

Temat scenariusza zajęć:

Spotkanie z opowieścią – stwórz własną historię.

Autorka: Martyna Sianko

Czas realizacji: 60 – 90 min

Uczestnicy: dzieci w wieku 7 – 12 lat

Miejsce: Muzeum Rzeźby Alfonsa Karnego

Cel ogólny: rozwijanie zainteresowań literackich wśród uczestników zajęć.

Cele szczegółowe:

Cele poznawcze

- Uczestnicy wiedzą, kim byli Alfons Karny, Mikołaj Kopernik, Fryderyk Chopin.
- Uczestnicy wiedzą, jak zbudowana jest opowieść.

Cele kształcące

- Uczestnicy ćwiczą słuchanie/czytanie ze zrozumieniem.
- Uczestnicy rozwijają swoją wyobraźnię.

Cele wychowawcze

- Uczestnicy „oswajają” przestrzeń muzealną – muzeum staje się dla nich miejscem znajomym i przyjaznym.
- Uczestnicy potrafią pracować w grupie.
- Uczestnicy potrafią wypowiadać swoje zdanie i słuchać opinii innych osób.
- Uczestnicy szanują pracę innych osób i doceniają ich pomysły.

Metody pracy:

- miniwykład,
- mapa myśli,
- praca z tekstem,
- praca z kartami pracy.

Formy pracy:

- grupowa,
- zbiorowa.

Środki dydaktyczne:

- tekst *Przyjaźń na śmierć i życie* – zawarty w publikacji *Opowieści z muzeum* E. Ślęczki-Poskrobko, M. Sianko (książka zawierająca wskazany tekst dostępna jest w formie papierowej w Muzeum Rzeźby Alfonsa Karnego oraz w formie audiobooka pod adresem: www.sztukabezgranic.muzeum.bialystok.pl),
- karty pracy,
- tablica/brystol, kartki formatu A4, flamastry, nożyczki.

Przebieg zajęć:

1. Prowadzący wita dzieci w muzeum. Przedstawia krótko sylwetkę Alfonsa Karnego.
2. Uczestnicy słuchają opowieści *Przyjaźń na śmierć i życie*, napisanej przez swoich rówieśników, której akcja toczy się w Muzeum Rzeźby Alfonsa Karnego. Na podstawie wysłuchanej historii, prowadzący wspólnie z dziećmi wykonuje mapę myśli do słowa *opowieść*. Porusza z dziećmi takie aspekty jak: wstęp, rozwinięcie, zakończenie, bohaterowie, miejsce akcji, wątek główny, wątki poboczne. Dzieci odszukują portrety bohaterów opowieści (Fryderyka Chopina, Mikołaja Kopernika) wśród rzeźb znajdujących się w sali muzealnej. Prowadzący pyta, kim były te postaci.
3. Uczestnicy zajęć dzielą się na kilkusobowe zespoły. Otrzymują kartki oraz flamastry. Prowadzący informuje dzieci, że w *Opowieściach z muzeum* powtarza się rymowanka:

*Wybija magiczna godzina.
Budzi się rzeźb rodzina.
Te, co spały o dnia porze,
Rozpoczną rozmowę przy wieczorze.*

Zadaniem zespołu jest zapisanie jak największej ilości wariantów odpowiedzi na pytanie, co by było, gdyby rzeźby w muzeum ożyły. Wygrywa ta grupa, która poda najwięcej różnych odpowiedzi. Nagrodę specjalną można przyznać zespołowi, który poda najciekawszą i najbardziej oryginalną propozycję.

4. Uczestnicy pozostają w swoich grupach. Każdy z zespołów wycina po trzy komplety kart, znajdujących się na karcie pracy i rozkłada je w taki sposób, aby były odwrócone rewersem do góry. Członkowie grup losują po dwie karty. Zadaniem grupy jest ułożenie opowieści z wylosowanych kart. W każdym zespole musi być wyznaczona osoba, która spisuje powstającą historię. Każdy z zespołów odczytuje swoją opowieść.

