

Temat scenariusza zajęć:

## Od grafika do rzeźbiarza.

**Autorka:** Martyna Sianko

**Czas realizacji:** 60 min

**Uczestnicy:** młodzież w wieku 13 – 15 lat

**Cel ogólny:** uczestnicy poznają sylwetkę wybitnego białostoczanina Alfonsa Karnego.

### Cele szczegółowe:

#### Cele poznawcze

- Uczestnicy wiedzą, czym wyróżnia się rzeźba spośród innych dyscyplin sztuk plastycznych.
- Uczestnicy wiedzą, na czym polega praca rzeźbiarza.
- Uczestnicy wiedzą, czym jest rysunek i grafika.
- Uczestnicy wiedzą, jak jest zbudowane czasopismo, jakie są jego rodzaje.

#### Cel kształcący

- Uczestnicy ćwiczą swoją spostrzegawczość.

#### Cele wychowawcze

- Uczestnicy panują nad swoimi emocjami oraz rozwijają cechy swojej osobowości np. cierpliwość.
- Uczestnicy potrafią pracować w grupie.

#### Metody pracy:

- miniwykład,
- pokaz filmu,
- rozwiązywanie zadań z kart pracy,
- praca grupowa – projekt czasopisma.

#### Formy pracy:

- indywidualna,
- zbiorowa,
- grupowa.

#### Środki dydaktyczne:

- film *Alfons Karny: młodość – pasja – sztuka* dostępny pod adresem: [www.sztukabezgranic.muzeum.bialystok.pl](http://www.sztukabezgranic.muzeum.bialystok.pl),
- karty pracy,
- materiały piśmiennicze,
- materiały plastyczne: brystol, kartki A4, mazaki, kredki, ołówki, gumki do ścierania.

## Przebieg zajęć:

1. Prowadzący wita uczestników zajęć oraz przedstawia temat spotkania. Edukator prezentuje postać Alfonsa Karnego, skupiając się na młodzieńczych losach rzeźbiarza.
2. Uczestnicy oglądają film poświęcony dzieciństwu i młodości artysty. Na podstawie obejrzanego materiału, rozwiązują quiz zamieszczony w karcie pracy.
3. Prowadzący wyjaśnia, czym jest grafika i co ją odróżnia od rysunku. Uczestnicy rozwiązują zadanie zamieszczone w karcie pracy – przyporządkowują poszczególne materiały i narzędzia graficzne do odpowiednich ilustracji.
4. Edukator przechodzi do kolejnej części zajęć – pracy w grupie. Dzieli uczestników zajęć na kilkusobowe zespoły, których zadaniem będzie przygotowanie projektu własnego wydawnictwa. Kwestie, nad którymi powinni zastanowić się uczestnicy to: tytuł, częstotliwość wydania, szata graficzna, format, poszczególne działy czasopisma, rodzaj odbiorców, tematyka (czy wśród treści dominować będą porady przydatne w życiu codziennym, ciekawostki, treści humorystyczne, informacje przydatne w nauce). Każda grupa prezentuje swój projekt. Następnie uczniowie głosują na najciekawszą propozycję wśród tych, które zostały przedstawione.

**Uwaga:** nie można głosować na projekt swojej grupy.

