

Temat scenariusza zajęć:

Rzeźby wokół nas.

Autorka: Martyna Sianko

Czas realizacji: 45 min

Uczestnicy: dzieci w wieku 4 – 6 lat

Cel ogólny: uczestnicy wiedzą, czym jest rzeźba.

Cele szczegółowe:

Cele poznawcze

- Uczestnicy wiedzą, czym wyróżnia się rzeźba spośród innych dyscyplin sztuk plastycznych.
- Uczestnicy wiedzą, na czym polega praca rzeźbiarza.

Cel kształcący

- Uczestnicy ćwiczą swoją spostrzegawczość.

Cele wychowawcze

- Uczestnicy panują nad swoimi emocjami oraz rozwijają cechy swojej osobowości np. cierpliwość.
- Uczestnicy słuchają poleceń prowadzącego zajęcia.
- Uczestnicy uczą się współdziałać w grupie.

Metody pracy:

- pogadanka,
- rozwiązywanie zadań z karty pracy,
- pokaz filmu.

Formy pracy:

- indywidualna,
- zbiorowa.

Środki dydaktyczne:

- film animowany *Kot i Wiewiórka – Na ratunek rzeźbom* dostępny pod adresem: www.sztukabezgranic.muzeum.bialystok.pl,
- karty pracy,
- materiały piśmiennicze.

Przebieg zajęć:

1. Prowadzący wita uczestników zajęć i przedstawia temat spotkania. Wyjaśnia dzieciom, kim był Alfons Karny oraz opowiada o jego działalności rzeźbiarskiej. W trakcie pogadanki, edukator pyta dzieci o to, kim jest rzeźbiarz, czym się zajmuje oraz co to jest rzeźba.
2. Uczestnicy zajęć otrzymują karty pracy do rozwiązania. Dzieci rozwiązują zadania dotyczące materiałów rzeźbiarskich. Prowadzący informuje dzieci, że każdy rzeźbiarz ma swoje preferencje dotyczące materiałów i technik pracy, a rzeźby mogą być wykonane z wielu różnych tworzyw. Edukator wspólnie z dziećmi określa, gdzie najczęściej

można je zobaczyć – w parkach, na festynach i jarmarkach, w dekoracjach architektonicznych budynków, w domach. Podczas zajęć pyta dzieci o ich doświadczenia związane z rzeźbą np. czy w okolicy ich zamieszkania występują przykłady takich prac, czy kiedykolwiek próbowały swoich sił w wykonywaniu rzeźb z różnych materiałów plastycznych.

3. Prowadzący włącza film prezentujący przygody muzealnego kota i wiewiórki. Pyta dzieci o to, co zaniepokoiło wiewiórkę, czym zajmował się kot i jakich narzędzi używał. Uczestnicy rozwiązują zadania z karty pracy dotyczące narzędzi rzeźbiarskich.
4. Edukator przechodzi do zabawy ruchowej *Raz, dwa, trzy, Rzeźbiarz patrzy* stanowiącej zmodyfikowaną wersję popularnej zabawy *Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy*. W grze, wybrane losowo dziecko staje się rzeźbiarzem, pozostałe zaś rzeźbami. Rzeźbiarz oddala się od reszty uczestników zabawy, odwraca do nich plecami i mówi hasło: *raz, dwa, trzy, Rzeźbiarz patrzy!* W trakcie wypowiedzania przez niego słów, dzieci poruszają się w jego kierunku. W momencie, gdy cała fraza zostanie wypowiedziana, rzeźbiarz odwraca się w stronę swoich rówieśników, a ci muszą przybrać pozę i nie ruszać się niczym rzeźba. Rzeźbiarz chodzi pomiędzy kolegami i koleżankami, prowokuje np. rozśmieszając i obserwuje, czy ktoś się poruszył. Osoba, która się poruszyła, wraca do punktu startu. Po chwili cykl gry się powtarza. Dzieci – rzeźby nie mogą powtarzać pozy z poprzedniego cyklu gry. Celem zabawy jest dotarcie do rzeźbiarza, gdy ten na nich nie patrzy i wypowiada hasło gry. Zwycięzca zajmuje miejsce rzeźbiarza.
5. Opcjonalnie na zakończenie spotkania dzieci mogą wykonać pracę plastyczną - rzeźbę. Warto wykorzystać materiały dostępne sezonowo np. zimą – śnieg, jesienią – znalezione w czasie spaceru kasztany, żółędzie, kolorowe listki, patyczki.



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego

KULTURA
DOSTĘPNA