

SCENARIUSZ ZAJĘĆ do Przewodnika po Trakcie Królewsko-Cesarskim dla dzieci



2

Odbiorcy

Zadania w scenariuszu są skierowane do grup przedszkolnych i wczesnoszkolnych. Prowadzący/-a dostosowuje poziom trudności zadania do możliwości grupy, z którymi chce je wykonać. Niektóre z zadań, jak *Ranking najciekawszych miejsc* czy *Moja ilustracja do Przewodnika*, mogą być przeprowadzone w każdej grupie. Zadania typu *Alternatywna wyprawa* czy *Mój ulubiony przystanek* są trudniejsze do przeprowadzenia w młodszych grupach.

Cele

- rozwijanie kreatywności dzieci,
- przybliżenie pojęć związanych z edukacją artystyczną,
- wzmocnienie potencjału twórczego i artystycznego dzieci,
- przybliżenie specyfiki pracy nad tworzeniem przewodnika po wybranym obszarze,
- ćwiczenie umiejętności współpracy dzieci w grupie,
- ćwiczenie umiejętności wypowiedzi, formułowania odczuć i opinii,
- poznanie najbliższej okolicy i tym samym lokalnego dziedzictwa,
- popularyzacja i niwelowanie barier w dostępie do narodowego dziedzictwa kulturowego (materialnego i niematerialnego).



Podstawa Programowa

3

Edukacja przedszkolna:

IV. Poznawczy obszar rozwoju dziecka:

- 1) wyraża swoje rozumienie świata, zjawisk i rzeczy znajdujących się w bliskim otoczeniu, za pomocą komunikatów pozawerbalnych: (...), impresji plastycznych, (...);
- 2) wyraża swoje rozumienie świata, zjawisk i rzeczy znajdujących się w bliskim otoczeniu za pomocą języka mówionego (...);
- 3) odróżnia elementy świata fikcji od realnej rzeczywistości; (...), byty realistyczne od fikcyjnych;
- 4) rozpoznaje litery, którymi jest zainteresowane na skutek zabawy i spontanicznych odkryć, odczytuje krótkie wyrazy zapisane w formie napisów drukowanych dotyczące treści znajdujących zastosowanie w codziennej aktywności;
- 8) wykonuje własne eksperymenty graficzne farbą, kredką, ołówkiem, mazakiem itp., tworzy proste i złożone znaki, nadając im znaczenie, (...), wyjaśnia sposób powstania wykreślonych, narysowanych lub zapisanych kształtów, przetwarza obraz ruchowy na graficzny i odwrotnie, (...), określa kierunki i miejsca na kartce papieru;
- 9) czyta obrazy, wyodrębnia i nazywa ich elementy, nazywa symbole i znaki znajdujące się w otoczeniu, wyjaśnia ich znaczenie;
- 10) (...) nazywa wybrane symbole związane z regionami Polski ukryte w podaniach, przysłowia, legendach, bajkach, np. o smoku wawelskim,
- 12) klasyfikuje przedmioty według: wielkości, kształtu, koloru, przeznaczenia, układa przedmioty w grupy, szeregi, rytmy, odtwarza układy przedmiotów i tworzy własne, nadając im znaczenie, rozróżnia podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt);
- 13) eksperymentuje, szacuje, przewiduje, określa długość np. przedmiotów, wykorzystując stopę, dłoń, but;
- 14) określa kierunki i ustala położenie przedmiotów w stosunku do własnej osoby, a także w stosunku do innych przedmiotów, rozróżnia stronę lewą i prawą;
- 15) (...) posługuje się liczebnikami głównymi i porządkowymi, rozpoznaje cyfry oznaczające liczby od 0 do 10, eksperymentuje z tworzeniem kolejnych liczb, wykonuje dodawanie i odejmowanie w sytuacji użytkowej, liczy obiekty, (...).

Edukacja wczesnoszkolna:

Cele kształcenia – wymagania ogólne

IV. W zakresie poznawczego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

- 1) potrzebę i umiejętność samodzielnego, refleksyjnego, logicznego, krytycznego i twórczego myślenia;
- 2) umiejętność poprawnego posługiwania się językiem polskim w mowie i piśmie, pozwalającą na samodzielną aktywność, komunikację i efektywną naukę;
- 3) umiejętność czytania na poziomie umożliwiającym samodzielne korzystanie z niej

w różnych sytuacjach życiowych, w tym kontynuowanie nauki na kolejnym etapie edukacyjnym i rozwijania swoich zainteresowań;

- 10) umiejętność rozumienia legend, faktów historycznych, tradycji, elementów kultury materialnej i duchowej (...);
- 11) umiejętność uczestnictwa w kulturze oraz wyrażania swych spostrzeżeń i przeżyć za pomocą plastycznych.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

I. Edukacja polonistyczna.

1. Osiągnięcia w zakresie słuchania. Uczeń:

- 1) słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie;
- 2) wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku zrozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi;
- 3) słucha z uwagą lektur i innych tekstów czytanych przez nauczyciela, uczniów i inne osoby.

III. Edukacja społeczna.

2. Osiągnięcia w zakresie orientacji w czasie historycznym. Uczeń:

- 1) (...), przedstawia wybrane legendy dotyczące regionu, w którym mieszka lub inne;

3. Osiągnięcia w zakresie rozumienia przestrzeni geograficznej. Uczeń:

- 3) czyta proste plany, wskazuje kierunki główne na mapie, (...).

V. Edukacja plastyczna.

1. Osiągnięcia w zakresie percepcji wizualnej, obserwacji i doświadczeń. Uczeń:

- 2) określa w swoim otoczeniu kompozycje obiektów i zjawisk, np. zamknięte (...), otwarte (...), kompozycje o budowie symetrycznej.

2. Osiągnięcia w zakresie działalności ekspresji twórczej. Uczeń:

- 1) rysuje kredką, kredą, ołówkiem, patykiem (płaskim i okrągłym), piórem, węglem, mazakiem;
- 2) maluje farbami, tuszami przy użyciu pędzli (płaskich, okrągłych), palców, stempli;
- 3) wydziera, wycina, składa, przylepia, wykorzystując gazetę, papier kolorowy, makulaturę, karton, ścinki tekstylne itp.;
- 7) wykonuje prace i impresje plastyczne jako formy przekazania i przedstawienia uczuć, nastrojów i zachowań (...);
- 8) ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią, (...).

Miejsce realizacji:

- przestrzeń Traktu Królewsko-Cesarskiego w Poznaniu,
- sala przedszkolna/szkolna,
- najbliższa okolica.

Materiały potrzebne do przeprowadzenia zajęć:

Na warsztat w terenie:

- egzemplarze Przewodnika „chodź, zobacz!” i ołówki,
- opcjonalnie: miarki, lornetki, kompas.

Na warsztat w sali przedszkolnej/szkolnej:

- zdjęcia miejsc z wyprawy 1., 2. i 3.,
- gwiazdki (lub inne kształty karteczek) w kolorze zielonym i czerwonym dla każdego dziecka i kleje,
- materiały plastyczne: kredki, pisaki, kolorowy papier, nożyczki i kleje lub inne wg uznania,
- schemat karty miejsca do przewodnika,
- mapa Poznania (fragmentu z trasą Traktu Królewsko-Cesarskiego),
- mapa najbliższej okolicy.



Przebieg zajęć:

6

Część 1.:

Wprowadzenie do wyprawy w sali przedszkolnej/ szkolnej

Każda z wypraw wytyczona w Przewodniku „chodź, zobacz!” różni się od siebie charakterem i zwraca uwagę na inne pojęcia związane z edukacją artystyczną. Przejście każdą z nich ćwiczy umiejętności wypatrywania, wsłuchiwania się, orientowania w przestrzeni, rysowania, liczenia i mierzenia, wykonywania zadań logicznych i ćwiczenia koordynacji ruchowej.

Wyprawa pierwsza Ostrów Tumski i Stare Koryto Warty w przestrzeni miasta wskazuje na:

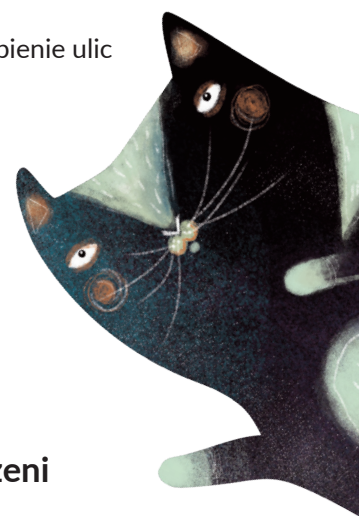
- najstarszą część Poznania, czyli wyspę Ostrów Tumski,
- pojęcia: iluzja, symetria, kompozycja otwarta,
- różne formy muralu w mieście,
- zwyczaj zakładania kłódek na mostach,
- znaczenie rzeki i wody w mieście,
- legendę o czarcich pazurach związaną z kościołem NMP na Ostrowie Tumskim,
- legendę o rycerzu Godziembie.

Wyprawa druga Stare Miasto w przestrzeni miasta wskazuje na:

- charakter Starego Miasta (wąskie, brukowane ulice, pierzeje kamienic, skupienie ulic wokół Starego Rynku, otoczenie murami obronnymi),
- pojęcia: panorama, perspektywa, herb,
- przedstawienia zwierząt w przestrzeni Starego Rynku,
- znaczenie rzeki i wody w mieście,
- legendy związane z ratuszem: o koziołkach i o Królu Kruków,
- legendę o powstaniu Wzgórza Przemysła,
- kulturę Bambrów.

Wyprawa trzecia Plac Wolności i Dzielnica Cesarska w przestrzeni miasta wskazuje na:

- charakter Śródmieścia (szerokie ulice i place, obecność instytucji, pomniki i fontanny, miejska zieleń),
- pojęcia: fasada, pegaz, szyfr,
- funkcje takich instytucji jak: biblioteka, muzeum, teatr, bank, poczta,



- wydarzenie historyczne, jakim było Powstanie Wielkopolskie,
- Enigmę i postaci poznańskich kryptologów,
- obecność sztuki w przestrzeni miasta: „Nierozpoznani” Magdaleny Abakanowicz,
- legendę o świętym Marcinie.

Prowadzący/-a rozmawia z dziećmi o wyprawie – mówi, co będziemy poznawać i gdzie się udamy, pyta, czy znają miejsca, do których pójdziemy. Uprzedza dzieci, że będzie to wyjątkowa wyprawa, bo oprócz słuchania informacji o poznawanych zakątkach, dzieci będą wykonywały przeróżne zadania, nawiązujące do odkrywanych kolejnych punktów. Prowadzący/-a przypomina również zasady bezpieczeństwa podczas wycieczek.

Część 2.:

Wyprawy na Trakt Królewsko-Cesarski

Udanie się na jedną z wypraw z Przewodnikiem „chodź, zobacz!”. Niezbędne będą ołówki; przydadzą się również lornetki, kompas i miarki, które dzieci będą mogły wykorzystać podczas wykonywania kolejnych zadań. Czas potrzebny na jej odbycie to około 90 minut.

Część 3.:

Propozycje na zajęcia w sali przedszkolnej/szkolnej po wyprawie:

Rozmowa o wyprawie

Po wyprawie prowadzący/-a zachęca dzieci do podzielenia się swoimi wrażeniami, odczuciami i opiniami po odbyciu wyprawy. Pozwoli to dzieciom na kształtowanie wypowiedzi, formułowanie swoich odczuć, a także słuchanie i akceptowanie odmiennego zdania swoich koleżanek i kolegów. Pomocą do omawiania poszczególnych wypraw z dziećmi może być dużego formatu plakat z naklejonymi zdjęciami kolejnych poznawanych miejsc. Załączone zdjęcia (autorzy zdjęć: S. Kowal, L. Kaczmarkiewicz) prowadzący/-a może nakleić na duży format brystolu – tak, aby powstał plakat obrazujący kolejne poznane miejsca podczas wyprawy.

Ranking najciekawszych miejsc

W kolejnym zadaniu prowadzący/-a wykonuje z dziećmi ranking najbardziej i najmniej ciekawych miejsc. Podstawą do jego wykonania może być plakat ze zdjęciami z wypraw. Każde z dzieci otrzymuje gwiazdki (lub inne kształty) papieru w kolorze zielonym i czerwonym oraz kleje. Dzieci najpierw mają czas na zastanowienie się i wybranie najciekawszego i najnudniejszego ich zdaniem miejsca, które poznały podczas wyprawy. Dzieci przyklejają gwiazdkę zieloną obok zdjęcia miejsca, które im się najbardziej podobało i gwiazdkę czerwoną obok miejsca, które ich zdaniem było najmniej interesujące.



Prowadzący/-a zwraca uwagę, aby dzieci nie sugerowały się zdaniem swoich kolegów, lecz same zdecydowały o wyborze punktów oraz aby potrafiły uargumentować swoje wybory. Na zakończenie zadania prowadzący/-a wyłania laureata wśród miejsc oraz największego „przegranego”. Zaznacza, że zadanie bazowało na odczuciach i opiniach dzieci, a więc wyniki rankingu przeprowadzone wśród innych dzieci pewnie byłyby inne, a ranking przeprowadzony za jakiś czas w tej samej grupie również mógłby mieć inne wyniki.

Moja ilustracja do Przewodnika

W kolejnym proponowanym zadaniu prowadzący/-a zachęca dzieci do wypowiedzi plastycznej dotyczącej poznanych podczas wyprawy miejsc. Inspiracją do powstania prac mogą być załączone zdjęcia. Technika wykonania prac może być zawężona do dwóch lub trzech opcji do wyboru np. kredki, pisaki czy wyklejanie kolorowym papierem lub inna niezbyt skomplikowana technika plastyczna.

Moja ilustracja legendy

Zadaniem może być również wykonanie ilustracji do poznanej podczas wyprawy legendy. Prowadzący/-a wspólnie z dziećmi przypominają treść poznanej legendy, a następnie każde z dzieci wybiera sytuację, o której usłyszało i podejmuje próbę zilustrowania jej. Z powstałych prac może powstać wspólna książka z tekstami legend i ilustracjami autorstwa dzieci.

Mój ulubiony przystanek

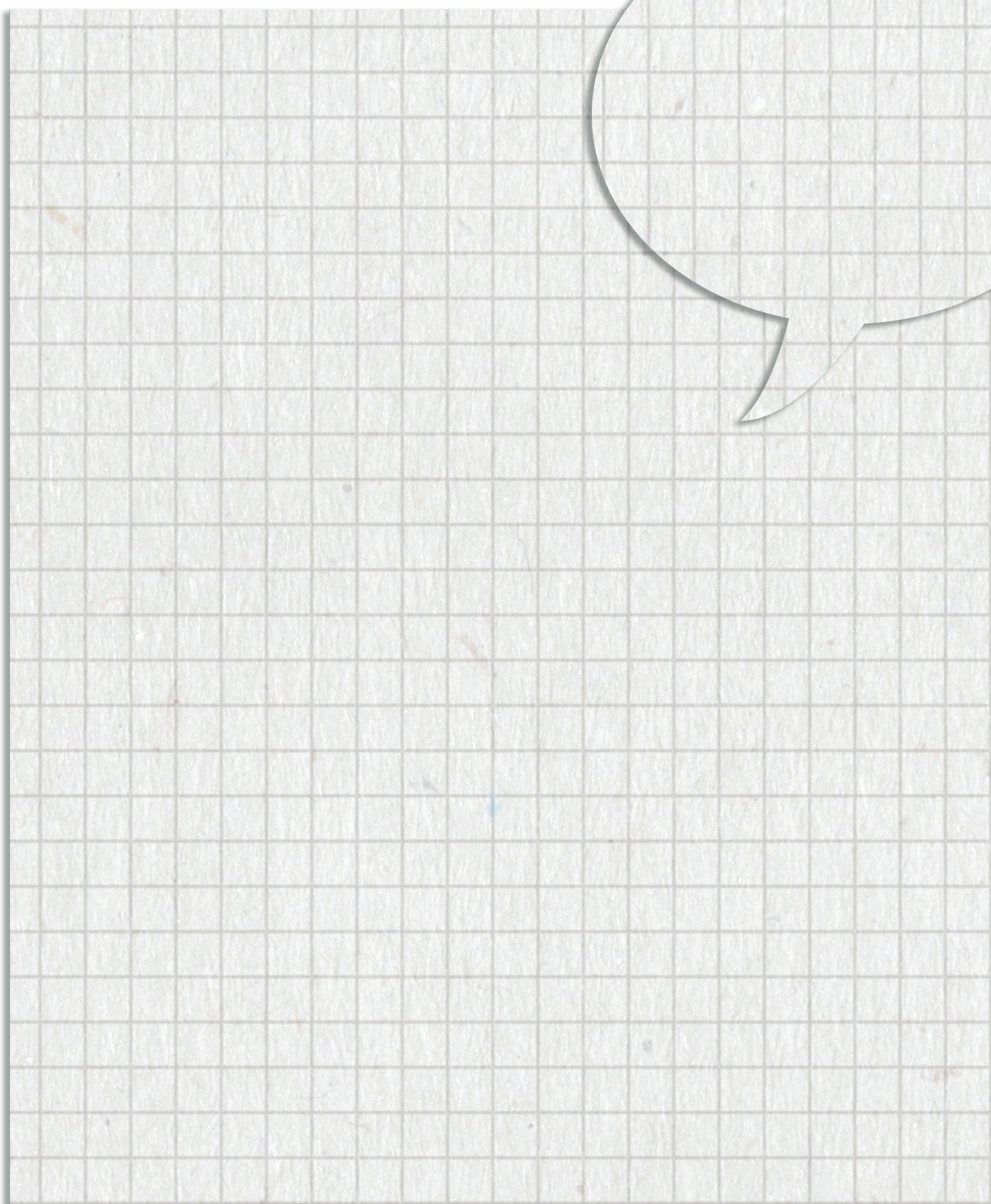
Inna propozycja to samodzielne wykonanie punktu do przewodnika wybranego przez dzieci. Mogą one wykonać go posługując się schematem (str. 9), który prowadzący/-a rozdaje każdemu dziecku. Schemat wskazuje pola do uzupełnienia: nazwa punktu, opis miejsca, ilustracja obiektu czy miejsca na wpisanie numeru punktu. Wzorem do wykonania takiej karty mogą być karty kolejnych miejsc w Przewodniku „chodź, zobacz!”. Prowadzący/-a zachęca każde dziecko do zaprezentowania swojej karty pozostałym dzieciom w grupie.

Kartę miejsca można opracować również dla punktu znajdującego się w najbliższej okolicy dla dzieci. Prowadzący/-a udaje się na spacer ulicami niedaleko szkoły i poszukiwanie miejsc, które mogłyby znaleźć się w przewodniku opracowanym przez dzieci.

Alternatywna wyprawa

To zadanie może być rozwinięciem poprzedniej propozycji. Prowadzący/-a zestawia wszystkie karty wykonane przez dzieci i wspólnie z nimi próbuje ułożyć z nich trasę wyprawy. Być może punkty będą przedstawiały miejsca, które są blisko siebie na Trakcie Królewsko-Cesarskim i będzie można ułożyć z nich alternatywę wyprawę. Natomiast karty złożone w całość stworzą przewodnik, którego autorami będą wszystkie dzieci w grupie i według którego będzie można wybrać się na wyprawę. Dzieci w ten sposób poznają pracę nad tworzeniem przewodnika, a jednocześnie będą postawione w roli ekspertów, którzy sami wybierają punkty i tworzą wyprawę, co pozytywnie wpłynie na ocenę swoich możliwości twórczych.

Prowadzący/-a może przeprowadzić to zadanie posługując się mapą, na którą naniesie wybrane przez dzieci punkty. Samo posługiwanie się mapą będzie dla dzieci trudnym zadaniem, ale jeśli finalnie zobaczą na niej zaznaczone punkty, które wcześniej wybrały, z pewnością dzięki takiemu zwizualizowaniu będzie im łatwiej ułożyć z nich trasę przejścia.



Autorka scenariusza:

Lucyna Kaczmarkiewicz, Biuro Edukacji Centrum Turystyki Kulturowej TRAKT



Centrum Interpretacji Dziedzictwa

www.bramapoznania.pl

www.facebook.com/BramaPoznania/

www.instagram.com/bramapoznania



Szlak miejski Poznań

www.trakt.poznan.pl

www.facebook.com/trakt.poznan/

www.instagram.com/traktkrolewskocesarski

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**

„chodź, zobacz! Przewodnik po Trakcie Królewsko-Cesarskim” został zrealizowany w ramach projektu dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego