

Scenariusz zajęć edukacyjno-warsztatowych dla klas V-VIII szkoły podstawowej w oparciu o przewodnik „Zarzecze – Siedlisko idealne”.

Temat lekcji:

Fantastyczne zwierzęta. Jak je znaleźć.

Cel zajęć:

Zapoznanie uczestników z ogólnymi informacjami dotyczącymi wsi Zarzecze oraz znajdującego się w niej pałacu Dzieduszyckich. Przedstawienie sylwetek Magdaleny z Dzieduszyckich Morskiej i Włodzimierza Dzieduszyckiego. Wprowadzenie pojęcia ziemiaństwa. Wprowadzenie pojęć związanych z detalami architektonicznymi i zdobniczymi występującymi w pałacu w Zarzeczcu.

Oprócz wymienionych wyżej celów bezpośrednio związanych z przekazywaniem wiedzy, proponowane zajęcia mają również stanowić próbę tworzenia i weryfikacji alternatywnego sposobu edukacji pozaszkolnej.

Wprowadzone pojęcia:

historia lokalna, ziemiaństwo, ród szlachecki, herb, styl w sztuce, pilastry, kanelury, stiuki, ampla, mora etc.

Metody pracy:

praca w grupach, komentowany spacer po pałacu i parku, rozmowa, kreatywna praca z wyobraźnią. Praca plastyczna.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Lp.	Prowadzący	Uczestnicy	Czas
1.	Rozpoczęcie zajęć. Przywitanie uczestników.	Zbiórka w pałacu lub przed pałacem Dzieduszyckich.	3'
2.	Prowadzący prosi uczestników o podzielenie się na grupy (2-6 grup 3-6 osobowych w zależności od ilości biorących udział w zajęciach). Następnie wybrani przedstawiciele grup losują kartki z nazwami pojęć związanych z detalami bądź elementami architektonicznymi, ornamentacyjnymi, wykonawczymi (np.	Uczestnicy słuchają i wykonują polecenia prowadzącego.	25'

	<p>kanelura, ampla, stiuk, mora, pilaster etc.) znajdującymi się na, bądź w pałacu. Prowadzący nie tłumaczy znaczenia tych nazw ani tego z czym związane są wylosowane słowa. Prosi natomiast uczestników, by wyobrazili sobie, że są to nazwy różnych postaci z fantastycznego świata. Uczestnicy, pracując w grupach, mają za zadanie wyobrazić sobie wygląd tych postaci, ich charakter i inne dowolnie przypisane im cechy oraz zapisać to na kartkach.</p>		
3.	<p>Następnie prowadzący prosi o wymyślenie jaki – poważny lub trywialny – problem do rozwiązania mają wylosowane wcześniej „postacie”. Problemy mogą być zarówno indywidualne bądź dotyczące społeczności, w których wybrane „postacie” żyją. To również uczestnicy zapisują.</p>	<p>Uczestnicy słuchają i wykonują polecenia prowadzącego.</p>	8'
4.	<p>Prowadzący ponownie prosi wybranych przedstawicieli grup o wylosowanie karteczek. Ponownie są to nazwy terminów związanych z architekturą, meblarstwem, wyposażeniem wnętrz (np. gzyms, wykusz, intarsja, ekrytuar etc.). Tym razem uczestnicy otrzymują informację, że są to magiczne przedmioty posiadające specjalną właściwość (ta właściwość może być dopisana do nazwy (np. wykusz przemiany, ekrytuar tajemnic etc.)</p>	<p>Uczestnicy słuchają i wykonują polecenia prowadzącego.</p>	3'
5.	<p>W tym momencie uczestnicy otrzymują zadanie by wymyślić opowieść/baśń/bajkę, której głównym bohaterem jest wylosowana przez nich postać, która rozwiązuje problem dzięki posiadanemu, odnalezionemu magicznemu przedmiotowi.</p>	<p>Uczestnicy słuchają i wykonują polecenia prowadzącego.</p>	15'
6.	<p>Prosi uczestników o opowiedzenie swoich baśni.</p>	<p>Po upływie wyznaczonego czasu grupy opowiadają stworzone przez siebie historie.</p>	20'
7.	<p>Prowadzący pyta uczestników czy wiedzą, co w rzeczywistości oznaczają słowa, które stanowiły podstawę zabawy. Następnie wszyscy udają się na spacer po muzeum i ewentualnie parku (w zależności od pogody), gdzie wysłuchują krótkich wykładów na temat historii i znaczenia miejsca i jego mieszkańców. W trakcie spaceru uczestnicy odnajdują stworzone przez siebie fantastyczne zwierzęta i dowiadują się czy one są w rzeczywistości.</p>	<p>Uczestnicy słuchają i wykonują polecenia prowadzącego.</p>	20'

8.	Prowadzący dokonuje krótkiego podsumowania mającego na celu utrwalenie przekazanych wiadomości.	Uczestnicy słuchają i odpowiadają na pytania.	6'
9.	Pożegnanie uczestników.		3'



Dofinansowano z budżetu **Województwa Podkarpackiego** oraz ze środków **Fundacji PZU**

Scenariusz zajęć edukacyjno-warsztatowych powstał w ramach projektu **Zarzecze. Siedlisko idealne**, zrealizowanego przez Stowarzyszenie Promocji i Rozwoju „Młody Mołodycz” w partnerstwie z Muzeum w Jarosławiu Kamienica Orsettich.