



Scenariusz zajęć

„Podróżujemy w czasie i kropka”

opracowała: Agnieszka Kownatka-Ruszkowska

Cele:

- integracja grupy
- tworzenie klimatu bezpieczeństwa i zaufania w grupie
- rozwijanie empatii
- kształcenie umiejętności rozpoznawania i nazywania emocji
- wzmacnianie poczucia własnej wartości
- rozwijanie wyobraźni, twórczego i symbolicznego myślenia
- trening kreatywności

Metody-pracy:

- zabawy integracyjne
- głośne czytanie
- elementy dramy

Środki i materiały:

- plakietki bądź naklejki – do stworzenia wizytówki
- krzesła ustawione w okrąg
- książka *Podróż w czasie*, Julien Hervieux, Wyd. Kropka - przed przystąpieniem do zajęć należy wybrać, którą z wymienionych w książce postaci będziemy się zajmować i przygotować:
- nieprzezroczysty woreczek materiałowy z przedmiotem kojarzącym się z wybraną postacią (np. Kleopatra – zwój papieru cokolwiek związanego z Egiptem, Gutenberg – może być pieczętka z literką albo klawisz maszyny do pisania)
- wydrukowany / skserowany materiał z książki dotyczący wybranej postaci albo egzemplarz książki dla każdego uczestnika, w którym będzie mógł rozwiązywać zadania.

Przebieg zajęć:

Przywitanie

Uczestnicy siedzą na krzesłach ustawionych w okrąg. Osoba prowadząca wita uczestników i przedstawia zasady obowiązujące podczas spotkania (mówi osoba jedna osobie, nikt nie wygłasza opinii, mogących sprawić komuś przykrość, wszystkie działania odbywają się w sposób bezpieczny).

Nadaj sobie imię

Osoba prowadząca mówi o tym, że dawniej władcy nadawali sobie przydomki związane z charakterystycznymi dla nich cechami wyglądu (np. Władysław Łokietek) bądź przymiotami ducha (np. Ludwik Pobożny) albo zasługami (np. Aleksander Wielki).

Prowadząca zachęca uczestników, żeby znaleźli taką w sobie cechę i nadali sobie przydomek. Imiona i przydomki – wpisują na wizytówce (np. Agnieszka Życzliwa, Krystian Żartowniś). Chętni mogą powiedzieć, dlaczego wybrali taki przydomek.

Zabawa integracyjna - Kim jestem?

Jedna osoba wychodzi z pomieszczenia. Prowadzący umawia się z pozostałymi uczestnikami jakim bohaterem z filmu/książki będzie ta osoba (np. Superman, Shrek, Fiona, Spiderman, Yoda, Luke Skywalker, Batman, Gandalf, Frodo, Aragorn, Harry Potter, Hermiona, itd.). Zadaniem osoby zgadującej jest zadawanie pytań innym pytań, które pomogą mu odgadnąć „kim jest”. Pytania muszą być tak sformułowane, by osoba, którą pytamy mogła odpowiedzieć na nie: „tak” lub „nie”. Zabawa trwa dotąd, aż osoba odgadnie „kim jest”.

Zabawa wprowadzająca w klimat książki

Rundka. Dzieci w kręgu przekazują sobie przedmiot w woreczku, ale nie mogą go wyciągać. Na podstawie dotyku, zapachu próbują zgadnąć - co to może być i z jaką postacią historyczną im się kojarzy. Gdy wszyscy się wypowiedzą osoba prowadząca wyciąga przedmiot z woreczka i pokazuje go wszystkim, objaśniając co to jest i do kogo został przez nią przyporządkowany.

Głośne czytanie

Osoba prowadząca czyta fragment o wybranej postaci. Po czym uczestnicy otrzymują po własnym egzemplarzu książki albo wydrukowany (skserowany) fragment i rozwiązują zadania. Można pracować w grupach i się wspierać.

Rozmowa kierowana

Wspólne porównanie wyników. Omówienie, które zadania były najtrudniejsze, a które najłatwiejsze. Chętni mogą się wypowiedzieć czy lubi daną postać historyczną i czego się od niej uczą. Zachęcenie uczestników do rozwiązywania kolejnych zadań we własnych egzemplarzach książki.

