



# Scenariusz warsztatów na podstawie książki "Przebudzona"

## CELE ZAJĘĆ:

- integracja grupy
- wzmacnianie poczucia własnej wartości
- rozwijanie wyobraźni, twórczego i symbolicznego myślenia
- trening kreatywności
- nauka autoprezentacji

## METODY PRACY:

- zabawy integracyjne
- głośne czytanie
- tworzenie własnych projektów
- „śmieciosztuka”
- prezentowanie prac

## ŚRODKI I MATERIAŁY:

- plakietki bądź naklejki – do stworzenia wizytówki
- krzesła ustawione w okrąg
- książka Przebudzona, Choi Eunyoung, Wyd. Kropka
- sztywny papier ozdobny
- puste pudełka
- wstążki
- korki
- klej na gorąco
- taśma podwójnie klejąca
- inne materiały codziennego użytku (do recyklingu), które mogą posłużyć do stworzenia „wynałazku”

## PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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

Wszystkie działania, oprócz prac literackich i plastycznych, prowadzone są w kręgu metodą „rundki” – osoby wypowiadają się po kolei. Zachęcamy do aktywności, nie przymuszamy jednak do wypowiedzi.

### 1. Nadaj sobie imię

Osoba prowadząca pyta uczestników, jakie imiona były modne w czasach ich młodości. Po wysłuchaniu odpowiedzi zachęca odbiorców żeby, zastanowili się, jakie imię będzie, ich zdaniem, popularne za 100 lat i napisali pomysł na swoich wizytówkach. Będzie to imię, którym grupa będzie się posługiwać podczas trwania warsztatów zwracając się do osoby, która je wymyśliła. Warto zapytać, dlaczego akurat takie „imię” uczestnik sobie wybrał.

### 2. Zabawa integracyjna – Co zabiorę ze sobą na wyprawę statkiem kosmicznym?

Uczestnicy siedzą w kole. Prowadzący rozpoczyna grę, mówiąc: „Jedziemy razem na wycieczkę w kosmos. Jestem kapitanem naszego statku kosmicznego. Mam na imię (podaje swoje futurystyczne imię) .... i biorę ze sobą (wymienia przedmiot, który rozpoczyna się tą samą literą, co imię)”. Osoba prowadząca nie podaje na głos zasady (przedmiot na pierwszą literę imienia). Jest to swoista zagadka, którą mają odgadnąć uczestnicy. Następna osoba podaje swoje imię i wymienia przedmiot, a „kapitan” decyduje czy może zabrać tę rzecz (czy jest zgodna z zasadą). Rundka trwa aż uczestnicy zgadną zasadę i zaczną zgodnie z nią wybierać przedmioty.



### 3. Zabawa wprowadzająca – Futurystyczny samochód

Uczestnicy siedzą w kręgu i przekazują sobie „samochód”, zwracając się do osoby siedzącej po prawej stronie i mówiąc „ziuu”. Jeśli osoba chce, żeby samochód pojechał dalej, mówi „ziuuu” do następnej osoby, która siedzi po prawej stronie, jeśli natomiast nie chce, mówi „brzdęk”, co oznacza kraksę, po której „samochód” wraca o jedną osobę do tyłu. Należy podkreślić, że jeśli samochód cały czas ma kraksy, to nigdzie nie dojedzie, a chodzi o to, by umożliwić mu jak najszybszą jazdę. Czasami na drodze może napotkać „korek” – osoba, która wypowie to słowo, powoduje, że kolejne dwie osoby mówią „pyt, pyr”, potem wracamy do „ziuu”. Sukcesem jest przeprowadzenie samochodu przez trasę (musi „dojechać” do prowadzącego z drugiej strony niż został zainicjowany) w jak najszybszy sposób.

### 4. Czytanie fragmentu książki – s. 52

„Robot do pomocy w nauce zbliżył się do nas. Poza melodyjką dało się słyszeć buczenie jego kół. Na ekranie wyświetlał się ciąg cyfr: 80910612.

- Jest jedenasty maja. To czwartek, więc klasa piąta nie ma dziś zajęć w placówce – odpowiedziała maszyna.

Iso ze spokojem odgryzła kawałek bajgla.

- Jak wygląda dzisiejszy plan dnia? – spytała.

- Zaczynasz o dziewiątej czterdzieści. Najpierw matematyka, potem literatura, następnie przyroda, a na koniec fizyka.

- Uch!

Siostra jednym haustem wypić mleko, wyraźnie się przy tym krzywiąc. Ja patrzyłam na przemian to na nią, to na gadającego robota. Najwyraźniej był jej osobistym asystentem, bo znał na pamięć cały plan jej dnia. Byłam pod wrażeniem.”

### 5. Praca plastyczna – „Świat za 50 lat”

Osoba prowadząca dzieli uczestników na grupy 2-4 osobowe i zaprasza do przygotowania z dostępnych materiałów prototyp urządzenia, które będzie w powszechnym użyciu za 50 lat.

Grupy mają za zadanie przemyślenie projektu i zastosowania stwarzanej przez siebie maszyny.

Po przygotowaniu prototypu wynalazku, uczestnicy prezentują swoje prace i opowiadają o nich pozostałym.

Jeśli jest taka możliwość i wola grupy, z prototypów można przygotować wystawkę, która przez jakiś czas będzie prezentowana w bibliotece (lub klasie).

#### 6. Zakończenie

Podsumowujemy zajęcia i dziękujemy uczestnikom za udział.

Agnieszka Kownatka

@bibliotekarka365

