

Mini gabinet historii z Ekomuzeum między sztuką a życiem

Zestaw do aktywnego poznawania dziedzictwa kulturowego, przyrodniczego i historii okolicy.

Łączy elementy grywalizacji i zabawy słowem, pobudza do myślenia i oddziałuje na wyobraźnię. Nawiązuje do historycznych kunstkamer, gabinetów osobliwości – kolekcji dzieł sztuki, przedmiotów egzotycznych i zadziwiających, popularnych w XVI i XVII w., a także do używanych w wiktoriańskiej Anglii zestawów wypełnionych naturaliami, które w szkołach służyły jako pomoce dydaktyczne.

Mini gabinet historii powstał z inspiracji dziedzictwem obszaru między Wieliczką, Bochnią, Nowym Wiśniczem i Dobczycami, gdzie jest tworzone Ekomuzeum między sztuką a życiem. Nazwa Ekomuzeum nawiązuje do twórczości artystów związanych z wsią Hucisko w gminie Gdów i opisuje wątki wplecione w lokalne dziedzictwo, które są dla nas ważne: ludzka kreatywność, różne przejawy twórczości, sztuki, w tym teatr oraz codzienność, życie w całej jego złożoności i postaci, także elementów przyrody i krajobrazu.

Mini gabinet historii powstał z myślą o wykorzystaniu w nauczaniu w przedszkolach, szkołach podstawowych, w trakcie zajęć dodatkowych np. w domach kultury, bibliotekach, kołach zainteresowań, na świetlicy ale także do indywidualnej pracy z dziećmi.

Powiązanie z programami nauczania w szkołach podstawowych:

- Lekcje regionalne
- Język polski
- Zajęcia wychowawcze
- Historia
- Geografia

Zestaw można wykorzystywać na różne sposoby, także do inspirowania projektów uczniowskich. My zaproponowaliśmy trzy różne ścieżki pracy.

Cele:

- rozwijanie słownictwa
- pobudzanie do myślenia
- inspirowanie do poznawania lokalnego dziedzictwa
- kształtowanie pozytywnych relacji względem dziedzictwa
- zachęcenie do interakcji z innymi, zwłaszcza do dialogu międzypokoleniowego
- umożliwienie przekazu językowego tj. opowieści, podań, legend itp.
- upowszechnienie wiedzy o małych ojczyznach

Zawartość:

Drewniane pudełko z przegródkami, w których znajdują się „osobliwości”, „mirabilia”

- ludowy gliniany ptaszek – gwizdek
- pierścień zamocowany na kamieniu
- bryłka soli
- ceramika – liść
- stara karta z reprodukcją obrazu Kazimierza Mikulskiego
- kostka do gry
- pisanka drewniana
- ołowiany żołnierz
- miniaturowy tryptyk
- воск pszczeli
- książeczka do nabożeństwa
- fragment okładki pism Henryka Sienkiewicza z 1888 r.
- żeliwna figurka szachowa króla
- zegarek kieszonkowy
- broszka
- miniaturowa łyżeczka srebrna

ŚCIEŻKI PRACY Z ZESTAWEM

ŚCIEŻKA NR 1

ZOSTAŃ OPOWIADACZKĄ/OPOWIADACZEM HISTORII

Znacie kostki opowieści/storycubes? Pracując z tą ścieżką nawiążemy do mechaniki gry z tymi kostkami ale wykorzystamy do tego celu obiekty znajdujące się w zestawie. Poproś uczestników zajęć, aby każdy z nich wylosował z pudełka jedną rzecz. Jeśli pracujesz z mniejszą grupą (np. 5-osobową), możesz zaproponować, by dzieciaki wzięły od razu po trzy przedmioty. To co stanie się później będzie zależało od ilości dzieci, czasu, który masz na zajęcia i twojej fantazji. Zadanie polega na opowiadaniu wymyślonych historii zainspirowanych wylosowanymi obiektami. Możecie robić to na różne sposoby, np. pierwsza osoba zaczyna, a kolejne dopowiadają po fragmencie nawiązującym do posiadanego przedmiotu albo każdy z uczestników wymyśla i prezentuje (może też spisać) swoją odrębną opowieść, osnutą wokół swoich obiektów/obiektu. Ustalcie kolejność wypowiedzi (np. alfabetycznie, według imion). Ważne, by każdy stał się Narratorem. Możecie wprowadzić zasadę, że wszystkie opowieści mają zaczynać się od tego samego zdania np. „Pewnego razu...” „Niedaleko stąd...”. Aby było ciekawiej możecie stawiać sobie dodatkowe cele, np. kto opowie najbardziej straszną historię lub najbardziej śmieszną. Przedmioty w pudełku są bardzo różne i mogą budzić naprawdę rozmaite skojarzenia. Pamiętajcie, że każda opowieść ma wartość, nie ma „złych” pomysłów. Dobrze jest dać dzieciom kilka wskazówek, np. że każda opowieść powinna mieć początek, rozwinięcie i zakończenie, że powinna mieć pewien bieg, rytm, że może być „odjechana” ale mimo wszystko jakoś logicznie ułożona. Ścieżka nr 1 daje olbrzymią okazję do twórczej wypowiedzi i zabawy z wyobraźnią.

ŚCIEŻKA NR 2

ZOSTAŃ BADACZKĄ/BADACZEM LOKALNYCH HISTORII

Tym razem patrzymy na obiekty zgromadzone w pudełku niczym na muzealne eksponaty lub mirabilia z kolekcjonera (oczywiście najpierw należy wyjaśnić dzieciom te pojęcia). Bierzymy obiekty pod lupę – wykorzystaj w tym celu wydrukowaną w odpowiedniej ilości **kartę zadań nr 1**. Zachęć dzieci, by ułożyły swój obiekt w narysowanym polu i spróbowały odpowiedzieć na pytania z karty. Po wykonaniu tego zadania każdy będzie posiadał garść informacji o swoim przedmiocie. Po kolei prezentujcie swoje okazy.

W następnym kroku każdy zostanie detektywem i spróbuje znaleźć trop łączący obiekt z miejscem/historią/osobą wpisaną w historię okolicy. Możecie poszukać tych tropów wspólnie. Skojarzenia mogą być naprawdę różne. Poproś dzieci by każde z nich przygotowało swoją prezentację wykorzystując do tego **kartę zadań nr 2**. Pamiętaj, że pracując z tą ścieżką wiele zależy od ciebie. Możesz podsuwać dzieciom tropy, przykłady skojarzeń (np. pierścień – sprawa św. Kingi – kopalnia w Bochni). Wydrukuj **ulotkę prezentującą ścieżkę kulturową** dotyczącą inspirujących osób, które żyły lub zostawiły ślad w okolicy (www.ekomuz.pl). Czy potraficie połączyć przedmioty z *Mini gabinetu historii* z przedstawionymi tam superbohaterami?

Karta zadań nr 1

Wyobraź sobie, że oglądasz swój obiekt za pomocą lupy. Co możesz o nim powiedzieć? Czy coś cię zastanowiło, w szczególny sposób zwróciło twoją uwagę? Spróbuj odpowiedzieć na kilka pytań.

Co to jest?

Z jakiego materiału jest wykonane?

Jakie ma cechy? (np. czy jest miękkie, zimne, ciężkie)

Czy ma jakieś napisy?

Czy do czegoś służy/służyło?

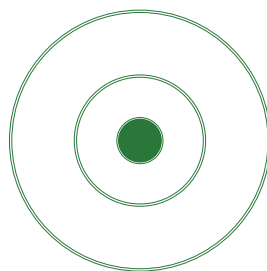
Czy to przedmiot będący wynikiem działalności człowieka?



Karta zadań nr 2

Umieść w centralnym polu swój obiekt. Wyobraź sobie, że jesteś słynnym detektywem i w trakcie wizji lokalnej natrafiłeś na ten dziwny przedmiot. Jesteś pewna/pewien, że wiąże się on z prowadzoną przez siebie sprawą. Może to wskazówka, która ma cię doprowadzić do jakiegoś miejsca w okolicy – gdzie? Może to rzecz związana z jakąś osobą? A może klucz do jakiejś historii, wydarzenia z przeszłości? W wolnych polach zapisz wszystkie skojarzenia, jakie przychodzą ci do głowy.

- Miejsce
- Osoba
- Wydarzenie
- Legenda
- Budynek
- Tradycja
- Zawód
- Inne



ŚCIEŻKA NR 3 ZOSTAŃ STRAŻNICZKA/STRAŻNIKIEM LOKALNEGO DZIEDZICTWA

Tym razem dzieciaki losują przedmiot, który jest swoistym kluczem do lokalnej historii. Z każdym obiektem jest związany **QR kod**, który po zeskanowaniu prowadzi do jednego z 14 podcastów dotyczących miejsc, ludzi i wydarzeń związanych z okolicą Ekomuzeum między sztuką a życiem. Każdy otrzymuje obiekt i karteczkę z QR kodem, który musi zeskanować. Dzieci wysłuchują podcastów, a następnie prezentują je pozostałym (w parach, grupkach kilkusobowych lub na forum klasy). Dobrze jest zwrócić uwagę na szczegóły, które są istotne w takiej prezentacji, wykorzystując do tego **kartę zadań nr 3**. Na tej ścieżce dzieci w szczególny sposób ćwiczą umiejętność słuchania, pracy z różnymi źródłami, wypowiadania się, streszczania tego, co usłyszały. Zostają powiernikami lokalnych historii, które mogą przekazywać innym. Na zakończenie wspólnie wykonują pracę plastyczną – **mapę lokalnych opowieści**. Na dużej kartce papieru zaznaczają miejsca, których opowieści poznały. Na zakończenie otrzymują legitymacje strażników dziedzictwa – **karta zadań nr 4**. Wspólnie rozszyfrowują termin „dziedzictwo” i zastanawiają, co sami mogą zrobić by je chronić. Prowadzący powinien im zwrócić uwagę na przykłady pozytywnych wzorców w tym zakresie przejawiające się w podcastach (np. Alfons Długosz, Stanisław Fischer).

Karta zadań nr 3

- a) QR kody
- b) Zadania:
 - O czym jest moja opowieść?
 - Jakiego miejsca dotyczyła moja opowieść?
 - Co zapamiętałem z opowieści?
 - Po wysłuchaniu powiem innym, że...



Karta zadań nr 4

Legitymacja strażnika dziedzictwa.

Mini gabinet historii z Ekomuzeum między sztuką a życiem

Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski
w Warszawie w ramach programu „Patriotyzm Jutra”.



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



MUZEUM HISTORII POLSKI



PA
TRIO
TYŻM
JUTRA



fundacja
PLENEROWNIA



HUCISKO
DOM
OPowieści

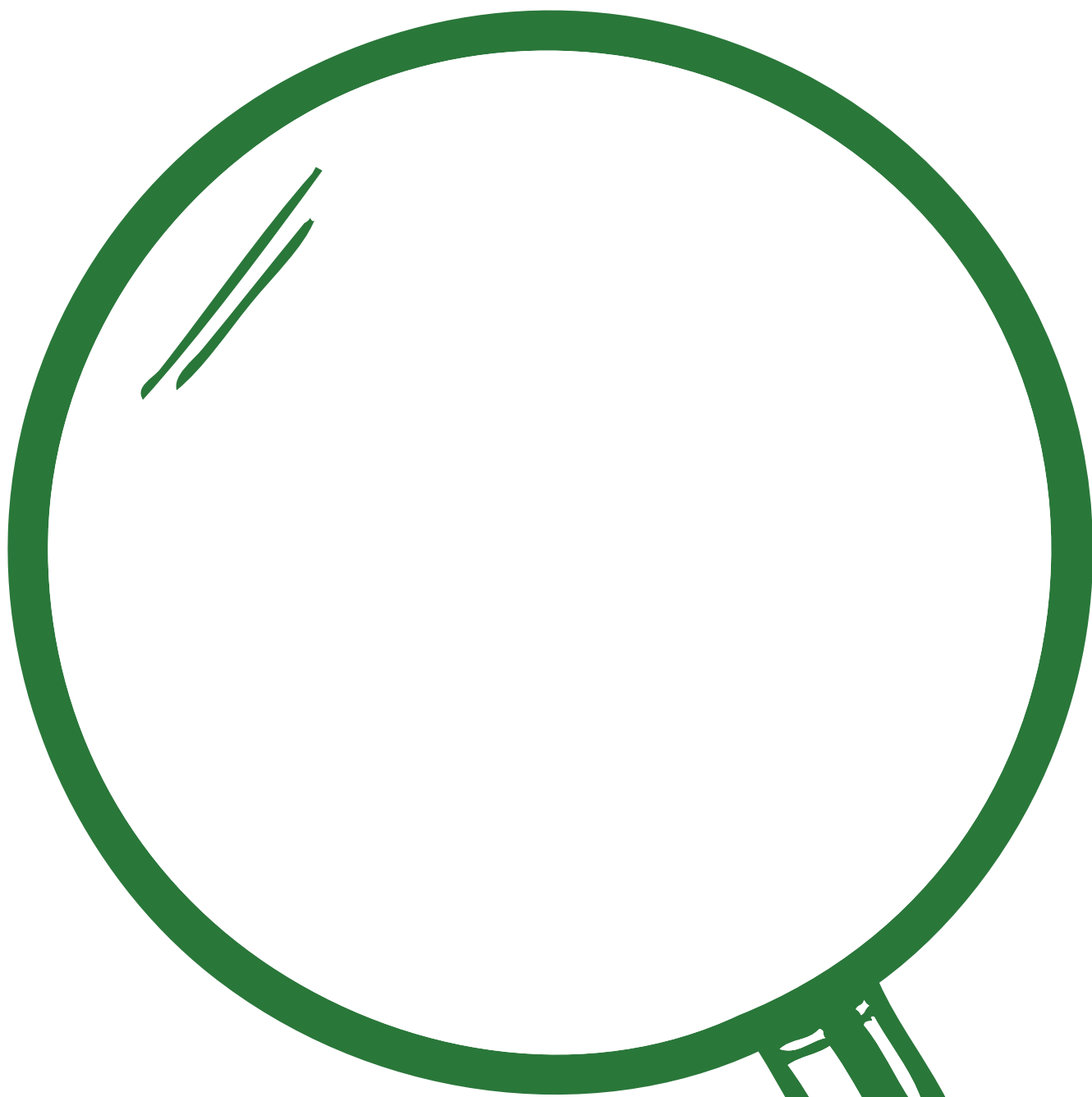


Między sztuką a życiem
EKO MUZEUM



STOWARZYSZENIE
HISTORYKÓW
SZTUKI

Karta zadań nr 1



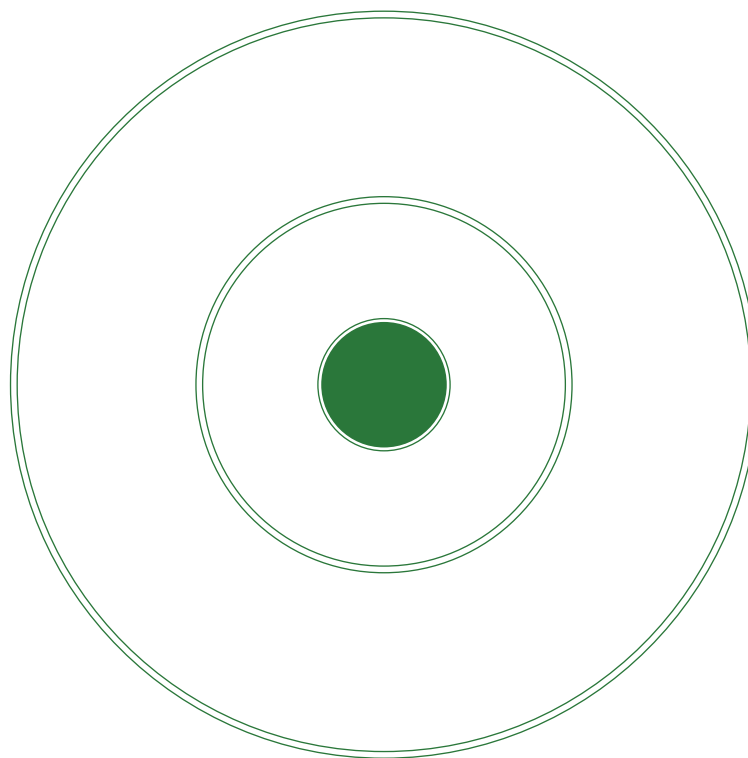
Wyobraź sobie, że oglądasz swój obiekt za pomocą lupy. Co możesz o nim powiedzieć? Czy coś cię zastanowiło, w szczególny sposób zwróciło twoją uwagę? Spróbuj odpowiedzieć na kilka pytań.

- Co to jest?
- Z jakiego materiału jest wykonane?
- Jakie ma cechy? (np. czy jest miękkie, zimne, ciężkie)
- Czy ma jakieś napisy?
- Czy do czegoś służy/służyło?
- Czy to przedmiot będący wynikiem działalności człowieka?

www.ekomuz.pl

Karta zadań nr 2

Umieść w centralnym polu swój obiekt. Wyobraź sobie, że jesteś słynnym detektywem i w trakcie wizji lokalnej natrafiłeś na ten dziwny przedmiot. Jesteś pewna/pewien, że wiąże się on z prowadzoną przez siebie sprawą. Może to wskazówka, która ma cię doprowadzić do jakiegoś miejsca w okolicy – gdzie? Może to rzecz związana z jakąś osobą? A może klucz do jakiejś historii, wydarzenia z przeszłości? W wolnych polach zapisz wszystkie skojarzenia, jakie przychodzą ci do głowy.



1. Miejsce
2. Osoba
3. Wydarzenie
4. Legenda
5. Budynek
6. Tradycja
7. Zawód
8. Inne

Karta zadań nr 3a

QR kody do wycięcia i rozdania uczniom wraz z kartą pracy nr 3b



Podcasty nr:
1, 2, 3, 4,
5, 6, 7, 8,
9, 10, 11, 12,
13, 14

Karta zadań nr 3b

1. O czym jest moja opowieść?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Jakiego miejsca dotyczyła moja opowieść?

.....

3. Co zapamiętałem z opowieści?

.....

.....

.....

.....

4. Po wysłuchaniu powiem innym, że...

.....

.....

.....

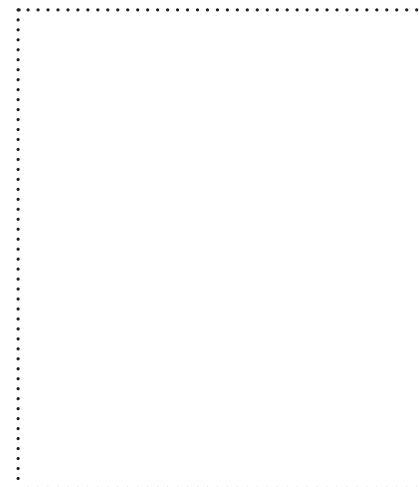
.....

.....

.....

.....

LEGITYMACJA
STRAŻNIKA
DZIEDZICTWA



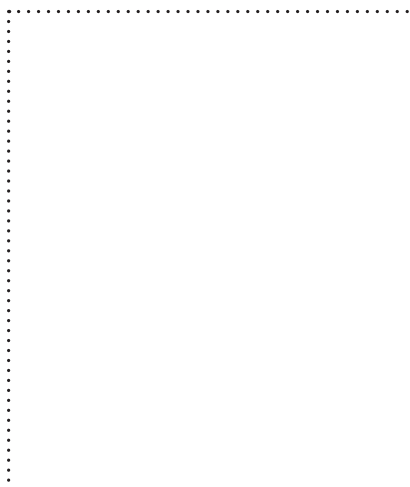
Imię i nazwisko

.....

Miejsce zamieszkania

.....

Ja, niżej podpisany/-a, zobowiązuję się
opiekować dziedzictwem kulturowym
oraz dbać o jego dobrostan.



Odcisk kciuka

.....

Miejsce na podpis