

TEMAT: „Co się kryje pod figurą? O dziedzictwie niematerialnym regionu zwoleńskiego.

CZAS TRWANIA ZAJĘĆ: 90 minut (2x45 min)

GRUPA WIEKOWA: 2-5 klasa SP (8-11 lat)

ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: maks. 30 osób

PRAKTYCZNE WSKAZÓWKI:

1. Do przeprowadzenia II części zajęć warto zaangażować dodatkowych prowadzących (np. pracowników Muzeum Regionalnego w Zwoleniu) oraz postarać się o większą salę lub zorganizować ten etap na świeżym powietrzu.
2. W przypadku braku takich możliwości grupę dzielimy na dwa zespoły, z których jeden realizuje grę, natomiast drugi wykonuje ilustrację do jednej z wybranych legend.

CELE OGÓLNE:

3. Rozwijanie kreatywności, spostrzegawczości, uważności i wyobraźni uczniów.
4. Budowanie umiejętności współpracy i pracy zespołowej.
5. Zachęcanie do odkrywania lokalnych legend i historii nadprzyrodzonych.
6. Kształtowanie umiejętności społecznych i topograficznych.
7. Kształtowanie postawy patriotyzmu lokalnego

CELE SZCZEGÓŁOWE:

1. Zapoznanie z lokalnym dziedzictwem niematerialnym, w szczególności legendami o zjawiskach nadprzyrodzonych.
2. Kształtowanie świadomości lokalnej tożsamości i patriotyzmu regionalnego.
3. Wzmacnianie orientacji przestrzennej poprzez interaktywne zadania w terenie.
4. Rozwijanie umiejętności narracyjnych poprzez opowiadanie historii w sposób kreatywny.
5. Zapoznanie z pojęciem zjawisk nadprzyrodzonych w ujęciu lokalnym.
6. Znajomość przykładowych legend, podań, opowieści z ziemi zwoleńskiej.
7. Ćwiczenie umiejętności pamięciowych i motorycznych – udział w grze edukacyjnej.

METODY REALIZACJI CELÓW:

- storytelling,
- praca manualna i plastyczna,
- pogadanka

1



DZIEDZICTWO NIE Z TEJ ZIEMI
Zadanie realizowane przez Muzeum Regionalne w Zwoleniu



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
w ramach programu Narodowego Centrum Kultury: EtnoPolska. Edycja 2024



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY

- gra edukacyjna
- dramy i odgrywanie ról.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

CZEŚĆ I – O dziedzictwie (45 min)

1. Powitanie uczniów i rozgrzewka. Osoba prowadząca zajęcia wyświetla na ekranie grafiki przedstawiające w sposób symboliczny:
 - a) zjawiska nadprzyrodzone: niezidentyfikowany obiekt latający (ang. UFO), duchy/zjawy, rusalki, odciski stóp na kamieniach;
 - b) elementy związane z przeżywaniem religijności: krzyże, kapliczki, figury, obrazy;
 - c) zwierzęta i rośliny, którym przypisywane są szczególne cechy: konie, psy, sowy, kruki, koty, bociany, jaskółki, kukułki, paprocie, kąkol polny, osty, dziurawiec,

które uczestnicy mają zidentyfikować.
2. Wyjaśnienie pojęć „dziedzictwo” i „dziedzictwo niematerialne”, a także wskazanie na metody pozyskiwania wiedzy na temat tych aspektów edukacji regionalnej – pogadanka osoby prowadzącej zajęcia oraz „burza mózgów”. Podsumowaniem tej części zajęć będzie zapisanie listy osób i miejsc, od których i skąd możemy dowiedzieć się o niematerialnym dziedzictwie regionu. Na liście powinny znaleźć się co najmniej następujące punkty:
 - a) dom rodzinny/członkowie rodziny (rodzice, dziadkowie, rodzeństwo, inni członkowie rodziny),
 - b) szkoła/nauczyciele,
 - c) lokalne placówki kultury/animatoryzy i edukatorzy kulturowi,
 - d) dział regionalny w bibliotece.
3. Opowiedzenie przez osobę prowadzącą zajęcia 2-3 wybranych legend lub podań związanych z regionem zwoleńskim, np. legenda o Piątkowym Stoku, podanie o psie Kruczku Myszołowie, legenda o powstaniu miejscowości Zamość Stary, wybrana opowieść o diable z Łagowa itp. Opowieści powinny być przedstawione w możliwie jak najbardziej zwięzły sposób.



4. Rozmowa z uczniami na temat usłyszanych opowieści. Osoba prowadząca zajęcia uzyskuje od uczestników informacje na temat tego, czy znają opowiedziane legendy, czy znają miejsca, o których w nich mowa, czy odwiedzali te miejsca. Jeśli jest taka możliwość warto zapytać uczniów czy znają inne tego typu opowieści i zachęcić do opowiedzenia ich w kilku zdaniach i/lub wskazania od kogo je znają.

CZEŚĆ II – Gra dużego formatu (45 min)

1. Po przerwie osoba prowadząca zajęcia dzieli uczniów na kilka mniejszych grup, w zależności od ilości osób. Grupy mogą liczyć maksymalnie po 10 osób.
2. Każda z grup, wraz z wyznaczonym opiekunem/dodatkovym prowadzącym udaje się na wyznaczone miejsce, gdzie przygotowana została gra wielkoformatowa „Dziedzictwo nie z tej ziemi”.
3. Opiekunowie przeprowadzają grę zgodnie z zasadami zapisanymi w jej regulaminie.
4. Po zakończeniu gry uczestnicy zajęć opowiadają o swoich wrażeniach. Możliwe przyznanie ocen za aktywność.
5. Podsumowanie zajęć i zapisanie osiągniętych celów.

Zal. 1 Gra wielkoformatowa „Dziedzictwo nie z tej ziemi”: regulamin + plansza + kostka + tabela do zapisywania punktów (przekazywane po uzgodnieniu z Muzeum).

PODSUMOWANIE:

1. **Refleksja na temat dziedzictwa niematerialnego (5 min):**
Na zakończenie prowadzący krótko podsumowuje, co to znaczy „dziedzictwo niematerialne” i dlaczego opowieści o zjawiskach nadprzyrodzonych są ważnym elementem kultury lokalnej.

Scenariusz zajęć przygotowano jako element składowy zadania „Dziedzictwo nie z tej ziemi”, realizowanego przez Muzeum Regionalne w Zwoleniu.

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Centrum Kultury: EtnoPolska. Edycja 2024

Opracowano przy wykorzystaniu publikacji dr. hab. Pawła Madejskiego (UMCS w Lublinie) „Dziedzictwo nie z tej ziemi”.

Opracowała: Kinga Mazur (Muzeum Regionalne w Zwoleniu)

