

GNIEZNO 3D – „BUDOWNICZOWIE I ARCHITEKCI” – MAKIETA DAWNEGO GNIEZNA

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJI

[odcinek 10: Podróże w czasie i przestrzeni – Tablety w bibliotece]

CEL I KRÓTKI OPIS ZAJĘĆ

Podczas warsztatów dzieci będą starały się stworzyć makietę grodu gnieźnieńskiego, wykorzystując informacje zawarte w książce „Tysiąc lat temu w Gnieźnie” i aplikacji Gniezno 3D.

Celem zajęć jest zwiększenie umiejętności manualnych, nauka pracy w grupie, pobudzanie wyobraźni, budowanie pozytywnych skojarzeń z biblioteką oraz zagospodarowanie czasu wolnego dzieci.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1 2 3

GRUPA DOCELOWA

Warsztaty przeznaczone są głównie dla dzieci w wieku 6-12 lat. Dobrze, by dana grupa była zbliżona wiekowo.

WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

Optymalnie – 1 iPad na 2 uczestników, maksymalnie – 1 iPad na 4 uczestników. Najlepiej, aby uczestnicy wzięli wcześniej udział w warsztacie Gniezno 3D – „Tysiąc lat temu w Gnieźnie”.

CZAS ZAJĘĆ

Scenariusz zakłada, że zajęcia będą realizowane w trakcie minimum 3 spotkań, trwających po 60-120 minut (w zależności od grupy wiekowej – im młodsze dzieci, tym krótsze zajęcia).

WYMAGANIA TECHNICZNO-ORGANIZACYJNE/SKŁADNIKI ZAJĘĆ

1. Książka „Tysiąc lat temu w Gnieźnie”.
2. Flipchart lub tablica.
3. Wydrukowane tzw. markery, czyli znaczniki AR (od ang. *augmented reality*) do Gniezno 3D.
4. Stoły, przy których można swobodnie pracować.
5. Nożyki, plastelina, kawałki styropianu, kartony, kawałki drewna, skrawki materiałów, druciki, farbki, pędzelki, kleje, taśma klejąca, dowolne materiały do recydingu.

KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ

Osoba prowadząca powinna posiadać podstawowe umiejętności manualne i techniczne oraz zapoznać się z książką pt. „Tysiąc lat temu w Gnieźnie” i aplikacją Gniezno 3D.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Pierwsze spotkanie

1. Dzieci dzielą się na grupy (2-3 osoby w grupie), otrzymują iPady oraz wydrukowane znaczniki AR i książki „Tysiąc lat temu w Gnieźnie”.
2. Zadaniem uczestników jest dowiedzenie się, jak był położony gród, jak wyglądał teren wokół niego, dlaczego akurat ta lokalizacja była odpowiednia, z czego zbudowane były wały obronne i budynki. Dzieci pracują w grupach: czytają i oglądają książkę oraz aplikację Gniezno 3D i starają się znaleźć odpowiedzi na zdane pytania.
3. Następnie osoba prowadząca pyta, czego dzieci się dowiedziały. Zdobytą wiedzę może usystematyzować i zapisać na tablicy najważniejsze informacje.
4. Na kartonie formatu ok. 50x70 cm dzieci szkicują w grupach plan Góry Lecha i okolicy. Następnie przystępują do kształtowania terenu osady, nakładają warstwy styropianu (by model nie był zbyt ciężki), które oklejają plasteliną, masą solną bądź gliną.

Drugie spotkanie

1. Dzieci przypominają sobie podstawowe informacje o grodzie: z jakich części się składał, jakie były jego główne budynki. Czynią to z wykorzystaniem książki i aplikacji.
2. Osoba prowadząca pomaga usystematyzować zdobyte informacje, zapisując je na tablicy.
3. Uczestnicy kontynuują pracę nad makietą – na już ukształtowanym terenie zaczynają budować gród. Wały obronne można zbudować z plasteliny, gliny bądź masy solnej, budynki warto zrobić z kartonu.

Trzecie spotkanie

1. Dzieci oglądają książkę i aplikację, aby poznać jak najwięcej informacji o materiałach budowlanych, które zostały zastosowane w Gnieźnie.
2. Dzieci dzielą się zdobytymi informacjami, a osoba prowadząca zapisuje najważniejsze wiadomości na tablicy.
3. Uczestnicy przystępują do pracy nad tworzeniem makiety. Teraz ich zadanie polega na odwzorowaniu użytych w dawnym Gnieźnie materiałów budowlanych. Malują makietę farbami, wyklejają, „sadzą” drzewa (mogą to być, np. skrawki materiałów na drucikach lub pognieciony kolorowy papier), dachy pokrywają słomą (może to być prawdziwa słoma, zapałki lub skrawki kartonu).

Uwagi dodatkowe. Pod koniec każdego zajęcia prowadzący może zapytać dzieci o ich wrażenia. Czy dowiedziały się czegoś ciekawego? Co było to dla nich łatwe, a co trudne w trakcie pracy? Można także zapytać o to, które elementy grodu są podobne do współczesnych miast, a które zupełnie inne.

Warto też dowiedzieć się, czy dzieci wiedzą, do czego mogą służyć makiety (np. do rekonstrukcji historycznych osad, do tworzenia prototypów budynków, które dopiero mają powstać). Można też wyjaśnić, jaką rolę spełnia makietka (jest narzędziem, dzięki któremu można lepiej wyobrazić sobie dawne miasta, a w przypadku makiet projektów – czy dane budowle będą dobrze spełniały swoje funkcje i właściwie wykorzystywały ukształtowanie terenu). Można zapytać dzieci, czy mają pomysł na wykorzystanie umiejętności tworzenia makiet. Jeśli tak, to jaki?

MOŻLIWE MODYFIKACJE ZAJĘĆ

1. Uczestnicy mogą zbudować wspólnie jedną, dużą makietę pokazującą więcej szczegółów, np. wozy, zwierzęta, ludzi.
2. Gród gnieźnieński może stanowić jedynie inspirację, a uczestnicy mogą wykonać makietę dowolnego wyobrazonego średniowiecznego grodu (zachowując podstawowe założenia: właściwie położenie, fosę, wały obronne, itd.).
3. Uczestnikami warsztatów może być także młodzież licealna lub gimnazjalna oraz seniorzy zainteresowani modelarstwem.
4. Warsztaty można prowadzić w grupach międzypokoleniowych, np. dzieci i opiekunowie lub młodzież i seniorzy.

OCZEKIWANE REZULTATY ZAJĘĆ I SPOSOBY WERYFIKACJI

Efektem są makiety, które można wyeksponować w bibliotece, a ich zdjęcia opublikować na stronie biblioteki. Można także stworzyć filmik o makietach i zamieścić np. na portalu Vine.



Projekt „Tablety w Twojej bibliotece” jest elementem Programu Rozwoju Bibliotek, który od 2009 roku realizuje Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl>