

Latająca Biblioteka Pomysłów

Cykl spotkań warsztatowych dla bibliotekarzy o nowej literaturze dziecięcej i młodzieżowej

Animacja czytelnictwa – praktyczne przykłady pracy z książką dziecięcą

Prowadzenie: Aleksandra Mostowska

Biblioteki sięgają po różnorodne rozwiązania aby dotrzeć do nowych czytelników i rozbudzić wśród nich ciekawość do książek. Szukają sposobów na utrzymanie stałych użytkowników i proponują nietypowe formy działalności. Podejmują działania, które mają na celu zainteresowanie odbiorców książką – animują społeczność lokalną. Obecnie biblioteki współpracują z lokalnymi podmiotami przy organizacji wydarzeń literackich, angażują się w współtworzenie partnerstw, pojawiają się z ofertą podczas pikników, dni ulic, realizują projekty, współpracują z instytucjami oświatowymi i kulturalnymi. Poprzez realizację warsztatów, happeningów, czy akcji czytelniczych podejmują próby dotarcia do dzieci i rodziców, a przełamując bariery i stereotypy „przyprawiają książkę do dziecka”. Wychodzą z ofertą do potencjalnego czytelnika, nie czekając aż on sam się w nich pojawi.

Wśród różnorodnych form animacji czytelnictwa warto przyjrzeć się praktyce, która może być realizowana na co dzień w każdej placówce bibliotecznej. Są to warsztaty z książką dla grup zorganizowanych i czytelników indywidualnych. Głównym celem realizowanych animacji jest stworzenie dzieciom okazji do obcowania z książką, która niesie pozytywne emocje, a w perspektywie lat wypracowanie u dzieci nawyku czytania. Biblioteki na co dzień współpracują z placówkami oświatowymi, proponując dzieciom udział w lekcjach bibliotecznych i warsztatach z książką. Przedszkole, czy szkoła pośredniczy w tym wypadku w dotarciu do dzieci, dlatego tworząc ofertę bibliotecznych spotkań warto dopasować treści do przedszkolnego i szkolnego programu edukacyjnego. Niewątpliwie atutem biblioteki jest swoboda w tworzeniu oferty spotkań, która pozwala na sięganie po nowości wydawnicze, publikacje nagradzane w konkursach, klasykę literacką i tym samym urozmaicanie kontaktów dzieci z książką. Zadaniem animatora jest takie opracowanie i realizacja spotkania, aby wyzwolić wśród uczestników pozytywne emocje, sprawić by czytanie kojarzyło się dzieciom z radością i przyjemnością. Przy wyborze tekstu warto kierować

się jego walorem literackim, artystycznym, poruszać tematy bliskie doświadczeniom dzieci. „Dialog z tekstem literackim pozwala rozwijać: kompetencje kulturowe, kompetencje polonistyczne, kompetencje społeczne i umiejętność komunikowania się”.

Niezbędnym elementem, który leży u podstaw pracy animacyjnej jest szacunek do wyborów czytelniczych dzieci i dobrowolność uczestniczenia w proponowanych działaniach. W myśl zasady Konfucjusza „Powiedz mi, a zapomnę; pokaż, a zapamiętam; pozwól wziąć udział, a zrozumieć” tworzy się warunki do poznania tekstu przez działanie, przeżywanie, odkrywanie. Wykorzystuje się metody aktywizujące, podczas których dzieci posługują się różnorodnymi środkami wyrazu. „Metody aktywizujące to taki sposób nauczania, w którym nauczyciel nie przekazuje dzieciom gotowej wiedzy, lecz stwarza warunki do samodzielnego uczenia się”.

Specyfika grupy z którą realizowany jest warsztat wymaga dobierania takich aktywności i zabaw, które są dopasowane do wieku uczestników i ich możliwości intelektualnych np. warto zapewnić najmłodszym potrzebę ruchu, przeplatać aktywności statyczne z dynamicznymi. Nie można zapomnieć również o dbaniu o kulturę wypowiedzi i wzajemny szacunek. Koniecznym jest ustalenie z dziećmi zasad, które obowiązują podczas zajęć np. słuchamy siebie nawzajem. Kluczem do sukcesu jest zaproponowanie dzieciom aktywności odmiennych od szkolnych – od możliwości leżenia na dywanie podczas słuchania opowieści, po dobór rekwizytów i zabaw fabularyzowanych związanych z treścią czytanej książki. Do sprawdzonych pomysłów należy również sposób komunikowania się z dziećmi po imieniu, nie ocenianie ich wypowiedzi, nawiązywanie kontaktu wzrokowego, docenianie aktywności podczas warsztatów. Postawa taka pozwala nadać spotkaniu przyjazny i bezpieczny klimat. Zajęcia mają być przyjemnością dla wszystkich, dlatego należy elastycznie podchodzić do opracowanego scenariusza i gdy jest taka konieczność, to na bieżąco go modyfikować. Szczegółowy harmonogram pracy przy tworzeniu scenariuszy zajęć został opisany w książce „Rozumienie świata. O warsztatach pracy z książką i czytelnikami” w rozdziale „Warsztaty pracy z książką – z kufra praktyków”. Warto za autorkami: Elżbietą Hornowską, Martą Todys, Anną Lipińską wypunktować praktyki polegające na: wybieraniu tekstów literackich, które podobają się osobie prowadzącej; szukaniu w tekście elementów, które można wykorzystać do działań plastycznych; szukaniu ciekawego sposobu na przedstawienie tekstu; szukaniu metod, które pozwolą uczestnikom na lepsze rozumienie otaczającej rzeczywistości; szukaniu aktywności związanych z treścią książki.

Przygotowując scenariusz zajęć z książką w bibliotece warto skorzystać również z modelu siedmiu pytań:

Kto? – pytanie związane jest z grupą odbiorców, dla których realizujemy spotkanie. W jakim są wieku, jak liczni, czy znają się między sobą. Stworzony w ten sposób profil uczestnika pomocny będzie w dobraniu odpowiednich metod pracy dopasowanych do wieku.

Dlaczego? – jaki jest cel przyścia grupy do biblioteki, zastanowienie się czego odbiorcy oczekują od nas.

Po co? – jest to pytanie związane z celem konkretnego warsztatu, jakie założenia chcemy zrealizować. Od tego zależy kolejny etap przygotowywania zajęć, jakim jest dobór treści i metod pracy.

Co? – to moment, w którym dobieramy konkretne zabawy i ćwiczenia.

Jak? – zastanawiamy się jakimi metodami chcemy zrealizować spotkanie, by osiągnąć zakładane cele (np. dyskusja, rozmowa, drama).

W jaki sposób? – każdy warsztat powinien być tak skonstruowany aby był wstęp, rozwinięcie i zakończenie.

Kiedy? – pytanie, które związane jest z porą dnia, w której realizowany będzie warsztat i pozwala przewidzieć energię grupy. Towarzyszy mu pytanie dodatkowe:

Gdzie? – odpowiedź określa miejsce realizacji zajęć i konieczność zaaranżowania przestrzeni.

Zaproponowane scenariusze zajęć wpisują się w powyższy model realizacji warsztatów i są przykładem działań Multimedialnej Biblioteki dla Dzieci i Młodzieży nr XXXI w Warszawie.

Polecane książki:

Jąder M., „Efektywne i atrakcyjne metody pracy z dziećmi”. Impuls, Kraków 2013.

Jąder M., „Krok... w kierunku kreatywności. Zabawy i ćwiczenia”. Impuls, Kraków 2013.

Karolak W., „Książka artystyczna w arteterapii”. Difin SA, Warszawa 2016.

Karolak W., „Mapping w twórczym samorozwoju i arteterapii”. Wyższa Szkoła Humanistyczno-Ekonomiczna, Łódź 2006.

Karolak W., „Warsztaty twórcze – warsztaty artystyczne”. Jedność, Kielce 2005.

Kędzior-Niczyporuk E., „Pedagogika zabawy w edukacji kulturalnej”. Polskie Stowarzyszenie Pedagogów i Animatorów KLANZA, Lublin 2003.

Kędzior-Niczyporuk E., „Wprowadzenie do pedagogiki zabawy”. Polskie Stowarzyszenie Pedagogów i Animatorów KLANZA, Lublin 2003.

Kosyra-Cieślak T., „Praca z uczniem zdolnym na lekcjach języka polskiego i zajęciach pozalekcyjnych”. Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2013.

Opracowanie zbiorowe, „Biennialowa Kieszonka Vincenta. 12. Międzynarodowe Warsztaty Niepokoju Twórczego. Słowo. Poznań, 6-10 maja 2013, Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu”. Stowarzyszenie Artystyczno-Edukacyjne Magazyn, Poznań 2013.

Opracowanie zbiorowe, „Mała książka na NOC BIBLIOTEK. Poradnik dla bibliotekarek i bibliotekarzy w akcji”. Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa 2016.

Opracowanie zbiorowe, „Rozumienie świata. O warsztatach pracy z książką i czytelnikami”. Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich, Warszawa 2017.

Papuzińska J., Walczewska-Klimczak G. „Animacja czytelnictwa dziecięcego. Koncepcje – Doświadczenie – Postulaty”. Książnica Płocka im. Wł. Broniewskiego, Polskie Stowarzyszenie Przyjaciół Książki i Bibliotek, Płock 2004.

Świerczyńska-Jelonek D., Walczewska-Klimczak G., „Dziecko w dialogu z tekstem literackim”. Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2015.

Aleksandra Mostowska – pedagogka, animatorka, bibliotekarka. Posiada wieloletnie doświadczenie zawodowe w pracy w instytucjach kultury, a od 2014 roku związana jest z Multimedialną Biblioteką dla Dzieci i Młodzieży nr XXXI w Warszawie. Prowadzi zajęcia, warsztaty, animacje z książką dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Odpowiada za merytoryczne przygotowanie zajęć edukacyjnych z książką dla grup zorganizowanych, warsztatów dla rodziców z dziećmi oraz innych wydarzeń. Koordynatorka projektów czytelniczych pt. „Poczytaj na Tynieckiej – twórcze spotkania z książką i okolicą”, „Pożeracze książek”, „Biblioteka w Ogrodzie”.

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**

Projekt dofinansowany ze środków
Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego
pochodzących z Funduszu Promocji Kultury

Organizatorzy: Wydawnictwo Dwie Siostry i Polska Sekcja IBBY

Patron: Lustró Biblioteki

© Wydawnictwo Dwie Siostry, Warszawa 2018

Latająca Biblioteka Pomysłów

Cykl spotkań warsztatowych dla bibliotekarzy o nowej literaturze dziecięcej i młodzieżowej

Animacja czytelnictwa – sprawdzone scenariusze

Opracowanie: Aleksandra Mostowska

„Kolorowy potwór” – scenariusz warsztatów inspirowanych książką „Kolorowy potwór” Anny Llenas (Wydawnictwo Mamania)

Wiek uczestników: dzieci w wieku przedszkolnym, rodzice

Wielkość grupy: 10 dzieci plus rodzice

Krótki opis scenariusza: Warsztaty zostały przygotowane z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym, które uczestniczą w spotkaniu w bibliotece wraz z rodzicami. Wszystkie zaproponowane działania skupiają się wokół głównego tematu, którym są uczucia i emocje. Uczestnicząc w warsztatach dzieci mają sposobność nazywania ich i wyrażania, kształtują pozytywne emocje w kontakcie z książką.

Czas trwania: 1 godzina

Cele warsztatu:

- dzieci kształtują umiejętność wyrażania swoich uczuć i emocji;
- dzieci rozwijają umiejętność rozpoznawania i nazywania emocji u innych;
- dzieci integrują się wokół działań z tekstem;
- dzieci uwrażliwiają się na okazywanie uczuć bliskim osobom.

Metody pracy: Zadania do wykonania, zabawy dramowe, rozmowa, zagadki muzyczne, praca plastyczna.

Materiały: Naklejki z imieniem dla każdego dziecka, książka „Kolorowy potwór” Anny Llenas (Wydawnictwo Mamania), kolorowe krążki wyrażające emocje, 5 stoików lub szklanych misek, papierowe statki z pytaniami, bębenek lub dowolny instrument muzyczny, klej, nożyczki, patyczek, bibuła/krepina do wykonania papierowych kwiatków.

Formy pracy: praca indywidualna, w parze z rodzicem, praca grupowa.

Przed zajęciami:

Przygotuj salę do warsztatów tak, aby dzieci wraz z rodzicami siedziały na podłodze w kole. Zorganizuj przestrzeń w ten sposób, by po środku było miejsce na rekwizyty nawiązujące do treści książki (wytnij z tektury krążki i nadaj im kolor emocji, odpowiadający kolorom emocji w książce; rozstaw 5 słoiczków lub szklanych misek, do których zmieszczą się kolorowe krążki). Przygotuj kilka niedużych papierowych stateczków i ukryj w nich pytania do dzieci. Jeśli skorzystasz z prezentacji multimedialnej z ilustracjami, potrzebny będzie komputer i rzutnik. Plastikną część warsztatów wygodnie będzie realizować przy stołach.

Przebieg zajęć:

1. Przed zajęciami, w momencie schodzenia się dzieci rozdaj każdemu z nich naklejkę z imieniem. Poproś uczestników warsztatu, aby usiedli w kręgu. Jeśli dzieci się nie znają, to zaproponuj zabawę rozluźniającą, w której uczestniczą również rodzice. Możesz np. poprosić aby każdy w powietrzu palcem napisał pierwszą literę swojego imienia, potem wykonał to samo zadanie pisząc lewą nogą na podłodze, a na koniec może uda się uczestnikom nakreślić literę nosem? Mniejsze dzieci, które nie znają jeszcze kształtu liter poproś o rysowanie słońca.

2. Poinformuj dzieci o tym, że przeczytasz im dzisiaj książkę o przygodzie, którą miał kolorowy potwór. Zanim to zrobisz, chcesz dowiedzieć się, jak dzieci się czują i czy w dniu dzisiejszym coś ciekawego lub nowego się wydarzyło np. w drodze do biblioteki, czy w przedszkolu? Zachęć uczestników do rozmowy opowiadając własne zdarzenie. Realizując to ćwiczenie dowiesz się jaka energia tkwi w grupie i jak bardzo dzieci są gotowe do rozmowy. Pamiętaj, aby nie oceniać wypowiedzi dzieci i oddać głos tylko chętnym uczestnikom.

3. Zaprosz wszystkich do wysłuchania i obejrzenia ilustracji do książki „Kolorowy potwór”. Jeśli masz możliwość, to wyświetl ilustracje na ekranie multimedialnym. Zapytaj dzieci o wrażenia: na co zwróciły uwagę, co im się podobało w opowieści? Spróbujcie odtworzyć bajkę. Zanim przejdziesz do kolejnego ćwiczenia zaznacz, że kolorowy potwór nie wiedział jak się czuje. Jego wszystkie emocje pomieszały się i konieczne było ich uporządkowanie.

4. Ułóż przed zajęciami na podłodze kolorowe krążki nawiązujące do ilustracji z książki i szklane słoiczki lub miseczki. Przygotuj taką ilość, aby starczyło dla każdego dziecka. Każdy kolorowy krążek wyrażać będzie konkretną emocję: żółty – radość, niebieski – smutek, zielony – spokój, czerwony – złość, czarny – strach. Zadanie polega na odpowiedzi na pytanie i wrzucenie kolorowych kółek do odpowiednich słoików z emocjami. Pytania ukryj w papierowych stateczkach, a następnie poproś chętne dziecko o wylosowanie jednego zadania:

Jakie uczucie towarzyszy ci gdy:

- dostaniesz niespodziankę,
- ktoś się z Ciebie śmieje,
- przewrócisz się,
- gdy rodzice nie pozwalają oglądać dłuższej bajki,
- gdy jesteś głody,

- gdy rodzice cię chwalą,
- gdy przegrasz w grze planszowej,
- gdy się czegoś boisz?

5. Powiedz, że emocje często widać na naszych twarzach, ale nie zawsze łatwo jest je rozszyfrować. Zaproponuj zabawę w lustro, podczas której dziecko stoi naprzeciwko rodzica i pokazuje różne miny wyrażające emocje, a dorosły ma za zadanie dokładnie je odtworzyć. Może to być marszczenie brwi, unoszenie kącików ust, szeroki uśmiech. Potem następuje zamiana ról.

6. Na zakończenie zaproponuj uczestnikom zagadki dźwiękowe. Poproś chętne dziecko, aby grając na bębnie spróbowało wyrazić jedną z emocji. Pozostali uczestnicy odgadują. Zaznacz, że każdy z nas jest wyjątkowy i na swój sposób interpretuje muzykę.

7. Powróć do ostatniej ilustracji z książki Kolorowy potwór i zaproponuj wszystkim wykonanie papierowego kwiatka, którym będzie można obdarować osobę, którą dzieci kochają, lubią, lub z jakiegoś innego powodu chciałyby ją obdarować.

8. Podziękuj uczestnikom za wspólnie spędzony czas i pogratuluj wykonania pracy plastycznej. Docień ich aktywność podczas zajęć i zaproś do wypożyczenia książek i odwiedzania biblioteki.

„Mała, wielka rybka Swimmy – opowieść o odwadze” – scenariusz warsztatów inspirowanych książką „Swimmy” Leo Lionniego (Wydawnictwo Tatarak)

Wiek uczestników: dzieci w wieku przedszkolnym

Wielkość grupy: 24 dzieci

Krótki opis scenariusza: Warsztaty zostały przygotowane z myślą o grupie zorganizowanej dzieci w wieku przedszkolnym. Spotkanie zbudowane jest z trzech części, podczas których dzieci konfrontują się z tematem odwagi i samodzielności. W pierwszej części warsztatów główny nacisk położony jest na zabawę ułatwiającą integrację grupy i przełamywanie onieśmienia. W drugiej części rozwijamy wyobraźnię i rozmawiamy o przeżywanych uczuciach, w trzeciej wyciszamy emocje oddając się malowaniu.

Czas trwania: 1 godzina

Cele warsztatu:

- dzieci poznają siłę odwagi, współpracy i odmienności;
- dzieci rozwijają umiejętność nazywania emocji;
- dzieci przełamują onieśmienie;
- dzieci uaktywniają wyobraźnię.

Metody pracy: zabawa inscenizacyjna, układanie bajki, zabawa muzyczno-ruchowa, rozmowa, malowanie

Materiały: Naklejki z imieniem dla każdego dziecka, chusta animacyjna KLANZY, chusteczki szyfonowe, lub kawałki tkaniny imitujące roślinność wodną, schematy zwierząt żyjących pod wodą (ławica małych czerwonych rybek, jedna mała czarna rybka, rekin, wąż, rak, meduza i inne występujące w książce), muzyka „Karnawał zwierząt. Akwarium” Camille'a Saint-Saënsa, książka „Swimmy” Leo Lionniego (Wydawnictwo Tatarak), prezentacja multimedialna z ilustracjami z książki „Swimmy”, kartki z bloku technicznego A4 dla każdego dziecka z wydrukowaną na nich małą czarną rybką, naczynie z wodą, pędzelki dla każdego dziecka, pojemniki na wodę, farby akwarelowe.

Formy pracy: praca indywidualna, praca grupowa

Przed zajęciami:

Przygotuj salę do warsztatów tak, aby dzieci siedziały na podłodze w kole. Zorganizuj przestrzeń w ten sposób, by po środku było miejsce na chustę animacyjną i rekwizyty (wycięte sylwety podwodnych zwierząt, chustki szyfonowe). Jeśli skorzystasz z prezentacji multimedialnej z ilustracjami, potrzebny będzie komputer i rzutnik. Plastikną część warsztatów wygodnie będzie realizować przy stołach.

Przebieg zajęć:

1. Rozdaj (przyklej) każdemu dziecku identyfikator z imieniem zanim te wejdą do sali. Przygotuj naczynie z wodą i poproś kolejno każde z dzieci o zanurzenie w nim kartki z wydrukowaną małą, czarną rybką, a następnie zaproś do sali. Namoczone arkusze będą potrzebne pod koniec spotkania i dopiero wtedy je wyjmiecie.

2. Powitaj dzieci i poinformuj, że podczas dzisiejszej wizyty w bibliotece przeczytasz im książkę o jednym z mieszkańców podwodnego świata. Aby dowiedzieć się kim jest bohater opowieści spróbujemy sami zanurkować w głąb morza i odnaleźć jego lokatorów. Będzie to zabawa z udziałem wyobraźni. Ułóż przed zajęciami na środku sali szyfonowe chusty i sylwety podwodnych zwierząt, a następnie nakryj wszystko chustą animacyjną KLANZY. Jeśli jej nie masz, to wykorzystaj dowolną szeroką tkaninę. Poproś dzieci, aby chwyciły leżącą na podłodze chustę animacyjną KLANZY i delikatnie ją pofalowały imitując fale na morzu. Poproś chętne dziecko, aby samo weszło pod chustę (zanurkowało) i zapamiętało jak najwięcej podwodnych zwierząt – np. ich kształt, kolor. Zadbaj o to, aby zadanie przebiegało sprawnie i wszystkie chętne dzieci wykonały ćwiczenie. Po skończonej zabawie wymieńcie się z dziećmi spostrzeżeniami: dowiedz się co zobaczyły pod wodą?, jak się tam czuły? jakie zwierzęta udało im się zapamiętać? Zwiń chustę i odkryj podwodny świat.

3. Poproś dzieci o spontaniczne wypowiedzi na temat odkrytych sylwet zwierząt – zapytaj, czy mają pomysł, jaka historia może wydarzyć się z udziałem rybek, raka, meduzy... Pozwól dzieciom swobodnie układać i inscenizować na dywanie przebieg wymyślonej przez nie bajki.

4. Na zakończenie tej części zaproś dzieci do wspólnego pływania. Kilkorgu rozdaj szyfonowe chusty, aby naśladowały wodne rośliny, pozostałym dzieciom daj sylwety podwodnych

zwierząt. Uczestnicy poruszają się miękko i giętko do melodii „Karnawał zwierząt. Akwarium” Camille’a Saint-Saënsa, starają się naśladować swoją choreografią życie w podwodnym świecie.

5. Zaproś teraz dzieci do wysłuchania i obejrzenia ilustracji do książki „Swimmy”. Jeśli masz możliwość, to wyświetl ilustracje na ekranie multimedialnym. Zapytaj dzieci o wrażenia: na co zwróciły uwagę, co im się podobało, co je przestraszyło? Spróbujcie odtworzyć bajkę i nazwać emocje, które towarzyszyły Swimmiemu podczas samotnej wędrówki. Zapytaj dzieci o to jak Swimmy pokonał drapieżną rybę: czy był wtedy sam? co pomogło mu w pokonaniu drapieżnika? Na zakończenie zaznacz, że chociaż Swimmy był małą niepozorną rybką, to tkwiła w nim ogromna siła – dzięki swojej wyjątkowości (np. kolor), odwadze i współpracy z mieszkańcami morza przegonił napastnika.

6. Usiądź z dziećmi przy stole i każdemu rozdaj mokrą kartkę, która moczyła się w naczyniu od początku spotkania. Wystaw farby akwarelowe, pojemniki z wodą i pędzle. Poproś dzieci, aby zastanowiły się dokąd płynie mała rybka i domalowały tło, jak również zwierzęta, które tam spotka. Technika malowania „mokrym na mokrym” sprawi, że farba samoistnie rozleje się na papierze i stworzy kolorowe plamy. Po skończonej pracy delikatnie zdejmij dziecięce obrazki i odłóż do wyschnięcia.

7. Podziękuj dzieciom za wspólnie spędzony czas i pogratuluj wykonania pracy plastycznej. Doceń ich aktywność podczas zajęć i zaproś do odwiedzania biblioteki!

„Opowieści o rzeczach powszednich” – scenariusz warsztatów inspirowanych książką „D.E.S.I.G.N.” Ewy Solarz (Wydawnictwo Dwie Siostry)

Wiek uczestników: dzieci w wieku wczesnoszkolnym z klas I–III

Wielkość grupy: 24 dzieci

Krótki opis scenariusza: Warsztaty zostały przygotowane z myślą o grupie zorganizowanej dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Podzielone zostały na dwie części. W pierwszej uczestnicy wykonują ćwiczenia rozwijające twórczą inwencję, zdobywają wiedzę z zakresu designu. W drugiej sami stają się twórcami i projektują krzesła.

Czas trwania: 1,5 godziny

Cele warsztatu:

- dzieci rozwijają pomysłowość i twórczą inwencję;
- dzieci kształtują umiejętność współdziałania i porozumiewania się w grupie;
- dzieci poznają nowe wiadomości z zakresu designu i utrwalają je;
- dzieci potrafią wykorzystać ogólnodostępne materiały do stworzenia pracy przestrzennej;
- dzieci doskonalą umiejętność tworzenia opisu przedmiotu.

Metody pracy: zabawowa, zadaniowa, rozmowa, praca twórcza

Materiały: Naklejki z imieniem dla każdego dziecka, arkusze papieru xero w czterech kolorach, cztery arkusze białego papieru do metryczek do krzesel, mazaki, puzzle z ilustracjami krzesel, książka „Młody Frank. Architekt” Franka Vivy (Wydawnictwo Kocur Bury), książka „D.E.S.I.G.N. Domowy Elementarz Sprzętów i Gratów Niecodziennych” Ewy Solarz, z ilustracjami Aleksandry i Daniela Mizielińskich (Wydawnictwo Dwie Siostry), arkusze szarego papieru, papierowe tuby, taśma klejąca, sznurek, nożyczki.

Formy pracy: praca indywidualna, praca w parach, praca grupowa

Przed zajęciami:

Przygotuj salę do warsztatów tak, aby dzieci siedziały na podłodze w kole. Zorganizuj przestrzeń w ten sposób, by w sali było po środku miejsce na krzesło, a po bokach miejsce na cztery różne siedliska. Jeśli skorzystasz z prezentacji multimedialnej z ilustracjami, potrzebny będzie komputer i rzutnik.

Przebieg zajęć:

1. Rozdaj (przyklej) każdemu dziecku identyfikator z imieniem zanim wejdzie do sali. Poproś uczestników warsztatu, aby usiedli w kręgu i rozdaj każdemu kartkę kolorowego papieru. Przygotuj wcześniej tyle kolorowych kartek ilu jest uczniów. Potrzebne ci będą cztery kolory. Poinformuj, że za chwilę zrobicie rozgrzewkę wyobraźni. Podziel dzieci na grupy dwuosobowe (pomocne do tego będzie odliczenie do dwóch). Uczestnicy stoją twarzą do siebie i przez 30 sekund mają za zadanie wymieniać się skojarzeniami. Zabawę rozpoczynają od słowa słoń. Podczas wymiany słów należy stać na jednej nodze, ręce trzymać z tyłu i wydzierać słońca. Następnie zmieniamy nogę i kontynuujemy zabawę przez kolejne 30 sekund. W zadaniu tym nie chodzi o dokładne odwzorowanie kształtu słońca, lecz o spontaniczność i twórcze myślenie. Poproś aby dzieci odłożyły swoje słońce przy specjalnie oznaczonych krzesłach (żółte do żółtego, zielone do zielonego i tak dalej).
2. Ustaw na środku sali jedno z krzesel, najlepiej takie, które dzieci używają w bibliotece. Zapytaj się uczestników o to, czy ten obiekt może łączyć coś ze słońcem? Pozwól dzieciom przekreślać krzesło i ustawiać w dowolny sposób, a następnie zapytaj do czego jest podobne?
3. Poinformuj dzieci o tym, że za chwilę poznają chłopca, który lubił przyglądać się przedmiotom. Frank jest bohaterem książki „Młody Frank. Architekt” Franka Vivy (Wydawnictwo Kocur Bury). Zaproś teraz dzieci do wysłuchania i obejrzenia ilustracji do książki „Młody Frank. Architekt”. Jeśli masz możliwość, to wyświetl ilustracje na ekranie multimedialnym. Porozmawiaj z dziećmi o przeczytanej książce, spróbujcie odtworzyć opowieść i przebieg zdarzeń. Zapytaj dzieci dlaczego stary Frank po wizycie w Muzeum Sztuki Nowoczesnej czuł się trochę młodszym, a młody Frank poczuł się starszy. Czy młody Frank zrealizuje swoje marzenie i zostanie architektem?
4. Zaproś dzieci do wspólnej pracy nad odkrywaniem właściwości materiału. Dzieci tworzą zespoły projektowe i pracują w czterech grupach (podział na grupy wedle koloru słońca, który wydzierały na początku spotkania). W sali rozmieszczone są cztery siedliska z metryczkami (białe arkusze papieru) i mazakami. Każdy zespół projektowy ma za zadanie opisać krzesło JAKIE ONO JEST? (nazwa, wielkość, kształt, barwa, użyteczność, wygląd, nazwać materiał z jakiego jest

zrobione). Dzieci opisują dostępne w bibliotece siedliska np.: dziecięce krzeselko, sakwę, krzesło biurowe, krzesło metalowe. Grupa wypełnia metryczkę, a następnie reprezentant dokonuje opisu: krzesło jest meblem, który stoi najczęściej przy stole. Wykonane jest w całości z lekkiego drewna, które zostało pomalowane. Zbudowane jest z czterech nóg, siedliska i oparcia. Umożliwia wygodne opieranie się i siedzenie. Poszczególne elementy łączą metalowe śruby. Krzesło jest meblem dopasowanym do wzrostu dzieci.

5. Wróćcie do pytania postawionego na początku spotkania: co łączy krzesło ze słoniem? Czym jest design? Wyjaśnij, że design to projektowanie najróżniejszych rzeczy, czyli wymyślanie, jak przedmioty mają być zrobione i jak mają wyglądać. Pokaż ilustrację wnętrza pokoju z książki „D.E.S.I.G.N. Ewy Solarz z ilustracjami Aleksandry i Daniela Mizielińskich (Wydawnictwo Dwie Siostry) i zaznacz, że wszystko co się w nim znajduje jest zaprojektowane. Projektant wymyśla rzeczy, sprawia, że rzecz jest praktyczna, wygodna, łatwa w użyciu i ładna.

6. Rozdaj grupom projektowym przygotowane wcześniej puzzle z wizerunkiem krzesła i datą powstania. Wśród projektów są: „Krzesło nad krzesłami”, „Kolorowy fotel”, „Pokój w pokoju”, „Papierowa kapusta”. Poproś aby każda z grup ułożyła rozsypankę i nadała nazwę obiektowi. Po skończonej pracy zaprezentuj dzieciom wybrane projekty z książki „D.E.S.I.G.N.” i opowiedz jak powstały. Przy starszych dzieciach fotografie można ułożyć według daty powstania. Na zakończenie tej części pokaż przykłady innych realizacji z książki „D.E.S.I.G.N.”. Będzie to inspiracja do pracy plastycznej.

7. Zaprosz dzieci do wspólnej pracy projektowej. Wyłóż dla nich duże arkusze szarego papieru, szeroką taśmę klejącą, nożyczki, papierowe tuby, sznurek i krzesło. Poproś każdą grupę o oklejenie i zabudowanie siedliska, tak aby powstał z niego nowy projekt. Może pojawi się krzesło do słuchania muzyki, krzesło z podnóżkiem, czy królewski tron? Wyobraźnia nie zna granic.

8. Pogratuluj dzieciom wykonania pracy projektowej. Ponieważ projekty zostają w bibliotece ważne jest aby wszystkie grupy miały możliwość obejrzenia pomysłów pozostałych uczestników. Podziękuj dzieciom za wspólnie spędzony czas, docenij ich aktywność podczas zajęć i zaprosz do przyjscia do biblioteki kolejny raz!