


Półka z pomysłami. Ćwiczenia dla Historionauty

Fascynujące historie


Podziel swoich uczniów na kilkuosobowe zespoły. Każdemu z nich rozdaj fotografie nieznanych uczniom obiektów. Poproś, aby o każdym obiekcie przygotowali w zespołach opowieść (powinni skorzystać z pytań podanych poniżej). Zachęć ich, aby uruchomili swoją wyobraźnię i wymyślili historie od początku do końca. Kiedy każdy zespół przedstawi już swoją historię, opowiedz im prawdziwe dzieje obiektów znajdujących się na zdjęciach. Uświadom im, że prawdziwe historie mogą być tak samo niezwykle jak te, które przed chwilą sami opowiedzieli.

- ♦ Co to jest?
- ♦ Kiedy i gdzie powstał ten obiekt?
- ♦ Z czego jest wykonany?
- ♦ Jakie osoby związane są z tym obiektem?
- ♦ Jaka historia się z nim wiąże?

Mapa myśli

Znalezienie informacji o historii obiektu może być trudnym zadaniem. Na początek zachęć uczniów, aby zrobili mapę myśli – spisali swoje skojarzenia, pierwsze wrażenia związane z obiektem, np. skąd może pochodzić, jakie osoby mogły być z nim związane, jak można go datować, do czego mógł służyć itp. Możesz użyć kartki i flamastrów bądź kartek post-it albo nowych technologii. W stworzeniu mapy myśli wokół obiektu mogą wam pomóc aplikacje, np. 

Słówka

Skojarzenia słowne to nie tylko mapa myśli. Za pomocą aplikacji możesz zachęcić uczniów, aby przygotowali obrazki ze skojarzeniami o danym obiekcie. Poproś, aby w parach wymienili skojarzenia, korzystając z aplikacji . Następnie, w większych grupach, porównaj wyniki swojej pracy, aby na koniec móc stworzyć wielką mapę słów wokół obiektu.

Graj i opowiadaj!

Jak w kreatywny sposób zachęcić uczniów do tworzenia opowieści? W tym celu pomogą wam kostki do gry, kartka papieru i długopis. Należy przygotować specjalną tabelkę z czterema kolumnami: Kiedy? Gdzie? Kto? Co? oraz ponumerować wiersze tabeli po kolei od 1 do 6 (liczba oczek na kostce do gry). Najpierw uzupełniamy tabelę, wpisując bądź rysując obrazki dotyczące wybranych obiektów. Część informacji może dotyczyć faktów, część uniwersalnych informacji, np.: *Kiedy? W 1918 roku. Gdzie?*

Tam, gdzie rosną poziomki (zobacz przykład).

Półka z pomysłami. Ćwiczenia dla Historionauty

Podziel klasę na mniejsze zespoły. Każdy z nich otrzymuje tabelę oraz kostkę do gry. Uczestnicy rzucając kostką budują narrację: konkretnej liczbie oczek przypisana jest treść - fraza do zbudowania opowieści. Można określić czas gry. Aktywność ma na celu ćwiczenie umiejętności budowania opowieści, rozbudza wyobraźnię, uczy kreatywnego myślenia, a jednocześnie opowiadania historii. Do zabawy w opowiadanie można wykorzystać informacje zapisane przez uczniów na kartach obiektu. Można ćwiczyć tworzenie historii abstrakcyjnych czy fantastycznych, ale możesz wykorzystać również to ćwiczenie do opracowania opowieści opartych na faktach, dotyczących wybranego przez was obiektu. W ten sposób, stworzona przez uczniów narracja może być wykorzystana do napisania końcowego artykułu.

Przykład karty do gry:

	Kiedy? (czas)	Gdzie (miejsce)	Kto? (bohaterowie)	Co? (wydarzenie)
	Dawno, dawno temu	W lokalnym ratuszu	Ciotka Konstancja	Wyprawa do sklepu
	W czasach praprapradziadków	W domu	Wuj Stanisław	Daleka podróż
	150 lat temu	Na rynku	Mała Elżbietka	Wykwintny posiłek
	W XIX wieku	W fabryce	Tadeusz, syn prawnika /robotnika/chłopa/ szewca/krawca	Romantyczna kolacja
	Pierwszego dnia jesieni/zimy/wiosny/lata	W sklepie	Babcia Katarzyna	Prezent na urodziny
	W przeszłości	W miejscu, którego nikt nie odwiedzał	Dzieci z okolicy	Otwarcie nowej szkoły/restauracji/sklepu

