

Scenariusz zajęć w oparciu o sztukę Aleksandy Zielińskiej „Mary, łowczyni Skamielin”

Autor: Agnieszka Zientarska

Typ zajęć: warsztaty do tekstu dramatycznego

Wiek uczniów: 10-12 lat

Czas: 90 minut

Temat: Bądź odkrywcą! Bądź kreatywny!

Materiały:

kartki, flamastry.

Wstęp | 10 minut

Prowadzący pyta uczestników:

- Co to znaczy być kreatywnym?
- Co to znaczy być odkrywcą?
- Jak można rozbudzać swoje zainteresowania?
- Czy łatwo jest realizować swoje pasje?
- Od czego to zależy?

Prowadzący przedstawia podstawowe informacje o głównej bohaterce i o tym, czym się zajmowała:

Główna bohaterka tekstu „Mary, łowczyni Skamielin” to postać autentyczna – **Mary Anning**. Żyła ona na przełomie XVIII i XIX wieku w Anglii i była jedną z pierwszych paleontolożek.

Paleontologia to nauka z pogranicza biologii i geologii, zajmuje się organizmami kopalnymi. Na podstawie skamieniałości, czyli zachowanych szczątków wymarłych organizmów i innych śladów działalności życiowej organizmów, wyprowadza wnioski o życiu w przeszłości.

Zacznijmy od rozmowy | 20 minut

1. Scena z dramatu

Prowadzący rozdaje wszystkim uczestnikom kartki i prosi, by narysowali scenę, którą zapamiętali z dramatu. Po ukończeniu zadania uczestnicy układają je w kolejności na podłodze, odtwarzając w ten sposób przebieg zdarzeń, ale też ukazując, które wydarzenie czy temat był dla nich najważniejszy. Działaniom tym towarzyszy wspólna analiza i dyskusja.

2. O cechach

Historia życia Mary:

- Nie było to łatwe życie, ale twórcze, pełne działania.
- Jako niemowlę ocalała na plaży od porażenia piorunem.
- Ojciec Mary był rzemieślnikiem produkującym meble, a dodatkowo, by utrzymać rodzinę, wybierał skamieniałości z okolicznych klifów, następnie zaś sprzedawał je turystom. Kiedy młodo zmarł na gruźlicę, Mary z bratem sami rozpoczęli poszukiwać skamieniałości, aby zarobić na życie.
- Mary w wieku 13 lat odkrywa pierwszy kompletny szkielet ichtiozaura. Potem znajduje jeszcze dwa kolejne.
- Następne wielkie odkrycie Mary – pierwszy w historii prawie kompletny szkielet plezjozaura.
- Z czasem odnalazła również inne znakomicie zachowane okazy – szkielety pterozaura i pterodaktyla.
- Mary znacząco przyczyniła się do rozwoju nauki, przez całe życie dokonywała kolejnych odkryć, zdobyła uznanie środowisk naukowych, a pod koniec życia także ich finansowe wsparcie.

Uczniowie wypisują trzy cechy, które posiada Mary, bohaterka dramatu. Nauczyciel pyta, czy jest taka scena, w której pojawiają się wszystkie te cechy, i prosi, by uczestnicy usiedli przy rysunku, na którym dana scena została przedstawiona.

Prowadzący inicjuje rozmowę o cechach Mary, pyta uczestników, jaka według nich jest postać przedstawiona w dramacie i dlaczego.

Przykładowe cechy: nieustępliwa, ciekawa, niedająca za wygraną, przekonana, że jej się uda.

Pytanie do dyskusji:

Co potrzebne jest do realizowania pasji?

Możliwe odpowiedzi:

znajomość i rozwijanie swoich pozytywnych cech, otwartość, ciekawość, niepoddawanie się mimo trudnych okoliczności, szukanie nowych rozwiązań.

Działania twórcze | 50 minut

1. Czy znam swoje pozytywne cechy?

Uczestnicy podchodzą do siebie nawzajem i mówią 3 dobre rzeczy na temat napotkanej osoby (np. co lubi, co ją zachwyca, co jej się podoba) i 3 dobre rzeczy o sobie. Dobre cechy o sobie nie mogą się powtarzać.

Po zakończeniu ćwiczenia nauczyciel pyta wszystkich, jak się czuli w tym zadaniu: czy łatwiej jest mówić o swoich pozytywnych cechach czy o cechach innych osób? Dlaczego?

2. Akceptacja, otwartość!

Uczniowie pracują w parach bądź jedna para występuje na środku. Podejmują oni dowolny temat odnoszący się do wykonywania jakiejś czynności i prowadzą rozmowę/dyskusję w określonej formie – jedna osoba wyraża akceptację wszystkiego, co mówi druga, np.:

- Idę do sklepu.
- Super, idę z tobą.
- Wspaniale, kupimy żyźwy.
- Świetnie, podoba mi się to, bo chcę spróbować jazdy na tyżwach latem.

Kolejne zdania nawiązują do siebie.

Po zakończeniu ćwiczenia prowadzący pyta o to, jak podczas takiej rozmowy czuli się uczestnicy.

3. Poczuj się bohaterem!

Wybrani uczniowie stają w dwóch rzędach (np. po 4 osoby, reszta to publiczność), na środku stoi nauczyciel. Pierwsze osoby z rzędów podchodzą do prowadzącego, a ten podaje literkę, np. „a”. Uczestnicy z tej pary na zmianę wymieniają rzeczowniki rozpoczynające się na tę literę do momentu dłuższej pauzy jednej z osób – wtedy przechodzi ona na koniec kolejki. Otrzymuje przy tym brawa jako wyraz docenienia jej starań, bez względu na to, jak jej poszło. Brawa nagradzają wysiłek. Podchodzi kolejna osoba z rzędu, a prowadzący zmienia literę.

Refleksja po ćwiczeniu

Nauczyciel pyta uczniów: Jak się czuli, kiedy zarówno za popełniony błąd, jak i właściwą odpowiedź otrzymywali brawa? Co ich bardziej motywowało?

4. Kreatywność

- **Tworzenie nowych zastosowań**

Każdy uczestnik wybiera 2 przedmioty codziennego użytku i wymyśla dla nich nowe zastosowanie. Następnie uczniowie dobierają się w pary i wspólnie zastanawiają się, co nowego można zrobić z tych 4 rzeczy, jaki problem rozwiązać. Gdy wszyscy mają już jakieś pomysły, następuje prezentacja wymyślonych rzeczy na forum.

- **Zadawanie pytań i szukanie nowych rozwiązań**

Nauczyciel dzieli uczestników na 3 grupy. Każda z nich otrzymuje krótką informację (opis i zdjęcie) na temat jednego z dinozaurów: pterodaktyla, ichtiozaura i plezjozaura. Prowadzący prosi, by grupy na podstawie tych informacji ułożyły pytania, na które nie ma odpowiedzi w tekstach, z którymi się zapoznały, albo postawiły pytania przeczące tym informacjom.

Przykładowe pytania:

- Co by było, gdyby te zwierzęta dziś istniały?
- Gdzie mogłyby teraz mieszkać?
- Jakie cechy musiałyby wytworzyć, by żyć we współczesnym świecie?
- Co by było, gdyby pterodaktyl nie latał?
- Jakie zwierzę powstałoby przez połączenie pterodaktyla, ichtiozaura i plezjozaura?

Następnie grupy prezentują dinozaura w dowolnej formie. Może to być rzeźba, wiersz, plakat itp.

- **Przewidywanie konsekwencji działań i przyszłości - współczesne skamieliny**

Nauczyciel pyta, co zdaniem uczestników zmieni się za kilka tysięcy lat, czego nie będzie, a następnie prosi, by stworzyli współczesną skamielinę, pozostawiając ich wyobraźni, co i w jaki sposób, w jakiej formie zapiszą.

Podsumowanie | 10 minut

Uczestnicy siadają w kole i podsumowują działania:

Jaka emocja najczęściej lub najwyraźniej towarzyszyła im podczas warsztatów?

Próbują określić ją jednym wyrazem bądź gestem.

