

Beata Paszun

Słupsk oczami „Dziewczyny z muralu” – propozycje pracy z baśniami Jolanty Nitkowskiej-Węglarz

Pani Jolanta Nitkowska-Węglarz jest znaną dorosłym i dzieciom pisarką oraz propagatorką kultury regionu słupskiego. Jej najnowsza książka „Dziewczyna z muralu” – dedykowana słupskim dzieciom – jest zbiorem trzech baśni. Pierwsza z nich to tytułowa „Dziewczyna z muralu”, druga



„Niezwykłe schody” i ostatnia „Bursztynowe serduszko”. Autorka, w magiczny i niezwykle plastyczny sposób, świetnie przemawiający do wyobraźni dziecka, opowiada historie związane z naszym miastem. Książka ta jest ciekawą propozycją literacką, którą można wykorzystać na zajęciach w klasach I-III – zarówno na edukacji polonistycznej, ale także plastycznej, społecznej czy informatycznej. Podczas pierwszego czytania zbioru tych

baśni narodziły się liczne pomysły do pracy z moimi uczniami klasy II. Mam nadzieję, że moje doświadczenie w pracy z tą lekturą zainspiruje innych nauczycieli i zachęci do wykorzystania jej na lekcjach.

Temat: Opracowanie baśni pt. „Dziewczyna z muralu”

Cele ogólne:

- rozwijanie zainteresowań czytelniczych i artystycznych,
- rozbudzanie zainteresowania zabytkami Słupska oraz poszerzanie wiedzy o regionie,
- rozwijanie umiejętności kodowania z wykorzystaniem robotów edukacyjnych,
- kształtowanie współpracy w grupie i planowania własnej pracy.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- rozumie treść przeczytanej baśni,
- potrafi ułożyć we właściwej kolejności punkty z planu wydarzeń,
- potrafi rozpoznać słupskie zabytki,
- zna nazwy kierunków,
- potrafi pracować z mapą Słupska, wskazuje obiekty znajdujące się na północy, południu, wschodzie i zachodzie miasta,
- ilustruje wybrane sceny z baśni,
- projektuje buty dla Rudej, pelerynę dla Magazyniera Historyjek,
- uzupełnia trasę dla ozobotów kodami, zgodnie z podanymi warunkami,
- współpracuje z rówieśnikami podczas wykonywania zadań.

Metody: podające, poszukujące, praktycznego działania.

Formy: indywidualna, zbiorowa, grupowa.

Pomoce dydaktyczne: egzemplarze książki „Dziewczyna z muralu”, tablica multimedialna, plan wydarzeń w baśni, ilustrowana mapa Słupska, zdjęcia zabytków Słupska, karty pracy – trasa dla ozobota, roboty edukacyjne – ozoboty, materiały plastyczne.

Wprowadzenie do zajęć – historia muralu na ulicy Bema (na podstawie informacji: www.slupsk.pl).

Mural powstał w 2016 r. w ramach projektu „Słowiańskie bratanie”, pod okiem Rosjanina Alexa Menuhova, artysty, plastyka i twórcy wielu murali w Polsce i za granicą. Razem z nim pracowała 22 osobowa grupa chętnych wolontariuszy, którzy przez sześć dni intensywnie tworzyli projekt. Artyści na muralu przedstawili rudowłosą, bosą kobietę, która obejmuje Basztę Czarownic. U jej stóp widzimy słupskie zabytki: jest Muzeum Pomorza Środkowego, Ratusz, Kaplica św. Jerzego, zabytkowa kamienica, która stoi na Starym Rynku.

Propozycje zadań:

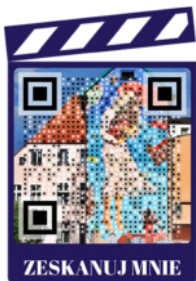
1. Tworzenie ilustrowanej książeczki z przygodami Rudej.

Nauczyciel tworzy plan wydarzeń baśni. Przygotowuje tyle punktów, ile ma dzieci w klasie. W moim przypadku to 27. Uczniowie losują kartkę A4 z napisanym punktem z planu wydarzeń. Ilustrują ten frag-

ment baśni. Kiedy wszystkie dzieci stworzą już swoje rysunki, układamy je zgodnie z przebiegiem wydarzeń i tworzymy ilustrowaną książeczkę. Można ją powielić w tyłu egzemplarzach, ilu jest uczniów. Taka książeczka jest cudowną pamiątką dla każdego dziecka.

Przykładowy plan wydarzeń w baśni „Dziewczyna z muralu”:

1. Rozmowa kota z Rudą.
2. Nocny spacer bohaterów.
3. Spotkanie Magazyniera Historyjek.
4. Poszukiwanie butów dla Rudej.
5. Taniec dziewczyny na placu.
6. Powrót bohaterów na mural.
7. Zauważenie zmian na muralu przez Matkę Fotografkę.
8. Wizyta kota i Rudej w teatrze.
9. Rodzina przed telewizorem.
10. Kłótnia małżeństwa.
11. Rozmowa babci z wnuczką.
12. Smutek Rudej z powodu braku rodziny.
13. Powrót Rudej z kotem na mural.
14. Kolejne zmiany na muralu.
15. Nocna przejażdżka czerwonym tramwajem.
16. Przystanek w Lasku Północnym.
17. Wyprawa do Lasku Południowego.
18. Ruda i kot na muralu.
19. Zdziwienie uczniów Matki Fotografki.
20. Wyprawa Rudej i kota syrenką.
21. Uszkodzenie zegara na ratuszu.
22. Przenoszenie się bohaterów w czasie.
23. Pomoc Magazyniera Historyjek.
24. Zamieszanie na muralu.
25. Porządkowanie muralu przez powiększonego kota.
26. Pozostawienie syrenki na Placu Zwycięstwa.
27. Sylwestrowa wizyta twórców muralu.



Gotową książeczkę można zobaczyć w formie prezentacji filmowej zamieszczonej na YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=itBqNwy66wg>)

2. Układanie logogryfu.

Zadaniem dzieci jest ułożenie logogryfu do podanego rozwiązania MURAL, z użyciem wyrazów kojarzących się z treścią baśni lub ze Słupskiem.

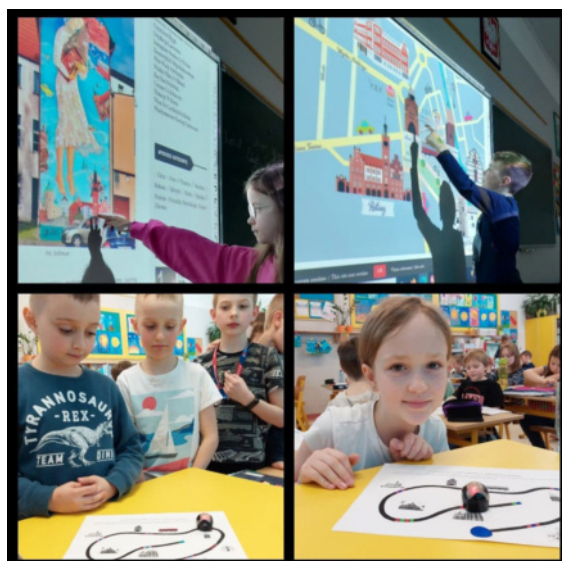
Przykładowy logogryf utworzony przez moich uczniów:

		M	a	g	a	z	y	n	i	e	r
S	ł	U	p	s	k						
		R	a	t	u	s	z				
t	r	A	m	w	a	j					
	p	L	a	c							

3. Wycieczka po Słupsku śladami budowli z muralu – tworzenie trasy dla ozobota (roboty edukacyjnego).

Przed przystąpieniem do zadania uczniowie pracowali z ilustrowaną mapą Słupska, rozpoznawali i określali położenie charakterystycznych budowli w naszym mieście. Następnie oglądali zdjęcie muralu na ulicy Bema i wskazywali budowle, które się na nim znajdują.

Zadanie polegało na zakodowaniu trasy dla ozobota, zgodnie z podanymi warunkami. Karta do zadania jest mojego autorstwa (załącznik nr 1). Jej wykonanie pozwala dzieciom w ciekawy i pełen zabawy sposób zapamiętać nazwy i położenie słupskich zabytków.



4. Ilustrowanie peleryny Magazyniera Historyjek.

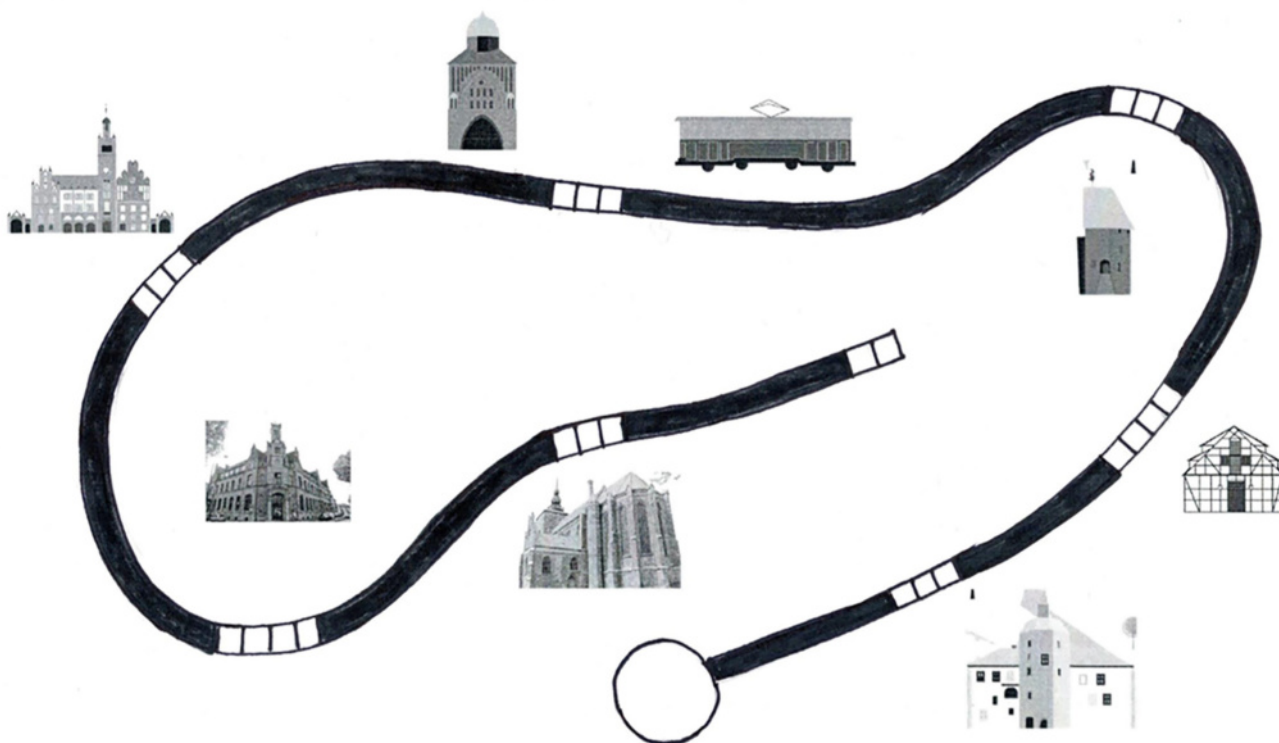
Jedną z głównych postaci baśni jest Magazynier Historyjek. Niezwykle tajemniczy bohater nosi pelerynę. Zadaniem dzieci było jej zaprezentowanie w formie plastycznej. Powstały przepiękne i kolorowe prace.



Załącznik nr 1

SPACER ŚLADAMI SŁUPSKICH BUDOWLI Z "DZIEWCZYNY Z MURALU"

Uzupełnij trasę dla ozobota odpowiednimi kodami. Przy budowlach, które są na muralu robot powinien się zatrzymać (kod Pauza 3 sekundy), zaś przy budowlach, których na muralu nie ma, ozobot powinien się zakręcić (kod tornado).



5. Projektowanie butów dla Rudej.

Dziewczyna przedstawiona na muralu jest bosa. Jeden z fragmentów baśni opowiada o poszukiwaniu butów dla Rudej. Dzieci miały za zadanie zaprojektować wygodne i ciekawe buty, dzięki którym bohaterka będzie mogła swobodnie tańczyć i wędrować po Słupsku. Uczniowie najpierw wykonali projekt butów na papierze. Następnie uczestniczyli w warsztatach w Ceramikarni, gdzie lepiли buty z gliny według sporządzonych projektów. Buty zostały wypalone i pokryte szkliwem, aby nabrały koloru i blasku. Zwieńczeniem pracy dzieci jest szkolna wystawa butów dla dziewczyny z muralu.

Beata Paszun

Nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej z 30-letnim stażem pracy w Szkole Podstawowej z Oddziałami Integracyjnymi nr 5 im. Gryfitów w Słupsku. Pasją są działania artystyczne. Od wielu lat prowadzi dodatkowe zajęcia plastyczne dla uczniów kl. I-III.