

POLIN

Muzeum
Historii
Żydów
Polskich

ACTIVE BOOK

do filmu animowanego
„PAMIĘĆ DROBINEK”.
Instrukcja dla nauczycieli



SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Wskazówki	4
Karta pierwsza – SKOJARZENIA	5
Karta druga – PAMIĘĆ OBRAZÓW	7
Karta trzecia – EMOCJE	9
Karta czwarta – ZABAWA PLASTYCZNA	11
Karta piąta – PAMIĘCIOWY EKSPERYMENT	13
Karta szósta – WSPÓLNY PŁOMIEŃ PAMIĘCI	15



WSTĘP

Nauczycielu, Nauczycielko!

Przed Tobą i Twoją klasą fascynująca podróż do świata drobinek. Ich przygody poznacie dzięki filmowi animowanemu „Pamięć drobinek”, realizowanemu przez Hi-Story na podstawie opowiadania Zofii Staneckiej „Pamięć drobinek”. Aby pogłębić odbiór tej opowieści powstały specjalne karty pracy, dzięki którym umożliwisz swoim uczniom i uczennicom refleksje nad tym, jak działa pamięć.

Opisane poniżej karty pracy są propozycją zajęć poświęconych pamięci o powstaniu w getcie warszawskim, rekomendowaną przez Dział Edukacji Muzeum POLIN dla klas 1–3 szkoły podstawowej. Poruszanie tematów związanych z II wojną światową oraz Zagładą wymaga szczególnej rozwagi ze strony osoby prowadzącej zajęcia. Zadbaliśmy o to, aby informacje pojawiające się w przekazanych Państwu materiałach edukacyjnych były dopasowane do wieku odbiorców i odbiorczyń oraz aby były opatrzone naszym komentarzem.

Rekomendujemy, by przed przeprowadzeniem lekcji zapoznać się z zaleceniami i wskazówkami dotyczącymi edukacji na temat II wojny światowej i Zagłady Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN.

WSKAZÓWKI

Plan działania

W poniższym pliku znajdziesz wskazówki, jak wykorzystać karty pracy do przeprowadzenia zajęć. Karty możesz wydrukować z pliku o nazwie: **Pamięć Drobiniek - Karty pracy dla uczniów**. Zaś w pliku: **Pamięć Drobiniek - Karty dla nauczycieli**, umieściliśmy obrazy do wyświetlenia podczas prowadzonej przez Ciebie lekcji.

Materiały do uzupełnienia kart

Wszystkie karty można uzupełnić z użyciem długopisu lub ołówka. Aby urozmaicić działanie z kartami, do niektórych zadań warto wykorzystać kolorowe kredki lub pisaki (karty nr 3, 4 i 6) oraz klej i nożyczki (karta nr 3).

Czas trwania

Przewidziany czas pracy na wypełnienie wszystkich kart to dwie godziny lekcyjne. W zależności od swoich możliwości i potrzeb grupy możesz wykorzystać te karty, które Twoim zdaniem sprawdzą się podczas lekcji najlepiej.

Karta pierwsza – SKOJARZENIA

Tę kartę dzieci wypełniają przed zobaczeniem filmu „Pamięć drobinek”. Karta ma na celu przygotować dzieci do głębszego zrozumienia treści znajdujących się w filmie.

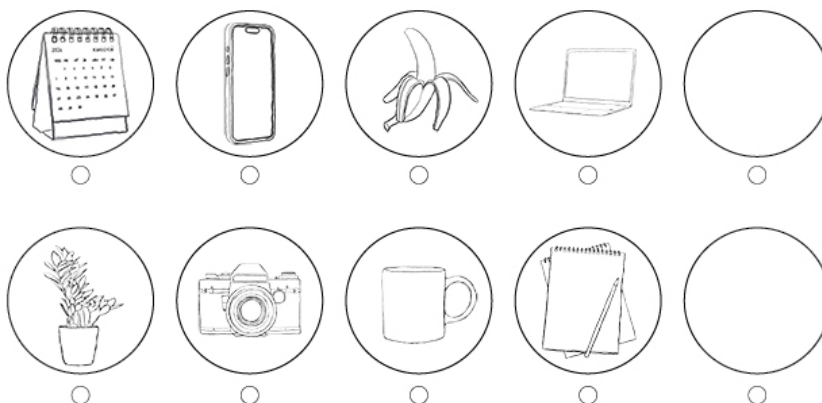
1. Zanim rozdasz karty, porozmawiaj z dziećmi o skojarzeniach, jakie przychodzą im do głowy, gdy słyszą słowo „pamięć”. Napisz słowo na tablicy i dookoła niego zapisuj skojarzenia dzieci. Nawet jeśli dane skojarzenie wyda Ci się nielogiczne – zapisz je i zastanów się razem z dziećmi, jak może ono łączyć się z pamięcią. Twórzcie nieoczywiste połączenia.
2. Po tym ćwiczeniu rozdaj karty dzieciom. Przeczytaj treść pierwszego ćwiczenia. Daj dzieciom około 5 minut na wykonanie zadania. Następnie zapytaj dzieci, jakie odpowiedzi wybrały i dlaczego. Możesz dodatkowo dopytać, o jakie przedmioty uzupełniłyby listę rzeczy, które pomagają im zapamiętać ważne wydarzenia.
3. **Ważne!** W tym ćwiczeniu każda odpowiedź może być dobra, np. kwiatek doniczkowy może być pamiątką z rodzinnej podróży. Pomóż dzieciom uzasadnić swoje wybory.

Karta pierwsza – SKOJARZENIA

Skojarzenia

1

Zaznacz przedmioty, które pomagają Ci pamiętać o ważnych wydarzeniach. Jeśli masz ochotę, dorysuj własne propozycje.



Projekt jest finansowany przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię w ramach Funduszu EOG oraz przez budżet krajowy



Karta druga – PAMIĘĆ OBRAZU

To karta, która pomaga podzielić się swoimi wrażeniami po zobaczeniu filmu oraz zastanowić się, co wpływa na proces zapamiętywania.

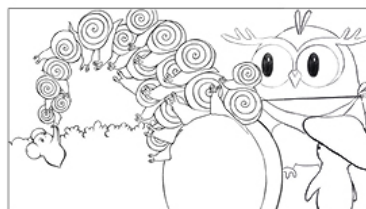
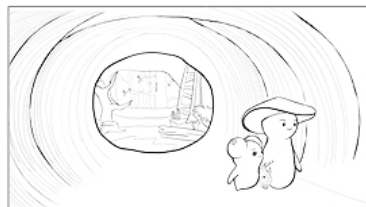
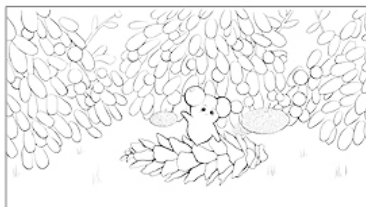
1. Wstęp. Rozdaj karty dzieciom zaraz po zobaczeniu filmu i daj im czas na spokojne wybranie jednej spośród czterech odpowiedzi.
2. Sprawdzenie odpowiedzi. Wspólnie sprawdźcie, która scena otrzymała najwięcej głosów. Czytaj kolejno numerki przyporządkowane do danej sceny, a dzieci niech dają znać, którą scenę wybrały – poprzez podniesienie karty z zadaniem w górę.
3. Razem zastanówcie się, czemu dana scena otrzymała najwięcej głosów. Pamiętaj, żeby podkreślić, że nawet jeśli odpowiedź danego dziecka nie znalazła się w większości, nie oznacza to, że jest mniej ważna albo nieistotna. Pozwól dzieciom z każdej z grup wypowiedzieć się, dlaczego oddały głos na daną scenę z filmu. Zapytaj też dzieci, jakie tytuły wymyśliły dla wybranych scen.

Karta druga – PAMIĘĆ OBRAZU

Pamięć obrazu

2

Spośród czterech scen wybierz jedną, która najmocniej zapadła Ci w pamięć. Wymyśl dla niej tytuł.



Projekt jest finansowany przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię w ramach Funduszu EOG oraz przez budżet krajowy



Karta trzecia – EMOCJE

Karta ma za zadanie uchwycić emocje, jakie towarzyszyły dzieciom podczas oglądania filmu, i przedstawić jedną z nich w formie graficznej.

1. Wstęp. Przeczytaj dzieciom na głos treść polecenia znajdującego się na karcie i zaproś do jej wypełnienia. Jeśli dzieci mają kolorowe kredki albo długopisy, mogą narysować kształt emocji w dopasowanym do niej kolorze.
2. Emocje osoby prowadzącej. Nauczycielu, Nauczycielki – Ciebie również zapraszamy do wykonania zadań z tej karty, a następnie do zaprezentowania jej dzieciom i opowiedzenia, dlaczego wybrałeś, wybrałaś daną emocję. Opowiedz: podczas której sceny w filmie towarzyszył Ci smutek, a kiedy radość? W jaki sposób przedstawiłeś, przedstawiłaś wybraną przez siebie emocję? Dzięki Twojej prezentacji dzieciom będzie łatwiej opowiedzieć o swoich kartach.
3. Aktywność dzieci. Następnie zaproponuj chętnym dzieciom opowiedzenie o tym, jak wypełniły karty i dlaczego.

Karta trzecia – EMOCJE

Emocje

3

Zastanów się, jakie emocje towarzyszyły Ci podczas oglądania filmu. Zaznacz je. Następnie z wybranych odpowiedzi wybierz jedną i spróbuj przedstawić kształt tej emocji. Czy Twoje emocje są delikatne i radosne jak letni wietrzyk, czy może szalone i wzburzone niczym morski sztorm? Postaraj się oddać ich kształt przy pomocy różnorodnych linii.

nuda

radość

obojętność

rozbawienie

ciekawość

zniechęcenie

niepokój

entuzjazm

złość

strach

smutek

Projekt jest finansowany przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię w ramach Funduszu EOG oraz przez budżet krajowy

Islandia
Liechtenstein
Norwegia



Karta czwarta – ZABAWA PLASTYCZNA

Podczas wypełniania tej karty dzieci zajmuje swobodna twórcza aktywność, która pomaga im rozwijać wizualną wyobraźnię.

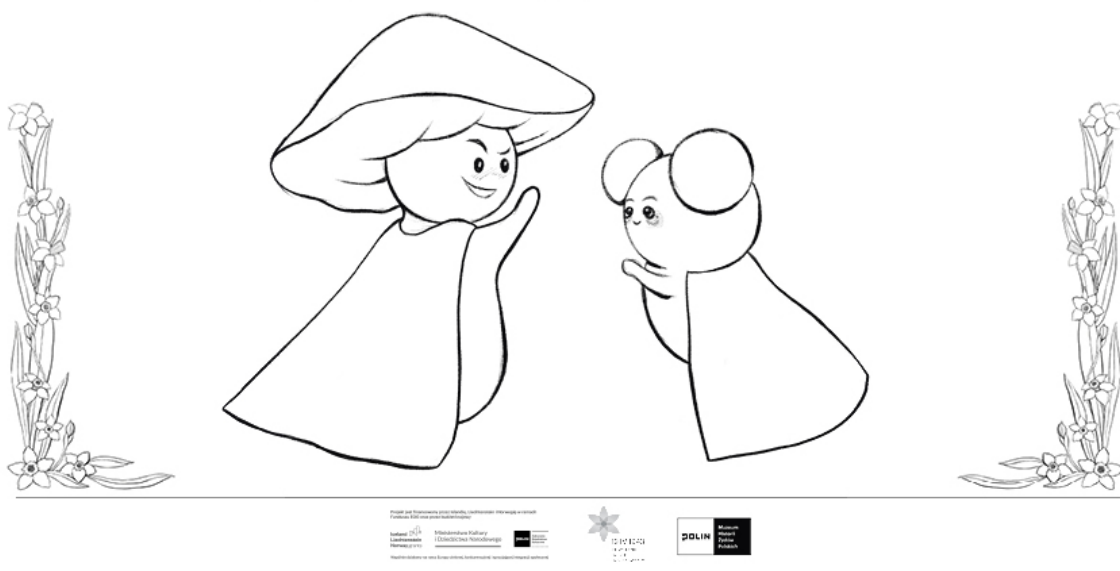
1. Wstęp. Przypomnij dzieciom scenę z filmu, w której Maślak przebiera się za trolla i straszy Borówkę.
2. Wykonanie zadania. Zaproś dzieci do wykonania zadania z karty. Jeśli dzieci mają dostęp do kleju i nożyczek, mogą wykleić pelerynę, wycinając lub wydzierając fragmenty papierowej tkaniny z dodatkowej karty. Kiedy dzieci nakleją papierowe tkaniny, mogą je pokolorować albo dorysować własne pomysły na to, co może się znaleźć na pelerynie.
3. Prezentacja prac. Stwórz razem z dziećmi mini galerię prac, układając je na dwóch stołach w kształt okręgu, dookoła którego będzie można chodzić i oglądać wszystkie prace.

Karta czwarta – ZABAWA PLASTYCZNA

Zabawa plastyczna

4

Jak wiesz Maślak uwielbiał stroić sobie żarty i przebierać się. Stwórz dla niego i Borówki peleryny superdrobinek - strażników wspomnień, których misją jest dbanie o to, żeby dawne wydarzenia nie zostały zapomniane. Do stworzenia peleryny użyj wzorów tkanin z dodatkowej karty.



Projekt jest finansowany przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię w ramach Funduszu EOG oraz przez budżet krajowy



Karta piąta – PAMIĘCIOWY EKSPERYMENT

Podczas wykonywania tego zadania dzieci sprawdzą nie tylko swoją pamięć, ale uświadomią sobie, że zapamiętywanie to proces, który u każdej osoby wygląda inaczej.

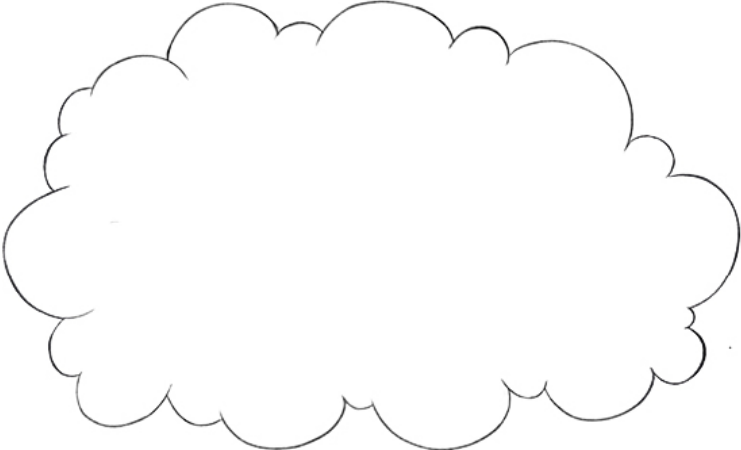
1. Wstęp. Zaproś dzieci do samodzielnego przeczytania zadania z karty. Następnie na czas jednej minuty wyświetl planszę, na której znajdzie się jedna scena z filmu przedstawiająca Polanę Pamięci. Zadanie dzieci polega na zapamiętaniu jak największej liczby elementów z obrazka, a następnie narysowanie lub zapisanie ich na swojej karcie.
2. Wykonanie zadania. Po wyłączeniu obrazka poproś dzieci, żeby w ciągu 5 minut za pomocą prostych schematycznych rysunków przestawiły to, co udało się im zapamiętać. Rysunki służą tu zapisaniu informacji – nie muszą być „dziełami sztuki”; ważne, żeby dziecko potrafiło na podstawie takiej rysunkowej notatki powiedzieć, co przedstawia. Dzieci mogą też zapisać zapamiętane elementy.
3. Praca w dwójkach. Poproś dzieci, żeby porozmawiały w parach o tym, co udało im się zapamiętać. Niech zwrócą uwagę na podobieństwa i różnice w zapamiętanych informacjach.

Karta piąta – PAMIĘCIOWY EKSPERYMENT

6

Pamięciowy eksperyment

Przeprowadź test na pamięć. Przez minutę przypatruj się uważnie scenie z filmu przedstawiającej Polanę Pamięci. Następnie narysuj lub zapisz w ciągu 5 minut jak najwięcej szczegółów, które zapamiętałaś, zapamiętałś. Porównaj swoją pracę z pracą kolegi lub koleżanki z ławki. Sprawdźcie, czy udało się Wam zapamiętać te same elementy.






Projekt jest finansowany przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię w ramach Funduszu EOG oraz przez budżet krajowy

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego




Karta szósta – WSPÓLNY PŁOMIEŃ PAMIĘCI

To karta, która ma za zadanie zintegrować klasę poprzez wykonanie wspólnej pracy. Zadanie też pokazuje, jak ważne są wspomnienia pojedynczych osób, bo to dzięki zebraniu ich w jedną całość możemy uzyskać pełniejszy obraz danego wydarzenia.

1. Wstęp. Wybierz razem z dziećmi jedno wydarzenie, które miało miejsce w tym roku szkolnym. Może to być wspólna wycieczka lub jakaś klasowa impreza; ważne jest, by wybrane wydarzenie budziło u całej klasy pozytywne wspomnienia.
2. Wykonanie zadania. Zadanie polega na narysowaniu przez dziecko we wnętrzu płomienia miłego wspomnienia związanego z wydarzeniem, w którym brało udział.
3. Podsumowanie. Wspólnie z dziećmi ułóżcie prace jak puzzle w jedną całość, tworząc ognisko (patrz karta z przykładem). Porozmawiaj z dziećmi o tym, co myślą o tej wspólnej pracy. Zapytaj, jakie korzyści płyną z zebrania w jedną całość wspomnień kilku osób. Czy dzięki temu możemy lepiej zapamiętać dane fakty? A może wspomnienia innych osób pomagają nam przypomnieć sobie to, o czym zapomnieliśmy?

Karta szósta – WSPÓLNY PŁOMIEŃ PAMIĘCI

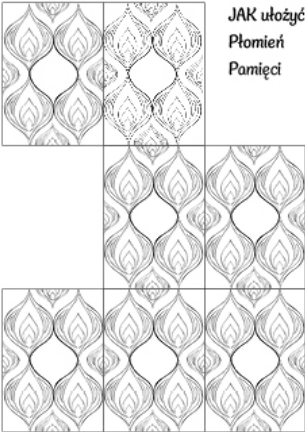
7

Wspólny Płomień Pamięci

Razem z klasą przypomnij sobie miłe wydarzenie, które miało miejsce w szkole w tym roku. Następnie narysuj swoje wspomnienie związane z tym wydarzeniem. Połączcie swoje rysunki w klasowy Płomień Pamięci. Karty pracy łączą się jak puzzle, możecie je układać na podłodze lub przyklejać na ścianie.



TU narysuj
swoje wspomnienie!



JAK ułożyć
Płomień
Pamięci

Projekt jest finansowany przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię w ramach Funduszu EOG oraz przez budżet krajowy

Islandia
Liechtenstein
Norwegia

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Projekt jest finansowany przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię w ramach Funduszu EOG oraz przez budżet krajowy



19 IV 1943
POWSTANIE W GETCIE
WARSZAWSKIM



Muzeum
Historii
Żydów
Polskich