



## Ciekawe muzea

- Ciekawe muzea
  - [Wprowadzenie](#)
  - [Film](#)
  - [Interaktywne ćwiczenia multimedialne](#)
  - [Podsumowanie](#)
  - [Słowniczek](#)
  - [Dla nauczyciela](#)

# Wprowadzenie

---

W Polsce funkcjonuje ponad 600 muzeów, a na całym świecie ponad 50 tysięcy. Odgrywają one istotną rolę w zachowywaniu i rozpowszechnianiu tradycji oraz dorobku kulturalnego narodów. Chcąc zrozumieć znaczenie muzeów, warto znać ich podstawowe funkcje i typy.

## Już wiesz

Przed zapoznaniem się z e-materiałem powinieneś wiedzieć:

- jakie są zadania muzeum;
- co można zobaczyć w muzeum.

## Nauczysz się

- definiować podstawowe pojęcia związane z muzeum;
- określać najważniejsze funkcje muzeum;
- rozpoznawać typy muzeów;
- rozpoznawać sposoby promocji muzeów;
- omawiać rolę i zadania pracowników muzeum.

# Film

---



Zasób interaktywny dostępny pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DXF6KHhi7>

Źródło: LEARNETIC SA, licencja: CC BY-SA 2.0.

# Interaktywne ćwiczenia multimedialne

---

## Ćwiczenie 1

Zaznacz działania związane z funkcją ochronną muzeum.

- gromadzenie eksponatów
- wystawy
- konserwacja zabytków
- ochrona zabytków
- kształtowanie wrażliwości na piękno
- lekcje muzealne
- przechowywanie eksponatów



Zasób interaktywny dostępny pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D1EbkZlq6>

Źródło: LEARNETIC SA, licencja: CC BY-SA 2.0.

# Podsumowanie

---

Muzeum jest instytucją kulturalną, która ma za zadanie przechowywać, chronić i prezentować eksponaty. Wyróżnia się trzy główne funkcje muzeum: ochronną, edukacyjną i estetyczną.

W zależności od rodzaju prezentowanych zbiorów muzea dzielą się na typy, np. muzeum zabawek, muzeum historyczne, skansen, muzeum archeologiczne, muzeum literatury, muzeum morskie.

Coraz więcej muzeów proponuje zwiedzanie i oglądanie swoich zbiorów w internecie. Istnieją również wirtualne muzea, czyli takie, których nie znajdziemy w rzeczywistości. Muzea stosują różne formy promocji i reklamy, drukują ulotki i foldery, sprzedają pamiątki, prowadzą strony internetowe, publikują ogłoszenia w mediach, organizują koncerty i pokazy.

# Słowniczek

---

## **audioprzewodnik**

nagranie audio dotyczące wystawy, odtwarzane na udostępnianych zwiedzającym urządzeniach

## **eksponat**

(łac. expono – wystawiam na pokaz) – wytwór człowieka o wartości historycznej lub artystycznej prezentowany na wystawie lub w muzeum

## **konserwator**

(łac. conservator) – osoba, która zajmuje się odnowieniem, odtworzeniem i zabezpieczeniem zabytków

## **kustosz**

(łac. custos) – strażnik – pracownik muzeum, sprawujący opiekę nad zbiorami

## **muzeum**

(gr. museion – świątynia muz) – instytucja kulturalna zajmująca się gromadzeniem, przechowywaniem, ochroną i udostępnianiem obiektów o wartości historycznej lub artystycznej; część zbiorów jest prezentowana na wystawach stałych lub czasowych, resztę przechowuje się w magazynach

## **przewodnik**

1. pracownik muzeum, który oprowadza zwiedzających po wystawie;
2. osoba wskazująca drogę;
3. przywódca grupy;
4. książka zawierająca wskazówki ułatwiające zwiedzanie

## **skansen**

(szw. skansen – szaniec) – 1. muzeum zorganizowane na wolnym powietrzu, prezentujące zabytki kultury ludowej danego regionu zgromadzone pod gołym niebem; 2. zabytkowe obiekty techniczne

## **wirtualne muzeum**

muzeum wykorzystujące do prezentacji zbiorów najnowsze technologie informacyjne; może być odrębną, niezależnie funkcjonującą jednostką w cyberprzestrzeni lub częścią tradycyjnego muzeum, np. w postaci strony internetowej instytucji

## **wystawa/ekspozycja**

miejsce, w którym są wystawione na pokaz zbiory muzeum, galerii sztuki lub innej instytucji kulturalnej

# Dla nauczyciela

---

## Scenariusz

### Autor

Learnetic

### Temat zajęć

Ciekawe muzea

### Grupa docelowa

Szkoła podstawowa, klasy IV-VI

### Ogólny cel kształcenia

Zapoznanie ucznia z instytucjami kultury i ich działalnością.

### Kształtowane kompetencje kluczowe:

- 1) Porozumiewanie się w języku ojczystym;
- 2) Świadomość i ekspresja kulturalna.

### Cele (szczegółowe) operacyjne

Uczeń:

- a) rozwija umiejętność słuchania i analizowania tekstów audiowizualnych,
- b) dyskutuje w sposób zrozumiały o uczestnictwie w kulturze,
- c) gromadzi słownictwo na temat muzeów, zbiorów, eksponatów, ekspozycji,
- d) dyskutuje o roli muzeów w kulturze,
- e) wyszukuje informacje i przygotowuje krótką notatkę o rodzajach muzeów;
- f) poznaje typy muzeów,



g) rozpoznaje sposoby promocji muzeów,

h) dowiaduje się, jaką rolę pełnią pracownicy muzeum.

## Metody/techniki kształcenia:

- metody samodzielnego dochodzenia do wiedzy: „burza mózgów”, gry dydaktyczne, kalambury;
- metoda asymilacji wiedzy: pogadanka;
- metoda praktyczna: twórcza (projekt), ćwiczenia;
- metoda eksponująca: pokaz filmu.

## Formy pracy:

- indywidualna
- zbiorowa
- grupowa

## Przebieg lekcji

### Faza wprowadzająca

- Nauczyciel zadaje uczniom pytanie, o to, jakie muzea mieli okazję odwiedzić. Prosi, by podzielili się wrażeniami z wizyty.

### Faza realizacyjna:

1. Nauczyciel wyświetla film *Ciekawe muzea*.

Przerywa projekcję w momencie pojawienia się planszy z napisem

*W wirtualnym muzeum.*

2. Dzieli uczniów na dwa zespoły i przeprowadza grę w formie teleturnieju. Zadaje pytania, np. Co to jest eksponat? Jak nazywamy miejsce, w którym prezentowane są eksponaty? Co to jest konserwacja? Wymień 4 typy muzeów. Wymień 4 eksponaty, które można by zobaczyć w muzeum techniki, Do czego służy audioprzewodnik? Co odróżnia skansen od innych typów muzeów?, Czym zajmuje się kustosz?, Czy muzeum udostępnia zwiedzającym wszystkie eksponaty? Jaką nazwę noszą zajęcia organizowane dla uczniów w muzeach? Nauczyciel zlicza poprawne odpowiedzi udzielone przez obie drużyny. Drużyna, która poprawnie odpowie na większą liczbę pytań zostaje nagrodzona plusami.
3. Nauczyciel dzieli uczniów na 4–5 osobowe grupy. Każdemu zespołowi rozdaje karty, przedstawiające różnego rodzaju eksponaty. Uczniowie mają za zadanie pogrupować je

w trzy zbiory i nadać każdemu z nich nazwę muzeum, najlepiej rzadkiego lub wymyślonego przez siebie, np.: muzeum wiosny, muzeum mody, muzeum kulinariów. Na obrazkach powinny się znaleźć odpowiadające tym nazwom obiekty, np.: kapelusze, suknie, koszule, apaszki, różne potrawy, kwiaty, drzewa, wianek z kwiatów, łąka, itp. Każdy ze zbiorów powinno tworzyć ok. 7 eksponatów.

4. Po wykonanym ćwiczeniu uczniowie przedstawiają w zespołach nazwy wymyślonych przez siebie muzeów, krótko uzasadniając swoją decyzję.
5. Kalambury. Nauczyciel prosi kilku chętnych uczniów o zaprezentowanie w parach, w formie pantominy wylosowanego przez nich hasła (konserwator, przewodnik, specjalista ds. promocji, eksponat, audioprzewodnik). Reszta klasy odgaduje hasła.
6. Następnie uczniowie kontynuują oglądanie filmu *Ciekawe muzea*.
7. Po zakończonej projekcji uczniowie przygotowują w grupach ulotkę promocyjną jednego z wymyślonych w poprzednim zadaniu muzeów. Przed rozpoczęciem ćwiczenia uczniowie dyskutują wspólnie z nauczycielem, jakie elementy powinny się znaleźć w takim materiale promocyjnym, np.: hasło zachęcające do odwiedzenia muzeum, nazwa wystawy, informacja o zbiorach, itp.

Nauczyciel rozdaje każdemu zespołowi: wzór ulotki z wolnym miejscem na tekst do uzupełnienia lub pocztówkę z muzeum, na odwrocie można zapisać tekst promocyjny. Dla bardziej kreatywnych uczniów można zaproponować samodzielne zaprojektowanie strony internetowej muzeum promującej wybraną wystawę.

Po wykonanym zadaniu uczniowie prezentują swoje prace.

### **Faza podsumowująca**

1. Uczniowie rozwiązują interaktywne ćwiczenia, podsumowujące wiedzę zdobytą po obejrzeniu filmu i w trakcie całej lekcji. Nauczyciel omawia z uczniami odpowiedzi. Na zakończenie lekcji uczniowie wypełniają ankietę, której wyniki wykażą, jakie muzea uczniowie chcieliby najbardziej odwiedzić. Nauczyciel zbiera uzupełniony kwestionariusz. W ankiecie powinny się znaleźć pytania otwarte, takie jak: Jaki typ muzeum wydaje Ci się najciekawszy? Które ze wspomnianych w filmie muzeów wzbudziło Twoją największą ciekawość? Jakie eksponaty, najchętniej zobaczyłbyś w muzeum? Wyobraź sobie, że jesteś kustoszem muzeum. W jakim muzeum byś pracował?

### **Praca domowa**

- Zamierzasz otworzyć muzeum. Przedstaw jego projekt w formie papierowej lub multimedialnej. Zawrzyj w nim informacje o nazwie muzeum i jego typie, rodzaju eksponatów, zatrudnionych pracownikach i ich zadaniach oraz sposobach reklamy Twojej instytucji.

# Metryczka

## Tytuł

Ciekawe muzea

## Temat lekcji z e-podręcznika, do którego e-materiał się odnosi

W muzeum

## Przedmiot

Język polski

## Etap edukacyjny

II/szkoła podstawowa

## Podstawa programowa

I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji.

1. Czytanie i słuchanie. Uczeń:

6) odróżnia zawarte w tekście informacje ważne od informacji drugorzędnych;

9) wyciąga wnioski wynikające z przesłanek zawartych w tekście;

II. Analiza i interpretacja tekstów kultury.

2. Analiza, Uczeń:

1) dostrzega swoistość artystyczną dzieła

4) Odczytuje wartości pozytywne wpisane w tekst kultury;

III. Tworzenie wypowiedzi.

1. Mówienie i pisanie. Uczeń:

- 1) tworzy spójne teksty na tematy poruszane na zajęciach – związane z otaczającą rzeczywistością i poznanymi tekstami kultury;
- 2) dostosowuje sposób wyrażania się do oficjalnej sytuacji komunikacyjnej oraz do zamierzonego celu;
- 3) uczestnicząc w rozmowie, słucha z uwagą wypowiedzi innych, mówi na temat; prezentuje własne zdanie i uzasadnia je.

## **Nowa podstawa programowa**

### **I. Kształcenie literackie i kulturowe.**

#### **1. Czytanie utworów literackich. Uczeń:**

1) omawia elementy świata przedstawionego, wyodrębnia obrazy poetyckie w poezji;

#### **2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:**

2) wyszukuje w tekście informacje wyrażone wprost i pośrednio;

8) rozumie swoistość tekstów kultury przynależnych do:

literatury, teatru, filmu, muzyki, sztuk plastycznych i audiowizualnych;

11) odnosi treści tekstów kultury do własnego doświadczenia;

12) dokonuje odczytania tekstów poprzez przekład intersemiotyczny (np. rysunek, drama, spektakl teatralny);

### **III. Tworzenie wypowiedzi.**

#### **1. Elementy retoryki. Uczeń:**

1) uczestniczy w rozmowie na zadany temat, wydziela jej części, sygnały konstrukcyjne wzmacniające więź między uczestnikami dialogu, tłumaczące sens;

2) rozróżnia argumenty odnoszące się do faktów i logiki oraz odwołujące się do emocji;

#### **2. Mówienie i pisanie. Uczeń:**

1) tworzy spójne wypowiedzi w następujących formach gatunkowych: dialog, opowiadanie (twórcze, odtwórcze), opis, list, sprawozdanie (z filmu, spektaklu, wydarzenia), dedykacja, zaproszenie, podziękowanie, ogłoszenie, życzenia, opis przeżyć wewnętrznych, charakterystyka, tekst o charakterze argumentacyjnym;

### **IV. Samokształcenie. Uczeń:**

8) poznaje życie kulturalne swojego regionu;

9) rozwija umiejętności efektywnego posługiwania się technologią informacyjną oraz zasobami internetowymi i wykorzystuje te umiejętności do prezentowania własnych zainteresowań.

## Kompetencje kluczowe

Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady UE z dnia 18.12.2006r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie

- Porozumiewanie się w języku ojczystym;
- Świadomość i ekspresja kulturalna.

## Cele edukacyjne zgodne z etapem kształcenia

Po zapoznaniu się z e-materiałem uczniowie:

- rozwijają umiejętność słuchania i analizowania tekstów audiowizualnych,
- dyskutują w sposób zrozumiały o uczestnictwie w kulturze,
- gromadzą słownictwo na temat muzeów, zbiorów, eksponatów, ekspozycji,
- dyskutują o roli muzeów w kulturze,
- wyszukują informacje i przygotowują krótką notatkę o rodzajach muzeów.

## Powiązanie z e-podręcznikiem

<http://www.epodreczniki.pl/reader/c/222087/v/21/t/student-canon/m/j0000008S3B6v21>