

Program **Detektywi w Pałacu Hrabiny**

OPIS

Program o walorach historycznych pogłębiony o wiedzę na temat Doliny Baryczy. Miejsce postaci i wydarzeń zajmują sfabularyzowane historie realnie zamieszkujących te tereny dawnych rodów. Celem gier i zabaw jest odnalezienie perłowego naszyjnika, należącego do hrabiny Ewy Maltzan. Podczas pracy uczestnicy, w atmosferze pasjonującej detektywistycznej przygody, poznają tajniki miejscowej fauny i flory. Intrygujący nastrój zabawy wyznacza zagadka zniknięcia naszyjnika.

FABULARNA GRA ZESPOŁOWA

„Detektywi w Pałacu Hrabiny” jest zespołową grą wyobraźni, w której uczestnicy wcielają się z rolę fikcyjnych bohaterów opowieści. Program składa się z wprowadzeni, rozwinięcia w zadaniach i celu, który ostatecznie ma być osiągnięty przez uczestników gry. Kolejne zadania są sekwencją przyczynowo - skutkową, tworzącą logiczną całość. Gra wspiera ministerialną podstawę programową, jest oparta na teorii Inteligencji Wielorakich.

W programie szczególny nacisk jest położony na rozwijanie wiedzy historycznej i przyrodniczej oraz inteligencji matematyczno-logicznej i interpersonalnej.

Czas trwania: 2 h

Liczba uczestników: 20 – 30 os.

Wiek uczestników: uczniowie klas IV-VI, gimnazjaliści

Miejsce zajęć: obiekt KOM

Cena: 20 PLN / dziecko

AGENDA

- Wprowadzenie do tematu i dyskusja na temat średniowiecza, Doliny Baryczy, milickich stawów
- Opowieść – legenda
- Wykonywanie zadań
- Podsumowanie programu, dyskusja i wnioski

CELE OGÓLNE

- Rozbudzenie zainteresowania historią i teraźniejszością Dolnego Śląska, Doliny Baryczy i Milicza
- Kształtowanie postaw społecznych, budowanie więzi przez współpracę w grupie
- Pobudzanie do logicznego myślenia, rozwijanie spostrzegawczości i kreatywności
- Rozwijanie inteligencji wielorakich

CELE SZCZEGÓLWE

- Poznanie faktów, legend i ciekawostek regionalnych
- Poznanie przyrody Doliny Baryczy
- Poznanie historii znanych rodów i grup społecznych zamieszkujących tereny Doliny Baryczy
- Rozwijanie inteligencji i wspieranie wszechstronnego rozwoju dziecka
- Budowanie więzi społecznych i grupowych

METODY PRACY

- Pogadanka
- Ćwiczenia na spostrzegawczość
- Zadania na orientację
- Ćwiczenia matematyczno-logiczne

FORMY PRACY

- grupowa

OCZEKIWANE OSIĄGNIĘCIA NAUCZANIA

Uczestnik zajęć:

- Ogólne pojęcie o kulturze życia w średniowieczu (wie co było budowane pierwsze - pałac czy zamek, zna funkcje zamku i pałacu, potrafi dokonać analizy architektury zamku w kontekście celów obronnych, porównać zamek i pałac, zrobić analizę architektury pałacu w kontekście celów reprezentacyjnych)
- Zna historię rodziny Maltzanów i Kurzbachów – rodów posiadaczy ziemskich w Dolinie Baryczy. Zna pojęcie herbu rodowego (potrafi zinterpretować symbolikę herbów)
- Zna historię gospodarki stawowej w Dolinie Baryczy (wie w jaki sposób zbudowano stawy, w jakim okresie zbudowano stawy, kto był pomysłodawcą budowy milickich stawów)
- Zna pojęcie Dolina Baryczy (zna rośliny stawowe, informacje o rezerwacie "Dolina Baryczy" i Parku Krajobrazowym Doliny Baryczy)
- Potrafi odczytać szyfry, odgadnąć rebusy językowe i łamigłówki logiczne
- Potrafi wykorzystać wiedzę informatyczno-technologiczną (korzysta z Internetu, komputerów)
- Zna kierunki na mapie, umie odnaleźć odległości na mapie i posługiwać się kompasem
- W stopniu podstawowym potrafi posługiwać się Alfabetem Morse'a

KOMPETENCJE

- współpraca
- komunikatywność
- logiczne myślenie

ROZWIJANIE INTELIGENCJI

inteligencja matematyczno-logiczna

- Rozwój matematyczno-logiczny jest wspierany wykonywaniem zadań z liczeniem kaczek.

inteligencja językowa

- Moderowanie dyskusji powoduje, że dzieci chętnie się wypowiadają i słuchają edukatora. Uczą się dyskusji oraz kultury rozmowy. Presja czasu na wykonanie zadania (nauka rymowanki), rozmowa o sposobach wykonania zadania i silna motywacja do przejścia do kolejnej czynności w naturalny sposób pobudzają aktywność językową. Inteligencja wspierana jest przez zadania z rozwiązywaniem szyfrów i kodów.

inteligencja przestrzenno – wizualna

- Inteligencja przestrzenno-wizualna wspierana jest przez zadanie z kompasem. Kiedy dzieci dokonują logicznej analizy, określają kierunki i przemieszczają się po Sali w wyznaczonym celu.

inteligencja przyrodnicza

- Inteligencja przyrodnicza jest wspierana i rozwijana przez zadanie z dopasowaniem nazw roślin do obrazka.

inteligencja muzyczna

- Dobór odpowiedniej muzyki, która jest nieodłącznym elementem całego programu (rytmy natury – podczas opowieści, średniowieczna – podczas realizacji zadań, ekspresyjna przy wejściu do Komnaty Bombki i relaksacyjna podczas odpoczynku, po zakończeniu zadań.

inteligencja ruchowa

- Zadanie z kompasem i wyznaczeniem drogi wspiera inteligencję ruchową. Każde zadanie jest związane z ruchem - dzieci przemieszczają się po sali rozwijając motorykę dużą i małą.

inteligencja interpersonalna

- Poprzez pracę grupową, podkreślanie wagi wspólnego działania w osiągnięciu celu są rozwijane kompetencje interpersonalne, polegające na współpracy, zaufaniu i odpowiedzialności.

inteligencja intrapersonalna

- Dzięki różnorodnemu doborowi zadań i współpracy w zespole, każdy uczestnik ma okazję sprawdzić się w różnych sytuacjach, przekonując się o swoich mocnych i słabych stronach.

PODSTAWA PROGRAMOWA

klasy IV-VI

edukacja etyczna

- Uczeń dostrzega różnorodność postaw i zachowań ludzi.

edukacja historyczna

- Uczeń współpracuje z innymi - planuje, dzieli się zadaniami i wywiązuje się z nich.

edukacja polonistyczna

- Uczeń słucha opowieści; zapisuje i zapamiętuje informacje uzyskane z tekstu słuchanego lub czytanego.

edukacja matematyczna

- Uczeń wykonuje proste działania pamięciowe na liczbach naturalnych, całkowitych i ułamkach, zna i stosuje algorytmy działań pisemnych oraz potrafi wykorzystać te umiejętności w sytuacjach praktycznych.

edukacja plastyczna

- Uczeń korzysta z przekazów medialnych oraz stosuje ich wytwory w swojej działalności twórczej (zgodnie z elementarną wiedzą o prawach autora).

edukacja przyrodnicza

- Uczeń obserwuje i nazywa typowe rośliny i zwierzęta żyjące w jeziorze lub rzece, opisuje przystosowania ich budowy zewnętrznej i czynności życiowych do środowiska życia.

DODATKOWE ATRAKCJE

Oferta uzupełniająca do programu podstawowego, która uatrakcyjni wizytę i wypełnia czas wolny między zajęciami. W wersji standardowej grupa nie jest moderowana przez edukatora KOM (zajęcia z edukatorem: 50 zł / 1 h).