



Program **Jajko na Wagę Złota**

OPIS

Program jest fascynującą podróżą wehikułem czasu do XIX-wiecznej Rosji. W pracowni Faberge złotnicy tworzą, na zlecenie cara Aleksandra III, słynne złote jajka. To inspiracja dla uczestników gry. Zafascynowani sztuką Faberge, gracze muszą zdobyć surowce niezbędne do stworzenia złotniczych warsztatów, w których powstaną ich własne dzieła sztuki.

FABULARNA GRA ZESPOŁOWA

„Jajko na Wagę Złota” 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 ogólnej wiedzy historycznej drugiej połowy XIX wieku, uczenie postaw przedsiębiorczości, kształtowanie wrażliwości artystycznej oraz wspieranie inteligencji matematyczno-logicznej.

Czas trwania: 2h

Liczba uczestników: 20 – 30 os.

Wiek uczestników: uczniowie klas IV-VI, gimnazjaliści

Miejsce zajęć: obiekt KOM

AGENDA

- Wprowadzenie do tematu
- Zdobywanie odpowiednich surowców do stworzenia warsztatu złotniczego
- Podsumowanie programu, dyskusja i wnioski .

CELE OGÓLNE

- Kształtowanie postaw przedsiębiorczości i odpowiedzialnej pracy w zespole
- Kształtowanie u dzieci przekonań o słuszności ich wyborów i logiki myślenia
- Rozwijanie pamięci i stymulowanie spostrzegawczości
- Wprowadzanie wiedzy na temat zwyczajów na dworze carskim w XIX w. Rosji
- Rozwijanie inteligencji wielorakich
- Kształtowanie kompetencji społecznych

CELE SZCZEGÓŁOWE

- Poznanie historii XIX- wiecznej historii świata, ówczesne osiągnięcia nauki i sztuki
- Poznanie legend oraz historii życia rosyjskich carów
- Wprowadzenie wiedzy na temat wielkanocnych zwyczajów w carskiej Rosji
- Pokazanie warsztatu pracy złotników, na przykładzie pracowni Piotra Faberge
- Przydzielanie ról i dzielnie pracy w zespole

METODY PRACY

- Prezentacja
- Rozmowa
- Zabawy ruchowe

FORMY PRACY

- grupowa
- indywidualna

KOMPETENCJE

- przedsiębiorczość
- gotowość do podejmowania wyzwań i ryzyka
- empatia

OCZEKIWANE OSIĄGNIĘCIA NAUCZANIA

Uczestnik zajęć:

- Zna światowe osiągnięcia nauki i sztuki w XIX w. i potrafi uporządkować daty ich odkrycia / powstania w porządku chronologicznym
- Zna surowce jakie są potrzebne do stworzenia warsztatu jubilerskiego
- Zna pojęcie Jajko Faberge
- Wie kim był Piotr Faberge i dla kogo tworzył złote jaja wielkanocne
- Potrafi szybko przyswajać wiedzę wykorzystując kompetencje spostrzegawczości i logicznego myślenia
- Zna ciekawostki związane z jajkami

ROZWIJANIE INTELIGENCJI

inteligencja matematyczno-logiczna

- Rozwój tej inteligencji jest wspierany przez zadania związane z wymianą surowców, planowaniem strategii i ćwiczenia pamięciowe.

inteligencja przestrzenno-wizualna

- Przekazując wiedzę na temat dzieł sztuki tworzonych w pracowni Faberge uwrażliwiamy uczestników gry na piękno tworzonych dzieł sztuki. Dodatkowym bodźcem stymulującym rozwój tej inteligencji jest prezentacja szklanych ozdób w Muzeum Bombki inspirowanych jajkami Faberge.

inteligencja przyrodnicza

- Dzięki wykorzystaniu w grze pomocy dydaktycznych, którymi są naturalne surowce (drewno, kamień, metale szlachetne, itp..) wspieramy rozwój inteligencji przyrodniczej.

inteligencja interpersonalna

- Poprzez pracę grupową, podkreślanie wagi wspólnego działania w osiągnięciu celu i podział ról są rozwijane kompetencje interpersonalne. Praca w grupie polega na współpracy, zaufaniu i odpowiedzialności.

inteligencja językowa

- Jest stymulowana poprzez rozwiązywanie złożonych rebusów i zadania związane z czytaniem i zapamiętywaniem treści historycznych.

PODSTAWA PROGRAMOWA

klasy IV-VI

etyka

- Uczeń dostrzega różnorodność postaw i zachowań ludzi

historia i społeczeństwo

- Uczeń odpowiada na proste pytania postawione do historii, którą ustanie przekazał mu edukator.
- Pozyskuje informacje z różnych źródeł oraz selekcjonuje je i porządkuje.
- Stawia pytania dotyczące przyczyn i skutków analizowanych wydarzeń historycznych i współczesnych.
- Postępuje się podstawowymi określeniami czasu historycznego: okres p.n.e., n.e., tysiąclecie, wiek, rok
- Uczeń podczas gry współpracuje z innymi - planuje, dzieli się zadaniami i wywiązuje się z nich.
- Uczeń opisuje różne grupy społeczne, wskazując ich role w społeczeństwie.
- Uczeń wyjaśnia znaczenie pracy w życiu człowieka i dostrzega jej społeczny podział.

język polski

- Uczeń rozwija sprawność uważnego słuchania oraz umiejętność rozumienia znaczeń dosłownych i prostych znaczeń przenośnych.
- Uczeń korzysta z informacji zawartych w encyklopedii oraz Internecie.
- Przekazuje ustnie informacje uzyskane z tekstu słuchanego lub czytanego.
- Zapisuje informacje uzyskane z tekstu słuchanego lub czytanego.

matematyka

- Uczeń dobiera odpowiedni model matematyczny do prostej sytuacji.
- Uczeń prowadzi proste rozumowanie składające się z niewielkiej liczby kroków, ustala kolejność czynności (w tym obliczeń) prowadzących do rozwiązania problemu, potrafi wyciągnąć wnioski z kilku informacji podanych w różnej postaci.
- Uczeń wykonuje proste działania pamięciowe na liczbach naturalnych.
- Uczeń interpretuje i przetwarza informacje tekstowe, liczbowe, graficzne.



muzyka

- Uczeń świadomie odbiera muzykę – słucha wybranych dzieł literatury muzycznej (w całości lub fragmentów) reprezentatywnych dla konkretnych państw .

plastyka

- Uczeń korzysta z przekazów medialnych oraz stosuje ich wytwory w swojej działalności twórczej.

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).