



Program **Jak Obudzić Zamek?**

OPIS

Nierzeczywista wędrówka poprzez uśpiony klątwą zamek, pełen magicznych sideł i niebezpieczeństw. Konstruowanie zamkowych wież, budowanie magicznych urządzeń i tworzenie barw. Ci, którzy zgłębią tajniki działania zamkowych pułapek i poznają, co kryje w sobie okoliczny las, przezwyciężą klątwę i szczęśliwie zakończą swoją misję. Program opiera się na miejscowej legendzie o zdobyciu milickiego zamku.

FABULARNA GRA ZESPOŁOWA

„Jak Obudzić Zamek?” 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 oraz inteligencji przestrzenno-wizualnej.

Czas trwania: 2 h

Liczba uczestników: 20 – 30 os.

Wiek uczestników: przedszkolaki, uczniowie klas I-III

Miejsce zajęć: obiekt KOM

Cena: 20 PLN / dziecko

AGENDA

- Wprowadzenie do tematu i dyskusja na temat średniowiecza, Doliny Baryczy, milickich stawów
- Zadania warsztatowe i doświadczenia
- Podsumowanie programu, dyskusja i wnioski

CELE OGÓLNE

- Rozwijanie zainteresowań historią i teraźniejszością Doliny Baryczy
- Wprowadzanie wiedzy na temat kultury życia w średniowieczu na terenie Doliny Baryczy
- Kształtowanie umiejętności społecznych i biurowych (porozumiewanie się z dorosłymi i rówieśnikami; zgodne funkcjonowanie w zespole)
- Rozwijanie umiejętności przestrzenno-wizualnych
- Rozwijanie i wspieranie kreatywności
- Rozwijanie typów inteligencji wielorakich

CELE SZCZEGÓŁOWE

- Poznanie najważniejszych atrakcji w regionie (rozbudzanie zainteresowań historią i teraźniejszością Milicza, Doliny Baryczy)
- Poznanie legend i ciekawostek regionalnych
- Dostrzeganie związków między środowiskiem przyrodniczym a działalnością człowieka
- Wprowadzenie wiedzy na temat funkcji zamku i pałacu
- Wprowadzenie wiedzy na temat pozyskiwania naturalnych barwników i tworzenia kolorów

METODY PRACY

- Pogadanka
- Warsztaty plastyczne
- Eksperymenty
- Zabawy ruchowe

FORMY PRACY

- indywidualna
- zespołowa

OCZEKIWANE OSIĄGNIĘCIA NAUCZANIA

Uczestnik zajęć:

- Zna pojęcia - park krajobrazowy i Dolina Baryczy
- Wie co to jest średniowiecze i mniej więcej potrafi określić jak bardzo dawno temu był ten okres historyczny
- Zna różnice między zamkiem a pałacem; wie, która budowla była budowana jako pierwszy
- Zna historię gospodarki stawowej w Dolinie Baryczy, wie w jaki sposób zbudowano stawy, w jakim okresie i kto był pomysłodawcą budowy stawów na ziemiach milickich
- Zna kolory podstawowe i pochodne, umie mieszać barwy tak aby powstały nowe
- Zna pojęcie naturalnych barwników; potrafi wskazać pochodzenie barw i wie skąd pozyskać naturalne barwniki

KOMPETENCJE

- kreatywność
- współpraca
- komunikatywność
- empatia

ROZWIJANIE INTELIGENCJI

inteligencja matematyczno-logiczna

- Rozwój matematyczno-logiczny jest wspierany przez wykonywanie eksperymentów chemicznych. Logiczność podążania za wskazówką ruszałek, ciąg logiczny opowieści, działania dzieci to ciąg przyczynowo-skutkowy.

inteligencja językowa

- Moderowanie dyskusji z dziećmi powoduje, że dzieci chętnie się wypowiadają i słuchają nauczyciela. 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 przestrzenno – wizualna

- Konstruowanie wież i murów obronnych średniowiecznego zamku nie tylko pozwala dzieciom przyswoić wiedzę historyczną, ale również rozwija kompetencje techniczne i przestrzenno-wizualne.
- Robienie łąpaczy snów, zabawa kolorami i poznawanie wzornictwa na bombkach również rozwijają u dzieci inteligencję przestrzenno-wizualną.

inteligencja przyrodnicza

- Pokazywanie dzieciom surowców, z których można pozyskać naturalne barwniki, doświadczenia chemiczne związane z uzyskiwaniem barw, gry planszowe, które wizualizują faunę i florę Doliny Baryczy, interaktywna opowieść o tym, jak powstają stawy, o gospodarce rybnej i unikatowej roślinności parku krajobrazowego Dolina Baryczy są doskonałą metodą na rozwijanie kompetencji przyrodniczych.

inteligencja muzyczna

- Dobór odpowiedniej muzyki, która jest nieodłącznym elementem całego programu (rytmy natury – podczas opowieści, średniowieczna – podczas realizacji zadań konstrukcyjnych i badawczych, grozy – podczas budzenia zamku, ekspresyjna przy wejściu do Komnaty Bombki i wreszcie relaksacyjna – na zastużonej uczcie) jest niezwykle istotny dla rozwoju w obszarze muzycznym. Ponadto dzieci uczą się nowych słów piosenki do znanej melodii „Stary Niedźwiedź Mocno Śpi”.

inteligencja ruchowa

- Wsparciem dla rozwoju inteligencji ruchowej jest pomysł przemieszczania się dzieci podczas realizacji kolejnych zadań. Idealnym rozwiązaniem jest możliwość realizacji programu w różnych pomieszczeniach, przy różnych stanowiskach pracy, które wymuszają na dzieciach dobór ergonomicznej pozycji, odpowiedniej do wykonania konkretnego zadania.

inteligencja interpersonalna

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

inteligencja intrapersonalna

- Koncepcja programu zakłada możliwość określania przez każdego uczestnika swoich preferencji co do przygotowywanych elementów (każdy pracuje tak, aby jego łapacz był dla niego samego najpiękniejszy, miesza kolory tak, aby stworzyć barwę, która jego zdaniem jest najpiękniejsza, odszukuje malowane na bombkach sny, które są mu najbliższe). Praca indywidualna wspiera rozwój emocjonalny i daje dziecku poczucie własnej wartości.

PODSTAWA PROGRAMOWA

edukacja przedszkolna

- Kształtowanie umiejętności społecznych.
- Stymulowanie zgodnego funkcjonowania w zabawie i w sytuacjach zadaniowych.
- Wspieranie rozwoju czynności intelektualnych (wnioskowanie o wprowadzanych i obserwowanych zmianach).
- Wspieranie w poznawaniu siebie i otoczenia.
- Wychowanie przez sztukę - skupianie uwagi na uważnym słuchaniu muzyki, wzbudzanie zainteresowania dziełami sztuki oraz tradycjami i obrzędami ludowymi, dawanie możliwości ekspresji wypowiedzi w różnych technikach plastycznych, przy użyciu elementarnych środków wyrazu.
- Kształtowanie sprawności fizycznej w zabawach i grach zespołowych.

edukacja wczesnoszkolna

edukacja językowa

- Korzystanie z informacji przekazywanej ustnie przez edukatora – opowieść , legenda, opisy
- Tworzenie wypowiedzi – dyskusje moderowane przez edukatora, prezentowanie własnego zdania, formułowanie wniosków.

edukacja przyrodnicza

- Uczestniczenie w przeprowadzaniu prostych doświadczeń przyrodniczych (analizy wiążące przyczynę ze skutkiem).

edukacja techniczna

- Zdobywanie wiedzy i zajęcia techniczne poświęcone średniowiecznym budowlom. (współorganizowanie planu pracy).



edukacja muzyczna

- Śpiewanie i odtwarzanie rytmów znanych piosenek.

edukacja plastyczna

- Wyrażanie twórczej ekspresji przy tworzeniu prac plastyczno-manualnych.
- Przystwajanie wiedzy na temat średniowiecznej historii sztuki.

edukacja społeczna

- Współpraca w zabawie i nauce.

edukacja matematyczna

- Określanie czasu, rozpoznawanie figur geometrycznych.

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).