



## Program **Jak Zdobyć Zamek?**

### **OPIS**

Program wypełnia gra fabularna, oparta na opowieści o podstępnym zdobyciu zamku w Miliczu przez Jana Luksemburskiego. Historyczne tło wydarzeń zostaje, adekwatnie do możliwości grupy wiekowej, pogłębione, podobnie jak szerszy kontekst historycznej ewolucji regionu. Zadania, postawione w trakcie rozwijania opowieści, uczestnicy wykonują w dwóch grupach, które rywalizują między sobą o zdobycie zamku. Każda z grup osiąga własne zakończenie opowieści, każdy z osobna doświadcza pasjonującej przygody.

### **FABULARNA GRA ZESPOŁOWA**

„Jak Zdobyć 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 i przyrodniczej oraz inteligencji matematyczno-logicznej.**

**Czas trwania:** 2 h

**Liczba uczestników:** 20 – 30 os.

**Wiek uczestników:** uczniowie klas IV-VI, gimnazjaliści

**Miejsce zajęć:** obiekt KOM

## **AGENDA**

- Wprowadzenie do tematu i dyskusja na temat historii średniowiecza
- Seria zadań sprawnościowo – intelektualnych
- Podsumowanie, dyskusja i wnioski

## **CELE OGÓLNE**

- Poznanie historycznego tła powstania milickiego zamku i pałacu
- Rozbudzenie zainteresowania Doliną Baryczy i jej historią
- Rozwijanie inteligencji wielorakich
- Wspieranie rozwoju społecznego uczestników i integracja grupy

## **CELE SZCZEGÓLWE**

- Zapoznanie dzieci z funkcją zamku i pałacu
- Analiza architektury zamku w kontekście celów obronnych
- Wprowadzenie legend i mitologii do wyjaśnienia historii regionu
- Historia gospodarki stawowej w Dolinie Baryczy
- Rozwijanie spostrzegawczości, stymulowanie logicznego myślenia
- Rozbudzanie zainteresowania historycznymi atrakcjami Milicza (zamkiem, pałacem, Galerią Druha Bolka, Muzeum Bombki)

## **METODY PRACY**

- Pogadanka
- Warsztaty plastyczne
- Zajęcia ruchowe
- Ćwiczenia matematyczno-logiczne

## **FORMY PRACY**

- zespołowa

## **OCZEKIWANE OSIĄGNIĘCIA NAUCZANIA**

Uczestnik zajęć :

- Zna różnice między zamkiem i pałacem
- Zna funkcje pałacu i zamku
- Zna legendę o koniu trojańskim
- Zna historię gospodarki stawowej w Dolinie Baryczy
- Rozpoznaje ptaki i rośliny z Doliny Baryczy
- Rozróżnia rośliny jadalne i niejadalne
- Rozpoznaje rośliny wodne
- Posiada podstawową wiedzę o Dolinie Baryczy i o Parku Krajobrazowym Dolina Baryczy
- Posiada wiedzę o osiągnięciach druha Bolesława Zajiczka – jako postaci godnej naśladowania
- Zna zasoby muzealne Muzeum Bombki w Miliczu
- Rozwiązuje zadania i quizy matematyczne
- Pisze listy, układa rymowanki, krótkie wiersze
- Wie gdzie i jak szukać potrzebnych informacji do realizacji zadania
- Tworzy konstrukcje inspirowane budową zamku
- Potrafi dopasować liście do odpowiednich gatunków drzew rosnących w Dolinie Baryczy

## **KOMPETENCJE**

- kreatywność
- współpraca
- komunikatywność
- empatia

## **ROZWIJANIE INTELIGENCJI**

### inteligencja logiczno- matematyczna

- Rozwiązywanie zadań matematycznych, rozwiązywanie rebusów, łamigłówek

### inteligencja językowa

- Układanie rymowanek, pisanie listów

### inteligencja przyrodnicza

- Rozpoznawanie ptaków, roślin

### inteligencja muzyczna

- Taniec, rytm, nagrywanie dźwięków

### inteligencja przestrzenna

- Budowanie z klocków konstrukcyjnych Straws and Connectors

### inteligencja ruchowa

- Każde zadanie związane jest z podjęciem aktywności ruchowej

### inteligencja interpersonalna

- Współpraca poprzez pracę grupową, podkreślanie wagi wspólnego działania w osiągnięciu celu

### inteligencja intrapersonalna

- Wykorzystanie indywidualnych zdolności, które są niezbędne przy zadaniach pochodzących z różnych dziedzin

## **PODSTAWA PROGRAMOWA**

### **klasy IV-VI**

#### edukacja językowa

- Uczeń samodzielnie formułuje i zapisuje przesłanie danego tekstu
- Uczeń korzysta z informacji zawartych w internecie, encyklopedii, słowniku ortograficznym, słowniku języka polskiego
- Przekazuje ustnie informacje uzyskane z tekstu czytanego

#### edukacja przyrodnicza

- Wyszukiwanie roślin i zwierząt z Doliny Baryczy
- Uczeń orientuje się w otaczającej go przestrzeni przyrodniczej i kulturowej
- Uczeń podaje przykłady miejsc w najbliższym otoczeniu, w których zaszyły korzystne i niekorzystne zmiany pod wpływem działalności człowieka

#### zajęcia plastyczne i techniczne :

- Tworzenie łódek orgiami. Tworzenie rysunków związanych z tematyką zajęć

#### edukacja muzyczna:

- Uczeń tworzy wypowiedzi - wykonuje utwory muzyczne i tańce, improwizuje i komponuje układy taneczno-ruchowe.

#### wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna :

- Każde zadanie związane jest z podjęciem aktywności ruchowej

#### edukacja społeczna

- Dostrzeganie różnorodności postaw i zachowań ludzi
- Kształtowanie refleksyjnej postawy wobec człowieka, jego natury, powinności moralnych oraz wobec różnych sytuacji życiowych

### **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).