



Program **Magiczny Sznur Perła**

OPIS

W fabule programu występują fantastyczne postaci, skrzaty i trolle. Wykorzystując metaforę rozerwanego naszyjnika, którego każdy koral reprezentuje inną umiejętność, budujemy pasjonujące, pachnące przygodą uzasadnienie dla zadań stojących przed dziećmi. Fascynująca legenda, zdobywanie mocy zaklętych w kolejnych koralikach magicznego naszyjnika, tropienie dzikich zwierząt i budowanie instrumentów, których kształt i brzmienie ogranicza tylko fantazja.

FABULARNA GRA ZESPOŁOWA

„Magiczny Sznur Perła” 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 przyrodniczej i historycznej oraz inteligencji językowej.

Czas trwania: 2 h

Liczba uczestników: 20 – 30 os.

Wiek uczestników: przedszkolaki, uczniowie klas I-III

Miejsce zajęć: obiekt KOM

AGENDA

- Wprowadzenie do tematu za pomocą legendy
- Dyskusja z dziećmi nt. krajobrazów/ roślinności Doliny Baryczy
- Ćwiczenia z mikroskopem – kamerą (obserwacja elementów przyrody)
- Rozpoznawanie tropów zwierząt i zapachów, podstawowych ziół i roślin oraz ich właściwości
- Eksperymenty i doświadczenia
- Plastyczne zajęcia ekologiczne - powtórne wykorzystanie zużytych materiałów przy budowaniu instrumentów
- Tworzenie przedstawienia - scenografia, scenariusz, aktorzy, narrator, muzyka
- Podsumowanie programu, dyskusja i wnioski

CEL OGÓLNY

- Wspieranie rozwoju dziecka poprzez wprowadzanie wiedzy historycznej, przyrodniczej i geograficznej
- Rozbudzenie zainteresowania Doliną Baryczy
- Rozwijanie inteligencji wielorakich
- Wspieranie rozwoju społecznego i budowanie więzi w grupie
- Pobudzanie kreatywności

CELE SZCZEGÓŁOWE

- Poznanie przyrody Doliny Baryczy
- Poznanie legend i ciekawostek regionalnych
- Poznanie kultury i obyczajowości miasta w średniowieczu, na przykładzie milickich stawów, zamku i grodu
- Rozpoznawanie roślin leśnych i łąkowych
- Rozpoznawanie zapachów i smaków ziół
- Rozpoznawanie tropów leśnych zwierząt
- Poznanie struktury liści i runa leśnego w powiększeniu

METODY PRACY

- Pogawędka
- Opowieść-legenda
- Obserwacja mikroskopijna
- Doświadczenia chemiczne
- Warsztaty plastyczne
- Tworzenie spektaklu

FORMY PRACY

- zespołowa
- indywidualna

OCZEKIWANE OSIĄGNIĘCIA NAUCZANIA

Uczestnik zajęć:

- Zna funkcje zamku oraz pałacu. Zna różnice między nimi
- Zna podstawową historię pałacu w Miliczu
- Zna historię gospodarki stawowej w Dolinie Baryczy (w jaki sposób zbudowano stawy, w jakim okresie zbudowano stawy, kto był pomysłodawcą budowy stawów)
- Ma bogatą wiedzę przyrodniczą o Dolinie Baryczy (zna mikroskopijne powiększenie roślin, rozpoznaje tropy leśnych zwierząt, rozpoznaje zapachy, zna podstawowe zioła i rośliny oraz ich właściwości)
- Zna pojęcie recykling i ekologia - wie jak można powtórnie wykorzystać zużyte materiały
- Zna działanie efektu farb fluorescencyjnych i światła UV
- Potrafi stworzyć spektakl – od pomysłu i scenariusza po scenografię i grę aktorską

KOMPETENCJE

- kreatywność
- współpraca
- komunikatywność
- empatia

ROZWIJANIE INTELIGENCJI

inteligencja matematyczno - logiczna

- Fabuła programu jest ciągiem logicznym przyczynowo – skutkowym, nastawionym na realizację celu na cel. Każde zrealizowane zadanie, to zdobyty kolejny koralik umiejętności (dzieci bawią się i liczą).

inteligencja językowa

- Słuchanie legend i bajek o skrzatach. Branie udziału w dyskusji na temat życia w średniowiecznej osadzie i wyobrażonym świecie leśnych skrzatów. Tworzenie tekstów do spektaklu.

inteligencja przyrodnicza

- Obserwowanie roślin pod mikroskopem, zapachy przyrody, rozpoznanie tropów zwierząt, zióła i przyprawy.

inteligencja muzyczna

- Gra na instrumentach, taniec, tworzenie instrumentów.

inteligencja przestrzenno - wizualna

- Kompozycja pracy plastycznej, postrzeganie wzrokowo-przestrzenne w odniesieniu do małego skrzata i otaczającej go rzeczywistości.

inteligencja ruchowa

- Każde zadanie związane jest z podjęciem aktywności ruchowej - motoryka mała i motoryka duża

inteligencja interpersonalna

- Współpraca poprzez pracę grupową buduje więzi i podkreśla wagę wspólnego działania w osiąganiu celu.

inteligencja intrapersonalna

- Określanie swoich kompetencji przy warsztacie teatralnym (podział ról - scenografowie, aktorzy, muzycy, itd.)

PODSTAWA PROGRAMOWA

edukacja przedszkolna

- Wspieranie w poznawaniu siebie i otoczenia.
- Dawanie możliwości ekspresji wypowiedzi w różnych technikach plastycznych, przy użyciu elementarnych środków wyrazu.
- Przeprowadzanie z dziećmi doświadczeń.
- Budowanie więzi poprzez organizowanie zajęć opartych na współpracy.
- Wspieranie rozwoju czynności intelektualnych.
- Kształtowanie sprawności fizycznej w zabawach zespołowych.
- Rozbudzenie zainteresowania przyrodą poprzez obserwacje mikroskopijne roślin oraz przez poznawanie tropów zwierząt z Doliny Baryczy

edukacja wczesnoszkolna

edukacja językowa

- Ustne przekazywanie informacji na temat historii Milicza
- Angażowanie dzieci do porównań i wyciągania wniosków dotyczących pałacu i zamku
- Układanie dialogów i rymowanek do spektaklu

edukacja przyrodnicza

- Przeprowadzanie z dziećmi doświadczeń i obserwacji związanych z przyrodą Doliny Baryczy

edukacja muzyczna

- Granie na instrumentach, taniec

zajęcia plastyczne i techniczne

- Tworzenie instrumentów, kolorowanie tematycznych kolorowanek
- Zapoznavanie dzieci z tematyką bezpieczeństwa na stanowisku pracy

wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna

- Taniec

edukacja społeczna

- Budowanie więzi poprzez organizowanie zajęć opartych na współpracy

DODATKOWE ATRAKCJE

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