



MUZEUM ARCHEOLOGICZNE
ŚRODKOWEGO NADODRZA W ZIELONEJ GÓRZE Z/S W ŚWIDNICY

OFERTA EDUKACYJNA

KREATYWNIE
O PRZESZŁOŚCI



KAMIEŃ - BRĄZ - ŻELAZO (ok. 1,5 h)

Podział chronologiczny najdawniejszych dziejów. Uczestnicy zapoznają się z głównymi założeniami podziału chronologicznego stosowanego przez archeologów, nauczą się poruszać wzdłuż osi czasu, poznają korelację czasową najważniejszych wydarzeń z przeszłości. Na podstawie konkretnych zabytków wykonanych z różnych surowców nauczą się ustalać ich wiek.

GRA EDUKACYJNA: uczestnicy zajęć na planszy przedstawiającej oś czasu będą umieszczać wizerunki zabytków oraz spróbują rozwiązać indywidualne zadanie, polegające na umieszczeniu w czasie wydarzenia.

GALERIA SZTUKI W JASKINI (ok. 1,5 h)

Zajęcia prezentujące malowidła naskalne z najslawniejszych europejskich jaskiń. Uczestnicy zajęć poznają główne motywy występujące w sztuce jaskiniowej, a także barwniki i techniki malarskie stosowane przez paleolitycznych artystów.

WARSZTATY: uczestnicy zajęć sporządzą farby ze składników, których używali pradziejowi artyści i spróbują wykonać pracę malarską technikami sprzed ponad 40 tysięcy lat.

PALEOLITYCZNA PLASTYKA FIGURALNA (ok. 1,5 h)

Odzwierciedlenie rzeczywistości, symbolika religijna czy promowanie wzorców piękna? Zajęcia prezentują plastykę figuralną w okresie paleolitu, ich dużą różnorodność (figurki Venus, zwierząt, postaci zwierzęco-ludzkich), stosowane surowce i techniki wykonania oraz ich prawdopodobną funkcję.

ZAJĘCIA PLASTYCZNE: uczestnicy spróbują wykonać rzeźbę z gliny lub mydła, dla której inspiracją będzie paleolityczna sztuka figuralna.

ROLNICY KONTRA KOCZOWNICY - PIERWSZE STARCIE (ok. 1,5 h)

Kiedy pierwsi rolnicy opuścili obszar żyznego półksiężyca i dotarli do Europy zetknęli się z ludnością, która charakteryzowała się gospodarką zbieracko-łowiecką. Czy kontakty te były pokojową wymianą doświadczeń czy może dochodziło między nimi do militarnych starć? A może żyli obok siebie nie wiedząc o swoim istnieniu?

GRA EDUKACYJNA: gra typu tabu lub kalambury, której hasła związane będą z tematem wykładu.

NIE TYLKO BISKUPIN (ok. 1,5 h)

Zajęcia prezentować będą życie codzienne w pradziejowej osadzie z początków epoki żelaza. Uczestnicy zapoznają się z ekspozycją „Wicina – gród metalurgów sprzed 2500 lat”, prezentującą wyniki badań na osadzie, będącej lubuskim odpowiednikiem Biskupina. Poznają sposoby zdobywania pożywienia, produkcji ceramicznej, metalurgii, elementy wierzeń.

WARSZTATY: uczestnicy spróbują wyprodukować mąkę za pomocą nieckowatego żarna i upiec podplomyki.



NAJEŹDZCY PRZYSZLI JESIENIĄ (ok. 1,5 h)

Ożywiamy historię. Archeologia to nie zakurzone garnki w gablotach - to dzieje konkretnych ludzi, ich postrzeganie świata, ból, przerażenie, małe i wielkie radości. Uczestnicy zapoznają się z ustalonymi przez archeologów faktami dotyczącymi napadu scytyjskiego na osadę w Wicinie.

WARSZTATY: przy pomocy dowolnych środków wyrazu odtworzą całą historię. Może to być komiks, praca plastyczna, opowiadanie, sztuka teatralna, a nawet gra komputerowa (np. w minecraft). Pod koniec roku szkolnego zaprezentujemy wszystkie prace na wystawie, a najciekawsze zostaną nagrodzone.

(NIE TYLKO) DZIEWCZYZNY LUBIĄ BRĄZ (ok. 1,5 h)

Przedstawimy najpiękniejsze ozdoby brązowe noszone na naszych terenach w epoce brązu i na początku epoki żelaza oraz techniki ich wykonania.

ZAJĘCIA PLASTYCZNE: warsztaty produkcji ozdób z drutu brązowego według prastarych wzorów.

UMARLI MÓWIĄ O ŻYWYCH (ok. 2 h)

Obrządek pogrzebowy w pradziejach jako źródło do badań nad starożytnym życiem duchowym. Uczestnicy zapoznają się ze zwyczajami pogrzebowymi starożytnych mieszkańców naszych ziem i ich materialnymi śladami odkrywanych obecnie.

GRA EDUKACYJNA - PERFORMANCE: uczestnicy wezmą udział w przedstawieniu – misterium pochówku ciała palnego z czasów kultury łużyckiej, a następnie, wcielając się już w archeologów, przeprowadzą badania wykopaliskowe zbudowanego grobu kurhanowego.

CI KRWIOŻERCZY WIKINGOWIE ! (ok. 1,5 h)

Na zajęciach uczniowie dowiedzą się kim byli wikingowie, poznają przebieg oraz historię ich wypraw, jak i elementy ich kultury. Dowiedzą się skąd brały się ich spektakularne sukcesy i jak wyglądało życie w wikingowskiej osadzie oraz emporium handlowym.

WARSZTATY: na tabliczkach z modeliną, przy pomocy rylca wykonają runy i elementy wzornictwa wikingowskiego oraz samodzielnie wykonają model hełmu wikingowskiego oraz ozdobią miecz.

RYCERZ, DAMA, SMOK - HISTORIA ETOSU RYCERSKIEGO (ok. 1,5 h)

Czym na co dzień zajmował się rycerz i w czym chodził ubrany? Z czego składała się rycerska zbroja i ile ważyła? Co robiła żona rycerza i czy razem z mężem wyruszała na bitwę? Jak wtedy podróżowano, co się jadło, jakie nosiło się stroje i jakiej broni używano. Czy każdy mógł zostać rycerzem? Uczniowie dowiedzą się kim był św. Jerzy i dlaczego został patronem rycerzy. Poruszymy również temat pasowania na rycerza, turniejów i kodeksu honorowego oraz postępowania względem dam.

WARSZTATY: uczestnicy przejdą trening rycerski oraz będą dekorować średniowieczną tarczę rycerską.



TAJEMNICE SZTUKI PRADZIEJOWEJ (ok. 1,5 h)

Czym jest sztuka? Czy definicja sztuki jest pojęciem dynamicznym czy statycznym? Jakie cechy są charakterystyczne dla sztuki pradziejowej? Jakie miejsce zajmowała sztuka w kulturach pradziejowych? Na te i inne pytania postaramy się odpowiedzieć w trakcie prowadzonych zajęć. Poszukamy również motywów pradziejowych w sztuce nowożytnej i współczesnej.

ZAJĘCIA PLASTYCZNE: uczestnicy wykonają na torbach ekologicznych/koszulkach w formie malarskiej motyw inspirowany sztuką pradziejową.

PO NITCE DO KŁEBKA - TKACTWO W PRADZIEJACH (ok. 1,5 h)

Do XIX wieku tkaniny i wyroby tekstylne miały dużą wartość materialną, dlatego też często były naprawiane i przerabiane. Wynika to z faktu, że przygotowanie nici, tkanie, barwienie i szycie ubrania to proces bardzo czasochłonny. Uczestnicy zajęć zapoznają się ze starożytnymi surowcami, sposobami wykonywania nici, technikami tkania oraz sposobami barwienia.

WARSZTATY: uczniowie nauczą się samodzielnie wykonywać krajkę przy pomocy bardka, tabliczek tkackich lub wykonają prace przy użyciu ram tkackich.

CO BY TU NA SIEBIE WŁOŻYC? MODA W PRADZIEJACH (ok. 1,5 h)

Najpierw odpowiemy na pytanie, na czym opieramy swoją wiedzę na temat starożytnej odzieży i zapoznamy uczestników z „trendami” w modzie w poszczególnych epokach pradziejowych.

ZAJĘCIA PLASTYCZNE: uczestnicy samodzielnie zaprojektują kreację inspirowaną modą pradziejową (np. projekt rysunkowy, kolaż) lub spróbują stworzyć kreację z dostępnych elementów i zaprezentują ją w trakcie pokazu mody.

NIE ŚWIĘCI GARNKI LEPIĄ (ok. 1,5 h)

Historia ceramiki od wyłożonego gliną dołka w ziemi do wynalezienia koła garncarskiego. Na podstawie zgromadzonych w Muzeum zabytków i ilustracji uczestnicy zapoznają się z pradziejowymi technikami wyrobu i zdobienia naczyń ceramicznych.

WARSZTATY: uczestnicy zajęć spróbują wykonać z gliny kopię wybranego przez siebie naczynia lub przeprowadzą „rekonstrukcję zabytkowego pojemnika”.

WALKA O OGIEŃ - KRÓTKA HISTORIA OGNIA (ok. 1,5 h)

Uczestnicy na podstawie fragmentów filmów zapoznają się z historią opanowywania ognia przez człowieka, sposobami jego krzesania i zastosowaniem w głównych dziedzinach wytwórczości, głównie metalurgii brązu i żelaza, aż po pojawienie się broni palnej.

WARSZTATY: prezentacji działania świdra ogniowego oraz krzesania ognia przy pomocy repliki krzesiwa sztabkowatego. Będzie też możliwość podjęcia samodzielnych prób krzesania ognia.



BUDUJEMY DOM - BUDOWNICTWO W PRADZIEJACH (ok 1,5 h)

Uczestnicy zapoznają się ze sposobami budowania domów w różnych okresach pradziejowych (techniki zrębowa, na sumik i łątkę, plecionkowa).

WARSZTATY: w ramach warsztatów dzieci samodzielnie zbudują szalasy i konstrukcję plecionkową w parku przy gmachu Muzeum.

VERBA VOLANT SCRIPTA MANET (ok. 1,5 h)

Historia słowa pisanego od starożytności po średniowiecze. W części wykładowej uczestnicy zapoznają się z zabytkami starożytnego piśmiennictwa, poznają surowce, na których ludzie sprzed wieków pozostawili nam swój przekaz.

WARSZTATY: uczestnicy samodzielnie wykonają papier czerpany lub spróbują swoich sił w pisaniu piórem gęsim i patykami na wzorniku liter i papierze czerpanym lub wykonają iluminację ozdobnych, średniowiecznych inicjałów.

ZA ILE I DLACZEGO TAK DROGO? - HISTORIA PIENIĘDZY (ok. 1,5 h)

Podczas zajęć uczestnicy dowiedzą się o tym, w jaki sposób ludzie w dawnych czasach posługiwali się pieniędzmi i jak organizowali handel, jak wybijano monety, co symbolizują przedstawienia na monetach oraz co można było za nie kupić. W trakcie zajęć będzie można spróbować sił w negocjacjach cenowych

WARSZTATY: negocjacje cenowe, projektowanie wzoru własnej monety lub gra typu kalambury pozwalające utrwalić podstawowe wiadomości zdobyte w trakcie zajęć.

ŚLADAMI BALTAZARA (ok. 2 h)

Historia Świdnicy w obrazach. Zajęcia skierowane są głównie do uczniów szkoły w Świdnicy. Uczestnicy zapoznają się z niezwykle ciekawymi epizodami z historii swojej miejscowości. Zajęcia będą prowadzone w oparciu o wystawę banerową lub prezentację komputerową.

GRA TERENOWA: gra polegać będzie na odszukaniu miejsc, o których była mowa w trakcie wykładu i wykonaniu wszystkich misji na karcie zadań.

I TY MOŻESZ ZOSTAĆ ARCHEOLOGEM! (ok. 1,5 h)

Uczestnicy zapoznają się z etapami pracy archeologa, od rozpoznania terenu, przygotowywania kwerendy, badań terenowych, po techniczne i naukowe opracowanie materiału. Uczestnicy zapoznają się z podstawowym podziałem chronologicznym, sposobami datowania zabytków, rodzajami stanowisk archeologicznych, nowoczesnymi metodami stosowanymi w archeologii i sposobami ochrony stanowisk archeologicznych.

GRA TERENOWA/EDUKACYJNA: uczestnicy przeprowadzą „badania wykopaliskowe” w piaskownicy na terenie Muzeum, jednocześnie prowadząc całą dokumentację „odkrycia” lub dokonają opisu zabytku znajdującego się na ekspozycji w taki sposób, aby inna osoba mogła odnaleźć go na wystawie.