

SZÜNIDEI MÚZEUMI GYERMEKFOGLALKOZTATÓ NAPOK
8-14 éves tanulók számára

IDŐUTAZÁS TEREPEEN ÉS A KÉPZELET SZÁRNYÁN
Játékos ismeretbővítés, kulcs- és alapkompenciák fejlesztése

KONCEPCIÓ:

A tanév során a múzeumot rendszeresen látogató és érdeklődő tanulók részére – ugyanakkor nem kizárva a többi érdeklődő gyermeket sem – egy olyan időutazást tervezünk, ahol játékos formában közvetlen tapasztalatgyűjtés során sajátíthatnak el a tanulók új ismereteket és jutnak.

HONNAN-HOVÁ:

Szeretnénk élményszerűvé tenni a nyári szünet egy részét úgy, hogy a kirándulásokon, a közös játékokon, manuális foglalkozásokon elkészített tárgyakon túl olyan használható tudásra is szert tegyenek, amely az iskolai életben vagy a műveltségük gyarapításában számukra csak többletet jelent.

PEDAGÓGIAI CÉLKITŰZÉS:

Miközben felismerik kulturális örökségünk kincseit, megfelelő ismeretek birtokába jutnak, igyekszünk felkelteni az érdeklődésüket egy-egy téma iránt és így lehetőség nyílik, hogy tudásukat tovább fejlesszék. Az egész napos programsorozaton a közösség építés, a múlt iránti egyre mélyebben érdeklődő gyermekcsoport kialakítás is megvalósul.

1. Nap:

08,00-08,20:	A tábor megnyitása, ismerkedés a helyszínnel
08,20-08,40:	REGGELI
08,40-09,40:	Közösségépítés, bemutatkozás, ismerkedés – <i>szituációs játék</i>
09,40-10,20:	TÍZÓRAI
10,20-11,30:	Ismerkedés az 5 nap programjával – <i>játékos formában, a ligetben</i>
11,30-12,15:	A csomorkányi templom régészeti kutatása – <i>PowerPoint előadás</i>
12,15-13,00:	EBÉD
13,00-15,30:	Séta a városközpontban, ismerkedés az egyházi épületekkel (katolikus, református, evangélikus, görögkeleti és zsidó templomok) Emlékezés a középkori Szent András templomra, Szent András története – <i>szituációs játék a mai szent Anna templom kertjében</i>
15,30-16,00:	UZSONNA

2. Nap:

08,00-08,30:	REGGELI, az aznapi program ismertetése, felkészülés a kirándulásra
08,30-09,00:	Érkezés a csépai pontonhídhöz, átkelés gyalog vagy kompon a Tiszán,

- kb. 1,5 km-es séta a gáton, *ismerkedve a Tisza árterének növény és állatvilágával, a Tisza-zug természeti értékeivel és gazdálkodásával, valamint a folyamszabályozás és az árvízvédelem érdekességeivel*
- 10,00-10,20: TÍZÓRAI a szabadban
10,20-10,35: Busszal érkezés Ellésmonostorhoz
10,35-11,00: Ismerkedés a nemzetségi monostor történetével, régészeti kutatásával és a helyreállítás érdekes mozzanataival, a monostorban és a környezetében folyó egykori étellel – *régészeti szakmai vezetés*
- 11,00-12,00: Szent Margit legendája – *szituációs játék*
12,00-12,30: HIDEG EBÉD A SZABADBAN
12,30-14,30: *Csoportos népi ügyességi játékok* a helyi Baranta csoport irányításával
14,30-15,00: Érkezés a múzeum ligeti épületébe
15,00-15,20: UZSONNA
15,20-16,00: *A nap eseményeinek közös összefoglalása képes, beragasztós feladatlap megoldásával*

3. Nap:

- 08,00-08,30: REGGELI, az aznapi program ismertetése
08,30-09,45: Élet Szentesen és környékén a középkorban, a régészeti ásatások tükrében – *PowerPoint régészeti előadás*
Gyűjteményi raktár középkori anyagának megtekintése – *néhány tárgy tanulmányozása*
- 09,45-10,00: TÍZÓRAI
10,00-12,00: Középkori életmód-történeti és harcászati – *kosztümös bemutató*
12,00-12,30: EBÉD
12,30-15,00: középkori harci eszközök (vitézlő iskola) bemutatója és kipróbálása
15,00-15,20: UZSONNA
15,20-16,00: *A nap eseményeinek közös összefoglalása képes, beragasztós feladatlap megoldásával*

4. Nap:

- 08,00-08,30: REGGELI, az aznapi program ismertetése
08,30-09,15: Szarmata kori női viselet – *a régészeti feltárások alapján, régész, PowerPoint*
- 09,15-10,00: A szarmata kori gyűjteményrész megtekintése, ismerkedés eredeti tárgyakkal – *régész vezetésével*
- 10,00-10,20: TÍZÓRAI
10,20-12,00: Szarmata stílusú ékszerek, *gyöngysorok fűzése*
12,00-13,00: EBÉD
13,00-14,00: Arthur király legendái – *szituációs játékok*
14,00-14,45: szarmata kori szabadtéri játékok megidézése a szabadban – *csoportos szituációs játékok*
- 14,45-15,20: UZSONNA
15,20-16,00: *A nap eseményeinek közös összefoglalása képes, beragasztós feladatlap megoldásával*

5. Nap:

08,00-08,30:	REGGELI, az aznapi program ismertetése, felkészülés a kirándulásra
08,30-09,30:	Indulás busszal Szegvárra, közben Sápalom (őskori kurgán) megtekintése
09,30-10,15:	A Szegvári falumúzeum kiállításainak megtekintése, kiemelten a hétezeréves tűzkövesi ház rekonstrukcióját és berendezései, cserépedényeit
10,15-10,30:	TÍZÓRAI
10,30-12,00:	Az agyagozásra elméleti felkészülés és előkészítés
12,00-13,00:	EBÉD
13,00-15,00:	Újkőkori cserépedények, vagy szobormásolatok készítése
15,00-15,00:	Táborzárás, népi csoportos játék, mindenki hazaveheti a „művét”
15,30-16,00:	Érkezés szentesre, UZSONNA

Tóth

A vallás és a hit világa a régészet tükrében – Időutazás a terepen és a képzelet szárnyain

Hétfő: A Szentes területén található középkori templomok maradványainak ismertetése, Nagy Géza segítségével, különös tekintettel az 1332-ben említett Szent András templomra.

Szituációs játék: körmenet szimulálása a középkori előzmény helyére épített Szent Anna körül
Egy középkori templom előre nyomtatott papírmaséjának kivágása, összeragasztása

Kedd: Kirándulás

Ellésmonostorhoz kerékpárral

Szituációs játék: szerzetesi élet a hagyományos elemei

Lovagrendi életforma, a lovagi harcmódor személtetése a Zendus János
Hagyományőrző egyesület bevonásával

vagy az

Ecséri templomhoz bérelt autóbusszal

Szerda:

A honfoglaló magyarság hitvilága a szentesi múzeumban található leletek tükrében

Szituációs játék: A honfoglaló magyarok harcmódorának bemutatása Dalmi Árpád baranta
harcos segítségével

Csütörtök

A római kori szarmaták viseletének bemutatása a szentesi múzeum leleteinek segítségével,
harcmódoruk szemléltetése filmvetítés révén.

Játékos elem: gyöngyfűzés, vagy azok felvarrása ruhát imitáló textíliára

Péntek:

Kirándulás bérelt autóbusszal a Szegvárra, útközben a Sápalom mint ősi temetkezőhely
megtekintése, a Falumúzeumban ismerkedés a hétezer évvel ezelőtti hitvilággal, és
kerámiaművészettel.

Játékos elem (már Szentesen): az edénykészítés kezdetleges, a korongozás előtti technika
utánzása, az újkőkori idolplasztika sajátkezü formázása (Kádár Virág bevonásával?)