MUZEUM LUBUSKIE
im. Jana Dekerta w Gorzowie Wlkp.

OFERTA
EDUKACYJNA

MUZEUM LUBUSKIE IM. JANA DEKERTA
W GORZOWIE WIELKOPOLSKIM
e-mail: info@muzeumlubuskie.pl
http://muzeumlubuskie.pl
https://www.facebook.com/MuzeumLubuskie

2023/2024

EDUKACJA PRZEDSZKOLNA I WCZESNOSZKOLNA

1. Czar Bożego Narodzenia (warsztaty)
Uczestnicy warsztatów dowiedzą się, jak dawniej obchodzono święta oraz poznają tradycje i obrzędy świąteczne, kultywowane zarówno w poszczególnych regionach Polski, jak i w regionie lubuskim. Podczas warsztatów zostaną zaprezentowane muzealia etnograficzne ze zbiorów Muzeum Lubuskiego m.in. Szopka Bożonarodzeniowa.

2. Andrzejkowe zwyczaje (warsztaty)
Dzieci poznają genezę Andrzejek, czyli wieczoru wróżb odprawianych zwyczajowo w wigilię św. Andrzeja. Jakie historie wiążą się z postaciami św. Andrzeja oraz św. Katarzyny i skąd wzięły swój początek listopadowe obrzędy i zabawy? Na te i inne pytania odpowiemy podczas zabaw i wróżb andrzejkowych.

3. Wielkanocne zwyczaje (warsztaty)
Jak Wielkanoc obchodzono dawniej, a jak wygląda dziś? Na czym polegają tradycyjne techniki i metody zdobienia pisanek? Tego wszystkiego dowiemy się w trakcie warsztatów, połączonych z prezentacją pisanek wykonanych na Ogólnopolski Konkurs Pisanek im. Michała Kowalskiego.

4. Gorzowski Artysta – zabawy kolorami (warsztaty)
Warsztaty dedykowane dzieciom w wieku przedszkolnym, podczas których na podstawie obrazów znajdujących się na ekspozycji w Sali Malarstwa Polskiego, uczymy się jak za pomocą kolorów odróżniać barwy ciepłe od zimnych. Poznamy też różne techniki malarskie i odpowiemy na pytanie: Kim jest malarz artysta?

5. Muzealne witraże (warsztaty)
Inspiracją tych zajęć są witraże znajdujące się na ekspozycji w Wilii Schroedera, m.in. witraż ukazujący św. Huberta. Jaka legenda jest związana z postacią tego świętego?

I jak poradzimy sobie z własnoręcznym wykonaniem witraży, na podstawie zbiorów muzealnych?

6. Sztuka decoupage w Muzeum (warsztaty)
Na ekspozycjach w Willi Schroedera znajdują się różnorodne meble, wykonane w różnych epokach i stylach. Na szczególną uwagę zasługuje wyposażenie złotego saloniku w stylu neorokokowym. Sztuka zdobienia mebli oraz technika decoupage, popularna na dworach Ludwika XV, będą inspiracją do samodzielnego stylizowania drewnianych kuferków w części warsztatowej.

7. Misja – Muzeum! (lekcja)
Poznajmy Muzeum od kuchni: jakie znajdują się w nim działy, jak gromadzi się zbiory, co to jest księga inwentarzowa? Czym jest eksponat i w jaki sposób się go konserwuje? Wszystkie wątpliwości zostaną rozwiane podczas lekcji muzealnej, połączonej ze zwiedzaniem i układaniem puzzli.

8. Gliniane krajobrazy (warsztaty)
Warsztaty rozpoczną się od zwiedzania muzealnego ogrodu, podczas którego uczestnicy zapoznają się z roślinami, porastającymi ponad 3,5 hektarową powierzchnię ogrodu. Ponadto przybliżymy sobie postać Gustawa Schroedera – dawnego właściciela zabytkowej Willi i miłośnika botaniki. Prezentację połączymy z warsztatem, podczas którego wykonamy gliniane krajobrazy.

9. Malarstwo Henryka Rodakowskiego (warsztaty)
Henryk Rodakowski (1823–1894) to wybitny polski malarz i portrecista, którego cykl 11 akwarel „Album Pałahickie" znajduje się w zbiorach Muzeum Lubuskiego, a który podczas muzealnych warsztatów stanie się inspiracją dla najmłodszych – zajęcia bowiem zakończą się stworzeniem własnej pracy plastycznej. Prezentacja sylwetki słynnego malarza będzie połączona ze zwiedzaniem sali ekspozycyjnej z obrazami artysty.

10. Po drugiej stronie muzealnego lustra (warsztaty)
Rozpocznijmy przygodę z poszukiwaniem muzealnych luster! Przekonamy się, że każde z nich charakteryzuje się detalami właściwymi dla danej epoki. Historia zwierciadeł jest fascynująca – ciekawostki zebrane o lustrach zostaną przedstawione w formie prezentacji, zaś w części warsztatowej powstaną „czarodziejskie lustereczka".

11. Karaką do muzeum? (warsztaty)
Pod pojęciem „karaka" kryje się trzy- lub czteromasztowy statek żaglowy, wykorzystywany do oceanicznych podróży. Model takiej karaki znaleźć można na ekspozycji w Willi Schroedera. Podczas warsztatów nie tylko będziemy podziwiać statek w miniaturze, ale i przekonamy się, na czym polegało życie żeglarzy. W części warsztatowej powstaną prace plastyczne o tematyce marynistycznej, które będą nawiązywać do muzealnego morskiego pejzażu.

12. Afryka przy Warszawskiej (warsztaty)
Czy wiecie, że w muzealnych zbiorach znajdują się eksponaty pochodzące z Afryki? Na ich podstawie wysłuchamy opowieści o życiu Masajów, poznamy proste zwroty w języku suahili i poznamy znaczenie masajskich imion. Zwieńczeniem warsztatów będzie wykonanie masajskich ozdób, zgodnie z tradycyjną kolorystyczną symboliką.

13. Śladami dworskiego życia (warsztaty)
Zajęcia rozpoczną się poszukiwaniem naczyń, obrazów oraz mebli związanych z dawnym życiem dworskim. Dwory, pałace, zamki – jakie zwyczaje wiążą się z ich mieszkańcami? Czy zaciekawią nas ich tajemnice? Z pewnością zainspirują młodych artystów! Zajęcia zakończy uroczyste pasowanie na rycerzy i damy dworu.

14. Strażnicy starych ksiąg (warsztaty)
Zajęcia poprzedzi wizyta w muzealnej bibliotece, gdzie zostaną zaprezentowane najcenniejsze muzealne księgi: starodruki. Czy na ekspozycjach również ukryte są stare księgi? Czy uda nam się namierzyć dawne przybory do pisania? Warto zgłębić historię słowa pisanego, ale i genezę zakładki do książki. Pamiątką z warsztatów będzie własnoręcznie wykonana zakładka – aż chce się czytać!

15. Tropiciel muzealnego ogrodu (gra muzealna)
Przed rozpoczęciem gry uczestnicy otrzymują wykaz pytań oraz mapę ogrodu z zaznaczonymi punktami. Zadaniem uczestników jest odnalezienie odpowiedzi podczas wędrówki po muzealnym ogrodzie.

16. Śladami Białej Damy (gra muzealna)
Gra nawiązuje do obrazu Księżnej Luizy Ulriki Pruskiej, który znajduje się na ekspozycji w Willi Schroedera. Uczestnicy zostają podzieleni na kilka grup kolorystycznych. Każdy zespół otrzymuje opatrzony swoim kolorem plan obiektu z naniesionymi 16 pytaniami. Za każdą prawidłową odpowiedź ekipa otrzyma kopertę w swoim kolorze, każda zawiera jeden albo dwa puzzle. Pierwszy etap gry kończy się

ułożeniem na czas puzzli z wizerunkiem Białej Damy. W kolejnej części każda z ekip układa rymowankę zaczynającą się od słów „Biała Dama”.

17. Z Genealogią za pan brat (warsztaty)
Na podstawie wystawy prezentującej historię rodziny Schroederów, dzieci tworzą własne drzewo genealogiczne. Rodzina Gustawa Schroedera, przedwojennego fabrykanta, to pierwsi właściciele willi w której obecnie mieści się Muzeum Lubuskie.

18. Przygoda z archeologią (warsztaty)
Na czym polega praca archeologa, jakich używa narzędzi i czego tak naprawdę archeolog szuka? Czy archeologiczne poszukiwania prowadzone są tylko pod ziemią? Po zapoznaniu się z masą ciekawostek o tym niezwykłym zawodzie, zaprosimy uczestników warsztatów do pracy z prawdziwą gliną.

19. Artysta z gorzowskiego podwórka (warsztaty)
Uczestnicy zajęć pogłębią swoją wiedzę na temat życia i twórczości znanego gorzowskiego malarza – Jana Korcza. W trakcie warsztatów dzieci otrzymują karty pracy z zadaniami do rozwiązywania na salach ekspozycyjnych. W ten nietypowy sposób poznają ekspozycje i ich zbiory w Spichlerzu.

20. Śladami malarza kochającego nadwarciańskie rozlewiska (warsztaty)
Ernst Henseler (1852-1940) to przedwojenny malarz i profesor rysunku. Malował głównie pejzaże, w tym krajobrazy okolic Wieprzyc i rozlewiska Warty, a jego obrazy podziwiać można w Spichlerzu.

21. Dziecięce zabawy sprzed lat (warsztaty)
Wszechobecny dostęp do elektroniki i gier komputerowych sprawił, że zabawy sprzed lat odchodzą w zapomnienie. Podczas tych warsztatów przekonamy się, że wystarczy piłka, patyk, sznurek czy guma do skakania, aby zabawa była kreatywna, wielogodzinna i budowała relacje rówieśnicze. Położymy nacisk na bycie razem, wspólnotowość i pomysłowość. Duża dawka śmiechu gwarantowana!

22. Co w belkach piszczy? (gra muzealna)
Tradycyjne zwiedzanie z przewodnikiem to tylko jedna z form poznania historii Spichlerza. Ale jest jeszcze inna opcja: gra detektywistyczna! Aby dobrze ją rozwiązać, potrzebna jest współpraca w drużynie, spostrzegawczość i czytanie ze zrozumieniem. Zapraszamy do zabawy – razem rozwikłamy niejedną zagadkę!

EDUKACJA SZKOLNA: KLASY IV-VIII

1. Dzieje Gorzowa (lekcja)
Jak miasto Gorzów wyglądało kilka wieków temu? O tym można się przekonać uczestnicząc w lekcji ilustrowanej makietą, ukazującą nasze miasto w miniaturze. Historyczny wygląd miasta z XVII w. uwzględnia zarówno elementy obronne, jak i średniowieczne mury miejskie z basztami.

2. Misja – Muzeum! (lekcja)
Poznajmy Muzeum od kuchni: jakie znajdują się w nim działy, jak gromadzi się zbiory, co to jest księga inwentarzowa? Czym jest eksponat i w jaki sposób się go konserwuje? Wszystkie wątpliwości zostaną rozwiane podczas lekcji muzealnej, połączonej ze zwiedzaniem i układaniem puzzli.

3. Sztuka decoupage w Muzeum (warsztaty)
Na ekspozycjach w Willi Schroedera znajdują się różnorodne meble, w różnych epokach i stylach. Na szczególną uwagę zasługuje wyposażenie złotego saloniku w stylu neorokokowym. Sztuka zdobienia mebli oraz technika decoupage, popularna na dworach Ludwika XV, będą inspiracją do samodzielnego stylizowania drewnianych kuferków w części warsztatowej.

4. Afryka przy Warszawskiej (warsztaty)
Czy wiecie, że w muzealnych zbiorach znajdują się eksponaty pochodzące z Afryki? Na ich podstawie wysłuchamy opowieści o życiu Masajów, poznamy proste zwroty w języku suahili i poznamy znaczenie masajskich imion. Zwieńczeniem warsztatów będzie wykonanie masajskich ozdób, zgodnie z tradycyjną kolorystyczną symboliką.

5. Tropiciel muzealnego ogrodu (gra muzealna)
Przed rozpoczęciem gry uczestnicy otrzymują wykaz pytań oraz mapę ogrodu z zaznaczonymi punktami. Zadaniem uczestników jest odnalezienie odpowiedzi podczas wędrówki po muzealnym ogrodzie.

6. Śladami Białej Damy (gra muzealna)
Gra przeznaczona jest dla dzieci od IV klasy szkoły podstawowej. Gra nawiązuje do obrazu Księżnej Luizy Ulriki Pruskiej, który znajduje się na ekspozycji w Willi Schoredera. Uczestnicy zostają podzieleni na kilka grup kolorystycznych. Każdy zespół otrzymuje opatrzony swoim kolorem plan obiektu z naniesionymi 16 pytaniami. Za każdą prawidłową odpowiedź ekipa otrzyma kopertę w swoim kolorze

a każda zawiera jeden albo dwa puzzle. Pierwszy etap gry kończy się ułożeniem na czas puzzli z wizerunkiem Białej Damy. W kolejnej części każda z ekip układa rymowankę zaczynającą się od słów „Biała Dama”.

7. Artysta z gorzowskiego podwórka (warsztaty)
Uczestnicy zajęć pogłębią swoją wiedzę na temat życia i twórczości znanego gorzowskiego malarza – Jana Korcza. W trakcie warsztatów dzieci otrzymują karty pracy z zadaniami do rozwiązywania na salach ekspozycyjnych. W ten nietypowy sposób poznają ekspozycje i ich zbiory w Spichlerzu.

8. Co w belkach piszczy (gra muzealna)
Tradycyjne zwiedzanie z przewodnikiem to tylko jedna z form poznania historii Spichlerza. Ale jest jeszcze inna opcja: gra detektywistyczna! Aby dobrze ją rozwiązać, potrzebna jest współpraca w drużynie, spostrzegawczość i czytanie ze zrozumieniem. Zapraszamy do zabawy – razem rozwikłamy niejedną zagadkę!

9. Gorzów, moje miasto nad Wartą (warsztaty)
Przedwojenna historia miasta Gorzowa Wielkopolskiego, które wówczas nosiło nazwę Landsberg an der Warthe, jest fascynująca. Utworzono je w 1257 roku, ma więc aż 766 lat! Pierwotna niemiecka nazwa Landsberg an der Warthe pochodzi od słów „Land” (pol. ziemia, kraina) oraz „Berg” (pol. góra), będących częstymi elementami nazewnictwa niemieckich miast. Z Gorzowem związanych jest też wiele legend, trzy z nich zostaną przybliżone podczas warsztatów.

10. Zapomniane zawody ziemi lubuskiej (warsztaty)
Na podstawie eksponatów ze zbiorów etnograficznych oraz prezentacji, dowiemy się, jak powstawały przedmioty codziennego użytku wykonane przez rzemieślników takich jak: bednarz, kołodziej, druciarz, czy zdun. Odpowiemy też sobie na pytanie, jak nazywa się osoba zajmująca się zawodowo wyrobem i sprzedażą damskich kapeluszy.

11. Karaką do muzeum? (warsztaty)
Pod pojęciem „karaka” kryje się trzy- lub czteromasztowy statek żaglowy, wykorzystywany do oceanicznych podróży. Model takiej karaki znaleźć można na ekspozycji w Willi Schroedera. Podczas warsztatów nie tylko będziemy podziwiać statek w miniaturze, ale i przekonamy się, na czym polegało życie żeglarzy i dawnych morskich podróżników. W części warsztatowej powstaną prace plastyczne w morskim klimacie, które będą nawiązywać do marynistycznego pejzażu.

12. Przygoda z archeologią (warsztaty)
Na czym polega praca archeologa, jakich używa narzędzi i czego tak naprawdę archeolog szuka? Czy archeologiczne poszukiwania prowadzone są tylko pod ziemią? Po zapoznaniu się z masą ciekawostek o tym niezwykłym zawodzie, zaprosimy uczestników warsztatów do pracy z prawdziwą gliną.

13. Strażnicy starych ksiąg (warsztaty)
Zajęcia poprzedzi wizyta w muzealnej bibliotece, gdzie zostaną zaprezentowane najcenniejsze muzealne księgi: starodruki. Czy na ekspozycjach również ukryte są stare księgi? Czy uda nam się namierzyć dawne przybory do pisania? Warto zgłębić historię słowa pisanego, ale i genezę zakładki do książki. Pamiątką z warsztatów będzie własnoręcznie wykonana zakładka – aż chce się czytać!

14. Z Genealogią za pan brat (warsztaty)
Na podstawie wystawy prezentującej historię rodziny Schroederów, dzieci tworzą własne drzewo genealogiczne. Rodzina Gustawa Schroedera, przedwojennego fabrykanta, to pierwsi właściciele willi w której obecnie mieści się Muzeum Lubuskie.

EDUKACJA PONADPODSTAWOWA

To propozycja spotkań z muzealnikami, dostosowana do konkretnych potrzeb młodzieży. Po indywidualnym umówieniu, istnieje możliwość organizacji spotkania w jednej z muzealnych filii lub w siedzibie szkoły. W ofercie spotkania z etnografem, historykiem sztuki, archeologiem, menadżerem kultury, etnologiem, historykiem czy konserwatorem dzieł sztuki.

1. "Krąg Arsenału" – kolekcja sztuki współczesnej (lekcja)
2. Mniejszości narodowe w Lubuskiem (lekcja)
3. Od murów obronnych do fortyfikacji ziemnych w dziejach Gorzowa – ilustrowane makietą miasta (lekcja)
4. Porcelana jako lustrzane odbicie przemian społecznych zachodzących w epoce oświecenia (lekcja)
5. Sztuka jako czynnik przemian społecznych i rodzenia się nowej świadomości estetycznej (na przykładzie wystawy "Arsenał w 1955 roku" – lekcja)

ZAPISY

w filii Zespół Willowo-Ogrodowy
ul. Warszawska 35, Gorzów Wielkopolski
Małgorzata Rubażewicz, Małgorzata Ziętek,
e-mail: m.rubazewicz@muzeumlubuskie.pl,
m.zietek@muzeumlubuskie.pl
tel.: +48 95 732 28 43, +48 95 732 38 14

w filii Spichlerz
ul. Fabryczna 1-3, Gorzów Wielkopolski
Wioletta Amanowicz
e-mail: w.amanowicz@muzeumlubuskie.pl
tel.: +48 95 722 54 68

KOSZT

lekcja – 10 zł / osoba
warsztaty – 15 zł / osoba
opiekunowie – bezpłatnie

CZAS TRWANIA ZAJĘĆ

lekcja – 45 minut
warsztaty – 60 minut
gra muzealna – 90 minut

Podczas zajęć realizowane są treści podstawy programowej. Lekcje i warsztaty prowadzone są **od wtorku do piątku** po uprzednim zgłoszeniu telefonicznym lub osobiście. W wyjątkowych sytuacjach istnieje możliwość przeprowadzenia zajęć w poniedziałek – po wcześniejszym uzgodnieniu. Zgłoszenia przyjmujemy z co najmniej **tygodniowym wyprzedzeniem.**

ZAPROŚ MUZEALNIKA DO PLACÓWKI!

To propozycja spotkań z muzealnikami w szkołach i przedszkolach. Po indywidualnym umówieniu terminu do siedziby Państwa placówki przyjedzie: etnograf, historyk sztuki, archeolog, menadżer kultury, etnolog, historyk czy konserwator dzieł sztuki, który może przywieźć ze sobą eksponat muzealny.
Czas trwania: 45 minut. Koszt: 250 zł / grupa.

LEGENDA O GORZOWIE

Niesłabnącą popularnością w ofercie edukacyjnej Muzeum Lubuskiego cieszy się możliwość bezpłatnego wysłuchania bajki kamishibai "Legenda o Gorzowie" autorstwa Katarzyny Chorążyczewskiej. Młodzi słuchacze bez trudu zauważą nawiązania do studni czarownic, renety landsberskiej czy gorzowskich kamienic. Bajka została zrealizowana w ramach stypendium artystycznego Prezydenta Miasta Gorzowa Wielkopolskiego w 2020 roku.

Zapisy są możliwe po wypełnieniu karty zgłoszeniowej dostępnej do pobrania ze strony: https://muzeumlubuskie.pl/edukacja-stacjonarna.

Katarzyna Chorążyczewska
e-mail: k.chorazyczewska@muzeumlubuskie.pl
tel.: +48 95 732 28 43 wewn. 34 lub +48 884 885 267

A JEDNAK DZIAŁA! WARSZTATY STACJONARNE

W nawiązaniu do filmowego cyklu "A jednak działa!" proponujemy udział w stacjonarnych warsztatach, podczas których uczestnicy będą mogli poznać funkcjonowanie następujących zabytków: telefon stacjonarny, waga szalkowa, radiomagnetofon, liczydło, maszyna do pisania, waga listowa (do wyboru).

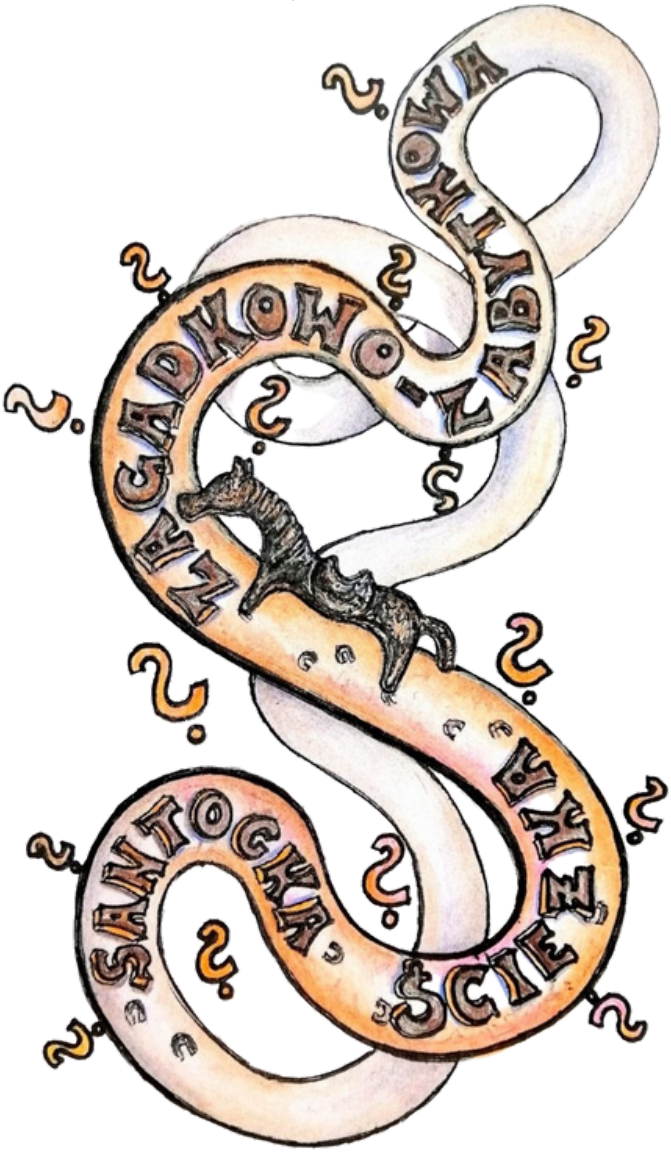
Warsztaty w cenie 15 zł za osobę są prowadzone w Zespole Willowo-Ogrodowym oraz w Spichlerzu.

Beata Frąckowiak
e-mail: b.frackowiak@muzeumlubuskie.pl
tel.: +48 600 733 148, +48 957 22 54 68

EDUKACJA PRZEDSZKOLNA I WCZESNOSZKOLNA

1. Akademia Młodego Archeologa (warsztaty)
Zajęcia odbywają się na placu zabaw „Piaskogród" przy muzeum. Każdy z uczestników otrzymuje zestaw narzędzi (łopatka, pędzel, wiaderko, grabki), za pomocą których może wcielić się w archeologa oraz w paleontologa. Maksymalna liczba uczestników: 15 osób, czas trwania: 45 minut, koszt: 15 zł za osobę.

2. Co i w czym jadano w średniowiecznym grodzie w Santoku (warsztaty lepienia naczyń)
Dzieci zapoznają się z pracą oraz warsztatem średniowiecznego garncarza. Metodą wałeczkową lub metodą toczenia na kole (z pomocą prowadzącego zajęcia) wykonują własne, niewielkie naczynia z gliny, które następnie zabierają ze sobą. Maksymalna liczba uczestników: 10 osób, czas trwania: 45 minut, koszt: 15 zł za osobę (lepienie ręczne), 25 zł za osobę (lepienie ręczne oraz toczenie na kole).



3. Tropiciel santockich zabytków (gra muzealna)
Każde dziecko przed rozpoczęciem gry otrzymuje komplet zdjęć prezentujących zabytki znajdujące się na stałej wystawie w Muzeum Grodu Santok. Zadaniem uczestników jest odnalezienie tych zabytków na ekspozycji w trakcie oprowadzania przez przewodnika. Maksymalna liczba uczestników: 10 osób, czas trwania: 45 minut, koszt: 10 zł za osobę.

EDUKACJA SZKOLNA: KLASY IV-VIII

1. Początki Polski. Piastowie w historii Santoka (lekcja)
Podczas lekcji spróbujemy odpowiedzieć, czy Mieszko bił się z Wichmanem pod Santokiem? Za jakie zasługi został pasowany na rycerza Bolesław Krzywousty? Kim dla santockiej księżniczki Konstancji był król Przemysł II? Maksymalna liczba uczestników: 25 osób, czas trwania : 45 min, koszt: 10 zł za osobę.

2. Naczynia archeologiczne jako źródło materialne (warsztaty lepienia naczyń)
Uczniowie zapoznają się z pracą oraz warsztatem średniowiecznego garncarza. Metodą wałeczkową lub metodą toczenia na kole (z pomocą prowadzącego zajęcia) wykonują własne, niewielkie naczynia z gliny, które następnie zabierają ze sobą. Maksymalna liczba uczestników: 10 osób, czas trwania: 45 minut, koszt: 15 zł za osobę (lepienie ręczne), 25 zł za osobę (lepienie ręczne oraz toczenie na kole).

3. Gra muzealna „Santocka ścieżka zagadkowo-zabytkowa"
Grę rozpoczyna oprowadzenie całej grupy uczestników po wystawie stałej. Następnie grupa zostaje podzielona na kilka zespołów, z których każdy otrzymuje karty z opisami zabytków oraz specjalny arkusz do notowania nazw zabytków. Zadaniem graczy jest jak najszybsze odnalezienie na ekspozycji opisanych zabytków oraz wpisanie ich w odpowiednim miejscu arkusza. Maksymalna liczba uczestników: 20 osób, czas trwania: 60 minut, koszt: 10 zł za osobę.

4. Gra terenowa „Tajemnice średniowiecznego grodziska"
Gra toczy się na terenie średniowiecznego grodziska. Grupa dzielona jest na dwie drużyny, których celem jest przejście całej ścieżki edukacyjnej na grodzisku od strony wskazanej przez prowadzącego oraz prawidłowe rozwiązanie zbieranych po drodze zadań. Dzięki zabawie uczestnicy poznają historię santockiego grodu, jego specyfikę oraz budowę wału drewniano-ziemnego. Maksymalna liczba uczestników: 26 osób, czas trwania: 60 minut, koszt: 15 zł za osobę.

EDUKACJA PONADPODSTAWOWA

1. Warsztat archeologa (lekcja)
Lekcja muzealna dedykowana dla uczniów zainteresowanych studiami archeologicznymi lub pokrewnych kierunków. Prezentacja pracy archeologa od podszewki, warsztat techniczny archeologa, omówienie pracy na wykopie. Maksymalna liczna uczestników: 26 osób, czas trwania: 45 minut, koszt: 10 zł za osobę.

2. Obrzęd grzebania zmarłych w średniowieczu (lekcja)
Lekcja muzealna opowiadająca o zwyczajach pogrzebowych w średniowieczu w perspektywie odkryć archeologicznych. Zajęcia prowadzone w oparciu o prezentację i ekspozycję stałą w Muzeum Grodu Santok. Maksymalna liczna uczestników: 26 osób, czas trwania: 45 minut, koszt: 10 zł za osobę.

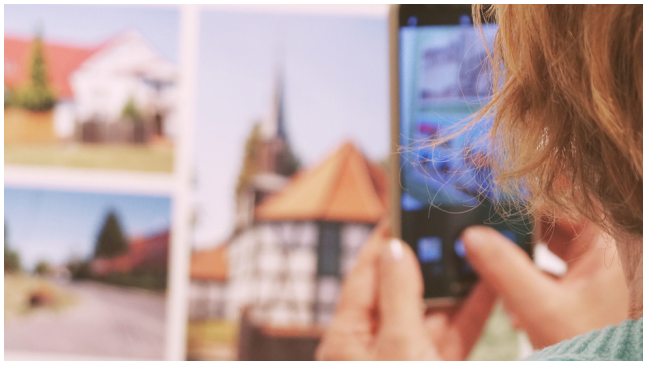
3. Gra terenowa „Tajemnice średniowiecznego grodziska"
Gra toczy się na terenie średniowiecznego grodziska. Grupa dzielona jest na dwie drużyny, których celem jest przejście całej ścieżki edukacyjnej na grodzisku od strony wskazanej przez prowadzącego oraz prawidłowe rozwiązanie zbieranych po drodze zadań. Dzięki zabawie uczestnicy poznają historię santockiego grodu, jego specyfikę oraz budowę wału drewniano-ziemnego. Maksymalna liczba uczestników: 26 osób, czas trwania: 1 godzina, koszt: 15 zł za osobę.

OFERTA EDUKACYJNA DOTYCZĄCA WYSTAWY CZASOWEJ

Oferta edukacyjna dotycząca wystawy czasowej „Połączeni dziedzictwem. Pozdrowienia z Santoka", skierowana do uczniów klas VII-VIII z wybranych szkół z terenu gminy Santok. Przewidywane są dwa spotkania: "Powrót do przeszłości", "Moja miejscowość z I połowy XX wieku" (lekcja połączona z quizem).

ZAPISY

w filii Muzeum Grodu Santok
ul. Wodna 2a, Santok
Kamila Dzwonkowska, e-mail:
k.dzwonkowska@muzeumlubuskie.pl
tel.: +48 95 723 37 27 lub +48 662 257 611



ŚREDNIOWIECZNE GRODZISKO W SANTOKU

W trakcie przeprawy promowej zwiedzający, podziwiając okolicę Santoka, dowiadują się o geologii i środowisku przyrodniczym tego miejsca, w tym o rezerwacie przyrody Santockie Zakole. Na terenie grodziska opowiadamy o roli grodu w Santoku w okresie powstawania państwa polskiego, o historii grodziska jako „strażnicy i klucza królestwa", a także o badaniach wykopaliskowych i prowadzących je archeologach. Oferta obowiązuje w miesiącach, w których dostępna jest przeprawa promowa, w dniach od środy do niedzieli, w godzinach od 10:00 do 17:00. Prosimy o wygodne, pełne obuwie i nakrycia głowy. Czas zwiedzania: około 50-60 minut. Koszt: 180 zł / grupa. **Uwaga!** Dodatkowo należy wykupić bilety na przeprawę promową – 5 zł/normalny, 2,50 zł/ulgowy, dzieci do lat 7 bezpłatnie. Maksymalna grupa na jeden kurs promu to 30 osób.

ZWIEDZANIE PRAWOBRZEŻNEGO SANTOKA

W trakcie oprowadzania zwiedzający poznają historię Santoka i najważniejsze miejsca historyczne na terenie miejscowości. Trasa obejmuje zwiedzanie kościoła św. Józefa z relikwiami św. Ottona z Bambergu, starą dzwonnicę, Górę Zamkową, promenadę, bunkry na Linii Noteci i Marinę. Jak się okazuje santocka ziemia kryje wiele ciekawych miejsc i zakątków, do których poznania zachęcamy. Oferta dostępna w godzinach od 9:00 do 15:00 w poniedziałki i wtorki oraz od 10:00 do 17:00 od środy do niedzieli. Prosimy o wygodne, pełne obuwie i nakrycia głowy. Spacer po Santoku z przewodnikiem (trasa w dwóch wariantach: od Muzeum Grodu Santok do Mariny albo od Mariny do Muzeum Grodu Santok) – długość trasy ok. 1,5 km. Czas zwiedzania: ok. 1,5 godziny.
Koszt: 250 zł / grupa.

Agata Wyganowska
e-mail: a.boruta@muzeumlubuskie.pl
tel.: +48 789 358 148 lub +48 662 257 611

ZAGRODA MŁYŃSKA W BOGDAŃCU

EDUKACJA PRZEDSZKOLNA I WCZESNOSZKOLNA

1. Mały etnograf (lekcja)
2. Moja mała ojczyzna (lekcja)
3. Tajemnice malowanej skrzyni (lekcja)
4. Warsztaty pisankarskie
5. Warsztaty wielkanocne
6. Wycinanki ludowe (warsztaty)
7. Andrzejki i katarzynki (lekcja)
8. Warsztaty wypieku świątecznych pierników
9. „Nie święci garnki lepią” (warsztaty)
10. Len w dawnej wsi (lekcja)
11. Suszone zielniki (warsztaty)
12. Pleciemy! (warsztaty)
13. „Mam chusteczkę haftowaną…” (warsztaty)
14. Jak powstaje miód? (lekcja)
15. Janko Muzykant – instrumenty ludowe (warsztaty)
16. Leśne skrzaty z runa leśnego (warsztaty)

Ponadto istnieje możliwość zorganizowania zajęć dotyczących takich zagadnień jak: kowalstwo, rzeźba, fotografia, tworzenie wieńców dożynkowych oraz obrzędy świętojańskie (ustalenia indywidualne).

OD ZIARENKA DO BOCHENKA – JAK POWSTAJE CHLEB?

Zajęcia edukacyjne związane z procesem pieczenia chleba – uczestnicy uczą się rozróżniać rodzaje zbóż oraz wymienić najpopularniejsze produkty ich przerobu. Poznają zasadę działania młyna oraz samodzielnie zmielą ziarna za pomocą żaren. Zajęciom towarzyszy proces wyrobu chleba aż do jego wypieku. Cena indywidualna, w zależności od liczebności grupy.

ZAPISY

w filii Zagroda Młyńska w Bogdańcu
ul. Leśna 37, Bogdaniec
Magdalena Świtała, Joanna Skrodzka
e-mail: m.switala@muzeumlubuskie.pl,
j.skrodzka@muzeumlubuskie.pl
tel.: +48 95 751 00 07

KOSZT

lekcja – 10 zł / osoba
warsztaty – 15 zł / osoba
opiekunowie – bezpłatnie

FILIE MUZEUM LUBUSKIEGO

Zespół Willowo-Ogrodowy
ul. Warszawska 35
66-400 Gorzów Wielkopolski
tel. +48 95 732 28 43

Spichlerz
ul. Fabryczna 1–3
66-400 Gorzów Wielkopolski
tel. +48 95 722 54 68

Muzeum Grodu Santok
ul. Wodna 2a
66-431 Santok
tel. +48 95 723 37 27

Zagroda Młyńska
ul. Leśna 37
66-450 Bogdaniec
tel. +48 95 751 00 07