

Beata Ciepły

Narzędzie dydaktyczne przygotowujące uczniów do zespołowego rozwiązywania problemów i pracy projektowej w klasach IV-VIII szkoły podstawowej

Projekt edukacyjny z elementami dostosowanymi do indywidualnych potrzeb uczniów na II etapie edukacji

Projekt muzealny: *By czas nie zaćmił* – przewodnik muzealny tworzony według modelu nauczania STEAM

Proponowany projekt, mający na celu zanurzenie ucznia w kulturze, czyli zetknięcie go ze sztuką, która oddziałuje nie tylko na jego intelekt, ale przede wszystkim na stan emocjonalny i fizyczny, uruchamia wyobraźnię, uczucia i w konsekwencji prowadzi do działania, powinien być w naturalny sposób osadzony w tradycji regionu, nawiązywać do doświadczeń międzypokoleniowych i osobistych, a także dawać szansę na rozwój kompetencji kulturowych, czyli modelować świadomego uczestnika i współtwórcę kultury. Odniesienie do spuścizny czasów minionych, szczególnie dbałość o zachowanie tego, co najbliższe, troska o związek człowieka z dziedzictwem regionu, osadzenie go w kontekście historycznym i geograficznym, wymaga edukacji, bowiem jest „zorientowanym na przyszłość wyzwaniem rzuconym teraźniejszości”¹, a namysł nad tradycją ma na celu lepsze rozpoznawanie kształtów współczesności, w rezultacie może zaowocować rozwojem poczucia własnej tożsamości, zaangażowaniem w sprawy codzienne i odpowiedzialnością za przyszłość. Zatem kształcenie kulturowe oparte o klasyczne i nowoczesne metody nauczania, w tym innowacyjne narzędzia edukacyjne STEAM, staje się sferą dynamicznego działania o charakterze futurologicznym.

Cele:

1. Popularyzowanie wiedzy o przeszłości regionu i łączenie jej z projektowaną przyszłością.
2. Budowanie własnej tożsamości, rozwijanie autorefleksji poprzez zakorzenienie w tradycji lokalnej.
3. Wspieranie wszechstronnego rozwoju dzięki podążaniu za naturalną potrzebą doświadczania i przeżywania przygód, badania świata wszystkimi zmysłami.
4. Zrozumienie i wykorzystywanie własnych zasobów intelektualnych, emocjonalnych, duchowych.
5. Nabywanie kompetencji społecznych w celu odnalezienia indywidualnej pasji i budowania twórczej odwagi.
6. Pozyskiwanie wiedzy na temat zarządzania projektem, w tym stosowanie edukacji STEAM.
7. Kształtowanie postaw i cech sprzyjających rozwojowi innowacyjności.
8. Wzmacnianie inicjatywności i przedsiębiorczości poprzez budowanie sieci kreatywnego wsparcia.

¹ Z. Bauman, *Kultura jako praxis*, przeł. J. Konieczny, Warszawa 2012, s. 29.

Wskazówka:

W Zaleceniach Parlamentu Europejskiego i Rady Unii Europejskiej w sprawie kompetencji określono osiem kompetencji kluczowych. Stanowią one połączenie wiedzy, umiejętności i postaw uważanych za niezbędne dla potrzeb samorealizacji i rozwoju osobistego, aktywnego obywatelstwa, integracji społecznej oraz zatrudnienia. Na te oczekiwania odpowiada model nauczania STEAM, który przyjmuje formę interdyscyplinarnych projektów czy warsztatów i wykorzystuje innowacyjne, cyfrowe pomoce dydaktyczne. Ze względu na brak powszechnego dostępu do narzędzi proponowanych przez animatorów programu Laboratoria Przyszłości czy Interaktywna Tablica proponowany scenariusz zaleca działania oparte na modelu nauczania STEAM (fazy tworzenia projektu, układ zadań, sposób dążenia do celu), jednak sugeruje posługiwanie się tradycyjnymi materiałami, dostępnymi w każdej placówce oświatowej, kładąc równocześnie nacisk na personalizację zadań <https://streamedukacja.pl/> (dostęp: 10.09.2023).

I. FAZA DEFINIOWANIA PROBLEMU – kształcenie umiejętności zbierania informacji

1. Dyskusja o dziedzictwie kulturowym regionu.
2. Koncepcja pogłębienia znanych historii bądź poszerzenia obszaru kulturowego o kolejne tematy.
3. Propozycja ugruntowania powszechnej czy zdobycia nowej wiedzy o ważnych wydarzeniach, postaciach lub miejscach wpisujących się w lokalne tradycje.
4. Zdefiniowanie tematyki objętej zainteresowaniem uczestników projektu.
5. Poddanie pod dyskusję idei zbierania, archiwizowania oraz interpretowania relacji świadków bądź uczestników przeszłych wydarzeń.
6. Ustalenie form pracy reporterskiej – sposoby zbierania materiałów, selekcjonowania i archiwizowania.
7. Planowanie działań mających na celu stworzenie wystawy muzealnej eksponującej pozyskane artefakty typowe dla historii „małej ojczyzny” czy to we współpracy z lokalnym muzeum, domem kultury, czy też samodzielnie.
8. Poszukiwanie ciekawych rozwiązań (w tym multimedialnych) opracowywania zebranych materiałów.
9. Badanie znanych dzieł sztuki, ich tematyki, genezy, historii w celu odnalezienia elementów łączących je z lokalną przeszłością, np. *Dama z łasiczką* da Vinci ukrywana w czasie wojny w Sieniawie, *Bitwa pod Grunwaldem* Matejki schowana przed hitlerowskimi najeźdźcami w Lublinie, *Kościuszko pod Raclawicami* Matejki namalowany w Krzesławicach, a *Złoty Pociąg* czy *Bursztynowa Komnata* mogą być wszędzie.

II. FAZA FORMUŁOWANIA ZESPOŁÓW – kształcenie przywództwa i komunikacji

1. Powołanie zespołu odpowiedzialnego za realizację projektu muzealnego – załącznik nr 1.
2. Utworzenie harmonogramu działań – załącznik nr 2.
3. Uwzględnienie potrzeb i oczekiwań środowiska lokalnego (przykład szkoły w Krakowie) – załącznik nr 3.
4. Wskazanie osób odpowiedzialnych za organizację i wykonanie – załącznik nr 4, 5, 6.
5. Powołanie we wszystkich zespołach klasowych łączników przekazujących zadania uczniom.
6. Stworzenie zespołów zadaniowych w jednej klasie odpowiedzialnej za wykonanie założeń projektu i nadzorowanie poziomu realizacji zadań w pozostałych klasach szkolnych.
7. Koordynowanie prac zespołów, kontrolowanie zaleceń przekazywanych uczniom innych klas.
8. Zebranie artefaktów i skatalogowanie ich – załącznik nr 7.

Zespół	Preferowane umiejętności	Zadanie
aktorski	uczniowie o uzdolnieniach aktorskich, lubiący publiczne występy, swobodnie wyrażający emocje poprzez ruch sceniczny, gest i mimikę, chętnie i biegle czytający, o dobrej pamięci, umiejętności skupienia uwagi, dużej kulturze językowej	przygotowanie i prowadzenie spotkań literackich poświęconych interpretacji tekstów pisanych i nagrań audio, animowanie zabaw projektowych, czytanie młodszym uczniom opracowanych tekstów literackich opowiadających o epizodach składających się na historię miejscowości, moderowanie wernisażu, oprowadzanie gości, pełnienie roli przewodnika muzealnego
literacki	uczniowie wykazujący zainteresowania literackie, posiadający bogate doświadczenie czytelnicze, chętnie tworzący teksty literackie, artykuły prasowe, posługujący się biegle technologiami informacyjno-komunikacyjnymi	zbieranie materiału słownego (tekstów pisanych i nagrań audio), ułożenie scenariusza, według którego zostanie zaprojektowana wystawa, tworzenie narracji obowiązującej podczas wernisażu, pisanie artykułów prasowych, wydanie gazety szkolnej, przygotowanie działań czytelniczych, stworzenie opisu artefaktów i sal wystawy, prowadzenie kampanii promującej projekt

rękodzieła artystycznego	uczniowie o predyspozycjach manualnych, dbający o estetykę, przejawiający talent plastyczny, gust i wyczucie smaku, lubiący prace artystyczne wymagające precyzji, skupienia i systematyczności, kreatywni	prowadzenie warsztatów artystycznych, opracowanie estetyki wystawy, ułożenie katalogu artefaktów, stworzenie kroniki wydarzeń wpisanych w projekt, zbudowanie foyer podczas trwania wernisażu, zaaranżowanie przestrzeni wystawowej albo w wersji makro, albo w wersji mini
fotograficzno-informatyczny	uczniowie o zainteresowaniach fotograficznych i komputerowych, wyróżniający się spostrzegawczością i zmysłem estetycznym, posiadający umiejętności korzystania z TI, posługujący się programami komputerowymi, umiejący projektować i programować, obsługujący platformy informatyczne, posiadający zaplecze techniczne	przygotowanie zaplecza informatycznego, wykorzystanie programów komputerowych podczas tworzenia scenografii i efektów specjalnych do wystawy, dokumentowanie wydarzeń, tworzenie fotograficznej i wirtualnej galerii postaci i działań projektowych, prowadzenie komunikatorów internetowych podczas spotkań online, stworzenie wirtualnego przewodnika po wystawie (uwzględnienie potrzeb grup o specyficznych potrzebach)
muzyczny	uczniowie o predyspozycjach muzycznych, utalentowani wokalnie i tanecznie, grający na instrumentach, wyrażający emocje poprzez ruch, gest i mimikę, o dużym wyczuciu rytmu, piękna muzycznego, kreatywni, śledzący muzyczne wydarzenia kulturowe	stworzenie ścieżki dźwiękowej do multimedialnych materiałów wystawienniczych, przygotowanie muzycznego tła do opowieści przewodnika podczas wernisażu, napisanie muzyki będącej motywem przewodnim wystawy i kampanii promocyjnej, połączenie nagranej mowy ludzkiej z elementami muzycznymi w celu zaspokojenia potrzeb grup o specyficznych potrzebach
kulinarny	uczniowie przejawiający zainteresowania kulinarne, o wyrobionym smaku i z doświadczeniem gastronomicznym, taktowni i kulturalni	przygotowanie menu odpowiedniego na wernisaż, stworzenie kącika kulinarnego w atrakcyjnej aranżacji, komponowanie książki kucharskiej, ułożenie obowiązującej etykiety

techniczny uczniowie sprawni fizycznie, uzdolnieni sportowo, energiczni i lubiący ruch, rywalizację, działanie

przygotowanie i wykonanie instalacji wystawienniczych, zadbanie o nagłośnienie i oświetlenie wernisażu, stworzenie architektonicznie przestrzeni wystawienniczych oraz stref relaksu, będący wsparciem wszystkich grup

III. FAZA EKSPERYMENTOWANIA i PROTOTYPOWANIA – kształcenie umiejętności realizacji

1. Ustalenie sposobu realizacji projektu:

- minigalerie w pudełku: podsłuchiwane przez otwór, podpatrywane przez dziurkę od klucza, dotykane po włożeniu dłoni w rękaw – akustyczna, wizualna, dotykowa,
- galeria zebranych i opisanych dzieł ułożona na wzór przestrzeni muzealnych: ściany zawieszono obrazami, gabloty wypełnione przedmiotami, ekran audio-wizualny ukazujący prezentację dóbr niematerialnych,
- ekspozycja fotografii „żywych obrazów” ułożonych do znanych obrazów malarskich ukazujących tradycje regionu,
- prezentacja wirtualna: multimedialna opowieść o selekcjonowaniu, opracowywaniu (w tym digitalizowaniu), wystawianiu zebranych wśród mieszkańców okolicy relikwów przeszłości – opowieść robota,
- przedstawienie teatralne osnute wokół wydarzeń związanych ze zbieraniem dokumentów przeszłości, scenki dramatyczne zbudowane z anegdot,
- wystawa w przestrzeni muzeum lub domu kultury.

2. Uzgodnienie terminarza spotkań zespołów i formy relacjonowania postępów pracy (lider zespołu koordynuje pracę wszystkich członków i przedstawia wyniki nauczycielowi) – załącznik nr 4.

3. Poszukiwanie partnerów działań wpisanych w projekt. Pod podanymi linkami można poznać sposób eksponowania artefaktów w słynnych muzeach świata czy kraju, zwrócić się z prośbą o patronat honorowy:

Muzeum Narodowe w Krakowie: <https://www.youtube.com/watch?v=ukZ4cc176-M> (dostęp: 10.09.23)

Muzeum Krakowa: <https://muzeumkrakowa.pl/oddzialy/wirtualny-spacer> (dostęp: 10.09.2023)

Centrum Edukacji Przyrodniczej w Krakowie: <https://wirtualne-spacery.pl/spacer/muzeum-przyrodnicze/>
(dostęp: 10.09.2023)

Muzeum Powstania Warszawskiego – wirtualne zwiedzanie: (dostęp: 10.09.2023):
<https://www.google.com/maps/@52.2323689,20.9813058,2a,64.4y,39.48h,83t/data=!3m6!1e1!3m4!1sB2SXC5M6OloAAQ7LvKntw!2e0!7i13312!8i6656?entry=ttu>

Kopalnia Soli w Wieliczce – trasa turystyczna: <https://www.ai360.pl/panoramy/278> (dostęp: 10.09.2023)

Muzeum Gdańska: <https://wirtualne.muzeumgdansk.pl/> (dostęp: 10.09.2023)

Muzeum Zamkowe w Malborku – wirtualne zwiedzanie (dostęp: 10.09.2023):
<https://muzeumzamkowemalborku.wkraj.pl/html5/index.php?id=34844#/69124/179.998>

Muzeum-Zamek w Łańcucie: <https://www.zamek-lancut.pl/wirtualne-muzeum> (dostęp: 10.09.2023)

British Museum: <https://britishmuseum.withgoogle.com/> (dostęp: 10.09.2023)

Musee d'Orsay, Paris https://artsandculture.google.com/streetview/mus%C3%A9-d%E2%80%99orsay-paris/KQEnDge3UJkVmw?hl=en&sv_lng=2.326348762936026&sv_lat=48.859648111662&sv_h=-154.5706578879004&sv_p=-24.99655999838828&sv_pid=_md5OyguSH2gWH36_rUv4A&sv_z=0.7143740959743184 (dostęp: 10.09.2023),

Musee du Louvre: <https://collections.louvre.fr/en/> (dostęp: 10.09.2023)

Guggenheim Museum https://artsandculture.google.com/streetview/solomon-r-guggenheim-museum-interior-streetview/jAHfbv3JGM2KaQ?hl=en&sv_lng=-73.95902634325634&sv_lat=40.78285751667664&sv_h=10.75703204567916&sv_p=0.06928383072430222&sv_pid=MfnUmHRyOSzMtY3vtYU05g&sv_z=0.9645743015259163 (dostęp: 10.09.2023)

Rijksmuseum: <https://artsandculture.google.com/partner/rijksmuseum> (dostęp: 10.09.2023)

Van Gogh Museum: <https://artsandculture.google.com/partner/van-gogh-museum?hl=en> (dostęp: 9.09.23)

4. Stworzenie centrum medialnego – nadawanie audycji i wydawanie gazety szkolnej, zbudowanie przestrzeni, w której będą eksponowane instalacje przedstawiające efekty pracy zespołów, stworzenie przestrzeni wystawienniczej.

Zespół	Zadanie w projekcie	Wskazówki do realizacji
aktorski	ogłoszenie planu projektu; przygotowanie do roli wskazanej przez zespół literacki, nauka tekstu; prowadzenie warsztatów aktorskich dla młodszych uczniów; ćwiczenia dykcji, budowanie roli; pełnienie roli przewodników podczas wernisażu (z wykorzystaniem stroju i rekwizytów), odczytywanie tekstów utworzonych do wystawionych artefaktów, prowadzenie audycji radiowych informujących o postępach prac projektowych, stworzenie ról na podstawie zebranych tekstów kultury zebranych podczas projektu, układanie scen pantomimicznych dostosowanych do dzieł plastycznych, budowanie storytellingu	 <p>fot. Beata Ciepły, archiwum własne</p>  <p>fot. Beata Ciepły, archiwum własne</p>  <p>fot. Beata Ciepły, archiwum własne</p>
rękodzieła artystycznego	stworzenie plakatu i zaproszeń na wernisaż; zaproponowanie strojów, rekwizytów i scenografii, przygotowanie szablonu, według którego powstanie pudełko muzealne, wyposażenie go; prowadzenie warsztatów; przygotowanie afisza/plakatu i programu wernisażu, stworzenie kroniki wydarzeń (tradycyjnej, wirtualnej); wykonanie instalacji pokonkursowej, wystawy konkursowych prac; ubranie przewodników; wykorzystanie multimedialnych aplikacji w	 <p>fot. Beata Ciepły, archiwum własne</p>  <p>fot. Beata Ciepły, archiwum własne</p> <p>wirtualne zwierzęta (dostęp: 23.05.2023). https://mobarank.pl/2020/12/12/50-nowych-zwierzat-3d-w-wyszukiwarce-google/</p>

celu wykreowania niezwyklej scenografii;
podnoszenie kompetencji poprzez udział w warsztatach prowadzonych przez nauczyciela plastyki



fot. Beata Cieply, archiwum własne

literacki

organizowanie spotkań literackich;
napisanie tekstu literackiego spajającego wszystkie elementy programu i podającego podstawowe informacje na temat wystawianych materiałów – tytuł dzieła, autor/autorzy, główni bohaterowie; ustalenie zasad, według których powstaną wszystkie opisy artefaktów – napisanie regulaminu; dokonanie spisu artefaktów, stworzenie katalogu, zgłoszenie chęci wystawienia zebranych materiałów w przestrzeni muzeum; stworzenie własnych kartek pocztowych wysyłanych z okazji wernisażu; tworzenie narracji do programu artystycznego; pisanie artykułów na platformie Junior Media, wydanie gazety szkolnej; wykonanie lapbooków ukazujących tematy dotyczące historii okolicy; zaplanowanie i prezentacja konkursów wpisanych w projekt muzealny, prowadzenie korespondencji z partnerami projektu, utworzenie tekstów do tradycyjnej kroniki wydarzeń i wirtualnego pamiętnika, udzielanie wywiadów

<https://bibliotekapiosenki.pl/strona/> (dostęp:26.10.2019)

Gazeta Junior Media

<http://www.juniormedia.pl/jak-to-zrobic>
(dostęp:23.05.2023)



fot. Beata Cieply, archiwum własne



fot. Beata Cieply, archiwum własne

[https://www.bing.com/videos/search?&q=jak+zrobi%
c4%87+lapbook+o+lekturach&view=detail&mid=A6F94B9D5D8647529C64A6F94B9D5D8647529C64&FORM=VDRVSR&ajaxhist=0](https://www.bing.com/videos/search?&q=jak+zrobi%c4%87+lapbook+o+lekturach&view=detail&mid=A6F94B9D5D8647529C64A6F94B9D5D8647529C64&FORM=VDRVSR&ajaxhist=0)
przepis na lapbook (dostęp: 23.05.2023)



fot. Beata Cieply, archiwum własne



fot. Beata Cieply, archiwum własne

fotograficzno- dokumentowanie wydarzeń wpisanych w
informatyczny projekt, upowszechnianie materiałów,
prowadzenie platformy komunikacyjnej;
stworzenie galerii bogów, herosów,
bohaterów mitologicznych, wydarzeń
antycznych w wersji tradycyjnej i
wirtualnej; zbudowanie wystawy
dokumentującej dokonania i pokazywanej
we foyer podczas święta teatru;
przygotowanie instalacji; nakręcenie
filmu promującego wydarzenie



fot. Beata Cieply, archiwum własne

muzyczny przygotowanie programu artystycznego z <https://bibliotekapiosenki.pl/strona/>
elementami wokalnymi, instrumentalnymi (dostęp: 23.05.2023)
i tanecznymi, wybranie repertuaru

wykonywanego podczas przerw
zaplanowanych w trakcie wernisażu,
ćwiczenie przygotowanego repertuaru we
wszystkich zespołach klasowych, można
zapropionować przerwy międzylekcyjne
jako czas prób śpiewaczych



fot. Beata Cieply, archiwum własne

kulinarny ułożenie menu na wernisaż, czyli
uwzględnienie indywidualnych potrzeb
degustatorów, np. wersja wegańska,
bezglutenowa itp.; przygotowanie potraw
do degustacji; stworzenie atrakcyjnej
aranżacji; ułożenie zasad *savoir vivre* 'u



fot. Beata Cieply, archiwum własne

techniczny przygotowanie i wykonanie konstrukcji,
na których zostaną zawieszony artefakty;
pilnowanie porządku i ładu podczas
wernisażu; stworzenie zasad zachowania
obowiązujących podczas wystawy



fot. Beata Cieply, archiwum własne

IV. FAZA TESTOWANIA i MODYFIKOWANIA – kształcenie umiejętności oceny

1. Instalowanie materialnych i niematerialnych efektów pracy projektowej:

Zespół	Efekty pracy	Monitorowanie działań
aktorski	Instalacja I: program artystyczny przedstawiony podczas wernisażu – wystawa zdjęć wykonanych w czasie projektu, stroje, rekwizyty, opisy, zdjęcia z wręczania nagród	pracę nadzoruje lider zespołu, który współpracuje z nauczycielami języka polskiego i historii oraz koordynatorem projektu
rękodzieła artystycznego	Instalacja II: warsztaty artystyczne – wystawa opracowanych artefaktów, elementów scenografii wykonanych do projektu, prac plastycznych biorących udział w konkursach, strojów na wernisaż	pracę nadzoruje lider zespołu, który współpracuje z nauczycielami plastyki, techniki oraz koordynatorem projektu
literacki	Instalacja III: wydanie gazety szkolnej napisanej na platformie Junior Media, poczta muzealna, upublicznienie scenariuszy oprowadzania po wystawie	pracę nadzoruje lider zespołu, który współpracuje z nauczycielem języka polskiego oraz koordynatorem
fotograficzno-informatyczny	Instalacja IV: wystawa zdjęć wykonanych podczas prac nad projektem – galeria artefaktów, zdjęcia z wernisażu, film prezentujący efekty pracy zespołów	pracę nadzoruje lider zespołu, który współpracuje z nauczycielami techniki, informatyki oraz koordynatorem projektu
muzyczny	Instalacja V: program artystyczny przedstawiony podczas wernisażu – wystawa zdjęć wykonanych w czasie pokazu muzycznego, wykorzystanie przygotowanej ścieżki dźwiękowej w filmie	pracę nadzoruje lider zespołu, który współpracuje z nauczycielem informatyki oraz koordynatorem projektu
kulinary	Instalacja VI: degustacja potraw – zdjęcia wykonane podczas wernisażu, utrwalające przygotowane specjały, książka kucharska ułożona według potrzeb	pracę nadzoruje lider zespołu, który współpracuje z nauczycielem techniki oraz koordynatorem
techniczny	Instalacja VII: wystawa zdjęć ukazujących techniczną stronę projektowania wystawy, konstruowanie szkieletu, dopasowywanie elementów budowlanych, składanie całości z części	pracę nadzoruje lider zespołu, który współpracuje z nauczycielem wychowania fizycznego oraz koordynatorem projektu

V. FAZA WDRAŻANIA – prezentacja efektów projektu

1. Zaproszenie gości na wernisaż.
2. Uroczyste otwarcie wernisażu.
3. Zwiedzanie wystawy.
4. Nagrodzenie organizatorów projektu i wpisaniem w poczet dam i kawalerów orderu wręczanego z okazji wernisażu (prowadzenie archiwum).
5. Przedstawienie opowieści o procesie budowania projektu bazującego na wspólnej historii.
6. Wykonanie ściany sławy, na której co roku zawisną portrety kolejnych zespołów, które wykazały się największą kreatywnością i umiejętnością pozyskiwania partnerów działań.
7. Pokazanie kroniki wydarzeń i filmu dokumentalnego mówiącego o etapach pracy i efektach wspólnych działań.
8. Wystawienie wszystkich prac wykonanych podczas trwania projektu.
9. Dokonanie ewaluacji projektu – załącznik nr 6.

ZAŁĄCZNIK nr 1

Zadanie	Opis zadania	Osoby odpowiedzialne	Uwagi
powołanie zespołów	powołanie zespołów odpowiedzialnych za przygotowanie i przeprowadzenie projektu	autor projektu	przyjęcie składu zespołów powinno uwzględniać preferencje członków grup zadaniowych
ramowe opracowanie przebiegu projektu	ustalenie, jakie zadania będą realizowane w trakcie trwania projektu (burza mózgów – generowanie pomysłów, fazy projektowania i testowania według STEAM)	zespoły projektowe stworzone tak, by zaspokoić indywidualne potrzeby uczniów	ustalenie harmonogramu spotkań

szczegółowe opracowanie przebiegu projektu	opracowanie projektu z uwzględnieniem pomysłów członków grup wchodzących w skład zespołów projektowych: przydział uczniów do poszczególnych grup zadaniowych z uwzględnieniem ich predyspozycji, wybranie liderów, rozbudowanie planu działania, wskazanie partnerów i sponsorów projektu, zbudowanie wokół grupy projektowej grona sympatyków	autor projektu/liderzy	opracowanie opisu projektu i harmonogramu jego realizacji
zapoznanie uczniów z działaniami w ramach projektu	przedstawienie wszystkim uczniom szkoły założeń projektu realizowanego przez grupy zadaniowe, podanie tematów, harmonogramu	zespoły zadaniowe	audycje, artykuły, wystawy, zadania dla wszystkich klas
prace nad realizacją projektu	monitorowanie prac, kontrola	zespoły projektowe	gromadzenie materiałów, dokumentacji
finał projektu – wernisaż	prezentacja wszystkich zaplanowanych zadań według przygotowanego scenariusza, włączenie do zabawy wszystkich uczniów uczęszczających do szkoły, poszerzenie grona o zaproszonych gości	autor projektu, zespoły projektowe, wychowawcy klas, nauczyciele	opracowanie scenariusza, rekwizytów, scenografii
ewaluacja projektu	wpisy do szkolnej kroniki, artykuły do prasy lokalnej, na platformie Junior Media, fotoreportaże i prezentacje multimedialne	autor projektu, zespoły projektowe	wpisy, artykuły, zdjęcia, zrzuty ze strony internetowej szkoły i partnerów, wystawy w bibliotece i w przestrzeni wystawowej

ZAŁĄCZNIK nr 2

Organizatorzy projektu	SZKOŁA PODSTAWOWA
Adresaci projektu	
Tytuł projektu	
Status projektu	
Czas realizacji	
Cele projektu	
Obszary tematyczne	
Grupa docelowa zaproszona do zwiedzania	
Liczba osób aktywnie uczestniczących w projekcie	
Krótki opis przebiegu projektu	<u>Dzień i miesiąc</u> uczniowie klas IV – VIII:



	<p>organizatorzy, wspierający nauczyciele i uczniowie:</p> <p>nauczyciele - wychowawcy :</p>
Efekty projektu	<p>Instalacja I:</p> <p>Instalacja II:</p> <p>Instalacja III:</p> <p>Instalacja IV:</p> <p>Instalacja V:</p> <p>Instalacja VI:</p> <p>Instalacja VII:</p>
Wpływ udziału w projekcie na uczniów	
Opinie słuchaczy i pracowników o projekcie	
Wpływ na środowisko lokalne	
Nagrody dla uczestników projektu	
Korzyści dla partnerów projektu	

ZAŁĄCZNIK nr 3

	SZKOŁA PODSTAWOWA
Uwagi ogólne	Projekt został opisany w: A. Pilch, M. Rusek <i>Współczesny museion. Edukacja kulturowa z perspektywy uniwersytetu, muzeum, szkoły</i> , Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019, s. 293-301. https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/146701 MNK: https://mnk.pl/arttykul/na-skrzydloch-bialo-czerwonej (dostęp: 10.09.2023)
Organizatorzy projektu – polonistka, – nauczycielka plastyki, – nauczycielka muzyki
Adresaci projektu	uczniowie klasy piątej podzieleni na zespoły zadaniowe uczniowie sześciu klas w wieku od 9 do 12 lat – razem 130 osób,
Tytuł projektu	„Na skrzydłach biało-czerwonej”
Status projektu	zakończony
Czas realizacji	15 stycznia – 24 czerwca 2014 r. (szkoła i okolica, Dworek Jana Matejki w Krzesławicach, Muzeum Narodowe w Krakowie – oddziały: Dom Jana Matejki, Galeria Sztuki Polskiej XIX wieku w Sukiennicach, Raclawice)
Cele projektu	upamiętnienie historycznych wydarzeń mających miejsce w okolicy, uczczenie pamięci lokalnych bohaterów, nawiązanie do tradycji regionu, poznanie i upowszechnienie dziedzictwa kulturowego okolicy;
Obszary tematyczne	historia regionu, dziedzictwo kulturowe, pamięć pokoleniowa, dorobek intelektualny, artystyczny;
Grupa docelowa zwiedzających	zaproszeni imiennie goście (władze samorządowe, przedstawiciele muzeum, domu kultury, emerytowani nauczyciele, uczniowie i ich rodzice, nauczyciele);
Liczba osób aktywnie uczestniczących w projekcie	wszyscy uczniowie klas IV – VI jako osoby biorące udział w projekcie przygotowanym przez jeden zespół klasowy, rodzice, dziadkowie uczniów, moderatorzy z muzeum, domu kultury, szkoły;
Krótki opis przebiegu projektu	<u>styczeń</u> <ul style="list-style-type: none"> • krystalizowanie się idei upamiętnienia wydarzeń historycznych zapisanych w kalendarzu lokalnym, w tym związanych z rocznicą zwycięskiej bitwy pod Raclawicami, • ułożenie projektu, • ogłoszenie konkursu historycznego dotyczącego życia i osiągnięć Tadeusza Kościuszki (wraz z działaczami Fundacji Kościuszki), • zapowiedź konkursu na kartkę z życzeniami z okazji rocznicy zwycięskiej

bitwy pod Raławicami (wraz z radnymi Raławic),

- przedstawienie regulaminu konkursu plastycznego na obraz wielkoformatowy przedstawiający Tadeusza Kościuszkę pod Raławicami (wraz z pracownikami Sekcji Edukacji Muzeum Narodowego w Krakowie),
- przybliżenie wychowawcom opiekującym się zespołami klasowymi idei tworzenia „żywych obrazów”,
- prowadzenie rozmów z partnerami projektu;

1 lutego

wychowawcy zespołów klasowych:

- losowanie tytułu obrazu historycznego stworzonego przez Jana Matejkę, stanowiącego materiał do pracy projektowej,
- przygotowanie do interpretacji wylosowanego dzieła malarskiego;

15 lutego

wychowawcy zespołów klasowych, nauczyciele plastyki i muzyki:

- udział w warsztatach *Obraz – reaktywacja. Narzędzia wizualne w edukacji* zaprojektowanych przez pracowników Sekcji Edukacji Muzeum Narodowego,
- pozyskanie wiedzy na temat idei tworzenia „żywych obrazów”,
- zwiedzanie Domu Jana Matejki oraz Galerii Sztuki XIX wieku w Sukiennicach;

18 lutego – 24 czerwca

uczniowie klas IV – VI:

- podczas lekcji języka polskiego, historii i godzin wychowawczych poznają wydarzenie historyczne przedstawione na wylosowanym przez wychowawcę obrazie Jana Matejki,
- budują wyobrażenie świata przedstawionego ukazanego na płótnie,
- poznają biografię postaci, w którą się przeobrażą,
- interpretują dzieło, współcześniając przekaz wizualny,

- zbierają artefakty, wymyślają kostiumy, rekwizyty, charakteryzację,
- wykonują scenografię, włączają się w uzgodnione prace, pomagają tworzyć instalacje,
- tworzą multimedialną platformę komunikacyjną,
- przygotowują instrukcje dotyczące zachowania się w muzeum,
- prowadzą warsztaty (czytelnicze, aktorskie, plastyczne, muzyczne, sportowe, kulinarne) dla uczniów klas I-III,
- systematycznie prezentują społeczności szkolnej postępy w pracach dotyczących przygotowania „żywego obrazu” do dzieła Matejki,
- budują bazę wiadomości zdobytych podczas pracy projektowej (kronika, wystawa zdjęć, portale społecznościowe, filmiki dokumentalne);

organizatorzy, wspierający nauczyciele i uczniowie:

- dyskutują o tym, jakie wydarzenia wpłynęły na tradycje i zwyczaje regionu – lekcje wychowawcze,
- rozbudzają poczucie odpowiedzialności za dorobek wcześniejszych pokoleń – lekcje wychowawcze,
- przygotowują fragmenty dekoracji – lekcje techniki i plastyki,
- zgłaszają gotowość udziału w miejskich wydarzeniach mających na celu uczczenie bohatera narodowego (rekonstrukcja przysięgi Naczelnika na płycie Rynku Głównego w Krakowie, rekonstrukcja zwycięskiej bitwy w Raławicach),
- zwiedzają Dworek Jana Matejki w Krzesławicach, gdzie powstał obraz *Kościuszko pod Raławicami*,
- wysyłają zaproszenia na wernisaż w Galerii Sztuki XIX wieku w Sukiennicach prezentujący prace uczniów wyróżnionych w konkursie plastycznym,
- wypełnianie we wszystkich zespołach klasowych wybranych w konkursie pocztówek z życzeniami z okazji rocznicy bitwy pod Raławicami,
- przygotowanie instalacji,

- rozstrzygnięcie konkursów ogłoszonych podczas realizacji projektu: plastycznego, historycznego, technicznego;

nauczyciele – wychowawcy przedstawiają plan pracy, nadzorują działania uczniów;

nauczyciele wspierający pomagają w wykonaniu dekoracji, kostiumów i rekwizytów;

organizatorzy prowadzą konsultacje dla uczniów, pomagają przy tworzeniu instalacji, przygotowaniu prezentacji działań skupionych wokół projektu;

24 marca:

- udział w wydarzeniu wpisanym w kalendarz krakowskich świąt – rekonstrukcji ślubowania Tadeusza Kościuszki na płycie Rynku Głównego,
- zwiedzanie wystawy Muzeum Kościuszkowskiego mieszczącej się na kopcu Kościuszki w Krakowie;

26 – 27 marca – szkoła:

- dwuetapowy konkurs historyczny dotyczący życia i działalności Tadeusza Kościuszki – bohatera dwóch narodów;

28 marca – Dworek Jana Matejki:

- obrady jury konkursu plastycznego złożonego z przedstawicieli Akademii Plastycznej im. Jana Matejki, Muzeum Narodowego w Krakowie, Hufca Związku Harcerzy Polskich im. Tadeusza Kościuszki, Urzędu Miasta Raławice,
- wskazanie zwycięzców konkursu plastycznego na wielkoformatową pracę ukazującą Kościuszkę pod Raławicami,
- wybranie autorów najciekawszych kartek pocztowych;

4 kwietnia – rocznica bitwy pod Raławicami:

Na skrzydłach biało-czerwonej – wernisaż w Sukiennicach:

- program dla zaproszonych gości: uczniowie przekazują pocztówki z życzeniami oraz samodzielnie napisany program wydarzenia,
- goście uczestniczą w krótkim spotkaniu towarzyskim, podczas którego zostaną przedstawione założenia projektu, sposób realizacji (w tym współpraca różnych podmiotów), efekt działań,
- laureaci konkursów odbierają nagrody ufundowane przez sponsorów

projektu,

- na multimedialnych ekranach ustawionych przed dwoma dziełami Matejki (*Kościuszko pod Raclawicami* oraz *Hold pruski*) wyświetlana jest krótka projekcja filmowa ukazująca proces realizacji projektu i wykreowany przez uczniów „żywy obraz” będący interpretacją oryginału,
- najmłodszy uczeń prezentuje krótki program artystyczny poświęcony bohaterowi dwóch narodów – Tadeuszowi Kościuszce,
- zaproszeni goście, w tym konsul Stanów Zjednoczonych Ameryki, wygłaszają okolicznościowe przemówienia,
- w Sali Michałowskiego MNK można podziwiać nagrodzone prace plastyczne uczniów szkoły;

kwiecień:

- sfotografowanie „żywych obrazów” wykonanych przez wszystkie klasy:

Batory pod Pskowem – w formie uwspółcześnionej jako pokłon przed polską drużyną piłki nożnej,

Zawieszenie Dzwonu Zygmunta – w wersji uwspółcześnionej jako wydarzenie w Pałacu ówczesnego Prezydenta RP,

Bitwa pod Grunwaldem – w wersji futurologicznej jako bitwa między naukowcami a kosmitami,

Rejtan – w wersji historycznej,

Konstytucja 3 maja – w wersji uwspółcześnionej jako triumf polskich robotników wiwatujących na cześć podpisania porozumień sierpniowych przez NSZZ Solidarność;

15 maja – Raclawice:

- wystawa fotografii utrwalających utworzone przez uczniów wszystkich klas „żywe obrazy”,
- udział w rekonstrukcji bitwy pod Raclawicami;

30 maja – Muzeum Lotnictwa Polskiego:

- wystawa fotografii utrwalających utworzone przez uczniów „żywe obrazy”,
- udział w programie telewizyjnym promującym lokalne inicjatywy edukacyjne,
- prezentacja efektów projektu;

1 czerwca – Dworek Jana Matejki:

- wystawa fotografii utrwalających utworzone przez uczniów wszystkich klas „żywe obrazy”,
- plener malarski,
- warsztaty plastyczne.

Efekty

projektu

Instalacja I:

Galeria Sztuki XIX wieku w Sukiennicach

- wernisaż nagrodzonych prac plastycznych wykonanych przez uczniów,
- prezentacja efektów projektu *Na skrzydłach bialo-czerwonej*,
- zwiedzanie wystawy;

Dworek Jana Matejki w Krzesławicach:

- wystawa „żywych obrazów” utrwalonych na fotografiach,
- plener malarski,
- warsztaty edukacyjne prowadzone przez działacza Towarzystwa Sztuk Plastycznych;

Raławice:

- wystawa „żywych obrazów” utrwalonych na fotografiach;

Muzeum Lotnictwa Polskiego:

- wystawa „żywych obrazów” utrwalonych na fotografiach,
- prezentacja multimedialna ukazująca proces powstawania „żywych obrazów”;

Zamieszczenie zdjęć z w/w wydarzeń na stronach internetowych placówek uczestniczących w projekcie;

	<p>Instalacja II:</p> <p>wynajęcie słupa informacyjnego należącego do Dzielnicy XVII miasta Krakowa i zamieszczenie zaproszenia na uroczystość, a potem zdjęć z wydarzenia;</p> <p>Instalacja III:</p> <p>dokument historyczny – artefakty dla przyszłych pokoleń – przedmioty wykonywane przez uczniów, uznane przez nich za ważne w ich życiu, udział projektu w internetowym plebiscycie <i>Patriotycznie Zakręcenie</i> – zajęcie 3. miejsca;</p> <p>Instalacja IV:</p> <p>udokumentowanie udziału w projekcie <i>Na skrzydłach biało-czerwonej</i>, przekazanie Kancelarii Pana Prezydenta Miasta Krakowa albumu ilustrującego przebieg przygotowań – artykuł w gazecie szkolnej, wystawa zdjęć, film dokumentalny;</p>
Wpływ udziału w projekcie na uczniów	uczniowie pogłębili znajomość historii, historii sztuki, literatury, przede wszystkim z okresu walki o niepodległość, poznali ślady dawnych wydarzeń, sposób ich upamiętniania, odwiedzili miejsca związane z kulturą i tradycją – Muzeum Narodowe w Krakowie (oddziały: Dom Jana Matejki, Galeria Sztuki XIX wieku), Dworek Jana Matejki w Krzesławicach, Muzeum Lotnictwa Polskiego, Raławice, mogli doświadczyć wyróżnienia, wystawiając własne prace malarskie w przestrzeni muzealnej, cieszyć się wspólną zabawą podczas pleneru malarskiego i rekonstrukcji bitwy raławickiej;
Opinie słuchaczy i pracowników o projekcie	goście zaczęli postrzegać szkołę jako miejsce promujące innowacyjne pomysły, mogli zwrócić uwagę na kreatywność i zaangażowanie uczniów, uczniowie – zainteresować się historią, tradycjami oraz poznać miejsca kultury (muzea) i wracać do tych miejsc wraz z rodzicami;
Wpływ na środowisko lokalne	rodziny uczniów: <ul style="list-style-type: none">• wspólnie uczestniczyły w obchodach świąt,• zostały uwrażliwione na wartości związane z kulturą, a szczególnie sposobem przechowywania tradycji i dorobku pokoleń,• wykształciły szacunek wobec norm kultury,• miały okazję rozwinąć zainteresowania sztuką i kulturą,• poznały wybrane teksty kultury;

<p>Nagrody dla zwycięzców w konkursach</p>	<p>dla zwycięzców w konkursie wiedzy o życiu Tadeusza Kościuszki – wizyta w wybranym oddziale MNK oraz nagrody rzeczowe,</p> <p>dla zwycięzców w konkursie plastycznym na pracę wielkoformatową przedstawiającą Tadeusza Kościuszkę – wystawa prac w przestrzeni muzeum, voucher dla rodziny na obiad w restauracji Hotelu Kościuszeko,</p> <p>dla zwycięzców w konkursie plastycznym na kartkę pocztową – udział w spotkaniu Dam i Kawalerów Orderu Wojennego Virtuti Militari w Raclawicach oraz nagrody rzeczowe;</p>
<p>Partner projektu – Muzeum Narodowe w Krakowie, Dworek Jana Matejki, Muzeum Lotnictwa Polskiego – będzie mógł:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • propagować wiedzę na temat zbiorów muzealnych, • współuczestniczyć w kształtowaniu postaw młodych Polaków, • budować wrażliwość artystyczną zakorzenioną w dziedzictwie lokalnym, • wspierać rozwój zainteresowań, wrażliwości, zamiłowań twórczych dzieci i młodzieży, • budować więzi pokoleniowe, • reklamować wizerunek muzeum dzięki artykułom, które zostaną zamieszczone na ogólnopolskiej platformie Junior Media współpracującej ze szkołami.

ZAŁĄCZNIK nr 4

HARMONOGRAM DLA NAUCZYCIELA NADZORUJĄCEGO PROJEKT

Zespół	Skład zespołu	Zadanie i termin wykonania
aktorski	<u>Lider:</u>	
rękodzieła artystycznego	<u>Lider:</u>	
literacki	<u>Lider:</u>	



fotograficzno- informatyczny	<u>Lider:</u>	
muzyczny	<u>Lider:</u>	
kulinarny	<u>Lider:</u>	
techniczny	<u>Lider:</u>	

ZAŁĄCZNIK nr 5

DOKUMENTACJA SPOTKAŃ ZESPOŁU PROJEKTOWEGO

Zespół	Zadanie	Osoba odpowiedzialna/podpis	Data

ZAŁĄCZNIK nr 6

WNIOSKI DOTYCZĄCE PRACY PODCZAS WYKONYWANIA ZADAŃ

Zespół	Lider/członkowie	Wnioski – zalety i wady	Podpis
aktorski	<u>Lider:</u>		
rękodzieła artystycznego	<u>Lider:</u>		
literacki	<u>Lider:</u>		
fotograficzny	<u>Lider:</u>		
muzyczny	<u>Lider:</u>		
kulinarny	<u>Lider:</u>		
techniczny	<u>Lider:</u>		

KATALOG DZIEŁ SZTUKI

ZAŁĄCZNIK nr7

LP	SYGNATURA	RODZAJ DZIEŁA	AUTOR TYTUŁ	WYMIARY TECHNIKA	UWAGI
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					