



MUZEUM CENTRALNEGO
OKRĘGU PRZEMYSŁOWEGO



PROGRAM EDUKACYJNY

MUZEUM CENTRALNEGO OKRĘGU PRZEMYSŁOWEGO

OFERTA STAŁA



www.muzeumcop.pl

LEKCJE MUZEALNE

czas trwania 45-50 min.
cena 6 zł

PIONIERZY. O POLSKICH WYNAŁAZKACH I WYNAŁAZCACH CZASÓW MIĘDZYWOJNIA

Podczas lekcji muzealnej zostaną zaprezentowane wynalazki nowoczesnej polskiej gospodarki i niezwyklej historii Centralnego Okręgu Przemysłowego. Opowiemy o industrialnym dziedzictwie COP-u i ludziach, którzy stworzyli fundamenty jednego z największych cudów gospodarczych w dziejach Polski. Lekcja odbędzie się w wybranej części wystawy stałej.

JAK POWSTAJE PRODUKT?

Podczas lekcji muzealnej opowiemy o cyklu powstawania przedmiotów użytkowych, wyrobów przemysłowych, o wynalazkach i projektowaniu. A to wszystko na przykładzie wyrobów pochodzących z dawnych warsztatów szkolnych oraz Zakładów Południowych. Lekcja odbędzie się w wybranej części wystawy stałej.

MODERNIZM – Z CZYM TO SIĘ JE?

Podczas lekcji muzealnej przybliżymy historię modernizmu w architekturze oraz stylu art déco obecnego w różnych dziedzinach sztuki i życia. Opowiemy o charakterystycznych elementach tych nurtów na przykładzie aranżacji stalowowolskiej uliczki w Muzeum COP. Lekcja odbędzie się w wybranej części wystawy stałej.



LABORATORIUM FABRYCZNE

Celem programu jest kształtowanie kompetencji technicznych, wzmacniających zdolności innowacyjne uczestników. Zajęcia nawiązują do podstaw programowych w różnych obszarach edukacyjnych.

BYĆ JAK CHEMICY COP-U

szkoła podstawowa klasy 1-8 / lekcja muzealna + warsztaty
czas trwania 65-90 min. / cena 13 zł

LEKCJA MUZEALNA

Pionierzy. O polskich wynalazkach i wynalazcach czasów międzywojnia

Podczas lekcji zaprezentowana zostanie linia czasu wynalazków. Porozmawiamy o najważniejszych z nich i o tym, jak wpłynęły na życie ludzi. Opowiemy również o patentach prof. Ignacego Mościckiego i inż. Wacława Szukiewicza, postaci niezwykle ważnych dla COP.

WARSZTATY

Eksperymenty chemiczne, fizyczne

W muzealnym laboratorium w otoczeniu eksponatów odbędą się zajęcia z zakresu dwóch dziedzin: chemii i fizyki. Uczestnicy poszerzą wiedzę o naczyniach laboratoryjnych oraz o specjalistycznym sprzęcie pomiarowym i obserwacyjnym, który wykorzystamy do przeprowadzenia prostych, lecz ciekawych eksperymentów chemicznych.

Podstawy programowe

szkoła podstawowa klasy 1-3: edukacja polonistyczna I.1.1, I.1.2, I.1.5, I.2.1-2, I.2.8; edukacja matematyczna II.1-2, II.2.1, II.2.4, II.3.1, II.5.1-2, II.6.2, II.6.5, II.6.7, II.1.1, edukacja społeczna III.1.4-5, III.1.10, III.2.6, IV.1.6; klasy 4-8: chemia I.1, I.3, I.5, I.6, I.10, III.1, V.4, fizyka I.2, I.3, I.4, I.7, I.9; klasy 4-6: matematyka II.1, II.11, XII.1, XII.7



PATENT NA WYNALAZEK

szkoła podstawowa klasy 1-5 / lekcja muzealna + warsztaty

czas trwania 65-90 min. / cena 13 zł

LEKCJA MUZEALNA

Pionierzy. O polskich wynalazkach i wynalazcach czasów międzywojnia

Podczas lekcji zostanie zaprezentowana linia czasu wynalazków. Porozmawiamy o najważniejszych z nich i o tym, jak wpłynęły na życie ludzi. Opowieśmy również o patentach prof. Ignacego Mościckiego i inż. Wacława Szukiewicza, postaci niezwykle ważnych dla COP.

WARSZTATY

Patent na wynalazek – slajmy sensoplastyczne

Uczestnicy poszerzą wiedzę o naczyniach laboratoryjnych oraz o specjalistycznym sprzęcie pomiarowym i obserwacyjnym. Uczniowie w praktyce wykorzystają wiedzę dotyczącą jednostek miary, samodzielnie będą od-

mierzać substancje sypkie i płynne według przygotowanej instrukcji. Każdy uczestnik zapozna się z procesem łączenia substancji sypkich z płynami, ćwicząc przy tym motorykę małą. Zajęcia angażują różne zmysły, a jednocześnie wyciszą osoby z nadpobudliwością ruchową. Zaprezentujemy podstawy łączenia barw i zapachów. Wspólnie opracujemy patent na sensoplastyczny slajm, złożony z produktów używanych na co dzień.

Podstawy programowe

szkoła podstawowa klasy 1-3: edukacja polonistyczna I.1.1, I.1.2, I.1.5, I.2.1-2, I.2.8, edukacja matematyczna II.1-2, II.2.1, II.2.4, II.3.1, II.5.1-2, II.6.2, II.6.5, II.6.7, II.1.1, edukacja społeczna III.1.4-5, III.1.10, III.2.6, IV.1.6; szkoła podstawowa klasy 4-5: chemia I.1, I.3, I.6, V.2, V.3, fizyka: I.3, I.4, I.9, matematyka II.1, XII.1, XII.6, XII



MAJSTERKOWNIA

Celem programu jest kształcenie umiejętności technicznych uczestników. Każdy z nich będzie mógł pomajsterkować, nauczyć się posługiwać podstawowymi narzędziami, a także poznać różne techniki przemysłowe. W COP fachowcy z różnych dziedzin mieli ręce pełne roboty i do tego chcemy nawiązać. Zajęcia realizują podstawy programowe w różnych obszarach edukacyjnych.



INDUSTRIALNE KAFELKI

przedszkole, szkoła podstawowa klasy 1-8 / lekcja muzealna + warsztaty
czas trwania 65-90 min. / cena 13 zł

LEKCJA MUZEALNA

Jak to jest zrobione?

Na przykładzie wytworów z Zakładów Południowych podczas lekcji muzealnej opowiemy o cyklu powstawania różnych przedmiotów użytkowych, wyrobów przemysłowych, wynalazkach i projektowaniu. Za przykład posłużą narzędzia wykonane w dawnych warsztatach szkolnych oraz w Zakładach Południowych. Lekcja odbędzie się w wybranej części wystawy stałej.

WARSZTATY

Industrialne kafelki

Uczestnicy zapoznają się z techniką modelowania, walcowania, odciskania, żłobienia, tworzenia reliefu w glinie oraz z pojęciem formy. Podczas warsztatów, korzystając z elementów maszyn i różnych narzędzi, wykonają metaliczny kafelek prostą techniką wytłaczania oraz malowania. Podczas zajęć uczniowie poznają podstawy pracy z wałkami, sondami metalowymi oraz ze szpatułkami do modelowania.

Podstawy programowe

przedszkole: I.6, III.5, IV.1, IV.8, IV.11-14; szkoła podstawowa klasy 1-3: edukacja polonistyczna I.1.1, I.1.2, I.1.5, I.2.1, I.2.2, I.2.8, edukacja plastyczna V.1.1.A, V.1.1.B, V.1.1.C, V.2.2, V.2.4, V.2.6, edukacja społeczna III.1.4-5, III.1.10, III.2.6, IV.1.6; szkoła podstawowa klasy 4-8: plastyka II.2, II.3, II.4, technika I.1, I.2, I.3, I.7



KREATYWNA PRZESTRZEŃ 3D

szkoła podstawowa klasy 1-3

lekcja muzealna + warsztaty

czas trwania 65-90 min. / cena 13 zł

LEKCJA MUZEALNA

Produkty z fabryk COP-u dla każdego

Podczas lekcji muzealnej zaprezentujemy produkty, które powstały w fabrykach w okresie Centralnego Okręgu Przemysłowego i znajdują się w Muzeum COP. Przedstawimy pojęcie eksponatu muzealnego i przestrzeni wystawowej. Lekcja odbędzie się w wybranej części wystawy stałej.

WARSZTATY

Kreatywna przestrzeń 3D

Zadaniem uczestników jest stworzenie przestrzeni 3D dla eksponatu muzealnego z okresu dwudziestolecia międzywojennego. Uczestnicy wybierają i dekorują grafiki eksponatów muzealnych COP, a następnie umieszczają eksponat w stworzonej przez siebie mini ekspozycji, np. w przestrzeni życia codziennego. Podczas zajęć uczeń nie nożyczkami papier o różnej fakturze, arkusze piankowe oraz tekturę. Doskonali wycinanie według zadanego kształtu oraz techniki pokrywania kolorem i łączenia ze sobą różnych powierzchni. Zajęcia mają na celu wyrabianie nawyku czynnego udziału w życiu kulturalnym oraz pobudzanie do kreatywnych działań i twórczego myślenia.

Podstawy programowe

szkoła podstawowa klasy 1-3: edukacja polonistyczna I.1.1-2, I.1.5, I.2.1-2; edukacja plastyczna V.1.1, V.2.1, V.2.3, V.2.6



WARSZTAT DZIENNIKARSKI

klasy 4-8, szkoła ponadpodstawowa / lekcja muzealna + warsztaty
czas trwania 65-90 min. / cena 13 zł

LEKCJA MUZEALNA

Zanim powstanie miasto, czyli jak reklamowano w COP

Lekcja odbędzie się na części wystawy stałej w strefie Start COP. Uczestnicy, wcielając się w dziennikarzy prasowych, poznają fakty o COP-ie w oparciu o „Sztafetę” Melchiora Wańkowicza.

WARSZTAT DZIENNIKARSKI

Opowiem wam o liczbach i faktach

Zdobytą wiedzę z lekcji muzealnej uczestnicy będą mogli wykorzystać w czasie warsztatu dziennikarskiego, kiedy to wspólnie skonstruują rozkładówkę czasopisma, np. „Ilustrowanego Kuryera Codziennego” czy „Sztafetę”, lub sami zaproponują własny tytuł dziennika.

Podstawy programowe

szkoła podstawowa klasy 4-8: j. polski I.7, II.1,II.1.3-4, III.2, III.5, III.7,VI.1-6, klasy 4-6: I.1.5, I.1.12, I.2.1-6, II.2.3, II.2.3, II.2.7, II.3.1-3, IV.2-3, klasy 7-8: I.2.1-2, I.1.4-5, II.2.7, II.4.2, III.1.8-9, IV.1-8; historia: I.1-5, II.2,III.1-4; klasa 4: I.2; klasy 6-8: XXX.2-4



ELEKTRONIKA

Dlaczego żarówka świeci?

szkoła podstawowa klasy 1-3

kino edukacyjne + lekcja + warsztaty
czas trwania 65-90 min. / cena 9 zł

Na zajęciach odpowiemy na pytania: Jak to się dzieje, że żarówka świeci? Jak wygląda latarka w środku? Co to jest prąd? Zadaniem uczniów będzie zbudowanie obwodu elektrycznego, włączenie żarówki oraz uruchomienie latającego talerza. Pracujemy na zestawach *Sekrety Elektroniki*. Zajęcia rozwijają inteligencję i zdolności techniczne. Pozwalają wejść w tajemniczy świat elektroniki i elektrotechniki.

Podstawy programowe

edukacja polonistyczna I.1.1-3, I.1.5, I.2.1-4, I.6.2-3; edukacja matematyczna II.1.1-3; edukacja społeczna III.1.3, III.1.10; edukacja przyrodnicza IV.2.4-5; edukacja plastyczna V.1.1, V.2.1-3, V.2.6; edukacja techniczna VI.1.1-2, VI.1.4, VI.2.1-4, VI.3.1-2; edukacja Informatyczna VII.1.1-2, VII.4.1-2

Elektroniczna opowieść

szkoła podstawowa klasy 4-8 / kino edukacyjne + lekcja + warsztaty

czas trwania 65-90 min. / cena 9 zł

Na zajęciach odpowiemy na pytania: Skąd się bierze prąd, który trafia do naszych domów? Czym są odnawialne a czym nieodnawialne źródła energii? Jakie paliwa można stosować w elektrowniach i czy kiszony ogórek może być źródłem prądu? Zadaniem uczniów będzie zbudowanie oraz analiza obwodu elektrycznego według wskazanego schematu, włączenie żarówki

oraz uruchomienie sygnałów dźwiękowych i świetlnych. Zajęcia rozwijają inteligencję i zdolności techniczne oraz pozwalają poznać dziedzinę nauki zajmującą się obwodami elektrycznymi i elementami elektronicznymi.

Podstawy programowe:

j. polski: klasy 4-8 III.1, III.4, III.7; klasy 4-6 I.1.1, III.1.1, III.2.1, III.2.6, III.2.8; technika: I.1.2, I.1.4-8, III.1.3, IV.1-3, V.1-3, VI.4-8; fizyka: I.1.1-4, I.1.9, II.2.3, III.2, VI. 7-8, VI.11-12, VI.14-15, VI.16.3-4

Warsztaty rozwoju manualnego

Zapraszamy do udziału w rodzinnych zajęciach kreatywnych z użyciem narzędzi i elektronarzędzi. Warsztaty będą się odbywały w czwartkowe popołudnia.

Zajęcia tylko na zapisy.

Szczegóły na stronie internetowej www.muzeumcop.pl lub pod numerem tel. 15 823 50 37 wew. 203.

Zajęcia z kodowania / programowania

Rozkoduj się w Muzeum COP

Zapraszamy do udziału w rodzinnych zajęciach kreatywnych z kodowania i programowania z użyciem robotów. Warsztaty będą się odbywały we wtorkowe popołudnia.

Zajęcia tylko na zapisy.

Szczegóły na stronie internetowej www.muzeumcop.pl lub pod numerem tel. 15 823 50 37 wew. 203.



SZTUKA KONTRA SZTUCZNA INTELIGENCJA

liceum/technikum, dorośli / lekcja muzealna + warsztaty
czas trwania 65-90 min. / cena 13 zł

LEKCJA MUZEALNA

Modernizm – z czym to się je?

Podczas lekcji muzealnej przybliżymy historię modernizmu w architekturze oraz stylu art déco obecnego w różnych dziedzinach sztuki i życia. Opowieśmy o charakterystycznych elementach tych nurtów na przykładzie aranżacji stalowowolskiej uliczki w Muzeum COP. Lekcja odbędzie się w wybranej części wystawy stałej.

WARSZTATY

Sztuka kontra sztuczna inteligencja

Czy sztuczna inteligencja może tworzyć sztukę? Nowe technologie zmieniają charakter procesu twórczego, dlatego podczas warsztatów zobaczymy i porównamy, w jak odmienny sposób sztuczna inteligencja widzi to, co sami stworzyliśmy, na podstawie odwzorowania eksponatów Muzeum COP. Zadaniem uczestnika warsztatów jest stworzenie autorskiej kompozycji w oparciu o muzealne eksponaty oraz porównanie swojego dzieła z alternatywną wizją stworzoną przez AI.

Podstawy programowe

liceum/technikum: plastyka: I.1-3, II.3, II.6, III.5, IV.1-5; informatyka: II.3, IV.2-3, IV.5, V.1-4





QUESTING/GRA TERENOWA

QUESTING – gra terenowa na wystawie stałej CENTRALNY OKRĘG PRZEMYSŁOWY. NARODZINY INNOWACYJNEGO PRZEMYSŁU W POLSCE

szkoła podstawowa klasy 4-8, liceum/technikum

cena 5 zł

Uczestnicy gry otrzymają instrukcję do rozwiązywania zadań w poszczególnych strefach ekspozycji. W małych grupach lub indywidualnie będą poruszać się po wystawie stałej, poznając ciekawostki związane z Centralnym Okręgiem Przemysłowym oraz wybitnymi polskimi wynalazcami.

QUESTING – gra terenowa na wystawie dla dzieci MIASTO

przedszkole, szkoła podstawowa klasy 1-3

cena 3 zł

Dzieci wyposażone w karty gracza rozwiązują zadania w poszczególnych strefach ekspozycji. Samodzielnie poruszają się w małych grupach po wystawie stałej, poznając ciekawostki związane z zawodami z okresu II RP.





URODZINY W MUZEUM

Jeśli marzysz o wyjątkowych urodzinach dla Twojego dziecka, to mamy idealne rozwiązanie. Proponujemy organizację w murach Muzeum Centralnego Okręgu Przemysłowego niepowtarzalnej i niesztampowej imprezy urodzinowej. Będzie to świetna zabawa, a przy tym nauka, która rozwinie uczestników, a może nawet obudzi w nich nowe pasje i zainteresowania.

TEMATYKA ZABAW URODZINOWYCH DLA DZIECI

Zabawa z zawodowymi misiami

Dla dzieci w wieku 5-7 lat

Urodziny pełne radości, edukacji i niesamowitej zabawy? Nasza tematyczna impreza urodzinowa to niezapomniane przeżycie dla najmłodszych, które połączy edukację z zabawą. Dodatkowo animacje, gry i zabawy ruchowe, tor przeszkód, warsztaty robienia saszetki oraz niespodzianki dla wszystkich.

Pixelowa przygoda

Dla dzieci w wieku 7-10 lat

Urodzinowe przyjęcie pełne klockowych konstrukcji, kodowania i twórczej zabawy? Mamy dla Ciebie i Twojego dziecka idealne rozwiązanie! Nasza tematyczna impreza to nie tylko urodziny, to podróż przez świat kolorowych pikseli, kreatywności i niesamowitej zabawy. Dodatkowo animacje, gry i zabawy ruchowe, tor przeszkód, warsztaty tworzenia własnych breloczków w pixelowym stylu oraz niespodzianki dla wszystkich.

Detektywi kontra szpiegdy

Dla dzieci w wieku 10-12 lat

Tajemnice, szyfry i dreszczyk emocji? Tylko na urodzinach w muzeum, gdzie dzieci wcielą się w role zdeterminowanych detektywów i tajemniczych szpiegów. Nasza tematyczna impreza to niezapomniana przygoda, która połączy wyobraźnię, logiczne myślenie i kreatywność w jedno niezwykłe doświadczenie. Dodatkowo animacje, gry i zabawy ruchowe, tor przeszkód, warsztaty tworzenia własnych peryskopów, które są nieodzownym elementem wyposażenia detektywów i szpiegów, oraz niespodzianki dla wszystkich.

PREZENTY

Każdy uczestnik opuści naszą zabawę z niesamowitymi wspomnieniami oraz upominkiem nawiązującym do chwil spędzonych w Muzeum.

REZERWACJA

Szczegóły na stronie internetowej www.muzeumcop.pl lub pod numerem telefonu: +48 15 823 50 37 wew. 203.



ZBUDOWAĆ SUKCES

Poznaj historię miasta, które powstało w zawrotnym tempie jako osiedle dla pracowników Zakładów Południowych. COP, atmosfera lat międzywojnia, zaangażowanie w budowę, art déco, modernizm... Te i wiele innych zagadnień omawiamy podczas wycieczek ulicami Stalowej Woli.



Wycieczki piesze po Stalowej Woli

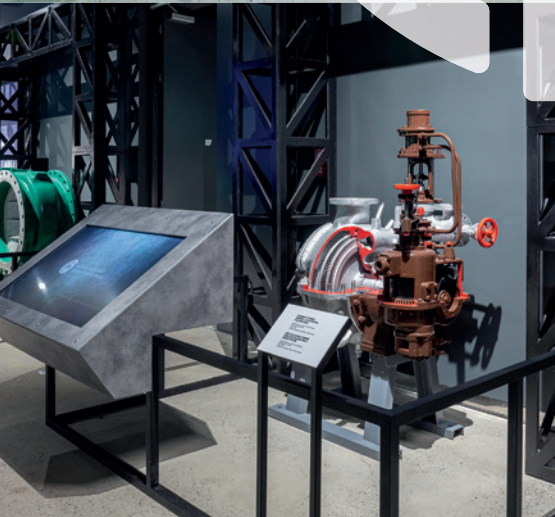
wszystkie grupy wiekowe

bilet normalny 10 zł / bilet ulgowy 5 zł

Wycieczki dadzą uczestnikom możliwość doświadczenia historii i dziedzictwa. Będą polegały nie tylko na dostarczeniu faktów, ale wykorzystując elementy interpretacji dziedzictwa pozwolą odkryć, poczuć, zrozumieć, a przez to docenić wielki wysiłek i osiągnięcia twórców Centralnego Okręgu Przemysłowego. W trakcie wycieczek uczestnicy będą mieli okazję wcielić się w role postaci związanych z historią COP-u, korzystać z ich doświadczenia, dewiz życiowych, spróbują zrozumieć ich wybory i zastanowią się, jak sami zachowaliby się na ich miejscu.

INFORMACJA I REZERWACJE

Muzeum Centralnego Okręgu Przemysłowego
Stalowa Wola, ul. Hutnicza 17, tel. 15 823 50 37
wejście i wjazd na parking od ulicy Kwiatkowskiego
www.muzeumcop.pl



Treści zajęć i forma ich przekazu dostosowujemy do szczególnych potrzeb każdej grupy. Spośród przygotowanych propozycji większość jest odpowiednia dla osób z niepełnosprawnościami.

INFORMACJA I REZERWACJE

Muzeum Centralnego Okręgu Przemysłowego
Stalowa Wola, ul. Hutnicza 17, tel. 15 823 50 37
Wejście i wjazd na parking od ulicy Kwiatkowskiego

Więcej szczegółów dotyczących zajęć edukacyjnych oraz ich organizacji znajduje się na www.muzeumcop.pl w zakładce **EDUKACJA**.

Prosimy o zapoznanie się z regulaminem zajęć edukacyjnych.



MUZEUM CENTRALNEGO
OKRĘGU PRZEMYSŁOWEGO

