

WARMIŃSKI ESCAPE ROOM

SCENARIUSZ LEKCJI: **WARMIŃSKI ESCAPE ROOM**

AUTORKA: Alina Ślimak

NAZWA PLACÓWKI: Zespół Szkół w Dobrym Mieście

ODBIORCY: uczniowie szkół podstawowych klas VI – VIII

PRZEDMIOT NAUCZANIA: plastyka, historia, język polski, zajęcia z wychowawcą

CZAS ZAJĘĆ: 90 MIN (2 JEDNOSTKI LEKCYJNE)

UCZEŃ:

dzięki poznawaniu dzieł architektury i sztuki lokalnej, może docenić miejsce dziedzictwa narodowego i regionalnego na tle zjawisk w kulturze polskiej i światowej, a także rozwijać wrażliwość estetyczną. Jako sztuka regionu mogą być rozumiane zarówno zabytki, jak i zbiory muzealne, galerie sztuki.

Treści kształcenia integrują się z innymi przedmiotami, nauczany w szkołach w następujących kwestiach:

historia – zakres zagadnień dotyczących uwarunkowań historycznych i geograficznych dzieła sztuki;

język polski – zakres zagadnień dotyczących cech i stylistyki epok oraz kierunków, umiejętność formułowania wypowiedzi;

CELE SZCZEGÓŁOWE:

UCZEŃ:

- wymienia zabytki i dzieła architektury najbliższej okolicy – Warmii,
- opisuje dzieła sztuki regionu Warmii, stosując terminy i pojęcia właściwe dla danego obiektu i stylu,
- interpretuje i odczytuje wybrane dzieła sztuki w kontekście epoki,
- poznaje życie kulturalne swojego regionu,
- poznaje historię i tradycje swojej okolicy; zna lokalne zabytki i opisuje ich dzieje,
- rozwija umiejętności efektywnego posługiwania się technologią informacyjną oraz zasobami internetowymi,
- doskonali umiejętność czytania ze zrozumieniem.

WARMIŃSKI ESCAPE ROOM

METODY I FORMY PRACY: gra dydaktyczna, zadań praktycznych, burzy mózgów, analizy źródeł, wykorzystanie nowych technologii oraz korzystania z zasobów Internetu, pracy w grupach.

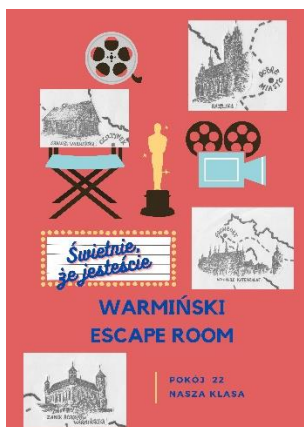


ŚRODKI DYDAKTYCZNE: 4 PUDEŁKA - a w każdym z nich: **PLANSZA DO GRY**, **KARTY DO GRY**, **KARTA PYTAŃ DO GRY**, pionki, kostka do gry, **kod QR**, kopie obrazu E. Dwurnika *Parada Koperników w Olsztynie*; koperty z instrukcjami wykonania zadań, kolorowe kartki, np. żółte, niebieskie, zielone, czerwone; pudełko do losowania, **KARTA ODPOWIEDZI**, pracownia/klasa z komputerami podłączonymi do Internetu i/lub telefony komórkowe uczniów z dostępem do Internetu; w aplikacji quizlet przygotowane fiszki: <https://quizlet.com/pl/542035944/architektura-warmii-flash-cards/> oraz zadania do nauki: <https://quizlet.com/542035944/learn>, Załącznik nr 1 – INSTRUKCJA DLA SĘDZIÓW

Nagroda – np. słodycze, drobne upominki (długopisy, notesy).

Uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi pracują wspólnie z innymi kolegami, dzięki ich pomocy i wsparciu wykonują również wszystkie zadania.

PRZYGOTOWANIE: w klasie można przygotować dekorację, np. opuścić rolety/żaluzje, można również wydrukować kilka plakatów z napisem: **WARMIŃSKI ESCAPE ROOM**



Na środku klasy należy postawić stolik, a na nim cztery pudełka. Na stoliku leżą również koperty z instrukcjami wykonania zadań - położone na kolorowych kartkach oznaczających kolory grup.

WARMIŃSKI ESCAPE ROOM

WPROWADZENIE: 5 minut

Nauczyciel: Witam Was w naszym **Warmińskim Escape Roomie**. Domyślcie się, że zajęcia będą miały nietypową formę – Pokoju Zagadek Regionalnych. Aby opuścić **Warmiński Escape Room**, należy rozwiązać zadania, które pozwolą Wam poznać i interpretować nasze dziedzictwo regionalne: architekturę, sztukę, zbiory muzealne. Podczas zajęć w Pokoju Zagadek Regionalnych zostaniecie podzieleni na grupy.

Uwaga! Zadania wykonujecie kolejności od 1. do 4. Grupa, która najszybciej wykona zadania otrzyma upominek i - oczywiście - będzie mogła opuścić **Warmiński Escape Room**.

Czynności organizacyjne: uczniowie losują z pudełka jedną z kolorowych kartek. Dobierają się w cztery zespoły według kolorów kartek. Zespoły przyjmują nazwy zależne od koloru kartek (np. Czerwoni, Zieloni itp.). Uczniowie, którzy wylosowali kartki białe z cyframi od 1 do 4 zostają sędziami, czyli osobami odpowiedzialnymi za stwierdzenie prawidłowości rozwiązania zadań w określonym czasie. Uczniowie – sędziowie **OTRZYMUJĄ KARTY ODPOWIEDZI** wraz z **INSTRUKCJĄ POSTĘPOWANIA**.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Uczniowie wykonują zadania. Sędziowie wraz z nauczycielem kontrolują czas wykonywania zadań oraz ich poprawność.

ZAKOŃCZENIE:

- 1) Gratuluję zwycięzcom!
- 2) Dziękuję wszystkim za pracę na lekcji. Zachęcam do zainteresowania się naszym warmińskim dziedzictwem regionalnym. Pamiętajcie, że sztukę regionu stanowią zarówno zabytki, jak i zbiory muzealne, galerie sztuki, działania współczesne na terenie miejscowości, powiatu, krainy geograficznej, a nawet województwa.
- 3) Swobodna rozmowa i odpowiedzi uczniów na pytania: Co Wam podobało się na lekcji?
Które zadania były łatwe, a które trudne?

WARMIŃSKI ESCAPE ROOM

ZADANIE 1.

Pierwsze zadanie i niespodzianka..., gdyż macie przed sobą reprodukcję obrazu Edwarda Dwurnika i musicie uzasadnić, że artysta przywołał w swoim dziele zabytki lub postacie, dzięki którym rozpoznajemy Olsztyn (należy podać co najmniej dwie odpowiedzi).



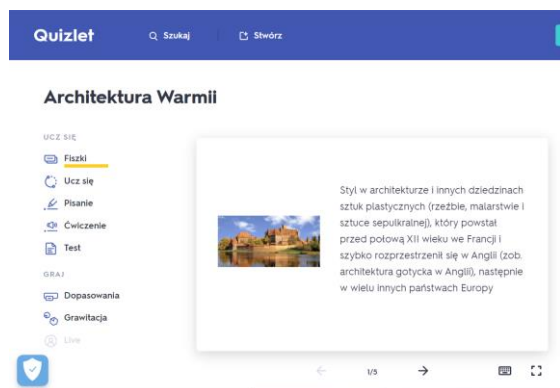
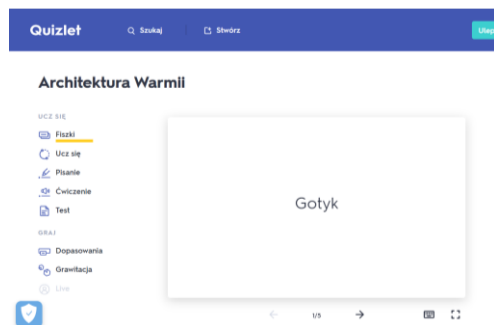
WARMIŃSKI ESCAPE ROOM

ZADANIE 2

Uczniowie każdej grupy wspólnie wykonują to zadanie.

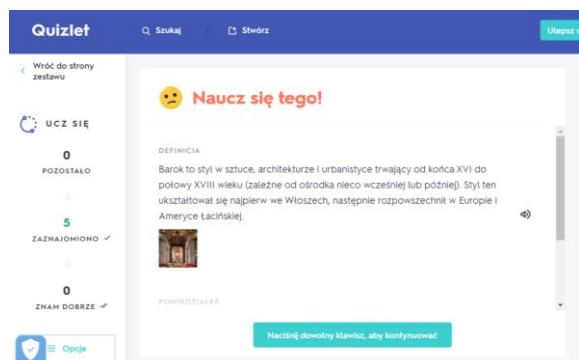
Proszę zapoznać się z treścią fiszek, które dotyczą architektury Warmii, przeczytajcie uważnie informacje, gdyż za chwilę będziecie sprawdzali swoją wiedzę.

<https://quizlet.com/pl/542035944/architektura-warmii-flash-cards/>



A teraz sprawdźcie swoją wiedzę 😊

<https://quizlet.com/542035944/learn>



WARMIŃSKI ESCAPE ROOM

ZADANIE 3

Pracownik Warmińskiego Escape Roomu przygotował dla Was grę planszową *Architektura Warmii*.

INSTRUKCJA DO GRY

ZASADY GRY: w grze bierze udział cała grupa

CEL GRY: dojdziecie jak najszybciej do mety.

PRZEBIEG GRY:

- ✓ Gracze ustawiają pionek na polu z napisem: START
- ✓ Gracze poruszają się po planszy o tyle oczek, ile wyrzucą kostką.
- ✓ Wyrzucenie w czasie gry 6 oczek nie uprawnia zawodnika do kolejnego rzutu.
- ✓ Na planszy oprócz typowych pól znajdują się pola specjalne: pola specjalne oznaczone są zabytkami architektonicznymi Warmii. Postawienie pionka na tym polu wymaga wykonania zadania z wylosowanej **karty do gry** - oznaczonej rysunkiem zabytku. Rozwiązując zadanie, należy wykorzystać własną wiedzę i znaleźć odpowiedź na pytanie. Udzielenie odpowiedzi na pytanie jest warunkiem kontynuowania gry.

KONIEC GRY:

Gra kończy się wówczas, gdy pierwszy gracz postawi pionek na ostatnim polu z napisem META.

WARMIŃSKI ESCAPE ROOM

KARTA PYTAŃ DO GRY:

Szanowni Gracze, jeśli Wasz pionek zatrzymał się na jednym z poniższych rysunków, należy odpowiedzieć na następujące pytanie, aby dalej ruszyć pionkiem i dojść do mety:



Kto był najstynniejszym mieszkańcem zamku Biskupów Warmińskich w Lidzbarku Warmińskim?



Święta Lipka to bardzo znane Sanktuarium Maryjne. W jakim stylu architektonicznym został wybudowany kościół w Świętej Lipce?



W Dobrym Mieście znajduje się Bazylika Mniejsza pod wezwaniem Najświętszego Zbawiciela i Wszystkich Świętych. Reprezentuje ona styl architektoniczny charakterystyczny dla budynków sakralnych na Warmii. Jak nazywa się ten styl?

WARMIŃSKI ESCAPE ROOM



W Olsztynku znajduje się znane w całej Polsce muzeum. Jak ono się nazywa?



Czy zespół bazyliki archikatedralnej Wniebowzięcia Najświętszej Maryi Panny i św. Andrzeja we Fromborku jest pomnikiem historii?



Aby odpowiedzieć na pytanie: W którym wieku powstała najstarsza warmińska kapliczka, możecie poszukać informacji w Internecie 😊

WARMIŃSKI ESCAPE ROOM



W jakich latach wybudowano pałac w Łęzanach? Jakie obiekty wchodzą w skład zespołu pałacowego w Łęzanach? Odpowiedzi poszukajcie w Internecie 😊



Brama Górna w Olsztynie, zwana Wysoką Bramą w przeszłości pełniła różne funkcje. Wskażcie co najmniej trzy funkcje, które pełniła w przeszłości. Odpowiedzi poszukajcie w Internecie 😊

ZADANIE 4

Pracownicy Warmińskiego Escape Roomu przygotowali kod QR, który przeniesie Was na stronę Muzeum Warmii i Mazur i będziecie mogli udzielić odpowiedzi na pytanie: Jakie dzieła sztuki znajdują się na poniższych zdjęciach?

SCAN ME



Zbiory sztuki Muzeum Warmii i Mazur w Olsztynie:

1.



2.



3.



Źródło: <https://muzeum.olsztyn.pl/5534,Sztuka-gotycka-w-zbiorach-Muzeum-Warmii-i-Mazur.html>

WARMIŃSKI ESCAPE ROOM

KARTA ODPOWIEDZI

ZADANIE 1: Edward Dwurnik przywołał w swoim dziele: Ratusz, Babę Pruską (która stoi z lewej strony ratusza) oraz postać dawnego mieszkańca Olsztyna - Mikołaja Kopernika.

ZADANIE 2: UWAGA! Sędziowie obserwują pracę grupy w aplikacji quizlet, zatwierdzają wykonanie zadania po tym, gdy w części *Uczę się* wszystkie odpowiedzi będą poprawne.

ZADANIE 3:



Najśłynniejszym mieszkańcem zamku Biskupów Warmińskich w Lidzbarku Warmińskim był Mikołaj Kopernik.



Święta Lipka to zabytek barokowy.



Gotyk/styl gotycki.



Muzeum Budownictwa Ludowego w Olsztynku.



Tak. Zespół bazyliki archikatedralnej Wniebowzięcia Najświętszej Maryi Panny i św. Andrzeja we Fromborku jest pomnikiem historii.



Najstarsza kapliczka warmińska w Dobrużu powstała w 1601 roku.

WARMIŃSKI ESCAPE ROOM



Pałac w Łęzanach powstał w latach 1909–1911 w stylu neobarokowym. Obiekty, które wchodziły w skład pałacu: pałac, park, folwark z przełomu XIX i XX w.



Wysoka Brama pełniła funkcję: obronną, była zbrojownią szwadronu dragonów, więzieniem, a w 1898 przekazano ją miejskiemu komisariatowi policji.

ZADANIE 4:

Zdjęcie nr 1: Figura św. Doroty (ołtarzowa). Krąg śląskiego warsztatu Madonn na lwie, koniec XIV w. Pochodzenie: Wyszkowo k. Braniewa.

Zdjęcie nr 2: Krucyfiks. Warsztat pruski, ok. 1400. Pochodzenie: Miłomłyn

Zdjęcie nr 3: Pieta. Warsztat pomorski, 2. ćw. XV w. Pochodzenie: Lidzbark Warmiński

ZAŁĄCZNIK NR 1

INSTRUKCJA DLA SĘDZIÓW

Obowiązkiem sędziów jest nadzorowanie przestrzegania zasad gry i uczciwości zespołów (np. korzystanie z Internetu przez uczniów wtedy, gdy zostało to wyraźnie wskazane w zadaniu). Sędziowie zatwierdzają rozwiązania zadań (jeśli jest zgodne z kartą odpowiedzi). W razie jakichkolwiek wątpliwości proszą o pomoc nauczyciela.