

Muzeum Marynarki Wojennej w Gdyni

Edukacja

Zapraszamy dzieci i młodzież na spotkania z tradycją i dniem dzisiejszym Morskiego Rodzaju Sił Zbrojnych

1. Lekcje muzealne

"Bohaterowie czy ryzykanci? Wojenna historia ORP Orzeł"

Zajęcia poświęcone są dziejom ORP Orzeł, składającym się na jeden z najciekawszych epizodów polskiej Marynarki Wojennej czasów przedwojennych i wojennych. Okręt wstawił się brawurową ucieczką z internowania w Tallinie, a następnie dotarciem do Wielkiej Brytanii przez Cieśniny Duńskie bez map i przyrządów nawigacyjnych, zarekwirowanych podczas internowania. Lekcja ma na celu zapoznanie z historią MW, ale także przedstawienie różnych postaw wobec skrajnych sytuacji, w jakich znaleźli się marynarze podczas wojny.

Zajęcia wzbogacone są krótkimi pokazami filmowymi i prezentacją multimedialną.

- Lekcja skierowana do uczniów gimnazjów i liceów (12-18 lat)

"Po co komu węzły marynarskie i do czego służy kod sygnałowy"

Na zajęciach uczestnicy dowiedzą się, jakich węzłów i do czego używają marynarze na co dzień. Tylko u nas będą mogli nadawać wiadomości kodem sygnałowym oraz poznają życie starego bosmana.

- Zajęcia są przeznaczona dla uczestników od 9 do 18 roku życia.

"Tradycje i zwyczaje marynarskie"

Dowódca czy kapitan? Dlaczego mundur jest granatowy, dlaczego na marynarskim kołnierzu są paski, czym są szklanki na okręcie, czym się różni okręt od statku. Dlaczego dawniej okręty nie wychodziły w piątek? Na te wszystkie pytania znajdziecie odpowiedzi tylko u nas.

- Zajęcia są przeznaczone dla dzieci od 6 do 14 roku życia.

„Obrona Wybrzeża w 1939 r.”

To zajęcia dla tych miłośników historii, którzy pragną poznać przebieg walk prowadzonych na Pomorzu. Zakres tematyczny obejmuje omówienie potencjału bojowego polskiego wojska we wrześniu 1939 roku, obronę Westerplatte, Gdyni oraz Helu. Lekcja ilustrowana jest prezentacją multimedialną.

- Lekcja przeznaczona jest dla uczestników od 11 do 19 roku życia.

„Flaga, bandera, orzeł biały. Symbole tożsamości narodowej Polaków”

Podczas zajęć pokażemy, jak symbole narodowe kształtowały się w określonych realiach historycznych i towarzyszyły naszym przodkom w ich burzliwych dziejach. Wyjaśnimy, czym różni się flaga od bandery. Przypomnimy o tym, że kolory oraz proporcje naszego godła i flagi są ściśle określone w ustawach rządowych, a odpowiednie przepisy regulują sposoby eksponowania bandery. Zajęcia, podczas których będziemy przybliżać te problemy uczestnikom, dostosowane są dla uczniów szkół podstawowych i gimnazjów.

- Lekcja z elementami warsztatowymi. Przeznaczona dla uczniów szkół podstawowych i gimnazjów (6 - 12 lat).

"Galion, kasztel i przeciąganie pod kilem. Życie marynarzy na XVII-wiecznym żaglowcu."

Żeglowanie w XVII wieku stanowiło niebezpieczną profesję, która kojarzyła się raczej z szybką drogą w zaświaty, niż z wielką przygodą. Dzięki lekcji poświęconej temu zagadnieniu uczestnicy będą mieli możliwość poznać codzienne, niełatwe życie dawnych marynarzy - W jaki sposób czyszczono zabrudzony pokład, jak wyglądały posiłki w czasach pozbawionych lodówek, dlaczego „wybijano szklanki”, a także czemu gwizdanie mogło zakończyć się śmiercią. Na zakończenie zajęć uczestnicy rozwiążą krzyżówkę związaną z zagadnieniami z lekcji, a także będą mogli ułożyć wielkoformatowe puzzle przedstawiające XVII wieczne żaglowce.

- Zajęcia są przeznaczone dla dzieci od V do VI klasy szkoły podstawowej.

Koszt lekcji muzealnych wynosi 50 zł od grupy (nie łączymy klas). Poziom zajęć dostosowany jest do wieku uczestników. Czas trwania to ok. 1 godziny.

JAK ZAMAWIAĆ LEKCJE?

Lekcje należy zamawiać telefonicznie pod numerem Działu Edukacji i Promocji MMW: 58 620 13 81 w. 22 od poniedziałku do piątku w godzinach 9 - 15 lub pod adresem e-mail: rezerwacja@muzeummw.pl.

Zamawiając należy podać następujące informacje: temat i termin planowanej lekcji, liczba uczestników, nazwa i numer szkoły, nazwisko nauczyciela, telefon kontaktowy.

Lekcje prosimy zamawiać najpóźniej na 7 dni przed planowanym terminem.

Ewentualne odwołania zajęć należy zgłosić na 3 dni przed terminem.

2. Gry muzealne

„Nieustraszona Armada”

Okres II wojny światowej to czas, w którym morza i oceany były świadkami wielu bitew oraz ludzkich dramatów. Gra planszowa „Nieustraszona Armada” pozwala wczuć się w rolę marynarzy i oficerów, którzy wbrew wszelkim niedogodnościom musieli dołożyć wszelkich starań, by wykonać stawiane przed nimi zadania.

W trakcie gry uczestnicy zostaną podzieleni na grupy. Każda z nich stworzy własną flotę, by następnie wykonać misje. W trakcie rozgrywki floty poruszają się po planszy, wykorzystując karty z zadaniami, ekwipunkiem, zdarzeniami itp. Każda z nich jest nie tylko elementem gry,

ale również przedstawia konkretne zagadnienie związane z historią lub marynarką wojenną.

- Zabawa jest przeznaczona dla dzieci od 8 do 12 roku życia.
- Maksymalna ilość uczestników to 10 osób.
- Cena 10 zł od osoby.
- Czas trwania ok. 1,5 godziny.

„Wojownicy spod znaku morskiej kotwicy”

Gra fabularna to wcielenie idei tzw. Role-playing game w realia muzealne. Dzięki takiemu połączeniu dzieci mają możliwość nie tylko wcielić się w postacie rodem z powieści, filmów fantasy, ale również poznać realia życia na okrętach i statkach.

W trakcie zajęć uczestnicy będą mieli możliwość wcielić się w rolę morskich awanturników, którzy zmierzą się z pełną niebezpieczeństw i wyzwań przygodą. Każde z dzieci stworzy własnego bohatera, by następnie słuchając opowieści snutej przez edukatora wpływać na jej fabułę.

- Zabawa jest przeznaczona dla dzieci od 8 do 12 roku życia.
- Maksymalna ilość uczestników to 10 osób.
- Cena 10 zł od osoby.
- Czas trwania ok. 1,5 godziny.

„Marynarka Wojenna wczoraj i dziś”

Pierwszym etapem gry jest zwiedzanie sal wystawowych i Ekspozycji Plenerowej z przewodnikiem. Następnie zapraszamy do wesołej rywalizacji. Podzieleni na grupy uczestnicy będą wykonywać zadania bazując na wiedzy zdobytej w trakcie pierwszego etapu. Jest to ciekawa propozycja, aby w aktywny i wesoły sposób utrwalić zdobytą wiedzę. Na zwycięzców czekają nagrody.

- Zabawa jest przeznaczona dla dzieci od 8 do 15 roku życia.
- Poziom i czas zadań jest uzależniony od wieku uczestników.
- Maksymalna ilość uczestników 30 osób.
- Cena 10 zł od osoby.
- Czas trwania ok. 2,5 godzin.
- Gra odbywa się na ekspozycji zewnętrznej.
- Program należy zamówić najpóźniej 7 dni przed planowanym terminem przyjazdu.

3. Zabawa edukacyjna "Poszukiwanie marynarskiego skarbu"

Przed naszymi najmłodszymi zwiedzającymi trudne zadanie. Dawno, dawno temu dowódca kutra pościgowego "Batory" ukrył gdzieś w muzeum skarb. Przy pomocy różnorodnych zadań i łamigłówek mali poszukiwacze będą musieli odszyfrować kod, który zdradzi, gdzie jest skarb. Poprzez zabawę dzieci poznają historię Marynarki Wojennej.

- Zabawa jest przeznaczona dla dzieci od 7 do 12 roku życia.
- Poziom i czas zadań jest uzależniony od wieku uczestników.
- Maksymalna ilość uczestników 30 osób.
- Cena 10 zł od osoby.

- Czas trwania ok. 2,5 godzin.
- Program należy zamówić najpóźniej 7 dni przed planowanym terminem przyjazdu

4. Zajęcia edukacyjne z wyjazdem do Portu Marynarki Wojennej w Gdyni Oksywiu „Wśród Marynarzy”

Zaczynamy od zwiedzania portu wojennego i wybranych jednostek pływających Marynarki Wojennej. Następnie jedziemy do siedziby MMW i zwiedzamy ekspozycję plenerową oraz prezentowane wystawy.

- Zajęcia te oferujemy dla grup posiadających własny transport.
- Maksymalna ilość uczestników 50 osób.
- Cena 15 zł od osoby
- Czas trwania ok. 4 godzin.
- Ze względu na procedury, które musimy skrupulatnie wykonać przed wejściem do portu wojennego, program należy zamówić najpóźniej 4 tygodnie przed planowanym terminem przyjazdu.
- Z przyczyn niezależnych od muzeum może się zdarzyć, że jednostka wojskowa odmówi przeprowadzenia zajęć.

Opiekunowie wchodzą bezpłatnie i są zobowiązani pozostawać z grupą przez cały czas pobytu w Muzeum.

Więcej informacji można uzyskać w Dziale Edukacji i Promocji,
pod numerem telefonu: 58 620 13 81 wew. 22
lub e- mail: rezerwacja@muzeummw.pl.