

MÚZEUMPEDAGÓGIAI FOGLALKOZÁSOK

FELSŐ TAGOZATOS TANULÓKNAK

Cifrapalota

Folyamatosan igényelhető



cifrapalota

IKJM
Kecskeméti
Katona József Múzeum

INFORMÁCIÓ ÉS BEJELENTKEZÉS

DIÁK BELÉPŐJEGY: **900 Ft/fő**
(Kecskeméti diákcsoportoknak a belépés ingyenes)

TÁRLATVEZETÉS, MÚZEUMI ÓRA: **2.000 Ft/csoport**
(Kecskeméti csoportoknak ingyenes)

**MÚZEUMPEDAGÓGIAI FOGLALKOZÁS , KÉZMŰVES
FOGLALKOZÁS, MÓDSZERTANI ÓRA:** **600 Ft/fő**

**MÚZEUMPEDAGÓGIAI FOGLALKOZÁS
SNI-S ÉS FOGYATÉKOSSÁGGAL ÉLŐKNEK:** **500 Ft/fő**

Bejelentkezés a foglalkozás tervezett időpontja előtt 1 héttel!

Jelentkezés és bővebb információ:

Merinu Éva múzeumpedagógus
+36 20 2575019
cifrapalota.muzped@gmail.com

TARTALOMJEGYZÉK

Kecskemét a szecesszió városa <i>Képzőművészet, Helytörténet</i>	4
Márkus Géza az építész <i>Képzőművészet, Helytörténet</i>	6
Régészeti kincsek nyomában <i>Régészet</i>	8
Amiről a kövek mesélnek – avagy a régészek munkája <i>Régészet</i>	10
A Cifrapalota fantomja – csapatépítő játék <i>Régészet, Képzőművészet, Néprajz, Helytörténet</i>	12
Interaktív tárlatvezetés – Épület, állandó kiállítások, időszak kiállítások <i>Régészet, Képzőművészet, Néprajz, Helytörténet</i>	14



KECSKEMÉT A SZECCESSZIÓ VÁROSA



Kézművészet, Helytörténet

MÚZEUMI FOGLALKOZTATÁSI FORMA: Múzeumi óra, Műhelyfoglalkozás/műhelymunka, Csapatépítő tréning

TARTALOM: A Cifrapalota, mint a népi szecesszió kecskeméti példája. A szecessziós Kecskemét mai képének kialakulása. A Cifrapalota építészeti sajátosságai, motívumkincse. Az épület funkcióinak, hasznosításának története. Feladatlap, rejtvény kiscsoportos megoldása: A Cifrapalotáról, szecesszióról, díszítésekről, funkcióról. (felfedezés, kutatás, keresés, következtetés)

Szecessziós motívum tervezése, elkészítése linómetszéssel, majd a kapott dúcok kinyomtatása.

Új ismeretek, szavak átisméltése, felelevenítése, összefoglalása Activity játék formájában.



4



4-6

AJÁNLOTT KOROSZTÁLY: 10-14 év



AJÁNLOTT LÉTSZÁM: 25 fő



IDŐTARTAM: 45+45 perc



KULCSSZAVAK: #Cifrapalota #szecesszió #Kecskeméti szecesszió #kreatív alkotás #sokszorosító grafika #linómetszés



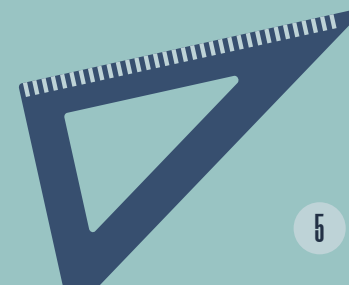
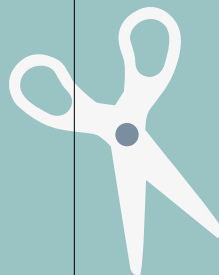
FEJLESZTENDŐ KOMPETENCIÁK: hatékony és önálló tanulás; anyanyelvi kommunikáció; matematikai, gondolkodási kompetenciák; szociális és állampolgári kompetencia; személyes és társas kompetencia; vállalkozói kompetencia, esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező készség; a kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái



KAPCSOLÓDÓ TANTÁRGYAK: Vizuális kultúra, történelem, magyar nyelv és irodalom, hon- és népismeret



KREATÍV: Szecessziós motívum tervezése, elkészítése linómetszéssel



5



MÁRKUS GÉZA AZ ÉPÍTÉSZ



Kézművészet, Hélyörténet

MÚZEUMI FOGLALKOZTATÁSI FORMA: Múzeumi óra, Kreatív alkotó tevékenység

TARTALOM: A Cifrapalota, mint a népi szecesszió kecskeméti példája. A szecessziós Kecskemét mai képének kialakulása. Márkus Géza tanítómestere, munkássága. A Cifrapalota építészeti sajátosságai, motívumkincse. Az épület funkcióinak, hasznosításának története.

Riportkészítés: (kiscsoportos munkaformában, felfedezés, kutatás, keresés kiállításban, behozott szakirodalomban, interneten, majd következtetés) Márkus Gézával munkásságáról, a Cifrapalotáról, a szecessziós építészetről, a tervezett épület funkcióról.



6



A szecessziós stílus megismerése, alkalmazása különböző technikák segítségével. Szecessziós motívum, épületrész, ajtó, ablak, kilincs, tükör, váza... tervezése vízfesték, akrilfesték, tempera, zsírkréta, filctoll, színes ceruza felhasználásával. Új ismeretek, szavak átisméltése, felelevenítése, összefoglalása keresztretjvény megfejtésével.

4-6

AJÁNLOTT KOROSZTÁLY: 10-14 év



AJÁNLOTT LÉTSZÁM: 25 fő



IDŐTARTAM: 45+45 perc



KULCSSZAVAK: #Cifrapalota #szecesszió #Kecskeméti szecesszió #Márkus Géza #kreatív alkotás



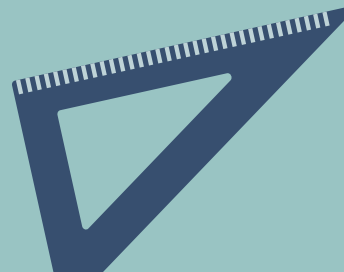
FEJLESZTENDŐ KOMPETENCIÁK: hatékony és önálló tanulás; anyanyelvi kommunikáció; matematikai, gondolkodási kompetenciák; szociális és állampolgári kompetencia; személyes és társas kompetencia; vállalkozói kompetencia, esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező készség; a kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái



KAPCSOLÓDÓ TANTÁRGYAK: Vizuális kultúra, történelem, magyar nyelv és irodalom, hon- és népismeret



KREATÍV: Szecessziós motívum tervezése



7



RÉGÉSZETI KINCSEK NYOMÁBAN



Régészet

MÚZEUMI FOGLALKOZTATÁSI FORMA: Múzeumi óra, Műhelyfoglalkozás/műhelymunka

TARTALOM: A történelem forrásai. Kik a régészek, a restaurátorok, az antropológusok és a kiállítás rendezők? A régi leletek felderítésének, feltárásának lehetőségei, módjai. (Terepbejárás, véletlenszerű előkerülések, légi régészet, detektoros felderítés). Mit ás ki a régész a föld alól? Az ásatási terület, objektumok. Az ásatás, feltárás fázisai, munkafolyamatai, eszközei. Dokumentáció fajtái, lehetőségei. Az állagmegóvás munkafolyamatai. A rekonstrukció módjai. A Nagyurak és vezérek című kiállítás megtekintése. Az avar nép eredete, temetkezési szokásai, életmódja, utóélete.
Régészeti feladatok: (kiscsoportos munkavégzés) Ásatási szimuláció, majd dokumentáció, keresgélős feladatlap az avar kiállításban.

Kreatív feladat: a 4 közül egy választandó

- Avar kori griffes övveret másolatának elkészítése gipszöntéssel, forma segítségével, majd arany színre festése vagy
- Avar kori gömbcsüngős fülbevaló készítése vagy
- Avar kori övveret mintájára, egyedi tervezésű övveret készítése fémdomborítással.
- Cseréprestaurálás

4-6

AJÁNLOTT KOROSZTÁLY: 10-14 év



AJÁNLOTT LÉTSZÁM: 25 fő



IDŐTARTAM: 45+45 perc



KULCSSZAVAK: : #régészet #restaurátor #antropológus #avar #Kunbábonyi nagyúr #aranylelet #kreatív feladat #kézműves tevékenység



FEJLESZTENDŐ KOMPETENCIÁK: hatékony és önálló tanulás; anyanyelvi kommunikáció; matematikai, gondolkodási kompetenciák; szociális és állampolgári kompetencia; személyes és társas kompetencia; vállalkozói kompetencia, esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező készség; a kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái.



KAPCSOLÓDÓ TANTÁRGYAK: Történelem, magyar nyelv és irodalom, hon- és népismeret, vizuális kultúra, technika és tervezés



KREATÍV: Avar kori griffes övveret, gömbcsüngős fülbevaló másolatának vagy egyedi tervezésű övveret elkészítése fémdomborítással






AMIRŐL A KÖVEK MESÉLNEK – AVAGY A RÉGÉSZEK MUNKÁJA



Régészet

 **MÚZEUMI FOGLALKOZTATÁSI FORMA:** Múzeumi óra

 **TARTALOM:** A történelem forrásai. Kik a régészek, mi a feladatuk? A régi leletek felderítésének, feltárásának lehetőségei, módjai. (Terepbejárás, véletlenszerű előkerülések, légi régészet, detektoros felderítés). Mit ás ki a régész a föld alól? Az ásatási

terület, objektumok. Az ásatás, feltárás fázisai, munkafolyamatai, eszközei. Dokumentáció fajtái, lehetőségei. Az állagmegóvás munkafolyamatai. A rekonstruálás módjai.

Régészeti feladatok: (kiscsoportos munkavégzés) Ásatási szimuláció, majd dokumentáció, rejtvény, feladatlap a régészek munkájával kapcsolatban.

4-6

AJÁNLOTT KOROSZTÁLY: 10-14 év



AJÁNLOTT LÉTSZÁM: 25 fő



IDŐTARTAM: 45 perc



KULCSSZAVAK: : #régészet #restaurátor #antropológus #avar #Kunbábonyi nagyúr #aranylelet



FEJLESZTENDŐ KOMPETENCIÁK: hatékony és önálló tanulás; anyanyelvi kommunikáció; matematikai, gondolkodási kompetenciák; szociális és állampolgári kompetencia; személyes és társas kompetencia; vállalkozói kompetencia, esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező készség



KAPCSOLÓDÓ TANTÁRGYAK: Történelem, hon- és népismeret



A CIFRAPALOTA FANTOMJA – CSAPATÉPÍTŐ JÁTÉK



Régészet, Kézművészet, Néprajz, Helytörténet

MÚZEUMI FOGLALKOZTATÁSI FORMA: Csapatépítő tréning

TARTALOM: Rövid bevezető történet készíti elő a nyomozás folyamatát. Ezt követően a diákok az egyes állomásokon különböző játékos feladatokat, rejtvényeket oldanak meg. Válaszokat, tárgyakat keresnek meg az épületben, a kiállítóterekben. Kreatív alkotásokat készítenek. A háttér információkat elolvassa, a feladatokat megoldva jutnak új ismeretekhez (A XX. század eleji Kecskemét. A Cifrapalota és története. Építészet, szecesszió. Avar kor, régészet.), miközben felfedik a Cifrapalota fantomjának kilétét.



12



4-6

AJÁNLOTT KOROSZTÁLY: 10-14 év



AJÁNLOTT LÉTSZÁM: 25 fő



IDŐTARTAM: 60 perc



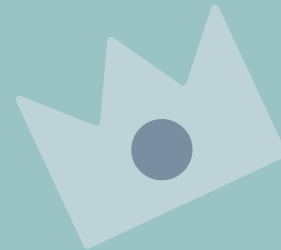
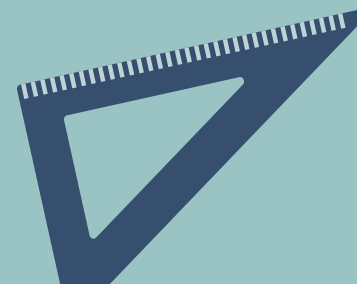
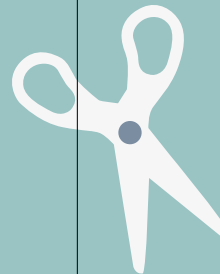
KULCSSZAVAK: #Cifrapalota #Kecskemét #szecesszió
#régészet #avar #csapatépítő



FEJLESZTENDŐ KOMPETENCIÁK: hatékony és önálló tanulás; anyanyelvi kommunikáció; matematikai, gondolkodási kompetenciák; szociális és állampolgári kompetencia; személyes és társas kompetencia; vállalkozói kompetencia, esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező készség; a kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái



KAPCSOLÓDÓ TANTÁRGYAK: Történelem, magyar nyelv és irodalom, hon- és népismeret, vizuális kultúra, technika és tervezés



13



INTERAKTÍV TÁRLATVEZETÉS – ÉPÜLET, ÁLLANDÓ KIÁLLÍTÁSOK, IDŐSZAKI KIÁLLÍTÁSOK



Régészet, Képzőművészet, Néprajz, Helytörténet



MÚZEUMI FOGLALKOZTATÁSI FORMA: Interaktív tárlatvezetés

TARTALOM: A Cifrapalota épülete, állandó és időszakos kiállításai. A szecessziós Kecskemét mai képének kialakulása. A Cifrapalota építészeti sajátosságai, motívumkincse. Az épület funkcióinak, hasznosításának története. Nagyurak és vezérek kiállítás: A kiállítás műtárgyainak előke-rülése. Az avar nép eredete, temetkezési szokásai, életmódja és utóélete. Képzőművészeti állandó kiállítás: Kecskeméti művésztelep létre-jötte, művészei, kedvelt művészeti témái, alkalmazott technikák.



4-6

AJÁNLOTT KOROSZTÁLY: 10-14 év



AJÁNLOTT LÉTSZÁM: 25 fő



IDŐTARTAM: 45 perc



KULCSSZAVAK: #Cifrapalota #Kecskemét #szecesszió
#régészet #avar #képzőművészet #Kecskeméti művésztelep



FEJLESZTENDŐ KOMPETENCIÁK: hatékony és önálló ta-nulás; anyanyelvi kommunikáció; matematikai, gondolkodási kompetenciák; szociális és állampolgári kompetencia; szemé-lyes és társas kompetencia; vállalkozói kompetencia, esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező készség



KAPCSOLÓDÓ TANTÁRGYAK: Történelem, hon- és népismeret, vizuális kultúra, magyar nyelv és irodalom

