



## „MIEDŹ. DZIEJE NIEZWYKŁEGO METALU ”. WYSTAWA W MUZEUM MIEDZI W LEGNICY.

### Linki:

[Opis dobrej praktyki w jęz. angielskim](#) ↗

[Więcej informacji w jęz. angielskim](#) ↗

[Więcej informacji w jęz. polskim](#) ↗

### **Wystawa "Miedź. Dzieje niezwykłego metalu" - prezentująca fenomen wykorzystania miedzi na przestrzeni dziejów wraz z nowoczesnym programem edukacji dzieci i młodzieży w zakresie górnictwa**

Wystawa została otwarta w Muzeum Miedzi w Legnicy i powstała w ramach projektu "Wirtualna Kopalnia - modelowe narzędzie edukacyjne o górnictwie / VirtualMine - as a modeling tool for Wider Society Learning", finansowanego przez EIT Raw Materials. Koordynatorem projektu jest [KGHM Cuprum Sp. z o.o. Centrum Badawczo-Rozwojowe](#).

Ma na celu stworzenie nowoczesnego programu edukacyjnego dla dzieci i młodzieży w celu zwiększenia wiedzy o surowcach i ich roli we współczesnym świecie oraz podniesienia świadomości o znaczeniu surowców i możliwościach ich wykorzystania dla lepszego rozwoju regionów europejskich.

Celem jest popularyzacja górnictwa wśród ogółu społeczeństwa, w szczególności dzieci i młodzieży, a także pokazanie roli surowców we współczesnym świecie jako kluczowego elementu rozwoju gospodarki o obiegu zamkniętym opartej na wiedzy. Inne cele obejmują: pokazanie atrakcyjności i różnorodności górnictwa poprzez zastosowanie dedykowanych, innowacyjnych metod nauczania (w tym aplikacji multimedialnych), wzmocnienie kluczowych kompetencji dzieci i studentów: ich kreatywności i przedsiębiorczości jako umiejętności niezbędnych w dalszym życiu zawodowym i przełamywanie stereotypów dotyczących górnictwa.

Wystawa, oparta na bogatych zbiorach muzeum, koncentruje się na prezentacji miedzi, jej właściwości oraz wykorzystania tego surowca na przestrzeni dziejów. Tradycyjnej ekspozycji muzealnej towarzyszą nowoczesne prezentacje multimedialne: multimedialna gra „Życie bez surowców”, gogle 3D HTC przedstawiające wirtualną kopalnię oraz hologram prezentujący współczesnego górnik i jego wyposażenie. Ponadto w Muzeum (i innych Partnerów) prowadzone są innowacyjne zajęcia edukacyjne dotyczące górnictwa m.in. z wykorzystaniem Roboklocków LEGO® Education”. Opracowano również kilkanaście scenariuszy zajęć edukacyjnych oraz przeprowadzono cykl pilotażowych warsztatów



### Potrzebne zasoby

Środki - 315 025 EURO.

22-osobowy zespół specjalistów w ramach konsorcjum 8 Partnerów z 6 krajów.

Przygotowanie i uruchomienie programu edukacyjnego oraz wystawy: 8 osób, dodatkowo udział podwykonawców.

### Dowód sukcesu

Otwarcie wystawy i jej sukces oraz pilotażowy cykl warsztatów przyczyniły się do podniesienia poziomu kreatywności i praktycznego zastosowania wiedzy dotyczącej górnictwa. Opracowany program edukacyjny VirtualMine rozwija metody zachęcania młodych ludzi do wyboru ścieżek kariery na wydziałach górniczych. Realizacja projektu pozwoli na stworzenie nieformalnej sieci edukacyjnej o surowcach, jej dalszy aktywny rozwój oraz na wzmocnienie wpływu edukacji nieformalnej na postawy społeczne wobec przemysłu wydobywczego.

### Napotkane trudności

Wyzwaniem było opracowanie materiałów edukacyjnych z jednej strony dostosowanych do percepcji dzieci na określonym poziomie edukacji, a jednocześnie uzupełniających podstawy programowe w różnych krajach europejskich. Kluczowy dla długofalowego oddziaływania będzie również rozwój programu edukacyjnego po zakończeniu projektu.

### Możliwości wykorzystania

Projekt zakłada szeroki dostęp do wystawy i materiałów edukacyjnych on-line, dzięki czemu mogą być one wykorzystywane do prowadzenia lekcji, warsztatów itd. dla dzieci, młodzieży i studentów na temat pochodzenia, wydobycia i wykorzystania surowców mineralnych. Programy edukacyjne są zróżnicowane pod względem zawartości merytorycznej, jak również percepcji i zainteresowania odbiorcy. Instytucje takie jak szkoły podstawowe, średnie i wyższe, świetlice, ośrodki społeczne i kulturalne oraz inne placówki związane z edukacją dzieci i młodzieży, jak również nauczyciele, rodzice oraz sami uczniowie mają możliwość pobrania materiałów, w tym gier, scenariuszy i multimediów np. aplikacji na tablet i korzystania z nich w dowolnym miejscu i czasie. Dzięki tłumaczeniom materiałów na różne języki zasięg projektu jest bardzo szeroki. Władze regionów górniczych mogą stosować się do dobrych praktyk w celu poprawy wizerunku górnictwa w społeczeństwie i zachęcania młodych ludzi do wybierania kariery w jednym z zawodów górniczych.



**DOLNY  
ŚLĄSK**

