

Historia klasa IV

1 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: W SPOŁECZNOŚCI SZKOLNEJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają funkcjonowanie społeczności szkolnej oraz znaczenie swoich praw i obowiązków. Dowiadują się, że mogą współdecydować w sprawach, które ich dotyczą.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic ze znaczeniem samorządu szkolnego;
- zapoznanie uczniów i uczennic ze znaczeniem praw i obowiązków;
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciami: samorząd, wybory, statut szkoły;
- uświadomienie uczniom i uczennicom, do czego mają prawo oraz do czego są zobowiązani;
- rozwijanie poczucia odpowiedzialności i sprawczości.

Potrzebne materiały:

- tekst statutu szkoły dotyczący praw i obowiązków ucznia;
- karta "Niedokończone zdania";
- karta "Mam prawo, mam obowiązek".

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. pyta dzieci, czy wiedzą:
 - jakie mają prawa w szkole?
 - jakie są ich obowiązki?
 - gdzie można znaleźć informację na ten temat?
2. N. wyjawia dzieciom cele lekcji:
 - dowiedzą się, skąd się biorą prawa i obowiązki, które je dotyczą;
 - dowiedzą się, jakie mają możliwości współdecydowania o sprawach szkolnych;
3. **Praca ze źródłem (prawa i obowiązki).** Dzieci otrzymują tekst statutu szkoły, w którym wypisane są ich prawa i obowiązki. Zadaniem każdego dziecka jest wybranie 3 zdań, które mówią o prawach i trzech zdań, które mówią o obowiązkach. Przepisanie ich, a następnie opisanie krótko swoimi słowami, co to oznacza dla niego/dla niej (np. "Każdy uczeń ma prawo do reprezentowania szkoły w konkursach i olimpiadach" - "Mogę brać udział w konkursach przedmiotowych")
 - N. wyjaśnia dzieciom, czym jest statut szkoły oraz jakie jest jego znaczenie;
 - N. może pokazać dzieciom na przykładzie jak pracować ze źródłem oraz wyjaśnia, w jaki sposób czytać ten fragment statutu (15 minut);
4. **Krótką burza mózgów.** N. pyta dzieci, w jaki sposób one mogą wpływać na to, co się dzieje w społeczności szkolnej. Wszystkie propozycje zapisuje, a po zebraniu wszystkich wypowiedzi, krótko omawia. Jeśli dzieci wymieniły "samorząd szkolny", jako jeden z elementów, N. zostawia go na koniec. Jeśli nie, N. dopisuje jeszcze ten punkt do listy (7 minut);
5. **Pogadanka.** N. omawia z dziećmi, czym jest samorząd szkolny. W trakcie prezentacji zadaje dzieciom pytania (dzieci nie muszą znać odpowiedzi, ale mogą spróbować zgadnąć):
 - kto wchodzi w skład samorządu szkolnego/klasowego? (może być: przewodniczący/a, wiceprzewodniczący/a, skarbnik);
 - jak wybiera się samorząd? (w wyborach);
 - w jaki sposób kandydat do samorządu może się promować (plakaty wyborcze, ulotki, wypowiedzi na forum klasy);
 - na co ma wpływ samorząd? Co to oznacza, dla osób, które głosują na poszczególnych kandydatów? (10 minut);
6. **Podsumowanie i dokańczanie zdań - ewaluacja.** Dzieci w ramach podsumowania zastanawiają się, czego się dowiedziały oraz określają, w jaki sposób widzą swoje miejsce

w społeczności szkolnej. Chętne osoby mogą przeczytać swoje wypowiedzi. N. zwraca uwagę na pojęcie "sprawiedliwości" i "sprawiedliwego traktowania" w kontekście poznanych przepisów (10 minut).

Warianty:

- praca domowa lub zadanie dodatkowe: dzieci organizują wybory do samorządu klasowego/szkolnego. Zasady organizacji wyborów:
 - N. przypomina dzieciom, jakie obowiązki wiążą się ze sprawowaniem funkcji w samorządzie klasowym/szkolnym;
 - każde dziecko może się zgłosić, jednak potrzebuje 2 osób, które ją wesprą i będą stanowiły "sztab wyborczy";
 - kandydaci wraz ze swoimi sztabami mogą stworzyć plakaty promocyjne, które zostaną zawieszane w klasie;
 - w ramach godziny wychowawczej lub innych zajęć kandydaci przedstawią w kilku zdaniach swój program wyborczy i zachęcą do głosowania;
 - głosowanie jest tajne - jedno dziecko ma jeden głos (można przygotować dzieciom specjalne karty do głosowania z nazwiskami kandydatów lub po prostu zarządzić głosowanie poprzez zapisanie nazwiska na karteczce);
- **alternatywnie lub dodatkowo:** dzieci mogą w grupach (po zapoznaniu się z fragmentami statutu szkoły) zaproponować przepisy, które mogłyby (według nich) znaleźć się w statucie. Następnie cała klasa zastanawia się nad skutkami (pozytywnymi i negatywnymi) zaproponowanych rozwiązań. Do takiego zadania może być przydatne skorzystanie z drzewa decyzyjnego.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Metody:

Metoda ewaluacyjna

Techniki:

Graffiti

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.1.10 : [WOS] dziecko potrafi wskazać, jakie postępowanie uważa za sprawiedliwe

Hist-VI.1.7 : [WOS] dziecko potrafi określić swoje prawa i obowiązki w społeczności szkolnej

Hist-VI.1.8 : [WOS] dziecko potrafi opisać funkcjonowanie społeczności szkolnej

Hist-VI.1.9 : [WOS] dziecko potrafi opisać, na czym polega działalność samorządu uczniowskiego na przykładzie swojej szkoły

Przed-VI.2.3 : dziecko wie, jakie prawa mu przysługują

Psych-IV-VI.2.5 : dziecko potrafi słuchać aktywne, czyli z uwagą i zrozumieniem

Psych-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Lista załączników:

Karta niedokończone zdania.pdf

Karta do wypełnienia mam prawo, mam obowiązek.pdf

2 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CZYM JEST HISTORIA? - DETEKTYWI PRZESZŁOŚCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci dowiadują się, czym jest historia i jakie są rodzaje źródeł historycznych. Następnie uczestniczą w quizie ich dotyczącym.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem historii;
- zapoznanie uczniów i uczennic z różnymi formami i rodzajami źródeł historycznych;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- różne przedmioty: listy, książki, zdjęcia, mapy, wiekowe przedmioty (np. narzędzia), stare banknoty, dokumenty - źródła historyczne;
- komputer i rzutnik;
- dwa pudełka;
- wydrukowane lub wyświetlone przykłady gazet (w załączniku);

- proponowane strony przedstawiające różnorodne źródła (w tym fotografię, film, książki), które można wyświetlić i oglądać wraz z dziećmi: <http://szukamy.org/widoki-gdanska-z-1934-roku/> (fotografie Gdańska, 1934 r.); <http://polona.pl/item/5145184/0/>, <http://polona.pl/item/3791503/0/> (afisze historyczne); <http://ninateka.pl/film/patrzena-twoja-fotografie-jerzy-ziarnik> (Patrzę na Twoją fotografię, Jerzy Ziarnik); <http://ninateka.pl/film/maria-kwiatkowska-przed-podroza-wfdif> (Popularnonaukowy dokument Marii Kwiatkowskiej z 1960 r. o próbach podboju kosmosu); <http://www.rarebookroom.org/> (zbiór zabytkowych książek historycznych); <http://smarthistory.khanacademy.org/early-photography.html>; <http://smarthistory.khanacademy.org/what-maps-tell-us.html>; <http://www.loc.gov/maps/> (historyczne mapy w Bibliotece Amerykańskiego Kongresu); <http://www.geographicus.com/> (mapy z XVII-XIX wieku);
- przykładowe książki: <http://www.rarebookroom.org/Control/rndpss/index.html> (Poissons, Ecrevisses et Crabes, de Diverses Couleu - 1754 - Renard, Louis - Amsterdam - Ewell Sale Stewart Library, Acad. of Nat. Sciences of Phil.); <http://www.rarebookroom.org/Control/dvdjrn/index.html> (The Journal of George Davidson - 1785 - Davidson, George - Boston - The Davidson Family); <http://www.rarebookroom.org/Control/duruwm/index.html> (De Symmetria (...) and Underweysung der Messung - 1538 - Dürer, Albrecht - Nuremberg - The Warnock Library).

Załączniki do zadania:

- wydrukowane pytania i kategorie (załącznik);
- prezentacja multimedialna (załącznik);
- przykładowe strony dawnych gazet.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. przynosi do klasy różne stare przedmioty, przynajmniej kilka rzeczy z listy: zdjęcia, książkę, list, mapę, stary przedmiot (np. narzędzie), hełm lub łuskę, zdjęcie munduru, stary banknot, monetę lub dokument tożsamości. Jeżeli nie ma takich przedmiotów - może skorzystać wyłącznie z załączonej prezentacji lub zaproponowanych stron internetowych. N. wraz z dziećmi przygląda się przedmiotom.
 - czy dzieci chciałyby na chwilę stać się detektywami?
 - jaką historię opowiadają przedstawione przedmioty?
 - jaką tajemnicę można dzięki nim odkryć?
 - każdy pokazany przedmiot może być źródłem dla detektywa przeszłości, jakim jest historyk, ponieważ przekazuje inną informację na temat dawnych czasów (15 minut);
2. **Przedstawienie różnych źródeł historycznych.** N. prezentuje przedmioty, korzysta z prezentacji oraz z zaproponowanych stron internetowych, na których zawarte są

historyczne dokumenty, fotografie, filmy. Zwraca uwagę, że istnieją trzy rodzaje źródeł:

- materialne - pisane: kroniki, roczniki, pamiętniki, wspomnienia, spisy kazań, dzieła literackie, napisy na kamieniach/ścianach budowli historycznych, afisze, gazety, różne dokumenty np. akt urodzenia, świadectwo chrztu, akt zgonu;
 - materialne - niepisane: architektoniczne (zamki, świątynie, stare kamienice), dzieła sztuki (obrazy, posągi, rzeźby, biżuteria), szczątki naczyń, uzbrojenia, przedmioty codziennego użytku, zabawki;
 - niematerialne: legendy, obyczaje (15 minut);
3. **Gra dydaktyczna "Pytania i czasy"**: Dzieci dzielą się na 3-4-osobowe zespoły i losują kartki: pytanie i czas, np. co jedli ludzie w średniowieczu lub kto rządził trzydzieści lat temu. Każdy zespół ma za zadanie wymyślić, jakie źródła historyczne mogłyby pozwolić na zdobycie potrzebnych informacji. Dzieci zastanawiają się, jak można dowiedzieć się czegoś o życiu ludzi w tamtych czasach (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.8.1 : [ogólne] dziecko potrafi odróżnić dwa pojęcia historii: rozumianej jako przeszłość od rozumianej jako opis dziejów

Hist-VI.8.2 : [ogólne] dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polega praca historyka

Hist-VI.8.3 : [ogólne] dziecko potrafi podać przykłady różnych źródeł historycznych

Hist-VI.8.4 : [ogólne] dziecko wyjaśnić, jakie jest znaczenie źródeł historycznych

Lista załączników:

Pytania i czasy.pdf

Gazeta warszawska o Piłsudskim i o sporcie.pdf

Kurier codzienny o śmierci Piłsudskiego.pdf

Pytania i czasy wersja edytowalna.docx

Źródła historyczne - przykłady.pdf



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



3 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: HISTORYCY PRZYSZŁOŚCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci wcielają się w historyków z przyszłości i na podstawie kilku przedmiotów starają się stworzyć opowieść o czasach przeszłych, czyli im współczesnych.

Cele:

- zapoznanie z pracą historyka;
- utrwalenie wiedzy w zakresie różnych źródeł historycznych;
- rozwijanie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- pudełko przedmiotów "historycznych":
 - okulary;
 - gazety;
 - plakaty (informacyjne i promocyjne);

- telefon;
 - książka telefoniczna;
 - bilety (wejściowe - do teatru, kina, muzeum; komunikacyjne);
 - kartki pocztowe;
 - mapy;
- N. może poprosić dzieci o przyniesienie takich przedmiotów, przy czym może zaznaczyć, że nie muszą być to rzeczy wartościowe, bo historia to też to, co wydarzyło się wczoraj.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (zabawa dydaktyczna).** N. wraz z dziećmi siada w kręgu. Do środka zaprasza ochotnika, który staje na środku klasy. N. mówi dzieciom: "Wyobraźcie sobie, że ten człowiek został kimś sławnym (tu można poprosić ochotnika, by wybrał, kim sławnym chce być). Waszym zadaniem jest napisanie biografii tej osoby. Niestety ona wyjechała i nie ma z nią kontaktu, więc informacji na jej temat musicie szukać w innych źródłach. Skąd będziecie czerpać informacje?". Warto dzieciom zwrócić uwagę nie tylko na relacje ustne innych, ale np. na dokumenty – świadectwa szkolne, akt ślubu, wycinki z gazet na temat tej osoby i/lub plakaty, informacje znalezione w internecie, meble, dom, stroje, biżuterię itp.
2. **Ćwiczenie ze stymulatorami (poznawanie różnych źródeł i tworzenie krótkiego opowiadania).** N. kładzie na środku pudełko z przedmiotami "historycznymi", dzieci rozkładają przyniesione przedmioty przed sobą. Następnie powinny mieć możliwość wzięcia ich do ręki przedmiotów przyniesionych przez N. oraz inne dzieci, pobawienia się nimi, dokładnego obejrzenia. N. prosi dzieci, aby wcieliły się w historyków z przyszłości i na podstawie tylko tych rzeczy postarały się opowiedzieć o życiu ludzi w naszych czasach (3 minuty na wyjaśnienie zadania);
3. Dzieci, pracując samodzielnie lub w parach, starają się opisać dzisiejsze czasy w formie opowiadania (mogą do niego dodać stworzone samodzielnie ilustracje):
 - w swoim opisie dzieci powinny się koncentrować tylko na posiadanych "źródłach";
 - czy posiadając tylko te informacje mogą dojść do mylnych wniosków? (27 minut);
4. Dzieci przedstawiają swoje prace przed klasą (10 minut);
5. **Podsumowanie.** N. zwraca uwagę na znaczenie źródeł oraz na to, że z różnych źródeł możemy czerpać wiedzę o historii. Tłumaczy dzieciom różnice między historią rozumianą jako przeszłość a historią jako opisem dziejów (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.8.1 : [ogólne] dziecko potrafi odróżnić dwa pojęcia historii: rozumianej jako przeszłość od rozumianej jako opis dziejów

Hist-VI.8.2 : [ogólne] dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polega praca historyka

Hist-VI.8.3 : [ogólne] dziecko potrafi podać przykłady różnych źródeł historycznych

Hist-VI.8.4 : [ogólne] dziecko wyjaśnić, jakie jest znaczenie źródeł historycznych

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

4 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CZAS W HISTORII

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Na lekcji dzieci zapoznają się z pojęciem czasu, epoki, ery, wieku, osi czasu. Dzieci uczą się posługiwać osią czasu, zapisują na niej wydarzenia historyczne oraz wydarzenia związane z ich rodzinami.

Cele:

- wprowadzenie pojęć "czas", "oś czasu", "wiek", "epoka", "era" (n.e. i p.n.e);
- kształtowanie umiejętności posługiwania się osią czasu;
- kształtowanie umiejętności zamiany określonej daty na wiek, w którym dane wydarzenie historyczne miało miejsce.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;
- komputer;

- kartki A4, po jednej dla każdego dziecka;
- linijki;
- interaktywne ćwiczenia i quizy na zamienianie określonej daty na wiek:
http://quizlet.com/_iod69;
- proponowane osie interaktywne: <http://www.timetoast.com/timelines/wojny-z-zakonom-krzyzackim-pl> (wojny z Zakonem Krzyżackim),
<http://www.timetoast.com/timelines/epoki-w-sztuce> (epoki w sztuce);
<http://www.chromeexperiments.com/detail/cnes-satellites/> (interaktywna oś czasu obrazująca wystrzeliwanie satelitów przez CNES od lat 60-tych wraz z wizualizacją. Kliknięcie na satelitę pokazuje jego zdjęcie i opis);
<http://www.metmuseum.org/toah/hm/04/hm04.htm/#/06/Europe> (historia sztuki - osie dla różnych okresów); <http://smarthistory.khanacademy.org/>;
- proponowana aplikacja: <http://www.timetoast.com/> (opis rejestracji oraz wykorzystania: <http://www.enauczanie.com/narzedzia/grafika-tworzenie-przetwarzanie-i-publikowanie-obrazow-i-zdjec/w...>).

Załącznik do zadania:

- prezentacja "Zegary";
- prezentacja "Epoki";
- dodatkowe karty ćwiczeń zamiany dat na wieki.

Przebieg:

1. Podanie celów lekcji. Cele w języku ucznia i uczennicy:
 - będę wiedział, co to jest oś czasu;
 - będę wiedział, jak na osi czasu zaznaczyć określoną datę;
 - będę rozumiał, co oznaczają pojęcia "przed naszą erą" i "po naszej erze";
 - będę rozumiał pojęcie "wiek";
 - będę potrafił zamienić określoną datę na wiek, w którym dane wydarzenie miało miejsce (3 minuty);
2. Mapa skojarzeń do słowa „czas”. N. zapisuje wszystkie odpowiedzi na tablicy (5 minut);
3. N. zadaje dzieciom pytania:
 - czy zegary były zawsze na świecie?
 - jak kiedyś mierzono czas?
 - jak myślicie, dlaczego ludzie wymyślili zegary?
 - a kalendarze?
 - jakie obserwacje umożliwiły ludziom określenie czasu?
 - jakie jednostki czasu przedstawiają zegary, a jakie kalendarze?
 - jakich przyrządów do mierzenia czasu używali ludzie dawniej, jakich używają dziś?
4. N. porządkuje wiedzę dzieci i zwraca ich uwagę na dawne sposoby pomiaru czasu i obserwację przyrody. Używane współcześnie kalendarze bazują na naturalnych

- sposobach podziału (dni, miesiące, lata). N. pokazuje uczniom i uczennicom prezentację z zegarami i czasomierzami z różnych epok (7 minut);
5. N. rysuje na tablicy oś czasu (lub ogląda jedną z zaproponowanych interaktywnych osi czasu). Wyjaśnia sposób konstrukcji osi czasu.
 - n. umieszcza na osi czasu rok swoich urodzin oraz rok urodzin dzieci;
 - n. umiejscawia na osi czasu inne daty (na przykład: urodzin Gajusza Juliusza Cezara - 100 r. p. n. e., Jezusa Chrystusa, Mikołaja Kopernika 1473 r., Tadeusza Kościuszki 1746 r., Marii Skłodowskiej-Curie 1867 r.). Wyjaśnia znaczenie określenia „przed naszą erą” i „nasza era”;
 - n. pokazuje, że na osi czasu można przedstawiać pojedyncze wydarzenia, jak i krótsze lub dłuższe odcinki czasu. Tłumaczy określenia: wiek i epoka;
 - n. wyjaśnia dzieciom, korzystając z prezentacji „Epoki”, gdzie na osi sytuują się różne daty oraz tłumaczy, że podczas roku szkolnego dzieci poznają różne epoki historyczne i że będą je umiejscawiać na osi czasu. Będą podróżować w czasie odkrywając życie różnych ludzi w poszczególnych epokach;
 - n. wyjaśnia, że oś czasu może dotyczyć różnych odcinków czasowych. Można rysować oś czasu z uwzględnieniem wszystkich wieków od Chrystusa lub tylko fragment. N. rysuje na tablicy (lub pokazuje wersję interaktywną) uproszczoną oś czasu obejmującą XX i XXI wiek;
 - n. wyjaśnia dzieciom sposób zamiany daty na wiek (25 minut);
 6. N. prosi dzieci o wskazanie wymyślonej daty. Jedno dziecko podaje, drugie stara się tę datę umieścić na osi czasu, zamieniają ją od razu na wiek. Dzieci co chwila się zmieniają. Zadanie wykonywane jest na forum, ponieważ jest to początkowo bardzo trudne dla dzieci (5 minut);
 7. N. wyjaśnia, że na lekcjach historii stale będą używać osi czasu, dlatego prosi, żeby dzieci zastanowiły się, czy zrozumiały temat. Sprawdza to metodą świateł drogowych (jeśli dzieci nie posiadają odpowiednich znaczników, mogą narysować światła na kartkach).

Warianty:

- dodatkowe zadanie na lekcji lub praca domowa: n. prosi, żeby dzieci narysowały oś czasu na kartkach A4 (2 cm to 10 lat). N. prosi, żeby na lekcji dzieci:
 - umiejscowiły na osi czasu datę swoich urodzin;
 - zastanowiły się nad kilkoma ważnymi datami, które dotyczą ich życia (np.: pójście do szkoły, narodziny młodszego rodzeństwa, niezwykle wakacje) i umiejscowiły je na osi czasu;
 - dzieci mają też za zadanie umiejscowić na osi czasu datę urodzin rodziców oraz dziadków lub opiekunów;
- praca domowa: umieszczenie dat na linii czasu (przypisanie dat przed naszą erą i naszej ery);

- dodatkowo lub w ramach pracy domowej: dzieci wykonują ćwiczenia interaktywne za pośrednictwem serwisu "Quizlet": http://quizlet.com/_iod69 lub wypełniają załączoną do zadania kartę z ćwiczeniami (jeśli nie mają możliwości skorzystania z internetu).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Wykład

Pogadanka

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Instruktaż

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.1.4 : [WOS] dziecko potrafi wyjaśnić, jakie jest znaczenie rodziny w życiu człowieka

Hist-VI.1.6 : [ogólne] dziecko potrafi przedstawić swoją opinię na temat podtrzymywania tradycji, w tym tradycji rodzinnych

Hist-VI.8.1 : [ogólne] dziecko potrafi odróżnić dwa pojęcia historii: rozumianej jako przeszłość od rozumianej jako opis dziejów

Hist-VI.8.4 : [ogólne] dziecko wyjaśnić, jakie jest znaczenie źródeł historycznych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi posługiwać się terminem "oś czasu";

- dziecko potrafi zaznaczyć na osi czasu wydarzenia związane z historią życia swojej rodziny;
- dziecko potrafi przyporządkować określoną datę do wieku.

Lista załączników:

Dodatkowe karty ćwiczeń.pdf

Epoki prezentacja.pptx

Zegary.pdf

5 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CO MOŻNA WYCZYTAĆ Z MAP?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci - tworząc mapy okolic szkoły - doświadczają, jak bardzo istotną rolę odgrywa w mapie legenda. Dzieci poznają różne rodzaje map (fizyczną, administracyjną i historyczną). Dzieci zobaczą na interaktywnej mapie, jak na przestrzeni wieków zmieniały się granice Polski.

Cele:

- przekazanie wiedzy o różnych rodzajach map;
- kształtowanie umiejętności posługiwania się mapą i legendą w czytaniu map;
- rozwijanie umiejętności samodzielnego wyciągania wniosków;
- rozwijanie umiejętności czytania map;
- rozbudzanie zainteresowania historią Polski.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu;

- rzutnik;
- kredki i kartki papieru do samodzielnego narysowania mapy;
- mapa ścienna Polski;
- atlasy geograficzne i historyczne;
- proponowane narzędzia interaktywne: mapa przedstawiająca zmianę granic Polski, znajdująca się na stronach muzeum w Wilanowie: <http://www.wilanow-palac.art.pl/file/mapa/>; <http://www.medievalmap.org/> (uproszczona mapa średniowiecznej Europy); <http://geodia.laits.utexas.edu/timemap.html> (mapy świata z oznaczonymi miejscami wydarzeń oraz z osią czasu), <http://www.youtube.com/watch?v=JEsXhf97rNQ> (Polska - zmiana granic);
- ćwiczenie interaktywne z mapami: http://edu.esri.pl/files/gry/Europa/index_en.html (Czy znasz Europę? Przeciągnij kształt z panelu po prawej i umieść go w odpowiednim miejscu na mapie); http://edu.esri.pl/files/gry/miasta/index_pl.html (Znasz-li ten kraj? Umieść nazwy miast w odpowiednich miejscach na mapie); http://www.geography-map-games.com/geography-games-Cities-of-Poland-_pageid156.html (gra polegająca na przybliżonym określaniu położenia poszczególnych miast Polski).

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom cele lekcji dotyczącej map (w języku uczniów i uczennic):
 - będę wiedział, do czego służy na mapie legenda;
 - będę wiedział, co można odczytać z mapy;
 - będę rozróżniał mapę fizyczną od administracyjnej i od historycznej;
 - będę potrafił odnaleźć na mapie Polski Warszawę i Wisłę;
 - zobaczę, jak zmieniały się granicę Polski na przestrzeni wieków (1 minuta);
2. N. pyta dzieci czy zdarzyło im się kiedyś podróżować i korzystać z map albo czy korzystali z map chodząc po górach, po lesie, po zwiedzanych miastach (3 minuty);
3. N. zadaje dzieciom pytania:
 - do czego służą mapy? W jakim celu się ich używa?
 - jak myślicie, jak mapy powstają? Jak powstawały kiedyś?
 - czy myślicie, że mapy powstałe w dawnych czasach różnią się od obecnych? (przykłady dawnych map: <http://khan.smarthistory.org/assets/images/images/Ebstorfer-map-sm.jpg>, http://smarthistory.khanacademy.org/assets/images/images/Al-Idrisi's_world_map.JPG);
4. Rysowanie map okolic szkoły. N. prosi dzieci, żeby w grupach czteroosobowych narysowały mapę okolic szkoły. N. prosi, żeby dzieci narysowały mapę w taki sposób, aby osoba, która jej nie rysowała, była w stanie ją poprawnie odczytać. N. nie wspomina na razie o legendzie, dzieci na podstawie doświadczenia same do tego dojdą. N. informuje dzieci, że mapy powinny być schematyczne i nie zawierać zbyt wielu szczegółów. (7

- minut);
5. Po narysowaniu map, grupy (po dwie) łączą się ze sobą i pokazują sobie nawzajem mapy i sprawdzają, czy są w stanie znaleźć drogę do szkoły, czy wiedzą, co oznaczają różne elementy zaznaczone na mapie (3 minuty);
 6. Omówienie na forum. N. pyta:
 - czy podczas oglądania map innych drużyn wszystko było jasne i zrozumiałe?
 - czy potrafilibyście znaleźć drogę do szkoły na podstawie takiej mapy?
 - w jaki sposób były zaznaczone drzewa/inne elementy? Czy był to jednolity, jednakowy sposób?
 - N., nawiązując do map narysowanych przez dzieci mówi, że właśnie dla czytelności map wymyślono pewne stałe oznaczenia;
 - N. przedstawia dzieciom interaktywną (tradycyjną) mapę Polski lub Europy i objaśnia legendę (4 minuty);
 7. Praca w grupach z atlasem. Dzieci pracują w tych samych grupach, co przy poprzednim ćwiczeniu. Każda grupa dostaje atlas historyczny i dzieci mają otworzyć go na mapie Polski. Każda grupa pracuje na innego rodzaju mapach: fizycznej, politycznej i historycznej. N. prosi, żeby dzieci w grupach znalazły na mapie: Warszawę, Wisłę, Kraków, Gniezno. Dwie najważniejsze informacje uzyskane na podstawie legendy. Omówienie na forum. Liderzy poszczególnych zespołów przedstawiają na forum wyniki prac swojej grupy. N. doprecyzowuje wypowiedzi. Na koniec N. podsumowuje wiadomości o różnych rodzajach map (8 minut);
 8. Analiza granic Polski/Europy na przestrzeni wieków. Zaciekawienie dzieci historią Polski. N. mówi dzieciom, że na mapie można też zobaczyć, gdzie miały miejsce słynne bitwy, jak zmieniały się granice różnych krajów. N. pokazuje dzieciom na mapie, jak zmieniały się granice polskiego państwa na przestrzeni dziejów. N. pokazuje interaktywne mapy (15 minut).

Warianty:

- dodatkowo, w ramach pkt. 8, dzieci mogą zastanowić się, czego można dowiedzieć się z "ich" mapy oraz komu takie informacje mogą być potrzebne. Dzieci zapisują swoje pomysły. N. podchodzi kolejno do poszczególnych grup i pomaga dzieciom w analizie map;
- alternatywnie: zamiast pkt. 7 i 8 dzieci mogą wykonać ćwiczenia interaktywne z mapami (zaproponowane w "Przydatnych materiałach");
- praca domowa: w ramach pracy domowej dzieci mogą wykonać kolejne ćwiczenia, utrwalające umiejętność przypisywania dat do poszczególnych wieków z wykorzystaniem narzędzi interaktywnych: <http://quizlet.com/36591084/daty-i-wieki-vol-2-flash-cards/> (uproszczona karta pracy w załączniku).

Potencjalne problemy:

- jeśli nie jest możliwe odtworzenie filmów lub znalezienie mapy w internecie, N. może pokazać zmianę granic Polski na tradycyjnych mapach ściennych. N. wyjaśnia dzieciom, że na lekcjach historii będą się stopniowo dowiadywać, dlaczego kształt granic Polski tak bardzo się zmieniał na przestrzeni wieków i co na to wpływało.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda wizualizacji

Dyskusja dydaktyczna

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Dyskusja panelowa

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.10.3 : [średniowiecze] dziecko potrafi wskazać na mapie Gniezno oraz granice państwa Mieszka I

Hist-VI.10.6 : [średniowiecze] dziecko potrafi wskazać na mapie Kraków i państwo Kazimierza

Wielkiego, umiejscawiając je w czasie

Hist-VI.17.1 : [średniowiecze] [nowożytność] dziecko potrafi wskazać na mapie Wielkie Księstwo Litewskie

Hist-VI.20.1 : [nowożytność] dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polegała unia lubelska i wskazuje na mapie Rzeczpospolitą Obojga Narodów

Hist-VI.26.1 : [XX wiek] dziecko potrafi wskazać na mapie granice II Rzeczypospolitej oraz wymienić jej sąsiadów

Hist-VI.27.1 : [XX wiek] dziecko potrafi wskazać na mapie państwa, które dokonały agresji na Polskę

Hist-VI.28.1 : [XX wiek] dziecko potrafi wskazać na mapie granice Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej i wymienić jej sąsiadów

Hist-VI.29.1 : [XX wiek] dziecko potrafi wskazać na mapie III Rzeczypospolitą i jej sąsiadów

Hist-VI.8.3 : [ogólne] dziecko potrafi podać przykłady różnych źródeł historycznych

Hist-VI.8.4 : [ogólne] dziecko wyjaśnić, jakie jest znaczenie źródeł historycznych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi posługiwać się mapą;
- dziecko rozróżnia różne rodzaje map.

Lista załączników:

Daty i wieki dodatkowa karta pracy.pdf

6 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LEGENDARNA PRZYCZYNA I SKUTEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci porządkują przykładowe historie w ciągi przyczynowo-skutkowe. Rozważają, czy zmiana jednego elementu wpłynęłaby na kolejne.

Cele:

- uświadomienie znaczenia związków przyczynowo-skutkowych w historii;
- wprowadzenie podstawowych pojęć historycznych: przyczyna, skutek, proces historyczny.

Potrzebne materiały:

- kolorowe długopisy lub flamastry;
- nożyczki, klej i puste kartki;
- wydrukowany przykład opracowanego tekstu;
- prezentacja z proponowanymi legendami:
http://prezi.com/im2gszczb70r/?utm_campaign=share&utm_medium=copy (N.

przygotowuje kopie, po jednym tekście legendy dla grupy 4-osobowej);

- proponowane inne źródła legend do wykorzystania:
 - <http://legendy-polskie.cba.pl/>;
 - <http://www.bajkowyzakatek.eu/p/spis-tresci.html>;
 - Wanda Chotomska, "Legendy Polskie";
 - <http://literat.ug.edu.pl/podania/>.

Załączniki do zadania:

- prezentacja z przykładowymi legendami w formacie pdf;
- przykład podziału opowieści.

Przebieg:

1. N. przedstawia dzieciom cel lekcji: "Nauczmy się odkrywać, jak różne wydarzenia w historii są ze sobą powiązane i z siebie wynikają" (1 minuta);
2. N. dzieli klasę na grupy 4-osobowe. Każda z grup dostaje przykład tekstu z zaznaczonymi przyczyną i skutkiem. Zapoznają się ze sposobem rozkładu tekstu (7 minut);
3. Dzieci otrzymują teksty legend o historii Polski. Zadaniem każdej grupy jest:
 - podział jej tekstu na fragmenty;
 - oznaczenie fragmentów liczbami oraz zaznaczenie związków przyczynowo-skutkowych, jeśli występują między fragmentami;
 - uczniowie i uczennice posiłkują się przykładem;
 - mogą również pociąć tekst na części i ponaklejać go rysując strzałki, tak jak w przykładzie (25 minut);
4. Grupa ma za zadanie wymyślić i opisać:
 - przyczynę sytuacji lub zdarzenia opisanego w pierwszym fragmencie tekstu;
 - skutek sytuacji lub zdarzenia opisanego w drugim fragmencie tekstu (6 minut);
5. Następnie N. podaje grupie liczbę (losową, odpowiadającą jednemu z fragmentów tekstu), a następnie grupa zastanawia się, jak eliminacja tego fragmentu wpłynęłaby na całość historii. Czy zmieniłaby ją, i jak? Grupa tworzy dwie alternatywne odpowiedzi z uzasadnieniem (10 minut);
6. Każda z grup przedstawia wynik swojej pracy (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.10.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi wskazać cechy charakterystyczne dla legendy

Hist-VI.12.2 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać charakterystyczne cechy wzoru osobowego średniowiecznego rycerza

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna legendy dotyczące historii Polski;
- dziecko rozumie związki przyczynowo-skutkowe.

Lista załączników:

Legendy prezentacja.pdf

Przykład podziału opowieści.docx

7 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DZIWNE PISMO - ZAGADKA PRZESZŁOŚCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają historię pisma oraz rolę, jaką odegrało w rozwoju cywilizacji. Zapoznają się z różnymi rodzajami pisma.

Cele:

- zapoznanie dzieci z rolą, jaką w historii cywilizacji odegrało pismo;
- wyjaśnienie różnic między pismem obrazkowym a alfabetycznym;
- zapoznanie dzieci z różnymi rodzajami alfabetu.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;
- dodatkowe źródła (np. do wykorzystania w ramach pracy domowej):
<http://ed.ted.com/lessons/who-invented-writing-matthew-winkler> (Ted-Ed "Kto wymyślił pismo?" - film w polskiej wersji językowej - napisy).

Załączniki do zadania:

- prezentacja "Pismo";
- instrukcja, jak włączać polskie napisy w filmach.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (myślenie twórcze).** N. rozpoczyna od ćwiczenia z zakresu twórczego myślenia: "Co by było, gdyby... ludzie nigdy nie wymyślili pisma?". N. dzieli dzieci na zespoły. Dzieci w zespołach starają się znaleźć i zapisać jak najwięcej hipotez (10 minut);
2. Prezentacja prac na forum klasy, omówienie. Liderzy poszczególnych grup przedstawiają wyniki swoich prac. N. podsumowuje (10 minut);
3. **Znaczenie pisma dla rozwoju ludzkości (prezentacja i zagadki).** Pokaz prezentacji multimedialnej, rozmowa z dziećmi. Na podstawie analiz zrobionych przez dzieci n. prowadzi z nimi rozmowę o roli pisma, roli alfabetu:
 - N. prosi, żeby dzieci zamknęły oczy i wyobraziły sobie, że chcą przekazać swoim rodzicom informację o tym, że w szkole dostały jakąś nagrodę: "Wyobraźcie sobie, że nie umiecie pisać, a rodzice nie umieją czytać. Jak moglibyście przekazać informację rodzicom bez użycia mowy?";
 - dzieci podają wymyślone sposoby;
 - N. wyświetla prezentację i odwołuje się do pierwszego slajdu, mówi o roli rysunku jako przedpiśmiennego narzędzia komunikacyjnego;
 - N. wyświetla kolejne slajdy i omawia historię pisma, poczynając od pisma obrazkowego;
 - wyjaśnienie pojęć: hieroglif, pismo klinowe, pismo logograficzne (chińskie);
 - slajd 4 - dzieci piszą hieroglifami. Następnie odczytują nawzajem swoje prace;
 - N. pyta dzieci, czy łatwo jest pisać hieroglifami? Czy łatwo jest odczytywać takie pismo? N., nawiązując do odpowiedzi dzieci, wyjaśnia dalszy rozwój pisma;
 - N. pokazuje kolejne slajdy z zagadkami oraz slajd końcowy, ukazujący rozmieszczenie różnych rodzajów alfabetu (15 minut);
4. **Podsumowanie.** N. podsumowuje odwołując się do hipotez wygenerowanych przez dzieci w pierwszym ćwiczeniu (10 minut).

Warianty:

- N. dodatkowo może poprowadzić z dziećmi rozmowę o uczeniu się języków i znaczeniu języka dla kultury i historii każdego narodu;
- alternatywnie lub w ramach pracy domowej: dzieci mogą obejrzeć film oraz odpowiedzieć na pytania do filmu w ramach platformy Ted-Ed:
<http://ed.ted.com/on/hTdopdLy> (film "Kto wymyślił pismo?" z zadaniami w języku polskim; n. może "odwrócić" (flip) lekcję poprzez rejestrację na platformie - wówczas

- odpowiedzi uczniów i uczennic będą spływały bezpośrednio na konto n.);
- w ramach pracy domowej: dzieci mogą wyszukać systemy pisma tworzone na potrzeby osób niepełnosprawnych (migowy, Braille'a).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Dyskusja dydaktyczna

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.1 : [starożytność] dziecko potrafi wyjaśnić, jakie znaczenie miał wynalazek pisma dla ludzkości

Psych-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Lista załączników:

Pismo prezentacja.pdf

instrukcja obsługi włączanie napisów.pdf

Pismo prezentacja wersja edytowalna.pptx

8 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PIERWSI LUDZIE - GRA PLANSZOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci tworzą grę planszową dotyczącą pierwszych ludzi, plemion koczowniczych i pierwszych rolników. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie z historią początków ludzkości;
- uświadomienie uczniom i uczennicom procesu, jaki przeszły plemiona;
- rozwijanie umiejętności współpracy i kreatywności.

Potrzebne materiały:

- kostki do gry, po jednej na grupę;
- wydrukowane materiały do zadania;
- ew. klej;
- film do obejrzenia na pierwszej lekcji:

<https://www.khanacademy.org/science/biology/tree-of-life/v/human-prehistory-101--prologue>, <https://www.khanacademy.org/science/biology/tree-of-life/v/human-prehistory-101-part-1--out-of--east...>, (film posiada polskie napisy, jeśli nie wyświetlają się automatycznie - należy wybrać "Options" po prawej stronie pod filmem, a potem zaznaczyć Translated subtitles i wybrać opcję "Polish")

Załączniki do zadania:

- plansza do gry;
- karty do gry.

Przebieg:

1. Uczniowie i uczennice dzielą się na grupy ok. 4-osobowe (2 minuty);
2. N. rozdaje każdej grupie wydrukowane materiały z plików "Pierwsi ludzie - plansza, karty do gry, karty wydarzeń i zasady gry". Dzieci układają planszę oraz wycinają karty do gry. N. bazując na pliku "zasady gry" wyjaśnia sposób przeprowadzania rozgrywki (10 minut);
3. Dzieci rozgrywają grę planszową (45 - 60 minut);
4. N. omawia wraz z dziećmi zadanie:
 - jakie są etapy rozwoju społeczeństw ludzkich?;
 - jaka informacja poznana w trakcie gry, wydawała się dzieciom najciekawsza, najbardziej zaskakująca?;
 - na czym polega wyjątkowość rozwoju człowieka w porównaniu do innych stworzeń żyjących na Ziemi (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

Dalsza gra w stworzoną planszówkę.

Warianty:

- Jeśli gra rozgrywa się zbyt szybko, zamiast rzutu k6 (kostką sześciocienną) N. może zaproponować rzut k3 (czyli podzielenie wyniku przez dwa przed ruchem).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.1.1 : [WOS] dziecko potrafi wyjaśnić, czym wyraża się odmienność i niepowtarzalność każdego człowieka

Hist-VI.1.2 : [WOS] dziecko potrafi wskazać przykłady różnych potrzeb człowieka

Hist-VI.9.1 : [starożytność] dziecko potrafi wyjaśnić, jakie znaczenie miał wynalazek pisma dla ludzkości

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna etapy rozwoju ludzkości.

Lista załączników:

Pierwsi ludzie zasady gry.docx

Pierwsi ludzie plansza.docx

pierwsi ludzie - karty do gry.pdf

Pierwsi ludzie karty wydarzeń.docx

9 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PIERWSI LUDZIE - GRA PLANSZOWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci tworzą grę planszową dotyczącą pierwszych ludzi, plemion koczowniczych i pierwszych rolników. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie z historią początków ludzkości;
- uświadomienie uczniom i uczennicom procesu, jaki przeszły plemiona;
- rozwijanie umiejętności współpracy i kreatywności.

Potrzebne materiały:

- kostki do gry, po jednej na grupę;
- wydrukowane materiały do zadania;
- ew. klej;
- film do obejrzenia na pierwszej lekcji:

<https://www.khanacademy.org/science/biology/tree-of-life/v/human-prehistory-101--prologue>, <https://www.khanacademy.org/science/biology/tree-of-life/v/human-prehistory-101-part-1--out-of--east...>, (film posiada polskie napisy, jeśli nie wyświetlają się automatycznie - należy wybrać "Options" po prawej stronie pod filmem, a potem zaznaczyć Translated subtitles i wybrać opcję "Polish")

Załączniki do zadania:

- plansza do gry;
- karty do gry.

Przebieg:

1. Uczniowie i uczennice dzielą się na grupy ok. 4-osobowe (2 minuty);
2. N. rozdaje każdej grupie wydrukowane materiały z plików "Pierwsi ludzie - plansza, karty do gry, karty wydarzeń i zasady gry". Dzieci układają planszę oraz wycinają karty do gry. N. bazując na pliku "zasady gry" wyjaśnia sposób przeprowadzania rozgrywki (10 minut);
3. Dzieci rozgrywają grę planszową (45 - 60 minut);
4. N. omawia wraz z dziećmi zadanie:
 - jakie są etapy rozwoju społeczeństw ludzkich?;
 - jaka informacja poznana w trakcie gry, wydawała się dzieciom najciekawsza, najbardziej zaskakująca?;
 - na czym polega wyjątkowość rozwoju człowieka w porównaniu do innych stworzeń żyjących na Ziemi (20 minut).

Możliwe kontynuacje:

Dalsza gra w stworzoną planszówkę.

Warianty:

- Jeśli gra rozgrywa się zbyt szybko, zamiast rzutu k6 (kostką sześciocienną) N. może zaproponować rzut k3 (czyli podzielenie wyniku przez dwa przed ruchem).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.1.1 : [WOS] dziecko potrafi wyjaśnić, czym wyraża się odmienność i niepowtarzalność każdego człowieka

Hist-VI.1.2 : [WOS] dziecko potrafi wskazać przykłady różnych potrzeb człowieka

Hist-VI.9.1 : [starożytność] dziecko potrafi wyjaśnić, jakie znaczenie miał wynalazek pisma dla ludzkości

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna etapy rozwoju ludzkości.

Lista załączników:

Pierwsi ludzie zasady gry.docx

Pierwsi ludzie plansza.docx

pierwsi ludzie - karty do gry.pdf

Pierwsi ludzie karty wydarzeń.docx

10 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: POWSTANIE NAJSTARSZYCH CYWILIZACJI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci uczą się o okolicznościach powstania pierwszych cywilizacji.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z informacjami o pierwszych cywilizacjach: Mezopotamii i Egipcie;
- zapoznanie uczniów i uczennic z położeniem geograficznym Egiptu i Mezopotamii;
- zapoznanie uczniów i uczennic z warunkami, które wpłynęły na powstanie pierwszych cywilizacji;
- uświadomienie uczniom i uczennicom współzależności warunków naturalnych i organizacji funkcjonowania państwa starożytnego;
- rozwijanie umiejętności pracy z mapą.

Potrzebne materiały:

- materiały interaktywne do zaprezentowania dzieciom: <http://blnds.co/1hnLkWP>;

- komputer z rzutnikiem;
- na potrzeby pracy technicznej:
 - kartki A3,
 - pudełko,
 - patyki,
 - sznurki,
 - kamyki,
 - plastikowe naczynka (np. korki od butelek),
 - plastelina, mocna taśma klejąca,
 - nożyczki;
- ew. atlasy historyczne, mapy polityczne świata, współczesne.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. wraz z dziećmi określa położenie geograficzne starożytnego Egiptu i Mezopotamii. Pyta, czy dzieci widzą jakieś wspólne cechy charakterystyczne położenia tych dwóch cywilizacji starożytnych. Następnie dzieci porównują mapę satelitarną z historyczną - wskazują przy tym, gdzie znajdowały się tereny uprawne (5 minut);
2. **Omówienie.** N. pyta dzieci, dlaczego właśnie w tych miejscach powstały pierwsze cywilizacje. Następnie pokrótce omawia temat:
 - warunki naturalne starożytnych cywilizacji:
 - położenie w dolinach wielkich rzek na terenach żyznych gleb tzw. gleb aluwialnych, powstających z osiadających mułów rzecznych;
 - wielkie rzeki (Nil oraz Tygrys i Eufrat) arteriami komunikacyjnymi i transportowymi;
 - uzależnienie gospodarki od wylewów – sieci irygacyjne (N. pokazuje dzieciom grafiki przedstawiające starożytne systemy irygacyjne);
 - dostępność do surowców mineralnych, np. kamieni, rudy metali;
 - powstawanie najstarszych państw:
 - państwo wykształciło się, żeby kierować wielkimi budowlami sieci irygacyjnych i pracami budowlanymi świątyń, pałaców, itp;
 - w miarę rozrostu państwa następował wzrost dysproporcji między zwykłymi członkami państwa, a jej elitami kierowniczymi;
 - tworzenie się miast (10 minut);
3. **Zapoznanie z funkcjonowaniem sieci nawadniających (praca techniczna).** N. dzieli dzieci na zespoły 6-osobowe. Każdy zespół otrzymuje białą kartkę A3. Realizacja zadania:
 - jedna para rysuje na karce kontury Nilu (korzysta przy tym z dostępnych map) oraz projektuje (wymyślone) kanały irygacyjne. Dzieci mogą też zaznaczyć najważniejsze miasta;
 - pozostała czwórka tworzy żurawie do przelewania wody z wykorzystaniem

pudełka, patyków, sznurka, kamienia i plastikowego naczynka. Na pudełku montują stelaże z patyków, do nich przyłączają ramiona żurawi. Na jednym końcu żurawia znajduje się kamień (jako obciążnik), a z drugiej przywiązują sznurek, a na jego końcu plastikowe naczynko. Tworząc żurawie, wspierają się grafikami załączonymi w materiałach interaktywnych;

- na zakończenie dzieci ustawiają żurawie na planszy i imitują przelewanie wody z Nilu do kanałów irygacyjnych (25 minut);

4. Podsumowanie. Cała klasa omawia zadanie. (5 minut)

Warianty:

- N. może opowiedzieć dzieciom więcej o kulturze i historii Mezopotamii, korzystając z dodatkowych materiałów interaktywnych.

Potencjalne problemy:

- n. powinien mieć krytyczne wydanie "Dziejów" Herodota, aby łatwo sprawdzić w przypisach pytania dzieci, które mogą się pojawić, dotyczące np. miar i wag starożytnych oraz szczegółowego znaczenia podanych w tekście źródłowym faktów.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.8.1 : [ogólne] dziecko potrafi odróżnić dwa pojęcia historii: rozumianej jako przeszłość od rozumianej jako opis dziejów

Hist-VI.8.2 : [ogólne] dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polega praca historyka

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dzieci mają podstawowe informacje na temat Egiptu, Mezopotamii.

11 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ZAPRASZAMY DO STAROŻYTNEGO EGIPTU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają historię starożytnego Egiptu, uczą się wyciągać samodzielnie wnioski z analizy ikonograficznej. Tworzą tekstu użytkowe dotyczące Egiptu.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z historią starożytnego Egiptu
- wyjaśnienie pojęć: "faraon", "wielobóstwo", "rydwan", "piramida", "hieroglify".
- kształtowanie umiejętności samodzielnego wyciągania wniosków z ikonografii;
- kształtowanie umiejętności wykorzystania wiedzy w praktyce.

Potrzebne materiały:

- komputer, rzutnik;
- mapa świata;
- proponowane źródła dodatkowe:
 - <http://smarthistory.khanacademy.org/ancient-egypt1.html>;
 - <https://www.khanacademy.org/humanities/art-history/art-history-400-c-e-->

- ancient-cultures-1/ancient-e... (Egipt, Stare Państwo, Siedzący skryba, 2650 - 2500 p.n.e.; film w polskiej wersji językowej);
- <https://www.khanacademy.org/humanities/art-history/art-history-400-c-e--ancient-cultures-1/ancient-e...> (Egipt, Nowe Państwo, Stela z domowego ołtarza Echnatona, około 1350 p.n.e.; informacje o wierzeniach starożytnego Egiptu);
 - <https://www.khanacademy.org/humanities/art-history/art-history-400-c-e--ancient-cultures-1/ancient-e...> (film przedstawiający historię kamienia z Rosetty, napisy również w polskiej wersji językowej);
 - [http://ciekawostkihistoryczne.pl/2012/08/24/sport-w-starozytnym-egipcie/;](http://ciekawostkihistoryczne.pl/2012/08/24/sport-w-starozytnym-egipcie/)
 - [http://www.kulturalnyplaczabaw.pl/Memory_w_starozytnym_Egipcie,104.html.](http://www.kulturalnyplaczabaw.pl/Memory_w_starozytnym_Egipcie,104.html)

Załącznik do zadania:

- prezentacja - Starożytny Egipt.

Przebieg:

1. N. prowadzi z dziećmi dyskusję i zapisuje odpowiedzi dzieci na tablicy (5 minut);
 - "Czy słyszeliście, w które miejsca/do jakich krajów często wyjeżdża się zagranicę?"
 - "Jak myślicie, dlaczego tylu turystów jeździ do Egiptu?" N. pokazuje na mapie gdzie jest Egipt.
 - "Czy słyszeliście, co można zwiedzić w Egipcie?"
 - N. zapisuje odpowiedzi dzieci na tablicy.
 - "Czy słyszeliście o piramidach? (N. dopytuje dzieci, jeśli odpowiedzi nie pojawiły się spontanicznie).
2. N. włącza prezentacje. N. przy każdym slajdzie na podstawie odpowiedzi dzieci dokonuje podsumowania i prezentuje poprawną odpowiedź (20-25 minut);
 - Slajd 1 - "Jak myślicie, co to są piramidy?" "W jakim celu je budowano?"
 - N. wyjaśnia cel.
 - Slajd 2 - N. mówi: "Spójrzcie na tę piramidę w zbliżeniu. Zobaczcie z czego i w jaki sposób jest zbudowana. Zobaczcie jak mały jest człowiek w stosunku do piramidy." "Czy ciężko było zbudować taką piramidę w dawnych czasach?" "Jak myślicie, w jaki sposób budowano te piramidy skoro nie było dźwigów/innych maszyn budowlanych? "A jak długo budowano taką piramidę? (Piramidę Cheopsa budowano 23 lata)..
 - Slajd 3 - N. mówi o faraonie. Wyjaśnia rolę faraona jako władcy i boga (ziemskie wcielenie boga Horusa). N. mówi, że w dziejach Egiptu faraonami bardzo rzadko były kobiety, jednym z nielicznych przykładów była Hatszepsut (która prowadziła handel z wieloma państwami, sama portretowała się z insygniami faraona, w tym z brodą, jej posagi przetrwały, bo były zagrzebane w piasku, a badaniem jej świątyni zajmują się polscy archeolodzy). N. wyjaśnia też, że faraon sprawował władzę nad armią.

- Slajd 4 - "Czy wiecie jak się nazywa ten pojazd?" N. wyjaśnia co to jest rydwan i do czego służy. "Jak myślicie łatwo, czy trudno jest kierować takim pojazdem?"
 - Slajd 5 - N. mówi o wierzeniach starożytnych Egipcjan, o wielobóstwie oraz przedstawia ważniejszych bogów.
 - Wiara Egipcjan, że władza pochodzi od boga Re, faraon jako bóg, któremu należny jest niezwykły szacunek, któremu buduje się świątynie.
 - N. pyta: "Widzicie bogów egipskich. Jak oni są przedstawieni?". N. wyjaśnia pon
 - Slajd 6 - Życie pozagrobowe.
 - Mumifikacja
 - Rola kapłanów
 - Budowanie świątyń bogom.
 - Slajd 7 - Świątynie. N. mówi o świątyniach oraz ich roli. N. mówi, że niektóre świątynie zachowały się do naszych czasów i można je zwiedzać. N. zwraca uwagę dzieci na widocznych na zdjęciach turystów. Mówi o skarbach, które odnalezione w grobowcach i świątyniach.
 - Slajd 8 i 9 - "Skąd mamy wiedzę na temat życia starożytnych Egipcjan, skąd wiemy jak nazywali się poszczególni władcy, bogowie?" "Czy pamiętacie jak nazywa się pismo starożytnych Egipcjan?" Slajd 9 - N. wspólnie z dziećmi analizuje poszczególne sceny malowideł starożytnego Egiptu. Na podstawie wypowiedzi dzieci N. mówi o życiu zwykłych ludzi w starożytnym Egipcie. Podkreśla charakterystyczny ubiór, strukturę społeczną, wykonywane prace. Przy malowidle z lewej strony zwraca uwagę na łódź. N. pyta: "Czy macie jakiś pomysł dlaczego łódź może być ważna dla starożytnych Egipcjan?" (dzieci powinny nawiązać do poznanej wcześniej roli Nilu w funkcjonowaniu państwa).
3. Tekst reklamujący Egipt (10-15 minut);
- N. prosi, żeby dzieci wyobraziły sobie, że są organizatorami wycieczki. "Waszym zadaniem jest napisanie krótkie tekstu reklamującego Egipt. Napiszcie krótki tekst zachęcający do zwiedzenia Egiptu. W tekście powinniście użyć słów: "piramida/piramidy", "świątynie", "faraon", "Nil" i krótko przedstawić historię starożytnego Egiptu. Tekst nie powinien być dłuższy niż 1 strona zeszytu".
- Dzieci mogą pracować w parach na lekcji lub wykonać to ćwiczenie samodzielnie częściowo na lekcji, częściowo w domu.
 - N. zachęca, aby tekst uatrakcyjnić rysunkami, dzieci mogą narysować piramidę lub egipskie malowidło/hieroglify.

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Dyskusja dydaktyczna

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.25.3 : [ogólne] dziecko zna różne historyczne formy wytwarzania dóbr (rzemieślnicza, przemysłowa)

Hist-VI.5.1 : [WOS] dziecko rozumie znaczenie podziału pracy pomiędzy różnych członków społeczeństwa (specjalizacja wg kompetencji)

Hist-VI.8.2 : [ogólne] dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polega praca historyka

Hist-VI.8.3 : [ogólne] dziecko potrafi podać przykłady różnych źródeł historycznych

Hist-VI.8.4 : [ogólne] dziecko wyjaśnić, jakie jest znaczenie źródeł historycznych

Hist-VI.9.1 : [starożytność] dziecko potrafi wyjaśnić, jakie znaczenie miał wynalazek pisma dla ludzkości

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko rozumie pojęcie "faraon";
- dziecko potrafi wyjaśnić, czym jest "piramida";
- dziecko zna skróconą historię starożytnego Egiptu;
- dziecko rozumie, dlaczego Egipt jest popularnym miejscem wycieczek zagranicznych.

Lista załączników:

Prezentacja Egipt.pptx

12 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: GRUPOWE WYZWANIE HISTORYCZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Zadanie ewaluujące zdobyte umiejętności i wiedzę uczniów i uczennic. Jednocześnie zachęca do współpracy i dzielenia się wiedzą.

Cele:

- utrwalenie poznanego materiału: historia pierwszych ludzkich społeczności, historia pisma, historia Egiptu, Mezopotamii;
- sprawdzenie poziomu opanowania poznanych umiejętności: tworzenie linii czasu z chronologią wydarzeń, wskazywanie przyczyn i skutków wydarzeń, zapisywanie dat w postaci wieków;
- rozwijanie umiejętności pracy z mapą;
- kształtowanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- białe kartki A4, linijki, flamastry/markery;

- wcześniej przygotowane opisy zadań, w kopertach (na potrzeby losowania); kartki mogą być też po prostu złożone;
- mapy historyczne.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia, że celem zajęć jest zebranie i usystematyzowanie umiejętności i wiedzy z poprzednich lekcji. Dzieli dzieci na grupy 5-osobowe (warto skorzystać z podziału możliwie losowego, zaproponowanego w "Podręczniku nauczyciela". Grupy będą miały przed sobą szereg zadań do wykonania. Grupa, która poradzi sobie ze wszystkimi zadaniami najszybciej i jednocześnie poprawnie - wygrywa (3 minuty);
2. Sposób realizacji:
 - każda grupa otrzymuje jedno wylosowane zadanie;
 - do wykonania są 3-4 zadania;
 - kolejne zadanie grupa może otrzymać tylko po poprawnym wykonaniu poprzedniego zadania;
 - każda osoba w grupie powinna się udzielać w pracy grupy - brak udziału jednego z członków może zakończyć się dyskwalifikacją grupy;
 - n. może dodatkowo uhonorować grupę, która wspierała najsłabsze osoby (promowała pomoc koleżeńską);
3. Zadania:
 - chronologiczne porządkowanie dat pojawiających się w tekście (uwaga! zadanie trudne: tylko dla dzieci, które opanowały chronologiczne ustawianie dat przed naszą erą);
 - zapisanie dat w postaci wieków i oznaczenie ich na osi czasu;
 - ułożenie w kolejności etapów rozwoju społeczności ludzkich;
 - oznaczenie na mapach (na podstawie map): Egiptu, Nilu, Mezopotamii;
4. Dzieci współzawodniczą, rozwiązując poszczególne zadania (40 minut);
5. Krótkie podsumowanie i omówienie zadań (2 minuty).

Warianty:

- można przeprowadzić turniej wiedzy, ustawiając grupy pod drabinkę turniejową lub tworząc grupę oraz wprowadzając system pucharowy;
- N. może przygotować zadania i pytania dopasowane do swojej grupy.

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.8.1 : [ogólne] dziecko potrafi odróżnić dwa pojęcia historii: rozumianej jako przeszłość od rozumianej jako opis dziejów

Hist-VI.8.2 : [ogólne] dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polega praca historyka

Hist-VI.8.3 : [ogólne] dziecko potrafi podać przykłady różnych źródeł historycznych

Hist-VI.8.4 : [ogólne] dziecko wyjaśnić, jakie jest znaczenie źródeł historycznych

Hist-VI.9.1 : [starożytność] dziecko potrafi wyjaśnić, jakie znaczenie miał wynalazek pisma dla ludzkości

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi pracować z mapą historyczną.

Lista załączników:

Porządkowanie dat.docx

Wieki karta pracy.docx

Mapa do wypełnienia.jpg

13 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WSTĘP DO HISTORII STAROŻYTNEJ GRECJI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci zostają wprowadzone w świat starożytnej Grecji. Poznają podstawowe pojęcia związane ze starożytną Grecją.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z geografią starożytnej Grecji;
- zapoznanie uczniów i uczennic z systemem politycznym Grecji - polis;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności pracy z mapą historyczną.

Potrzebne materiały:

- duże arkusze papieru, mazaki;
- komputery dla dzieci lub komputer z rzutnikiem;
- lekcja interaktywna (z elementami prezentacji, filmu i quizu): <http://blnds.co/O2ABnX>;
- dodatkowe materiały interaktywne:

<http://www.metmuseum.org/toah/ht/?period=04@ion=eusb#/Key-Events> (interaktywna linia czasu starożytnej Grecji wraz z przykładami dzieł sztuki z różnych okresów - opis w języku angielskim); <http://smarthistory.khanacademy.org/ancient-greece-and-rome.html> (film wprowadzający do historii starożytnej Grecji i Rzymu - film w polskiej wersji językowej, aby włączyć napisy należy kliknąć "Options" pod filmem i zaznaczyć "Translated subtitles", a następnie wybrać "Polish" w oknie dialogowym pod filmem po lewej stronie: instrukcja w załączniku).

Załączniki do zadania:

- informacja o świecie starożytnych Greków;
- wzór mapy Europy.D

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (gwiazda skojarzeń).** N. wyjaśnia dzieciom, że wyruszą teraz w podróż po starożytnej Grecji, która jest jedną z kolebek kultury europejskiej. Czy dzieci coś wcześniej słyszały o starożytnej Grecji? Dzieci w grupach 4-5-osobowych tworzą gwiazdy skojarzeń do pojęcia "Grecja" (10 minut)
2. **Poznanie geografii starożytnej Grecji (praca z wykorzystaniem TIK).** Dzieci zapoznają się z lekcją interaktywną (najlepiej samodzielnie, jeśli nie ma możliwości skorzystania przez każde dziecko lub grupy z komputera, N. korzysta z materiału jako prezentacji), ich zadaniem jest zapoznanie się z materiałami, rozwiązanie quizu i zaznaczenie na mapkach:
 - Aten;
 - Sparty;
 - Koryntu;
 - Krety;
 - Morza Czarnego;
 - Morza Egejskiego
 - Morza Jońskiego;
 - tereny greckiej kolonizacji (20 minut);
3. **Prezentacja prac.** Kilkoro prezentuje mapy i ewentualnie krótko o nich opowiada (3 minuty);
4. **Burza mózgów "Jak sobie wyobrażam życie w starożytności".** N. prosi dzieci, aby na podstawie tego, czego się dowiedziały, obejrzanych grafik i swojej wyobraźni zastanowiły się, jak wyobrażają sobie życie w starożytnej Grecji:
 - czym zajmują się starożytni?
 - co robią w wolnym czasie?
 - w jaki sposób się przemieszczają?
 - kto ma władzę?
 - co jedzą? (7 minut)
5. **Podsumowanie.** N. wyjaśnia, że dzieci na kolejnych lekcjach poznają lepiej życie w

starożytnej Grecji i skonfrontują swoje wyobrażenia z rzeczywistością. Podsumowuje najważniejsze informacje, wyjaśnia znaczenie greckiej kolonizacji oraz zapowiada kolejne lekcje dotyczące starożytności (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Wykład

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.8.4 : [ogólne] dziecko wyjaśnić, jakie jest znaczenie źródeł historycznych

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyseusz), olimpiada

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, gdzie leżą Ateny, Sparta, Kreta;
- dziecko wie, na jakich terenach powstawały greckie miasta.

Lista załączników:

instrukcja obsługi napisy.pdf

mapa świata greckiego.pdf

mapa Grecji właściwej.pdf

Grecja wprowadzenie.doc

14 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SŁYNNI GRECY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają sylwetki najważniejszych postaci starożytnej Grecji.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z postaciami ważnymi dla rozwoju polityki, kultury i nauki greckiej oraz europejskiej;
- zapoznanie uczniów i uczennic z osiągnięciami i odkryciami starożytnej Grecji;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w wybranych źródłach;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- komputer z rzutnikiem;
- komputery, na których będą pracować uczniowie i uczennice lub inne pomoce: encyklopedie, podręczniki;
- dodatkowe materiały interaktywne: <http://ed.ted.com/lessons/mark-salata-how-taking->

a-bath-led-to-archimedes-principle (How taking a bath led to Archimedes' Principle - film przedstawiający postać Archimidesa oraz opisujący historię oraz znaczenie jego odkrycia, film z polskimi napisami).

Załączniki do zadania:

- prezentacja multimedialna przedstawiająca postacie słynnych starożytnych Greków.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. wyjaśnia dzieciom, że historię danych czasów warto jest poznawać poprzez biografie osób, które wówczas żyły. Dlatego w czasie tej lekcji dzieci poznają słynnych Greków oraz ich osiągnięcia. Na początek przedstawia dzieciom prezentację na temat słynnych Greków. Po każdym slajdzie zatrzymuje się i pyta, co wiedza o danej postaci mówi dzieciom o czasach, w których żyła (5 minut);
2. **Wyjaśnienie zadania.** Dzieci w grupach w oparciu o dostępne materiały oraz strony internetowe mają przygotować krótką informację na temat każdej ze "swoich" postaci:
 - kiedy ta postać żyła;
 - skąd pochodziła lub (jeśli nie wiadomo) gdzie spędziła większość życia (ze wskazaniem na mapie Grecji);
 - czym zasłynęła, co pozostawiła po sobie potomności (3 minuty);
3. **Realizacja zadania.** N. dzieli dzieci na 4 grupy. Każda z grup otrzymuje jedną z czterech kategorii i przygotowuje informacje na temat postaci do niej przypisanych. Dzieci współpracują, ale każde z nich powinno przygotować samodzielnie notatkę ze zdobytych informacji:
 1. filozofowie: Arystoteles, Platon
 2. matematycy: Pitagoras, Tales z Miletu
 3. tragicy/komedio pisarze: Ajschylos, Arystofanes
 4. pisarze: Safona, Homer/Ezop (20 minut).
4. **Prezentacja i zebranie wiedzy.** Grupy prezentują swoje prace - dzielą się między sobą wiedzą. N. prosi o zanotowanie informacji o każdej z postaci zgodnie z szablonem: imię postaci, profesja, osiągnięcia. Na koniec każde z dzieci tworzy swoją listę "Top starożytnych Greków" (15 minut);
5. **Podsumowanie.** N. podsumowuje ćwiczenie oraz podkreśla znaczenie starożytnej Grecji dla współczesnej kultury europejskiej w zakresie filozofii, literatury, teatru czy nauki (2 minut).

Warianty:

- w ramach zadania domowego: N. może poprosić dzieci, żeby zwróciły uwagę, czy na co dzień obcują z pracami i osiągnięciami starożytnych.

Potencjalne problemy:

- warto, aby N. zwrócił uwagę, że podziały na "kategorie" postaci są dość umowne i że jedna postać faktycznie mogłaby być przypisana do kilku (szczególnie matematyka powiązana jest z filozofią).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Metoda definiowania pojęć

Prezentacja multimedialna

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Lista załączników:

Słynni Grecy.pdf

15 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WŚRÓD GRECKICH BOGÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają wierzenia starożytnych Greków, poznają najważniejsze elementy sztuki greckiej.

Cele:

- zapoznanie z grecką mitologią;
- zapoznanie z postaciami bogów olimpijskich;
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciami "politeizm" i "mit";
- zapoznanie z przykładami greckiej sztuki;
- rozwinięcie umiejętności samodzielnego uczenia się i rozwijania wiedzy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z narzędziami wspierającymi uczenie się.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- "Mitologia" Jana Parandowskiego;
- wcześniejsze przygotowanie kont użytkownika dla uczniów i uczennic na serwisie <http://www.memrise.com/home/> (mogą to też samodzielnie zrobić dzieci lub ich rodzice);
- kurs do wykonania w czasie lekcji: <http://www.memrise.com/course/232313/mitologia-grecka-2/>;
- prezentacja multimedialna: http://prezi.com/xfcpyyb_lor/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share;
- proponowane źródła dodatkowe:
 - <http://fiskoteka.pl/zestaw/281-bogowie-grecy-i-ich-atrybuty>;
 - http://pl.mitologia.wikia.com/wiki/Kategoria:Bogowie_grecy;
- ew. inne książki na temat greckich bogów, życia w Grecji oraz słowniki, encyklopedie;

Załącznik do zadania:

- instrukcja dodawania memów - informacji ułatwiających zapamiętywanie poszczególnych nazw i informacji.

Przebieg:

Lekcja pierwsza

1. N. wprowadza uczniów i uczennice w temat wierzeń starożytnych Greków. Przedstawia najważniejsze informacje na podstawie prezentacji multimedialnej (15 minut);
2. Dzieci wchodzą na stronę kursu. Samodzielnie rozwiązują testy - pierwszy i drugi poziom (10 minut);
3. Następnie dzieci dzielą się na grupy 3-4-osobowe. Wyszukują informacje w tekście "Mitologii" i/lub w internecie, przygotowują informacje na temat wybranych greckich bogów, które mogą umieścić pod kolejnymi imionami bogów (patrz: instrukcja do zadania). Na następnej lekcji wrócą do tego zadania (20 minut).

Lekcja druga

1. Dzieci przypominają, nad czym pracowały na poprzedniej lekcji. Czego się dowiedziały? Jakie są wyniki ich pracy z zeszłego tygodnia? Prezentacja przygotowanych informacji o bogach (10 minut);
2. Dzieci, pracując samodzielnie, tworzą drzewa genealogiczne greckich bogów. Powinny w nich się znaleźć takie postacie, jak: Kronos, Gaja, Zeus, Hera, Posejdon, Hades, Atena, Artemida, Apollo, Hefajstos, Hermes. Do wykonania tego zadania korzystają z dostępnych źródeł. Uwaga! W przypadku, gdy jest więcej niż jedna teoria na temat pokrewieństwa bogów - mogą wybrać jeden z wariantów;
3. Dzieci sprawdzają sobie nawzajem prace (25 minut);
4. Następnie wchodzą na stronę kursu dotyczącego greckich bogów. Rozwiązują

- samodzielnie testy ze strony - trzeci, czwarty poziom (10 minut);
5. W ramach pracy dodatkowej na lekcji lub pracy domowej, dzieci mogą dodać do kursu kolejne informacje o greckich bogach.

Warianty:

Alternatywnie, na potrzeby lekcji 2:

1. N. omawia najważniejsze cechy greckiej sztuki oraz, wraz z dziećmi, ogląda jej przejawy, korzystając z internetu:
 - Ceramika: <http://www.google.com/culturalinstitute/user-gallery/ancient-greek-art/3QICVWZNBfntlg?hl=pl&projectl...>
 - Rzeźba: <http://www.google.com/culturalinstitute/user-gallery/ancient-greek-sculpture-arts-1303/NglCDZ20xwKqK...>
 - Przedmioty użytkowe: <http://www.google.com/culturalinstitute/user-gallery/museum-of-greek-history/uAKSLaKu7cihLw?hl=pl&pr...> (20 minut);
2. Dzieci, w parach, piszą wywiad z artystą pochodzącym z antycznej Grecji. Artysta może powiedzieć o swoich inspiracjach, o tematach, które porusza. Potrzebne informacje dzieci mogą znaleźć także w książkach przyniesionych do klasy przez n. (15 minut);
3. Prezentacja wywiadów i ich krótkie omówienie przez n. (10 minut).

Alternatywnie (w przypadku braku dostępu do internetu):

- dzieci mogą (na podstawie dostępnych książek) stworzyć karty greckich bogów, na których zaznaczą takie informacje, jak:
 - greckie imię (w rozszerzonej wersji: z rzymskim odpowiednikiem);
 - rola w Panteonie;
 - powiązania rodzinne (rodzice, rodzeństwo);
 - symbole i atrybuty;
 - silne strony;
 - kim się opiekował/a;
- mogą też umieścić dodatkowe statystyki - takie jak poziom siły, mądrości, zręczności, wiedzy - i nadać im wartości między 1 a 10, aby karty bogów mogły posłużyć do ewentualnej gry;
- po skończeniu kart układają drzewo genealogiczne bogów.

Alternatywnie wersja 2. (rozwiązanie możliwe do realizacji z dostępem, jak i bez dostępu internetu):

- dzieci losują postaci bogów, o których następnie zbierają wszystkie możliwe informacje;
- na następnej lekcji ich zadaniem jest przebranie się i/lub przyniesienie atrybutu charakterystycznego dla danej bogini/boga oraz przedstawienie się. Następnie dzieci ustawiają się w "rodziny". N. może zrobić dzieciom zdjęcia, które później (po wywołaniu) układają w drzewo genealogiczne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyseusz), olimpiada

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Komp-VI.4.1 : dziecko potrafi tworzyć rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształceniami obrazu, fragmentami innych obrazów)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna podstawowe informacje na temat greckich bogów;
- dziecko zna takie postacie, jak: Syzyf, Ikar, Tezeusz, Herakles, Jazon;
- dziecko wie, że greccy bogowie są ze sobą spokrewnieni.

Lista załączników:

instrukcja dodawania memów.PDF

prezentacja bogowie greccy.pdf



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



16 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WŚRÓD GRECKICH BOGÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają wierzenia starożytnych Greków, poznają najważniejsze elementy sztuki greckiej.

Cele:

- zapoznanie z grecką mitologią;
- zapoznanie z postaciami bogów olimpijskich;
- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciami "politeizm" i "mit";
- zapoznanie z przykładami greckiej sztuki;
- rozwinięcie umiejętności samodzielnego uczenia się i rozwijania wiedzy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z narzędziami wspierającymi uczenie się.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- "Mitologia" Jana Parandowskiego;
- wcześniejsze przygotowanie kont użytkownika dla uczniów i uczennic na serwisie <http://www.memrise.com/home/> (mogą to też samodzielnie zrobić dzieci lub ich rodzice);
- kurs do wykonania w czasie lekcji: <http://www.memrise.com/course/232313/mitologia-grecka-2/>;
- prezentacja multimedialna: http://prezi.com/xfcpyyb_lor/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share;
- proponowane źródła dodatkowe:
 - <http://fiskoteka.pl/zestaw/281-bogowie-grecy-i-ich-atrybuty>;
 - http://pl.mitologia.wikia.com/wiki/Kategoria:Bogowie_grecy;
- ew. inne książki na temat greckich bogów, życia w Grecji oraz słowniki, encyklopedie;

Załącznik do zadania:

- instrukcja dodawania memów - informacji ułatwiających zapamiętywanie poszczególnych nazw i informacji.

Przebieg:

Lekcja pierwsza

1. N. wprowadza uczniów i uczennice w temat wierzeń starożytnych Greków. Przedstawia najważniejsze informacje na podstawie prezentacji multimedialnej (15 minut);
2. Dzieci wchodzą na stronę kursu. Samodzielnie rozwiązują testy - pierwszy i drugi poziom (10 minut);
3. Następnie dzieci dzielą się na grupy 3-4-osobowe. Wyszukują informacje w tekście "Mitologii" i/lub w internecie, przygotowują informacje na temat wybranych greckich bogów, które mogą umieścić pod kolejnymi imionami bogów (patrz: instrukcja do zadania). Na następnej lekcji wrócą do tego zadania (20 minut).

Lekcja druga

1. Dzieci przypominają, nad czym pracowały na poprzedniej lekcji. Czego się dowiedziały? Jakie są wyniki ich pracy z zeszłego tygodnia? Prezentacja przygotowanych informacji o bogach (10 minut);
2. Dzieci, pracując samodzielnie, tworzą drzewa genealogiczne greckich bogów. Powinny w nich się znaleźć takie postacie, jak: Kronos, Gaja, Zeus, Hera, Posejdon, Hades, Atena, Artemida, Apollo, Hefajstos, Hermes. Do wykonania tego zadania korzystają z dostępnych źródeł. Uwaga! W przypadku, gdy jest więcej niż jedna teoria na temat pokrewieństwa bogów - mogą wybrać jeden z wariantów;
3. Dzieci sprawdzają sobie nawzajem prace (25 minut);
4. Następnie wchodzą na stronę kursu dotyczącego greckich bogów. Rozwiązują

- samodzielnie testy ze strony - trzeci, czwarty poziom (10 minut);
5. W ramach pracy dodatkowej na lekcji lub pracy domowej, dzieci mogą dodać do kursu kolejne informacje o greckich bogach.

Warianty:

Alternatywnie, na potrzeby lekcji 2:

1. N. omawia najważniejsze cechy greckiej sztuki oraz, wraz z dziećmi, ogląda jej przejawy, korzystając z internetu:
 - Ceramika: <http://www.google.com/culturalinstitute/user-gallery/ancient-greek-art/3QICVWZNBfntlg?hl=pl&projectl...>
 - Rzeźba: <http://www.google.com/culturalinstitute/user-gallery/ancient-greek-sculpture-arts-1303/NglCDZ20xwKqK...>
 - Przedmioty użytkowe: <http://www.google.com/culturalinstitute/user-gallery/museum-of-greek-history/uAKSLaKu7cihLw?hl=pl&pr...> (20 minut);
2. Dzieci, w parach, piszą wywiad z artystą pochodzącym z antycznej Grecji. Artysta może powiedzieć o swoich inspiracjach, o tematach, które porusza. Potrzebne informacje dzieci mogą znaleźć także w książkach przyniesionych do klasy przez n. (15 minut);
3. Prezentacja wywiadów i ich krótkie omówienie przez n. (10 minut).

Alternatywnie (w przypadku braku dostępu do internetu):

- dzieci mogą (na podstawie dostępnych książek) stworzyć karty greckich bogów, na których zaznaczą takie informacje, jak:
 - greckie imię (w rozszerzonej wersji: z rzymskim odpowiednikiem);
 - rola w Panteonie;
 - powiązania rodzinne (rodzice, rodzeństwo);
 - symbole i atrybuty;
 - silne strony;
 - kim się opiekował/a;
- mogą też umieścić dodatkowe statystyki - takie jak poziom siły, mądrości, zręczności, wiedzy - i nadać im wartości między 1 a 10, aby karty bogów mogły posłużyć do ewentualnej gry;
- po skończeniu kart układają drzewo genealogiczne bogów.

Alternatywnie wersja 2. (rozwiązanie możliwe do realizacji z dostępem, jak i bez dostępu internetu):

- dzieci losują postaci bogów, o których następnie zbierają wszystkie możliwe informacje;
- na następnej lekcji ich zadaniem jest przebranie się i/lub przyniesienie atrybutu charakterystycznego dla danej bogini/boga oraz przedstawienie się. Następnie dzieci ustawiają się w "rodziny". N. może zrobić dzieciom zdjęcia, które później (po wywołaniu) układają w drzewo genealogiczne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyseusz), olimpiada

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Komp-VI.4.1 : dziecko potrafi tworzyć rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształceniami obrazu, fragmentami innych obrazów)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna podstawowe informacje na temat greckich bogów;
- dziecko zna takie postacie, jak: Syzyf, Ikar, Tezeusz, Herakles, Jazon;
- dziecko wie, że greccy bogowie są ze sobą spokrewnieni.

Lista załączników:

instrukcja dodawania memów.PDF

prezentacja bogowie greccy.pdf



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



17 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: W OJCZYŹNIE DEMOKRACJI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci czytają fragment *Dziejów*, Herodota. Bazując na tym tekście - wypisują wady i zalety trzech ustrojów: oligarchii, monarchii, demokracji. N. opowiada o demokracji greckiej.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pracy ze źródłem historycznym;
- zapoznanie z pojęciami: demokracja, monarchia, oligarchia
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności analizy tekstu.

Potrzebne materiały:

- wydrukowany tekst - fragment *Dziejów*, Herodota;
- duże kartki papieru, mazaki;
- interaktywne materiały przydatne w czasie lekcji: <http://blnds.co/1msCXeZ>.

Załącznik do zadania:

- fragment *Dziejów* Herodota.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (nawiązanie do doświadczeń dzieci).** N. pokazuje dzieciom zdjęcia współczesnych osób idących do wyborów. Pyta: te zdjęcia nawiązują do dzisiejszego tematu lekcji.
 - Jaki on jest waszym zdaniem? Czemu będziemy o tym mówić? (chodzi o demokrację, której źródła znajdują się w starożytnych Atenach);
 - Czy byliście na wyborach z rodzicami? Po co przeprowadza się wybory? (5 minut);
2. **Wykład z wykorzystaniem interaktywnych materiałów.** N. przedstawia dzieciom najważniejsze informacje na temat demokracji ateńskiej i czasów Peryklesa (10 minut);
3. **Zapoznanie z tekstem źródłowym.** N. wraz z dziećmi czyta poszczególne fragmenty tekstu. Wyjaśnia wcześniej, że jest to historia opisana przez Herodota, ale dotyczy starożytnych Persów. Po każdej części zatrzymując się i omawiając przeczytany fragment. N. może wprowadzić dzieciom rozróżnienie na demokrację, oligarchię i monarchię:
 - co dzieci zrozumiały z przeczytanego fragmentu?
 - jaki jest pogląd mówiącego na różne ustroje? Jaki jego zdaniem urząd jest najlepszy? (15 minut)
4. **Odgrywanie sceny (ćwiczenie dramatyczne).** Po omówieniu tekstu N. proponuje dzieciom odegranie usłyszanego tekstu. Czworko staje się wciela się w postaci: narratora, Otanesa, Megabyzosa i Dariusza. Reszta po zakończeniu ich dysputy głosuje na małych karteczkach (10 minut);
5. **Podsumowanie.** N. wraz z dziećmi zlicza głosy. Omawia wynik. Gdyby dzieci decydowały, jaki urząd przyjęłaby Persja? Dlaczego? (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyszeusz), olimpiada

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna pojęcia: demokracja, monarchia, oligarchia;
- dziecko wie, jaka forma rządów występowała w Grecji.

Lista załączników:

Persowie wybierają.pdf

18 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ROZRYWKI STAROŻYTNEJ GRECJI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają najważniejsze rozrywki starożytnej Grecji: igrzyska olimpijskie i teatr. Poszukują jej wpływów we współczesnych rozrywkach. Zadanie kontynuowane na 3 godzinach lekcyjnych.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami kultury starożytnej Grecji: teatrem, filozofią, igrzyskami olimpijskimi;
- utrwalenie wiedzy uczniów i uczennic w zakresie wierzeń starożytnych Greków;
- uświadomienie uczniom i uczennicom wpływów kulturowych starożytności na współczesności;
- rozwijanie umiejętności współpracy uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu lub przygotowane materiały na temat igrzysk

- olimpijskich i teatru greckiego;
- białe materiały (np. z prześcieradeł) lub jasne folie, z których można zrobić ubrania (chitony) dla dzieci;
 - flamastry, kredki oraz arkusze A3;
 - aparat fotograficzny lub komórka z możliwością robienia zdjęć;
 - na drugiej lekcji: kartki A4;
 - na trzeciej lekcji (w miarę możliwości) warto wykorzystać komputery do tworzenia gazetek;
 - materiał interaktywny dla grupy zajmującej się igrzyskami olimpijskimi:
<http://blnds.co/1dQ8fqr>;
 - materiał interaktywny dla grupy zajmującej się teatrem starożytnym:
<http://blnds.co/1feYlQO>.

Załączniki:

- materiały dla obu grup (w przypadku braku dostępu do internetu).

Przebieg:

Lekcja 1. i 2.

1. **Wprowadzenie do zadania.** N. wyjaśnia dzieciom, że przez kolejne lekcje poznają rozrywki starożytnych Greków oraz ich wpływ na rozrywki współczesnych. Czy dzieci domyślają się, czego będzie to dotyczyć? (3 minuty);
2. **Podział na grupy.** N. dzieli dzieci na dwie grupy:
 - igrzyska olimpijskie;
 - teatr w starożytnej Grecji;
3. **Zadania dla grup.** Zadaniem obu grup będzie zapoznanie się z informacjami, obejmującymi dany temat (praca przy komputerach, dzieci mogą pracować w małych grupach). Następnie każda z grup przygotuje inscenizację i stop-klatkę przedstawiającą najważniejsze elementy jej tematu. W czasie prezentacji jedna grupa będzie występować w rolach uczestników wydarzenia (teatralnego, sportowego), a reszta w rolach widzów, kibiców.
4. **Zadania szczegółowe.** Zadania dla poszczególnych grup:
 - igrzyska olimpijskie: grupa, po zapoznaniu się z informacjami na temat igrzysk, dzieli się na podgrupy po mniej więcej 3 osoby. Każda podgrupa to jedno miasto-państwo, które reprezentuje: Sparta, Ateny, Argos, Korynt, Mykeny (jeśli dzieci jest mniej występuje tylko część miast);
 - każde miasto-państwo przygotowuje swoją flagę oraz swoje zawołanie;
 - dzieci przygotowują inscenizację połączoną z elementami stop-klatki, w której przedstawiają najważniejsze elementy igrzysk - otwarcie, poszczególne konkurencje i nagrodzenie zwycięzców. Jedno z dzieci jest narratorem i opisuje pozostałym, czym były igrzyska, na cześć jakiego boga

- itp.
- dzieci do dramy przygotowują rekwizyty (np. wieńce, szarfy) oraz ubrania (chitony);
 - dzieci w formie stop-klatki przedstawiają poszczególne konkurencje. N. zadaje pytania w stop-klatce przedstawiającym dzieciom;
 - teatr grecki: grupa, po zapoznaniu się z informacjami na temat teatru, wykonuje poszczególne zadania:
 - wymyśla, jaką sztukę starożytnego autora chce "przedstawić" (może to być zarówno zaproponowana "Antygona", jak i inny wybrany przez dzieci tytuł);
 - tworzy plakaty informacyjne o przedstawieniu;
 - przygotowuje inscenizację połączoną z elementami stop-klatki, w której przedstawia genezę oraz funkcjonowanie starożytnego teatru. Jedno z dzieci jest narratorem i opisuje pozostałym, jak powstał teatr grecki, jak wyglądał, co w nim wystawiano;
 - dzieci przygotowują rekwizyty (np. maski, buty na koturnie, ew. elementy teatru) oraz ubrania (chitony);
 - dzieci w formie prostej (wymyślonej) inscenizacji lub stop-klatki wykonują przedstawienie.
5. **Realizacja zadania.** Kiedy połowa grupy przedstawia igrzyska, druga połowa (zajmująca się teatrem) jest kibicami. Może udawać, że dopinguje "swoich" sportowców. I na odwrót. Kiedy aktorzy wchodzi na scenę dawni sportowcy stają się widzami. Po "przedstawieniu" mówią, jakie były ich wrażenia. N. lub wybrane dzieci robią zdjęcia, które przydadzą się w czasie kolejnej lekcji.

Praca domowa lub dodatkowa godzina lekcyjna

1. **Zadanie podsumowujące.** Dzieci wspólnie w czasie lekcji oraz w ramach pracy domowej, w parach tworzą gazetki, przedstawiające relacje z wydarzeń, w których brały udział. Powinny przy tym używać pojęć i informacji zdobytych w czasie poprzedniej lekcji.
 - gazetki powinny imitować rzeczywistość - powinna być w nich przypisana konkretna data (dzieci mogą spróbować nawet same dowiedzieć się, jak określano daty w starożytnej Grecji, ale w formie uproszczonej mogą po prostu używać współczesnego sposobu oznaczania czasu), informacje o pogodzie oraz najważniejsze, czyli o aktualnych wydarzeniach: igrzyskach i przedstawieniu teatralnym wraz ze zdjęciami.

Warianty:

- grupa teatralna może też przygotować własne przedstawienie w oparciu o poznane mity greckie;
- alternatywnie: zamiast tradycyjnej gazetki dzieci mogą stworzyć wpisy blogowe,

opisujące widziane przez nich wydarzenie.

Potencjalne problemy:

- przydzielając dzieci do grup, warto zwrócić uwagę na ich zainteresowania i mocne strony. Niech mogą realizować to, co faktycznie daje im radość i satysfakcję.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Stop-klatka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyseusz), olimpiada

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Pol-IV-VI.25.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy widowiska teatralnego (gra aktorska,

reżyseria, dekoracja, charakteryzacja, kostiumy, rekwizyty)

Pol-IV-VI.38.5 : dziecko potrafi stworzyć proste sprawozdanie

Psych-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Lista załączników:

Teatr materiał dla grupy.pdf

Igrzyska materiał dla grupy.pdf

19 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ROZRYWKI STAROŻYTNEJ GRECJI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają najważniejsze rozrywki starożytnej Grecji: igrzyska olimpijskie i teatr. Poszukują jej wpływów we współczesnych rozrywkach. Zadanie kontynuowane na 3 godzinach lekcyjnych.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami kultury starożytnej Grecji: teatrem, filozofią, igrzyskami olimpijskimi;
- utrwalenie wiedzy uczniów i uczennic w zakresie wierzeń starożytnych Greków;
- uświadomienie uczniom i uczennicom wpływów kulturowych starożytności na współczesności;
- rozwijanie umiejętności współpracy uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu lub przygotowane materiały na temat igrzysk

- olimpijskich i teatru greckiego;
- białe materiały (np. z prześcieradeł) lub jasne folie, z których można zrobić ubrania (chitony) dla dzieci;
 - flamastry, kredki oraz arkusze A3;
 - aparat fotograficzny lub komórka z możliwością robienia zdjęć;
 - na drugiej lekcji: kartki A4;
 - na trzeciej lekcji (w miarę możliwości) warto wykorzystać komputery do tworzenia gazetek;
 - materiał interaktywny dla grupy zajmującej się igrzyskami olimpijskimi:
<http://blnds.co/1dQ8fqr>;
 - materiał interaktywny dla grupy zajmującej się teatrem starożytnym:
<http://blnds.co/1feYlQO>.

Załączniki:

- materiały dla obu grup (w przypadku braku dostępu do internetu).

Przebieg:

Lekcja 1. i 2.

1. **Wprowadzenie do zadania.** N. wyjaśnia dzieciom, że przez kolejne lekcje poznają rozrywki starożytnych Greków oraz ich wpływ na rozrywki współczesnych. Czy dzieci domyślają się, czego będzie to dotyczyć? (3 minuty);
2. **Podział na grupy.** N. dzieli dzieci na dwie grupy:
 - igrzyska olimpijskie;
 - teatr w starożytnej Grecji;
3. **Zadania dla grup.** Zadaniem obu grup będzie zapoznanie się z informacjami, obejmującymi dany temat (praca przy komputerach, dzieci mogą pracować w małych grupach). Następnie każda z grup przygotuje inscenizację i stop-klatkę przedstawiającą najważniejsze elementy jej tematu. W czasie prezentacji jedna grupa będzie występować w rolach uczestników wydarzenia (teatralnego, sportowego), a reszta w rolach widzów, kibiców.
4. **Zadania szczegółowe.** Zadania dla poszczególnych grup:
 - igrzyska olimpijskie: grupa, po zapoznaniu się z informacjami na temat igrzysk, dzieli się na podgrupy po mniej więcej 3 osoby. Każda podgrupa to jedno miasto-państwo, które reprezentuje: Sparta, Ateny, Argos, Korynt, Mykeny (jeśli dzieci jest mniej występuje tylko część miast);
 - każde miasto-państwo przygotowuje swoją flagę oraz swoje zawołanie;
 - dzieci przygotowują inscenizację połączoną z elementami stop-klatki, w której przedstawiają najważniejsze elementy igrzysk - otwarcie, poszczególne konkurencje i nagrodzenie zwycięzców. Jedno z dzieci jest narratorem i opisuje pozostałym, czym były igrzyska, na cześć jakiego boga

- itp.
- dzieci do dramy przygotowują rekwizyty (np. wieńce, szarfy) oraz ubrania (chitony);
 - dzieci w formie stop-klatki przedstawiają poszczególne konkurencje. N. zadaje pytania w stop-klatce przedstawiającym dzieciom;
 - teatr grecki: grupa, po zapoznaniu się z informacjami na temat teatru, wykonuje poszczególne zadania:
 - wymyśla, jaką sztukę starożytnego autora chce "przedstawić" (może to być zarówno zaproponowana "Antygona", jak i inny wybrany przez dzieci tytuł);
 - tworzy plakaty informacyjne o przedstawieniu;
 - przygotowuje inscenizację połączoną z elementami stop-klatki, w której przedstawia genezę oraz funkcjonowanie starożytnego teatru. Jedno z dzieci jest narratorem i opisuje pozostałym, jak powstał teatr grecki, jak wyglądał, co w nim wystawiano;
 - dzieci przygotowują rekwizyty (np. maski, buty na koturnie, ew. elementy teatru) oraz ubrania (chitony);
 - dzieci w formie prostej (wymyślonej) inscenizacji lub stop-klatki wykonują przedstawienie.
5. **Realizacja zadania.** Kiedy połowa grupy przedstawia igrzyska, druga połowa (zajmująca się teatrem) jest kibicami. Może udawać, że dopinguje "swoich" sportowców. I na odwrót. Kiedy aktorzy wchodzi na scenę dawni sportowcy stają się widzami. Po "przedstawieniu" mówią, jakie były ich wrażenia. N. lub wybrane dzieci robią zdjęcia, które przydadzą się w czasie kolejnej lekcji.

Praca domowa lub dodatkowa godzina lekcyjna

1. **Zadanie podsumowujące.** Dzieci wspólnie w czasie lekcji oraz w ramach pracy domowej, w parach tworzą gazetki, przedstawiające relacje z wydarzeń, w których brały udział. Powinny przy tym używać pojęć i informacji zdobytych w czasie poprzedniej lekcji.
 - gazetki powinny imitować rzeczywistość - powinna być w nich przypisana konkretna data (dzieci mogą spróbować nawet same dowiedzieć się, jak określano daty w starożytnej Grecji, ale w formie uproszczonej mogą po prostu używać współczesnego sposobu oznaczania czasu), informacje o pogodzie oraz najważniejsze, czyli o aktualnych wydarzeniach: igrzyskach i przedstawieniu teatralnym wraz ze zdjęciami.

Warianty:

- grupa teatralna może też przygotować własne przedstawienie w oparciu o poznane mity greckie;
- alternatywnie: zamiast tradycyjnej gazetki dzieci mogą stworzyć wpisy blogowe,

opisujące widziane przez nich wydarzenie.

Potencjalne problemy:

- przydzielając dzieci do grup, warto zwrócić uwagę na ich zainteresowania i mocne strony. Niech mogą realizować to, co faktycznie daje im radość i satysfakcję.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Stop-klatka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyseusz), olimpiada

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Pol-IV-VI.25.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy widowiska teatralnego (gra aktorska,

reżyseria, dekoracja, charakteryzacja, kostiumy, rekwizyty)

Pol-IV-VI.38.5 : dziecko potrafi stworzyć proste sprawozdanie

Psych-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Lista załączników:

Teatr materiał dla grupy.pdf

Igrzyska materiał dla grupy.pdf

20 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DZIEDZICTWO STAROŻYTNOŚCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci rozgrywają prostą grę i zapoznają się z dziedzictwem starożytnej Grecji (lub starożytnego Rzymu).

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z dziedzictwem starożytnej Grecji lub starożytnego Rzymu;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji związanej z rywalizacją.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- przygotowane karty do gry w zależności od lekcji: o Grecji (na podsumowanie modułu dotyczącego Grecji) lub o Rzymie (na podsumowanie modułu dotyczącego Rzymu).
Konieczne jest przygotowanie zestawów kart dla wszystkich grup (4-5-osobowych);

- proponowane materiały interaktywne: film-wycieczka po starożytnym Rzymie: <https://www.khanacademy.org/humanities/art-history/art-history-400-c-e--ancient-cultures-1/ancient-r...> (film nie posiada polskiej wersji językowej, jednak N. może go wykorzystać jako dobry materiał do omawiania różnych części starożytnego Rzymu);
- prezentacja multimedialna (Grecja): http://prezi.com/d9z6y8upskdv/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share;
- prezentacja multimedialna (Rzym): http://prezi.com/qrhp5zx3nbta/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share;
- dodatkowe źródło interaktywne: <http://www.wilanow-palac.art.pl/web/file/antyk/>.

Załączniki do zadania:

- karty do gry Grecja;
- karty do gry Rzym;
- prezentacje multimedialne w formacie pdf;
- instrukcja do napisów, "odtworzenie filmów - instrukcja obsługi".

Przebieg:

1. N. wyświetla dzieciom pierwszy slajd prezentacji (porównanie starożytność-współczesność). Pyta, czy dzieci domyślają się, czego może dotyczyć to spotkanie. Zbiera pomysły i je podsumowuje. Wyjaśnia lub potwierdza, że będą omawiali dziedzictwo starożytnej Grecji (lub Rzymu), ale nie będzie to zwykłe omówienie. Najważniejszych rzeczy dowiedzą się z gry! (5 minut);
2. Następnie dzieci dzielą się na grupy (4 lub 5-osobowe). Każda grupa otrzymuje zestaw kart. Następnie wyjaśniane są zasady gry. Gra jest odmianą "Piotrusia" - gry karcianej (5 minut). Zasady:
 - talia do gry zawiera 25 kart: 12 par z obrazkami tego samego rodzaju w każdej parze (przykład starożytnego "wynalazku" oraz dzisiejszą jego realizację, np. rysunek demokracji ateńskiej z podpisem demokracja ateńska oraz zdjęcie nowoczesnych wyborów z podpisem "demokracja współczesna") oraz jedną kartę nieposiadającą pary - Koń trojański;
 - rozdawane są wszystkie karty kolejno wszystkim graczom. Nie ma znaczenia fakt, że nie wszyscy otrzymają tę samą liczbę kart;
 - z otrzymanych kart należy wyjąć i odłożyć na bok wszystkie otrzymane pary;
 - odkładane pary należy pokazać innym graczom w celu sprawdzenia, czy gracz nie pomylił się w doborze pary;
 - następnie dochodzi do fazy drugiej: każdy gracz kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dobiera sobie po jednej karcie: kolejno – na chybił trafił – karty od gracza siedzącego po prawej stronie, wyciągając je z trzymanego przez niego

- wachlarza kart;
- gracz nie widzi, jaką kartę wyciąga;
 - jeśli dobrana karta pasuje do pary z inną posiadaną – całą parę, tak jak w poprzedniej fazie, odkłada na bok;
 - czynności te wykonują kolejno wszyscy gracze aż do skutku: jeśli gracz mający w ręce tylko jedną kartę wyciągając od sąsiada natrafi na uzupełnienie swojej do pary – odkłada ją i zostaje bez żadnej karty, podobnie jak ten, od którego sąsiad ma wylosować kartę, a trzyma w ręce tylko jedną;
 - gracze, którzy pozbyli się kart – wychodzą z rozgrywki: ten z nich, który pierwszy się pozbędzie wszystkich kart – wygrywa. Ostatni zawsze pozostaje ten, który po pozbyciu się przez graczy wszystkich par zostaje z "Koniem trojańskim" w ręce. Ten właśnie przegrywa;
3. Dzieci rozgrywają grę (20 minut);
4. N. podsumowuje z dziećmi zadanie. Nawiązując do poznanych za pośrednictwem gry elementów, omawia najważniejsze elementy dziedzictwa kulturowego Grecji (Rzymu). N. może także wyjaśnić (jeśli dzieci wcześniej tego nie poznały), co oznacza pojęcie "koń trojański" (15 minut).

Warianty:

- **praca domowa (Grecja):** zadaniem dzieci jest zapoznanie się ze związkami frazeologicznymi wywodzącymi się z historii i kultury starożytnej Grecji, a następnie stworzenie okienka informacyjnego, jednak w tym przypadku okienka będą miały inną charakterystykę. W pierwszym należy wypisać związek frazeologiczny i go zilustrować; w drugim wyjaśnić jego znaczenie; w trzecim opisać mit/historię, z której się wywodzi; w czwartym stworzyć hasło promujące wybrany produkt, z użyciem tego związku frazeologicznego. Proponowane związki frazeologiczne:
 - jabłko niezgody;
 - marsowa mina;
 - koń trojański;
 - koszula Dejaniry;
 - spartańskie wychowanie;
 - wracać z tarczą lub na tarczy;
 - olimpijski spokój;
 - paniczny strach;
 - pięta Achillesa;
 - puszka Pandory;
 - róg obfitości;
 - stajnia Augiasza;
 - syzyfowa praca.

- alternatywnie lub jako praca domowa: dzieci, w parach, szukają na portalu podróźniczym informacji o Grecji lub Włoszech (można korzystać ze stron takich jak np. <http://podroze.onet.pl/wlochy>, <http://podroze.onet.pl/grecja>). Następnie starają się odnaleźć jak najwięcej miejsc, w których zobaczyć można starożytne zabytki. Następnie prezentują przed klasą wymyśloną trasę podróży. Realizacja zadania może zostać wykonana w formie plakatu lub prostej prezentacji multimedialnej;
- jako podsumowanie całego działu historii starożytnej N. może zaproponować dzieciom wycieczkę w poszukiwaniu śladów greckich i rzymskich (odwiedziny w muzeum lub wycieczkę pokazującą zastosowanie greckich kolumn lub rzymskich łuków i kopuł, napisów łacińskich w okolicy).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Pokaz

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.4.2 : [WOS] dziecko potrafi opisać demokratyczny charakter państwa polskiego, wykorzystując pojęcia wolne wybory, wolność słowa, wolne media, Konstytucja

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyseusz), olimpiada

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Hist-VI.9.4 : [starożytność] dziecko potrafi scharakteryzować osiągnięcia starożytnego Rzymu, korzystając z pojęć takich jak: prawo rzymskie, drogi, wodociągi

Psych-IV-VI.8.4 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna najważniejsze zabytki Grecji, Rzymu;
- dziecko wie, że zabytki mogą służyć jako źródło historyczne;
- dziecko potrafi rozpoznać architekturę starożytną.

Lista załączników:

odtworzenie filmów - instrukcja obsługi.pdf

czarny piotruś - Grecja.pdf

prezentacja co dziedziczymy po Grekach.pdf

prezentacja co dziedziczymy po Rzymianach.pdf

czarny piotruś - Rzym.pdf

21 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MAPY MYŚLI - STAROŻYTNA GRECJA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci uczyć się tworzyć mapy myśli. Tworzą wspólną mapę myśli, która jednocześnie będzie powtórzeniem i uporządkowaniem wiedzy historycznej z zakresu starożytnej Grecji.

Cele:

- uporządkowanie i powtórzenie wiedzy historycznej z zakresu starożytnej Grecji;
- kształtowanie umiejętności tworzenia map myśli;
- rozwijanie twórczego myślenia.

Potrzebne materiały:

- kartka A3 dla każdego ucznia (kiedy dzieci nauczą się robić mapy myśli, będą mogły korzystać z kartek A4);
- kolorowe długopisy dla każdego dziecka;
- kolorowa kreda (kilka kolorów);
- proponowane przykłady map myśli:

- <http://www.buzan.com.au/learning/mindmapgallery.html>
- proponowany film "Jak tworzyć mapy w 10 krokach":
 - <http://www.youtube.com/watch?v=8BgkWIEeX-M&feature=related>

Przebieg:

1. N. zadaje dzieciom pytanie: "Jak myślicie, czym jest mapa myśli?" N., na podstawie odpowiedzi dzieci, wyprowadza definicję (5 minut);
Mapa myśli - szczególny rodzaj notowania, ułatwiający uporządkowanie wiadomości oraz tym samym zapamiętywanie tych wiadomości. Dzięki tworzeniu map myślowych możliwe jest zobaczenie różnorodnych powiązań między poszczególnymi dziedzinami lub fragmentami wiedzy. Rozwija twórcze myślenie. Metoda została opracowana przez dwóch brytyjskich naukowców: Tony'ego i Barry'ego Buzana. N. tłumaczy dzieciom podstawowe zasady mapy myśli:
 - szykujemy się na dobrą zabawę, ponieważ tworzenie map myślowych jest przyjemne i twórcze;
 - notatkę robimy na kartce formatu A3. Najlepiej, jeśli papier jest czysty i biały, czyli bez kratek i linii. Kartkę układamy poziomo: w ten sposób nasze pole widzenia łatwiej obejmie całą notatkę;
 - używamy słów-kluczy, czyli piszemy używając pojedynczych wyrazów, a nie całych zdań. Wyrazy te będą nam przypominać różne ważne wydarzenia historyczne;
 - piszemy wyraźnie i estetycznie;
 - używamy kolorów i rysunków, gdyż te są bardziej atrakcyjne dla naszego umysłu;
 - temat notatki, mapy piszemy na środku kartki;
 - posuwamy się od środka na zewnątrz. Na środku kartki są rzeczy najważniejsze;
 - dajemy naszym myślom płynąć swobodnie. Nie cenzurujemy ich, nie boimy się. Mapę powinniśmy robić śmiało i odważnie;
2. Tworzenie wspólnej mapy myśli dotyczącej starożytnej Grecji. Pierwszą mapę myśli n. tworzy z dziećmi wspólnie na tablicy. Podczas jej tworzenia dzieci skupiają się na tym, co jest na tablicy oraz na odpowiadaniu na pytania n. Dopiero, gdy mapa na tablicy będzie gotowa, dzieci przepisują ją do zeszytu;
3. N. na środku wpisuje hasło: starożytna Grecja. Za pomocą odpowiednich pytań zachęca dzieci do tworzenia poszczególnych gałęzi (skojarzeń) związanych z tematem. Mogą to być np. bogowie, zabytki, wielkie bitwy. Dzieci mogą korzystać z wcześniejszych notatek prowadzonych w zeszycie czy z podręczników. N. daje dzieciom czas na wymyślenie poszczególnych skojarzeń. N. nie krytykuje pomysłów, które dzieci proponują (25 minut);
4. Dzieci przepisują mapę do zeszytu (10 minut);
5. N. zadaje dzieciom pracę domową: stwórz własną mapę myśli do hasła "igrzyska olimpijskie". N. tłumaczy, że mapy stworzone indywidualnie będą się od siebie różnić i nie ma jednej, jedynej poprawnej mapy myśli. Każdy ma prawo stworzyć swoją mapę, która

będzie zależeć od jego skojarzeń, wiedzy, materiałów, po które sięgnie (2 minuty).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyseusz), olimpiada

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Psych-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi stworzyć mapę myśli.

22 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LEGENDARNE POWSTANIE STAROŻYTNEGO RZYMU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają historię początków Rzymu poprzez film i prezentację multimedialną. Czytają legendy o powstaniu miasta i na ich podstawie przygotowują własne prace.

Cele:

- zapoznanie z podstawowymi informacjami na temat historii starożytnego Rzymu;
- zapoznanie z legendami o założeniu miasta;
- rozwijanie umiejętności wykorzystywania poznanych informacji w praktyce.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu;
- rzutnik multimedialny;
- wydrukowane teksty legend o powstaniu Rzymu;
- proponowany film do obejrzenia z uczniami i uczennicami: <http://vimeo.com/32038695> (film pochodzi ze strony projektu Rome Reborn: <http://romereborn.frischerconsulting.com/>)

Załączniki do zadania:

- teksty legend o powstaniu Rzymu;
- prezentacja multimedialna.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (wirtualna wycieczka po starożytnym Rzymie).** N. wyjaśnia uczniom i uczennicom, że wspólnie wyruszą w czasie tej lekcji w podróż po starożytnym Rzymie. N. rozpoczyna od prezentacji - Starożytny Rzym. Następnie wyświetla film, będący interaktywną wycieczką po trójwymiarowej rekonstrukcji starożytnego Rzymu (10 minut);
2. Burza mózgów na temat filmu: jak wyglądał starożytny Rzym? Dzieci mówią o tym, co udało im się zapamiętać z filmu oraz jakie mają skojarzenia z tym miastem (5 minut);
3. **Poznawanie legendy o powstaniu starożytnego Rzymu.** N. wraz z dziećmi czyta na głos legendę o Eneasz lub legendę o Romulusie i Remusie (teksty w załączniku), przy okazji następuje wyjaśnienie trudniejszych i niezrozumiałych pojęć. Następnie w parach dzieci tworzą:
 - komiks inspirowany wybraną legendą;
 - opowiadanie z dialogiem, nawiązujące do wybranej legendy;
 - tekst wierszowany, inspirowany legendą (23 minuty);
4. **Prezentacja prac.** Można zawiesić je w pracowni historycznej, ponieważ przez kilka najbliższych lekcji dzieci będą poznawać historię Rzymu (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Film

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.4 : [starożytność] dziecko potrafi scharakteryzować osiągnięcia starożytnego Rzymu, korzystając z pojęć takich jak: prawo rzymskie, drogi, wodociągi

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Psych-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna legendy o powstaniu Rzymu.

Lista załączników:

Wędrowki Eneasza.docx

Powstanie Rzymu.docx

Starożytny Rzym.pdf

23 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ŻYCIE CODZIENNE STAROŻYTNYCH RZYMIAN

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci, przy pomocy wybranego tekstu kultury, wyszukują informacje dotyczące starożytnego Rzymu i Rzymian.

Cele:

- zapoznanie z elementami codziennego życia Rzymian;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w materiałach źródłowych;
- rozwijanie zdolności analizy tekstu;
- zapoznanie z przykładem kanonu komiksowego na podstawie "Asteriksa", R. Goscinny, A. Uderzo.

Potrzebne materiały:

- komiksy "Asterix - Osiedle Bogów" oraz "Asterix - Laury Cezara", najlepiej w kilku egzemplarzach;
- pytania do losowania dla dzieci, dotyczące czasów rzymskich; pytania mogą się powtarzać

(dwa-trzy pytania dla każdego dziecka).

Załącznik do zadania:

- pytania do tekstu.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy lubią czytać komiksy. Jeśli tak, to jakie? Historia bywa wspaniałą inspiracją dla twórców komiksów, w związku z tym dzieci poznają komiks, który zawiera w sobie wiele ciekawych informacji. Jednocześnie n. zaznacza, że nie wszystkie opisane wydarzenia są przedstawione realistycznie, zgodnie z prawdą historyczną (5 minut);
2. Dzieci losują pytania dotyczące życia w starożytnym Rzymie i szukają odpowiedzi w komiksach o Asteriksie i Obeliksie. Osoba, która znalazła odpowiedź na swoje pytanie, może wylosować następnę. Dzieci mogą pracować także w grupach (szczególnie w przypadku mniejszej liczby komiksów). Młodzież może dobierać się w grupy, jeśli woli pracować w ten sposób (30 minut);
3. Po zakończeniu poszukiwania odpowiedzi, każdy z uczniów i uczennic przedstawia wylosowane przez siebie pytania i wyszukane odpowiedzi (10 minut).

Warianty:

- alternatywnie: jeśli niedostępne są komiksy, N. może przeprowadzić z dziećmi ćwiczenia dramowe, poprzedzone wykładem (tak aby dzieci rozumiały aspekty funkcjonowania Rzymu, które mają przedstawić), obejmujące:
 - wcielanie się w jedną z 3 grup społecznych starożytnego Rzymu (patrycjuszy, plebejuszy, niewolników);
 - wcielanie się w członków rodziny rzymskiej;
 - przedstawienie aspektów życia w Rzymie i łączących się z nimi pojęć (Łuk triumfalny - wojny, podboje; Amfiteatr, Koloseum - rozrywka; Akwedukty, drogi - budownictwo, infrastruktura; Prawo XII tablic, Forum Romanum - władza, zarządzanie państwem).

Potencjalne problemy:

- w pytaniach podany jest komiks, który proponowany jest jako źródło. Jeśli nie ma podanej części komiksu, można skorzystać z innej, dowolnej części.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo
Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.4 : [starożytność] dziecko potrafi scharakteryzować osiągnięcia starożytnego Rzymu, korzystając z pojęć takich jak: prawo rzymskie, drogi, wodociągi

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Przed-VI.5.6 : dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna przykłady europejskich serii komiksów.

Lista załączników:

Pytania o Rzym do komiksu Asterix edytowalne.docx

24 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NARODZINY CHRZEŚCIJAŃSTWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice zapoznają się z wierzeniami starożytnego Rzymu i początkami chrześcijaństwa, realizując webquest.

Cele:

- wprowadzenie pojęcia monoteizm;
- zapoznanie uczniów i uczennic z historią starożytnego Rzymu;
- zapoznanie uczniów i uczennic z wierzeniami starożytnego Rzymu;
- zapoznanie uczniów i uczennic z przyczynami i skutkami rozwoju chrześcijaństwa na terenie Cesarstwa Rzymskiego.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- webquest: <http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/11/webquest-historia-temat.html>;

- dodatkowe materiały interaktywne: <http://smarthistory.khanacademy.org/roman-architecturethe-pantheon.html> (możliwość uczestnictwa w interaktywnej wycieczce po rzymskim Panteonie),
http://www.learn.columbia.edu/ha/html/ancient_rome_pantheon_int_1.htm (panorama wnętrza Panteonu).

Przebieg:

Wprowadzenie do zadania:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że stoi przed nimi ciekawe zadanie, ale najpierw muszą same zgadnąć, na czym będzie ono polegało (podstrona webquesta "Temat"). Po krótkiej dyskusji uczniowie i uczennice mają możliwość przejścia do "Wprowadzenia". Czy domyślali się, że na tym będzie polegało zadanie? (5 minut);

Realizacja zadania:

1. Dzieci wykonują wskazane zadania, na koniec omawiają je z n.;
2. Realizując zadanie dzieci mogą korzystać z zaproponowanych źródeł, jak i wyszukiwać samodzielnie potrzebne materiały.

Warianty:

- karta opisująca bóstwa może być bardziej rozbudowana niż zaproponowana, np. karta Ateny:
 - imię greckie: Atena, imię rzymskie: Minerwa;
 - powiązania rodzinne: córka Zeusa;
 - symbole i atrybuty: tarcza i włócznia;
 - silne strony: mądrość, odwaga;
 - kim się opiekowała: uczonymi, mówcami, politykami.

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyseusz), olimpiada

Hist-VI.9.5 : [starożytność] dziecko potrafi wyjaśnić, w jaki sposób rozwijało się chrześcijaństwo w czasach starożytnych

Komp-VI.3.1 : dziecko potrafi wyszukiwać informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby internetu)

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

Lista załączników:

Webquest historia.docx

25 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PODBOJE I UPADEK STAROŻYTNEGO RZYMU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają najważniejsze wydarzenia z historii starożytnego Rzymu i dowiadują się o przyczynach upadku Cesarstwa zachodniorzymskiego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pracy z mapą;
- zapoznanie z przyczynami upadku Cesarstwa zachodniorzymskiego;
- rozwijanie umiejętności wykorzystywania zdobytej wiedzy w praktyce;
- rozwijanie umiejętności współpracy;
- rozwijanie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- komputer;
- rzutnik;
- atlasy historyczne.

Załączniki do zadania:

- prezentacja multimedialna "Barbarzyńcy".

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. opowiada dzieciom o tym, jak zmieniały się granice Rzymu w okresie republiki, a następnie, kiedy nastąpiło Cesarstwo. Opowiada o postaci Juliusza Cezara (10 minut);
2. **Praca z mapą.** Dzieci otrzymują mapy. Ich zadaniem jest odtworzenie w grupach 3-osobowych na podstawie dostępnych materiałów zasięgu terytorialnego Rzymu w różnych okresach, np.:
 - w III w. p.n.e;
 - w 133 r. p.n.e;
 - w 33 r. p.n.e;
 - w 14 r. n.e;
 - w 117 r. n.e;
3. Dzieci mogą dzielić się pracą w grupie i pomagać sobie w tworzeniu map. Ważne jest, żeby zwróciły uwagę na to, jak zmieniał się zasięg terytorialny Rzymu i odpowiednimi datami opisały mapy (15 minut);
4. **Wyjaśnienie przyczyn upadku cesarstwa rzymskiego.** N. przedstawia wewnętrzne i zewnętrzne okoliczności upadku cesarstwa zachodniorzymskiego (w Rzymie rodzi się mało dzieci - niski przyrost naturalny, Rzymianie nie chcą służyć w wojsku, coraz więcej barbarzyńców przedostaje się na teren Cesarstwa, wojskowi mieszają się do polityki, częste zmiany na cesarskim tronie) oraz prezentację na temat barbarzyńskich władców, wyjaśnia też rozumienie pojęcia "barbarzyńca" przez Rzymian (10 minut);
5. **Podsumowanie. Wywiad z barbarzyńskim wodzem (drama).** Dzieci pracują w parach. Jedno wciela się w postać wybranego wodza barbarzyńców, natomiast drugie staje się dziennikarzem, przeprowadzającym wywiad. (10 minut)

Warianty:

- z wykorzystaniem nowoczesnych technologii: dzieci mogą się zapoznać z zasięgiem cesarstwa rzymskiego i wpływów rzymskich, korzystając z interaktywnych map (np. <http://vici.org/>, <http://pelagios.dme.ait.ac.at/maps/greco-roman/>)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Wywiad z partnerem

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.4 : [starożytność] dziecko potrafi scharakteryzować osiągnięcia starożytnego Rzymu, korzystając z pojęć takich jak: prawo rzymskie, drogi, wodociągi

Hist-VI.9.5 : [starożytność] dziecko potrafi wyjaśnić, w jaki sposób rozwijało się chrześcijaństwo w czasach starożytnych

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dzieci znają sylwetki kilku barbarzyńskich wodzów;
- dzieci znają okoliczności upadku Cesarstwa zachodniorzymskiego;
- dzieci znają nazwy kilku plemion barbarzyńskich.

Lista załączników:

Barbarzyńcy.pdf

26 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DZIEDZICTWO STAROŻYTNOŚCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci rozgrywają prostą grę i zapoznają się z dziedzictwem starożytnej Grecji (lub starożytnego Rzymu).

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z dziedzictwem starożytnej Grecji lub starożytnego Rzymu;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji związanej z rywalizacją.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- przygotowane karty do gry w zależności od lekcji: o Grecji (na podsumowanie modułu dotyczącego Grecji) lub o Rzymie (na podsumowanie modułu dotyczącego Rzymu).
Konieczne jest przygotowanie zestawów kart dla wszystkich grup (4-5-osobowych);

- proponowane materiały interaktywne: film-wycieczka po starożytnym Rzymie: <https://www.khanacademy.org/humanities/art-history/art-history-400-c-e--ancient-cultures-1/ancient-r...> (film nie posiada polskiej wersji językowej, jednak N. może go wykorzystać jako dobry materiał do omawiania różnych części starożytnego Rzymu);
- prezentacja multimedialna (Grecja): http://prezi.com/d9z6y8upskdv/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share;
- prezentacja multimedialna (Rzym): http://prezi.com/qrhp5zx3nbta/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share;
- dodatkowe źródło interaktywne: <http://www.wilanow-palac.art.pl/web/file/antyk/>.

Załączniki do zadania:

- karty do gry Grecja;
- karty do gry Rzym;
- prezentacje multimedialne w formacie pdf;
- instrukcja do napisów, "odtworzenie filmów - instrukcja obsługi".

Przebieg:

1. N. wyświetla dzieciom pierwszy slajd prezentacji (porównanie starożytność-współczesność). Pyta, czy dzieci domyślają się, czego może dotyczyć to spotkanie. Zbiera pomysły i je podsumowuje. Wyjaśnia lub potwierdza, że będą omawiali dziedzictwo starożytnej Grecji (lub Rzymu), ale nie będzie to zwykłe omówienie. Najważniejszych rzeczy dowiedzą się z gry! (5 minut);
2. Następnie dzieci dzielą się na grupy (4 lub 5-osobowe). Każda grupa otrzymuje zestaw kart. Następnie wyjaśniane są zasady gry. Gra jest odmianą "Piotrusia" - gry karcianej (5 minut). Zasady:
 - talia do gry zawiera 25 kart: 12 par z obrazkami tego samego rodzaju w każdej parze (przykład starożytnego "wynalazku" oraz dzisiejszą jego realizację, np. rysunek demokracji ateńskiej z podpisem demokracja ateńska oraz zdjęcie nowoczesnych wyborów z podpisem "demokracja współczesna") oraz jedną kartę nieposiadającą pary - Koń trojański;
 - rozdawane są wszystkie karty kolejno wszystkim graczom. Nie ma znaczenia fakt, że nie wszyscy otrzymają tę samą liczbę kart;
 - z otrzymanych kart należy wyjąć i odłożyć na bok wszystkie otrzymane pary;
 - odkładane pary należy pokazać innym graczom w celu sprawdzenia, czy gracz nie pomylił się w doborze pary;
 - następnie dochodzi do fazy drugiej: każdy gracz kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dobiera sobie po jednej karcie: kolejno – na chybił trafił – karty od gracza siedzącego po prawej stronie, wyciągając je z trzymanego przez niego

- wachlarza kart;
- gracz nie widzi, jaką kartę wyciąga;
 - jeśli dobrana karta pasuje do pary z inną posiadaną – całą parę, tak jak w poprzedniej fazie, odkłada na bok;
 - czynności te wykonują kolejno wszyscy gracze aż do skutku: jeśli gracz mający w ręce tylko jedną kartę wyciągając od sąsiada natrafi na uzupełnienie swojej do pary – odkłada ją i zostaje bez żadnej karty, podobnie jak ten, od którego sąsiad ma wylosować kartę, a trzyma w ręce tylko jedną;
 - gracze, którzy pozbyli się kart – wychodzą z rozgrywki: ten z nich, który pierwszy się pozbędzie wszystkich kart – wygrywa. Ostatni zawsze pozostaje ten, który po pozbyciu się przez graczy wszystkich par zostaje z "Koniem trojańskim" w ręce. Ten właśnie przegrywa;
3. Dzieci rozgrywają grę (20 minut);
4. N. podsumowuje z dziećmi zadanie. Nawiązując do poznanych za pośrednictwem gry elementów, omawia najważniejsze elementy dziedzictwa kulturowego Grecji (Rzymu). N. może także wyjaśnić (jeśli dzieci wcześniej tego nie poznały), co oznacza pojęcie "koń trojański" (15 minut).

Warianty:

- **praca domowa (Grecja):** zadaniem dzieci jest zapoznanie się ze związkami frazeologicznymi wywodzącymi się z historii i kultury starożytnej Grecji, a następnie stworzenie okienka informacyjnego, jednak w tym przypadku okienka będą miały inną charakterystykę. W pierwszym należy wypisać związek frazeologiczny i go zilustrować; w drugim wyjaśnić jego znaczenie; w trzecim opisać mit/historię, z której się wywodzi; w czwartym stworzyć hasło promujące wybrany produkt, z użyciem tego związku frazeologicznego. Proponowane związki frazeologiczne:
 - jabłko niezgody;
 - marsowa mina;
 - koń trojański;
 - koszula Dejaniry;
 - spartańskie wychowanie;
 - wracać z tarczą lub na tarczy;
 - olimpijski spokój;
 - paniczny strach;
 - pięta Achillesa;
 - puszka Pandory;
 - róg obfitości;
 - stajnia Augiasza;
 - syzyfowa praca.

- alternatywnie lub jako praca domowa: dzieci, w parach, szukają na portalu podróźniczym informacji o Grecji lub Włoszech (można korzystać ze stron takich jak np. <http://podroze.onet.pl/wlochy>, <http://podroze.onet.pl/grecja>). Następnie starają się odnaleźć jak najwięcej miejsc, w których zobaczyć można starożytne zabytki. Następnie prezentują przed klasą wymyśloną trasę podróży. Realizacja zadania może zostać wykonana w formie plakatu lub prostej prezentacji multimedialnej;
- jako podsumowanie całego działu historii starożytnej N. może zaproponować dzieciom wycieczkę w poszukiwaniu śladów greckich i rzymskich (odwiedziny w muzeum lub wycieczkę pokazującą zastosowanie greckich kolumn lub rzymskich łuków i kopuł, napisów łacińskich w okolicy).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Pokaz

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.4.2 : [WOS] dziecko potrafi opisać demokratyczny charakter państwa polskiego, wykorzystując pojęcia wolne wybory, wolność słowa, wolne media, Konstytucja

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyseusz), olimpiada

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Hist-VI.9.4 : [starożytność] dziecko potrafi scharakteryzować osiągnięcia starożytnego Rzymu, korzystając z pojęć takich jak: prawo rzymskie, drogi, wodociągi

Psych-IV-VI.8.4 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna najważniejsze zabytki Grecji, Rzymu;
- dziecko wie, że zabytki mogą służyć jako źródło historyczne;
- dziecko potrafi rozpoznać architekturę starożytną.

Lista załączników:

odtworzenie filmów - instrukcja obsługi.pdf

czarny piotruś - Grecja.pdf

prezentacja co dziedziczymy po Grekach.pdf

prezentacja co dziedziczymy po Rzymianach.pdf

czarny piotruś - Rzym.pdf

27 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: GRUPOWE WYZWANIE HISTORYCZNE II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Zadanie ewaluujące zdobyte umiejętności oraz wiedzę uczniów i uczennic. Jednocześnie zachęca do współpracy i dzielenia się wiedzą.

Cele:

- utrwalenie poznanego materiału: starożytna Grecja, starożytny Rzym;
- sprawdzenie poziomu opanowania poznanych umiejętności: tworzenie linii czasu z chronologią wydarzeń, wskazywanie przyczyn i skutków wydarzeń, zapisywanie dat w postaci wieków;
- rozwijanie umiejętności pracy z mapą;
- kształtowanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- białe kartki A4, linijki, flamastry/markery;
- mapy historyczne, materiały źródłowe oraz dodatkowe materiały, z których dzieci

- korzystały w czasie poprzednich lekcji;
- komputery (w miarę możliwości).

Przebieg:

1. N. wyjaśnia, że dzieci podsumują zdobyte umiejętności i informacje w ramach małego turnieju;
2. N. dzieli dzieci na grupy 4-osobowe (w mniejszych klasach - pary);
3. **Etap I - Przygotowanie pytań:** Pierwszym zadaniem każdej grupy będzie przygotowanie około 10-15 pytań związanych z materiałem przepracowanym przez nie dotychczas na lekcjach historii. Grupy tworzą zestawy pytań. Mogą wspomagać się tekstami źródłowymi, mapami, notatkami z poprzednich lekcji, obejrzanymi prezentacjami, filmami itp. (10 minut);
4. **Etap II - Rywalizacja między grupami:** Grupy dobierają się losowo (po dwie). Na zmianę zadają sobie pytania z przygotowanych przez siebie list. Starają się odpowiedzieć na nie poprawnie:
 - za każdą poprawną odpowiedź otrzymują jeden punkt;
 - drużyna, która uzyska więcej punktów, wygrywa;
 - wszelkie wątpliwości rozstrzyga n. (10 minut);
5. Grupy wymieniają się przeciwnikami i rozpoczynają się kolejne pojedynki bazujące na powyższych zasadach (10 minut);
6. N. wraz z całą klasą ustala na koniec wyniki rywalizacji grupowej.

Warianty:

- można przeprowadzić turniej wiedzy, ustawiając grupy pod drabinkę turniejową lub tworząc grupę oraz wprowadzając system pucharowy.

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.12.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi dokonać charakterystyki zamku średniowiecznego i jego mieszkańców

Hist-VI.12.2 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać charakterystyczne cechy wzoru osobowego średniowiecznego rycerza

Hist-VI.13.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać miasto średniowieczne, używając pojęć: kupiec, rzemieślnik, cech, burmistrz, samorząd miejski, rynek, mury miejskie

Hist-VI.8.2 : [ogólne] dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polega praca historyka

Hist-VI.9.1 : [starożytność] dziecko potrafi wyjaśnić, jakie znaczenie miał wynalazek pisma dla ludzkości

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyseusz), olimpiada

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Hist-VI.9.4 : [starożytność] dziecko potrafi scharakteryzować osiągnięcia starożytnego Rzymu, korzystając z pojęć takich jak: prawo rzymskie, drogi, wodociągi

28 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WŚRÓD ŚREDNIOWIECZNYCH - POZNAJEMY GRUPY SPOŁECZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają historię średniowiecza, zapoznają się z charakterystyką poszczególnych stanów. Oglądają film przedstawiający życie średniowiecznych rycerzy i chłopów. Dzieci analizują życie średniowiecznych mieszczan na podstawie mapy starego miasta (nazewnictwa ulic). Odgrywają scenki (drama), wcielają się w postacie charakterystyczne dla poszczególnych stanów. Zadanie jest kontynuowane na trzech godzinach lekcyjnych.

Cele:

- wyjaśnienie hierarchicznego układu społeczeństwa średniowiecznego;
- zapoznanie dzieci z charakterystyką poszczególnych stanów;
- kształtowanie umiejętności samodzielnego dochodzenia do wiedzy;
- rozwijanie umiejętności współpracy;
- rozwijanie umiejętności przekazywania wiedzy innym.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu;
- rzutnik.

Dodatkowo - lekcja 1.:

- <http://www.youtube.com/watch?v=YoUTV8WVu-M> (14 minut) - filmik "Średniowieczna Europa odc. 1 - rycerze i Turnieje część 1". Film wprowadzający w epokę i w charakterystykę stanów, należy przy tym zwrócić uwagę, że dotyczy w dużej mierze Europy Zachodniej. Ukazuje życie średniowiecznego rycerza, sposób budowy zamków.
- załącznik: "W średniowiecznym klasztorze".

Dodatkowo - lekcja 2:

- http://www.youtube.com/watch?v=ttilZ_sDDw (20 minut) - filmik BBC Knowledge w języku polskim przedstawiający życie chłopów w średniowieczu, należy przy tym zwrócić uwagę, że dotyczy w dużej mierze Europy Zachodniej.
- załącznik: "Mapa Torunia i miasta średniowieczne".

Przebieg:

Lekcja 1 - Średniowiecze, mnisi, kościół i rycerze.

1. Skojarzenia do hasła "średniowiecze". (5 minut)
 - N. prosi o podanie skojarzeń, zapisuje wszystkie skojarzenia na tablicy, także te, które przedstawiają średniowiecze w negatywnym świetle.
2. Mini - wykład. (5 minuty)
 - N. zaznacza średniowiecze na osi czasu. Oblicza z klasą, ile czasu minęło od zakończenia tej epoki.
 - N. przedstawia hierarchę społeczeństwa średniowiecznego, wyjaśnia, że społeczeństwo średniowiecznej Europy dzieliło się na stany, różniące się prawami, obowiązkami i codziennymi zajęciami.
 - N. wyjaśnia, że na kolejnych lekcjach będą poznawać charakterystykę poszczególnych stanów.
3. Film wprowadzający w epokę, ukazujący życie średniowiecznego rycerza (23 minuty):
 - Podczas oglądania filmu N. zatrzymuje film w kluczowych momentach i zadaje dzieciom pytania związane z filmem i charakterystyką stanu rycerskiego. N. daje dzieciom czas na zapisanie odpowiedzi w zeszyte. Zwraca uwagę, że notatki z lekcji będą bardzo potrzebne na ostatniej lekcji z cyklu, kiedy dzieci będą same przedstawiać poszczególne stany.
 - N. podsumowuje wiadomości zdobyte podczas oglądania filmów, szczególnie wiadomości związane z charakterystyką rycerzy i zamków. Mówi o drodze jaką

musiał zdobyć chłopiec, żeby zostać giermkim, a następnie rycerzem.

4. Prezentacja multimedialna i mini-wykład o roli Kościoła, chrystianizacji Europy oraz o roli klasztorów i mnichów, wyjaśnia terminy: "zakon", "reguła", "ubóstwo" (12 minut);
 - N. pokazuje poszczególne slajdy i omawia wygląd średniowiecznych klasztorów, przedstawia poszczególne pomieszczenia i omawia ich rolę w rozkładzie dnia. Przedstawia postać świętego Franciszka i świętej Klary.
 - Podczas wykładu N. zadaje pytania aktywizujące. Przykładowe pytania: "Jak myślicie, jakie obowiązki mieli zakonnicy?", "Czy tylko się modlili, jakie mogli jeszcze mieć obowiązki?", "Jak mógł wyglądać dzień w zakonie?", "Czy klasztory były potrzebne?", "Czy znacie może jakiś świętych?".

Lekcja 2 - Mieszczanie i chłopci

1. Film - Życie w średniowieczu. Chłopi. (25 minut)
 - N. włącza film: http://www.youtube.com/watch?v=ttlitZ_sDDw
 - Po filmie N. pyta dzieci: "Czy chłopci w średniowieczu musieli ciężko pracować?", "Czy pracowali ciężiej niż Wasi rodzice?", "A jak myślicie, jak wyglądało życie w miastach, czym zajmowali się jego mieszkańcy?" (3 minuty);
2. Ślady życia średniowiecznych mieszczan na dzisiejszych starówkach. (12 minut)
 - N. zadaje pytania: "Czy byliście na warszawskiej starówce?", "Czy zwiedzaliście np.: podczas wakacji jakieś stare miasto w innym mieście?", "Jak wyglądało stare miasto?", "Czy uliczki są wąskie, szerokie?", "A może zapamiętaliście nazwę jakiejś ulicy na starym mieście?";
 - Analiza mapy starówki Torunia. N. wyświetla mapę na rzutniku;
 - N. prosi dzieci, aby przyjrzały się mapie i wyszukały na niej nazwy tych ulic, które kojarzą się z zawodami lub pracą/działalnością gospodarczą. N. zapisuje je na tablicy. N. pomaga uczniom odszukać wszystkie nazwy ulic, zapiszcie również te, których znaczenia dzieci nie rozumieją. N. pokazuje dzieciom, że w średniowieczu często rzemieślnicy tych samych specjalności osiedlali się blisko siebie; dowodem tego są właśnie zachowane nazwy ulic. N. wprowadza pojęcie cechu;
 - N. prosi uczniów, żeby spróbowali odgadnąć, czym zajmowali się ludzie mieszkający przy ulicach, których nazwy wypisali (jeśli pracujecie z mapą Torunia, będą to następujące ulice: Sukiennicza, Browarna, Piernikowska, Ślusarska, Wielkie Garbary, Małe Garbary, Szewska, Piekary, Bankowa);
 - N. podsumowuje wypowiedzi dzieci. N. pokazuje slajdy, przedstawiające wizerunki średniowiecznych miast i kieruje uwagę dzieci na mury miejskie. Tłumaczy dzieciom ich rolę;
 - N. zadaje pytanie: "Dlaczego niektóre zawody zanikły, a inne są uprawiane do dziś?";
3. Podsumowanie i mini-wykład, w którym N. opowiada o warunkach życia w średniowiecznym mieście, o roli kupców i rzemieślników, wprowadza pojęcie rynku, samorządu miejskiego, burmistrza (5 minut);

4. Praca domowa (3 minuty). N. dzieli klasę na 4 grupy (w przypadku dużych klas warto podzielić klasę na 8 grup, po dwie na każdy stan: kmiący (chłopski), mieszczański, rycerski i duchowny). Każda grupa ma opracować jeden stan. Zadaniem każdej z grup będzie przygotowanie scenek przedstawiających typowe zajęcia dla poszczególnych stanów. Dzieci mają w domu zastanowić się jakie scenki będą charakterystyczne dla poszczególnych stanów. Dzieci mają w domu wykonać rekwizyty. Rycerze: przygotowują miecze/ tarcze rycerskie/zbroje rycerskie. Mieszczanie: mogą przykładowo narysować szyldy, które mogłyby wisieć przed wejściem do zakładu lub sklepu średniowiecznego. Chłopi: sierp/snopek zboża. Mnisi mogą wykonać mały modlitewnik.

Lekcja 3 - Drama. Utrwalanie wiadomości na temat charakterystyki poszczególnych stanów.

1. Dzieci pracują w grupach stworzonych na poprzedniej lekcji. Każda grupa ma opracować jeden stan. Zadaniem każdej z grup jest przygotowanie scenek przedstawiających typowe zajęcia dla poszczególnych stanów, dzieci wykorzystują pomysły przygotowane w ramach pracy domowej. Scenek przygotowywanych przez grupę powinno być kilka. Wszystkie dzieci z grupy mają brać udział w scenkach. Dzieci w grupach opracowują konkretne scenki, dzielą się na rolę, ustalają dialogi, tworzą rekwizyty przygotowują się do wystąpienia. (13 minut)
2. Dzieci prezentują scenki. Dzieci z pozostałych grup próbują odgadywać przedstawiane czynności i zapisują je sobie na kartkach. (nie mówią głośno).
3. W trakcie prezentacji scenek, N. zatrzymuje akcję techniką "stop-klatki". (25 minut)
 - Dzieci z pozostałych grup przeprowadzają wywiad z osobami przedstawiający dany stan.
 - Należy zachęcać dzieci do pytań, które utrwalą ich wiedzę na temat danego stanu. N. może zadawać pytania pomocnicze: "Co robisz?", "Czy musisz to robić?", "Co czujesz?", "Co będziesz jadł na obiad?", "Czy jesteś zadowolony/zadowolona z tego co robisz?", "Czy chciałbyś należeć do innego stanu, dlaczego?".
4. N. podsumowuje wiadomości zdobyte na tej i poprzednich lekcjach. N. odwołuje się do spontanicznych skojarzeń dzieci z początkowej lekcji (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Film
Wykład
Prezentacja multimedialna

Techniki:

Inscenizacja (sztuka teatralna)
Stop-klatka

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.11.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać klasztor średniowieczny i tryb życia mnichów, używając pojęć: zakon, reguła, ubóstwo;
Hist-VI.11.2 : [średniowiecze] dziecko charakteryzuje postać św. Franciszka z Asyżu
Hist-VI.12.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi dokonać charakterystyki zamku średniowiecznego i jego mieszkańców
Hist-VI.12.2 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać charakterystyczne cechy wzoru osobowego średniowiecznego rycerza
Hist-VI.13.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać miasto średniowieczne, używając pojęć: kupiec, rzemieślnik, cech, burmistrz, samorząd miejski, rynek, mury miejskie
Hist-VI.13.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi porównać warunki życia w mieście średniowiecznym i współczesnym.
Hist-VI.14.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać warunki życia na wsi średniowiecznej
Hist-VI.14.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi porównać życie chłopca z życia rycerza i mieszczanina
Hist-VI.25.3 : [ogólne] dziecko zna różne historyczne formy wytwarzania dóbr (rzemieślnicza, przemysłowa)

Hist-VI.5.3 : [WOS] dziecko potrafi wyjaśnić, jakie role realizują różne grupy społeczne

Psych-IV-VI.8.1 : dziecko wie, dlaczego ludzie tworzą i wybierają grupy

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Mapa Torunia i miasta średniowieczne.pdf

W średniowiecznym klasztorze.pdf

29 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WŚRÓD ŚREDNIOWIECZNYCH - POZNAJEMY GRUPY SPOŁECZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają historię średniowiecza, zapoznają się z charakterystyką poszczególnych stanów. Oglądają film przedstawiający życie średniowiecznych rycerzy i chłopów. Dzieci analizują życie średniowiecznych mieszczan na podstawie mapy starego miasta (nazewnictwa ulic). Odgrywają scenki (drama), wcielają się w postacie charakterystyczne dla poszczególnych stanów. Zadanie jest kontynuowane na trzech godzinach lekcyjnych.

Cele:

- wyjaśnienie hierarchicznego układu społeczeństwa średniowiecznego;
- zapoznanie dzieci z charakterystyką poszczególnych stanów;
- kształtowanie umiejętności samodzielnego dochodzenia do wiedzy;
- rozwijanie umiejętności współpracy;
- rozwijanie umiejętności przekazywania wiedzy innym.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu;
- rzutnik.

Dodatkowo - lekcja 1.:

- <http://www.youtube.com/watch?v=YoUTV8WVu-M> (14 minut) - filmik "Średniowieczna Europa odc. 1 - rycerze i Turnieje część 1". Film wprowadzający w epokę i w charakterystykę stanów, należy przy tym zwrócić uwagę, że dotyczy w dużej mierze Europy Zachodniej. Ukazuje życie średniowiecznego rycerza, sposób budowy zamków.
- załącznik: "W średniowiecznym klasztorze".

Dodatkowo - lekcja 2:

- http://www.youtube.com/watch?v=ttilZ_sDDw (20 minut) - filmik BBC Knowledge w języku polskim przedstawiający życie chłopów w średniowieczu, należy przy tym zwrócić uwagę, że dotyczy w dużej mierze Europy Zachodniej.
- załącznik: "Mapa Torunia i miasta średniowieczne".

Przebieg:

Lekcja 1 - Średniowiecze, mnisi, kościół i rycerze.

1. Skojarzenia do hasła "średniowiecze". (5 minut)
 - N. prosi o podanie skojarzeń, zapisuje wszystkie skojarzenia na tablicy, także te, które przedstawiają średniowiecze w negatywnym świetle.
2. Mini - wykład. (5 minuty)
 - N. zaznacza średniowiecze na osi czasu. Oblicza z klasą, ile czasu minęło od zakończenia tej epoki.
 - N. przedstawia hierarchę społeczeństwa średniowiecznego, wyjaśnia, że społeczeństwo średniowiecznej Europy dzieliło się na stany, różniące się prawami, obowiązkami i codziennymi zajęciami.
 - N. wyjaśnia, że na kolejnych lekcjach będą poznawać charakterystykę poszczególnych stanów.
3. Film wprowadzający w epokę, ukazujący życie średniowiecznego rycerza (23 minuty):
 - Podczas oglądania filmu N. zatrzymuje film w kluczowych momentach i zadaje dzieciom pytania związane z filmem i charakterystyką stanu rycerskiego. N. daje dzieciom czas na zapisanie odpowiedzi w zeszytach. Zwraca uwagę, że notatki z lekcji będą bardzo potrzebne na ostatniej lekcji z cyklu, kiedy dzieci będą same przedstawiać poszczególne stany.
 - N. podsumowuje wiadomości zdobyte podczas oglądania filmów, szczególnie wiadomości związane z charakterystyką rycerzy i zamków. Mówi o drodze jaką

musiał zdobyć chłopiec, żeby zostać giermkim, a następnie rycerzem.

4. Prezentacja multimedialna i mini-wykład o roli Kościoła, chrystianizacji Europy oraz o roli klasztorów i mnichów, wyjaśnia terminy: "zakon", "reguła", "ubóstwo" (12 minut);
 - N. pokazuje poszczególne slajdy i omawia wygląd średniowiecznych klasztorów, przedstawia poszczególne pomieszczenia i omawia ich rolę w rozkładzie dnia. Przedstawia postać świętego Franciszka i świętej Klary.
 - Podczas wykładu N. zadaje pytania aktywizujące. Przykładowe pytania: "Jak myślicie, jakie obowiązki mieli zakonnicy?", "Czy tylko się modlili, jakie mogli jeszcze mieć obowiązki?", "Jak mógł wyglądać dzień w zakonie?", "Czy klasztory były potrzebne?", "Czy znacie może jakiś świętych?".

Lekcja 2 - Mieszczanie i chłopci

1. Film - Życie w średniowieczu. Chłopi. (25 minut)
 - N. włącza film: http://www.youtube.com/watch?v=ttlitZ_sDDw
 - Po filmie N. pyta dzieci: "Czy chłopci w średniowieczu musieli ciężko pracować?", "Czy pracowali ciężiej niż Wasi rodzice?", "A jak myślicie, jak wyglądało życie w miastach, czym zajmowali się jego mieszkańcy?" (3 minuty);
2. Ślady życia średniowiecznych mieszczan na dzisiejszych starówkach. (12 minut)
 - N. zadaje pytania: "Czy byliście na warszawskiej starówce?", "Czy zwiedzaliście np.: podczas wakacji jakieś stare miasto w innym mieście?", "Jak wyglądało stare miasto?", "Czy uliczki są wąskie, szeroki?", "A może zapamiętaliście nazwę jakiejś ulicy na starym mieście?";
 - Analiza mapy starówki Torunia. N. wyświetla mapę na rzutniku;
 - N. prosi dzieci, aby przyjrzały się mapie i wyszukały na niej nazwy tych ulic, które kojarzą się z zawodami lub pracą/działalnością gospodarczą. N. zapisuje je na tablicy. N. pomaga uczniom odszukać wszystkie nazwy ulic, zapiszcie również te, których znaczenia dzieci nie rozumieją. N. pokazuje dzieciom, że w średniowieczu często rzemieślnicy tych samych specjalności osiedlali się blisko siebie; dowodem tego są właśnie zachowane nazwy ulic. N. wprowadza pojęcie cechu;
 - N. prosi uczniów, żeby spróbowali odgadnąć, czym zajmowali się ludzie mieszkający przy ulicach, których nazwy wypisali (jeśli pracujecie z mapą Torunia, będą to następujące ulice: Sukiennicza, Browarna, Piernikowska, Ślusarska, Wielkie Garbary, Małe Garbary, Szewska, Piekary, Bankowa);
 - N. podsumowuje wypowiedzi dzieci. N. pokazuje slajdy, przedstawiające wizerunki średniowiecznych miast i kieruje uwagę dzieci na mury miejskie. Tłumaczy dzieciom ich rolę;
 - N. zadaje pytanie: "Dlaczego niektóre zawody zanikły, a inne są uprawiane do dziś?";
3. Podsumowanie i mini-wykład, w którym N. opowiada o warunkach życia w średniowiecznym mieście, o roli kupców i rzemieślników, wprowadza pojęcie rynku, samorządu miejskiego, burmistrza (5 minut);

4. Praca domowa (3 minuty). N. dzieli klasę na 4 grupy (w przypadku dużych klas warto podzielić klasę na 8 grup, po dwie na każdy stan: kmiący (chłopski), mieszczański, rycerski i duchowny). Każda grupa ma opracować jeden stan. Zadaniem każdej z grup będzie przygotowanie scenek przedstawiających typowe zajęcia dla poszczególnych stanów. Dzieci mają w domu zastanowić się jakie scenki będą charakterystyczne dla poszczególnych stanów. Dzieci mają w domu wykonać rekwizyty. Rycerze: przygotowują miecze/ tarcze rycerskie/zbroje rycerskie. Mieszczanie: mogą przykładowo narysować szyldy, które mogłyby wisieć przed wejściem do zakładu lub sklepu średniowiecznego. Chłopi: sierp/snopek zboża. Mnisi mogą wykonać mały modlitewnik.

Lekcja 3 - Drama. Utrwalanie wiadomości na temat charakterystyki poszczególnych stanów.

1. Dzieci pracują w grupach stworzonych na poprzedniej lekcji. Każda grupa ma opracować jeden stan. Zadaniem każdej z grup jest przygotowanie scenek przedstawiających typowe zajęcia dla poszczególnych stanów, dzieci wykorzystują pomysły przygotowane w ramach pracy domowej. Scenek przygotowywanych przez grupę powinno być kilka. Wszystkie dzieci z grupy mają brać udział w scenkach. Dzieci w grupach opracowują konkretne scenki, dzielą się na rolę, ustalają dialogi, tworzą rekwizyty przygotowują się do wystąpienia. (13 minut)
2. Dzieci prezentują scenki. Dzieci z pozostałych grup próbują odgadywać przedstawiane czynności i zapisują je sobie na kartkach. (nie mówią głośno).
3. W trakcie prezentacji scenek, N. zatrzymuje akcję techniką "stop-klatki". (25 minut)
 - Dzieci z pozostałych grup przeprowadzają wywiad z osobami przedstawiający dany stan.
 - Należy zachęcać dzieci do pytań, które utrwalą ich wiedzę na temat danego stanu. N. może zadawać pytania pomocnicze: "Co robisz?", "Czy musisz to robić?", "Co czujesz?", "Co będziesz jadł na obiad?", "Czy jesteś zadowolony/zadowolona z tego co robisz?", "Czy chciałbyś należeć do innego stanu, dlaczego?".
4. N. podsumowuje wiadomości zdobyte na tej i poprzednich lekcjach. N. odwołuje się do spontanicznych skojarzeń dzieci z początkowej lekcji (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Film
Wykład
Prezentacja multimedialna

Techniki:

Inscenizacja (sztuka teatralna)
Stop-klatka

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.11.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać klasztor średniowieczny i tryb życia mnichów, używając pojęć: zakon, reguła, ubóstwo;
Hist-VI.11.2 : [średniowiecze] dziecko charakteryzuje postać św. Franciszka z Asyżu
Hist-VI.12.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi dokonać charakterystyki zamku średniowiecznego i jego mieszkańców
Hist-VI.12.2 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać charakterystyczne cechy wzoru osobowego średniowiecznego rycerza
Hist-VI.13.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać miasto średniowieczne, używając pojęć: kupiec, rzemieślnik, cech, burmistrz, samorząd miejski, rynek, mury miejskie
Hist-VI.13.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi porównać warunki życia w mieście średniowiecznym i współczesnym.
Hist-VI.14.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać warunki życia na wsi średniowiecznej
Hist-VI.14.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi porównać życie chłopca z życia rycerza i mieszczanina
Hist-VI.25.3 : [ogólne] dziecko zna różne historyczne formy wytwarzania dóbr (rzemieślnicza, przemysłowa)

Hist-VI.5.3 : [WOS] dziecko potrafi wyjaśnić, jakie role realizują różne grupy społeczne

Psych-IV-VI.8.1 : dziecko wie, dlaczego ludzie tworzą i wybierają grupy

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Mapa Torunia i miasta średniowieczne.pdf

W średniowiecznym klasztorze.pdf

30 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WŚRÓD ŚREDNIOWIECZNYCH - POZNAJEMY GRUPY SPOŁECZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają historię średniowiecza, zapoznają się z charakterystyką poszczególnych stanów. Oglądają film przedstawiający życie średniowiecznych rycerzy i chłopów. Dzieci analizują życie średniowiecznych mieszczan na podstawie mapy starego miasta (nazewnictwa ulic). Odgrywają scenki (drama), wcielają się w postacie charakterystyczne dla poszczególnych stanów. Zadanie jest kontynuowane na trzech godzinach lekcyjnych.

Cele:

- wyjaśnienie hierarchicznego układu społeczeństwa średniowiecznego;
- zapoznanie dzieci z charakterystyką poszczególnych stanów;
- kształtowanie umiejętności samodzielnego dochodzenia do wiedzy;
- rozwijanie umiejętności współpracy;
- rozwijanie umiejętności przekazywania wiedzy innym.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu;
- rzutnik.

Dodatkowo - lekcja 1.:

- <http://www.youtube.com/watch?v=YoUTV8WVu-M> (14 minut) - filmik "Średniowieczna Europa odc. 1 - rycerze i Turnieje część 1". Film wprowadzający w epokę i w charakterystykę stanów, należy przy tym zwrócić uwagę, że dotyczy w dużej mierze Europy Zachodniej. Ukazuje życie średniowiecznego rycerza, sposób budowy zamków.
- załącznik: "W średniowiecznym klasztorze".

Dodatkowo - lekcja 2:

- http://www.youtube.com/watch?v=ttilZ_sDDw (20 minut) - filmik BBC Knowledge w języku polskim przedstawiający życie chłopów w średniowieczu, należy przy tym zwrócić uwagę, że dotyczy w dużej mierze Europy Zachodniej.
- załącznik: "Mapa Torunia i miasta średniowieczne".

Przebieg:

Lekcja 1 - Średniowiecze, mnisi, kościół i rycerze.

1. Skojarzenia do hasła "średniowiecze". (5 minut)
 - N. prosi o podanie skojarzeń, zapisuje wszystkie skojarzenia na tablicy, także te, które przedstawiają średniowiecze w negatywnym świetle.
2. Mini - wykład. (5 minuty)
 - N. zaznacza średniowiecze na osi czasu. Oblicza z klasą, ile czasu minęło od zakończenia tej epoki.
 - N. przedstawia hierarchę społeczeństwa średniowiecznego, wyjaśnia, że społeczeństwo średniowiecznej Europy dzieliło się na stany, różniące się prawami, obowiązkami i codziennymi zajęciami.
 - N. wyjaśnia, że na kolejnych lekcjach będą poznawać charakterystykę poszczególnych stanów.
3. Film wprowadzający w epokę, ukazujący życie średniowiecznego rycerza (23 minuty):
 - Podczas oglądania filmu N. zatrzymuje film w kluczowych momentach i zadaje dzieciom pytania związane z filmem i charakterystyką stanu rycerskiego. N. daje dzieciom czas na zapisanie odpowiedzi w zeszytach. Zwraca uwagę, że notatki z lekcji będą bardzo potrzebne na ostatniej lekcji z cyklu, kiedy dzieci będą same przedstawiać poszczególne stany.
 - N. podsumowuje wiadomości zdobyte podczas oglądania filmów, szczególnie wiadomości związane z charakterystyką rycerzy i zamków. Mówi o drodze jaką

musiał zdobyć chłopiec, żeby zostać giermkim, a następnie rycerzem.

4. Prezentacja multimedialna i mini-wykład o roli Kościoła, chrystianizacji Europy oraz o roli klasztorów i mnichów, wyjaśnia terminy: "zakon", "reguła", "ubóstwo" (12 minut);
 - N. pokazuje poszczególne slajdy i omawia wygląd średniowiecznych klasztorów, przedstawia poszczególne pomieszczenia i omawia ich rolę w rozkładzie dnia. Przedstawia postać świętego Franciszka i świętej Klary.
 - Podczas wykładu N. zadaje pytania aktywizujące. Przykładowe pytania: "Jak myślicie, jakie obowiązki mieli zakonnicy?", "Czy tylko się modlili, jakie mogli jeszcze mieć obowiązki?", "Jak mógł wyglądać dzień w zakonie?", "Czy klasztory były potrzebne?", "Czy znacie może jakiś świętych?".

Lekcja 2 - Mieszczanie i chłopci

1. Film - Życie w średniowieczu. Chłopi. (25 minut)
 - N. włącza film: http://www.youtube.com/watch?v=ttlitZ_sDDw
 - Po filmie N. pyta dzieci: "Czy chłopci w średniowieczu musieli ciężko pracować?", "Czy pracowali ciężiej niż Wasi rodzice?", "A jak myślicie, jak wyglądało życie w miastach, czym zajmowali się jego mieszkańcy?" (3 minuty);
2. Ślady życia średniowiecznych mieszczan na dzisiejszych starówkach. (12 minut)
 - N. zadaje pytania: "Czy byliście na warszawskiej starówce?", "Czy zwiedzaliście np.: podczas wakacji jakieś stare miasto w innym mieście?", "Jak wyglądało stare miasto?", "Czy uliczki są wąskie, szerokie?", "A może zapamiętaliście nazwę jakiejś ulicy na starym mieście?";
 - Analiza mapy starówki Torunia. N. wyświetla mapę na rzutniku;
 - N. prosi dzieci, aby przyjrzały się mapie i wyszukały na niej nazwy tych ulic, które kojarzą się z zawodami lub pracą/działalnością gospodarczą. N. zapisuje je na tablicy. N. pomaga uczniom odszukać wszystkie nazwy ulic, zapiszcie również te, których znaczenia dzieci nie rozumieją. N. pokazuje dzieciom, że w średniowieczu często rzemieślnicy tych samych specjalności osiedlali się blisko siebie; dowodem tego są właśnie zachowane nazwy ulic. N. wprowadza pojęcie cechu;
 - N. prosi uczniów, żeby spróbowali odgadnąć, czym zajmowali się ludzie mieszkający przy ulicach, których nazwy wypisali (jeśli pracujecie z mapą Torunia, będą to następujące ulice: Sukiennicza, Browarna, Piernikowska, Ślusarska, Wielkie Garbary, Małe Garbary, Szewska, Piekary, Bankowa);
 - N. podsumowuje wypowiedzi dzieci. N. pokazuje slajdy, przedstawiające wizerunki średniowiecznych miast i kieruje uwagę dzieci na mury miejskie. Tłumaczy dzieciom ich rolę;
 - N. zadaje pytanie: "Dlaczego niektóre zawody zanikły, a inne są uprawiane do dziś?";
3. Podsumowanie i mini-wykład, w którym N. opowiada o warunkach życia w średniowiecznym mieście, o roli kupców i rzemieślników, wprowadza pojęcie rynku, samorządu miejskiego, burmistrza (5 minut);

4. Praca domowa (3 minuty). N. dzieli klasę na 4 grupy (w przypadku dużych klas warto podzielić klasę na 8 grup, po dwie na każdy stan: kmiący (chłopski), mieszczański, rycerski i duchowny). Każda grupa ma opracować jeden stan. Zadaniem każdej z grup będzie przygotowanie scenek przedstawiających typowe zajęcia dla poszczególnych stanów. Dzieci mają w domu zastanowić się jakie scenki będą charakterystyczne dla poszczególnych stanów. Dzieci mają w domu wykonać rekwizyty. Rycerze: przygotowują miecze/ tarcze rycerskie/zbroje rycerskie. Mieszczanie: mogą przykładowo narysować szyldy, które mogłyby wisieć przed wejściem do zakładu lub sklepu średniowiecznego. Chłopi: sierp/snopek zboża. Mnisi mogą wykonać mały modlitewnik.

Lekcja 3 - Drama. Utrwalanie wiadomości na temat charakterystyki poszczególnych stanów.

1. Dzieci pracują w grupach stworzonych na poprzedniej lekcji. Każda grupa ma opracować jeden stan. Zadaniem każdej z grup jest przygotowanie scenek przedstawiających typowe zajęcia dla poszczególnych stanów, dzieci wykorzystują pomysły przygotowane w ramach pracy domowej. Scenek przygotowywanych przez grupę powinno być kilka. Wszystkie dzieci z grupy mają brać udział w scenkach. Dzieci w grupach opracowują konkretne scenki, dzielą się na rolę, ustalają dialogi, tworzą rekwizyty przygotowują się do wystąpienia. (13 minut)
2. Dzieci prezentują scenki. Dzieci z pozostałych grup próbują odgadywać przedstawiane czynności i zapisują je sobie na kartkach. (nie mówią głośno).
3. W trakcie prezentacji scenek, N. zatrzymuje akcję techniką "stop-klatki". (25 minut)
 - Dzieci z pozostałych grup przeprowadzają wywiad z osobami przedstawiający dany stan.
 - Należy zachęcać dzieci do pytań, które utrwalą ich wiedzę na temat danego stanu. N. może zadawać pytania pomocnicze: "Co robisz?", "Czy musisz to robić?", "Co czujesz?", "Co będziesz jadł na obiad?", "Czy jesteś zadowolony/zadowolona z tego co robisz?", "Czy chciałbyś należeć do innego stanu, dlaczego?".
4. N. podsumowuje wiadomości zdobyte na tej i poprzednich lekcjach. N. odwołuje się do spontanicznych skojarzeń dzieci z początkowej lekcji (7 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Film
Wykład
Prezentacja multimedialna

Techniki:

Inscenizacja (sztuka teatralna)
Stop-klatka

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.11.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać klasztor średniowieczny i tryb życia mnichów, używając pojęć: zakon, reguła, ubóstwo;
Hist-VI.11.2 : [średniowiecze] dziecko charakteryzuje postać św. Franciszka z Asyżu
Hist-VI.12.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi dokonać charakterystyki zamku średniowiecznego i jego mieszkańców
Hist-VI.12.2 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać charakterystyczne cechy wzoru osobowego średniowiecznego rycerza
Hist-VI.13.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać miasto średniowieczne, używając pojęć: kupiec, rzemieślnik, cech, burmistrz, samorząd miejski, rynek, mury miejskie
Hist-VI.13.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi porównać warunki życia w mieście średniowiecznym i współczesnym.
Hist-VI.14.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać warunki życia na wsi średniowiecznej
Hist-VI.14.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi porównać życie chłopca z życia rycerza i mieszczanina
Hist-VI.25.3 : [ogólne] dziecko zna różne historyczne formy wytwarzania dóbr (rzemieślnicza, przemysłowa)

Hist-VI.5.3 : [WOS] dziecko potrafi wyjaśnić, jakie role realizują różne grupy społeczne

Psych-IV-VI.8.1 : dziecko wie, dlaczego ludzie tworzą i wybierają grupy

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Mapa Torunia i miasta średniowieczne.pdf

W średniowiecznym klasztorze.pdf

31 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WZÓR WŁADCY IDEALNEGO - KAROL WIELKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają historię Karola Wielkiego, tworząc tzw. kartę postaci.

Cele:

- zapoznanie z wydarzeniami historycznymi z okresu Karola Wielkiego;
- zapoznanie ze wzorem średniowiecznego władcy.

Potrzebne materiały:

- kartki z wydarzeniami z okresu panowania Karola Wielkiego.

Załącznik do zadania:

- wzór karty postaci;
- kartki z wydarzeniami historycznymi.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia, że w ramach tego spotkania dzieci dowiedzą się więcej o Karolu Wielkim - jednym z najważniejszych średniowiecznych władców. N. wprowadza dzieci w czas oraz okoliczności historyczne, w których panował Karol (5 minut);
2. Docelowym zadaniem uczniów i uczennic jest zebranie jak największej liczby informacji dotyczących Karola Wielkiego. Mają przy tym wypełnić otrzymane karty postaci, korzystając z otrzymanych losowo informacji od N. (3 minuty na opis zadania);
3. Opisy związane z Karolem Wielkim podzielone są na trzy kategorie, z których każda jest losowana:
 - rodzina i życie osobiste;
 - władza i spuścizna;
 - wojny i podboje;
4. Wszyscy otrzymują informacje z kategorii "Najważniejsze fakty" (koronacja na cesarza i traktat w Verdun);
5. Każde dziecko otrzymuje jedną kategorię, z której musi samodzielnie ułożyć opis i wydarzenia, a następnie uzupełnić swoją kartę postaci posiadanymi informacjami (15 minut);
6. Następnie zadaniem każdego dziecka jest zdobycie informacji (i wypełnienie karty postaci) o Karolu od innych dzieci. Aby dodać ćwiczeniu dodatkowego wymiaru i sprawdzić, jak dzieci radzą sobie pod presją czasu, N. określa, że uczniowie i uczennice mogą się wymieniać informacjami w tych samych parach przez 2-3 minuty. Potem następuje zmiana par (15 minut);
7. W ramach podsumowania klasa stara się odpowiedzieć na pytania:
 - jaki obraz władcy można w ten sposób stworzyć?
 - jakie było znaczenie panowania Karola Wielkiego? (7 minut)

Warianty:

- **praca domowa:** Jaki był wzór średniowiecznego władcy, kiedy patrzy się na przykład Karola Wielkiego?

Potencjalne problemy:

- gdyby n. było trudno opanować proces zajęć, może on wyznaczyć jedną grupę, która będzie zajmowała się koordynacją ćwiczenia.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.12.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi dokonać charakterystyki zamku średniowiecznego i jego mieszkańców

Hist-VI.12.2 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać charakterystyczne cechy wzoru osobowego średniowiecznego rycerza

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, kim był Karol Wielki i dlaczego jest ważną postacią w historii Europy.

Lista załączników:

Elementy opisu Karola Wielkiego.doc

Karta postaci.pdf

32 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ŚREDNIOWIECZNI ARCHITEKCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci wykorzystują zdobytą wiedzę z zakresu kultury średniowiecznej, wskazując najważniejsze elementy architektury romańskiej i gotyckiej.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z cechami charakterystycznymi architektury romańskiej;
- zapoznanie uczniów i uczennic z cechami charakterystycznymi architektury gotyckiej;
- rozwijanie zainteresowania historią;
- rozwijanie umiejętności stosowania zdobytej wiedzy w praktyce;
- rozwijanie umiejętności pracy grupowej.

Potrzebne materiały:

- film dotyczący architektury romańskiej i gotyckiej;
- kartki A4;
- ołówki, nożyczki, klej, kredki;

- po jednym wzorniku elementów architektonicznych dla grupy (grupy 3-osobowe);
- film do obejrzenia przez dzieci: <http://youtu.be/wuK9A0iDpTA>;
- dodatkowe źródła: książki historyczne, encyklopedie (w miarę możliwości multimedialne) itp.;
- odtwarzacz muzyczny i muzyka średniowieczna;
- książki i albumy przedstawiające architekturę średniowieczną;
- dodatkowe źródło interaktywne, które może być wykorzystane przez N. wspierająco: <http://www.youtube.com/watch?v=MTcNQzk76nw> (film przedstawiający sposób szkicowania kościoła romańskiego);
<http://gm43.tmpsc.pl/others/historia/romanskie.html>; <http://mappinggothic.org/> (mapa architektury gotyckiej we Francji);
<http://www.mcah.columbia.edu/ha/html/medieval.html> (interaktywne wycieczki po średniowiecznych kościołach i katedrach).

Załączniki do zadania:

- elementy architektoniczne do wycięcia.

Uwaga! Zadanie wymaga wcześniejszego obejrzenia ze zrozumieniem krótkiego filmu (w ramach pracy domowej: "Obejrzyj film i zapamiętaj najważniejsze elementy architektury średniowiecznej. Czym różniła się architektura romańska od gotyckiej?"). Jeśli dzieci nie miały możliwości tego zrobić wcześniej, będzie konieczne obejrzenie go w ramach lekcji (około 5 minut dodatkowo na obejrzenie filmu).

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że korzystając ze zdobytej z filmu wiedzy oraz dodatkowych źródeł, wcielią się w średniowiecznych architektów - stworzą szkice budynków, zgodnie z cechami wybranych nurtów w kulturze średniowiecznej. W tle n. włącza muzykę, aby dzieci lepiej wczuły się w średniowieczny klimat (2 minuty);
2. Zadanie:
 - dzieci dzielą się (lub mogą zostać podzielone według wybranego sposobu podziału przez n.) na grupy 3-osobowe;
 - każda grupa losuje swoje "wyzwanie": stworzenie szkicu kościoła romańskiego, stworzenie szkicu kościoła gotyckiego, stworzenie szkicu średniowiecznego miasta;
 - każda grupa otrzymuje także wzorniki z elementami do wycięcia (w tym malowidłami, częściami budynków itp.) - chodzi o to, aby wybrać elementy właściwe dla rodzaju budynków oraz dla wskazanego nurtu;
 - dzieci dzielą się w grupach na rysownika, wzornika oraz prezentującego;
 - zadaniem rysownika jest stworzenie szkicu;
 - zadaniem wzornika jest wybranie odpowiednich wzorów oraz ich wycięcie i przyklejenie w ramach szkicu;

- zadaniem prezentującego jest przedstawienie pracy grupy na forum klasy i uzasadnienie wybranych elementów;
 - wszyscy w grupie decydują i przypominają sobie, jakie elementy są charakterystyczne dla ich stylu (25 minut);
3. Dzieci prezentują stworzone prace. Następnie wraz z n. wypisują cechy charakterystyczne dla średniowiecznej architektury (20 minut).

Warianty:

- w miarę możliwości zadanie może być realizowane z wykorzystaniem nowoczesnych technologii, np. programu graficznego.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.11.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać klasztor średniowieczny i tryb życia mnichów, używając pojęć: zakon, reguła, ubóstwo;

Hist-VI.12.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi dokonać charakterystyki zamku średniowiecznego i jego mieszkańców

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

elementy architektoniczne do wycięcia.jpg



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



33 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ŚREDNIOWIECZNE INSPIRACJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają inspiracje średniowieczne we współczesnej kulturze popularnej. Następnie wybierają sobie jedną z postaci typowych dla tej epoki i piszą na jej temat opowiadanie. Postacie, o których będą pisać opowiadanie, to: rycerz bez skazy, asceta i trubadur.

Cele:

- zapoznanie z wpływem średniowiecza na współczesną kulturę;
- rozwijanie umiejętności mówienia o własnych zainteresowaniach;
- rozwijanie umiejętności twórczego pisania.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu;
- rzutnik multimedialny;
- proponowane filmy do obejrzenia: <http://www.youtube.com/watch?v=oLvbUMmg8zE> (Władca pierścieni, Dwie wieże); <http://www.youtube.com/watch?v=fS7UPqIJcSM> (Królestwo Niebieskie - zwiastun filmowy)

<http://www.youtube.com/watch?v=g2j1VkbRWiE> (inspiracje w reklamie);
<http://www.youtube.com/watch?v=SL3EuzaDgpQ> (gra Medieval II: Total War - Official Release Trailer);

- wydrukowane materiały - początki opowieści;
- kapelusz lub pudełko - do losowania karteczek z początkami opowieści.

Załączniki do zadania:

- Początki opowieści (średniowiecze).

Przebieg:

1. N. pyta, czy dzieci znają jakieś filmy i książki inspirowane średniowieczem. Jeżeli tak i dzieci mają dużo pomysłów, wówczas wystarczy obejrzeć jeden z zaproponowanych filmów. Jeśli jednak dzieci nie mają skojarzeń, warto obejrzeć dwa lub trzy (10 minut);
2. Dzieci, pracując w grupach 4-5-osobowych, starają się wypisać jak najwięcej rzeczy, które kojarzą im się ze średniowieczem. Przykładowe rzeczy, które dzieci mogą napisać, to:
 - używana broń to: miecze, łuki, kusze; wojownicy chodzą w zbrojach;
 - podróżuje się pieszo lub konno;
 - nie jest łatwo poruszać się po świecie - jest wiele niebezpieczeństw, podróż zajmuje dużo czasu;
 - ludzie wierzą w moce potężniejsze niż człowiek;
 - rządzą królowie i książęta, niektórzy ludzie mają tytuły szlacheckie;
 - ważne są więzy krwi;
 - władza przekazywana jest z ojca na syna;
 - dużą wagę przykładają do więzów pokrewieństwa - postaci znają swoje drzewo genealogiczne etc. (5 minut);
3. N. prosi o zastanowienie się, jaka postać średniowieczna najbardziej ich fascynuje. Każda grupa wybiera sobie jedną postać i losuje odpowiedni dla niej początek historii (początki historii w załączniku):
 - **Rycerz bez skazy** - nie waha się stanąć do walki, najważniejszy dla niego jest honor, walczy w turniejach, jest wierny królowi.
 - **Średniowieczny święty, asceta** - niezwykle człowiek, który wyrzekł się doczesnego świata, wszelkich przyjemności i bogactw.
 - **Trubadur** - który wędruje od miasta do miasta i wie, że życie jest niebezpieczne, lecz pełne przygód. Wesoły grajek znający wiele ciekawych historii. Dlatego wiele osób zaprasza go do swego stołu, aby umilił im czas. Pochodzi z nizin społecznych.
4. Dzieci piszą opowiadania z dialogiem inspirowane średniowieczem. N. krąży po sali, pomaga, tłumaczy, podpowiada (20 minut);
5. Grupy prezentują wykonane prace. Wspólne omówienie prac. W tej części lekcji n. powinien zwrócić uwagę, że jednak nie wszystkie filmy, książki, komiksy i gry oddają prawdziwy obraz epoki i że średniowiecze to bardzo długa epoka i przez to

skomplikowana. Nasze czasy od czasów Piastów dzieli 1000 lat; to tyle, ile trwała epoka średniowiecza (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.11.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać klasztor średniowieczny i tryb życia mnichów, używając pojęć: zakon, reguła, ubóstwo;

Hist-VI.12.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi dokonać charakterystyki zamku średniowiecznego i jego mieszkańców

Hist-VI.12.2 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać charakterystyczne cechy wzoru osobowego średniowiecznego rycerza

Hist-VI.13.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać miasto średniowieczne, używając pojęć: kupiec, rzemieślnik, cech, burmistrz, samorząd miejski, rynek, mury miejskie

Hist-VI.14.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać warunki życia na wsi średniowiecznej

Hist-VI.14.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi porównać życie chłopca z życia rycerza i mieszczanina

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, że średniowiecze jest ważną inspiracją dla współczesnej kultury, potrafi wskazać odpowiednie przykłady.

Lista załączników:

Początki opowieści średniowiecze.rtf



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

