

Historia klasa V

1 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CO PAMIĘTAMY O STAROŻYTNEJ I ŚREDNIOWIECZNEJ EUROPIE

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:

Dzieci przypominają sobie informacje zdobyte w poprzednim roku szkolnym. Konfrontują je z doświadczeniami z wakacji.

Cele:

- przypomnienie zdobytej wiedzy i umiejętności w poprzednim roku szkolnym;
- rozwijanie umiejętności zapisywania dat w historii;
- rozwijanie umiejętności tworzenia osi czasu;
- zapoznanie z zakresem omawianym w nowym roku szkolnym.

Potrzebne materiały:

- karta z niedokończonymi zdaniem (po jednej dla każdego dziecka).

Przebieg:

1. **Wprowadzenie i odniesienie się do doświadczeń wakacyjnych.** Czy dzieci miały kontakt z historią w czasie wakacji? Co widziały? Czego się dowiedziały? Czy są rzeczy, których chciałyby się dowiedzieć lub nauczyć? N. może także opowiedzieć dzieciom o swoich doświadczeniach i np. pokazać zdjęcia ze swojej historycznej podróży (10 minut);
2. **Tworzenie linii czasu w parach.** Dzieci określają na liniach czasu, do kiedy trwała starożytność. Zapisują dokładną datę i zamieniają ją na wieki. Następnie przy linii czasu po stronie "starożytność" wypisują wszystkie hasła, imiona postaci prawdziwych i mitycznych, które zapamiętały (nad linią postacie prawdziwe, a pod linią mityczne). To samo robią po stronie "średniowiecze". Której parze udało się przypomnieć sobie najwięcej haseł? Czy wszystkie były trafne? (15 minut);
3. **Przypomnienie pojęć i samodzielne sprawdzanie swojej wiedzy (dokańczanie zdań).** Zadaniem dzieci jest dokończenie zdań na karcie pracy, które mają za zadanie sprawdzić, na ile dziecko radzi sobie z dotychczas zdobytą wiedzą. Ma też stanowić informację zwrotną dla dziecka, jakie obszary należy jeszcze powtórzyć. Kiedy dzieci wypełnią karty, wraz z N. omawiają poszczególne zdania. N. zaprasza wszystkich do dyskusji, ale dzieci, które nie chcą się wypowiadać o wybranym zdaniu - nie muszą (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda ewaluacyjna

Techniki:

Elicitation

Graffiti

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

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.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.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.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Zdania do dokończenia.pdf

2 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LEGENDY O POWSTANIU PAŃSTWA

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 starają się ustalić, czym się różni baśń od legendy i historii. Poznają znaczenie legend.

Cele:

- rozwijanie umiejętności rozróżniania pojęć: historia, legenda;
- zapoznanie z pojęciem: kronika;
- zapoznanie z legendami piastowskimi;
- rozwijanie umiejętności wypowiedzenia własnych opinii na wybrany temat.

Potrzebne materiały:

- przykładowe legendy piastowskie: O Lechu, Czechu i Rusie, O królu Popielu, O Piaście Kołodzieju.
- wzory map do uzupełnienia;
- atlasy historyczne.

Przebieg:

1. N. czyta dzieciom fragment kroniki Galla Anonima: "Lecz dajmy pokój rozpamiętywaniu dziejów ludzi, których wspomnienie zaginęło w niepamięci wieków, a wspomniawszy ich tylko pokrótce, przejdźmy do głoszenia tych spraw, które utrwaliła wierna pamięć". Pyta dzieci, czy na tej podstawie potrafią odgadnąć, czego może dotyczyć ta lekcja. Następnie wyjaśnia, że zajmą się legendami o początkach państwa;
2. **Wskazanie rozróżnienia: legendy a historia.** N. pyta dzieci, jakie są według nich cechy legendy, a jakie historii. Wszystkie pomysły dzieci zapisuje na tablicy. Następnie podsumowuje, wskazując dzieciom właściwe rozróżnienie pojęć, opierając się na ich pomysłach (5 minut);
3. **Czytanie legend i ich interpretacja.** Dzieci dzielą się na grupy 4-osobowe. W grupach czytają teksty legend, rozdane przez N. (każda grupa dostaje jedną legendę). Ich zadaniem jest:
 - wypisanie elementów mających charakter czysto fikcyjny;
 - wypisanie elementów, które mogą mieć charakter historyczny;
 - wypisanie niezrozumiałych słów pojawiających się w tekście i zapisanie propozycji, co zdaniem dzieci mogą one oznaczać;
 - wypisanie przyczyn i skutków poszczególnych wydarzeń w legendzie (według wzoru: przyczyna -> wydarzenie -> skutek);
 - zaznaczenie na mapce miejsc wydarzeń, opisanych w legendzie (w miarę możliwości) (20 minut);
4. **Podsumowanie.** Omówienie na forum klasy pracy wszystkich grup, w tym: sprawdzenie trudnych pojęć i oznaczeń na mapkach (10 minut);
5. **Rola kronikarza.** N. czyta dzieciom fragment kroniki Galla Anonima, nawiązujący do poznanych legend. Wraz z dziećmi omawia kwestie:
 - czym jest kronika?
 - jaka jest rola kronikarza? (10 minut);
6. **Proponowana praca domowa.** Stwórz krótki wpis do kroniki, przedstawiając ciekawe wydarzenie ze swojego życia lub mające miejsce w twoim otoczeniu. Zwróć uwagę, aby przedstawić w tym jak najwięcej informacji, które mogłyby się przydać historykom w przyszłości.

Warianty:

- dzieci w grupach mogą przygotować krótkie scenki, polegające na odegraniu wydarzeń z wybranej legendy;
-

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Opowiadanie

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.10.1 : [średniowiecze] dziecko zna legendy o powstaniu państwa polskiego

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

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

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

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

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

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

Lista załączników:

Legenda o Piaście Kołodzieju.odt

Legenda o Lechu, Czechu i Rusie.odt
Legenda o królu Popielu.odt
początek kroniki Galla Anonima.docx



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



3 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: POWSTANIE PAŃSTWA I CHRZEST - TWORZYMY HISTORIĘ ALTERNATYWNA

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:

N. opowiada uczniom i uczennicom o początkach polskiej państwowości. Dzieci poznają znaczenie chrztu Polski oraz zastanawiają się nad alternatywną wizję - co by się stało, gdyby do tego nie doszło.

Cele:

- poznanie faktografii z zakresu powstania polskiej państwowości;
- rozwijanie umiejętności dostrzegania powiązań przyczynowo-skutkowych;
- rozwijanie wyobraźni historycznej poprzez tworzenie historii alternatywnej.

Potrzebne materiały:

- atlasy historyczne, mapa przedstawiająca Polskę z czasów Mieszka I;
- dodatkowe źródło interaktywne: <http://www.edukacja.mppp.did-it.pl/ebook/>

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. pyta dzieci, czy słyszały lub czytały kiedykolwiek o początkach państwa polskiego. Czy wiedzą, jakie wydarzenie miało w tamtym czasie najdonioślejsze znaczenie? Następnie, nawiązując w miarę możliwości do wypowiedzi dzieci, N. omawia okoliczności powstania państwa.
 - wskazuje na mapie zasięg terytorialny państwa, Gniezno, Poznań i Kraków;
 - tłumaczy takie pojęcia, jak: gród, plemię, drużyna, książę.
 - przedstawia okoliczności chrztu Polski, małżeństwo z Dobrawą (10 minut);
2. **Przyczyny i skutki.** Dzieci otrzymują teksty od N. Na ich podstawie oraz wprowadzenia, zapisują datę chrztu Polski oraz wypisują przyczyny i skutki tego wydarzenia (10 minut);
3. **Ćwiczenie myślowe "Co by było, gdyby..."**. N. zadaje pytania - a co by było gdyby Mieszko nie przyjął chrztu? Dzieci, pracując w parach, tworzą w punktach krótką historię alternatywną na temat Polski bez chrztu. Przedstawienie pomysłów chętnych (15 minut);
4. **Podsumowanie.** N. podsumowuje ćwiczenia: komentuje wypowiedzi uczniów i uczennic, w taki sposób, aby wyjaśnić, dlaczego historia potoczyła się właśnie w taki sposób, może wspomnieć o plemionach Słowian zachodnich, które nie przyjęły chrztu i nie stworzyły państwa oraz o Rusi, która przyjęła chrzest z Bizancjum. Jeszcze raz wymienia najważniejsze fakty do zapamiętania przez uczniów (10 minut)
5. **Do przeczytania w domu.** N. rozdaje dzieciom "kartę" Mieszka I.

Potencjalne problemy:

- Praca metodą historii alternatywnej jest dość trudna. Dlatego sugerujemy, aby N. przygotowując się do prowadzenia zajęć, zapoznał się z rozdziałem *Co by było, gdyby Mieszko I nie przyjął chrztu?*, z książki, pt. *Dylematy historii. Nos Kleopatry, czyli co by było gdyby...* (w załączniku).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

Hist-VI.10.4 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać panowanie Mieszka I, umiejscawiając je w czasie i używając pojęć: plemię, gród, drużyna, książę;

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

Psych-IV-VI.3.2 : dziecko potrafi rozwiązywać problemy wykorzystując techniki twórczego myślenia

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna okoliczności chrztu Polski;
- dziecko wie, jakie problemy miało młode państwo polskie.

Lista załączników:

Powstanie państwa polskiego.pdf

Chrzest Polski - materiały dla uczniów i uczennic.rtf

Mieszko I - karta postaci historycznej.rtf

Co by było gdyby Mieszko nie przyjął chrztu?.rtf

4 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BOLESŁAW CHROBRY UDZIELA NAM WYWIADU

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 fakty na temat Bolesława Chrobrego. Przygotowują z nim wywiad.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami historii Polski: okresem panowania Bolesława Chrobrego;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w tekście;
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności tworzenia tekstu.

Potrzebne materiały:

- krótkie teksty dotyczące: najważniejszych faktów z życia Bolesława Chrobrego, zjazdu gnieźnieńskiego, koronacji, wyprawy kijowskiej;
- prezentacja multimedialna;
- dodatkowe rozwiązanie interaktywne: wycieczka po średniowiecznym Gnieźnie przy

użyciu urządzenia mobilnego (<http://www.mppp.pl/makieta-ar/>); pliki audio przedstawiające wybrany fragment historii Polski średniowiecznej (<http://www.edukacja.mppp.pl/>).

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. opowiada o panowaniu Bolesława Chrobrego, korzystając z prezentacji multimedialnej - Zwraca szczególną uwagę na postać: św. Wojciecha, Ottona III oraz opisuje Zjazd Gnieźnieński, pokazuje też na mapie zdobycze terytorialne (15 minut);
2. **Zapoznanie się z informacjami o Bolesławie Chrobrym.** Dzieci czytają otrzymane od N. karty postaci, dotyczące Bolesława Chrobrego. Zaznaczają fragmenty, ich zdaniem najważniejsze. N. zwraca uwagę, że ten element ćwiczenia ma szczególne znaczenie. Za chwilę dzieci będą tworzyły własne "wywiady" z Bolesławem Chrobrym, w związku z tym zaznaczenie najważniejszych fragmentów ułatwi im pracę - będą wiedziały, o co chcą pytać (10 minut);
3. **Tworzenie wywiadów na podstawie zdobytych informacji.** Dzieci w parach opracowują wywiad z Bolesławem Chrobrym. Wymyślają pytania i zastanawiają się, co Bolesław mógłby odpowiedzieć. Każda para opracowuje jeden z tematów:
 - zjazd gnieźnieński
 - koronacja
 - wyprawa kijowska (15 minut);
4. **Podsumowanie.** N. podsumowuje ćwiczenie, wprowadzając takie nazwy: księżę, drużyna, Szczerbiec, Ruś Kijowska (5 minut)

Warianty:

- dodatkowo, jako element historii "z przymrużeniem oka" można dzieci zapoznać z utworem "Bolesław Chrobry" w wykonaniu T-raperów znad Wisły: <http://www.youtube.com/watch?v=vAzz3lMa3qI>; Dzieci mogą spróbować skonfrontować to, czego nauczyły się podczas lekcji z tekstem piosenki;
- w mniejszych grupach, w miarę możliwości można wykonać zadanie w formie webquestu: wówczas dzieci samodzielnie (na wskazanych przez N. stronach) mogą wyszukiwać informacje na temat Bolesława Chrobrego i na tej podstawie przygotowywać swoje wywiady.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Wykład

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.10.4 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać panowanie Mieszka I, umiejscawiając je w czasie i używając pojęć: plemię, gród, drużyna, książę;

Hist-VI.10.5 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać historię zjazdu gnieźnieńskiego, uwzględniając postacie: św. Wojciecha, Bolesława Chrobrego i Ottona III;

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

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

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

Pol-IV-VI.44.2 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania pytające

Lista załączników:

Bolesław Chrobry prezentacja.pdf

Bolesław I Chrobry - karta postaci historycznej.rtf

5 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DYNASTIA PIASTÓW. OD MIESZKA I DO BOLESŁAWA KRZYWOUSTEGO

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 przygotowują uproszczone drzewo genealogiczne pierwszych Piastów. N. opowiada o tym, dlaczego kiedyś przygotowywano takie drzewa, a dlaczego robi się je dzisiaj.

Cele:

- rozwijanie samodzielności w zdobywaniu informacji;
- zapoznanie z najważniejszymi wydarzeniami i postaciami historii Polski;
- rozwijanie umiejętności wykorzystywania wiedzy w praktyce.

Potrzebne materiały:

- arkusze A3;
- flamastry i inne przybory piśmiennicze;
- klej;
- ew. drukarka;
- komputery z dostępem do internetu;
- proponowane strony: http://pl.wikibooks.org/wiki/Genealogia_Piast%C3%B3w;

<http://www.poczeta.com/pierwsi.htm>; <http://goo.gl/bPvPpj>;
<http://www.piaastowie.kei.pl/piaast2/wladcy.htm>;
<http://www.piaast.neostrada.pl/strona6.html>.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. zapisuje na tablicy słowo "dynastia".
 - Czy dzieci wiedzą, co ono oznacza? Z czym się im kojarzy?
 - N. zapisuje wszystkie propozycje dzieci na tablicy;
2. Nawiązując do wypowiedzi dzieci N. wyjaśnia, że pierwszą dynastią, która panowała na ziemiach polskich byli Piastowie. Z niektórymi ich przedstawicielami, dzieci zaznają się już na poprzednich lekcjach. W ramach tej lekcji, dzieci poznają innych jej członków oraz przygotowują drzewo genealogiczne począwszy od Mieszka I aż do Bolesława Krzywoustego.
 - Czym jest drzewo genealogiczne? Co przedstawia?;
 - N. omawia z dziećmi sposób tworzenia drzewa genealogicznego;
 - w raz z dziećmi określa nazwy relacji rodzinnych, w tym wprowadzając takie słowa jak: wuj, stryj, bratanica (5 minut);
3. **Tworzenie drzewa genealogicznego.** Dzieci pracują w parach: rysują drzewo genealogiczne pierwszych Piastów. Powinny się na nim znaleźć takie imiona, jak: Mieszko I, Dobrawa, Bolesław Chrobry, Mieszko II, Bezprym, Kazimierz Odnowiciel, Bolesław Śmiały, Władysław Herman, Zbigniew oraz Bolesław Krzywousty. Korzystając z zaproponowanych stron internetowych:
 - wyszukują ilustracje przedstawiające poszczególne postaci;
 - zaznaczają władców, którzy byli koronowani (30 minut);
4. **Podsumowanie.** N. opowiada o genealogii - jaką funkcję pełniła kiedyś, a jaką dzisiaj. W średniowieczu - każdy, kto chciał objąć urząd państwowy lub wziął udział w turnieju rycerskim, musiał udowodnić swoje pochodzenie. Drzewa genealogiczne badano przy planowaniu małżeństw. Początki swoich rodzin wywodzono często od postaci mitycznych. Obecnie, genealogia również może mieć znaczenie praktyczne, gdy ktoś stara się o obywatelstwo kraju, z którego pochodzi rodzina lub w sprawach spadkowych. Przeważnie jednak drzewa genealogiczne tworzone są bez praktycznego powodu, jest to działalność hobbystyczna, która pozwala lepiej poznać historię własnej rodziny. N. zachęca do przygotowania własnego, małego drzewa genealogicznego (10 minut).

Warianty:

- warto zaproponować dzieciom wykorzystanie narzędzi interaktywnych do stworzenia drzewa genealogicznego (np. <http://www.myheritage.pl/family-tree-builder>).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

Hist-VI.10.4 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać panowanie Mieszka I, umiejscawiając je w czasie i używając pojęć: plemię, gród, drużyna, książę;

Hist-VI.10.5 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać historię zjazdu gnieźnieńskiego, uwzględniając postacie: św. Wojciecha, Bolesława Chrobrego i Ottona III;

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, że Mieszko II i Bolesław Śmiały byli królami Polski;
- dziecko wie, że władza była dziedziczona z ojca na syna;
- dziecko potrafi stworzyć proste drzewo genealogiczne;
- dziecko potrafi używać narzędzia do tworzenia drzew genealogicznych;
- dziecko wie, jaki był dawniej sens genealogii, a jaki jest obecnie.

6 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ROZBICIE DZIELNICOWE I POJAWIENIE SIĘ KRZYŻAKÓW W POLSCE

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 inscenizują ostatnią wolę Bolesława Krzywoustego, dowiadując się w ten sposób o początkach i skutkach rozbicia dzielnicowego. Dowiadują się też skąd się wzięli Krzyżacy na ziemiach polskich i jakie były tego skutki, a także o koronacji Łokietka, która rozbicie dzielnicowe po 182 latach zakończyła.

Cele:

- zapoznanie z początkami i skutkami rozbicia dzielnicowego oraz z ważnym wydarzeniem w jego trakcie, jakim było sprowadzenie Krzyżaków do Polski;
- umiejętność sytuowania w czasie i przestrzeni Polski okresu rozbicia dzielnicowego;
- rozwijanie współpracy;
- rozwijanie umiejętności improwizacji;
- kształtowanie umiejętności wnioskowania i pracy z mapą;
- nauka pojęć: ustawa sukcesyjna, dzielnica senioralna, senior.

Potrzebne materiały:

Załączniki:

- prezentacja "Rozbicie dzielnicowe w obrazach";
- karta roli z testamentem Krzywoustego;
- karty ról dla synów Krzywoustego i jego żony oraz narratora;
- karta pracy dla widzów inscenizacji;
- monolog Konrada Mazowieckiego;

Przebieg:

1. Na początku N. zapowiada, że na tej lekcji omówimy okres zwany "rozbiciem dzielnicowym", które zapoczątkował ostatni w tworzonym na poprzedniej lekcji drzewie genealogicznym książę- uczniowie i uczennice przypominają sobie, że chodzi o Bolesława Krzywoustego.

N. prosi, by zgłosiło się 8 osób do małej, częściowo improwizowanej inscenizacji - rozpoczniemy bowiem od sceny, w której na łożu śmierci Bolesław Krzywousty sporządza swój testament, tym samym dając początek rozbiciu dzielnicowemu. Większość ról jest męska, ale N. może zachęcić dziewczynki, by wzięły udział i wcieliły się również w te role.

Następnie prosi kolejne 3 osoby, które wcielą się w rolę Konrada Mazowieckiego - ważnej podczas rozbicia dzielnicowego postaci, która pojawi się w późniejszej części lekcji.

Pozostałe dzieci N. dzieli na 2 lub 3 zespoły i rozdaje im karty pracy z prośbą o uważne zapoznanie się z ich treścią - zadaniem zespołów będzie wypełnienie kart pracy, bazując na obejrzanej inscenizacji.

Grupie "Konrada Mazowieckiego" N. rozdaje "monolog Konrada" (każdej osobie jeden egzemplarz) z prośbą, by zapoznali się z tekstem. Zadaniem każdej osoby będzie w późniejszej części lekcji odczytanie (z możliwymi elementami improwizacji) tekstu dla swojego zespołu (podział nastąpi później). (5 min)

2. N. udaje się do grupy inscenizacyjnej i każdemu rozdaje role:

- a) Bolesława Krzywoustego (wystawca testamentu);
- b) Jego synów: Władysława (zwanego później Wygnańcem), Bolesława (Kędzierzawego), Mieszka (Starego), Henryka (Sandomierskiego) i najmłodszego Kazimierza (Sprawiedliwego);
- c) żony Krzywoustego Salomei;
- d) narratora.

Wyjaśnia grupie, że za kilka minut nastąpi krótka inscenizacja, a ponieważ czasu jest niewiele, będzie ona w części improwizowana. N. informuje grupę, że za moment wróci do nich i opowie o

przebiegu scenki - do tego czasu prosi uczniów i uczennice, by zapoznali się ze swoimi opisami postaci.

Następnie sprawdza, czy w pozostałych grupach zadania są zrozumiałe.

3. Następnie wraca do grupy aktorów i opowiada, jak będzie wyglądał przebieg sceny:

"Bolesław Krzywousty leży na łożu śmierci, przy łóżku jego synowie i żony. Narrator rozpocznie, opisując scenę według swojej karty. Gdy będzie przedstawiał osoby, każdy wstanie na chwilę i się pokaże widzom, może wówczas powiedzieć 1 zdanie o sobie, np. ile ma lat i jeszcze raz się przedstawić. Następnie król odczyta (i jeśli chce może częściowo improwizować) swój testament - podczas czytania każdy o kim mowa może "zagrać" reakcję - ucieszyć się lub zmartwić albo po prostu pokiwać głową, złapać króla za rękę itp. (pole do improwizacji)."

4. Następnie dzieci mają czas, by ustawić scenę, razem przedyskutować i wyjaśnić ewentualne wątpliwości. (10 min)

5. Na koniec grupa "Konradów" dołącza do widzów, którzy przekazują im informację o zadaniu i rozpoczyna się inscenizacja, podczas której grupy uzupełniają karty pracy. N. pomaga grupie aktorów w razie potrzeby. (7 min)

6. Po zakończonej scenie, grupy na zmianę prezentują odpowiedzi. (3 min)

7. W ramach podsumowania, N. pyta uczniów i uczennice jak sądzą: czy rozbięcie dzielnicowe przyczyniło się do wzmocnienia czy osłabienia państwa Polskiego? Dlaczego?

8. Następnie N. włącza prezentację (załącznik) i zapowiada, że w skrócie przedstawi ważne wydarzenia, jakie miały miejsce podczas rozbięcia dzielnicowego. N. pokazuje slajdy, na których widnieją obrazy i rysunki przedstawiające wydarzenia z okresu rozbięcia dzielnicowego i krótko je komentuje (proponowane informacje zawarte są w notatkach pod slajdami).

9. W trakcie prezentacji, przy wydarzeniu sprowadzenia Krzyżaków do Polski przez Konrada Mazowieckiego, N. dzieli klasę na 3 grupy (podczas slajdu z ćwiczeniem). W każdej grupie jedna osoba, która przygotowywała monolog Konrada, odczytuje go/improwizuje. Zadaniem reszty grupy jest znalezienie odpowiedzi na widoczne na kolejnym slajdzie pytania. Jeśli czas pozwoli, monolog może zostać odczytany dwa razy.

10. Na koniec następuje sprawdzenie odpowiedzi (każda grupa może przedstawić odpowiedź na 1 pytanie) oraz dokończenie prezentacji. W zależności od czasu, N. podaje mniej lub bardziej szczegółowe informacje o zdarzeniach.

(łącznie punkty 8-10: 15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Język polski
Historia i społeczeństwo

Metody:

Czytanie na głos
Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych
Prezentacja multimedialna

Techniki:

Inscenizacja (sztuka teatralna)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.12.2 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać charakterystyczne cechy wzoru osobowego średniowiecznego rycerza
Hist-VI.3.3 : [WOS] dziecko potrafi wskazać na mapie główne regiony Polski (województwa)
Hist-VI.8.1 : [ogólne] dziecko potrafi odróżnić dwa pojęcia historii: rozumianej jako przeszłość od rozumianej jako opis dziejów
Hist-VI.8.3 : [ogólne] dziecko potrafi podać przykłady różnych źródeł historycznych
Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho
Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych
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
Pol-IV-VI.42.1 : dziecko potrafi przekazać intencje tekstu czytając na głos
Pol-IV-VI.42.2 : dziecko potrafi właściwie akcentować wyrazy

- Pol-IV-VI.42.3 : dziecko potrafi wprowadzać pauzę podczas czytania
- Pol-IV-VI.42.4 : dziecko potrafi stosować odpowiednią intonację podczas czytania
- Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych
- Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost
- Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)
- Psych-IV-VI.2.3 : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
- Psych-IV-VI.2.4 : dziecko wie, co to komunikacja niewerbalna i potrafi się nią posługiwać
- Psych-IV-VI.2.5 : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
- Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna przyczyny i skutki rozbicia dzielnicowego, potrafi opisać najważniejsze wydarzenia tego okresu, umiejscawiając je w czasie i używając pojęć: senior, dzielnica senioralna, ustawa sukcesyjna;
- dziecko wie, skąd na ziemiach polskich wzięli się Krzyżacy.

Lista załączników:

Karta dla żony - Salomei.doc
Karta dla syna - Władysława.doc
Rozbicie dzielnicowe w obrazach - prezentacja.ppt
Karta dla narratora.doc
Karta dla syna - Henryka.doc
Karta dla syna - Kazimierza.doc
Monolog Konrada Mazowieckiego.doc
Karta dla syna - Mieszka.doc
Karta dla Bolesława Krzywoustego.doc
Karta dla syna - Bolesława.doc
Karta dla widzów.doc

7 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KAZIMIERZ WIELKI I JEGO DOKONANIA

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 okresu panowania Kazimierza Wielkiego.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z wydarzeniami z okresu panowania Kazimierza Wielkiego;
- rozwijanie aktywnego słuchania;
- rozwijanie umiejętności argumentowania i wysnuwania wniosków;
- rozwijanie umiejętności kategoryzowania.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu;
- wydrukowane krzyżówki;
- wydrukowane materiały - karta pracy w trakcie wykładu N.;
- wydrukowane materiały - karty hasła z osiągnięciami Kazimierza Wielkiego.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. wyjaśnia, że w czasie tej lekcji dzieci poznają postać Kazimierza Wielkiego oraz jego znaczenie dla historii Polski. Czyim synem był Kazimierz Wielki? Jakie wydarzenia historyczne poprzedziły jego narodziny? (5 minut)
2. **Poszukiwanie odpowiedzi na pytanie: "Dlaczego Kazimierz mógł zostać nazwany wielkim?" (burza mózgów).** N. zapisuje na tablicy: "Kazimierz Wielki". Dlaczego, zdaniem dzieci, akurat ten władca Polski mógł uzyskać taki przydomek? Zadaniem dzieci jest wymyślenie powodów, które świadczą o "wielkości" władcy. N. przy okazji przypomina postać Karola Wielkiego, który był wzorem władcy średniowiecznego. N. zapisuje wszystkie pomysły dzieci - właściwe przyczyny uzyskania takiego przydomka za chwilę poznają (7 minut);
3. **Przedstawienie postaci Kazimierza Wielkiego (prezentacja multimedialna, słuchanie ze zrozumieniem).** N. rozdaje dzieciom karty pracy, a następnie opowiada o Kazimierzu Wielkim oraz najważniejszych wydarzeniach z jego życia. Zadaniem dzieci jest uzupełnienie kart. N. zwraca dzieciom uwagę, że mogą notować w trakcie opowieści, jak i po. Na uzupełnienie swoich odpowiedzi otrzymują 10 minut, mogą przy tym sobie pomagać (15 minut);
4. **Utrwalenie wiedzy dotyczącej osiągnięć Kazimierza Wielkiego (diamentowy ranking).** N. rozdaje dzieciom kartę z hasłami - osiągnięciami Kazimierza Wielkiego w polityce wewnętrznej i zagranicznej.
 - W grupach 3-osobowych dzieci starają się ustalić wagę poszczególnych odpowiedzi, nadając numery od 1 do 10, gdzie numer 1 to cecha najważniejsza;
 - N. zachęca dzieci, aby starały się dojść do porozumienia w ramach grup, co do wagi przypisywanej poszczególnym osiągnięciom, a z drugiej strony, aby zdanie każdego było wysłuchane;
 - Następnie dzieci wraz z N. porównują, któremu osiągnięciu dzieci przypisywały największą wagę, a któremu najmniejszą. Dlaczego? (13 minut)
5. **Podsumowanie (krzyżówka).** W ramach podsumowania dzieci wypełniają krzyżówkę (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

- **praca domowa:** Stwórz pierwszą stronę gazety codziennej prezentującej "aktualne" wydarzenie z życia Kazimierza Wielkiego. Zadanie można wykonać w parach lub trójkach, ale każda osoba musi przygotować minimum jeden tekst. Nie zapomnij o ilustracjach!

Warianty:



- jako element "historii z przymrużeniem oka" dzieci mogą wysłuchać piosenki T-raperów znad Wisły o Kazimierzu Wielkim: <http://www.youtube.com/watch?v=xONdB7mcAY>. N. może zaproponować dzieciom stworzenie swojego rymu o Kazimierzu Wielkim (obejmującego wiedzę zdobytą w czasie lekcji).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Metody:

Analiza tekstu

Wykład

Metoda hierarchizacji

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Burza mózgów

Diamentowy ranking

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.10.6 : [średniowiecze] dziecko potrafi wskazać na mapie Kraków i państwo Kazimierza Wielkiego, umiejscawiając je w czasie

Hist-VI.10.7 : [średniowiecze] dziecko potrafi opowiedzieć o panowaniu Kazimierza Wielkiego, z uwzględnieniem powstania Akademii Krakowskiej i uczy u Wierzyńka

Przed-VI.5.4 : dziecko potrafi podejmować decyzje i je uzasadniać

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, kiedy powstała Akademia Krakowska.

Lista załączników:

Kazimierz III Wielki - krzyżówka wersja edytowalna.docx

Prezentacja Kazimierz Wielki.pdf

Kazimierz III Wielki - krzyżówka.pdf

Kazimierz III Wielki - karta pracy.rtf

Osiągnięcia Kazimierza Wielkiego.pdf



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



8 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: W ŚREDNIOWIECZNEJ POLSCE

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 utrwalają wiedzę na temat polskiego średniowiecza. Biorą udział w dramie i wyobrażają sobie klimat dawnych czasów.

Cele:

- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic w zakresie historii polskiego średniowiecza;
- rozwijanie wyobraźni uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności stosowania wiedzy w praktyce;
- zainteresowanie uczniów i uczennic tematyką historyczną.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty wydarzeń do losowania przez grupy;
- materiały papiernicze (blok rysunkowy, karton, kredki, flamastry).

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. wyjaśnia, że w czasie lekcji dzieci przypomną sobie i utrwalą wiedzę zdobytą w ramach poprzednich zajęć. Będą przy tym odgrywały różne, znane sobie wydarzenia z historii dramą. N. zachęca dzieci do zebrania wszystkich pomocnych źródeł (map myśli, zeszytów, książek) i dobrania się w grupy (w sumie powinno powstać 6 grup) (5 minut);
2. **Wyjaśnienie przebiegu zadania (instrukcja).** Każda grupa otrzymuje kartę wydarzenia wraz z datą. Zadaniem grupy jest odegranie wydarzenia, a reszty grupy odgadnięcie, co to za wydarzenie wraz z podaniem daty (N. może zachęcić widzów do zgadywania rozdając im "indywidualne punkty zwycięstwa" za podawanie także dodatkowych informacji, np. jakie postaci historyczne występowały w tym wydarzeniu). Grupy przedstawiając wydarzenie powinny pamiętać o:
 - wpleceniu przyczyn i konsekwencji wydarzenia do swoich wypowiedzi, np. Mieszko I mógłby opisać przyczyny chrztu Polski, mówiąc, że chce być postrzegany jako równy z innymi władcami europejskimi;
 - przedstawieniu wydarzenia bez dosłownego poinformowania, co się wydarzyło np. Mieszko nie powinien mówić "A teraz odbędzie się chrzest Polski";
 - tym, że w scenie mogą wziąć udział postaci zmyślane, np. rycerze, duchowieństwo, ale tylko tacy, którzy rzeczywiście mogli brać udział w wydarzeniu (N. przypomina dzieciom o stanowej strukturze społecznej) (5 minut);
3. **Realizacja zadania (drama połączona z grą dydaktyczną).** Grupy losują wydarzenia, a następnie przygotowują swoje scenki. Jeśli jest na to czas mogą przygotować drobne rekwizyty. Następnie każda grupa przedstawia "swoje" wydarzenie. Widzowie odgadują, co to za wydarzenie dopiero po zakończeniu całej scenki (30 minut).
4. **Podsumowanie.** W miarę możliwości N. podsumowuje z dziećmi zadanie. Jakie postaci historyczne wydały się im najbardziej barwne i interesujące? Co było najtrudniejsze do wyobrażenia sobie lub przedstawienia? (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.10.5 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać historię zjazdu gnieźnieńskiego, uwzględniając postacie: św. Wojciecha, Bolesława Chrobrego i Ottona III;

Hist-VI.10.7 : [średniowiecze] dziecko potrafi opowiedzieć o panowaniu Kazimierza Wielkiego, z uwzględnieniem powstania Akademii Krakowskiej i uczyty u Wierzyńka

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

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

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

Psych-IV-VI.3.2 : dziecko potrafi rozwiązywać problemy wykorzystując techniki twórczego myślenia

Lista załączników:

karty wydarzeń wersja edytowalna.docx

karty wydarzeń.pdf

9 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MAPY MYŚLI - ŚREDNIOWIECZNA POLSKA

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 przypominają sobie na czym polega tworzenia map myśli. Tworzą wspólną mapę myśli, która jednocześnie będzie powtórzeniem i uporządkowaniem wiedzy historycznej z zakresu średniowiecznej Polski.

Cele:

- uporządkowanie i powtórzenie wiedzy historycznej z zakresu historii średniowiecznej Polski;
- kształtowanie umiejętności tworzenia map myśli.

Potrzebne materiały:

- kartka A3 dla każdego ucznia (jak dzieci nauczą się robić mapy myśli będą mogły korzystać z kartek A4)
- kolorowe długopisy
- kolorowa kreda (kilka kolorów)

- materiał do wglądu dla nauczyciela - przykłady map:
<http://www.buzan.com.au/learning/mindmapgallery.html>,
<http://www.youtube.com/watch?v=8BgkWIEeX-M&feature=related>.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** Czy pamiętacie jak tworzyliśmy mapę myśli? Pamiętacie co to jest mapa myśli? N. na podstawie odpowiedzi dzieci przypomina definicję.
 - 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;
2. **Zasady tworzenia map myśli.** N. przypomina 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, biały, czyli bez kratek i linii. Kartkę układamy poziomo. Dlatego, że w ten sposób nasze pole widzenia łatwiej obejmie całą notatkę.
 - używamy słów - kluczy, czyli piszemy używając pojedynczych wyrazów, a nie całych zdań.
 - piszemy wyraźnie i estetycznie.
 - używamy kolorów i rysunków gdyż te są bardziej atrakcyjne dla naszego umysłu (czyli które się nam podobają).
 - temat notatki piszemy na środku kartki.
 - posuwamy się od środka. Na środku kartki są rzeczy najważniejsze.
 - dajemy naszym myślom płynąć swobodnie. Nie cenzurujemy ich, nie boimy się. Mapę powinniśmy robić śmiało i odważnie (5 minut);
3. **Podsumowanie obszaru "Średniowieczna Polska" (tworzenie mapy myśli).** Aby ułatwić dzieciom pracę, 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 nauczyciela.
 - Na środku zapisuje hasło: średniowieczna Polska;
 - Za pomocą odpowiednich pytań zachęca dzieci do tworzenia poszczególnych gałęzi (skojarzeń) związanych z tematem;
 - 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
 - Gdy mapa na tablicy będzie gotowa, dzieci przepisują ją do zeszytu (w sumie 35 minut);

4. **Podsumowanie i praca domowa.** N. zadaje dzieciom pracę domową: Stwórz własną mapę myśli do hasła "Kazimierz Wielki". 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 zależała od jego skojarzeń, wiedzy, materiałów, po które sięgnie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

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.10.1 : [średniowiecze] dziecko zna legendy o powstaniu państwa polskiego

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

Hist-VI.10.4 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać panowanie Mieszka I, umiejscawiając je w czasie i używając pojęć: plemię, gród, drużyna, książę;

Hist-VI.10.5 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać historię zjazdu gnieźnieńskiego, uwzględniając postacie: św. Wojciecha, Bolesława Chrobrego i Ottona III;

Hist-VI.10.6 : [średniowiecze] dziecko potrafi wskazać na mapie Kraków i państwo Kazimierza Wielkiego, umiejscawiając je w czasie

Hist-VI.10.7 : [średniowiecze] dziecko potrafi opowiedzieć o panowaniu Kazimierza Wielkiego, z uwzględnieniem powstania Akademii Krakowskiej i ucztu u Wierzyńka

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

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.

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi stworzyć mapę myśli.

10 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JADWIGA I JAGIEŁŁO - POZNAJEMY ICH PUNKTY WIDZENIA

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 okoliczności unii w Krewie. Pracując dramą starają się wczuć w różne role i zrozumieć różne argumenty.

Cele:

- zapoznanie z postacią Jadwigi Andegaweńskiej i Władysława Jagiełły;
- zapoznanie z najważniejszymi wydarzeniami tego okresu;
- zapoznanie z przyczynami i skutkami zawarcia Unii w Krewie;
- rozwijanie wyobraźni i umiejętności przyjmowania różnych ról;
- rozwijanie umiejętności postrzegania różnych punktów widzenia;
- rozwijanie postawy empatycznej;
- rozwijanie świadomości odpowiedzialności za dokonywane decyzje.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały - karta pracy, karta wydarzenia historycznego;
- wydrukowane materiały - karta pracy z mapą;
- fragment tekstu do odczytania przed pracą dramową.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (pogadanka).** N opowiada o tym, co wydarzyło się po śmierci Kazimierza Wielkiego. Opowiada o czasach Ludwika Andegaweńskiego oraz o Jadwidze Andegaweńskiej. Omawia okoliczności podpisania Unii w Krewie (5 minut);
2. **Rozdanie kart wydarzeń historycznych.** Na podstawie rozdanych kart N. omawia temat unii polsko-litewskiej. Powinien zwrócić szczególną uwagę na:
 - sytuację międzynarodową Litwy
 - sytuację międzynarodową Polski
 - chrystianizację Litwy (10 minut);
3. **Jaka była królowa Jadwiga? (praca dramą: konferencja prasowa).** Grupa czyta na głos tekst (załącznik: Jadwiga i unia w Krewie), następnie dzieci dzielą się rolami:
 - jedno/dwoje dzieci do odegrania roli Jadwigi;
 - jedno/dwoje dzieci do odegrania roli Jagiełły;
 - jedno/dwoje dzieci do odegrania roli Wilhelma z Habsburgów;
 - jedno/dwoje dzieci do odegrania roli polskiego szlachcica;
 - pozostali: do odegrania roli dziennikarzy.
4. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega ich zadanie: "Wyobraźcie sobie, że po zaślubinach Jadwigi i Jagiełły miała miejsce konferencja prasowa. Jakie pytania mogłoby zadać dziennikarze? Jak odpowiadałyby na nie różne postaci, biorące udział w wydarzeniach?". Dzieci otrzymują chwilę czasu na przygotowanie się do ról:
 - dziennikarze przygotowują pytania (minimum po jednym do każdej postaci);
 - postaci historyczne mogą korzystać z notatek, otrzymanych materiałów i książek;
5. Zadawanie pytań odbywa się w turach: każda postać otrzymuje pytanie, na które odpowiada, a następnie odpowiada kolejna (uwaga! kiedy dzieci pracują w parach mogą zdecydować czy odpowiada raz jedno, raz drugie, czy zawsze po trochu);
6. Kiedy dziennikarzom skończą się pytania, postaci dziękują za rozmowę i wracają "do siebie". Następuje krótka rozmowa:
 - jak się czuły poszczególne postaci w swoich rolach? Czy trudno było odpowiedzieć na któreś z pytań?;
 - ew. można przeprowadzić rozmowę o kulturowych różnicach między kobietami i mężczyznami oraz pozycją kobiety w średniowieczu w kontekście Jadwigi Andegaweńskiej (25 minut na pkt. 3-6);
7. **Podsumowanie i praca domowa.** Zadaniem dzieci jest praca z mapą i wypełnienie kart pracy.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Instruktaż

Techniki:

Konferencja prasowa (wywiad)

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Hist-VI.17.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi wyjaśnić przyczyny unii polsko - litewskiej

Hist-VI.17.3 : [średniowiecze] dziecko potrafi przedstawić dokonania królowej Jadwigi

Psych-IV-VI.1.4 : dziecko wie, jak może na różne sposoby wyrażać swoje emocje

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)

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, co to jest unia personalna;
- dziecko potrafi wskazać granice Polski i Litwy w momencie zawarcia unii.

Lista załączników:

Unia w Krewie karta wiadomości.pdf

Unia w Krewie praca z mapą.pdf

Historia Jadwigi i unii w Krewie.pdf



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



11 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JAGIELLONOWIE - DRZEWO GENEALOGICZNE

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 tworzą drzewo genealogiczne Jagiellonów na podstawie znalezionych przez siebie informacji w sieci. Następnie rozwiązują krzyżówkę i zagadki rodzinne Jagiellonów.

Cele:

- poznanie imion władców z dynastii Jagiellonów;
- poznanie relacji rodzinnych pomiędzy tymi władcami;
- ćwiczenie umiejętności wyszukiwania informacji;
- zastosowanie wiedzy w praktyce - tworzenie drzewa genealogicznego.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- wydrukowane krzyżówki;
- wydrukowane zadania.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** Dzieci są proszone przez N. o przygotowanie drzewa genealogicznego, w którym znajdą się następujące postaci.
 - Władysław Jagiełło
 - Władysław Warneńczyk
 - Kazimierz Jagiellończyk
 - Jan Olbracht
 - Aleksander I
 - Zygmunt Stary
 - Zygmunt August
2. **Tworzenie drzewa genealogicznego Jagiellonów.** Dzieci przygotowują drzewa genealogiczne Jagiellonów, korzystając z Wikipedii lub innych stron poleconych przez N. (25 minut);
3. **Utrwalenie wiedzy (krzyżówka).** N. rozdaje uczniom zagadki rodzinne i krzyżówki - jeżeli nie znają jakiejś odpowiedzi muszą je znaleźć korzystając z zasobów internetu. N. sprawdza, czy krzyżówki i zagadki zostały poprawnie rozwiązane (15 minut);
4. **Podsumowanie (pokaz filmu i pogadanka).** N. podsumowuje lekcję - pokazem filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=eAVVWUyW00> od 00:31 do 00:41 (w sumie: 10s). W odpowiednich momentach robiąc pauzy, aby opowiedzieć, jakie wydarzenia miały miejsce. O części z nich uczniowie i uczennice już słyszeli - resztę poznają na kolejnych zajęciach. Powinny się tutaj pojawić takie terminy jak, m.in: wojna trzynastoletnia, bitwa pod Grunwaldem, unia w Krewie, unia lubelska. Można również wykorzystać atlasy historyczne (okres panowania dynastii Jagiellonów) (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda wizualizacji

Pogadanka

Techniki:

Techniki aktywnego opisu

Webquest

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

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 zna imiona władców z dynastii Jagiellonów;
- dziecko zna powiązania rodzinne pomiędzy władcami;
- dziecko wie, jak zmieniały się granice Polski w czasach Jagiellonów;
- dziecko wie, że Wilno było siedzibą książąt litewskich.

Lista załączników:

Jagiellonowie - zagadki rodzinne.pdf

Jagiellonowie - krzyżówka.docx

12 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JAK TO BYŁO POD GRUNWALDEM

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 znaczenie i przebieg bitwy pod Grunwaldem. Zapoznają się z literackimi opisami bitwy.

Cele:

- zapoznanie z okolicznościami bitwy pod Grunwaldem;
- rozwijanie umiejętności analizy tekstu ze względu na jego charakter;
- zapoznanie z kontekstem kulturowym bitwy pod Grunwaldem.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały, z załączników;
- prezentacja przedstawiająca przykłady obrazów inspirowanych bitwą pod Grunwaldem;
- rzutnik.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (prezentacja obrazów).** N. pokazuje dzieciom obrazy, których tematem jest bitwa pod Grunwaldem. Wyjaśnia, że tematem lekcji jest właśnie ta bitwa. Pyta dzieci, czy cokolwiek o niej słyszały (być może oglądały film *Krzyżacy*), pokrótce wyjaśnia znaczenie obrazów, do których klasa wróci na końcu lekcji (7 minut);
2. **Przebieg bitwy (praca z tekstem literackim).** Dzieci, pracując w pięciu grupach, czytają opisy bitwy - pochodzące z *Krzyżaków* Henryka Sienkiewicza. N. podkreśla, że Sienkiewicz nie jest w pełni wiarygodnym źródłem historycznym, ale daje ciekawy, artystyczny obraz bitwy. Fragmenty są ponumerowane - każda grupa otrzymuje jeden fragment.
 - grupy muszą przygotować się do opowiedzenia-przedstawienia swojego fragmentu przed klasą. Mogą zrobić ramowy plan wypowiedzi;
 - klasa opowiada-przedstawia sobie przebieg bitwy. Po sobie występują kolejne grupy;
 - na zakończenie N. wraz z dziećmi wypisuje w punktach najważniejsze wydarzenia z danego fragmentu (30 minut);
3. **Inspiracje współczesne.** Bitwa zrobiła ogromne wrażenie na ludziach z epoki, ale także dzisiaj jest fascynująca dla bardzo wielu osób. N. może porozmawiać z dziećmi o tym, że dzisiaj bitwa nie jest już tylko wydarzeniem historycznym, ale w coraz większym stopniu staje się częścią popkultury. Jakie są tego konsekwencje? np. inscenizacje czy nawiązania w grach komputerowych <https://www.youtube.com/watch?v=4ebD2XESWis> (przedstawienie przebiegu bitwy za pomocą gry strategicznej) (3 minuty);
4. N. podsumowuje informacje zdobyte przez dzieci. Dzieci ze wsparciem N. starają się wymienić przyczyny i skutki bitwy (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

- **praca domowa:** W bitwie pod Grunwaldem brał udział także Zawisza Czarny - najznakomitszy przykład rycerza średniowiecznego. Korzystając z wybranych źródeł stwórz plakat, film, prezentację lub opis przedstawiający jego dokonania.

Warianty:

- bitwa pod Grunwaldem może być dobrym pretekstem do omówienia z dziećmi tematu rekonstrukcji historycznych. Dlaczego się robi coś takiego, kto w tym bierze udział, dlaczego właśnie bitwa pod Grunwaldem jest najbardziej znaną inscenizacją? W jaki sposób, poza inscenizacją, można czcić pamięć o dawnych wydarzeniach? Których z tych wszystkich sposobów jest najciekawszy? Przykładowy film dokumentujący inscenizację bitwy znajduje się tutaj: <https://www.youtube.com/watch?v=wXESK60Habg>.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.17.4 : [średniowiecze] dziecko potrafi opowiedzieć o przyczynach i skutkach bitwy pod Grunwaldem

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.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.40.1 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan ramowy wypowiedzi

Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Lista załączników:

Krzyżacy - fragment 3.rtf

Krzyżacy - fragment 4.rtf

Krzyżacy - fragment 2.rtf

Krzyżacy - fragment 5.rtf

Krzyżacy - fragment 1.rtf

13 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PRZEDSTAWIAMY HOŁD PRUSKI

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 przebieg i okoliczności hołdu pruskiego.

Cele:

- rozwijanie umiejętności czytania map;
- zapoznanie uczniów i uczennic z najważniejszymi wydarzeniami z okresu walk z Krzyżakami;
- zapoznanie uczniów i uczennic z okolicznościami i skutkami hołdu pruskiego z 1525 roku;
- rozwijanie umiejętności myślenia przyczynowo-skutkowego.

Potrzebne materiały:

- atlasy historyczne;
- przygotowane wydruki obrazu *Hołd pruski*, Jana Matejki.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (samodzielne dochodzenie do wiedzy).** Dzieci, pracując w parach, oglądają mapy Polski z epoki Jagiellonów. Starają się z nich odczytać jak najwięcej informacji na temat konfliktów polsko-krzyżackich:
 - kiedy toczono wojny?
 - jak zmieniała się granica?
 - kiedy zakończyła się rywalizacja? (10 minut)
2. **Omówienie okresu konfliktów polsko-krzyżackich.** N. opowiada dzieciom o najważniejszych wydarzeniach okresu wojen z Krzyżakami. Następnie wyjaśnia, co doprowadziło do wydarzenia zwanego hołdem pruskim (10 minut);
3. **Interpretowanie obrazu Jana Matejki (drama).** Dzieci dzielą się na grupy 6-osobowe. N. rozdaje każdej grupie reprodukcję obrazu Jana Matejki *Hołd pruski*. Zadaniem każdej grupy jest:
 - przygotowanie przejścia w stop-klatkę przedstawioną na obrazie (w stop-klatce N. pyta poszczególne dzieci, kim są i co właśnie myślą, jakie są ich emocje związane z wydarzeniem?);
 - przygotowanie dalszego ciągu wydarzeń - czyli co się działo dalej na dworze Zygmunta po złożeniu hołdu lennego przez Albrechta Hohenzollerna (20 minut);
4. **Podsumowanie.** N. omawia z dziećmi wydarzenie, którego właśnie były uczestnikami.
 - Jakie znaczenie miało wydarzenie dla historii Polski?
 - Jakie były skutki hołdu pruskiego?
5. Następnie dzieci mogą opowiedzieć o tym, jak się im razem pracowało (pkt. 4 i 5 - 5 minut).

Warianty:

- liczebność grup pracujących dramą może być zróżnicowana i dopasowana do wielkości klasy.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Techniki:

Stop-klatka

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.17.4 : [średniowiecze] dziecko potrafi opowiedzieć o przyczynach i skutkach bitwy pod Grunwaldem

Hist-VI.18.1 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać życie dworskie na Wawelu w okresie panowania Zygmuntów

Hist-VI.18.2 : [nowożytność] dziecko zna pojęcia dwór, paziowie, komnata, arras

Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna pojęcia: hołd pruski, wielka wojna z zakonem, wojna trzynastoletnia;
- dziecko potrafi odczytać informacje z mapy historycznej;
- dziecko potrafi porównywać mapy historyczne.

14 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SUPER FAKTY JAGIELLOŃSKIE

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 czytają teskty przygotowane w formie wiadomości gazetowych dotyczące Jagiellonów oraz rozwiązują karty z pytaniami na temat dynastii Jagiellonów.

Cele:

- kształtowanie umiejętności czytania z zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności analizowania tekstu;
- utrwalenie wiedzy na temat dynastii Jagiellonów;

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "Jagiellonowie - karty z pytaniami" oraz "Super Fakty Jagiellońskie".

Przebieg:

1. **Wprowadzenie i rozdanie materiałów.** N. rozdaje każdej osobie (lub 2) wydrukowane karty z pliku "Super fakty jagiellońskie".

- dzieci czytają informacje dotyczące różnych przedstawicieli dynastii Jagiellonów;
 - N. zadaje klasie wstępne pytania do tekstu (np. Który król połączył Polskę i Litwę? Czy Jagiełło rozwiązał problem krzyżaków? Czy Władysław III zginął pod Warną? Jak bawili się polscy królowie? itp.);
 - dzieci odpowiadają na forum klasy (15 minut);
2. **Utrwalenie wiedzy (karta pracy).** N. rozdaje każdej osobie karty z pliku "Jagiellonowie - karty z pytaniami". Dzieci starają się odpowiedzieć na pytania zawarte na karcie (tylko jedna odpowiedź jest prawidłowa) (10 minut);
 3. **Podsumowanie i sprawdzenie pracy (ewaluacja poprzez współpracę).** Następnie dzieci dobierają się dwójkami, uzgadniają odpowiedzi zawarte na kartach między sobą. Po uzgodnieniu dobierają się w 4 osoby i po raz kolejny uzgadniają wszystkie pytania (następnie dobierają się 8 i 16 i całą klasą). N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia na forum klasy, koryguje ewentualne błędy (15 minut).

Możliwe kontynuacje:

- **praca domowa:** Każda osoba może przygotować krótki tekst, zawierający ciekawostki na temat Jagiellonów, bazując na schemacie "Super faktów jagiellońskich".

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

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

Hist-VI.17.3 : [średniowiecze] dziecko potrafi przedstawić dokonania królowej Jadwigi

Hist-VI.17.4 : [średniowiecze] dziecko potrafi opowiedzieć o przyczynach i skutkach bitwy pod Grunwaldem

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

Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

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

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

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

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

Lista załączników:

Super fakty jagiellońskie.docx

Jagiellonowie - karty z pytaniami.docx

15 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TURNIEJ WIEDZY KL. V - POLSKIE ŚREDNIOWIECZE

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 przypominają sobie poznany materiał w formie turnieju.

Cele:

- utrwalenie wybranych zagadnień;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacjach stresowych;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji współpracy i rywalizacji;
- rozwijanie umiejętności wykorzystywania zdobytej wiedzy w praktyce.

Potrzebne materiały:

- urządzenie do mierzenia czasu;
- kartki z wypisanymi pytaniami do tury II;
- lista lektur proponowanych dla dzieci, jako materiał uzupełniający.

Przebieg:

1. **Wcześniejsze przygotowanie turnieju.** N. informuje uczniów, że będzie organizowany turniej wiedzy, podaje jego zakres:
 - cechy charakterystyczne legendy;
 - panowanie Mieszka I, pojęcia: plemię, gród, drużyna, książę;
 - zjazd gnieźnieńskich, postaci: św. Wojciech, Bolesław Chrobry i Ottona III;
 - panowanie Kazimierza Wielkiego;
 - królowa Jadwiga i przyczyny unii w Krewie;
 - bitwa pod Grunwaldem;
2. Dzieci w ramach nieobowiązkowej pracy domowej mogą przygotować pytania na turniej.
3. **Organizacja turnieju.** Są dwa etapy turnieju. Do każdego etapu losujemy spośród dzieci komisję sędziowską (kilkuosobową).
 - **I etap:** jak w turnieju „jeden z dziesięciu”, komisja wymyśla pierwsze pytanie i wybiera pierwszego odpowiadającego, pierwsza osoba, która odpowie poprawnie wymyśla pytanie dla następnej. Osoba wymyślająca musi znać odpowiedź na pytanie. Odpowiedź na pytanie musi dotyczyć wiedzy z określonego przez N. obszaru. Dziecko, które źle odpowie na pytanie lub stworzy niepoprawne pytanie (na które nie da się odpowiedzieć na podstawie wiedzy historycznej lub które zawiera błąd merytoryczny) odpada z tury. Poprawne odpowiedzi zostają. Komisja sędziowska może wycofać jakieś pytanie jako za trudne.
 - **II etap:** jak w turnieju „famiada”, dzielimy klasę na drużyny i komisję sędziowską. Każda drużyna otrzymuje pytania wylosowane lub stworzone przez komisję sędziowską, każda drużyna wymyśla 5 odpowiedzi do swojej kategorii. Komisja musi być w stanie sama udzielić odpowiedzi na pytania. Kiedy drużyna jest gotowa podnosi rękę i komisja sędziowska przyznaje punkt za każdą poprawną odpowiedź, jak i za czas odpowiedzi (pierwsza drużyna +3 punktów za szybkość, druga +2 itd.). Każda drużyna otrzymuje dwa zestawy pytań. Punkty również zapisujemy. Komisja może dać dodatkowy punkt za wyjątkowo ciekawą lub wymagającą szerszej wiedzy odpowiedź.
4. Przykładowe zestawy pytań: „imiona i nazwiska ważnych dla okresu postaci”, „najważniejsze bitwy danego okresu”, „najważniejsze wynalazki danego okresu”, „dzieła kultury danego okresu”, „jak ubierali się ówcześni ludzie”, „najważniejsze wydarzenia tego okresu”, „przyczyny i skutki wybranego wydarzenia”, „cechy kultury danego okresu”;
5. Punkty przyznane drużynie liczą się jak punkty każdego dziecka (jeśli drużyna zdobyła 12 punktów, to każdy jej członek ma 12 punktów) i na odwrót (jeśli dziecko zdobyło 2 pkt to i jego tym samym zdobyła je jego drużyna);
6. **Przygotowanie.** N. po wyjaśnieniu dzieciom zasad zadania, daje czas na przygotowanie się. Drużyny mają czas na przypomnienie najważniejszych dat i wydarzeń, a komisja sędziowska na przygotowanie poszczególnych zagadnień (15 minut);
7. **Realizacja i podsumowanie.** Dzieci rozgrywają turniej historyczny. Na zakończenie

rozmawiają o tym, co było dla nich najtrudniejsze. Omawiają współpracę w grupach (30 minut).

Warianty:

- **alternatywnie:** N. może zaproponować dzieciom wspólne (np. całą klasą lub w grupach) lub samodzielne tworzenie gier interaktywnych, które ułatwią im przypominanie sobie zdobytych wiadomości, a jednocześnie sprawdzą posiadaną wiedzę. W tym celu można wykorzystać aplikację Purpose Games (<http://www.purposegames.com/> - choć w języku angielskim, jest prosta w obsłudze i bardzo angażująca).

Potencjalne problemy:

- warto poinformować dzieci kiedy i po jakim zakresie materiału będzie organizowany turniej, na początku omawiania danego działu;
- w odpowiedziach może pojawić się wiedza zdobyta poza lekcjami;
- należy zwrócić uwagę, aby wśród pytań pojawiły się pojęcia wymagane w podstawie programowej.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Hist-VI.10.4 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać panowanie Mieszka I, umiejscawiając je w czasie i używając pojęć: plemię, gród, drużyna, książę;

Hist-VI.10.5 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać historię zjazdu gnieźnieńskiego, uwzględniając postacie: św. Wojciecha, Bolesława Chrobrego i Ottona III;

Hist-VI.10.6 : [średniowiecze] dziecko potrafi wskazać na mapie Kraków i państwo Kazimierza Wielkiego, umiejscawiając je w czasie

Hist-VI.17.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi wyjaśnić przyczyny unii polsko - litewskiej

Hist-VI.17.3 : [średniowiecze] dziecko potrafi przedstawić dokonania królowej Jadwigi

Hist-VI.17.4 : [średniowiecze] dziecko potrafi opowiedzieć o przyczynach i skutkach bitwy pod Grunwaldem

Psych-IV-VI.1.6 : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem

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

16 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KRZYSZTOF KOLUMB I WIELKIE ODKRYCIA GEOGRAFICZNE

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 historię wielkich odkryć geograficznych.

Cele:

- zapoznanie z historią odkryć geograficznych;
- zapoznanie z postacią Krzysztofa Kolumba;
- kształtowanie umiejętności pracy z ikonografią;
- kształtowanie umiejętności samodzielnego wyciągania wniosków;
- rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego.

Potrzebne materiały:

załączniki do zadania:

- "Produkty sprowadzone dzięki wyprawom dalekomorskim_do druku" (jeśli N. ma możliwość wydrukowania materiałów w kolorze w kilku egzemplarzach) lub "Produkty sprowadzone dzięki wyprawom dalekomorskim_prezentacja" (opcjonalnie do

- wyświetlenia w klasie);
- "Krzysztof Kolumb" prezentacja;
 - "Wielkie odkrycia geograficzne" - tekst do czytania dla dzieci, wydrukowany po 1 egzemplarzu dla każdego.

Przebieg:

1. **Gra w skojarzenia:** N. pyta dzieci: "Co Wam się kojarzy z wielkimi odkryciami geograficznymi. Podajcie wszystkie skojarzenia, które przychodzą Wam do głowy. Macie prawo nie posiadać wiedzy na ten temat. Nie chodzi zatem, żeby Wasze skojarzenia były poparte wiedzą. Chciałbym (chciałabym) usłyszeć, co Wam przychodzi do głowy, kiedy słyszycie hasło *odkrycia geograficzne, wielkie odkrycia*". N. zapisuje na środku tablicy hasło "Wielkie odkrycia geograficzne" oraz wszystkie skojarzenia, które dzieci wymieniają (5 minuty);
2. Ćwiczenie ma na celu zaciekawienie dzieci temat oraz uświadomienie dzieciom ich intuicyjnej, często nieuświadomionej wiedzy na ten temat. W skojarzeniach często pojawiają się takie hasła jak: ciekawość świata, odkrywanie nowych lądów, budowanie lepszych statków. N. dzięki zebraniu wiedzy od dzieci może podczas lekcji odwoływać się do tych skojarzeń, uzupełniając je i rozbudowując. Podczas lekcji N. wraz z dziećmi stworzy mapę myśli do hasła "Wielkie odkrycia geograficzne" stopniowo dopisując poszczególne hasła/skojarzenia.
3. N. podaje cele i temat lekcji. Następnie dzieci czytają tekst o odkryciach geograficznych (5 minut);
4. N. wyświetla prezentację. Każdy slajd N. komentuje i angażuje dzieci w dyskusje zadając pytania. Przed pokazaniem slajdu 1 N. prosi, żeby każdy zamknął na chwilę oczy i wyobraził sobie jak mógł wyglądać Krzysztof Kolumb:
 - Slajd 1 - N. przedstawia prawdopodobny wygląd Kolumba. N. opisuje krótko Kolumba, jego dzieciństwo, mówi o tym, że Kolumb zaczął pływać na statkach mając 10 lat, ale później pracował jako tkacz. Opowiada o zaangażowaniu Kolumba w zorganizowanie wyprawy, o próbach przekonania do niej kolejnych władców, o nie poddawaniu się, mimo przeciwności. N. dopytuje dzieci: Jak myślicie dlaczego chciał zorganizować taką wyprawę? Kogo musiał przekonać, żeby udało mu się zorganizować wyprawę? Dlaczego musiał przekonywać europejskich władców?
 - Slajd 2 - M. opowiada o Kolumbie, który próbuje przekonać królową Hiszpanii, Izabelę I. N. pyta dzieci: Jak myślicie, jakich argumentów mógł użyć Kolumb, żeby przekonać do wyprawy Izabelę?
 - Slajd 3 - Karawela. Czy Waszym zdaniem ten statek jest duży, czy mały? Czy bezpiecznie jest nim przepłynąć przez ocean, przez sztormy i burze? Czy może on zabrać ze sobą duże zapasy? Ilu ludzi mogła zabrać ze sobą karawela (ok. 50 osób)? N. podsumowuje informacje o karaweli i mówi, że karawele ze względu na

swą szybkość, stateczność oraz bezpieczeństwo umożliwiały one dłuższe podróże morskie, co uczyniło je przydatnymi do wypraw odkrywczych. Podstawową zaletą karaweli, ze względu na którą przypisuje się jej zrewolucjonizowanie europejskich podróży odkrywczych, była zdolność do żeglowania pod ostrym kątem do kierunku wiatru.

- Slajd 4 - Mapa. N. dopytuje dzieci: "Gdzie chciał Kolumb dopłynąć? Gdzie w rezultacie dopłynął Kolumb?" N. doprecyzowuje gdzie dopłynął Kolumb podczas pierwszej wyprawy, mówi o kolejnych wyprawach.
 - Slajd 5 i 6 - Lądowanie Kolumba na nowych Ziemiach. N. opowiada o lądowaniu Kolumba. Pyta dzieci: "Jak myślicie dlaczego Kolumb nazwał spotkanych ludzi Indianami?" N. opowiada o kolonizacji Nowego Świata (20 minut);
5. **Produkty z wypraw dalekomorskich:** N. dzieli klasę na zespoły 5-osobowe. Każdy zespół otrzymuje od N. materiały - zdjęcia produktów sprowadzonych z wypraw dalekomorskich. Jeżeli nie jest możliwe wydrukowanie zdjęć w kolorze, N. wyświetla prezentację "Produkty sprowadzone dzięki wyprawom dalekomorskim".
- Zadaniem każdej grupy jest nazwanie produktów oraz stworzenie jadłospisu na jeden dzień uwzględniającego produkty przywiezione podczas wypraw dalekomorskich.
 - Po zakończeniu pracy w grupach, poszczególne grupy przedstawiają swoje pomysły na jadłospis.
 - N. krótko podsumowuje mówiąc o zmianach w sposobie odżywiania Europejczyków na skutek wielkich odkryć. (15 minut)
6. **Podsumowanie:** W podsumowaniu N. odwołuje się do mapy myśli stworzonej wspólnie z dziećmi na lekcji.

Warianty:

- N. może zaproponować dzieciom, które zainteresowały się tematem, obejrzenie w domu filmu: "1492" - film z 1992 roku w reżyserii Ridleya Scotta opowiadający historię wyprawy Krzysztofa Kolumba do Ameryki. Występują m.in. Gérard Depardieu, Armand Assante i Sigourney Weaver. Muzykę stworzył Vangelis.

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda definiowania pojęć
Dyskusja dydaktyczna
Prezentacja multimedialna

Techniki:

Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne
Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.15.1 : [nowożytność] dziecko potrafi umieścić Krzysztofa Kolumba i jego pierwszą odkrywczą wyprawę w czasie i przestrzeni
Hist-VI.15.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać odkrycie dokonane przez Krzysztofa Kolumba, używając pojęć: karawela, Nowy Świat, Indianie, broń palna
Hist-VI.15.3 : [nowożytność] dziecko potrafi wymienić następstwa wypraw odkrywczych dla Europy i Ameryki

Lista załączników:

Produkty sprowadzone dzięki wyprawom dalekomorskim.pptx
do druku Produkty sprowadzone dzięki wyprawom dalekomorskim.pptx
Krzysztof Kolumb.pdf
Wielkie odkrycia geograficzne.docx

17 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: **DZIENNIK ODKRYWCY - PROJEKT**

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 znaczenie wielkich odkryć geograficznych w kontekście społeczno-gospodarczym, naukowym i kulturowym. Poznają cywilizacje prekolumbijskie i uczą się pracować z mapą. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne oraz w ramach pracy domowej.

Cele:

- zapoznanie dzieci ze znaczeniem słowa: prekolumbijski;
- zapoznanie dzieci z tematyką cywilizacji prekolumbijskich;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji;
- rozwijanie umiejętności wykorzystywania wiedzy w praktyce;
- uświadomienie znaczenia odkryć Kopernika na tle innych wielkich odkryć tego czasu;
- zapoznanie z nazwiskami wielkich odkrywców tej epoki oraz kierunkami ich podróży;
- zapoznanie ze skutkami wielkich odkryć geograficznych;
- utrwalenie wiedzy o odkryciach Krzysztofa Kolumba;
- rozwijanie umiejętności pracy z mapą.

Potrzebne materiały:

- mapa świata;
- zagadka o ziarnach kakaowca;
- ziarna kakaowca lub zdjęcie;
- czekolada mleczna (tyle żeby wystarczyło dla całej klasy);
- komputery z dostępem do internetu;
- proponowane wymagania do zadania: <http://grawklasy.populr.me/dziennik-odkrywcy> (dostępne także w formacie pdf).

Przebieg:

1. lekcja

1. **Wprowadzenie (gra dydaktyczna i pokaz).** N. wprowadza dzieci w świat odkrytych lądów poprzez zagadkę o tajemniczych ziarnach Azteków i Majów. Zadaniem dzieci jest odgadnięcie, że chodzi o czekoladę, a dokładniej ziarna kakaowca, z której się ją robi.
 - N. przedstawia dzieciom pojedyncze informacje, po których pyta dzieci, czy już domyśliły się, o jaką zdobycz z Nowego Świata chodzi (tekst zagadki w załączniku);
 - Kiedy dzieci odgadną, N. przedstawia im krótką historię czekolady. Prezentuje im też prawdziwie ziarna kakaowca (daje do dotknięcia i obejrzenia), a jeśli nie ma takiej możliwości pokazuje zdjęcie rośliny. Na zakończenie tej części lekcji N. zaprasza dzieci na słodki poczęstunek (10 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom, że jak się pewnie domyślają, nowe lądy były nie tylko bogate w nieznaną Europejczykom rośliny i zwierzęta. Odkrywczy zetknęli się z nieznanymi sobie cywilizacjami, które wytworzyły odrębną kulturę, tradycję i wierzenia.
3. **Opis zadania.** N. wyjaśnia dzieciom, na czym będzie polegało ich zadanie. W ciągu dwóch kolejnych lekcji (oraz w ramach pracy domowej), dzieci będą realizowały projekt polegający na stworzeniu "Dziennika odkrywcy". Dzieci wejdą w rolę wybranego odkrywcy i będą musiały stworzyć dziennik z notatkami, w którym uwzględnione będą wszystkie wymagane punkty (przedstawione dokładnie w opisie wymagań);
4. **Realizacja zadania.** N. dzieli dzieci na pary lub grupy 4-osobowe. Każda grupa losuje jednego odkrywcę, którego śladami będzie podążać. Do decyzji grupy należy, w jakiej formie będzie wykonany dziennik (elektronicznej czy tradycyjnej). W czasie pierwszej lekcji dzieci dzielą się zadaniami i rozpoczynają pracę nad dziennikiem (35 minut);
5. **Podsumowanie.**

2. lekcja

1. **Dokończenie pracy nad dziennikami i prezentacja prac.** Dzieci otrzymują czas na dopracowanie swoich dzienników oraz omówienie w grupie.
 - N. wskazuje dzieciom najważniejsze skutki odkryć geograficznych w kontekście

stworzonych dzienników. W tym podkreśla, że podróże odkrywców potwierdziły odkrycie Kopernika (35 minut);

2. **Podsumowanie. Co by było, gdyby... nie odkryto Nowego Świata?:** N. prosi, żeby dzieci w kontekście opisanych skutków odkryć geograficznych, spróbowały się zastanowić nad pytaniem: "Co by było, gdyby nie odkryto Ameryki, Nowego Świata". N. zachęca dzieci do skorzystania z wiedzy zdobytej na lekcji, wskazuje na skutki odkryć geograficznych. N. zachęca, żeby dzieci się nie bały odpowiadać, ponieważ nie istnieje tutaj zła odpowiedź. Zastanawiamy się jak mogłaby inaczej potoczyć się historia (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.15.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać odkrycie dokonane przez Krzysztofa Kolumba, używając pojęć: karawela, Nowy Świat, Indianie, broń palna

Hist-VI.15.3 : [nowożytność] dziecko potrafi wymienić następstwa wypraw odkrywczych dla

Europy i Ameryki

Hist-VI.16.1 : [nowożytność] dziecko potrafi opowiedzieć o życiu Mikołaja Kopernika, używając pojęć: uczonec, astronom, odkrycie naukowe

Hist-VI.16.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać i umieszcza w czasie odkrycie Mikołaja Kopernika, wyjaśniając, co znaczy powiedzenie: "Wstrzymał Słońce, ruszył Ziemię"

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

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

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

Pol-IV-VI.38.3 : dziecko potrafi stworzyć dziennik

Pol-IV-VI.40.1 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan ramowy wypowiedzi

Pol-IV-VI.40.2 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan szczegółowy wypowiedzi

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

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Lista załączników:

Zagadka aztecka czekolada.pdf

Karty odkrywców.docx

Dziennik odkrywcy wymagania.pdf

18 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DZIENNIK ODKRYWCY - PROJEKT

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 znaczenie wielkich odkryć geograficznych w kontekście społeczno-gospodarczym, naukowym i kulturowym. Poznają cywilizacje prekolumbijskie i uczą się pracować z mapą. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne oraz w ramach pracy domowej.

Cele:

- zapoznanie dzieci ze znaczeniem słowa: prekolumbijski;
- zapoznanie dzieci z tematyką cywilizacji prekolumbijskich;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji;
- rozwijanie umiejętności wykorzystywania wiedzy w praktyce;
- uświadomienie znaczenia odkryć Kopernika na tle innych wielkich odkryć tego czasu;
- zapoznanie z nazwiskami wielkich odkrywców tej epoki oraz kierunkami ich podróży;
- zapoznanie ze skutkami wielkich odkryć geograficznych;
- utrwalenie wiedzy o odkryciach Krzysztofa Kolumba;
- rozwijanie umiejętności pracy z mapą.

Potrzebne materiały:

- mapa świata;
- zagadka o ziarnach kakaowca;
- ziarna kakaowca lub zdjęcie;
- czekolada mleczna (tyle żeby wystarczyło dla całej klasy);
- komputery z dostępem do internetu;
- proponowane wymagania do zadania: <http://grawklasy.populr.me/dziennik-odkrywcy> (dostępne także w formacie pdf).

Przebieg:

1. lekcja

1. **Wprowadzenie (gra dydaktyczna i pokaz).** N. wprowadza dzieci w świat odkrytych lądów poprzez zagadkę o tajemniczych ziarnach Azteków i Majów. Zadaniem dzieci jest odgadnięcie, że chodzi o czekoladę, a dokładniej ziarna kakaowca, z której się ją robi.
 - N. przedstawia dzieciom pojedyncze informacje, po których pyta dzieci, czy już domyśliły się, o jaką zdobycz z Nowego Świata chodzi (tekst zagadki w załączniku);
 - Kiedy dzieci odgadną, N. przedstawia im krótką historię czekolady. Prezentuje im też prawdziwie ziarna kakaowca (daje do dotknięcia i obejrzenia), a jeśli nie ma takiej możliwości pokazuje zdjęcie rośliny. Na zakończenie tej części lekcji N. zaprasza dzieci na słodki poczęstunek (10 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom, że jak się pewnie domyślają, nowe lądy były nie tylko bogate w nieznanym europejczykom rośliny i zwierzęta. Odkrywczy zetknęli się z nieznanymi sobie cywilizacjami, które wytworzyły odrębną kulturę, tradycję i wierzenia.
3. **Opis zadania.** N. wyjaśnia dzieciom, na czym będzie polegało ich zadanie. W ciągu dwóch kolejnych lekcji (oraz w ramach pracy domowej), dzieci będą realizowały projekt polegający na stworzeniu "Dziennika odkrywcy". Dzieci wejdą w rolę wybranego odkrywcy i będą musiały stworzyć dziennik z notatkami, w którym uwzględnione będą wszystkie wymagane punkty (przedstawione dokładnie w opisie wymagań);
4. **Realizacja zadania.** N. dzieli dzieci na pary lub grupy 4-osobowe. Każda grupa losuje jednego odkrywcę, którego śladami będzie podążać. Do decyzji grupy należy, w jakiej formie będzie wykonany dziennik (elektronicznej czy tradycyjnej). W czasie pierwszej lekcji dzieci dzielą się zadaniami i rozpoczynają pracę nad dziennikiem (35 minut);
5. **Podsumowanie.**

2. lekcja

1. **Dokończenie pracy nad dziennikami i prezentacja prac.** Dzieci otrzymują czas na dopracowanie swoich dzienników oraz omówienie w grupie.
 - N. wskazuje dzieciom najważniejsze skutki odkryć geograficznych w kontekście

stworzonych dzienników. W tym podkreśla, że podróże odkrywców potwierdziły odkrycie Kopernika (35 minut);

2. **Podsumowanie. Co by było, gdyby... nie odkryto Nowego Świata?:** N. prosi, żeby dzieci w kontekście opisanych skutków odkryć geograficznych, spróbowały się zastanowić nad pytaniem: "Co by było, gdyby nie odkryto Ameryki, Nowego Świata". N. zachęca dzieci do skorzystania z wiedzy zdobytej na lekcji, wskazuje na skutki odkryć geograficznych. N. zachęca, żeby dzieci się nie bały odpowiadać, ponieważ nie istnieje tutaj zła odpowiedź. Zastanawiamy się jak mogłaby inaczej potoczyć się historia (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.15.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać odkrycie dokonane przez Krzysztofa Kolumba, używając pojęć: karawela, Nowy Świat, Indianie, broń palna

Hist-VI.15.3 : [nowożytność] dziecko potrafi wymienić następstwa wypraw odkrywczych dla

Europy i Ameryki

Hist-VI.16.1 : [nowożytność] dziecko potrafi opowiedzieć o życiu Mikołaja Kopernika, używając pojęć: uczonec, astronom, odkrycie naukowe

Hist-VI.16.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać i umieszcza w czasie odkrycie Mikołaja Kopernika, wyjaśniając, co znaczy powiedzenie: "Wstrzymał Słońce, ruszył Ziemię"

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

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

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

Pol-IV-VI.38.3 : dziecko potrafi stworzyć dziennik

Pol-IV-VI.40.1 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan ramowy wypowiedzi

Pol-IV-VI.40.2 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan szczegółowy wypowiedzi

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

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Lista załączników:

Zagadka aztecka czekolada.pdf

Karty odkrywców.docx

Dziennik odkrywcy wymagania.pdf

19 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WIELCY, KTÓRZY ZMIENILI BIEG DZIEJÓW

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 ważne postacie historyczne: Jana Gutenberga, Leonarda da Vinci, Galileusza, Mikołaja Kopernika. Poznają ich znaczenie w kontekście rozwoju Europy.

Cele:

- zapoznanie ze skutkami upowszechnienia się druku;
- zapoznanie z pojęciem przewrotu kopernikańskiego;
- uświadomienie znaczenia druku we współczesności;
- zapoznanie z pojęciem "humanista";
- zapoznanie z postaciami: Jana Gutenberga, Leonarda da Vinci, Galileusza, Mikołaja Kopernika.

Potrzebne materiały:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



- karty przedstawiające postaci historyczne: Jana Gutenberga, Leonarda da Vinci, Galileusza, Mikołaja Kopernika.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. wyjaśnia dzieciom, że tym razem spotkają się z postaciami, które miały ogromne znaczenie dla rozwoju świata w poznawanym okresie. Wpływali oni na naukę, sztukę i filozofię ówczesnych.
2. **Zapoznanie z postaciami historycznymi i ich osiągnięciami (drama).** N. rozdaje dzieciom karty z krótkimi opisami postaci. Dalsza część realizacji zadania wygląda następująco:
 1. Zadaniem każdego dziecka jest przeczytanie otrzymanego opisu ze zrozumieniem oraz zapamiętanie jak największej liczby informacji.
 2. Następnie dzieci dzielą się na grupy 4-osobowe, w każdej grupie są dzieci z czterema różnymi postaciami.
 3. Zadaniem każdej grupy jest wydobyć jak największej informacji o poszczególnych postaciach, zadając sobie nawzajem pytania. Pytania zadawane są w turach: w każdej turze jedno dziecko siada przed resztą grupy i odpowiada możliwie najdokładniej na pytania, wymyślone przez resztę.
 4. Dziecko wcielające się w postać może odmówić odpowiedzi na pytanie, jeśli jej nie zna.
 5. Dziecko wcielające się w postać może korzystać z karty postaci jako podpowiedzi, ale nie może jej pokazywać pozostałym.
 6. N. informuje dzieci, kiedy kończy się czas zadawania pytań jednej postaci i następuje zmiana na kolejną np. "Dziękujemy już szanownemu Janowi Gutenbergowi i zapraszamy do rozmowy Mikołaja Kopernika".
 7. N. na początku realizacji zadania wyjaśnia, że dzieci powinny dowiedzieć się, kim jest dana postać, kiedy i gdzie mieszkała, jakie miała osiągnięcia, jaki miała wpływ na świat;
 8. Dzieci powinny zapisać najważniejsze informacje zdobyte od poszczególnych postaci (25 minut);
3. **Zebranie informacji.** Czego grupy dowiedziały się o poszczególnych postaciach? Czy były pytania, na które postaci nie potrafiły odpowiedzieć? Jak brzmiały te pytania? (W takim wypadku warto odpowiedzieć dzieciom na ich pytania, a jeśli nie ma takiej możliwości spisać pytania i zaproponować próbę wspólnego wyszukania odpowiedzi) (10 minut);
4. **Wyjaśnienie pojęć i podsumowanie.** N. wyjaśnia dzieciom, co oznaczały pojęcia: humanista, człowiek renesansu i jakie miały znaczenie dla epoki odrodzenia. Podsumowuje też znaczenie osiągnięć poszczególnych postaci: Kopernika, Gutenberga i ich odkryć (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Gorące krzesło

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.16.1 : [nowożytność] dziecko potrafi opowiedzieć o życiu Mikołaja Kopernika, używając pojęć: uczony, astronom, odkrycie naukowe

Hist-VI.16.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać i umieszcza w czasie odkrycie Mikołaja Kopernika, wyjaśniając, co znaczy powiedzenie: "Wstrzymał Słońce, ruszył Ziemię"

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:

Opisy postaci wersja edytowalna.docx

Rękopis i druk.pdf

Opisy postaci.pdf

20 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RENESANS W SZTUCE

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 oglądają obrazy z internetowej galerii Uffizi, poznają cechy renesansu jako epoki w sztuce, a następnie, wcielając się w ludzi z czasów odrodzenia piszą list do swoich przodków - ludzi z czasów średniowiecza.

Cele:

- zapoznanie z pojęciem: renesans;
- kształtowanie wrażliwości na sztukę;
- rozwijanie umiejętności myślenia kreatywnego;
- rozwijanie umiejętności pisania listów;
- zapoznanie dzieci z różnicami pomiędzy średniowieczem a renesansem.

Potrzebne materiały:

- komputer (lub komputery) z dostępem do internetu;
- proponowane strony, z których N. korzysta z dziećmi: <http://blnds.co/OxLtdG> (zbiór dzieł renesansowych), <http://www.google.com/culturalinstitute/collection/uffizi->

- [gallery?projectId=art-project](#) (muzeum Uffizi);
- rzutnik.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. wraz z dziećmi ogląda przykłady dzieł renesansowych. Pyta dzieci o ich wrażenia. Który obraz podoba im się najbardziej, a który najmniej?
2. **Omówienie malarstwa renesansowego.** Oglądają obrazy. Zapisują sobie 5 najważniejszych cech:
 - czy mają jakieś cechy wspólne?
 - co jest w nich ładnego? dziwnego? tajemniczego? (8 minut)
3. N. prowadzi burzę mózgów: jakie są cechy malarstwa renesansowego? jakie tematy podejmowali malarze? jakich twórców zapamiętaliście? (7 minut)
4. N. podsumowuje dyskusję oraz wprowadza pojęcia dotyczące renesansu. (10 minut)
5. **List do człowieka renesansu.** Dzieci wczuwają się w ludzi z epoki renesansu. Piszą listy do swoich przodków, ludzi z epoki średniowiecza. (10 minut)
 - co jest lepszego w tej nowej epoce
 - co się zmieniło?
 - kiedy nastąpiła zmiana epok?
6. Dzieci nawzajem sprawdzają swoje listy, proponują różne poprawki, które można byłoby zrobić w tekście listu. N. krąży pomiędzy parami uczniów. (5 minut)
7. **Podsumowanie.** Na koniec N. zaprasza dzieci na zwiedzanie wirtualnego muzeum Uffizich, posiadającego największą na świecie kolekcję włoskiego malarstwa renesansowego. (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

Burza mózgów
Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)
Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne
Pol-IV-VI.38.4 : dziecko potrafi stworzyć list oficjalny
Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

21 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ŻYCIE CODZIENNE W EPOCE RENESANSU

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 życie w epoce renesansu od dwóch stron - wizualnej, poprzez obrazy Breughla starszego oraz poprzez teksty na temat muzyki i tańców w epoce renesansu.

Cele:

- zapoznanie z tematyką życia codziennego w epoce renesansu;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu, rzutnik;
- przygotowane materiały interaktywne (<http://blnds.co/1llhdjl>) lub wybrane obrazy Pietera Bruegla: *Walka karnawału z postem*, *Zabawy dziecięce*, *Myśliwi na śniegu*, *Przysłowia niderlandzkie*, *Chłopskie wesele*;
- wydrukowane materiały (załącznik).

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** Początek lekcji to czas na przypomnienie informacji na temat renesansu, które uczniowie i uczennice zdobyli na poprzednich zajęciach (5 minut);
2. **Korzystanie z tekstu kultury jako źródła historycznego (omówienie obrazów).** N. pokazuje dzieciom obrazy Bruegla. Klasa stara się odnaleźć na obrazach możliwie jak najwięcej informacji na temat tego:
 - czym zajmowali się ludzie w epoce renesansu;
 - jak spędzali wolny czas, w jakich zawodach pracowali;
 - co robili w różnych porach roku (15 minut);
3. **Poznanie elementów życia codziennego (praca w grupach).** Klasa dzieli się na 3 grupy - każda z nich wybiera lub losuje sobie jeden temat: życie codzienne w renesansie - wprowadzenie; taniec w epoce renesansu, gry i zabawy. Dzieci w grupach przygotowują pytania (w oparciu o otrzymane teksty), na które można odpowiedzieć "tak" lub "nie".
 - kiedy dzieci opracują pytania N. je zbiera;
 - N. odczytuje pytania stworzone przez poszczególne grupy. Pozostałe dzieci mogą głosować na "tak" lub "nie". Dzieci z grupy przygotowującej pytania nie odpowiadają (15 minut);
4. **Podsumowanie i zabawa-tanec.** N. na zakończenie pokazuje dzieciom, jak wyglądała pawana - taniec popularny w tym okresie (wyświetla wybrany filmik). Następnie proponuje dzieciom wspólną zabawę w taniec - próbę naśladowania zobaczonych ruchów (10 minuty).

Warianty:

- **alternatywnie:** N. może zrezygnować z pkt. 3 i zamiast tego zaproponować dzieciom naukę kroków pawany. Wówczas dzieci realizują również osiągnięcia z zakresu wychowania fizycznego.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

Pol-IV-VI.36.1 : dziecko potrafi sformułować pytania do tekstu

Pol-IV-VI.44.2 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania pytające

Dodatkowe osiągnięcia:

- dzieci widziały obrazy z epoki renesansu;
- dzieci mają informacje na temat życia codziennego w epoce renesansu;
- dzieci wiedzą, że malarstwo może być źródłem historycznym.

Lista załączników:

Taniec w epoce renesansu.doc

Życie w epoce renesansu - wprowadzenie.doc

Muzyka w epoce renesansu.doc

Gry i zabawy w czasach renesansu.doc

22 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MAPA MYŚLI - RENESANS

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 wspólnie z nauczycielem tworzą mapę myśli dotyczącą renesansu. Uczą się tworzyć mapy myśli w wybranym przez nauczyciela programie komputerowym.

Cele:

- powtórzenie i uporządkowanie wiadomości na temat renesansu;
- rozwijanie umiejętności tworzenia map myśli;
- nauka wykorzystania programów komputerowych w celach edukacyjnych;
- kształtowanie umiejętności współpracy;
- rozwijanie twórczego myślenia.

Potrzebne materiały:

- komputer - jeden na parę dzieci;
- rzutnik;

- zainstalowany jeden z programów na każdym komputerze: FreeMind (offline), MindMeister – bezpłatny w wersji podstawowej (online), Star Tree Studio (offline), XMind (offline)

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. wyjaśnia, że w ramach powtórzenia i przypomnienia sobie wszystkiego, co dzieci dowiedziały się o renesansie, stworzą wspólnie mapę myśli.
2. **Przypomnienie najważniejszych informacji o renesansie (mapa myśli).** Dzieci wspólnie z nauczycielem tworzą mapę myśli do hasła
 - N. zapisuje na tablicy poszczególne elementy mapy myśli;
 - Jednocześnie stale zadaje dzieciom pytania pomagające im w tworzeniu mapy myślowej uwzględniającej wszystkie zagadnienia związane z renesansem (15 minut);
3. **Tworzenie interaktywnych map myśli.** Dzieci nie przepisują mapy myśli do zeszytu/na kartkę, ponieważ będą tworzyć taką mapę w programie komputerowym. N. wyświetla na rzutniku wybrany przez siebie program do tworzenia map myśli. Pokazuje dzieciom jak posługiwać się programem na wybranym przykładzie. Następnie dzieci w parach pracują przy komputerach.
 - Zadaniem każdej pary jest przepisanie mapy myśli z tablicy do programu (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Instruktaż

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.15.1 : [nowożytność] dziecko potrafi umieścić Krzysztofa Kolumba i jego pierwszą odkrywczą wyprawę w czasie i przestrzeni

Hist-VI.15.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać odkrycie dokonane przez Krzysztofa Kolumba, używając pojęć: karawela, Nowy Świat, Indianie, broń palna

Hist-VI.15.3 : [nowożytność] dziecko potrafi wymienić następstwa wypraw odkrywczych dla Europy i Ameryki

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania 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 potrafi stworzyć mapę myśli w wybranym programie komputerowym.

23 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ZŁOTY WIEK KULTURY POLSKIEJ

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 najpierw oglądają renesansowe slajdowisko, a następnie sami wyszukują w internecie wiadomości na temat polskich humanistów.

Cele:

- poznanie osiągnięć złotego wieku kultury polskiej (architektura, literatura, muzyka, itd.);
- doskonalenie umiejętności szukania informacji w internecie.

Potrzebne materiały:

- prezentacja multimedialna w załączniku;
- komputery dla każdej z grup.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. wyjaśnia dzieciom, że zobaczą jak wyglądał renesans w Polsce. Wyjaśnia też pojęcie "złoty wiek kultury polskiej". Następnie pokazuje uczniom i uczennicom prezentację multimedialną - renesansowe slajdowisko, która zawiera najważniejsze osiągnięcia złotego wieku kultury polskiej. Omawia przy tym:

- zakres czasowy polskiego odrodzenia;
 - wpływ kultury włoskiej na Polskę;
 - znaczenie dworu królewskiego w Krakowie, jako ośrodka kultury;
 - rozwój nauki, sztuki i literatury - poprzez sylwetki najważniejszych postaci oraz najważniejsze pojęcia (15 minut);
2. **Polscy humaniści i ich osiągnięcia (praca z wykorzystaniem TIK).** N. zatrzymuje się na ostatnim slajdzie. Dzieli klasę na grupy i prosi, aby każda z grup odnalazła w internecie informacje na temat wypisanych polskich humanistów. Dzieci muszą znaleźć wizerunek humanisty i trzy jego osiągnięcia (10 minut);
3. **Podsumowanie.** Każda grupa prezentuje swoje "odkrycia" (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.18.1 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać życie dworskie na Wawelu w okresie panowania Zygmunta

Hist-VI.18.2 : [nowożytność] dziecko zna pojęcia dwór, paziowie, komnata, arras

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzystać z nich

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

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

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 zna osiągnięcia polskiej kultury i sztuki XVI wieku.

Lista załączników:

Renesansowe slajdownisko.pptx

24 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: W RZECZPOSPOLITEJ OBOJGA NARODÓW

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 jak doszło do unii lubelskiej i jakie były jej skutki. Tworzą mapę Rzeczypospolitej Obojga Narodów i zastanawiają się nad jej wielokulturowym charakterem.

Cele:

- zapoznanie z przyczynami i skutkami powstania Unii Lubelskiej;
- zapoznanie z zasięgiem geograficznym Rzeczypospolitej Obojga Narodów;
- zapoznanie ze zróżnicowaniem kulturowym Rzeczypospolitej Obojga Narodów;
- rozwijanie umiejętności pracy z mapą.

Potrzebne materiały:

- źródła interaktywne do wykładu: <http://blnds.co/1eKPyoM>;
- źródła interaktywne przedstawiające kulturę Rzeczypospolitej Obojga Narodów: <http://www.commonwealth.pl/>;

- prezentacja przedstawiająca portrety władców Polski (na wprowadzenie);
- materiały do stworzenia map: kartki papieru, kredki lub farby.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie (gra dydaktyczna, sprawdzenie wiedzy).** N. wyświetla dzieciom obrazy przedstawiające władców z dynastii Andegawenów (Jadwiga) i Jagiellonów na tronie Polski. N. proponuje dzieciom konkurs - komu uda się poprawnie przypisać najwięcej imion do obrazów (dzieci mogą korzystać ze swoich notatek)? Następnie N. opowiada dzieciom o tym, jak funkcjonowały dwory ostatnich z Jagiellonów na tronie Polski: Zygmunt Stary i Zygmunt August (12 minut);
2. **Unia lubelska (wykład, praca z mapą).** N. rozdaje dzieciom szablony map i opowiada dzieciom o przyczynach i skutkach unii lubelskiej (pokazuje przy tym obraz Jana Matejki), w tym również o tym, czym ta unia różniła się od wcześniejszej unii z Litwą. Zadaniem dzieci jest zaznaczenie miejsc i nazw geograficznych, które pojawiają się w trakcie wykładu (10 minut);
3. Dzieci porównują obecną mapę Polski i Litwy z granicami po unii w Krewie. Pracując w parach, muszą wypisać 5 różnic i 5 podobieństw. Dzieci mogą wspomagać się atlasami historycznymi (10 minut);
4. **Kultura Rzeczypospolitej Obojga Narodów.** N. pokazuje dzieciom mapę, przedstawiającą religie i wyznania w Rzeczypospolitej Obojga Narodów. Czy dzieci znają te religie i wyznania? Jak pod tym względem różniły się różne części Rzeczypospolitej?
 - N. proponuje dzieciom obejrzenie przykładów wpływu różnych kultur na funkcjonowanie państwa (13 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Wykład

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Hist-VI.18.1 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać życie dworskie na Wawelu w okresie panowania Zygmunatów

Hist-VI.18.2 : [nowożytność] dziecko zna pojęcia dwór, paziowie, komnata, arras

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

Lista załączników:

Prezentacja władcy Polski.pdf

25 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DEMOKRACJA SZLACHECKA - GRA

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 grają w grę planszową związaną z demokracją szlachecką oraz sytuacją społeczno - gospodarczą Polski w XV i XVI wieku. Omawiają zagadnienia pojawiające się podczas gry na forum klasy.

Cele:

- zapoznanie z najważniejszymi przywilejami, tworzącymi ustrój demokracji szlacheckiej;
- zapoznanie z działalnością gospodarczą polskiej szlachty;
- zapoznanie z obowiązkami szlachcica wobec państwa;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- kształtowanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

Dla każdej grupy 4-osobowej wydrukowane materiały:

- demokracja szlachecka - karty rozwoju, demokracja szlachecka - plansza, demokracja

- szlachecka - karty wydarzeń, demokracja szlachecka - zasady gry;
- nożyczki;
 - kostka do gry (k6 lub k4);
 - pionki do gry dla każdej osoby.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe. Każdej grupie rozdaje materiały do gry, zgodnie z opisem w zakładce "potrzebne materiały". Grupy wycinają karty z pliku "demokracja szlachecka - karty rozwoju". N. w międzyczasie wprowadza dzieci w tematykę gry: mówi o tym, że gra opowiada o życiu gospodarczym polskiej szlachty oraz ich obowiązkach wobec państwa. Na planszy znajdują się również karty z przywilejami szlacheckimi, które w konsekwencji prowadziły do powstania ustroju demokracji szlacheckiej. N. omawia z dziećmi wycięte karty rozwoju oraz tłumaczy pojęcia, które mogą być niejasne (majątek sołecki, władza sądownicza starostów, sejmiki ziemskie, pospolite ruszenie itp.) (10 minut);
2. N. bazując na załączonym do zadania pliku "demokracja szlachecka - zasady gry". Opisuje grupom zasady rozgrywki. W razie konieczności demonstrowa je podczas przykładowej gry (10 minut);
3. Dzieci w grupach grają w grę. N. pomaga lub doradza dzieciom w razie potrzeby (25 minut);

Lekcja 2

1. Dzieci kontynuują grę w grupach. N. pomaga lub doradza dzieciom w razie potrzeby (25 minut);
2. N. zadaje każdej grupie pytania, związane z grą:
 - Czym zajmowała się szlachta w własnym gospodarstwie?
 - Jakie były obowiązki szlachcica wobec państwa?
 - Czym jest pańszczyzna?
 - Czym były przywileje szlacheckie?
3. Dzieci odpowiadają na pytania, przedstawiają swoje odpowiedzi na forum klasy. N. uzupełnia informacje opowiadając o rozwoju demokracji szlacheckiej oraz o statusie szlachty w Polsce (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.19.1 : dziecko potrafi scharakteryzować obowiązki szlachcica wobec państwa, używając pojęć: sejm, sejmik, pospolite ruszenie

Hist-VI.19.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać działalność gospodarczą polskiej szlachty, używając pojęć: folwark, pańszczyzna, kmiecie, spichlerz, spław rzeczny - Wisłą do Gdańska

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

Lista załączników:

Demokracja szlachecka - zasady gry.docx

demokracja szlachecka - plansza.pdf

Demokracja szlachecka - karty wydarzeń.docx

demokracja szlachecka - plansza.docx

demokracja szlachecka - karty rozwoju.docx

26 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DEMOKRACJA SZLACHECKA - GRA

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 grają w grę planszową związaną z demokracją szlachecką oraz sytuacją społeczno - gospodarczą Polski w XV i XVI wieku. Omawiają zagadnienia pojawiające się podczas gry na forum klasy.

Cele:

- zapoznanie z najważniejszymi przywilejami, tworzącymi ustrój demokracji szlacheckiej;
- zapoznanie z działalnością gospodarczą polskiej szlachty;
- zapoznanie z obowiązkami szlachcica wobec państwa;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- kształtowanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

Dla każdej grupy 4-osobowej wydrukowane materiały:

- demokracja szlachecka - karty rozwoju, demokracja szlachecka - plansza, demokracja

- szlachecka - karty wydarzeń, demokracja szlachecka - zasady gry;
- nożyczki;
 - kostka do gry (k6 lub k4);
 - pionki do gry dla każdej osoby.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe. Każdej grupie rozdaje materiały do gry, zgodnie z opisem w zakładce "potrzebne materiały". Grupy wycinają karty z pliku "demokracja szlachecka - karty rozwoju". N. w międzyczasie wprowadza dzieci w tematykę gry: mówi o tym, że gra opowiada o życiu gospodarczym polskiej szlachty oraz ich obowiązkach wobec państwa. Na planszy znajdują się również karty z przywilejami szlacheckimi, które w konsekwencji prowadziły do powstania ustroju demokracji szlacheckiej. N. omawia z dziećmi wycięte karty rozwoju oraz tłumaczy pojęcia, które mogą być niejasne (majątek sołecki, władza sądownicza starostów, sejmiki ziemskie, pospolite ruszenie itp.) (10 minut);
2. N. bazując na załączonym do zadania pliku "demokracja szlachecka - zasady gry". Opisuje grupom zasady rozgrywki. W razie konieczności demonstrowa je podczas przykładowej gry (10 minut);
3. Dzieci w grupach grają w grę. N. pomaga lub doradza dzieciom w razie potrzeby (25 minut);

Lekcja 2

1. Dzieci kontynuują grę w grupach. N. pomaga lub doradza dzieciom w razie potrzeby (25 minut);
2. N. zadaje każdej grupie pytania, związane z grą:
 - Czym zajmowała się szlachta w własnym gospodarstwie?
 - Jakie były obowiązki szlachcica wobec państwa?
 - Czym jest pańszczyzna?
 - Czym były przywileje szlacheckie?
3. Dzieci odpowiadają na pytania, przedstawiają swoje odpowiedzi na forum klasy. N. uzupełnia informacje opowiadając o rozwoju demokracji szlacheckiej oraz o statusie szlachty w Polsce (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.19.1 : dziecko potrafi scharakteryzować obowiązki szlachcica wobec państwa, używając pojęć: sejm, sejmik, pospolite ruszenie

Hist-VI.19.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać działalność gospodarczą polskiej szlachty, używając pojęć: folwark, pańszczyzna, kmiecie, spichlerz, spław rzeczny - Wisłą do Gdańska

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

Lista załączników:

Demokracja szlachecka - zasady gry.docx

demokracja szlachecka - plansza.pdf

Demokracja szlachecka - karty wydarzeń.docx

demokracja szlachecka - plansza.docx

demokracja szlachecka - karty rozwoju.docx

27 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WOLNE ELEKCJE I DEMOKRACJA SZLACHECKA

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:

N. wprowadza podstawowe pojęcia. Dzieci pracują metodą dramy oraz tworzenia map myśli - aby lepiej zrozumieć, co to jest demokracja szlachecka.

Cele:

- wprowadzenie pojęcia demokracji szlacheckiej;
- zapoznanie uczniów z cechami charakterystycznymi tego ustroju.

Potrzebne materiały:

- użę arkusze papieru, mazaki.

Przebieg:

1. N. przypomina metodę mapy myśli. (3 min)
2. Dzieci pracują w małych grupach. Tworzą mapy myśli na temat: Demokracja i Monarchia. W

szczegółności interesują ich takie kwestie jak:

- Korzyści z demokracji
- Wady demokracji
- Korzyści z monarchii
- Wady monarchii (10 min)

3. Dzieci prezentują swoje pomysły. (5 min)

4. N. podsumowuje ćwiczenie, wyjaśnia kwestie, które budzą jeszcze jakieś wątpliwości. Tłumaczy różnicę pomiędzy dzisiejszą demokracją a demokracją szlachecką. Podkreśla wyjątkowość polskiego systemu. Wprowadza takie terminy jak:

- wolna elekcja
- pole elekcyjne
- koronacja
- sejmik
- sejm walny
- poseł
- pospolite ruszenie (12 min)

5. Dzieci pracują metodą dramy i wchodzą w kolejne role:

- szlachcic, który zachwala cudzoziemcom demokrację szlachecką
- szlachcic, który wzywa do pospolitego ruszenia
- szlachcic, który mówi jakie cechy powinien mieć polski król (w czasie wolnej elekcji)
- poseł, który ma przekonać do wojny z Turcją - może wykorzystać mapę historyczną
- poseł, który ma przekonać do wojny ze Szwecją - może wykorzystać mapę historyczną (10 min)

6. Krótkie podsumowanie ćwiczenia przez N. (5 min)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Instruktaż

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.19.1 : dziecko potrafi scharakteryzować obowiązki szlachcica wobec państwa, używając pojęć: sejm, sejmik, pospolite ruszenie

Hist-VI.20.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać, w jaki sposób dokonywano wyboru króla, używając pojęć: elekcja, pole elekcyjne, koronacja

Pol-IV-VI.35.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu wyrażania się w zależności od rodzaju sytuacji komunikacyjnej (oficjalna lub nieoficjalna)

Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna cechy monarchii i demokracji, w tym demokracji szlacheckiej.

28 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: HISTORYCZNE REKONSTRUKCJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 tworzą makiety przedstawiające wybrane wydarzenia z historii Polski XVII wieku, z naciskiem na potop szwedzki. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z wybranymi wydarzeniami historii Polski i ich znaczeniem;
- zapoznanie uczniów i uczennic z wydarzeniami okresu potopu szwedzkiego;
- zapoznanie uczniów i uczennic z przyczynami i skutkami potopu szwedzkiego;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności twórczego myślenia uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- materiały do stworzenia makiety (N. prosi dzieci o przyniesienie części materiałów):
 - gruby, dość duży karton (zbliżony do wielkości A3) - po jednym dla grupy;
 - blok techniczny;
 - ołówki;
 - plastelina/modelina;
 - farby akrylowe;
 - flamastry;
 - karteczki post-it;
 - figurki (od gier strategicznych) lub (dla ułatwienia) pionki wykorzystywane w grach planszowych;
 - zapalki, patyczki drewniane;
 - taśma klejąca;
 - klej;
 - ew. styropian;
- książki, encyklopedie dotyczące wskazanego okresu;
- informacje o wybranych wydarzeniach dla dzieci przygotowane przez N.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** Dzieci opowiadają, co pamiętają z poprzednich lekcji. Czego dowiedziały się na temat ustroju Rzeczypospolitej i sposobu wybierania władców? N. następnie wyjaśnia, że dzieci będą miały okazję lepiej poznać i "poczuć" klimat wydarzeń XVI i XVII wieku (5 minuty);
2. **Wyjaśnienie zadania.** Uczniowie i uczennice w grupach będą miały za zadanie zapoznanie się z okolicznościami wylosowanego wydarzenia: jego datą, przyczynami i skutkami, znanymi odwzorowaniami malarskimi. Następnie na tej podstawie dzieci mają stworzyć (korzystając zarówno z przekazów historycznych, jak i swojej wyobraźni) makietę wydarzenia. Elementy i postaci, które będą chciały tam uwzględnić zależą tylko od nich (5 minut);
3. **Realizacja.** Grupy losują wydarzenie, a następnie korzystając z udostępnionych przez N. materiałów zbierają wszystkie najważniejsze informacje i przygotowują makiety (45 minut);
4. **Prezentacja prac grup.** Każda grupa prezentuje swoją makietę i opowiada o wydarzeniu, którego dotyczy stworzona praca. (25 minut);
5. **Podsumowanie.** Dzieci ustawiają przygotowane makiety zgodnie z chronologią wydarzeń. N. podsumowuje znaczenie wszystkich tych wydarzeń, uwzględniając wydarzenia potopu szwedzkiego i postaci Stefana Czarnieckiego (10 minut).

Warianty:

- sposobem podziału na grupy (który może wymagać więcej czasu, ale niesie ze sobą dodatkowe wartości wychowawcze) jest umożliwienie dzieciom samodzielnie przypisania się do tego tematu, który wyda się im szczególnie ciekawy. Jednak w przypadku, gdy jedno wydarzenie zbierze najwięcej zainteresowania, konieczne będzie uzgodnienie, kto zajmie się mniej popularnym zadaniem.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

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

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.20.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać, w jaki sposób dokonywano wyboru króla, używając pojęć: elekcja, pole elekcyjne, koronacja

Hist-VI.21.1 : [nowożytność] dziecko potrafi usytuować w czasie i opisać wydarzenia potopu szwedzkiego, z uwzględnieniem obrony Częstochowy i postaci Stefana Czarnieckiego

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

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

29 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: HISTORYCZNE REKONSTRUKCJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

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 tworzą makiety przedstawiające wybrane wydarzenia z historii Polski XVII wieku, z naciskiem na potop szwedzki. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z wybranymi wydarzeniami historii Polski i ich znaczeniem;
- zapoznanie uczniów i uczennic z wydarzeniami okresu potopu szwedzkiego;
- zapoznanie uczniów i uczennic z przyczynami i skutkami potopu szwedzkiego;
- rozwijanie umiejętności manualnych uczniów i uczennic;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności twórczego myślenia uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- materiały do stworzenia makiety (N. prosi dzieci o przyniesienie części materiałów):
 - gruby, dość duży karton (zbliżony do wielkości A3) - po jednym dla grupy;
 - blok techniczny;
 - ołówki;
 - plastelina/modelina;
 - farby akrylowe;
 - flamastry;
 - karteczki post-it;
 - figurki (od gier strategicznych) lub (dla ułatwienia) pionki wykorzystywane w grach planszowych;
 - zapalki, patyczki drewniane;
 - taśma klejąca;
 - klej;
 - ew. styropian;
- książki, encyklopedie dotyczące wskazanego okresu;
- informacje o wybranych wydarzeniach dla dzieci przygotowane przez N.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** Dzieci opowiadają, co pamiętają z poprzednich lekcji. Czego dowiedziały się na temat ustroju Rzeczypospolitej i sposobu wybierania władców? N. następnie wyjaśnia, że dzieci będą miały okazję lepiej poznać i "poczuć" klimat wydarzeń XVI i XVII wieku (5 minuty);
2. **Wyjaśnienie zadania.** Uczniowie i uczennice w grupach będą miały za zadanie zapoznanie się z okolicznościami wylosowanego wydarzenia: jego datą, przyczynami i skutkami, znanymi odwzorowaniami malarskimi. Następnie na tej podstawie dzieci mają stworzyć (korzystając zarówno z przekazów historycznych, jak i swojej wyobraźni) makietę wydarzenia. Elementy i postaci, które będą chciały tam uwzględnić zależą tylko od nich (5 minut);
3. **Realizacja.** Grupy losują wydarzenie, a następnie korzystając z udostępnionych przez N. materiałów zbierają wszystkie najważniejsze informacje i przygotowują makiety (45 minut);
4. **Prezentacja prac grup.** Każda grupa prezentuje swoją makietę i opowiada o wydarzeniu, którego dotyczy stworzona praca. (25 minut);
5. **Podsumowanie.** Dzieci ustawiają przygotowane makiety zgodnie z chronologią wydarzeń. N. podsumowuje znaczenie wszystkich tych wydarzeń, uwzględniając wydarzenia potopu szwedzkiego i postaci Stefana Czarnieckiego (10 minut).

Warianty:

- sposobem podziału na grupy (który może wymagać więcej czasu, ale niesie ze sobą dodatkowe wartości wychowawcze) jest umożliwienie dzieciom samodzielnie przypisania się do tego tematu, który wyda się im szczególnie ciekawy. Jednak w przypadku, gdy jedno wydarzenie zbierze najwięcej zainteresowania, konieczne będzie uzgodnienie, kto zajmie się mniej popularnym zadaniem.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

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

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.20.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać, w jaki sposób dokonywano wyboru króla, używając pojęć: elekcja, pole elekcyjne, koronacja

Hist-VI.21.1 : [nowożytność] dziecko potrafi usytuować w czasie i opisać wydarzenia potopu szwedzkiego, z uwzględnieniem obrony Częstochowy i postaci Stefana Czarnieckiego

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

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

30 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BITWA POD WIEDNIEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Dzieci poznają szeroki kontekst historyczny bitwy pod Wiedniem. Zastanawiają się w wspólnie z N., co mogłoby się stać, gdyby Polska nie walczyła z Turcją - czy byłoby to z korzyścią dla nas, czy może przeciwnie - Polska straciłaby na tym.

Cele:

- dzieci rozwijają umiejętność myślenia przyczynowo-skutkowego;
- dzieci zapoznają się z okolicznościami bitwy pod Wiedniem;
- dzieci doskonalą umiejętność pracy w grupie;
- dzieci rozwijają umiejętność analizy tekstu oraz obrazu.

Potrzebne materiały:

- rzutnik;
- prezentacja "bitwa pod Wiedniem";
- plik "List do Marysieńki".

Przebieg:

1. N. wyświetla prezentację "Bitwa pod Wiedniem". Bazując na slajdach opisuje Imperium Osmańskie oraz przedstawia jego podboje między XIV - XVII wiekiem. Następnie opowiada o bitwie pod Wiedniem. (5 minut);
2. Po wyświetleniu slajdów ze zdjęciami obrazów, N. czyta wybrane fragmenty listu Jana III Sobieskiego do Marysieńki. Zadaje dzieciom pytania: Kto wygrał bitwę? Co nastąpiło po niej? W jaki sposób król został przyjęty przez ludność wiedeńską? (5 minut);
3. Następnie N. dzieli dzieci na grupy (4 - 5 osobowe). Zadaniem każdej grupy jest przygotowanie w punktach scenariusza filmu pod tytułem "Odsiecz Wiedeńska". N. może dzieciom przedstawić pytania pomocnicze: (25 minut):
 - **Kto będzie głównym bohaterem filmu?** (Np. Jan III, dowódca husarów, dowódca obrony stolicy itp.)
 - **Jakie jeszcze osoby mogą być przedstawione?** (Marysieńka, różni dowódcy wojskowi, żołnierze, mieszkańcy Wiednia)
 - **Jakie sceny lub wydarzenia warto pokazać w filmie?** (np. formowanie odsieczy, wymarsz wojsk polskich, wymarsz wojsk tureckich, obrona Wiednia, król w namiocie sułtana, łupy wojenne, Marysieńka czytająca list itp.)
 - **Jak rozpocząć film, od jakiej sceny?** (np. poselstwa austriackiego przybywającego do króla Polski lub widoku armii sułtana wyruszającej na wojnę)
 - **Jak zakończyć film?** (Np. sceną wymarszu wojsk spod Wiednia, powrotem do stolicy, spotkaniem króla z ukochaną itp.).
4. Grupy przedstawiają swoje scenariusze na forum klasy. Jeśli wystarczy czasu każda z nich może przedstawić jedną, krótką scenkę z dialogiem ze swojego filmu (10 minut);

Możliwe kontynuacje:

1. Dzieci podczas zajęć koła historycznego mogą przygotować oraz nakręcić fragmenty wybranego scenariusza.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Pokaz

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda planowania

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.21.2 : [nowożytność] dziecko potrafi usytuować w czasie i opisać wyprawę wiedeńską Jana III Sobieskiego, używając pojęć: oblężenie, odsiecz, sułtan, husaria

Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.43.2 : dziecko potrafi podjąć próbę głosowej interpretacji przeczytanego tekstu

Lista załączników:

Bitwa Pod Wiedniem.pdf

List do Marysieńki.docx

31 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SARMACKIE ŻYCIE

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 pracują metodą webquestu, poznają tradycje i obyczaje sarmackie. Tworzą własne prace plastyczno-techniczne.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z elementami kultury sarmackiej;
- zapoznanie uczniów i uczennic z obyczajami Rzeczypospolitej w XVII wieku;
- doskonalenie umiejętności wyszukiwania informacji w tekście;
- doskonalenie umiejętności posługiwania się internetem w celu naukowym;
- doskonalenie umiejętności tworzenia map myśli i prezentacji na forum klasy.

Potrzebne materiały:

- komputery dla każdej z grup;
- webquest (zadanie i źródła): <http://blnds.co/NJbs0Q>;
- spis przydatnych stron internetowych:
 - http://www.wilanow-palac.pl/file/kultura_sarmacka/index.html;

- http://www.wilanow-palac.pl/files/70_toiowo-sites-polskamodameska.html#ubiormeskiportrety;
- http://www.wilanow-palac.pl/files/70_toiowo-sites-polskamodadamska.html;
- <https://www.youtube.com/watch?v=tLcpwwSRx24#t=74>;
- <http://www.polalech.pl/szlachecki-leksykon.htm>;
- http://pl.wikipedia.org/wiki/Str%C3%B3j_Sarmat%C3%B3w;
- http://www.wiw.pl/szkola/plastyka_gimnazjum/dyscypliny/moda/szlachta.asp;
- <http://www.meg-art.pl/Kontusz.php>;
- <http://www.sarmatyzm.pl/zwyczaj-kuchni-sarmackiej/#more-679>;
- <http://www.sarmatyzm.pl/zwyczaj-sarmatow/#more-26>;
- <http://www.sarmatyzm.pl/opis-stroju-sarmaty/#more-93>;
- do realizacji pracy plastyczno-technicznej:
 - kartki A4 z obrysami postaci;
 - skrawki materiałów (różne rodzaje, różne kolory);
 - nitki, koronki, falbanki;
 - klej, ołówki, kredki;
 - w miarę możliwości: lalki (np. szmaciane).

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. wraz z dziećmi wypisuje, co już wiedzą na temat kultury szlachty w Rzeczypospolitej. Następnie wyjaśnia, że ta lekcja pozwoli im jeszcze lepiej poznać tradycje, które funkcjonują w polskiej kulturze do dziś (5 minut);
2. **Realizacja webquestu.** Zadaniem dzieci jest zapoznanie się z informacjami (dostępnymi na stronie z webquestem) na temat kultury sarmackiej (zadanie grupowe: grupy 3-osobowe lub indywidualne: samodzielna praca przy komputerze) oraz charakterystycznego ubioru sarmaty. Następnie, korzystając ze zdobytej wiedzy, mają stworzyć pracę plastyczno-techniczną, w której przedstawią ubiór sarmacki. Może to być:
 - praca na płaszczyźnie, np. kolaż z wykorzystaniem tkanin na obrysie człowieka lub rysunek;
 - praca w przestrzeni, np. ubranie ze skrawków materiału pasujące na lalkę (35 minut);
3. **Podsumowanie.** N. podsumowuje z dziećmi, czego się dowiedziały. Jeśli nie zdążyły wykonać swojej pracy - może to być element pracy domowej.

Możliwe kontynuacje:

- dodatkowa kontynuacja: wystawa prac lub "muzeum". Dzieci zapraszają kolegów i koleżanki z innych klas, opowiadają o stworzonych przez siebie pracach oraz o tym, co przedstawiają. W ten sposób utrwalają wiedzę, a zainteresowani nawet ją poszerzają.

Warianty:

- alternatywnie: N. może zrealizować lekcję bez wykorzystania przygotowanych stron - wówczas wprowadzenie przeprowadza za pomocą stworzonej przez siebie prezentacji i wykładu.

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.19.1 : dziecko potrafi scharakteryzować obowiązki szlachcica wobec państwa, używając pojęć: sejm, sejmik, pospolite ruszenie

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

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

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna życie codzienne człowieka XVII wieku;
- dziecko wie, gdzie szukać informacji o tematyce historycznej.

32 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BAROKOWE SLAJDOWISKO

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 najpierw oglądają Barokowe slajdowisko, a następnie pokazuje wybrane filmy ze strony Pałacu w Wilanowie.

Cele:

- poznanie osiągnięć kultury baroku w Polsce i na świecie;
- doskonalenie umiejętności odbioru filmów o tematyce edukacyjnej, historycznej.

Potrzebne materiały:

- prezentacja multimedialna w załączniku;
- komputer dla N. z dostępem do internetu.

Przebieg:

1. N. pokazuje uczniom i uczennicom prezentację multimedialną - Barokowe slajdowisko. Prezentacja zawiera najważniejsze osiągnięcia XVII wieku kultury polskiej i europejskiej

(15 minut);

2. N. zatrzymuje się na ostatnim slajdzie. Pokazuje on Pałac w Wilanowie. N. wchodzi na stronę internetową: http://www.wilanow-palac.pl/pasaz/palac_w_wilanowie/filmowo_i_multimedialnie i ze swojego komputera odtwarza wybrane filmy edukacyjne (panel po lewej stronie ekranu). Ponieważ liczba filmów jest duża, wybór pozostawiamy N. Dzieci mogą też komentować filmiki, wzbogacając tym samym swój zasób leksykalny i ucząc się odbioru filmu jako źródła wiedzy historycznej (30 minut).

Potencjalne problemy:

N. przed lekcją ogląda filmy umieszczone na stronie: [http://www.wilanow-palac.art.pl/szukaj?a=1&q=&t\[\]=8&d=8&b=1&p=1](http://www.wilanow-palac.art.pl/szukaj?a=1&q=&t[]=8&d=8&b=1&p=1) i dokonuje wyboru, które postanawia odtworzyć dzieciom na lekcji.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Film

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.20.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać, w jaki sposób dokonywano wyboru króla, używając pojęć: elekcja, pole elekcyjne, koronacja

Hist-VI.21.2 : [nowożytność] dziecko potrafi usytuować w czasie i opisać wyprawę wiedeńską Jana III Sobieskiego, używając pojęć: oblężenie, odsiecz, sułtan, husaria

Hist-VI.7.5 : [WOS] dziecko potrafi wymienić korzyści korzystania z mediów elektronicznych

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

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

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

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

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

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna osiągnięcia kultury i sztuki XVII wieku w Polsce i na świecie.

Lista załączników:

Renesansowe slajdowisko wersja edytowalna.pptx

Renesansowe slajdowisko.pdf

33 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TURNIEJ WIEDZY KL. V - NOWOŻYTNOŚĆ

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 przypominają sobie poznany materiał w formie turnieju.

Cele:

- utrwalenie wybranych zagadnień;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacjach stresowych;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji współpracy i rywalizacji;
- rozwijanie umiejętności wykorzystywania zdobytej wiedzy w praktyce.

Potrzebne materiały:

- urządzenie do mierzenia czasu;
- kartki z wypisanymi pytaniami do tury II;
- lista lektur proponowanych dla dzieci, jako materiał uzupełniający.

Przebieg:

1. **Wcześniejsze przygotowanie turnieju.** N. informuje uczniów, że będzie organizowany turniej wiedzy, podaje jego zakres:
 - Mikołaj Kopernik i jego odkrycie, co znaczy powiedzenie: "Wstrzymał Słońce, ruszył Ziemię";
 - odkrycia geograficzne i następstwa wypraw odkrywczych dla Europy i Ameryki, pojęcia: karawela, Nowy Świat, Indianie, broń palna;
 - na dworze Zygmunta, pojęcia: pojęcia dwór, paziowie, komnata, arras;
 - unia lubelska i Rzeczpospolita Obojga Narodów;
 - królowie elekcyjni w Polsce, pojęcia: elekcja, pole elekcyjne, koronacja;
 - potop szwedzki, obrona Częstochowy i postać Stefana Czarnieckiego;
 - odsiecz wiedeńska Jana III Sobieskiego, pojęcia: oblężenie, odsiecz, sułtan, husaria;
2. Dzieci w ramach nieobowiązkowej pracy domowej mogą przygotować pytania na turniej.
3. **Organizacja turnieju.** Są dwa etapy turnieju. Do każdego etapu losujemy spośród dzieci komisję sędziowską (kilkuosobową).
 - **I etap:** jak w turnieju „jeden z dziesięciu”, komisja wymyśla pierwsze pytanie i wybiera pierwszego odpowiadającego, pierwsza osoba, która odpowie poprawnie wymyśla pytanie dla następnej. Osoba wymyślająca musi znać odpowiedź na pytanie. Odpowiedź na pytanie musi dotyczyć wiedzy z określonego przez N. obszaru. Dziecko, które źle odpowie na pytanie lub stworzy niepoprawne pytanie (na które nie da się odpowiedzieć na podstawie wiedzy historycznej lub zawiera błąd w sformułowaniu) odpada z tury. Poprawne odpowiedzi zapisujemy. Komisja sędziowska może wycofać jakieś pytanie jako za trudne.
 - **II etap:** jak w turnieju „famiada”, dzielimy klasę na drużyny i komisję sędziowską. Każda drużyna otrzymuje pytania wylosowane lub stworzone przez komisję sędziowską, każda drużyna wymyśla 5 odpowiedzi do swojej kategorii. Komisja musi być w stanie sama udzielić odpowiedzi na pytania. Kiedy drużyna jest gotowa podnosi rękę i komisja sędziowska przyznaje punkt za każdą poprawną odpowiedź, jak i za czas odpowiedzi. (pierwsza drużyna +3 punktów za szybkość, druga +2 itd.). Każda drużyna otrzymuje dwa zestawy pytań. Punkty również zapisujemy. Komisja może dać dodatkowy punkt za wyjątkowo ciekawą lub wymagającą szerszej wiedzy odpowiedź.
4. Przykładowe zestawy pytań: „imiona i nazwiska ważnych dla okresu postaci”, „najważniejsze bitwy danego okresu”, „najważniejsze wynalazki danego okresu”, „dzieła kultury danego okresu”, „w co ubierali się ówcześni ludzie”, „najważniejsze wydarzenia tego okresu”, „przyczyny i skutki wybranego wydarzenia”, „cechy kultury danego okresu”;
5. Punkty przyznane drużynie liczą się jak punkty każdego dziecka (jeśli drużyna zdobyła 12 punktów, to każdy jej członek ma 12 punktów) i na odwrót (jeśli dziecko zdobyło 2 pkt to i jego tym samym zdobyła je jego drużyna);
6. **Przygotowanie.** N. po wyjaśnieniu lub przypomnieniu dzieciom zasad zadania, daje czas

na przygotowanie się. Drużyny mają czas na przypomnienie najważniejszych dat i wydarzeń, a komisja sędziowska na przygotowanie poszczególnych zagadnień (15 minut);

7. **Realizacja i podsumowanie.** Dzieci rozgrywają turniej historyczny. Na zakończenie rozmawiają o tym, co było dla nich najtrudniejsze. Omawiają współpracę w grupach (30 minut).

Warianty:

- w większych klasach etap "jeden z dziesięciu" może być wykonywany w parach (a więc realizowany jako rywalizacja par).
- **alternatywnie:** N. może zaproponować dzieciom wspólne (np. całą klasą lub w grupach) lub samodzielne stworzenie gier interaktywnych, która ułatwią im przypomnianie sobie zdobytych wiadomości, a jednocześnie sprawdzą posiadaną wiedzę. W tym celu można wykorzystać aplikację Purpose Games (<http://www.purposegames.com/> - choć w języku angielskim, jest prosta w obsłudze i bardzo angażująca).

Potencjalne problemy:

- warto poinformować dzieci kiedy i po jakim zakresie materiału będzie organizowany turniej, na początku omawiania danego działu z historii;
- w turnieju może pojawić się wiedza zdobyta poza lekcjami, warto aby N. pozwalał na wprowadzenie dodatkowej wiedzy, ale z zastosowaniem własnego wycucia, czy pytania odnoszące się do niej nie krzywdzą dzieci, które nie miały możliwości tej wiedzy osiąść.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.15.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać odkrycie dokonane przez Krzysztofa Kolumba, używając pojęć: karawela, Nowy Świat, Indianie, broń palna

Hist-VI.15.3 : [nowożytność] dziecko potrafi wymienić następstwa wypraw odkrywczych dla Europy i Ameryki

Hist-VI.16.1 : [nowożytność] dziecko potrafi opowiedzieć o życiu Mikołaja Kopernika, używając pojęć: uczoney, astronom, odkrycie naukowe

Hist-VI.16.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać i umieszcza w czasie odkrycie Mikołaja Kopernika, wyjaśniając, co znaczy powiedzenie: "Wstrzymał Słońce, ruszył Ziemię"

Hist-VI.18.1 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać życie dworskie na Wawelu w okresie panowania Zygmuntów

Hist-VI.18.2 : [nowożytność] dziecko zna pojęcia dwór, paziowie, komnata, arras

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

Hist-VI.20.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać, w jaki sposób dokonywano wyboru króla, używając pojęć: elekcja, pole elekcyjne, koronacja

Hist-VI.21.1 : [nowożytność] dziecko potrafi usytuować w czasie i opisać wydarzenia potopu szwedzkiego, z uwzględnieniem obrony Częstochowy i postaci Stefana Czarnieckiego

Hist-VI.21.2 : [nowożytność] dziecko potrafi usytuować w czasie i opisać wyprawę wiedeńską Jana III Sobieskiego, używając pojęć: oblężenie, odsiecz, sułtan, husaria

Psych-IV-VI.1.6 : dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem

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