



SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 47/II

Klasa	druga
Temat dnia	<i>Podróż do Gdańska</i>
Obszary edukacyjne	<ul style="list-style-type: none"> - edukacja przyrodnicza - edukacja polonistyczna - edukacja społeczna - edukacja techniczna
Cele zajęć	<p>Ogólne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poszerzenie wiedzy dotyczącej geografii własnego kraju, - rozwijanie wyobraźni, - kształtowanie kreatywnych form spędzania wolnego czasu wśród uczniów. <p>Operacyjne:</p> <p>Uczeń</p> <ul style="list-style-type: none"> - identyfikuje nazwę miasta na podstawie wskazówek nauczyciela, - przygotowuje wiadomości na temat wybranego tematu, korzystając z dostępnych źródeł wiedzy, - przygotowuje prezentację zdobytych wiadomości w formie materiałów multimedialnych lub posteru, - przygotowuje planszę gry, - uczestniczy w grze, akceptując w pełni jej zasady, - tworzy makietę wybranego zabytku Gdańska, - przygotowuje posiłek związany z Gdańskiem (Pomorzem), - przygotowuje pocztówkę z Gdańska i wysyła ją „wirtualną” pocztą.
Metody pracy	podające (opis, pogadanka), praktyczne (ćwiczenia przedmiotowe), aktywizujące (trening twórczości)
Forma pracy	indywidualna, grupowa
Środki dydaktyczne	Tablety, komputery, tablica interaktywna, przewodniki turystyczne, papier pakowny, wydrukowane zdjęcia, mazaki, pionki, kostki do gry, produkty spożywcze (zgodne z pomysłami uczniów), kartony, pudełka, kleje, taśmy, farby, itp.
Czas trwania	3 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA WSTĘPNA

Rozgrzewka twórcza

Nauczyciel informuje uczniów, iż podczas dzisiejszych zajęć odbędą niesamowitą podróż do pewnego znanego miasta. Podróż ta będzie jednak miała inny charakter – zamiast wyprawy autobusem lub pociągiem, uruchomią swoją wyobraźnię i zrealizują wycieczkę



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



„palcem po mapie”. Zadaniem uczniów jest odgadnięcie nazwy miasta na podstawie kolejno podawanych przez nauczyciela podpowiedzi:

- *Miasto to należy do największych miast w Polsce.*
- *Przez miasto to przepływa Motława.*
- *Miasto to leży nad Morzem Bałtyckim.*
- *Symbolem tego miasta jest Żuraw.*
- *Miasto to jest stolicą woj. pomorskiego.*
- *Miasto to wchodzi w skład Trójmiasta.*

KOMENTARZ:

Poszczególne wskazówki mogą być również umieszczone w kopertach ukrytych w różnych punktach w sali. Uczniowie dodatkowo angażują się w zadanie zafrapowani efektami poszukiwań.

FAZA WŁAŚCIWA

1. Przygotowanie gry

Etap I. Uczniowie przygotowują w grupach informacje na temat Gdańska dotyczące jego historii, zabytków, znanych obywateli, wydarzeń kulturalnych, lokalnych tradycji itp. Celem niepowielania tych samych zagadnień warto wspólnie dokonać podziału tematów między zespołami. Każda grupa oprócz przygotowania prezentacji (np. w formie multimedialnej, fotograficznej, gazetki ściennej, posteru) powinna opracować 15 pytań dotyczących omawianego obszaru tematycznego. Należy je napisać na kartkach wyciętych z brystolu w formacie zbliżonym do wizytówki (najlepiej przygotować wcześniej 60 identycznych karteczek).

Etap II. Uczestnicy przygotowują planszę do gry. Na papierze pakowanym wyznaczają dwa punkty: START i META, które łączą falowaną linią. Na linii umieszczają 60 punktów, z których co trzeci należy oznaczyć innym kolorem. W ten sposób wyznaczają „newralgiczne” miejsca związane z obowiązkiem losowania pytania. Ponadto należy zaznaczyć jeszcze kilka punktów (innymi kolorami), na których zatrzymanie się pionkiem nagradzane jest przesunięciem go np. o 10 miejsc do przodu, a także czarnych punktów zmuszających graczy do cofnięcia pionka np. o 10 miejsc. Można również

CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

uatrakcyjnić wizualnie planszę poprzez naklejenie zdjęć Gdańska lub namalowanie obiektów, które można zobaczyć w mieście. Uczestnicy muszą również ustalić zakres sankcji związanych z nieudzieleniem prawidłowej odpowiedzi na wylosowane pytanie, np. utrata dwóch kolejek lub cofnięcie się pionkiem o pięć miejsc.

Etap III. Na początku uczniowie prezentują w jak najciekawszej formie przygotowane informacje na temat Gdańska. Następnie dokładają swoje pytania do wspólnej puli. Jedna z osób tasuje pytania i kładzie je w centralnym miejscu planszy. Gracze wybierają swoje pionki (każda grupa ma jednego pionka) i ustawiają się na polu START. Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze do METY.

2. Budowle Gdańska

Zespoły wybierają dowolny zabytek Gdańska i starają się jak najwierniej odwzorować go w postaci makiety (modelu) przygotowanej z kartonów, pudełek i innych dostępnych materiałów.

KOMENTARZ:

Uczniowie korzystają z dostępnych źródeł wiedzy celem pozyskania jak najdokładniejszych zdjęć i opisów wybranych budowli.

3. Przysmaki regionalne

Uczniowie poszukują w dostępnych źródłach wiedzy przepisów na regionalne potrawy Gdańska (lub Pomorza, Kaszub). Ich zadaniem jest przygotowanie z dostępnych składników możliwie najbardziej zbliżonej potrawy. Wybór potrawy powinien być podyktowany dostępnością produktów spożywczych (przykładowo: śledzie, inne ryby morskie, wafle gdańskie,).

KOMENTARZ:

Nauczyciel powinien przygotować wcześniej niezbędne produkty spożywcze (sugerując się najbardziej charakterystycznymi potrawami regionalnymi) lub poprosić uczniów o ich przyniesienie (bez dokładnego wyjaśniania, do przyrządzenia jakiej potrawy posłużą).

4. Degustacja przysmaków regionalnych



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



FAZA KOŃCOWA

Uczniowie drukują na brystolu zdjęcia Gdańska z przygotowanych wcześniej prezentacji, W ten sposób po wpisaniu pozdrowień na drugiej stronie, otrzymują samodzielnie wykonane pocztówki, które wrzucają do pudełka z napisem SKRZYNKA POCZTOWA. Pocztówki mogą również dostarczyć swoim rodzicom po powrocie do domu.

KOMENTARZ:

Nauczyciel może zachęcić uczniów do wyrażenia w pocztówkach swoich wrażeń związanych z wirtualnymi pobytem w Gdańsku.