

Poszukiwacze skarbów

Autor: Karolina Żelazowska, Marcin Paks

Lekcja 4:

Z Orłem w koronie - panowanie Bolesława Chrobrego w latach 1000 - 1025

Zajęcia zostaną zrealizowane metodą odwróconej klasy/lekcji, gdzie uczniowie, korzystając z materiałów edukacyjnych online z e-podręcznika i na platformie Scholaris, samodzielnie przygotowują się do praktycznego działania na lekcji z wykorzystaniem algorytmiki w programie Scratch. Uczniowie zakodują mapę w programie Scratch oraz dodawać będą kolejne aktywności do cyfrowej linii czasu. Scenariusz jest tak skonstruowany, aby wykorzystać go na samodzielnej jednostce lekcyjnej lub na zajęciach pozalekcyjnych. Metoda odwróconej klasy nie przekreśla tradycyjnej formy realizacji scenariusza z wykorzystaniem e-podręcznika. Lekcja jest kontynuacją poprzedniej jednostki lekcyjnej - poznamy kolejne możliwości kodowania mapy historycznej w Scratch.

Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- znać postacie Bolesława Chrobrego i św. Wojciecha, Ottona III,
- znać okoliczności Zjazdu Gnieźnieńskiego,
- przedstawiać znaczenie powstania arcybiskupstwa i nowych biskupstw dla organizacji państwa polskiego,
- przedstawiać zmiany granic państwa Bolesława Chrobrego,
- kodować dodatkowe aktywności na mapie.

Materiały pomocnicze:

- E-podręcznik
https://www.epodreczniki.pl/reader/c/143600/v/64/t/student-canon/m/j00000080ZB4v73#j-00000080ZB4v73_00000008
- materiały z portalu Scholaris
- materiały dodatkowe dotyczące kodowania (dostępne na końcu scenariusza),
- cyfrowy papier Padlet

Pojęcia kluczowe:

→ pielgrzymka → relikwia → włócznia Świętego Maurycego
→ koronacja → cesarz

Czas na realizację zajęć: 45 min.

Metody pracy:

- odwrócona klasa,
- praca w grupach,
- praca z materiałem edukacyjnym online,
- praca z e-podręcznikiem,
- algorytmika w programie Scratch, kodowanie mapy na interaktywnej linii czasu,
- praca z mapą,
- dyskusja,
- opowiadanie.

Treści programowe (związek z podstawą programową)

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II etap edukacyjny – klasy IV-VI; historia i społeczeństwo. Treści szczegółowe:

10. Państwo polskie za Piastów. Uczeń:
 - 10.4. opowiada historię zjazdu gnieźnieńskiego, uwzględniając postaci: św. Wojciecha, Bolesława Chrobrego i Ottona III;



Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

czas: 1 min; materiały: Padlet: <https://padlet.com/marcinpaks/6m2302bc6uva>; metody pracy: dyskusja o celach na poprzedniej lekcji

Nauczyciel cele lekcji przedstawia już wcześniej, aby uczniowie zwrócili uwagę na nie w trakcie przygotowań - NaCoBeZu i odpowiedzieli sobie na pytanie - Dlaczego polski orzeł ma koronę?

Przypomnienie i nawiązanie do poprzedniej lekcji, według rozkładu oraz poinformowanie uczniów o kodowaniu w trakcie lekcji.

2. Część zasadnicza

czas: 1 min; materiały: Padlet: <https://padlet.com/marcinpaks/6m2302bc6uva>; metody pracy: dyskusja o celach na poprzedniej lekcji

Nauczyciel pyta uczniów: Czy materiały dla nich przygotowane okazały się pomocne i zrozumiałe? Wyjaśnia ewentualne wątpliwości.

czas: 2 min; materiały: Padlet: <https://padlet.com/marcinpaks/6m2302bc6uva>; metody pracy: dyskusja

Nauczyciel przedstawia sytuację państwa polskiego jako państwa świeżo chrystianizowanego i rolę, jaką pełniło bp. misyjne w Poznaniu od 968r. Zwraca szczególną uwagę na związane z tym problemy oraz krótkotrwałość takiego rozwiązania.

czas: 3 min; materiały: Ilustracja z e-podręcznika: https://www.epodreczniki.pl/reader/c/143600/v/64/t/student-canon/m/j000000810B4v73#j000000810B4v73_00000049; metody pracy: opowiadanie

Nauczyciel pyta uczniów: Kim był św. Wojciech? Następnie przypomina o przyjaźni łączącej go z Ottonem III. Przypomina uczniom o planach Ottona III związanych z wskrzeszeniem chwały cesarstwa rzymskiego, gdzie widział również miejsce dla Bolesława Chrobrego jako władcy księstwa, a następnie króla polskiego. Można tu wyświetlić ekran z e-podręcznika przedstawiający cztery kobiety niosące dary Ottonowi, gdzie uczniowie odczytują napisy nad głowami (możliwe ćw. 5)

czas: 7 min; materiały: Film „Drzwi Gnieźnieńskie” https://www.epodreczniki.pl/reader/c/143600/v/64/t/student-canon/m/j000000810B4v73#j000000810B4v73_00000008; metody pracy: opowiadanie

Nauczyciel przedstawia okoliczności pielgrzymki Ottona III do grobu św. Wojciecha oraz Zjazdu Gnieźnieńskiego, zwracając szczególną uwagę na dary przekazane sobie przez Ottona III i Bolesława Chrobrego, i znaczenie włożenia diademu na głowę księcia.

czas: 25 min; metody pracy: opowiadanie, praca z komputerem, algorytmika w Scratch

Nauczyciel, w celu umieszczenia wydarzeń w czasoprzestrzeni historycznej, poleca uczniom pracującym w grupach w programie Scratch zakodować i oznaczyć pierwsze informacje na cyfrowej linii czasu oraz na mapie w naszej grze. Będą to daty:

- Zjazdu Gnieźnieńskiego - 1000 r. (plus krótki opis) oraz zakodowanie pielgrzymki Ottona III do grobu św. Wojciecha. (tu uczniowie mogą dodać zdjęcie Katedry Gnieźnieńskiej, lub relikwii św. Wojciecha)
- koronacji B. Chrobrego na króla w 1025 r. oraz zakodowanie na mapie nowej organizacji Kościelnej z arcybiskupstwem w Gnieźnie. Będzie to kolejna aktywność dołączona do interaktywnej gry - Podróże Chronoska.

Nauczyciel następnie informuje uczniów o znaczeniu koronacji Bolesława Chrobrego w 1025 roku.

3. Podsumowanie i ewaluacja

czas: 5 min; materiały: zakodowane prace uczniów, https://www.epodreczniki.pl/reader/c/143600/v/64/t/student-canon/m/j000000810B4v73#j000000810B4v73_0000005X; metody pracy: praca z komputerem, praca z materiałem interaktywnym

Prezentacja wskazanych przez nauczyciela prac uczniów i ich ocena.

Na podsumowanie nauczyciel poleca uczniom zadanie w e-podręczniku ćw. nr 8.

Uwagi/alternatywy:

Dodatkowym zadaniem dla uczniów może być dodanie większej ilości aktywności na linii czasu.

Przykładowa instrukcja dla ucznia:

Kodowanie Mapy, zawartość:

- dodanie grafiki,
- zaznaczenie dat na linii czasu,
- animacja podróży Ottona III i nowej organizacji kościelnej.

Materiały dodatkowe - programowanie

#4 [Podróże Chronoska] Za panowania Bolesława Chrobrego - część 2

Cel: programowanie zabawy edukacyjnej z wykorzystaniem mapy, programowanie warunkowe z wykorzystaniem czujnika koloru

Krok 1. Wyszukaj i dodaj

Podobnie jak na poprzednich zajęciach, pierwsze zadanie polega na dodaniu grafik przedstawiających mapy z omawianego okresu historii.

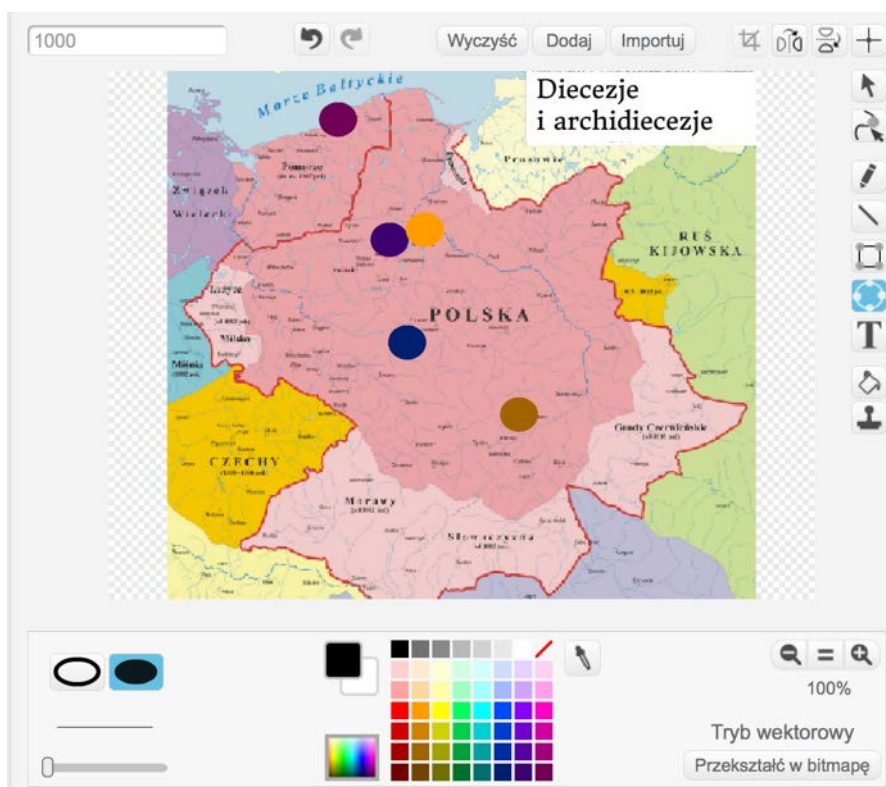
- [1] Trasa świętego Wojciecha
By Poznaniak - własna praca na podstawie: „Ilustrowany Atlas Historii Polski” i publikacji o badaniach na Ostrwie Tumskim w Poznaniu. Secondary source: [1]., CC BY-SA 3.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1479086>
- [2] Mapa diecezji i archidiecezji
By Poznaniak - własna praca na podstawie: „Ilustrowany Atlas Historii Polski” i publikacji o badaniach na Ostrwie Tumskim w Poznaniu. Secondary source: [1]., CC BY-SA 3.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1479086>

Trasa misją świętego Wojciecha będzie jedynie wyświetlana, dlatego grafika nie wymaga zmian. Gotowa grafika do pobrania link: <http://bit.ly/2c6gbuZ>



Mapa zawierająca miasta z diecezjami i z archidiecezją będzie bazą do zabawy edukacyjnej. Aby przygotować „odkrywanke”, nanosimy na mapę punkty oznaczające miasta z diecezjami i archidiecezjami. Po dodaniu mapy do gry, korzystamy z edytora graficznego Scratch, aby dorysować kolorowe punkty.

Wskazówka: przy wykorzystaniu czujnika koloru ważne jest stosowanie jednorodnych barw, innych niż kolory na mapie!



Do tej części gry potrzebny będzie nowy duszek, którym inicjować będziemy „odkrywanie” nazw miast, ukrytych pod kolorowymi punktami. Wystarczy prosty graficznie element, np. koło:



Krok 2. Zaprogramuj

Duszek Odkrywanka ma pojawić się w chwili wyświetlenia mapy z 1000 roku. Po rozpoczęciu gry, duszek ma być niewidoczny, dlatego ustawiamy skrypt startowy:



Po otrzymaniu wiadomości mapa 1000, wywołane będzie pojawienie się duszka w określonym miejscu planszy, a następnie stałe sprawdzanie warunku dotknięcia duszka Odkrywanka do koloru miast oznaczonych na mapie.

Spośród bloczków kontrola wybieramy klocki <zawsze> i <jeżeli to>.



a z działu kontrola <dotyka koloru>.

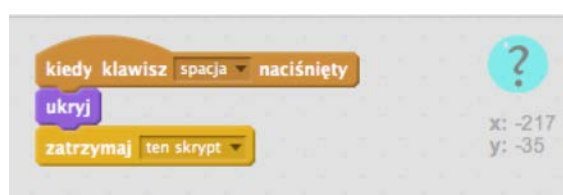


Klikając kursorem myszki w pole koloru, aktywujemy opcję pipety i ustalamy jaki kolor ma aktywować reakcję, polegającą na wyświetleniu nazwy miasta. Przy każdym wskazaniu miasta naliczany jest punkt. Aby uniknąć sytuacji naliczania kilku punktów za jedno zadanie, tu również pojawia się zamknięcie skryptu po okryciu miasta.

Wskazówka: ważne jest osadzenie klocka <zatrzymaj ten skrypt>



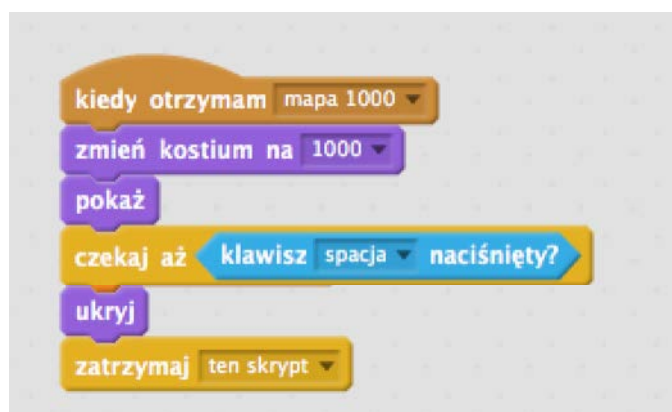
Skrypt duszka kończymy warunkiem wywołującym ponowne ukrycie duszka Odkrywanka po zakończeniu tej zabawy. Analogicznie do mechaniki ukrywającej mapę, duszek zniknie po naciśnięciu przez gracza spacji.



Finalny skrypt duszka Odkrywanka, sprawdzający styczność z trzema kolorami, może wyglądać w następujący sposób:



Mapa roku 1000 będzie miała skrypt zbieżny ze skryptami pozostałych map.



Podobnie jak przy wcześniejszej planszy, tu również zmiana poziomu gry uzależniona jest od zebrania przez gracza punktów za zadania. Do tej pory, przy przykładowych zadaniach, gracz mógł uzyskać 7 punktów. Tym razem przejście nie będzie automatyczne. Zmodyfikujemy skrypt mapy 1025 roku, aby ustalić warunek sprawdzający uzyskanie odpowiedniej liczby punktów. Gdy Chronosek dotknie klocka daty 1025, nadany zostanie komunikat 'mapa 1025'. Na ekranie pojawi się duszek Mapa. Gdy gracz naciśnie klawisz spacji, chcąc zamknąć mapę, pojawi się pytanie: „Czy zapoznałeś się ze wszystkimi datami?”. Program sprawdzi nie tylko odpowiedź gracza, ale także to, czy zdobyta została odpowiednia liczba punktów.

Jeśli użytkownik udzieli odpowiedzi twierdzącej oraz uzyskał wymaganą liczbę punktów, nadana zostaje wiadomość „Rozbicie”, która inicjując będzie akcję związaną z kolejnym tematem lekcji.

