

Młodzi patrioci

Autorzy: Jolanta Majkowska, Zyta Czechowska

Lekcja 14: Legenda o Warsie i Sawie

Lekcja dotycząca jednej z trzech legend omawianych w projekcie - legendy o Warsie i Sawie. W bohaterów legendy wcieli się Ozobot, który doprowadzi Warsa do Sawy.

Cele lekcji:

Uczeń powinien:

- opowiedzieć treść legendy,
- wskazać elementy rzeczywiste w legendzie,
- ułożyć pytania do legendy,
- zaprogramować Ozobota sekwencją kolorów.

Materiały pomocnicze:

- film przedstawiający treść legendy,
- tekst legendy,
- koszyczek,
- karta pracy z trasą dla Ozobota - [Załącznik nr 1](#),
- Ozoboty,
- flamastry do programowania Ozobotów.

Pojęcia kluczowe:

→ legenda → chronologia

Czas realizacji: 45 min.

Metody pracy:

- pogadanka,
- gra,
- praktyczne działanie.

Treści programowe:

Podstawa programowa przedmiotu historia.

II. Najważniejsze elementy polskiego dziedzictwa kulturowego. Uczeń:

- 3) wiąże najważniejsze zabytki i symbole kultury polskiej z właściwymi regionami.

Podstawa programowa przedmiotu informatyka.

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.

Uczeń:

- 1) tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak:
 - a) obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje,
 - b) obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych;
- 2) formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na:
 - a) rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów, np. liczenie średniej, pisemne wykonanie działań arytmetycznych, takich jak dodawanie i odejmowanie,
 - b) osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu w zbiorze nieuporządkowanym lub uporządkowanym, znalezienie elementu najmniejszego i największego,
 - c) sterowanie robotem lub obiektem na ekranie.

Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

Zajęcia rozpoczynają się od krótkiego przypomnienia dwóch poprzednich legend. Nauczyciel wybiera najpierw jednego ucznia, który krótko opowie o legendzie o smoku wawelskim, a następnie drugiego, który przedstawi klasie treść legendy o Lechu, Czechu i Rusie. Następnie nauczyciel włącza uczniom film, który przedstawia treść legendy.

Film: <https://www.youtube.com/watch?v=0m3UvlpNKOE>

Część zasadnicza

Uczniowie dobierają się w pary. Nauczyciel rozdaje dzieciom tekst legendy, a następnie prosi, aby w zeszytach wypisali:

- wszystkich bohaterów legendy,
- miejsce akcji,
- czas akcji
- oraz pięć pytań dotyczących legendy, które później zostaną wykorzystane do klasowego quizu.

Warto wytłumaczyć uczniom, że najlepiej koncentrować się w pytaniach na szczegółach tak, aby odpowiedzi nie były oczywiste oraz żeby było jak najmniej powtarzających się pytań między parami. Pytania powinny znajdować się każde na osobnej małej karteczce.

Po zakończeniu pracy w parach nauczyciel prosi jedną parę o przedstawienie miejsca akcji, drugą o przedstawienie czasu akcji oraz trzecią o wymienienie bohaterów legendy. Następnie jedna osoba poproszona jest, aby przeszła się po klasie i zebrała wszystkie pytania do małego koszyczka. Dzieci pojedynczo podchodzą do koszyczka, losują pytanie i starają się na nie odpowiedzieć. Jeżeli nie znają odpowiedzi, pytanie wraca ponownie do koszyczka. Zabawa trwa aż do wykorzystania wszystkich pytań.

Kolejnym zadaniem dla uczniów będzie zakodowanie Ozobota, który wcieli się w Warsa i będzie musiał odnaleźć drogę do Sawy. Dzieci wybierają z karty kodów odpowiednie sekwencje kolorów, nanoszą je na kartę pracy i sprawdzają, czy Ozobot dotrze do Sawy. Warto przypomnieć uczniom o konieczności kalibracji robota, dzięki temu kody zostaną odczytane poprawnie.

Podsumowanie i ewaluacja

Jako podsumowanie nauczyciel rzuca uczniom wyzwanie, aby postarali się opowiedzieć legendę od tyłu (od ostatniego zdarzenia do pierwszego).

Nauczyciel zaczyna jako pierwszy, wypowiadając słowa "I tak oto powstała Warszawa" oraz wyznaczając ucznia, który powinien powiedzieć rzecz poprzedzającą zakończenie legendy (będzie to ślub Warsa z Sawą). Uczeń, który odpowie poprawnie może wyznaczyć kolejną osobę, która weźmie udział w zabawie.

