

# Młodzi patrioci. Poziom 1

**Autorzy:** Zyta Czechowska, Jolanta Majkowska

## Lekcja 4:

# Jak długie i piękne są polskie rzeki?

Zajęcia na temat największych polskich rzek. Pozwolą uczniom na uporządkowanie wszystkich najważniejszych informacji na temat Wisły, Odry i Warty.

### Cele w języku ucznia:

- będę umiała/ł wymienić największe polskie rzeki,
- będę umiała/ł wskazać na mapie bieg Wisły, Odry i Warty,
- wskażę przez jakie największe miasta przepływa Wisła.
- będę umiała/ł graficznie zakodować drogę Ozobota zgodnie z biegiem Wisły.

- Ozoboty.

### Pojęcia kluczowe:

- Polska → mapa Polski → polskie rzeki
- Wisła → Ozoboty

**Czas realizacji:** 45 min.

### Metody i formy pracy:

- Metody: pogadanka, metoda zajęć praktycznych, instrukcja, wykład, praca z mapką "Kontur mapy Polski" i planszą do kodowania Ozobota.
- Formy: praca indywidualna, zbiorowa

### Środki dydaktyczne:

- karta pracy - Wisła ([Załącznik nr 2](#)),
- karta kodów graficznych ([Załącznik nr 3](#)),
- karta z konturem Polski do kodowania Ozobota,
- flamastry,

## Część przygotowawcza - 15 minut

Nauczyciel prosi uczniów, aby wypowiedzieli się na temat tego, jakie znaczenie w życiu człowieka mają rzeki. Po uzyskaniu satysfakcjonujących odpowiedzi prosi uczniów, aby wysłuchali wiersza Jana Brzechwy "Kłótnia rzek". Po jego interpretacji, dzieci wymieniają zapamiętane przez nie nazwy rzek, które zostały przedstawione w wierszu. Karta pracy z wierszem - [Załącznik nr 1](#).

Następnie korzystając z mapy Polski ustalają, która z rzek Polski jest największą i w którym miejscu jest jej źródło oraz ujście. Następnie odczytują największe miasta przez które przepływa Wisła.

Po odczytaniu największych miast, zadaniem uczniów jest narysowanie trasy ozobota, która prowadzić będzie tak jak Wisła przez wyróżnione w karcie pracy miasta.

## Część zasadnicza. Kodowanie Ozobotów - 20 minut

Dzieci otrzymują 4 kolory pisaków (czarny, zielony, niebieski i czerwony), Ozobota, kartę kodów do Ozobota ([Załącznik nr 3](#)), kartę pracy z konturem mapy Polski i z zaznaczonymi na niej największymi miastami ([Załącznik nr 2](#) - pozostałe miasta uczniowie mogą dopisać sami).



Nauczyciel przypomina dzieciom, jak działa Ozobot i jak kodujemy graficznie jego aktywność.

Nauczyciel rozdaje dzieciom kartę pracy ([Załącznik nr 2](#)), na których zaznaczony jest kontur mapy Polski oraz większe miasta, przez które przepływa Wisła. Ponadto dzieci dostają flamastry i kartę kodów ([Załącznik nr 3](#)). Zadaniem uczniów jest zaprogramowanie trasy Ozobota, tak aby:

- zaczął swoją wędrówkę u źródła - tam należy narysować kod "start";
- trasa Ozobota przebiegła przez największe miasta zgodnie z kolejnością;
- jego trasa zakończyła się u ujścia Wisły - należy zakończyć ją odpowiednim kodem.

## Część podsumowująca - 10 minut

Na podsumowanie lekcji dzieci prezentują swoje prace, czyli zakodowaną trasę robota biegnącą przez największe miasta. Przy okazji odczytują wspólnie miasta, przez które przepływa Wisła. Na koniec prosimy chętnego ucznia o zdefiniowanie własnymi słowami co to jest źródło rzeki i ujście rzeki.

Jan Brzechwa

## Kłótnia rzek

Wybuchła kłótnia między rzekami.

A co się stało? Zobaczcie sami:

Odra zaraziła Bobra.

Ten ugryzł Wieprza w szyję.

Czy żyje? Oczywiście,

lecz zaraził świnką Wisłę,

a tam przy niej całkiem blisko,

stała Noteć. Było ślisko,

więc zwichnęła sobie łokieć.

Trochę dalej znów Wisłoka,

za bary się wzięła z Sołą

i chlapnęła jej do oka.

Co paniom jest tak wesoło?-

zapytał stanowczo San.

Panie, odczep się pan.

Narastało już napięcie,

Dobra, widząc co się świeci,

zawołała szybko Rabę,

poprosiła ją o radę.

Ratuj. Co czynić moja droga?

Stanowczość. Jedyna droga.

Skoro takie są uparte,

to zawołać trzeba Wartę.

Warta, widząc co się dzieje,

rzekła: tego już za wiele.

Która żarty robi ze mnie?

Wyślę ją w Morze Śródziemne.

Droga wolna. A tymczasem

zgodnie płynąć mi z atlasem.

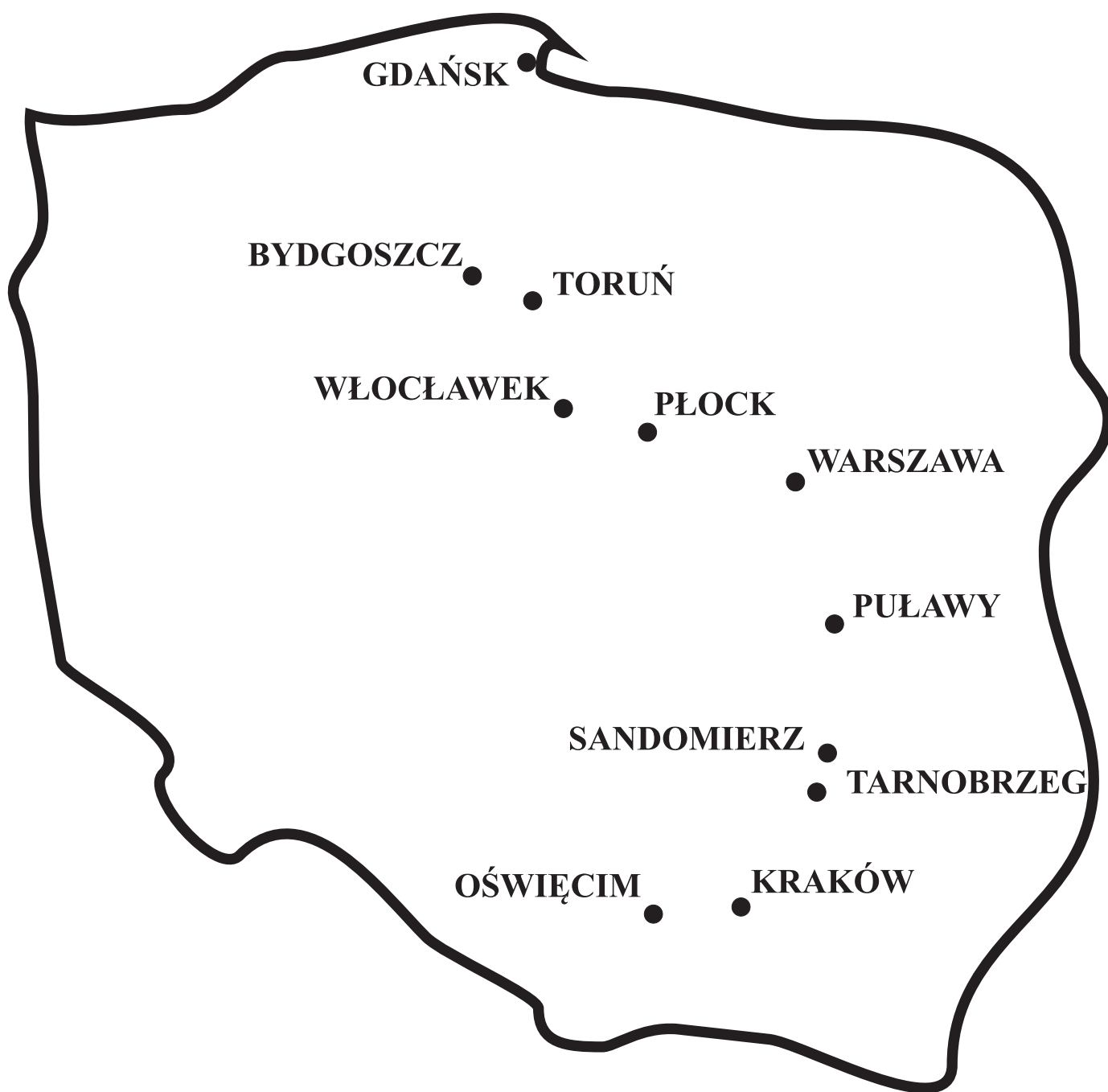
Przestraszone nie na żarty

posłuchały rzeki Warty

i spokojnie, w równym szyku,

popłynęły do Bałtyku.

# Karta pracy - Wisła



Załącznik 3

Tablica kodów graficznych i ich znaczenie



SZYBKOŚĆ

JEDŹ BARDZO WOLNO	JEDŹ WOLNO	PODRÓŻ
JEDŹ SZYBKO	TURBO	NITRO BOOST

WYGRANA / KONIEC

WYGRANA/WYJŚCIE (GRAJ JESZCZE RAZ)	WYGRANA/WYJŚCIE (KONIEC GRY)
------------------------------------	------------------------------

KIERUNEK

SKRĘĆ W LEWO	JEDŹ PROSTO	SKRĘĆ W PRAWO
SZUKAJ LINII PO LEWEJ	SZUKAJ LINII NA WPROST	SZUKAJ LINII PO PRAWEJ
ZAWRÓĆ	ZAWRÓĆ NA KONCU LINII	

ODLICZANIE  
PIĘĆ W DŁĘ DO ZATRZYMANIA

LICZ SKRZYŻOWANIA	LICZ ZAKRĘTY	LICZ KOLOROWE ŚCIEŻKI	LICZ PUNKTY	PUNKTY +1	PUNKTY -1
-------------------	--------------	-----------------------	-------------	-----------	-----------

STOPER

STOPER START (30 SEK. DO ZATRZYMANIA)	STOPER STOP	PAUZA (3 SEK.)
---------------------------------------	-------------	----------------

SUPER RUGHY

TORNADO	ZYGZAK	ROTACJA	SPACER W TYŁ
---------	--------	---------	--------------