

Młodzi patrioci. Poziom 1

Autorzy: Zyta Czechowska, Jolanta Majkowska

Lekcja 2 i 3:

Kim są sąsiedzi Polski?

Zajęcia wprowadzające w tematykę naszej ojczyzny. Pozwolą uczniom na uporządkowanie wszystkich najważniejszych informacji na temat państw sąsiadujących z Polską. Ponadto dzieci nauczą się, że można zaprogramować roboty poprzez graficzny kod - wykorzystamy do tego Ozoboty.

Cele w języku ucznia:

- będą umiała/ł wymienić państwa będące sąsiadami Polski,
- będą umiała/ł wskazać na mapie państwa sąsiadujące z Polską,
- będą umiała/ł graficznie zakodować drogę ozobota.

- flamastry,
- Ozoboty.

Pojęcia kluczowe:

- Polska → mapa Polski → sąsiedzi Polski
- Ozoboty

Czas realizacji: 2 x 45 min.

Ponadto uczeń kształtuje postawę patriotyczną poprzez poznanie podstawowych wiadomości na temat swojej ojczyzny.

Metody i formy pracy:

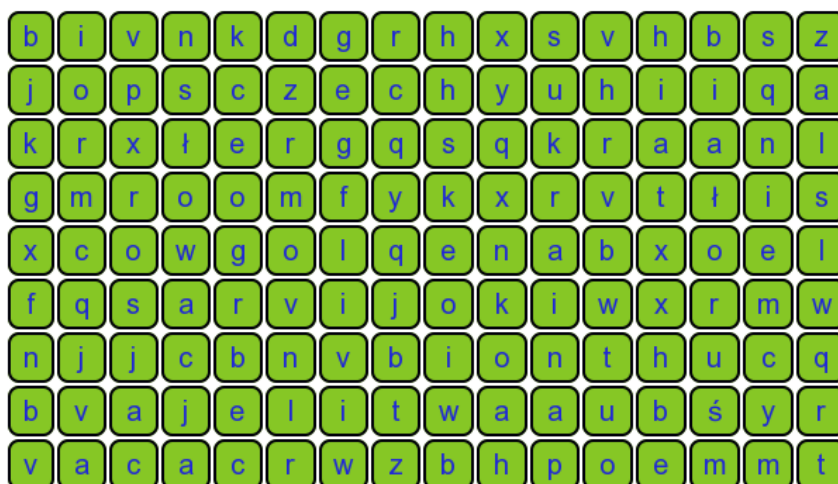
- Metody: pogadanka, metoda zajęć praktycznych, instrukcja, wykład, praca z mapką "Kontur mapy Polski" i planszą do kodowania Ozobota.
- Formy: praca indywidualna, zbiorowa

Środki dydaktyczne:

- karta pracy - kontury Polski (**Załącznik nr 1**),
- plansza- mapa Polski,
- karta kodów graficznych (**Załącznik nr 4**),
- karta z konturem Polski do kodowania Ozobota (**Załączniki nr 2 i 3**),

Część przygotowawcza - 20 minut

Nauczyciel prezentuje uczniom mapę Polski z zaznaczonymi na niej państwami granicznymi (może to być tradycyjna mapa lub elektronicznie wyświetlona na przykład na monitorze dotykowym, tablicy interaktywnej lub rzutniku.). Prosi chętnego ucznia o podejście do monitora i wskazanie granic Polski. Następnie za pomocą burzy mózgów staramy się, aby dzieci określiły, co ich zdaniem oznacza słowo "sąsiad". Starając się naprowadzić na właściwy tok rozumowania, wspólnie ustalamy definicję pojęcia "sąsiad Polski". Następnie prosimy uczniów, aby na podstawie mapy wskazali, z jakimi państwami graniczy Polska. Po uzyskaniu odpowiedzi dzieci otrzymują wykreślankę. Ich zadaniem jest odszukanie nazw państw graniczących z Polską.



Wykreślankę można pobrać **TUTAJ** lub skorzystać z **Załącznika nr 1**. Można także skorzystać z interaktywnej wykreślanki - link do ćwiczenia: <https://learningapps.org/view4657472> Kod QR do interaktywnej wykreślanki:



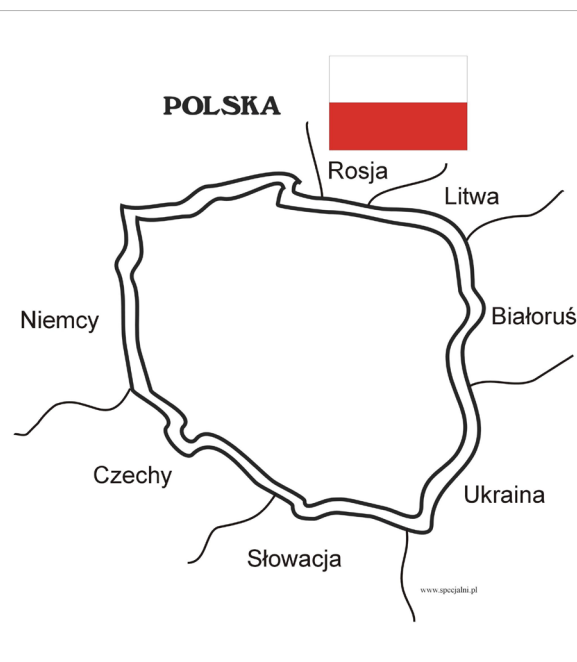
Część zasadnicza. Kodowanie Ozobotów - 40 minut

Dzieci otrzymują 4 kolory pisaków (czarny, zielony, niebieski i czerwony), Ozobota, kartę pracy z konturem mapy Polski i jej sąsiadami oraz kartę kodów do Ozobota. Wyjaśniamy dzieciom jak pracuje Ozobot i jak kodujemy graficznie jego aktywność.

Kartę kodów można pobrać ze strony: <https://edu-sense.com/pl/user/pages/02.lessons/01.kalibracja-i-tablice-kodow/.downloads/ogolne-tablice-kodow-kalibracja.pdf> lub skorzystać z **Załącznika nr 4**.

1. Nauczyciel rozdaje dzieciom kartę pracy (**Załącznik nr 2**), na których zamieszony jest kontur mapy Polski oraz jej sąsiedzi. Ponadto dzieci dostają flamastry i kartę kodów. Zadaniem uczniów jest zaprogramowanie ruchu Ozobota według konkretnych wskazówek np:

- zaprogramuj Ozobota tak, aby przy Niemczech zatrzymał się na 3 sekundy,
- zaprogramuj trasę robocika tak, by przy Czechach zawrócił,
- zaprogramuj robocika tak, aby przyspieszył mijając Białoruś, a zwolnił przy Słowacji.



2. Drugie zadanie jest nieco trudniejsze - można je zaproponować chętnym lub szybciej pracującym uczniom. Dzieci najpierw mają za zadanie wpisać nazwy państw sąsiadujących z Polską, a następnie zakodować trasę Ozobota, według własnego pomysłu - [Załącznik nr 3](#).



3. Zabawa przestrzenno-ruchowa - 20 minut

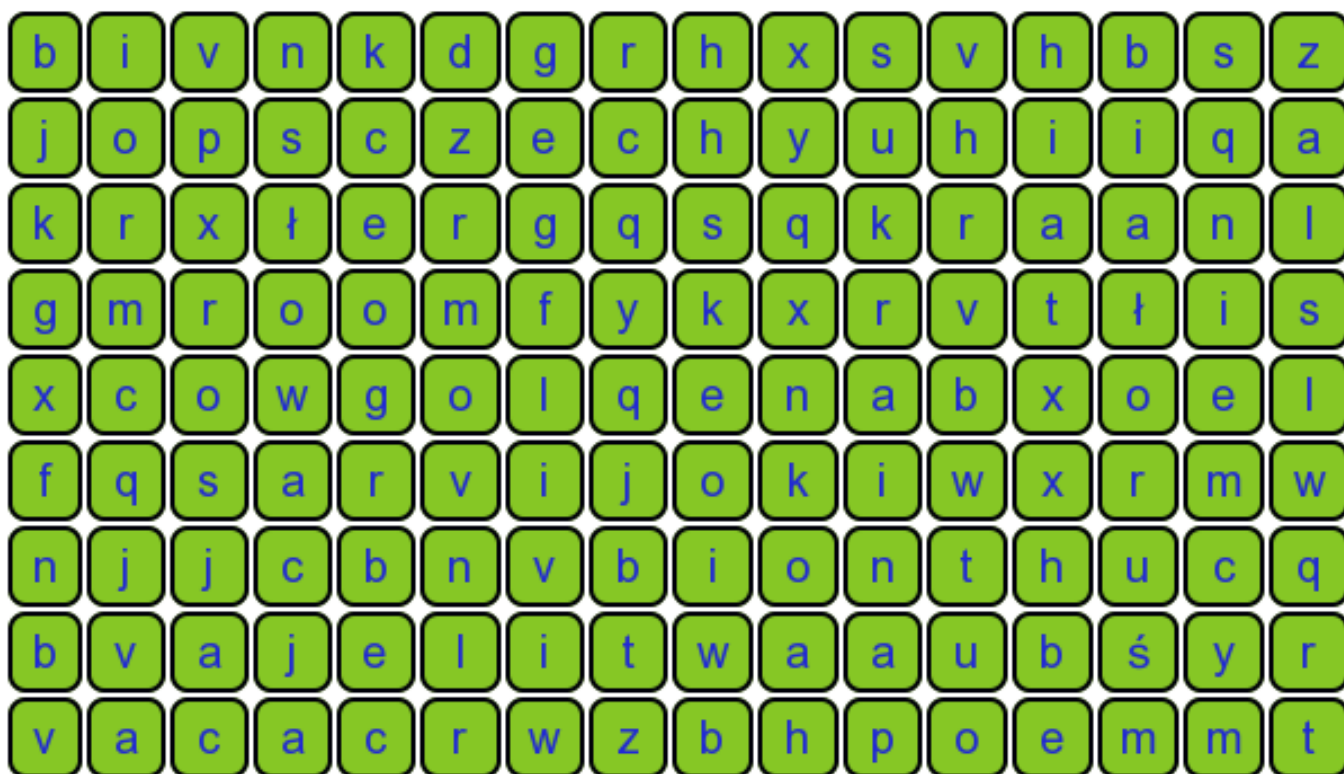
Uczniowie za pomocą taśmy wyklejają kontur mapy Polski na podłodze, dywanie lub innym większym obszarze. Nauczyciel prosi uczniów, aby ustalili wspólny, kolorowy, kubeczkowy kod dla poszczególnych państw. Przypisujemy danemu państwu konkretny kolor np.: Czechy - niebieski, Niemcy - czerwony, Białoruś - niebieski, Litwa - żółty, Ukraina - pomarańczowy, Słowacja - różowy. Następnie prosimy dzieci o ułożenie wzdłuż granic Polski kubków o takich kolorach, które odpowiadają państwom tam leżącym.

Kolejne trudniejsze zadanie polega na zapamiętywaniu konkretnych kolorów dla danego państwa. Na początek dajemy dzieciom po 1 kubku. Na nasz sygnał, czyli wypowiedzenie nazwy danego państwa, kubek do góry podnosi dziecko, które ma kolor odpowiadający danemu krajowi. Czyli jeśli wypowiemy Czechy, to kubek do góry podnosi dziecko mające niebieski kolor. Inna zabawa może polegać na tym, że układamy na podłodze konfigurację np. 10 kubków z dostępnych kolorów. Chętne dziecko odczytuje zakodowane nazwy państw, wymawiając je na podstawie złożonej sekwencji.

Część podsumowująca - 10 minut

Na podsumowanie lekcji dzieci odczytują wylosowane etykiety z nazwami państw sąsiadującymi z Polską i wykorzystując zdobyte na poprzednich zajęciach wiadomości określają po jakiej stronie Polski położone są te kraje (wschodniej, zachodniej, północnej czy południowej). Etykiety układają na wcześniej naklejonych konturach Polski.

Załącznik 1



Słowa do odnalezienia:

- Rosja,
- Litwa,
- Białoruś,
- Ukraina,
- Czechy,
- Słowacja,
- Niemcy.

Załącznik 2



Załącznik 3



Załącznik 4

Tablica kodów graficznych i ich znaczenie



SZYBKOŚĆ

JEDŹ BARDZO WOLNO	JEDŹ WOLNO	PODRÓŻ
JEDŹ SZYBKO	TURBO	NITRO BOOST

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	

STOPER

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

SUPER RUGHY

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

WYGRANA / KONIEC

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

ODLICZANIE
PIĘĆ W DŁ. DO ZATRZYMANIA

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