

Młodzi patrioci – poziom 2

Autorki: Jolanta Majkowska, Zyta Czechowska

Lekcja 1:

Mapa Polski i kierunki świata

Lekcja wprowadzająca do projektu, podczas której uczniowie zapoznają się z mapą Polski, uczestnicząc w aktywnościach grupowych. Pierwsze zajęcia mają na celu przybliżyć dzieciom tematykę projektu oraz wywołać w nich poczucie, że Polska to ich Ojczyzna.

Cele lekcji:

Uczeń powinien:

- wyszukać w internecie potrzebne informacje,
- odnaleźć na mapie Polski wybrane miejsce,
- wskazać główne kierunki świata oraz znać ich skróty,
- zakodować ćwiczenie w oparciu o znajomość kierunków świata.

Materiały pomocnicze:

- mapa Polski,
- smartfony lub tablety,
- mata do kodowania,
- karta pracy z głównymi kierunkami świata,
- materiały do kodowania umieszczone na końcu scenariusza.

Pojęcia kluczowe:

→ mapa → kierunki główne

Czas realizacji: 45-60 min.

Metody pracy:

- pogadanka,
- burza mózgów,
- dyskusja,
- gra dydaktyczna.

Treści programowe:

Podstawa programowa przedmiotu przyroda.

II. Orientacja w terenie. Uczeń:

- 1) opisuje przebieg linii widnokregu, wymienia nazwy kierunków głównych;
- 6) odczytuje informacje z planu i mapy posługując się legendą;

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.

Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

W ramach wprowadzenia warto przeprowadzić krótkie zadanie aktywizujące, które nie tylko przybliży tematykę zajęć, ale również zachęci uczniów do czynnego udziału w lekcji.

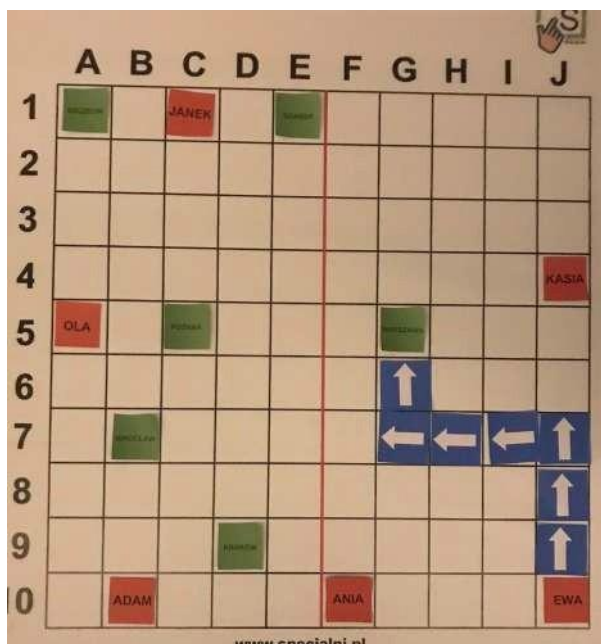
- Mapa myśli – na tablicy nauczyciel pisze drukowanymi literami słowo “Polska” i zaprasza dzieci, aby kolejno dopisywały swoje skojarzenia z tym hasłem.
- Wąż zdaniowy – po stworzeniu mapy myśli dzieci układają zdanie zawierające dwa słowa znajdujące się na tablicy (Przykład – wybrane słowa: Polska, kraj – „Mieszkam w moim ulubionym mieście, w kraju, który nazywa się Polska.”) Tego typu zadania sprawiają, że wszystkie osoby w klasie zostają zaangażowane.

Część zasadnicza

Nauczyciel prosi dzieci, aby otworzyły na telefonach stronę www.google.pl i znalazły w wyszukiwarce zdjęcie wybranego miasta w Polsce, w którym dotychczas spędziły swoje najlepsze wakacje (np. Kołobrzeg, Gdańsk, Kraków, Zakopane itd., jeżeli w szkole nie ma internetu, uczniowie mogą to zadanie zrobić w domu i zapisać zdjęcie na urządzeniu). Następnie nauczyciel rozkłada na podłodze mapę Polski i prosi dzieci, żeby odnalazły wybrane przez siebie miasto i położyły przy nim swój telefon. Uczniowie mogą sobie nawzajem pomagać i razem szukać miast na mapie, z pewnością wiele telefonów będzie znajdować się w okolicach morza oraz gór – niech zostaną ułożone po prostu w okolicach danego miasta. Po rozłożeniu wszystkich telefonów można zachęcić uczniów, aby opowiedzieli, dlaczego właśnie te wakacje były dla nich takie niezapomniane oraz czy wybraliby się w dane miejsce ponownie.

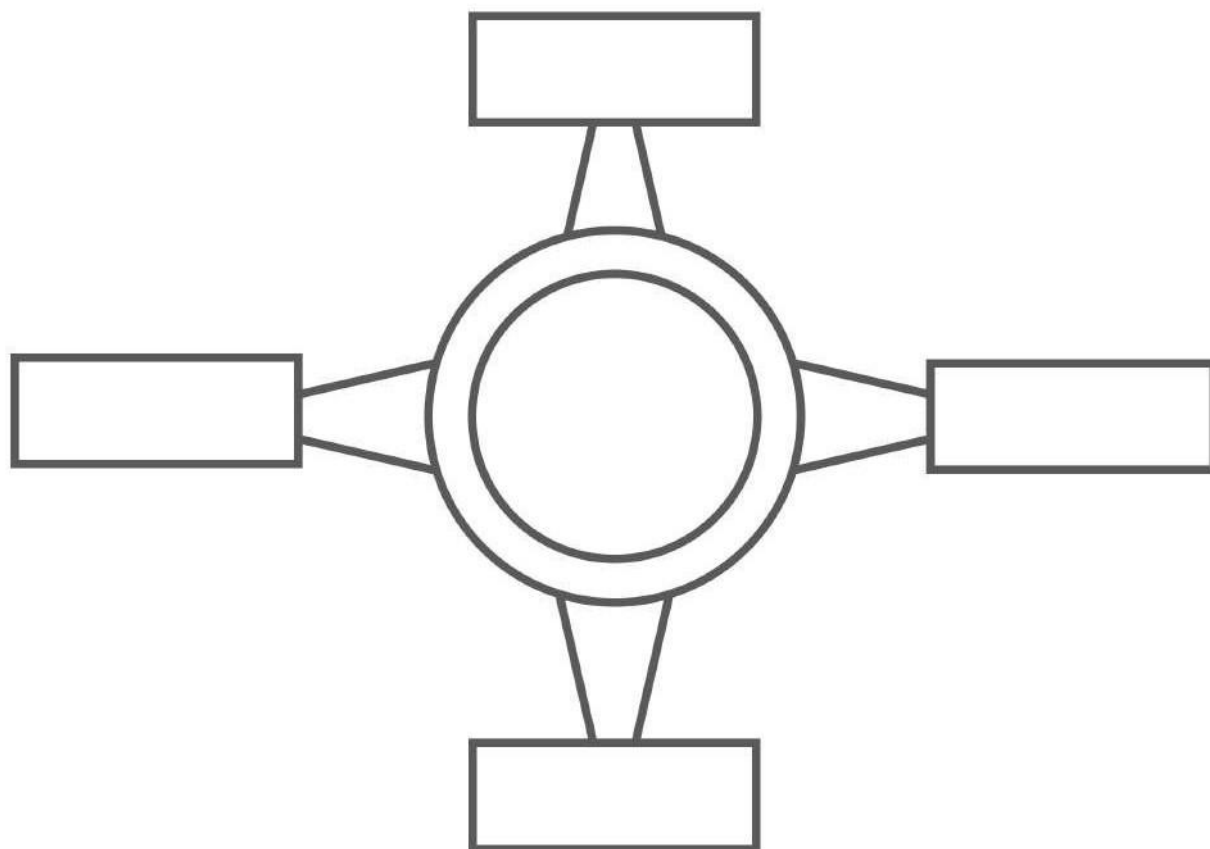
Następnie nauczyciel przypomina uczniom nazwy kierunków głównych i prosi, aby uzupełnili kartę pracy “Kierunki na mapie” ([Załącznik nr 1](#)) dołączoną do scenariusza.

Na macie dzieci rozkładają kartoniki z nazwami miast ([Załącznik nr 2](#) – wydrukowany na zielonej kartce) i kartoniki z imionami ([Załącznik nr 3](#) – wydrukowany na czerwonej kartce). Następnie nauczyciel dzieli klasę na kiluosobowe grupy. Zadaniem każdej z nich będzie zakodowanie trasy wszystkich postaci z kartoników. Uczniowie na karcie pracy ([Załącznik nr 4](#)) kodują za pomocą kierunków głównych drogę każdej osoby (strzałki – [Załącznik nr 5](#)). Przykładowy kod może wyglądać tak: “N,N,N,W,W,W,N”, co oznacza, że np. Ewa pokonała 3 pola, kierując się na północ, 3 pola, idąc na zachód i jedno znów na północ). Dzieci odkładają na matę kartę z kodami i wymieniają się miejscami, wykonując zadanie zaplanowane przez swoich kolegów. Układają strzałki zgodnie z kodem i wpisują miasto, do którego dotarli bohaterowie zabawy.



KIERUNKI NA MAPIE

Wpisz nazwy kierunków głównych oraz wytnij i naklej skróty w odpowiednie miejsca.



MŁODZI PATRIOCI



Załącznik 2

WARSZAWA

GDAŃSK

WROCŁAW

KRAKÓW

POZNAŃ

SZCZECIN

Załącznik 3

ADAM

EWA

OLA

JANEK

KASIA

ANIA

ZAKODOWANA MAPA

Wskaż miasta do których udały się grupa przyjaciół.



Trasa Oli: _____

Gdzie jest Ola? _____



Trasa Adama: _____

Gdzie jest Adam? _____



Trasa Janka: _____

Gdzie jest Janek? _____



Trasa Ani: _____

Gdzie jest Ania? _____



Trasa Ewy: _____

Gdzie jest Ewa? _____



Trasa Kasi: _____

Gdzie jest Kasia? _____



Załącznik 5

