

Młodzi patrioci – poziom 2

Autorki: Jolanta Majkowska, Zyta Czechowska

Lekcja 8:

Legenda o Lechu, Czechu i Rusie

Lekcja, podczas której uczniowie poznają legendę o Czechu Lechu i Rusie, utrwalą znaczenie słowa "legenda" oraz zaprogramują trasę Ozobotów, które wcielą się w bohaterów legendy.

Cele lekcji:

Uczeń powinien:

- wyjaśnić znaczenie słowa legenda,
- wskazać elementy rzeczywiste w legendzie,
- narysować komiks,
- zaprogramować Ozobota sekwencją kolorów.

Materiały pomocnicze:

- tekst legendy (nauczyciel korzysta z samodzielnie wybranego tekstu legendy),
- karta pracy z szablonem komiksu – [Załącznik nr 1](#),
- kredki,
- animacja do wyświetlenia "Legenda o Lechu, Czechu i Rusie" – <https://www.bajkowyzakatek.eu/2010/11/polskie-legendy-o-lechu-czechu-i-rusie.html>,
- karty pracy z trasami robotów – [Załącznik nr 2](#),
- Ozoboty,
- flamastry do programowania Ozobotów.

Pojęcia kluczowe:

- legenda → chronologia → komiks
→ kierunki główne

Czas realizacji: 45-60 min.

Metody pracy:

- pogadanka,
- burza mózgów,
- mapa myśli,
- praktyczne działanie.

Treści programowe:

Podstawa programowa przedmiotu historia.

II. Najważniejsze elementy polskiego dziedzictwa kulturowego. Uczeń:

- 1) zna symbole narodowe (barwy, godło, hymn państwa),
- 2) wy, najważniejsze święta narodowe i państwowe, potrafi wytłumaczyć ich znaczenie;
- 3) zna legendy o początkach państwa polskiego;
- 4) wiąże najważniejsze zabytki i symbole kultury polskiej z właściwymi regionami.

III. Refleksja nad historią jako nauką. Uczeń:

- 1) odróżnia historię od dziejów legendarnych.

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

Zanim uczniowie przystąpią do poznania legendy, nauczyciel przeprowadza burzę mózgów, aby razem z dziećmi dojść do stworzenia poprawnej definicji legendy. Proces ten rozpoczyna wspólnie tworzona mapa myśli – nauczyciel pisze na tablicy słowo “legenda”, następnie zaprasza każdego ucznia, aby wyprowadził od słowa głównego strzałkę i dopisał jedno słowo, które kojarzy mu się z legendami. Po stworzeniu mapy myśli nauczyciel wspólnie z klasą analizuje skojarzenia oraz prosi chętnych o wytłumaczenie, czym ich zdaniem jest legenda.

Legenda – opowieść często dotycząca życia świętych i bohaterów lub jakichś wydarzeń historycznych, nasycona motywami fantastyki i cudowności.

Nauczyciel rozdaje uczniom tekst legendy o Lechu, Czechu i Rusie. Jest ona odczytana na głos przez dzieci.

Nauczyciel może zapytać, czy jest ktoś chętny do czytania, natomiast jeżeli nie znajdzie się ochotnik, powinien wyznaczyć kogoś sam. Dzieci czytają po krótkim fragmencie tak, aby jak najwięcej osób wzięło udział w tej aktywności.

Część zasadnicza

Tworzymy komiks

Uczniowie dobierają się w 2-3 osobowe grupy. Nauczyciel rozdaje każdej z grup kartę pracy ([Załącznik nr 1](#)), na której znajduje się sześć pustych pól. Zadaniem uczniów jest stworzenie komiksu, składającego się z sześciu okienek (uczniowie mogą pracować z tekstem legendy). Po zakończeniu pracy następuje prezentacja, podczas której grupy dzielą się na forum klasy swoimi komiksami.

Praca z Ozobotem

Nauczyciel rozdaje karty pracy ([Załącznik nr 2](#)) z ukrytymi literami określającymi kierunki świata. Prosi uczniów o przypomnienie kierunków głównych i ich skrótów. Następnie dzieci dobierają do Lecha, Czechu i Rusa litery symbolizujące kierunki świata zgodnie z treścią legendy. Na poszczególnych kartach pracy odczytują kształt liter, wypełniają kolorem czarnym i wstawiają kody w taki sposób, aby robot, poruszając się po literce, przejechał całą trasę, przed zakrętami zwalniał, a na końcu drogi zatrzymywał się.

Podsumowanie i ewaluacja

W ramach podsumowania uczniowie prezentują zakodowane litery i nawzajem sprawdzają, czy użyli odpowiednich kodów do narysowania trasy. W ramach zakończenia nauczyciel wyświetla uczniom animację, która jest krótką realizacją legendy oraz dodatkowym przypomnieniem, dzięki czemu treść zostanie lepiej utrwalona.

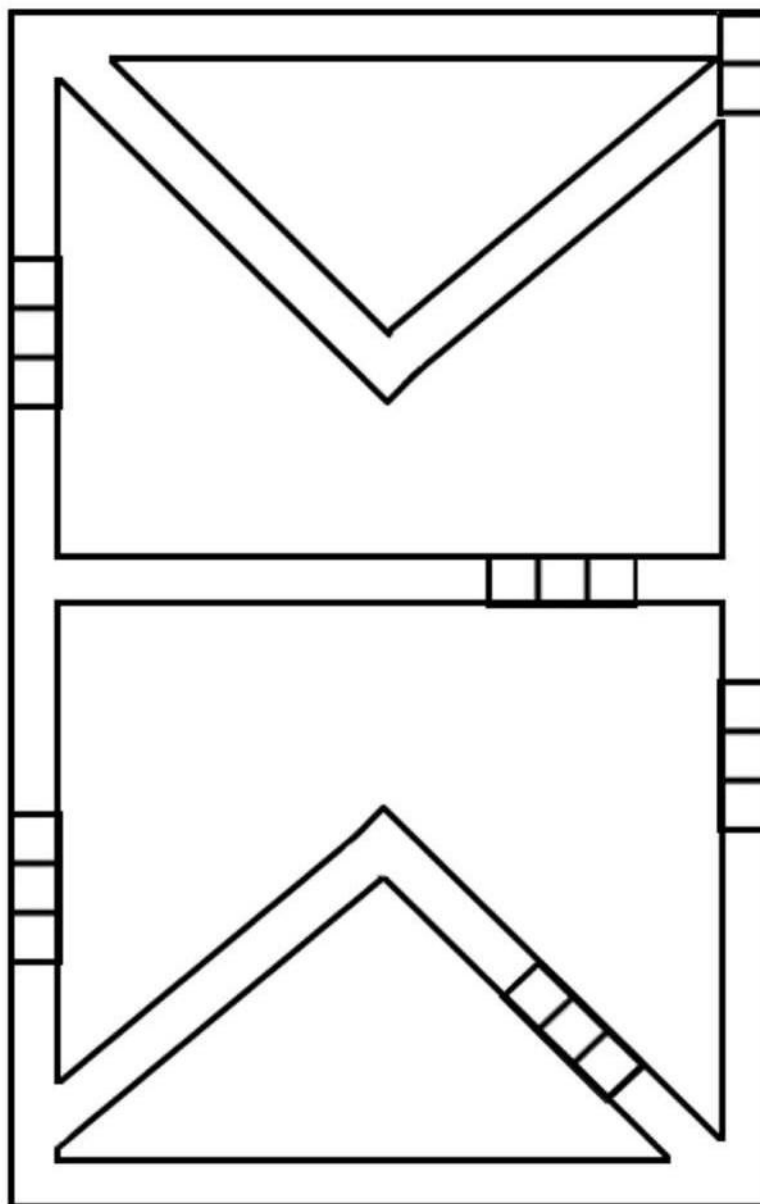
Animacja: <https://www.bajkowyzakatek.eu/2010/11/polskie-legendy-o-lechu-czechu-i-rusie.html>.

W formie obrazków przedstaw Legendę o Lechu, Czechu i Rusie.



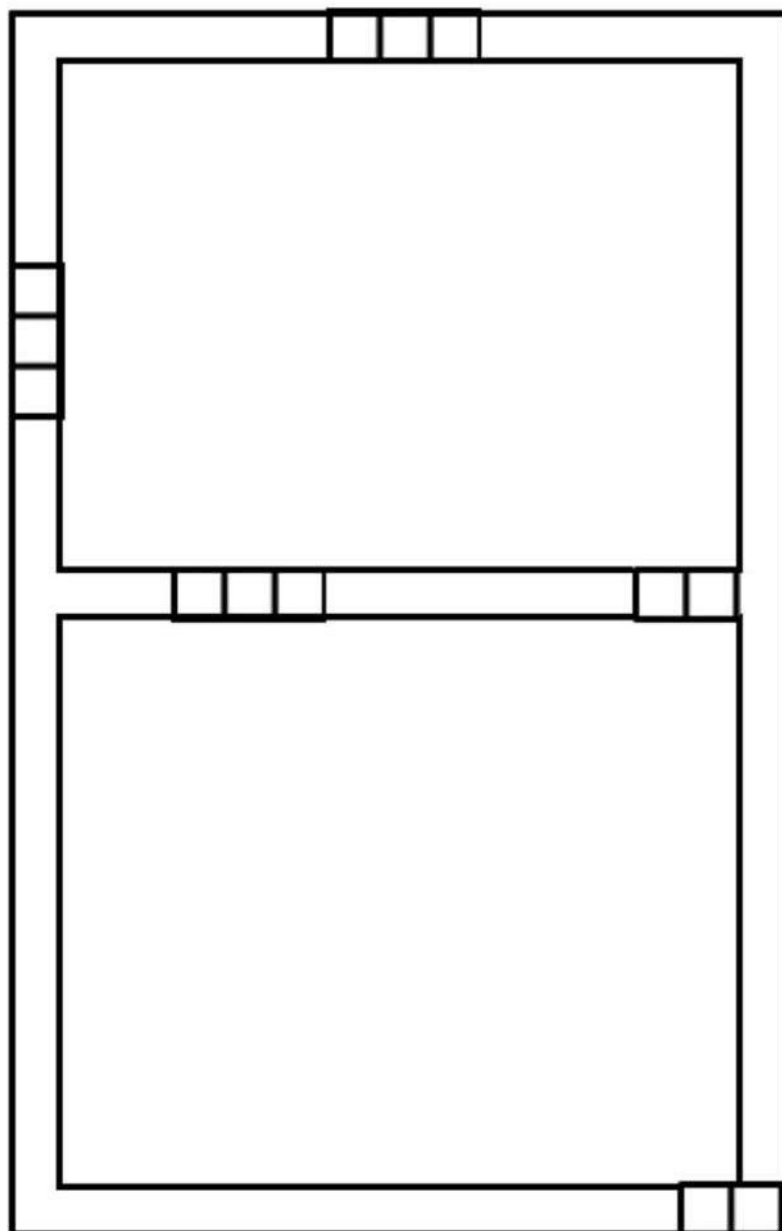
MŁODZI PATRIOCI

Wędrowka Lecha



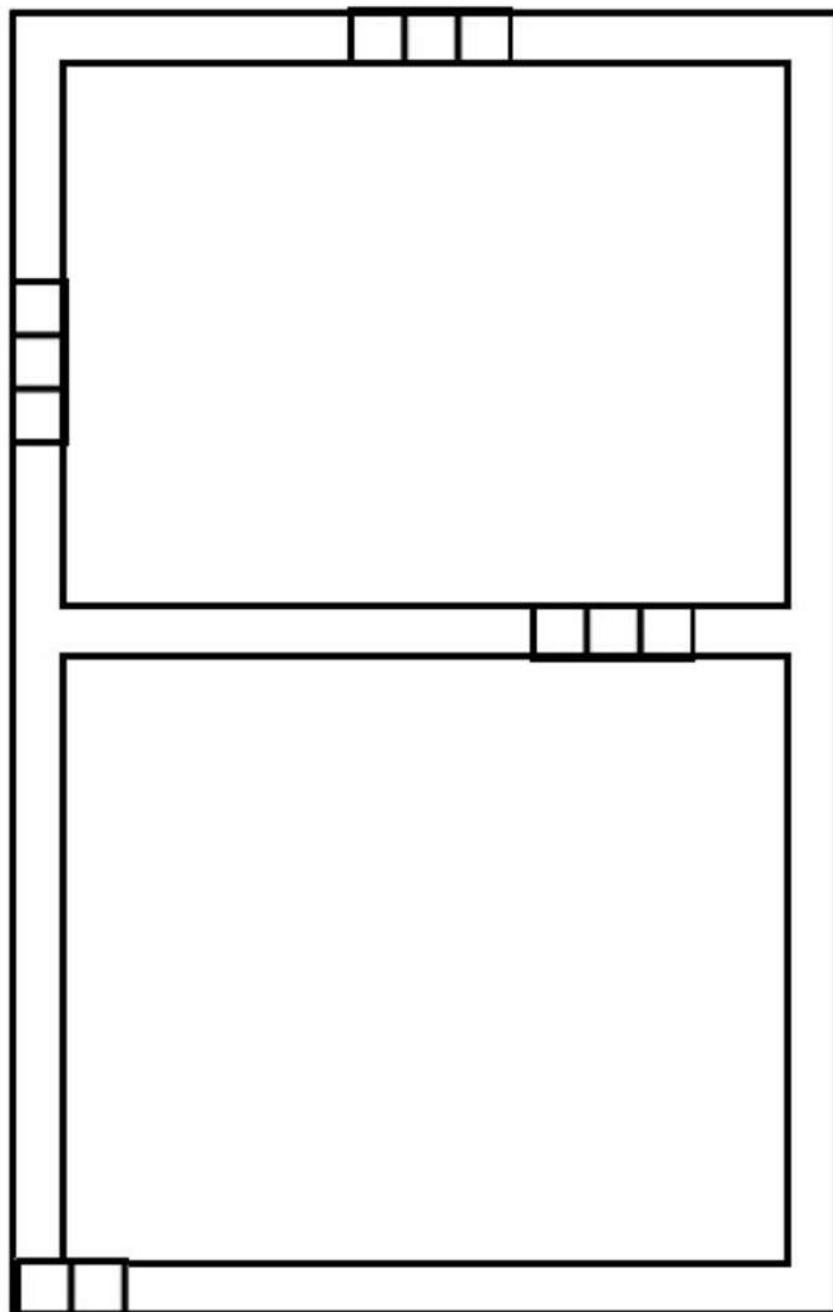
MŁODZI PATRIOCI

Wędrowka Rusa



MŁODZI PATRIOCI

Wędrowka Czecha



MŁODZI PATRIOCI