

# 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:

- będę umiał(a) wymienić państwa będące sąsiadami Polski,
- będę umiał(a) wskazać na mapie państwa sąsiadujące z Polską,
- będę umiał(a) graficznie zakodować drogę Ozobota.

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](#)),
- flamastry,
- Ozoboty.

#### Pojęcia kluczowe:

- Polska → mapa Polski → sąsiedzi Polski
- Ozoboty

**Czas realizacji:** 2 x 45 min.

## Część przygotowawcza – 20 minut

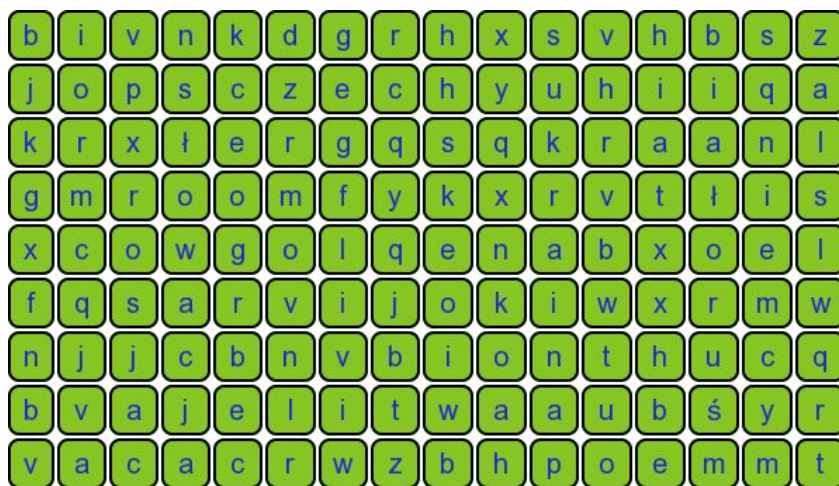
Nauczyciel prezentuje uczniom mapę Polski z zaznaczonymi na niej państwami granicznymi (może to być tradycyjna mapa lub wyświetlona elektronicznie (na przykład na monitorze dotykowym, tablicy interaktywnej lub rzutniku.). Prosi chętnego ucznia o podejście do monitora i wskazanie granic Polski. Następnie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

Można wykorzystać elementy prezentacji w genially:

<https://view.genial.ly/5ea16aea43a2920da1f10778/interactive-content-polska>



Wykreślankę znajdziesz w **Załączniku 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 sąsiadujących z nią państw oraz kartę kodów do Ozobota. Wyjaśniamy dzieciom, jak pracuje Ozobot i jak możemy zakodować graficznie jego aktywność.

Kartę kodów można pobrać ze strony:

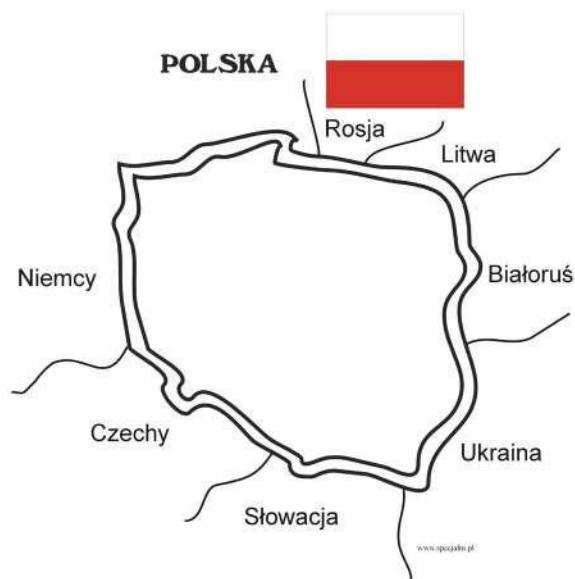
<https://drive.google.com/file/d/1Wkrzfl9zMujstiJxAERRNbAt8Fs88zko/view?usp=sharing>

(aby ją wyświetlić, trzeba się zalogować: <https://akademia.uczymydzecioprogramowac.pl/pl/login>).

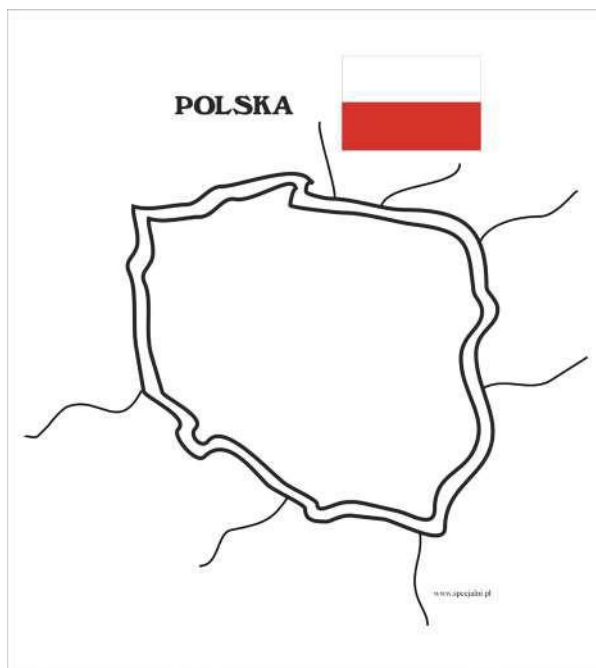
lub skorzystać z [Załącznika nr 4](#).

1. Nauczyciel rozdaje dzieciom kartę pracy ([Załącznik nr 2](#)), na której zamieszczony jest kontur mapy Polski oraz jej sąsiadów. 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

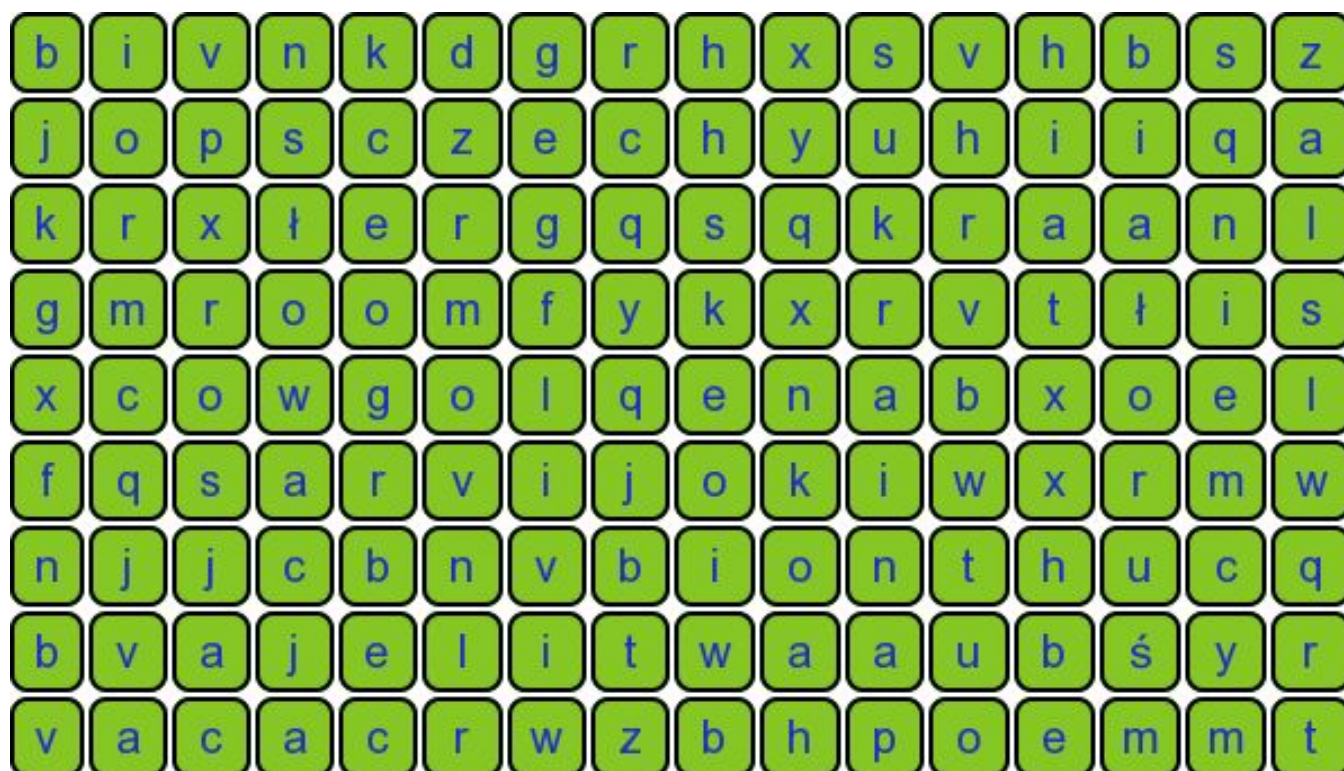
Uczniowie za pomocą taśmy wyklejają kontur mapy Polski na podłodze, dywanie lub innym większym obszarze. Nauczyciel prosi uczniów, aby ustalili wspólny, kolorowy, kubeczkowy kod dla poszczególnych państw. Przypisujemy danemu państwu konkretny kolor np.: Czechy – niebieski, Niemcy – czerwony, Białoruś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

Kolejne trudniejsze zadanie polega na zapamiętywaniu konkretnych kolorów dla danego państwa. Na początku dajemy dzieciom po 1 kubku. Na nasz sygnał, czyli wypowiedzenie nazwy danego państwa, dziecko ma za zadanie podnieść kubek w kolorze odpowiadającym danemu krajowi. Np. na hasło "Czechy" rękę do góry podnosi to dziecko, które ma niebieski kubek. Inna zabawa może polegać na tym, że układamy na podłodze konfigurację np. 10 kubków z dostępnych kolorów. Chętne dziecko odczytuje zakodowane nazwy państw, podając ich nazwy na podstawie złożonej sekwencji.

### Część podsumowująca – 10 minut

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

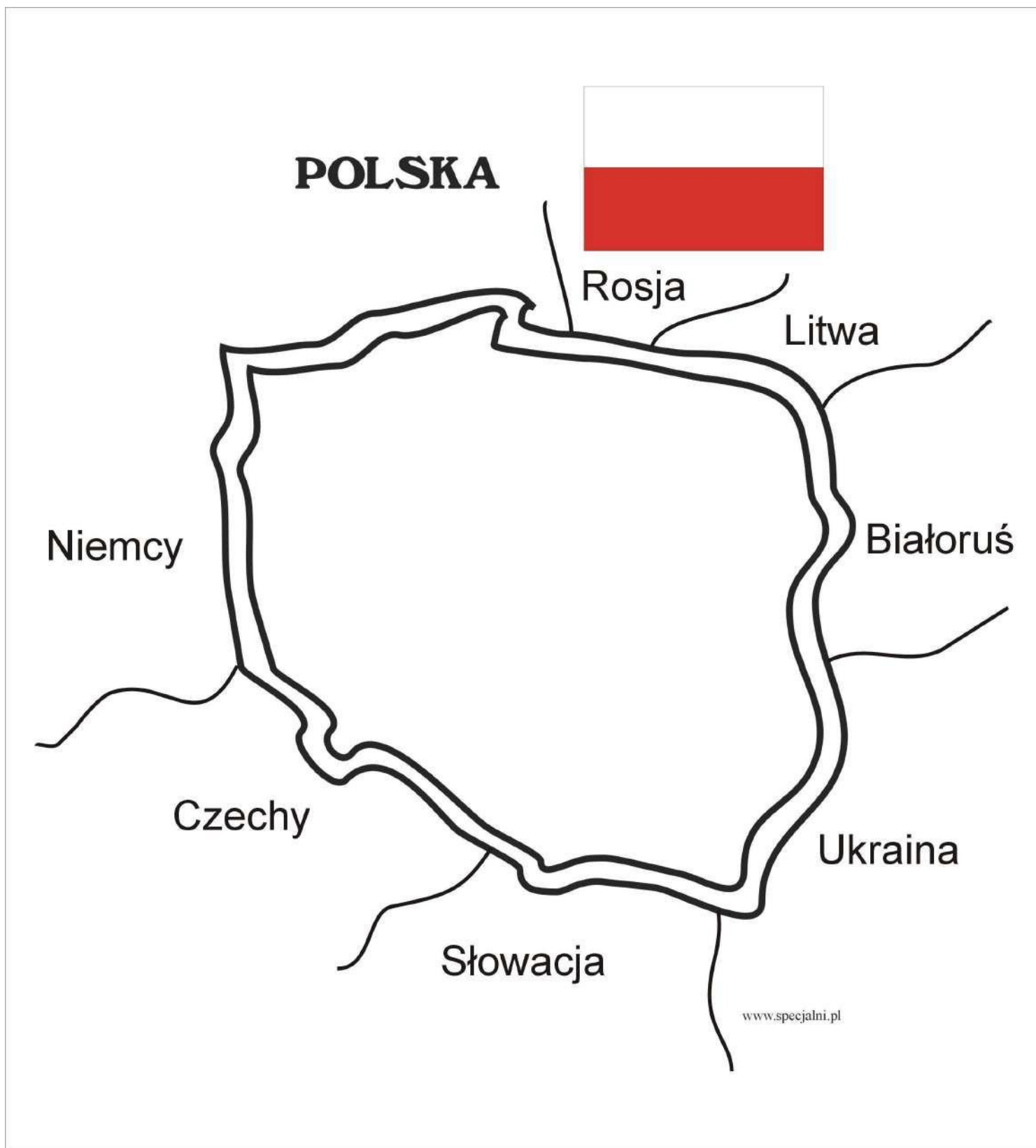
Załącznik 1



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

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 PRAWIEJ
ZAWRÓĆ	ZAWRÓĆ NA KONCU LINII	

ODLICZANIE  
PIĘĆ W DŁĘ DO ZATRZYMANIA

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

STOPER

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

SUPER RUCHY

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