

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

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,
- Ozoboty.

Pojęcia kluczowe:

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

Czas realizacji: 45 min.

Część przygotowawcza – 15 minut

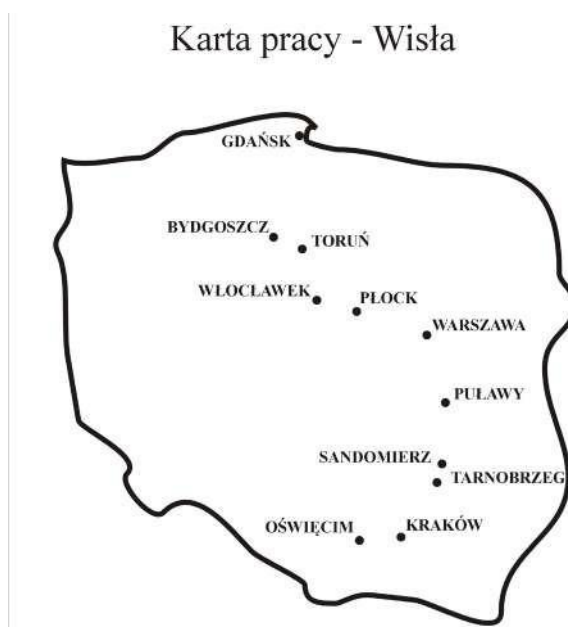
Nauczyciel prosi uczniów, aby wypowiedzieli się na temat tego, jakie znaczenie w życiu człowieka mają rzeki. Po uzyskaniu satysfakcjonujących odpowiedzi prosi uczniów, aby wysłuchali wiersza Jana Brzechwy "Kłótnia rzek". Po jego interpretacji dzieci wymieniają pojawiające się w utworze rzeki. Karta pracy 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 wskazaniu największych miast, zadaniem uczniów jest narysowanie trasy Ozobota, która prowadzić będzie zgodnie z biegiem Wisły 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 i 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 której 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

W ramach podsumowania 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 i ujście rzeki.

Jan Brzechwa

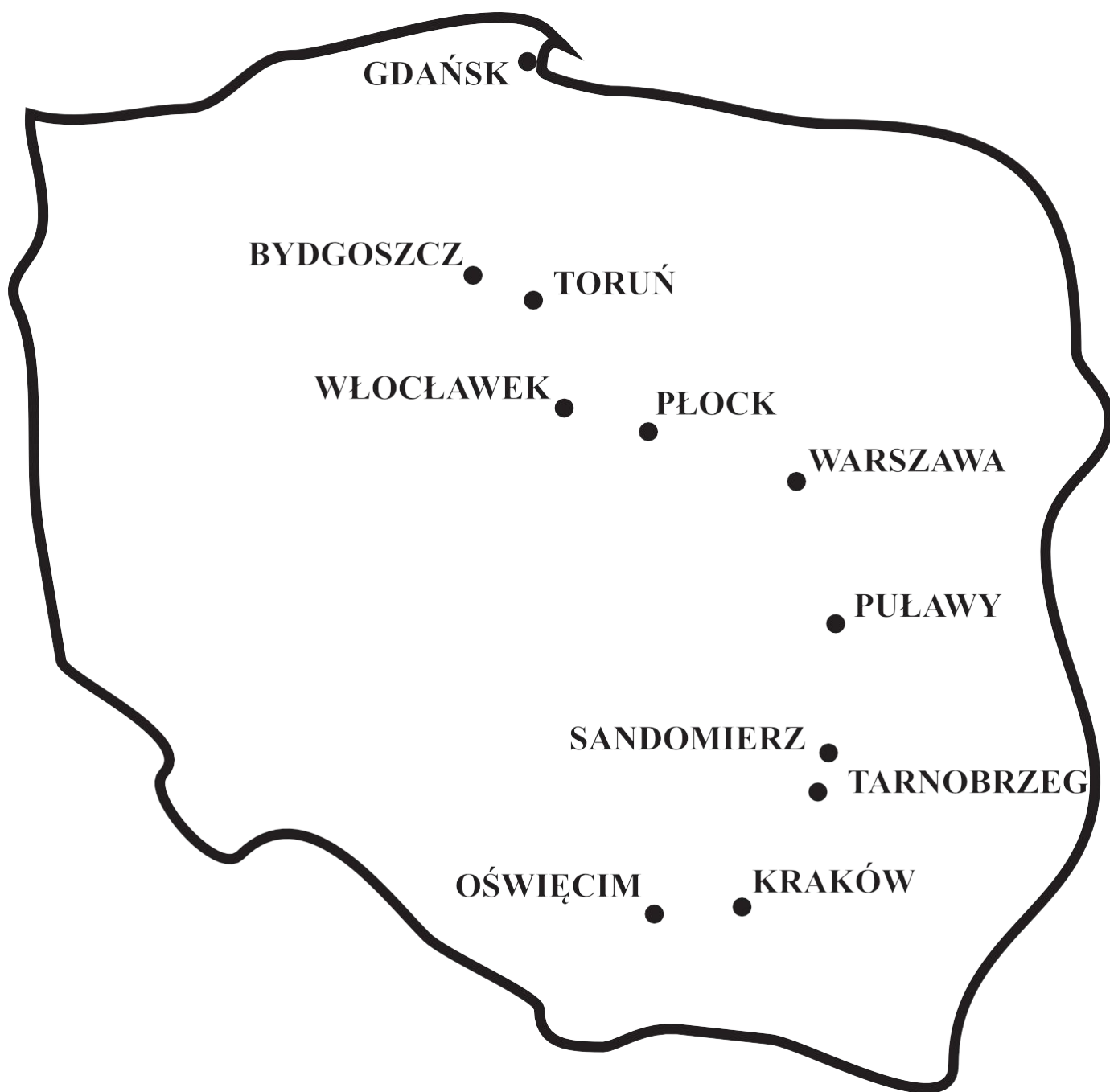
Kłótnia rzek

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 PRAWIEJ
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 RUCHY

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