

Młodzi patrioci - poziom 2

Autorzy: Jolanta Majkowska, Zyta Czechowska

Lekcja 15:

Warszawa - stolica Polski

Lekcja, podczas której dzieci zaplanują wycieczkę po Warszawie, wybierając te miejsca i zabytki, które chcieliby zobaczyć. Zakodują również Ozobota, który będzie ich przewodnikiem podczas zwiedzania stolicy Polski.

Cele lekcji:

Uczeń powinien:

- wymienić atrakcje turystyczne Warszawy,
- zaplanować wycieczkę po stolicy,
- zaprogramować robota.

Materiały pomocnicze:

- strona internetowa www.polskieszlaki.pl,
- mapy Google - <http://maps.google.com>,
- tablica interaktywna lub projektor,
- komputer,
- kartki ze słowami pozwalającymi dobrać dzieci w pary,
- kolorowe karteczki,
- Ozoboty,
- karta pracy z trasą dla Ozobota - [Załącznik nr 1](#).

Pojęcia kluczowe:

→ stolica → zabytek → robot → programowanie

Czas realizacji: 60 min.

Metody pracy:

- dyskusja,
- praca z tekstem,
- praca z komputerem,
- pokaz,
- praca w grupach.

Treści programowe:

Podstawa programowa przedmiotu historia.

II. Najważniejsze elementy polskiego dziedzictwa kulturowego. Uczeń:

- 3) wiąże najważniejsze zabytki i symbole kultury polskiej z właściwymi regionami.

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

Zajęcia zaczynają się od przeprowadzenia części dyskusyjnej, w której nauczyciel nawiązuje do tematu zajęć.

- Jakie miasto jest stolicą naszego kraju?
- Gdzie na mapie Polski leży Warszawa?
- Jaka rzeka przepływa przez to miasto?
- W jakim kierunku należy udać się z naszej miejscowości, żeby dojechać do Warszawy?

Część zasadnicza

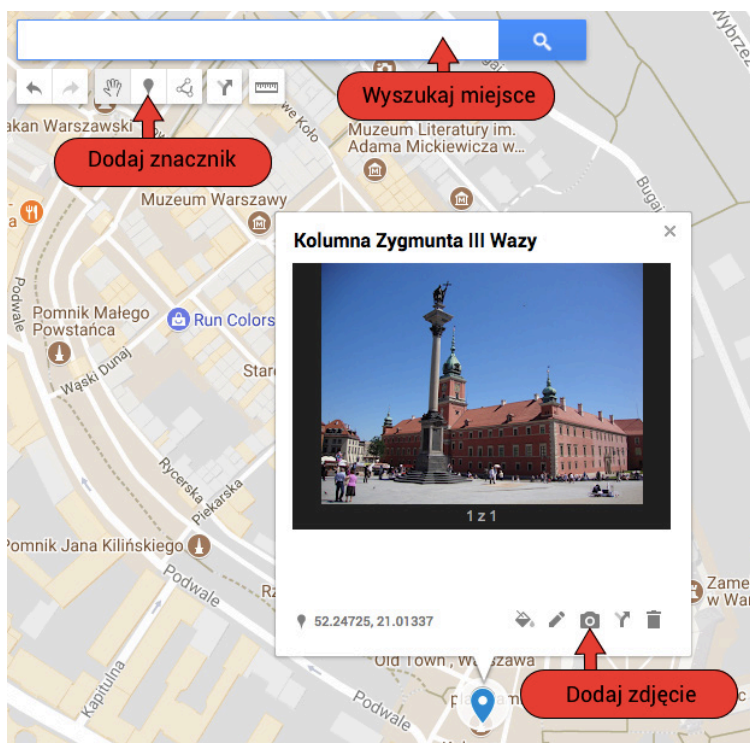
Nauczyciel, korzystając ze strony <https://www.polskieszlaki.pl/warszawa.html>, wyświetla zdjęcia atrakcji turystycznych Warszawy i wspólnie z uczniami komentuje je.

Następnie dzieli klasę na grupy: rozdaje uczniom karteczki z wypisanymi wyrazami (Załącznik nr 1). Każdy wyraz ma swoje skojarzenie - parę. Zadaniem dzieci będzie odszukanie osób z wyrazami, które do siebie pasują.

Uczniowie dobrani w pary czytają tekst o zabytkach i atrakcjach stolicy, znajdujący się na powyższej stronie internetowej i wybierają te miejsca, które chcieliby zwiedzić podczas klasowej wycieczki do tego miasta. Nazwy ciekawych miejsc i zabytków notują na kolorowych karteczkach.

Po zakończonej pracy uczniowie opowiadają o miejscach, które chcieliby zobaczyć w Warszawie, uzasadniając swój wybór. Karteczki przyklejają na tablicy.

Na tablicy interaktywnej nauczyciel otwiera mapę stworzoną w Google Maps, wpisując link: <http://tiny.pl/gnjt1>. Zadaniem uczniów będzie naniesienie na mapie wszystkich atrakcji turystycznych Warszawy, które wypisali na karteczkach. Uczniowie wyszukują lokalizację określonych miejsc oraz dodają zdjęcia.



Podsumowanie i ewaluacja

Jako podsumowanie nauczyciel rzuca uczniom wyzwanie, aby postarali się opowiedzieć legendę od tyłu (od ostatniego zdarzenia do pierwszego).

Nauczyciel zaczyna jako pierwszy, wypowiadając słowa "I tak oto powstała Warszawa" oraz wyznaczając ucznia, który powinien powiedzieć rzecz poprzedzającą zakończenie legendy (będzie to ślub Warsa z Sawą). Uczeń, który odpowie poprawnie może wyznaczyć kolejną osobę, która weźmie udział w zabawie.

Znając lokalizację wszystkich atrakcji turystycznych stolicy, uczniowie przystępują do planowania trasy wycieczki. Na karcie pracy ([Załącznik nr 2](#)) wpisują nazwy zabytków, które odwiedzą wspólnie z przewodnikiem - będzie nim Ozobot. Podążą za nim, opowiadając o miejscach, które napotkają na swej drodze.

Robota należy zakodować w taki sposób, aby przy atrakcjach turystycznych zatrzymał się na chwilę, oraz żeby nie pominął żadnego punktu.

Podsumowanie i ewaluacja

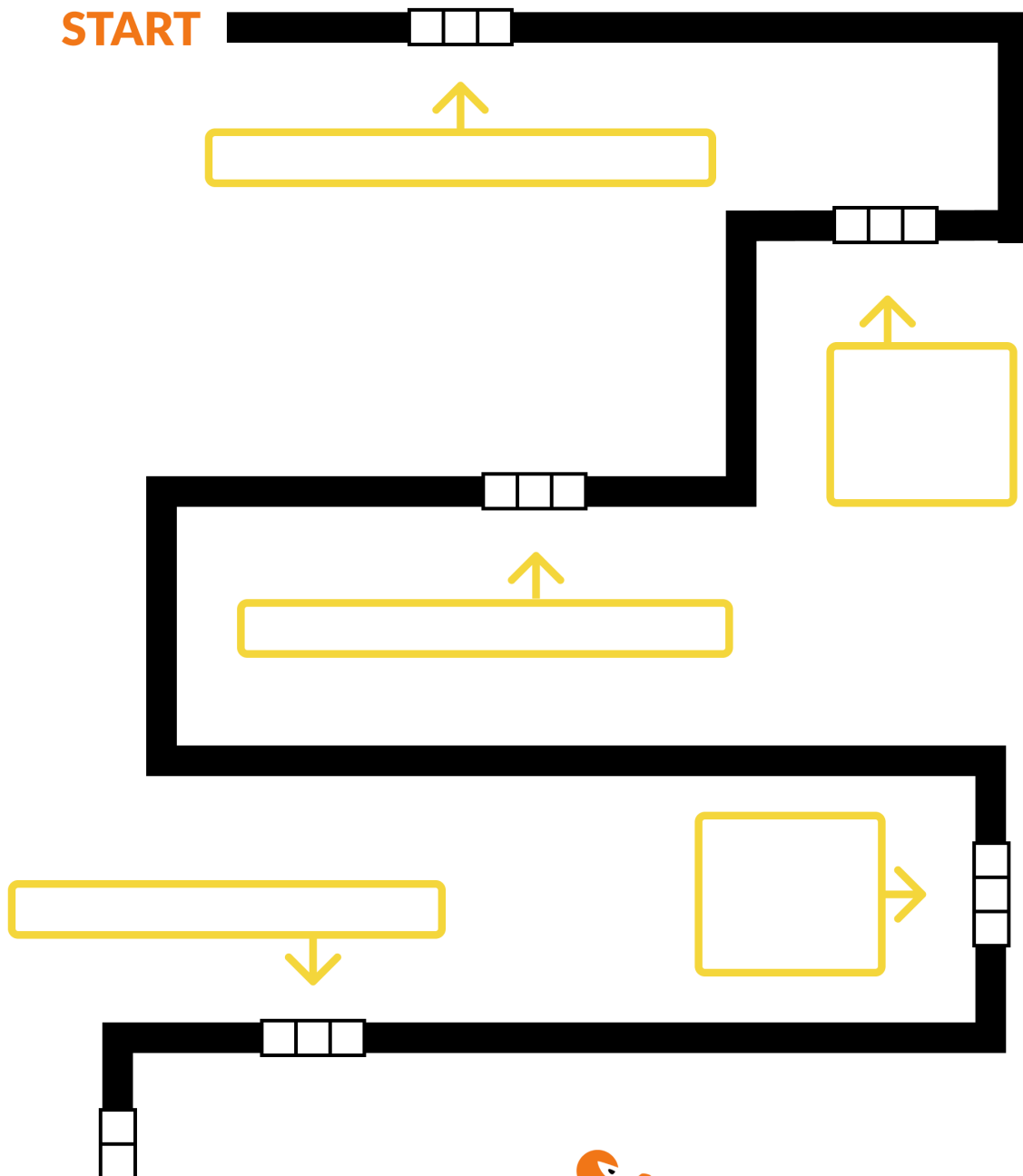
Podsumowaniem zajęć będzie prezentacja przez poszczególne grupy zakodowanej trasy wycieczki. Uczniowie śledząc drogę Ozobota opowiedzą o miejscach, które wybrali i przy których robot zatrzymał się.

MAZUREK	HYMN
SMOK	WAWEL
GNIEZNO	LECH
GNIAZDO	ORZEŁ
WSCHÓD	E
ZACHÓD	W
PÓŁNOC	N
POŁUDNIE	S

MŁODZI PATRIOCI

ZABYTKI WARSZAWY

START



META



MŁODZI PATRIOCI