

# Poszukiwacze skarbów

**Autor:** Karolina Żelazowska, Marcin Paks

## Lekcja 5:

# Polska po śmierci Bolesława Chrobrego

Zajęcia, poza dalszą realizacją podstawy programowej średniowiecznego państwa polskiego i obszaru dynastii historii Piastów, mają za zadanie wykorzystanie możliwości kodowania mapy w programie Scratch. Rozwijana będzie umiejętność wyszukiwania grafik dostępnych na wolnych licencjach oraz opisywania źródeł wykorzystanych materiałów. Dodatkowym elementem będzie możliwość zrealizowania kodowanej pracy domowej, która pozwoli aktywnym uczniom dodać własne, nowe rozwiązania. Ważne w tej lekcji będzie wprowadzenie kodowania jako elementu śródlekcyjnego, co nadaje dynamiki lekcji.

### Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- znać negatywne następstwa polityki i utraty korony przez Mieszka II,
- znać przyczyny przeniesienia stolicy państwa z Gniezna do Krakowa,
- wskazywać na mapie rozbiście dzielnicowe,
- posługiwać się poznanymi pojęciami,
- znać postaci: Kazimierz Odnowiciel, Bolesław Śmiały, Bolesław Krzywousty,
- w programie Scratch kodować wskazane przez nauczyciela aktywności, takie jak zmiana tła, dodawanie i kodowanie plików graficznych.

### Materiały pomocnicze:

- e-podręcznik,
- materiały dodatkowe dotyczące kodowania (dostępne na końcu scenariusza),
- avatar króla Władysława II Łokietka.

### Pojęcia kluczowe:

- dzielnica → senior → testament/statut
- zakon rycerski → krzyżacy

**Czas na realizację zajęć:** 45 min.

### Metody pracy:

- praca w grupach,
- praca z materiałem edukacyjnym online,
- praca z e-podręcznikiem,
- algorytmika w programie Scratch, kodowanie mapy na interaktywnej linii czasu,
- praca z mapą,
- pogadanka,
- opowiadanie.

### Treści programowe (związek z podstawą programową)

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II etap edukacyjny – klasy IV; historia. Treści szczegółowe: Uczeń: IV.3. opowiada o ostatnim z Piastów - Kazimierzu Wielkim; II etap edukacyjny - klasy V-VIII; historia. Treści szczegółowe. Uczeń: VII.2. analizuje dokonania Kazimierza Wielkiego IV.4 wyjaśnia rolę Kościoła (w tym zakonów)



## Przebieg zajęć:

### 1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

**czas: 1 min; materiały:** <https://drive.google.com/file/d/0B6GrE78iYRVZVjMwTTFSoEVyTk0/view?usp=sharing>  
**metody pracy:** dyskusja o celach, projekcja materiału wideo

Nauczyciel przedstawia cele lekcji NaCoBeZu, w języku ucznia, z wykorzystaniem avatara króla Władysława Łokietka.

Przypomnienie i nawiązanie do poprzedniej lekcji oraz poinformowanie uczniów o kodowaniu w trakcie lekcji i pracy w grupach.

### 2. Część zasadnicza

**czas: 2 min; metody pracy: opowiadanie**

Nauczyciel opowiada uczniom o okolicznościach utraty korony przez Mieszka II i jego konflikcie z bratem Bezprymem, o jego ucieczce do Czech po interwencji cesarza niemieckiego Konrada II i konsekwencjach, jakimi były upadek państwa i zniszczenie Gniezna najazdem czeskim.

Nauczyciel następnie informuje uczniów, że próby odbudowy państwa podjął się Kazimierz Odnowiciel, który to w 1039 r. był zmuszony przenieść stolicę do Krakowa i ponownie przyłączyć utracone po śmierci Mieszka II ziemie, w tym Śląsk. Jednak nie odzyskał już korony, którą zdobędzie na krótki okres czasu jego syn Bolesław II Szczodry.

**czas: 15 min; materiały: ćwiczenie 1 w e-podręczniku:** [https://www.epodreczniki.pl/reader/c/246229/v/33/t/student-canon/m/j0000008F9B5v32#j0000008F9B5v32\\_00000008](https://www.epodreczniki.pl/reader/c/246229/v/33/t/student-canon/m/j0000008F9B5v32#j0000008F9B5v32_00000008); **metody pracy: praca z materiałem interaktywnym, algorytmika w Scratch**

Nauczyciel poleca uczniom wykonać ćw. 1 w e-podręczniku, a następnie w aplikacji Scratch zakodować nowe aktywności na linii czasu w naszej grze. Będzie to data 1039 r. i przeniesienie stolicy przez Kazimierza Odnowiciela do Krakowa (aktywność opisana w materiałach dodatkowych dotyczących programowania - na końcu scenariusza).

**czas: 4 min; materiały: ćwiczenie 1 w e-podręczniku:** [https://www.epodreczniki.pl/reader/c/246229/v/33/t/student-canon/m/j0000008F9B5v32#j0000008F9B5v32\\_0000000Z](https://www.epodreczniki.pl/reader/c/246229/v/33/t/student-canon/m/j0000008F9B5v32#j0000008F9B5v32_0000000Z); **metody pracy: pogadanka**

Nauczyciel poleca uczniom zapoznać się z tekstem z e-podręcznika: Polska podzielona - rozbić dzielnicowe (fragment do polecenia 1). Następnie przypomina postać Galla Anonima, który tworzył swoją kronikę na dworze Bolesława Krzywoustego. Nauczyciel zadaje pytania:

- Dlaczego w 1138 r. Bolesław Krzywousty podzielił swoje państwo?
- Co oznacza termin dzielnica senioralna?
- Jak długo trwało rozbić dzielnicowe?

Uczniowie odpowiadają na zadane pytania.

**czas: 15 min; materiały: materiały dodatkowe dotyczące programowania; metody pracy: algorytmika w programie Scratch**

Nauczyciel poleca, by zakodować w programie Scratch mapę rozbić dzielnicowego z zaznaczeniem stolicy państwa, Krakowa, wraz z dzielnicą senioralną. Będzie to kolejna aktywność dołączona do interaktywnej gry - Podróże Chronoska.

*czas: 2 min; materiały: E-podręcznik, mapa: [https://www.epodreczniki.pl/reader/c/246229/v/33/t/student-canon/m/j0000008F9B5v32#j0000008F9B5v32\\_0000003E](https://www.epodreczniki.pl/reader/c/246229/v/33/t/student-canon/m/j0000008F9B5v32#j0000008F9B5v32_0000003E); metody pracy: opowiadanie, praca z mapą w e-podręczniku*

Nauczyciel informuje uczniów, iż rozbięcie dzielnicowe wpłynęło na osłabienie siły państwa przed jego wroga-  
mi i doprowadziło do sprowadzenia przez Konrada Mazowieckiego Zakonu Krzyżackiego w 1226 r. do ziemi  
chełmińskiej, a miał on bronić jego dzielnicy przed pogańskimi plemionami pruskimi. Jednak podstępnie przejął  
on ziemie polskie i niezwykle brutalnie podporządkował pruskie plemiona. W czasach Władysława II Łokietka,  
Krzyżacy oderwali od państwa polskiego Pomorze Gdańskie (1308).

Nauczyciel wyjaśnia co jest to zakon rycerski oraz podaje pełną nazwę: Zakon Szpitala Najświętszej Marii  
Panny Domu Niemieckiego w Jerozolimie. Następnie na mapie wskazuje ziemie zajęte przez Krzyżaków.

### 3. Podsumowanie i ewaluacja

*czas: 5 min; materiały: zakodowane prace uczniów; metody pracy: praca z komputerem*

Prezentacja wskazanych przez nauczyciela prac uczniów i ich ocena.

*czas: 2 min; materiały: Rozdział Odnowione królestwo polskie i film Insygnia królewskie: [https://www.epodreczniki.pl/reader/c/246229/v/33/t/student-canon/m/j0000008F9B5v32#j0000008F9B5v32\\_0000002W](https://www.epodreczniki.pl/reader/c/246229/v/33/t/student-canon/m/j0000008F9B5v32#j0000008F9B5v32_0000002W); metody pracy: algorytmika w programie Scratch*

Zadanie pracy domowej.

Na przykładzie aktywności na lekcji i materiałów dotyczących programowania, uczniowie w domach:

- zapoznają się z rozdziałem Odnowione królestwo polskie, a następnie oglądają film edukacyjny w e-pod-  
ręczniku - Insygnia królewskie,
- na swojej linii czasu zakodują datę koronacji Władysława Łokietka (uczniowie mogą pracować w parach  
online z użyciem komunikatora lub w szkole).

Dodatkowe aktywności będą promowane przez nauczyciela.

### Uwagi/alternatywy:

Dodatkowym zadaniem dla uczniów może być dodanie większej ilości aktywności na linii czasu. Przykładowa  
instrukcja dla ucznia:

Kodowanie:

- zaznaczenie na linii czasu wskazanych dat,
- animacja przeniesienia stolicy do Krakowa 1039 r.,
- praca z mapą, kodowanie dzielnic w rozbiću dzielnicowym, wskazanie dzielnicy senioralnej,
- ewentualnie dodanie książąt dzielnicowych.

## Materiały dodatkowe - programowanie

### #5 Rozbicie dzielnicowe

W grze pojawiają się kolejne daty, kolejne mapy oraz kolejne opcje tworzenia quizów. Tym razem, uczniowie zaprogramują quiz osadzony na grafice mapy rozbicia dzielnicowego. Poznane wcześniej elementy programowania zostaną wykorzystane w nowej wersji.

#### Krok 1. Wyszukaj, dodaj i programuj

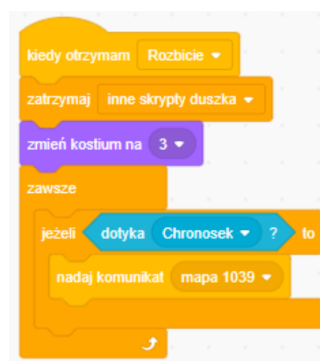
Przeniesienie stolicy z Gniezna do Krakowa

- By Poznaniak - własna praca na podstawie: „Ilustrowany Atlas Historii Polski”, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1587229>

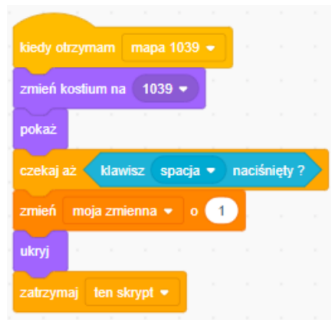


Mapę modyfikujemy, zaznaczając przeniesienie stolicy z Gniezna do Krakowa (strzałką, punktami itp) oraz programujemy korzystając z algorytmu używanego we wcześniejszych scenariuszach:

W skrypcie klocka 1039 wpisując kod:



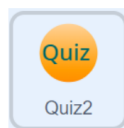
W skrypcie duszka Mapy wpisując kod:



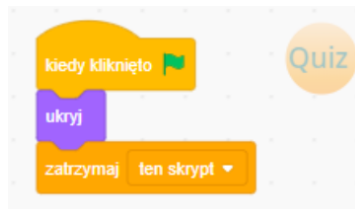
## Krok 2. Wyszukaj, dodaj i programuj

Mapa rozbicia dzielnicowego, analogicznie do wcześniejszych ćwiczeń, może być pobrana z Wikipedii.

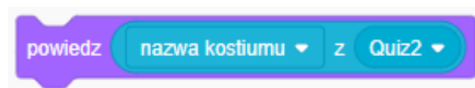
Quiz będzie polegał na dopasowaniu znacznika do odpowiadającej mu części mapy. Każdy ze znaczników będzie oddzielnym duszkiem, prostym graficznie elementem:



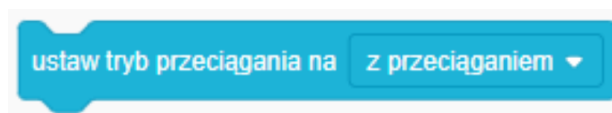
Znaczniki mają pozostać w ukryciu do momentu zainicjowania etapu gry dotyczącego rozbicia dzielnicowego. Dlatego ustawiony zostaje startowy skrypt:



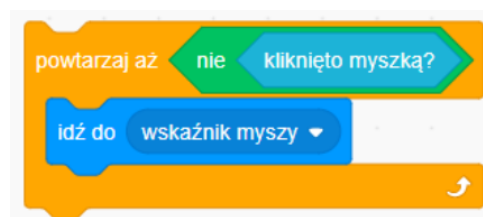
Po pojawieniu się na planszy, Znacznik - dopóki nie zostanie umieszczony na właściwym polu - będzie wyświetlał nazwę ziem (np.: ziemia Bolesława IV). Do wyświetlania nazwy wykorzystany zostanie element z bloku wygląd połączonego z klockiem z bloku czujniki: <powiedz nazwa kostiumu>.



Aby ułatwić graczowi przenoszenie znacznika po planszy, skorzystamy z poniższego bloczka:

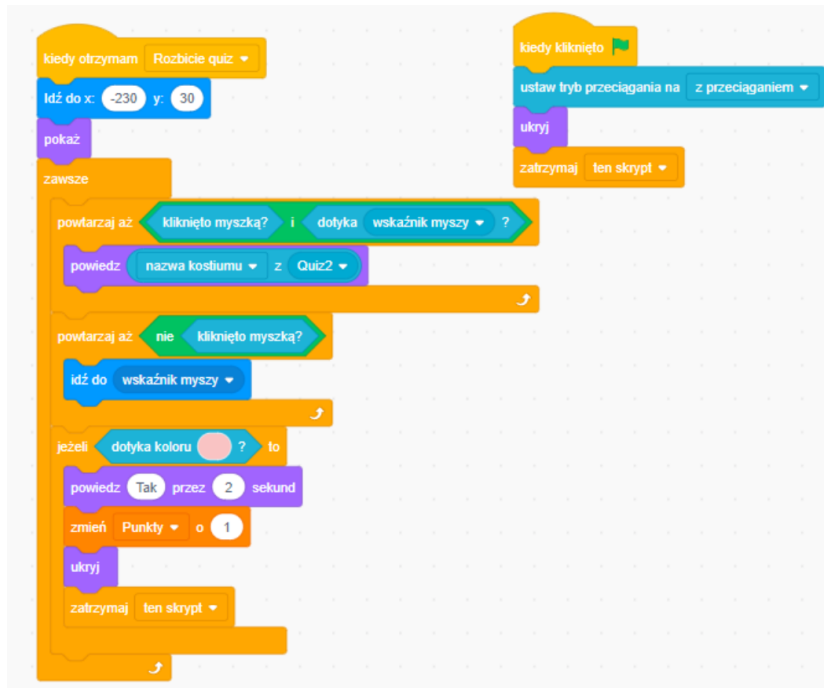


a w skrypcie dodajemy kod umożliwiający lepsze „przytrzymanie” duszka przez kursor myszy:



W chwili, gdy gracz umieści znacznik na właściwej części mapy, znacznik wyświetli komunikat udzielenia prawidłowej odpowiedzi oraz naliczy punkt, a następnie ukryje tego duszka.

Kompletny skrypt może wyglądać następująco:



Wskazówka: w klockach dat możemy dodać dodatkowe mapy lub ustawić kod bazowy, który, zatrzymując pozostałe skrypty duszka, uniemożliwi wyświetlanie wcześniej konstruowanych quizów dotyczących poprzednich tematów.

