

Poszukiwacze skarbów

Autor: Karolina Żelazowska, Marcin Paks

Lekcja 7:

Kultura średniowiecza - w średnio-wiecznym mieście

Zajęcia zobrazują kolejne możliwości wykorzystania kodowania w codziennej pracy nauczyciela. Za podstawę merytoryczną tym razem posłuży nam obszar dotyczący życia w średniowiecznym mieście. Uczniowie na lekcji wykorzystają szereg interaktywnych zasobów online oraz algorytmikę w programie Scratch. Będzie to zakodowanie interaktywnego planu średniowiecznego miasta z uwzględnieniem swojej “małej ojczyzny”. Uczniowie nauczą się stosować odpowiednie instrukcje strukturalne, posługiwać się mechanizmem komunikatów oraz programować reakcje na zdarzenia. Będą oni też mogli wyruszyć w teren i samodzielnie zebrać materiały, a następnie rozbudować swoją pracę. Zajęcia wpisują się w całość pracy nad interaktywną linią czasu i grą „Podróże Chronoska” - tym razem w aspekcie kultury i życia codziennego.

Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- potrafi opisać miasto średniowieczne,
- posługiwać się poznanymi pojęciami,
- umieć porównać warunki życia w mieście średniowiecznym i współczesnym,
- zaznaczać na mapce poglądowej najważniejsze miejsca w średniowiecznym mieście,
- wyszukiwać i samodzielnie selekcjonować źródła w internecie,
- potrafić zaprojektować i zaimplementować mapę średniowiecznego miasta z wykorzystaniem grafiki mapy Google.

Materiały pomocnicze:

- E-podręcznik, Średniowieczne miasto
https://www.epodreczniki.pl/reader/c/246229/v/latest/t/student-canon/m/j0000008F6B5v32#j-0000008F6B5v32_00000008
- materiały dodatkowe dotyczące programowania (dostępne na końcu scenariusza),
- zasoby portalu edupolis.pl.

Pojęcia kluczowe:

→ kupiec → rzemieślnik → cech → burmistrz
→ samorząd miejski → rynek → mury miejskie → lokacja

Metody pracy:

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

Treści programowe (związek z podstawą programową)

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II etap edukacyjny - klasy V-VIII; historia. Treści szczegółowe. Uczeń: IV.2. opisuje warunki średniowiecznego miasta i wsi;

Czas na realizację zajęć: 45 min.



Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

czas: 2 min; materiały: W sytuacji posiadania tablicy interaktywnej, można przygotować rozsypanki słowne dla sformułowania NaCoBeZu, lub wykorzystać Avatara Voki (<http://www.voki.com/>); metody pracy: dyskusja o celach

Nauczyciel przedstawia cele lekcji NaCoBeZu w języku ucznia.

Nauczyciel przypomina uczniom, że na ostatnich zajęciach mówiliśmy o reformach Kazimierza Wielkiego, a wśród nich wymieniliśmy liczne lokacje, czyli zakładanie miast. Teraz warto przyjrzeć się, jak wyglądało życie w średniowiecznym mieście, a także poszukali śladów średniowiecza w swojej okolicy. Finałem naszej pracy będzie zakodowanie średniowiecznego planu miasta, być może własnego.

2. Część zasadnicza

czas: 1 min; metody pracy: opowiadanie

Nauczyciel informuje uczniów, że lokacja miasta to swoista średniowieczna umowa posiadacza ziemi np. między rycerzem a osobą, która dzięki niej może założyć w określonym miejscu miasto lub wieś, w zamian za różne świadczenia.

czas: 2 min; materiały: e-podręcznik: https://www.epodreczniki.pl/reader/c/246229/v/latest/t/student-canon/m/j0000008F6B5v32#j0000008F6B5v32_00000008; metody pracy: pogadanka, praca z mapą, praca z tekstem źródłowym

Nauczyciel poleca uczniom zapoznać się z tekstem ze str. 1 e-podręcznika, a następnie pracując z mapą, zrealizować polecenie 1.

czas: 1 min; materiały: zasoby dotyczące układu średniowiecznego miasta: <https://didactus.edupolis.pl/regional-resources/public/sredniowieczne-miasto/23242/show>; metody pracy: praca z mapą, dyskusja, praca z infografiką, praca z materiałem interaktywnym

Nauczyciel informuje uczniów, że kształt miasta nie był przypadkowy. Posiadał zasady i odpowiednią organizację - plan, który w wielu miastach obowiązuje do chwili obecnej. Nauczyciel poleca uczniom zapoznać się z zasobem edukacyjnym dostępnym na stronie

<https://didactus.edupolis.pl/regional-resources/public/sredniowieczne-miasto/23242/show>, pozwoli on zobrazować położenie kluczowych elementów w średniowiecznym mieście.

czas: 2 min; metody pracy: praca z materiałem interaktywnym; materiały:

zasoby dotyczące struktury społecznej średniowiecznego miasta: <https://didactus.edupolis.pl/regional-resources/public/drabina-spoleczna-w-sredniowieczu/23515/show>

zasoby dotyczące członków wspólnoty miejskiej: <https://didactus.edupolis.pl/regional-resources/public/mieszkancy-miasta-sredniowiecznego/23263/show>

e-podręcznik: Kto rządził w mieście str 2.: https://www.epodreczniki.pl/reader/c/246229/v/latest/t/student-canon/m/j0000008F6B5v32#j0000008F6B5v32_0000000W

Nauczyciel przedstawia/przypomina strukturę feudalną społeczeństwa średniowiecznego <https://didactus.edupolis.pl/regional-resources/public/drabina-spoleczna-w-sredniowieczu/23515/show>, wskazując na położenie mieszczan i ich zadania. Następnie przedstawia członków wspólnoty miejskiej

<https://didactus.edupolis.pl/regional-resources/public/mieszkancy-miasta-sredniowiecznego/23263/show>

oraz ich role na podstawie e-podręcznika - Kto rządził w mieście. Na zakończenie tej części uczniowie wykonują ćw. 1.

czas: 4 min; metody pracy: dyskusja, praca z infografiką; materiały: e-podręcznik - Rynek średniowiecznego miasta, str. 3: https://www.epodreczniki.pl/reader/c/246229/v/latest/t/student-canon/m/j0000008F6B5v32#j-0000008F6B5v32_0000001H

Nauczyciel rozpoczyna dyskusję na temat różnic między życiem w mieście współczesnym i średniowiecznym. Poleca posłuchać się tekstem z e-podręcznika str. 3 oraz poleca zrealizować znajdujące się pod nim ćwiczenia i polecenie 4.

czas: 5 min; metody pracy: opowiadanie, praca z e-podręcznikiem, praca w grupach; materiały: przykładowy plan miasta z uwzględnionymi ważnymi punktami: https://www.epodreczniki.pl/reader/c/143600/v/latest/t/student-canon/m/j0000008E4B4v73#j0000008E4B4v73_0000000K

Nauczyciel informuje uczniów, że miasta często miały charakter obronny, były otoczone murami. Być może i Wasze miasto ma takie cechy? Może to sprawdzimy?

Następnie nauczyciel poleca uczniom w przeglądarce wyszukać informacje na temat średniowiecznego miasta w swojej okolicy. Informacje te posłużą do zakodowania aktywności w programie Scratch. Uczniowie mogą zebrać informacje o charakterystycznych punktach średniowiecznego miasta i ich przeznaczeniu (mury, rynek, ratusz, kamienice, kościół) i zapisać je we wcześniej założonym folderze. Za źródło inspiracji może posłużyć infografika z e-podręcznika.

3. Podsumowanie i ewaluacja

czas: 25 min; metody pracy: praca z komputerem, algorytmika w programie Scratch; materiały: zakodowane prace uczniów, materiały poglądowe dotyczące kodowania

Jako podsumowanie lekcji nauczyciel poleca zrealizować aktywność w programie Scratch, według załączonych materiałów poglądowych. Będzie to zakodowanie interaktywnego planu miasta z uwzględnieniem "małej ojczyzny". Może to dotyczyć miejscowości rodzimej, o ile jej historia sięga do średniowiecza, lub miasta w okolicy. Natomiast ważnym elementem jest uwzględnienie elementów średniowiecznych z opisem.

czas: 5 min;

Prezentacja i ocena aktywności uczniów.

Uwagi/alternatywy:

Dodatkowym zadaniem dla uczniów może być dodanie większej ilości czy grafik, na tym etapie można pozwolić im na dowolność.

Materiały dodatkowe - programowanie

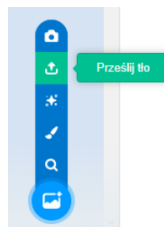
#7 Kultura średniowiecza

Krok 1. Znajdź i dodaj

Finałową częścią projektu będzie stworzenie interaktywnej mapy średniowiecznego miasta. Plan pojawi się jako nowe tło sceny. Grafikę stanowić będzie wykadrowany zrzut ekranu mapy Google.

Po uruchomieniu programu, dodajemy piątą scenę tła, nadając jej nazwę, np.: plan miasta. Korzystając z jednej z dwóch opcji:

Wczytanie nowego tła z pliku:



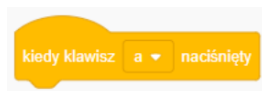
lub namalowanie nowego tła, a następnie dodanie grafiki.



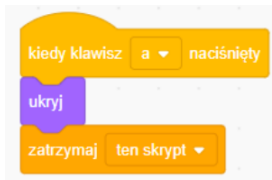
Krok 2. Zaprogramuj

Ostatni poziom gry uruchamiany będzie poprzez kliknięcie wybranego klawisza klawiatury (np.: a), przy zachowaniu warunku uzyskania wskazanej liczby punktów na wcześniejszych etapach gry.

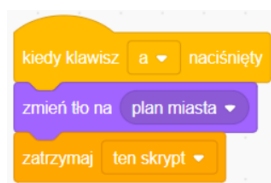
Skrypty tła oraz duszków uzupełniamy o klocek z działu "zdarzenia" <kiedy klawisz a naciśnięty>.



W skryptach wszystkich dotychczas pojawiających się duszków ustalamy reakcję <kiedy klawisz a naciśnięty> ukryj:

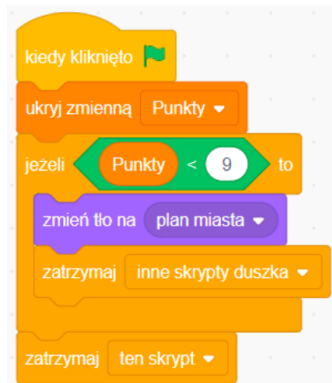


Natomiast w kodzie sceny ustalamy reakcję <kiedy klawisz a naciśnięty> <zmień tło>:



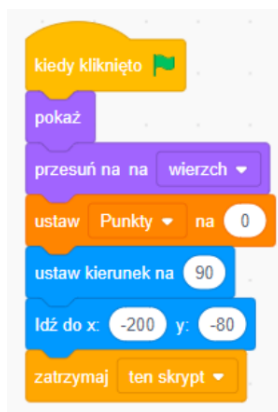
Te kody sprawiają, że po uruchomieniu w grze planu miasta, wszystkie elementy dotychczas pojawiające się w projekcie, zostaną ukryte.

Aby uniknąć sytuacji, w której przejście do finałowej planszy nastąpi przedwcześnie, dodajemy warunek uzależnienia realizacji skryptu od liczby zdobytych punktów:

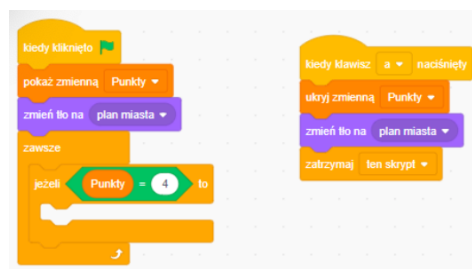


Ważnym elementem jest dodanie we wszystkich kodach startowych klocka inicjującego pojawienie się danego elementu na początku rozgrywki.

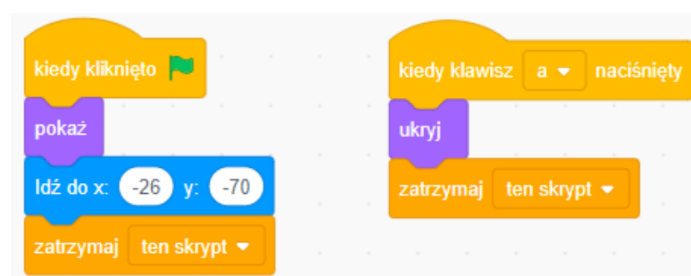
Np. w skrypcie Chronoska:



W skrypcie linii czasu:



Dodatkowo ukryty zostanie element wyświetlający liczbę zdobytych punktów. Ten kod może zostać dodany np. w skrypcie sceny tła.



Krok 3. Rozwiń

Tak stworzoną bazę finałowego slajdu uczniowie mogą zmodyfikować według własnego pomysłu, wykorzystując poznane wcześniej opcje, np.:

- dodawanie znaczników bezpośrednio na tle sceny,
- dodawanie znaczników w formie dodatkowych duszków, itp.