

Podróżnicy w czasie

Autorzy: Alina Idzikowska, Radosław Potrac

Lekcja 3 :

Za ciasna korona Bolesława Chrobrego

Lekcja, podczas której nauczyciel wprowadza uczniów w historię biskupa Wojciecha oraz zjazdu gnieźnieńskiego i koronacji Bolesława Chrobrego. Uczniowie poznają też kolejny fragment historii Tymka i sami wykonują animację o misji biskupa Wojciecha.

Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- potrafić opowiedzieć o panowaniu Bolesława Chrobrego,
- wskazać przyczyny i skutki zjazdu gnieźnieńskiego,
- znać dzieje biskupa Wojciecha,
- opowiedzieć, co się wydarzyło w roku 997, 1000 i 1025.

NaCoBeZu

Po lekcji:

- wiesz, co się wydarzyło w: 997 r., 1000 r., 1025 r.,
- znasz dokonania biskupa Wojciecha i Bolesława Chrobrego,
- wymieniasz przyczyny i skutki zjazdu gnieźnieńskiego,
- rozumiesz znaczenie koronacji Bolesława Chrobrego.

Materiały pomocnicze:

- film o Drzwiach Gnieźnieńskich <https://youtu.be/cs9X2RiKb2E>,
- podręcznik do historii klasa 5,
- materiały dotyczące kodowania, dostępne na końcu scenariusza,
- pdf z kartami-nagrodami (wizerunki świętych związanych z Polską w średniowieczu),
- zdjęcie Drzwi Gnieźnieńskich,
- komputery stacjonarne lub laptopy (ze sprawnym portem USB).

Pojęcia kluczowe:

→ Prusowie → misjonarz → wyprawa misyjna → poganie → relikwie → męczennik → święty → arcybiskupstwo → cesarz → zjazd gnieźnieński → diadem → koronacja → król

Czas na realizację zajęć: 45 minut (1 godzina lekcyjna)

Metody pracy:

- dyskusja,
- pogadanka,
- algorytmika w programie Scratch.

Formy pracy:

- praca z całą klasą,
- grupowa - praca w grupach (tworzenie animacji).

Treści programowe (związek z podstawą programową)

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II etap edukacyjny – klasy IV-VIII, historia V. Polska w okresie wczesnopiastowskim.

Uczeń:

3) charakteryzuje rozwój i kryzys monarchii Bolesława Chrobrego i Mieszka II.

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II etap edukacyjny – klasy IV-VIII, informatyka:

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:

2. formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na:

3) sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;

3. w algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnia podstawowe kroki: określenie problemu i celu do osiągnięcia, analiza sytuacji problemowej, opracowanie rozwiązania, sprawdzenie rozwiązania problemu dla przykładowych danych, zapisanie rozwiązania w postaci schematu lub programu.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

1. projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:

1). pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,

2) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

czas: ok. 10 minut

Nauczyciel opowiada uczniom, że dzięki pomocy uczniów Tymek dokonał kolejnego skoku w czasie i w przestrzeni tak, że znalazł się na dworze Bolesława Chrobrego i poznał biskupa Wojciecha, który był gościem Chrobrego.

2. Część zasadnicza

czas: ok. 15 minut.

Biskup Wojciech poprosił Chrobrego o pomoc, ponieważ postanowił wybrać się na wyprawę misyjną, żeby nawrócić pogańskich Prusów. Tymek postanawia towarzyszyć wyprawie, a o historii Wojciecha uczniowie dowiedzą się z filmu - animacji historii pokazanej na Drzwiach Gnieźnieńskich:

<https://youtu.be/cs9X2RiKb2E>

Nauczyciel opowiada też o cesarzu Ottonie III, który postanowił odbyć pielgrzymkę do grobu biskupa Wojciecha i opisuje uczniom zjazd gnieźnieński (czyta fragmenty tekstu źródłowego). Mówi też o planach Ottona III odrodzenia Cesarstwa Rzymskiego, również na ziemiach słowiańskich. Uczniowie dowiadują się o koronacji Bolesława Chrobrego i o wojnach, które toczył.

Tekst źródłowy

ZJAZD GNIEŹNIEŃSKI ROKU 1000 W PRZEKAZIE ANONIMA ZWANEGO GALLEM
(PRZEKŁAD R. GRODECKIEGO, BIBLIOTEKA NARODOWA SERIA I, NR 59, KRAKÓW 1923)

[6] O pierwszym Bolesławie, którego zwano Sławnym lub Chrobrym.

Pierwszy więc książę polski Mieszko dostał łaski chrztu za sprawą wiernej żony; a dla sławy jego i chwały w zupełności wystarczy [jeśli powiemy], że za jego czasów i przez niego Światłość niebiańska nawiedziła królestwo polskie. Z tej to bowiem błogosławionej niewiasty spłodził sławnego Bolesława, który po jego śmierci po męsku rządził królestwem i za łaską Bożą w taką wzrósł cnotę i potęgę, iż ozłocił - że tak powiem - całą Polskę swą zacnością. Któż bowiem zdoła godnie opowiedzieć jego mężne czyny i walki stoczone z narodami okolicznymi, a cóż dopiero na piśmie przekazać [je] pamięci? Czyż to nie on ujarzmił Morawy i Czechy, a w Pradze stolec książęcy zagarnął i swym zastępcom go porучzył? Czyż to nie on wielokrotnie pokonał w bitwie Węgrów i cały ich kraj aż po Dunaj zagarnął pod swoją władzę? Nieposkromionych zaś Sasów z taką mocą poskromił, że w środku ich ziemi żelaznymi słupami [wbitymi] w rzece Sali oznaczył granice Polski. Czyż zresztą potrzeba dokładnie wymieniać jego zwycięstwa i tryumfy nad ludami niewiernymi, skoro wiadomo, że je niejako swymi stopami podeptał! On to bowiem Selencję, Pomorze i Prusy do tego stopnia albo starł, gdy się przy pogaństwie upierały, albo też, nawrócone, umocnił w wierze, iż wiele tam kościołów i biskupów ustanowił za zgodą papieża, a raczej papież [ustanowił je] za jego pośrednictwem. On to również, gdy przybył doń św. Wojciech, doznawszy wielu krzywd w długiej wędrówce, a [poprzednio] od własnego buntowniczego ludu czeskiego - przyjął go z wielkim uszanowaniem i wiernie wypełniał jego pouczenia i zarządzenia. Święty zaś męczennik płonął ogniem miłości i pragnieniem głoszenia wiary, skoro spostrzegł, że już nieco rozkrzewiła się w Polsce wiara i wzrósł Kościół święty, bez trwogi udał się do Prus i tam męczeństwem dopełnił swego zawodu. Później zaś ciało jego Bolesław wykupił na wagę złota od owych Prusów i umieścił [je] z należytą czcią w siedzibie metropolitalnej w Gnieźnie.

Również i to uważamy za godne przekazania pamięci, że za jego czasów cesarz Otto Rudy przybył do [grobu] św. Wojciecha dla modlitwy i pojednania, a zarazem w celu poznania sławnego Bolesława, jak o tym można dokładniej wyczytać w księdze o męczeństwie [tego] świętego. Bolesław przyjął go tak zaszczytnie i okazał, jak wypadło przyjmując króla, cesarza rzymskiego i dostojnego gościa. Albowiem na przybycie cesarza przygotował przedziwne [wprost] cuda; najpierw hufce przeróżne rycerstwa, następnie dostojników rozstawił, jak chóry, na obszernej równinie, a poszczególne, z osobna stojące hufce wyróżniała odmienna barwa strojów. A nie była to [tania] pstrokaczna byle jakich ozdób, lecz najkosztowniejsze rzeczy, jakie można znaleźć gdziekolwiek na świecie. Bo za czasów Bolesława każdy rycerz i każda niewiasta dworska zamiast sukien lnianych lub wełnianych używali płaszczy z kosztownych tkanin, a skór, nawet bardzo cennych, choćby były nowe, nie noszono na jego dworze bez [podszycia] kosztowną tkaniną i bez złotych frędzli. Złoto bowiem za jego czasów było tak pospolite u wszystkich jak [dziś] srebro, srebro zaś było tanie jak słoma. Zważywszy jego chwałę, potęgę i bogactwo, cesarz rzymski zawołał w podziwie: "Na koronę mego cesarstwa! to, co widzę, większe jest, niż wieść głosiła!" I za radą swych magnatów dodał wobec wszystkich: "Nie godzi się takiego i tak wielkiego męża, jakby jednego spośród dostojników, księciem nazywać lub hrabią, lecz [wypada] chlubnie wynieść go na tron królewski i uwieńczyć koroną". A zdjąwszy z głowy swej diadem cesarski, włożył go na głowę Bolesława na [zadatek] przymierza i przyjaźni, i za chorągiew tryumfalną dał mu w darze gwóźdź z krzyża Pańskiego wraz z włócznią św. Maurycego, w zamian za co Bolesław ofiarował mu ramię św. Wojciecha. I tak wielką owego dnia złączyli się miłością, że cesarz mianował go bratem i współpracownikiem cesarstwa i nazwał go przyjacielem i sprzymierzeńcem narodu rzymskiego. Ponadto zaś przekazał na rzecz jego oraz jego następców wszelką władzę, jaka w zakresie [udzielania] godności kościelnych przysługiwała cesarstwu w królestwie polskim, czy też w innych podbitych już przez niego krajach barbarzyńców, oraz w tych, które podbije [w przyszłości]. Postanowienia tego układu zatwierdził [następnie] papież Sylwester przywilejem św. Rzymskiego Kościoła.

Bolesław więc, tak chlubnie wyniesiony na królewski tron przez cesarza, okazał wrodzoną sobie hojność urządzając podczas trzech dni swej konsekracji prawdziwie królewskie i cesarskie biesiady i codziennie zmieniając wszystkie naczynia i sprzęty, a zastawiając coraz to inne i jeszcze bardziej kosztowne. Po zakończeniu bowiem biesiady nakazał cześnikom i stolnikom zebrać ze wszystkich stołów z trzech dni złote i srebrne naczynia, bo żadnych drewnianych tam nie było, mianowicie kubki, puchary, misy, czarki i rogi, i ofiarował je cesarzowi dla uczczenia go, nie zaś jako dań [należną] od księcia. Komornikom zaś rozkazał zebrać rozciągnięte zasłony i obrusy, dywany, kobierce, serwety, ręczniki, i cokolwiek użyte było do nakrycia, i również znieść to wszystko do izby zajmowanej przez cesarza. A nadto jeszcze złożył [mu] wiele innych darów, mianowicie naczyń złotych i srebrnych rozmaitego wyrobu i różnobarwnych płaszczy, ozdób niewidzianego [dotąd] rodzaju i drogich kamieni; a tego wszystkiego tyle ofiarował, że cesarz tyle darów uważał za cud. Poszczególnych zaś jego książąt tak okazał obdarował, że z przyjaznych zrobił ich sobie największymi przyjaciółmi. Lecz któż zdoła wyliczyć, ile i jakich darów dał przedniejszym, skoro nawet nikt z tak licznej służby nie odszedł bez podarunku! Cesarz tedy wesół z wielkimi darami powrócił do siebie, Bolesław zaś, podniesiony do godności królewskiej, wznowił dawny gniew ku wrogom.

3. Podsumowanie i ewaluacja

czas: ok 5 minut

Nauczyciel nawiązuje do NaCoBeZu, sprawdzając, czy cele lekcji zostały osiągnięte.

Tymkowi znów udało się zrobić skok w czasie. Teraz potrzebuje karty ze świętym Wojciechem (z kolekcji kart z polskimi świętymi), bo elementem generatora jest mitra biskupa Wojciecha. Informuje uczniów, za pośrednictwem nauczyciela, że jego przeciwnikiem jest niemiecki chłopiec, Jonas, z rodu wielkiego mistrza krzyżackiego, zabitego pod Grunwaldem.

Programowanie:

Zadaniem uczniów na tej lekcji będzie wykonanie animacji w oparciu o zdjęcia - fragmenty Drzwi Gnieźnieńskich. Uczniowie stworzą w parach program, w którym duszek będzie opowiadał dzieje św. Wojciecha i będą zmieniały się slajdy z Drzwi Gnieźnieńskich.

Zdjęcie Drzwi Gnieźnieńskich z Wikipedii:

Autorstwa Nieznany – scanned from Drzwi Gnieźnieńskie vol. 2, Zakład Imienia Ossolińskich, Wrocław, Poland, 1956, Domena publiczna,

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=8467451>

Kolejne tła z animacji są wycinkami z tego właśnie zdjęcia.

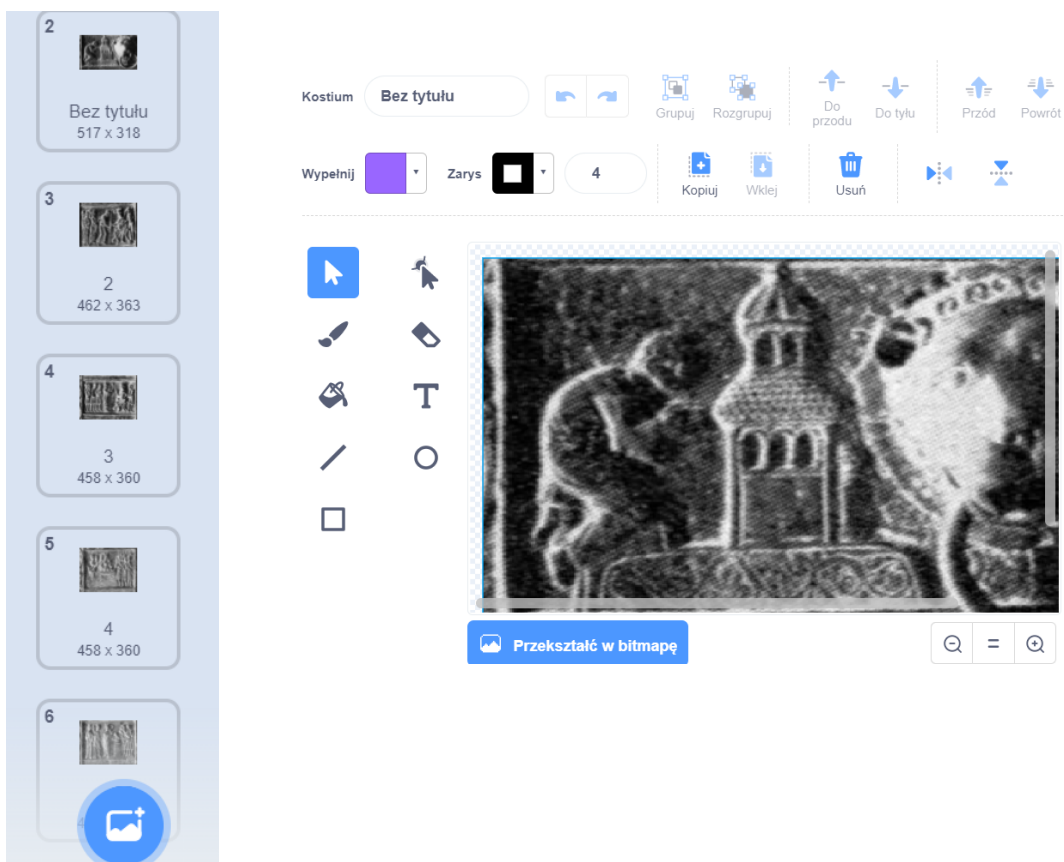
Animacja: <https://scratch.mit.edu/projects/545722352/>

Krok 1:

Pobaw się tą animacją i zastanów się, co jest duszkiem, a co tłem.

Krok 2:

Osadź fragmenty Drzwi Gnieźnieńskich jako tła, które będą podstawą animacji. W naszej animacji zostały one wycięte z dużego zdjęcia z Wikipedii (link powyżej). Możesz wziąć nasze tła, albo samodzielnie wybrać fragmenty zdjęcia, wyciąć je skrótami win+shift+s, wkleić do painta, ewentualnie zmienić rozmiar i zapisać w postaci JPG lub PNG. Nasze tła wyglądają tak:

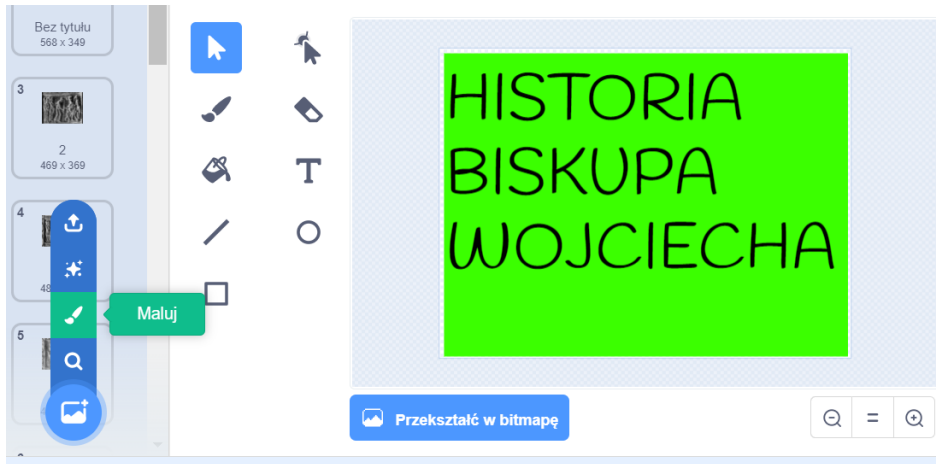


Wybraliśmy 12 kwater Drzwi Gnieźnieńskich (czyli prostokątnych części, przedstawiających sceny z życia świętego Wojciecha). Każde tło powinno zajmować całą scenę. Pomoże Ci w tym edytor graficzny tła w postaci wektora. Tła nie mają w tym programie żadnych skryptów.

Krok 3:

Osadź okładki animacji - planszę początkową i końcową.

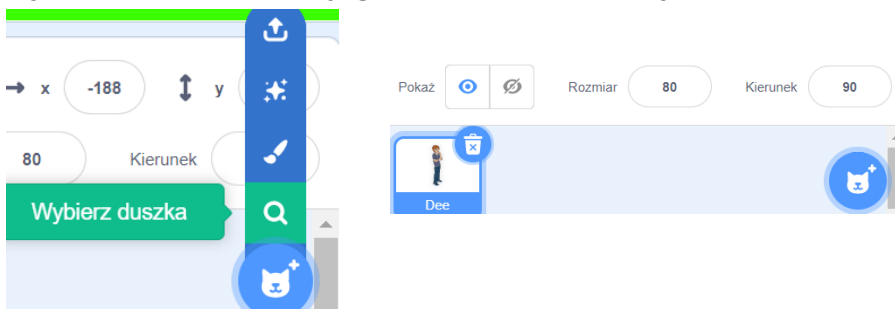
Narysuj w edytorze sceny (zakładka Tła na górnej belce) planszę początkową i końcową, wybierając z menu tła "Maluj":

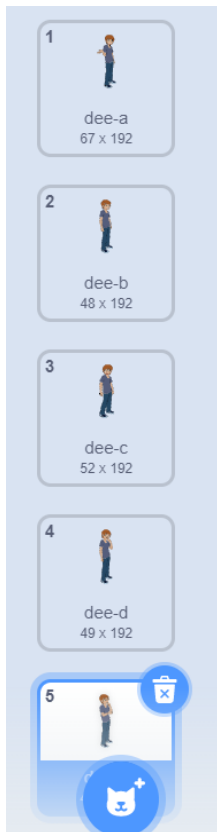


Okładkę początkową przesunij na górę w tłach przy pomocy myszki.

Krok 4:

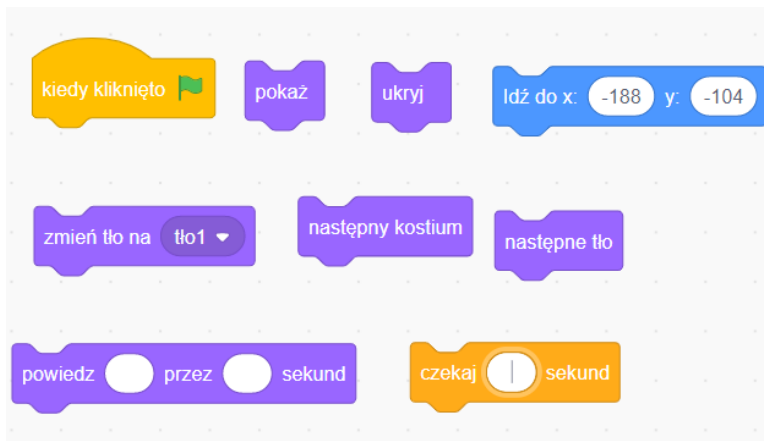
Wybierz duszka, ustaw jego rozmiar i sprawdź, jakie ma kostiumy:





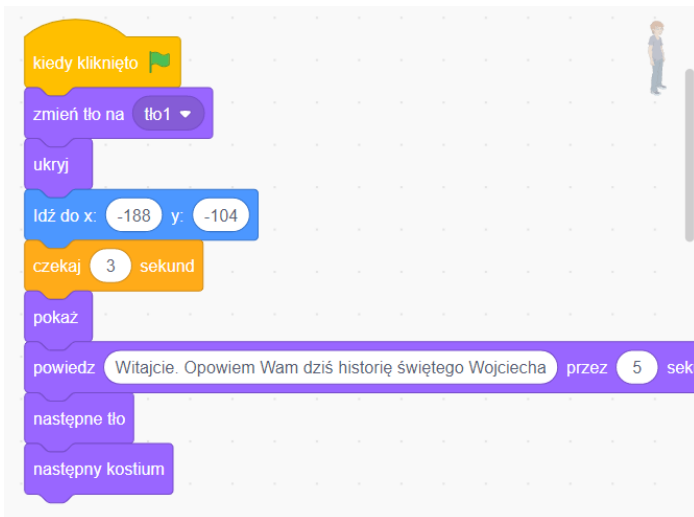
Krok 5:

Zaprogramuj działania duszka. Co robi nasz duszek? Początkowo go nie widać, potem się pojawia, wita się i zapowiada, co będzie robił. To powinno się stać po kliknięciu zielonej flagi. Zauważ też, że duszek się porusza, czyli zmienia kostiumy. Kiedy kończy mówić, zmienia się tło. Potrzebne nam bloczki to:



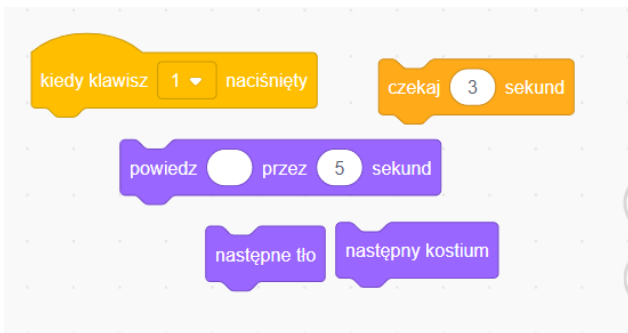
z działań: Zdarzenia, Kontrola, Wygląd i Ruch. Zastanów się, jak je połączyć, żeby duszek wykonał zaplanowane działania?

Cały skrypt może wyglądać tak:



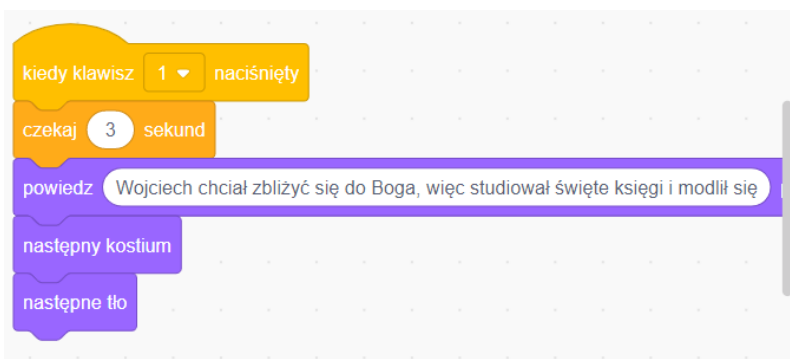
Okladka zmieniła się na pierwsze tło - kwaternę Drzwi Gnieźnieńskich.

Teraz pozostaje nam zaprogramować skrypt kolejnych części opowieści. Każdy kolejny skrypt będzie bardzo podobny, zmieniać się będzie tło - na kolejne kwaterny Drzwi Gnieźnieńskich oraz tekst opowieści naszego duszka. Potrzebujemy bloczków:



Trzeba je połączyć tak, aby po kliknięciu w kolejną cyfrę na klawiaturze, po chwili pauzy duszek opowiedział kolejną część opowieści, zmienił kostium i przełączył nam tło na kolejną część opowieści z Drzwi Gnieźnieńskich.

Gotowy skrypt może wyglądać tak:



Trzeba dać kilka sekund, żeby widz obejrzał obrazek i kilka sekund, żeby widz przeczytał tekst duszka. U nas na koniec każdego skryptu duszek zmienia kostium i zmienia też tło. Zmiana tła może jednak być początkiem kolejnego skryptu, zamiast tak, jak u nas, końcem skryptu poprzedniego. Ostatni skrypt musi się kończyć okładką końcową (która też jest "następnym tłem" w bloczku).

Uwagi/alternatywy:

Minimum: lekcja o dziejach biskupa Wojciecha, zjeździe gnieźnieńskim i koronacji Chrobrego; dalszy ciąg historii Tymka i zaprogramowanie animacji o św. Wojciechu.

Dodatki do wyboru lub wszystkie:

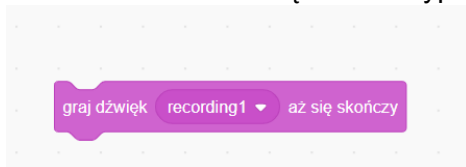
- karty ze świętymi średniowiecznymi, związanymi z Polską jako nagrody dla uczniów,
- kolejny punkt na dużej papierowej mapie - **miejsce śmierci św. Wojciecha**

(za Wikipedią: "Miejsce śmierci, znajdujące się według źródeł w pobliżu pruskiego grodu *Cholin* lub *Chollinun* lokalizuje się albo na południowych brzegach jeziora [Družno](#) (tradycyjnie w pobliżu wsi [Święty Gaj](#) koło [Pastęka](#) w [powiecie elbląskim](#)^[1] lub według [Gerarda Labudy](#) w pobliżu wsi [Pachoły](#) koło [Dzierzgonia](#) w [powiecie sztumskim](#)^[3]) albo na [Sambii](#) (dziś w [obwodzie kaliningradzkim](#), np. w miejscowości [Tenkity](#), dziś Letnoje, lub [Rybaki](#), dziś Primorsk^[4]).

W animacji można wprowadzić nowe elementy - duszek może mówić dzięki nagrywaniu tekstu.



Wstawianie dźwięku do skryptu:



Tak więc duszek może opowiadać historię Waszymi głosami, można to połączyć z tekstem pisany, albo pozostać tylko przy głosie. W naszej animacji skrypt pierwszy zawiera taki właśnie bloczek dźwiękowy.

