



POZNAJCIE Z NAMI MAZOWSZE

Sabina Piłat

KATEGORIA WIEKOWA: 7-9 LAT

Mazowsze.
serce Polski

ADRESAT: dzieci w wieku 7–9 lat.

CZAS ZAJĘĆ: 2 dni lekcyjne (4–6 godzin lekcyjnych).

SŁOWA KLUCZOWE: TIK, stroje ludowe, Warszawa, Fryderyk Chopin, Kampinoski Park Narodowy, projekt, edukacja regionalna.

WPROWADZENIE

W czasie zajęć uczniowie poznają Mazowsze – jego ważniejsze miasta, zabytki, stroje regionalne i zwierzęta żyjące w Kampinoskim Parku Narodowym. Dzięki grom dydaktycznym, tekstom czytanim i słuchanym zapoznają się z najistotniejszymi informacjami na temat regionu. W czasie pracy w grupach uporządkują swoją wiedzę. Efektem pracy uczniów będą stworzone przez nich książeczki – przewodniki z wiadomościami o wskazanym zagadnieniu. Materiały, które wykonają na zajęciach, zostaną umieszczone na dużej mapie wywieszanej w korytarzu szkoły, aby pokazać, że działania podejmowane na lekcji mogą mieć praktyczny wymiar, posłużyć innym jako źródło wiedzy. Zajęcia zostały zaplanowane jako dwa bloki zajęć (z kilkudniową przerwą), aby pozwolić uczniom zgromadzić materiały, które ułatwią im pracę nad przewodnikami.

CEL OGÓLNY

Rozwijanie zainteresowania regionem Mazowsza. Rozbudzanie aktywności poznawczej uczniów. Kształtowanie umiejętności wyszukiwania informacji. Doskonalenie umiejętności współpracy.

CELE SZCZEGÓŁOWE

Uczeń:

- odczytuje informacje na zadany temat i wybiera najważniejsze z nich;
 - słucha ze zrozumieniem tekstów popularnonaukowych i literackich;
 - wymienia zabytki Warszawy;
 - wymienia ważniejsze informacje o Fryderyku Chopinie;
 - wymienia zwierzęta zamieszkujące Kampinoski Park Narodowy;
 - opisuje strój łowicki;
 - tworzy mapę myśli;
 - wykonuje pracę plastyczną zgodnie z instrukcją;
 - aktywnie słucha muzyki, reaguje ruchem na muzykę;
 - redaguje krótką wypowiedź pisemną na podany temat;
 - tworzy grę planszową na podstawie instrukcji;
 - współpracuje w grupie.
-

METODY PRACY:

- opis,
- opowiadanie,
- gry dydaktyczne,
- metoda ekspresyjna,
- realizacja zadań twórczych.

FORMY PRACY:

- indywidualna,
 - grupowa,
 - zbiorowa.
-

POMOCE DYDAKTYCZNE:

- komputer z dostępem do internetu;
 - ekran z rzutnikiem lub tablica interaktywna;
 - głośniki;
 - tablet z aplikacją do odczytywania kodów QR;
 - książki, atlasy, plansze przyrodnicze oraz tablice z informacjami o Warszawie, Chopinie, Żelazowej Woli, Łowiczu, strojach ludowych;
 - 7 ponumerowanych kopert z zagadkami (**załącznik nr 1**);
 - konturowa mapa Polski, mapa z zaznaczonym Mazowszem – formatu A1 lub większa;
 - wstążeczki, pinezki;
 - kartki w różnych kolorach, przybory piśmiennicze, kleje, nożyczki;
 - papierowe talerzyki;
 - serwetki koronkowe;
 - wełna lub krepina.
-

ZAŁĄCZNIKI:

1. Hasła do pocięcia i ukrycia w kopertach lub kody QR.
2. Listy pytań.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

www.chopin.pl.
www.ekokalendarz.pl.
www.epodreczniki.pl.
www.mazowsze.travel.
www.kampinoska.waw.pl/przyroda/index.html.
www.kula.gov.pl.
www.learningapps.org (gra własna).
www.polalech.pl.
www.pl.wikipedia.org.
Dostęp 12.07.2017.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

DZIEŃ I

1. Wprowadzenie do tematu zajęć

Uczniowie klas młodszych chętnie uczestniczą w zabawach związanych z tajemnicą i niespodzianką. Warto rozpoczynać zajęcia od różnego rodzaju zagadek, dzięki którym dzieci będą na pewno zainteresowane tym, co je czeka.

Przed zajęciami nauczyciel ukrywa w kilku miejscach sali ponumerowane koperty z zagadkami, które pozwolą uczniom odgadnąć hasło – słowo przewodnie lekcji – MAZOWSZE. Po rozpoczęciu zajęć prowadzący mówi uczniom, że w sali ukrył siedem kopert i prosi, aby dobrze się rozejrzeli i spróbowali je znaleźć. Uczniowie szukają kopert, a następnie zajmują miejsce w kręgu na dywanie. Otwierają koperty, odczytują i odgadują kolejne zagadki, dzięki czemu wspólnie budują hasło: MAZOWSZE. Po ułożeniu słowa przewodniego chętni uczniowie mówią, z czym im się to słowo kojarzy.

Zamiast tradycyjnie zapisanych zagadek można w kopertach ukryć kody QR, które uczniowie odczytują dzięki aplikacji pobranej na tablet. Po zeskanowaniu obrazka uczniom ukaże się zagadka do rozwiązania (**załącznik nr 1**).

2. Gra interaktywna – Mazowsze

Uczniowie zapoznają się z najważniejszymi miejscami Mazowsza, które będą opisywać w dalszej części zajęć. Zadanie można wykonać całym zespołem klasowym, przy dostępie do rzutnika lub tablicy multimedialnej, lub indywidualnie

albo w parach, z wykorzystaniem komputerów bądź tabletów.

Źródło:

<http://LearningApps.org/watch?v=p2ejq6cs317>.

3. Zbieranie informacji

Uczniowie na podstawie kolejnych, krótkich materiałów źródłowych prezentowanych przez nauczyciela będą gromadzić w postaci mapy myśli informacje związane z Mazowszem (Warszawa, Fryderyk Chopin, Kampinoski Park Narodowy) lub tworzyć pracę plastyczną (Łowicz). Klasa zostaje podzielona na trzy-, czteroosobowe grupy – przez losowanie patyczków z imionami dzieci, wyliczanie lub samodzielne dobranie się w zespoły.

Każda grupa otrzymuje trzy kartki formatu A3. Na jej środku uczniowie zapisują słowo kluczowe, wokół którego będą gromadzić informacje – w postaci słów, krótkich zdań, schematycznych obrazków, znaków i piktogramów.

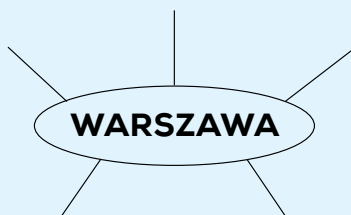
Praca dzieli się na cztery etapy, poświęcone kolejnym zagadnieniom, nad którymi dzieci będą pracować także w drugim dniu projektu. Nauczyciel korzysta z dostępnych i wygodnych dla siebie materiałów. Warto wykorzystać publikowane w internecie e-podręczniki czy stronę kula.gov.pl, które w atrakcyjny sposób przekazują wiedzę. Znajdują się tam ciekawe materiały, quizy, a także zadania związane z malowaniem, układaniem puzzli czy rozwiązywaniem zagadek.

WARSZAWA – przykładowe materiały

Nauczyciel prezentuje źródła zawierające wiadomości o Warszawie. Na podstawie zgromadzonej wiedzy uczniowie tworzą mapy myśli. Warto zasugerować dzieciom, aby zwróciły szczególną uwagę na następujące zagadnienia:

- Warszawa – stolica Polski,
- Warszawa – największe miasto w Polsce,
- zabytki stolicy,
- Wisła,
- symbole Warszawy, legenda o warszawskiej Syrence.

Mapa myśli



Źródła:

- https://www.epodreczniki.pl/reader/c/239776/v/2/t/student-canon/m/KL3_ORE_V9_JESIEN_3_1_09_044_p1 (trzy kolejne strony; dostęp 12.07.2017),
- <http://kula.gov.pl/warszawa/> (dostęp 12.07.2017).

FRYDERYK CHOPIN – przykładowe materiały

Uczniowie oglądają prezentowane zdjęcia, słuchają tekstów i dzielą się spostrzeżeniami, po czym notują najważniejsze, ich zdaniem, informacje w formie mapy myśli. Warto zasugerować dzieciom, aby zwróciły szczególną uwagę na następujące zagadnienia:

- miasta związane z życiem F. Chopina,
- dzieła, które tworzył,
- młody wiek kompozytora (geniusz),
- pochodzenie F. Chopina (rodzice, francuskie nazwisko).

Źródła:

- https://www.epodreczniki.pl/reader/c/240184/v/3/t/student-canon/m/KL3_ORE_V9_ZIMA_3_2_20_092_p1 (dostęp 12.07.2017),
- https://www.epodreczniki.pl/reader/c/240184/v/3/t/student-canon/m/KL3_ORE_V9_ZIMA_3_2_20_092_p2#KL3_ORE_V9_ZIMA_3_iOGQONjdkM (dostęp 12.07.2017),
- <http://kula.gov.pl/chopin/> (dostęp 12.07.2017).

Na zakończenie uczniowie wykonują improwizację ruchową do muzyki F. Chopina. Dobrze jest zaprezentować różnorodne fragmenty, aby dzieci musiały się dobrze wsłuchać w muzykę i dostosowywać do niej swoje ruchy. Można wykorzystać fragmenty utworów zamieszczone na stronie internetowej http://www.chopin.pl/katalog_part_01.pl.html, np. *Polonez g-moll*, *Etuda nr 12 c-moll* (etiuda rewolucyjna), *Sonata b-moll*, *Walc minutowy Des-dur*.

KAMPINOSKI PARK NARODOWY – przykładowe materiały

Podczas rozmowy na temat Kampinoskiego Parku Narodowego warto wspomnieć także o innych parkach narodowych znajdujących się na terenie Polski. Przy tworzeniu mapy myśli należy zwrócić uwagę dzieci na:

- zwierzęta zamieszkujące puszcę, takie jak bóbr, ryś, wydra, lis, łось, sarna, lis;
- zasady zachowania obowiązujące w parkach narodowych;
- symbol Kampinoskiego Parku Narodowego.

Źródła:

- https://www.epodreczniki.pl/reader/c/240490/v/4/t/student-canon/m/KL3_ORE_V9_WIOSNA_3_3_26_123_p0 (dostęp 12.07.2017),
- <http://www.kampinoska.waw.pl/przyroda/index.html> (dostęp 12.07.2017),
- https://pl.wikipedia.org/wiki/Kampinoski_Park_Narodowy (dostęp 12.07.2017).

Po zgromadzeniu ważnych informacji można zaproponować uczniom stworzenie gry memory, w której wykorzystają zdobytą wiedzę. Kartkę z bloku technicznego dzielimy na cztery równe części. Tworzymy pasujące do siebie pary – nazwa parku narodowego i zwierzę, które jest jego symbolem. Uczniowie sami wybierają, które parki narodowe umieszczą w swojej grze. Wymieniają się kompletami kart i w grupach rozgrywają kilka rund. Kartoniki leżą odwrócone obrazkami i napisami do dołu. Uczeń losuje dwa z nich. Jeśli jest to para, zabiera karty i kontynuuje rozgrywkę. Jeśli nie – zakrywa je i kolejna osoba próbuje odnaleźć pasujące do siebie obrazki.

Można skorzystać z gotowych kart do wydrukowania dostępnych na stronie: <http://www.ekokalendarz.pl/dzien-parkow-narodowych-pakiet-edukacyjny/> albo zainspirować się nimi i stworzyć własne.

ŁOWICZ – przykładowe materiały

Nauczyciel prezentuje planszę z opisem stroju łowickiego. Można ją znaleźć na stronie: <http://www.polalech.pl/łowicki-opis.htm>.

Uczniowie uważnie oglądają rysunki i własnymi słowami opisują strój łowicki.

Po jego dokładnej analizie wykonują pracę plastyczną pt. *Damski strój łowicki*. Papierowy talerzyk składają na pół. Przyklejają do kartki, na której będą umieszczać kolejne elementy. Widoczną stroną talerzyka okleją wydzieranymi kawałkami papieru odpowiadającymi kolorem łowickiej spódnicy i zapasce. Z koronkowej serwetki wycinają koszulę – bielunkę. Z krepiny plotą warkocz. Pozostałe elementy mogą dorysować lub wyciąć z papieru i dokleić zgodnie z własnym pomysłem. Nauczyciel tworzy na gazetce klasowej galerię z wykonanych prac.

4. Podsumowanie zajęć

Na zakończenie zajęć uczniowie układają na podłodze stworzone mapy myśli w grupach tematycznych: Warszawa, Fryderyk Chopin, Kampinoski Park Narodowy. Nauczyciel inicjuje krótką rozmowę na każdy z tematów. Prosi dzieci, aby przyjrzały się kolejnym mapom. Chętne osoby opowiadają o tym, co zaobserwowały:

- Jakie informacje powtarzają się na każdym plakacie?
- Co wydaje wam się najważniejsze w tym temacie?
- Czy coś na plakacie was zaskoczyło lub zaskoczyło?
- Co warto zapamiętać?

5. Podział na grupy i praca domowa

Po podsumowaniu pracy uczniowie zostają podzieleni na cztery grupy, zgodnie z liczbą tematów. Można to zrobić przez losowanie karteczek z listą pytań do każdego zagadnienia (**załącznik nr 2**). Zadaniem dzieci jest zgromadzenie różnorodnych materiałów: książek, albumów, pocztówek, atlasów, przewodników, zawierających informacje dotyczące wskazanej tematyki. W wyznaczonym przez nauczyciela dniu wszyscy będą



pracowali nad stworzeniem książeczek – przewodników po Mazowszu, dzięki którym uczniowie całej szkoły dowiedzą się czegoś ciekawego o tym regionie. Warto powiedzieć dzieciom o zadaniu, które będą wykonywać.

DZIEŃ II (w odstępie kilku dni pozwalających uczniom na zgromadzenie potrzebnych materiałów)

1. Przygotowanie książeczek – przewodników

W dniu zajęć uczniowie na podstawie zdobytych wiadomości oraz przyniesionych materiałów będą w grupach pracować nad stworzeniem książeczek dotyczących określonych tematów. Warto zaplanować, co poszczególne grupy powinny umieścić w swoich przewodnikach, aby zwrócić uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia. Można im ponownie rozdać kartki – fiszki, które będą zawierały wskazówki do pracy (**załącznik nr 2**). O ile to możliwe, należy uczniom zapewnić dostęp do internetu i podać adresy stron z odpowiednimi treściami. Warto zadbać także o dodatkowe materiały, które uczniowie będą mogli wykorzystać – książki z biblioteki, wydruki, które będzie można pociąć i przykleić. Grupy korzystają

także ze stworzonych na poprzednich zajęciach map myśli i prac plastycznych.

Jest to główny etap pracy, który opiera się na aktywności uczniów. Przed przystąpieniem do realizacji projektu każda grupa powinna określić plan działań, obejrzeć przyniesione materiały, zastanowić się, co umieścić w książce, podzielić się zadaniami. Jest to faza planowania, w której szczególnie istotna jest pomoc nauczyciela – powinien on omówić z każdym zespołem strategię działania. Po ustaleniu zakresu obowiązków grupy tworzą przewodniki, w których umieszczają ilustracje, opisy i zdjęcia. Na tym etapie zajęć rolę nauczyciela jest wspomaganie dzieci i kontrolowanie sytuacji w zespołach, wspieranie uczniów nie tylko w pracy. Warto zwrócić uwagę na to, czy wszyscy są zaangażowani w wykonywanie zadania, czy nie pojawiają się konflikty i czy praca ma właściwe tempo. Jest to moment, w którym można się przyglądać procesowi tworzenia, pokazującemu umiejętność współpracy i pomysłowość uczniów.

2. Prezentacja działań

Uczniowie w grupach przedstawiają klasie efekty swoich działań.

Na początek opowiadają o tym, co zamieścili w swojej książce i dlaczego wybrali takie informacje. Po prezentacji jest czas na indywidualne oglądanie przewodników stworzonych przez kolegów i koleżanki. Gdy dzieci zapoznają się z wszystkimi projektami, nauczyciel przygotowuje wystawę w korytarzu szkolnym. W dostępnym dla uczniów (i rodziców) miejscu wieszka konturową mapę Polski z zaznaczonym na kolorowo Mazowszem i tytułem *Poznajcie z nami Mazowsze*. Na mapie zaznacza punkty, które dotyczą omawianych zagadnień, i w każde miejsce wbija pinezkę. Do pinezek za pomocą sznureczka lub wstążeczki przywiązuje uczniowskie książeczki.

Prace warto wyeksponować na tablicy, aby uczniowie całej szkoły mogli je zobaczyć. Tego typu wystawy cieszą się dużym zainteresowaniem uczniów nie tylko klas młodszych.

Książeczki, które można otworzyć czy poczytać, stanowią duże urozmaicenie przerw spędzanych na szkolnym korytarzu.

3. Ewaluacja

Zakończeniem projektu będzie wypełnienie krótkich kart samooceny. Uczniowie uzupełniają tabelę odpowiednimi kolorami:

- zielony – Zawsze. Świetnie sobie z tym radzę.
- pomarańczowy – Często.
- czerwony – Muszę nad tym jeszcze popracować.








Przygotowywałem / przygotowywałam potrzebne materiały.	
Aktywnie pracowałem / pracowałam w grupie.	
Zgodnie współpracowałem / współpracowałam.	



Przykładowa tablica podobnego projektu.

Załącznik nr 1.

Hasła do pocięcia i ukrycia w kopertach lub kody QR

<p>ZAGADKA 1 Spółgłoska, która dwa razy występuje w słowie muchomor.</p>	
<p>ZAGADKA 2 Pierwsza litera alfabetu.</p>	
<p>ZAGADKA 3 Ta litera występuje zarówno w słowie muzyk, jak i kompozytor czy puzon.</p>	
<p>ZAGADKA 4 Czy pamiętasz, co zgubił pan Hilary? Pierwsza litera tej rzeczy to...</p>	
<p>ZAGADKA 5 Pierwsza litera nazwy królowej polskich rzek.</p>	
<p>ZAGADKA 6 Ten ważny Polak był wybitnym kompozytorem. Swój pierwszy utwór, Polonez C-dur, napisał w wieku 7 lat! Urodził się na Mazowszu, w Żelazowej Woli. Mieszkał też w Warszawie. Jego nazwisko można zapisać na dwa różne sposoby. Wybierz głoskę, którą słyszysz jako pierwszą, gdy wymawiasz jego nazwisko.</p>	
<p>ZAGADKA 7 Piąta litera alfabetu.</p>	

Uwaga!

Aby odczytać kod QR, należy zainstalować w tablecie lub smartfonie czytnik kodów QR, np. Bar Code Scanner, Quick Scan – QR Code Reader, I-Nigma.

Załącznik nr 2.

Listy pytań

Grupa I

Warszawa

Co to za miasto?

Gdzie leży?

Jakie zabytki można zobaczyć w Warszawie?

Co można robić w Warszawie?

Jakie są symbole Warszawy?

Jak wygląda flaga miasta?

Czy jest z nim związana jakaś legenda?

Grupa II

Fryderyk Chopin

Kim był?

Gdzie się urodził?

Gdzie mieszkał?

Kim byli jego rodzice?

Dlaczego jest tak sławny i nazywany geniuszem?

Co tworzył?

Grupa III

Łowicz

Gdzie leży?

Co to za miasto?

Jak wygląda strój łowicki?

Jak wyglądają łowickie wycinanki?

Jakie elementy mają zazwyczaj łowickie wycinanki?

Grupa IV

Kampinoski Park Narodowy

Gdzie się znajduje?

Co można w nim robić?

Jakie rośliny w nim rosną?

Jakie zwierzęta można w nim spotkać?

Jak się należy zachowywać w parku narodowym?