

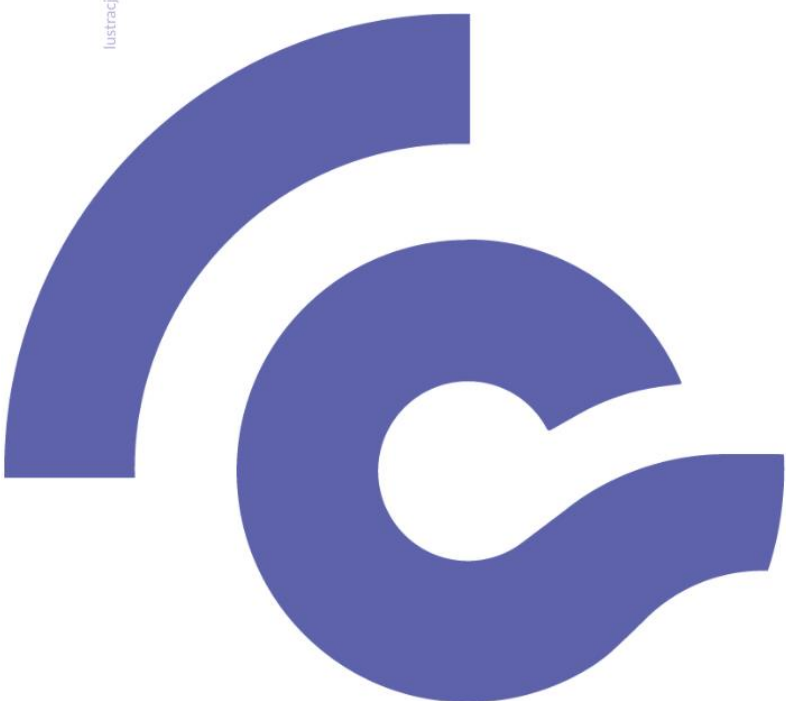
# Program pracowni Podróże

Poradnik dla nauczycieli i nauczycielek  
Małgorzata Skura i Michał Lisicki

Szkoła dla innowatora



Ilustracja: rawpixel.com / Freepik



**ceo**

CENTRUM EDUKACJI  
OBYWATELSKIEJ





PROJEKT REALIZOWANY JEST PRZEZ:



PARTNERAMI PROJEKTU SĄ:



PROJEKT WSPIERAJĄ:



Projekt Szkoła dla innowatora współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej, w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020, Priorytet 2: Wsparcie otoczenia i potencjału przedsiębiorstw do prowadzenia działalności B+R+I, Działanie 2.4: „Współpraca w ramach krajowego systemu innowacji” PO IR, Poddziałanie 2.4.1. inno\_LAB-Centrum analiz i pilotaży nowych instrumentów.

## Spis treści

Wstęp	4
Główne założenia programu	5
Cele ogólne i szczegółowe programu	7
Kluczowe osiągnięcia uczniów i uczennic	17
Treści nauczania	24
Proponowane metody nauczania	36
Proponowane zadania i sytuacje dydaktyczne; obudowa metodyczna programu	38
Wskaźniki osiągnięć uczniów i uczennic	39
Aranżacja pracowni tematycznej <i>Podróże</i>	39
Ewaluacja programu	39
Scenariusze spotkań z dziećmi	40
Scenariusz <i>Budujemy wehikuły czasu i przestrzeni</i>	43
Scenariusz <i>Wehikułem do czasów Lecha, Czecha i Rusa</i>	49
Bibliografia	54
Przypisy	56

## Wstęp

Program *Podróże* to jeden z pomysłów na adaptację uczniów i uczennic do warunków pracy w klasie IV szkoły podstawowej. Jego odbiorcami są dzieci z klas III i IV, a także ich nauczyciele i nauczycielki. To program interdyscyplinarny, czyli taki, w którym różne edukacje/ przedmioty szkolne są ze sobą powiązane. Jest przeznaczony do realizacji w pracowni tematycznej – przestrzeni szkolnej zaaranżowanej specjalnie do tego, żeby uczniowie i uczennice podejmowali w niej określone aktywności.

Na publikację składają się: wprowadzenie (główne założenia programu), uzasadnienie przyjętych rozwiązań, cele ogólne i szczegółowe, proponowane treści nauczania, wskazania metodyczne (proponowane metody nauczania), warunki niezbędne do wdrożenia programu (aranżacja pracowni *Podróże*), sposoby ewaluacji, polecana literatura oraz materiały dydaktyczne (przykładowe scenariusze zajęć).

## Główne założenia programu

Prezentujemy propozycję **programu interdyscyplinarnego** realizowanego w pracowni tematycznej *Podróże*. Kierujemy go do nauczycieli i nauczycielek chcących zastosować w swojej pracy co najmniej elementy interdyscyplinarnego podejścia do procesu nauczania – uczenia się. Program ma pomóc uczniom i uczennicom zaadaptować się do warunków nauki w klasie IV, a także rozwijać kompetencje proinnowacyjne, które są niezwykle ważne w funkcjonowaniu w dzisiejszym i przyszłym świecie.

Program jest skierowany do uczniów i uczennic edukacji wczesnoszkolnej, szczególnie tych z **klas III**, oraz dzieci z **klas IV**. Odpowiednia modyfikacja scenariuszy zajęć powinna pozwolić prowadzić zajęcia z dziećmi młodszymi lub starszymi. Program jest też odpowiedni dla grup różnorodnych wiekowo. Może być realizowany **w dowolnym momencie roku szkolnego**. Składa się z 3 modułów. Realizacja całego programu jest przewidziana na 16 spotkań. **Każde trwa 1,5 godziny (2 x 45 minut)**. Moduły nie są od siebie zależne, można więc realizować je w dowolnej kolejności i w dowolnej liczbie.

Odbiorcami i odbiorczyniami są dzieci z ostatniej klasy edukacji wczesnoszkolnej i z pierwszej klasy nauczania przedmiotowego, ponieważ jednym z głównych celów jest adaptacja uczniów i uczennic do warunków uczenia się w systemie przedmiotowym. Dlatego byłoby dobrze, gdyby program realizowali wspólnie **nauczyciele i nauczycielki edukacji wczesnoszkolnej oraz przedmiotowcy**. Uczniowie i uczennice **klas III i IV mogą wspólnie uczestniczyć w zajęciach**.

Przedmioty/edukacje w programie są **ze sobą skorelowane**. Treści poszczególnych odnoszą się do siebie wzajemnie, przy jednoczesnym zachowaniu ich odrębności.

W programie zastosowaliśmy **korelację horyzontalną**. Powiązania między przedmiotami lub zagadnieniami mają miejsce w tym samym czasie.

Program jest **skoncentrowany wokół zagadnienia** ważnych i ciekawych miejsc w Polsce, które uczniowie i uczennice poznają z perspektywy przeszłości, teraźniejszości lub przyszłości. Motywem przewodnim jest wehikuł czasu i przestrzeni, którym dzieci wraz z nauczycielem lub nauczycielką podróżują po Polsce. Wiodącymi przedmiotami/edukacjami są: **historia/ edukacja społeczna oraz przyroda/ edukacja przyrodnicza**. Są one ogniwami organizującymi zagadnienia z innych edukacji/przedmiotów, w tym z edukacji polonistycznej/ języka polskiego, edukacji matematycznej/ matematyki i edukacji technicznej/ techniki.

Wyjaśnijmy jeszcze, dlaczego stosujemy **podwójne nazwy** – edukacja/ przedmiot szkolny. Wynika to z organizacji pracy szkoły. Na poziomie nauczania wczesnoszkolnego mamy edukacje, a od klasy IV przedmioty szkolne.

**Program ma charakter partnerski**. W edukacji zintegrowanej zajęcia może prowadzić jedna osoba, a w klasach starszych nauczyciele i nauczycielki różnych przedmiotów w ramach realizacji wspólnego projektu.

Można zastosować też inne modele organizacyjne:

- uczniowie i uczennice klas III i IV wspólnie uczestniczą w zajęciach, które razem prowadzą ich nauczyciele i nauczycielki;
- z uczniami i uczennicami klas III pod koniec II semestru nauki zajęcia prowadzą nauczyciele i nauczycielki przedmiotowcy;

- z uczniami/uczennicami klas IV na początku I semestru nauki zajęcia prowadzi nauczyciel lub nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej.

Dosyć szczegółowo zaplanowaliśmy działania, które można zaproponować uczniom i uczennicom (**program o charakterze technicznym**). Zakładamy jednak też dużą swobodę nauczyciela lub nauczycielki w zakresie zmieniania programu, jeżeli zajdzie taka potrzeba (**program o charakterze nietechnicznym**).

Jest to **program masowy**. Każda osoba może realizować go w swojej szkole. Jest programem **jednolitym** (zakładamy jednakowe propozycje dla wszystkich uczniów i uczennic) z **obudową dydaktyczną** (zawiera przykładowe scenariusze zajęć).

Proponujemy uczniom i uczennicom **temat podróży po Polsce** – w czasie i w przestrzeni. Dzieci odwiedzą miejsca, które raczej nie są omawiane w programach nauczania wczesnoszkolnego ani przyrody, na przykład Krainę Wygasłych Wulkanów na Dolnym Śląsku. Sądzimy, że tematyka podróży wehikułem może być atrakcyjna dla dziecka w wieku 10–11 lat.

Ważnym elementem programu jest zapewnianie dzieciom aktywności, które mają się przyczynić do **rozwoju kompetencji proinnowacyjnych**. Dlatego proponujemy wiele działań w zespołach, samodzielne rozwiązywanie różnych problemów, pracę z informacją i sytuacje wymagające patrzenia na problem z różnych punktów widzenia. Włączanie aktywności związanych z plastyką, techniką czy wychowaniem fizycznym podniesie zapewne atrakcyjność propozycji i zaktywizuje dzieci do działania.

Program pracowni tematycznej *Podróże* ma pokazać nauczycielom i nauczycielkom **możliwość pracy interdyscyplinarnej**. Uczniom i uczennicom pozwoli zaś łatwiej zaadaptować się do warunków pracy w klasie IV, rozwijać kompetencje proinnowacyjne i zauważyć, jak z tego, czego uczą się na jednym przedmiocie, mogą skorzystać na innym.

Opracowując program, korzystaliśmy z kilku sprawdzonych koncepcji psychologiczno-pedagogicznych:

- teorii reprezentacji J.S. Brunera;
- koncepcji procesów nauczania L.S. Wygotskiegoii;
- konstruktywistycznego podejścia do procesu nauczania – uczenia się J. Piagetaiiii.

## Cele ogólne i szczegółowe programu

Cele ogólne mają być pewnego rodzaju kierunkowskazami – wskazywać, w którą stronę będą zmierzać działania edukacyjne proponowane uczniom i uczennicom. Istotne są tu główne założenia programu – ma on pomóc dzieciom pokonać próg klasy IV oraz rozwijać kompetencje proinnowacyjne.

Formułując cele ogólne, weźmiemy pod uwagę **cele kształcenia ogólnego w szkole podstawowej** zawarte w podstawie programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego<sup>iv</sup>:

- 1) Przystwojenie przez uczniów i uczennice podstawowego zasobu wiadomości na temat faktów, zasad, teorii i praktyki, dotyczących przede wszystkim tematów i zjawisk bliskich ich doświadczeniom.
- 2) Zdobywanie przez uczniów i uczennice umiejętności wykorzystywania posiadanych wiadomości podczas wykonywania zadań i rozwiązywania problemów.
- 3) Kształtowanie u uczniów i uczennic postaw warunkujących sprawne i odpowiedzialne funkcjonowanie we współczesnym świecie.

Do **najważniejszych umiejętności** zdobywanych w trakcie kształcenia ogólnego w szkole podstawowej należą:

- 1) sprawne komunikowanie się w języku polskim oraz w językach obcych nowożytnych, w tym umiejętność czytania;
- 2) sprawne wykorzystywanie narzędzi matematyki w życiu codziennym, a także kształcenie myślenia matematycznego;
- 3) kreatywne rozwiązywanie problemów z różnych dziedzin;
- 4) praca w zespole i społeczna aktywność<sup>v</sup>.

Wymienione umiejętności mają odzwierciedlenie w sformułowanych przez nas celach szczegółowych programu.

Ważnym celem ogólnym programu jest rozwijanie **kompetencji proinnowacyjnych**. To zestaw kompetencji przyszłości – będą potrzebne człowiekowi za kilkanaście–kilkadziesiąt lat. Zostały one pogrupowane w 5 wiązek:

- 1) samodzielne myślenie;
- 2) rozwiązywanie problemów;
- 3) zarządzanie sobą;
- 4) liderstwo;
- 5) współpraca.

Poszczególne kompetencje proinnowacyjne są bardziej lub mniej reprezentowane w pracowni *Podróże*.

Ponieważ *Podróże* są programem **interdyscyplinarnym**, interdyscyplinarność również została wzięta pod uwagę przy formułowaniu celów ogólnych.

Ze względu na omówione wyżej przesłanki formułujemy ogólne cele programu *Podróże* w następujący sposób:

1. Łagodne przejście z nauczania zintegrowanego do przedmiotowego, zaadaptowanie się do warunków pracy w klasie IV.
2. Rozwijanie kompetencji proinnowacyjnych, zwłaszcza umiejętności samodzielnego myślenia, rozwiązywania problemów, zarządzania sobą oraz współpracy z innymi.
3. Rozwijanie podejścia interdyscyplinarnego w procesie rozwiązywania różnych problemów.

**Cele szczegółowe** opisują wyniki, jakie chcemy osiągnąć dzięki realizacji programu. Mają charakter operacyjny. Łatwo je przełożyć na wskaźniki osiągnięć uczniów i uczennic.

Cele te zostały ujęte w scenariuszach zajęć jako kryteria sukcesu. Nauczyciel lub nauczycielka nie musi oczywiście zrealizować wszystkich haseł szczegółowych danego scenariusza. Może też dodać własne pomysły.

Cele szczegółowe zostały pogrupowane w 3 kategorie: **cele poznawcze** (sfera poznawcza), **cele kształtujące** (sfera wykonawcza, psychomotoryczna) oraz **cele proinnowacyjne** (sfera kompetencji proinnowacyjnych). Zrezygnowaliśmy z przyporządkowania celów poszczególnym edukacjom/przedmiotom – w wielu przypadkach jest to trudne, ponieważ cel odnosi się do kilku edukacji/przedmiotów. Podkreśla to interdyscyplinarność programu. Dla ułatwienia poruszania się po tej długiej liście podajemy numer proponowanego spotkania (liczba arabska) w ramach danego modułu (liczba rzymska).

### **Cele poznawcze**

Uczeń lub uczennica:

- wskazuje na mapie fizycznej Polski rzeki: Wisłę i Odrę (I.1.);
- wskazuje na mapie fizycznej Polski miejscowości: Gniezno, Poznań, Suwałki, Nową Wieś k. Suwałk, Puńsk, Sejny (I.1.);
- wskazuje na mapie fizycznej Polski Krainę Wygastych Wulkanów na Dolnym Śląsku (I.3.);
- wskazuje na mapie fizycznej Polski co najmniej trzy trójstyki (II.3.);
- wskazuje na mapie fizycznej Polski szczyt Krzemieniec w Bieszczadach, Dolinę Rospudy i Puszcze Augustowską (II.3.);
- wskazuje na mapie fizycznej Polski co najmniej jedno miejsce, w którym żyją na wolności wilki (II.1.);
- wskazuje na mapie fizycznej Europy Litwę i Białoruś (II.3.);



- ustnie wyjaśnia, co to są wulkany; wymienia co najmniej jedno miejsce na świecie, w którym są czynne wulkany (I.3.);
- rozpoznaje na zdjęciach wśród innych zwierząt: wilka, łosia, borsuka, pszczołę, mrówkę, pająka, lisa, bobra, zającą, dziką (II.1.);
- rozpoznaje wilki na wskazanych przez nauczyciela lub nauczycielkę obrazach, makatkach i przedmiotach codziennego użytku (II.1.);
- wyjaśnia, co jedzą wilki; szacuje, ile jednego dnia może zjeść wilk (II.1.);
- opisuje wilczą rodzinę i roczny cykl życia wilków (II.1.);
- odczytuje na zdjęciach mowę ciała wilka, podaje co najmniej dwie informacje na ten temat (II.1.);
- wyjaśnia związek pomiędzy budowa a funkcja grup zębów drapieżnika (II.1.);
- podaje, jakie informacje może odczytać z układu tropów, ich kształtów oraz towarzyszących im śladów (II.1.);
- określa, w jakich wodach żyje sieja (II.1.);
- rozpoznaje pośród innych roślin lawendę i jagody (w rzeczywistości lub na zdjęciu/obrazku) (II.2.);
- podaje, gdzie rosną jagody (II.2.);
- ustnie wyjaśnia, dlaczego lawendę nazywa się kłóskami świętojańskimi (II.2.);
- podaje kilka zastosowań lawendy i olejku lawendowego (II.2.);
- wyjaśnia, co to jest polski biegun zimna; wskazuje na mapie, gdzie on się znajduje (II.3.);
- wyjaśnia, co to jest przesilenie letnie; podaje datę przesilenia letniego (II.2.);
- rozpoznaje na ilustracji godła co najmniej dwóch sąsiadów Polski (II.3.);
- podaje zasady umieszczania skrytek geocachingowych związane z ochroną środowiska przyrodniczego (II.4.);
- podaje co najmniej trzy zastosowania wody w życiu codziennym człowieka (III.4.);
- krótko wyjaśnia (pisemnie lub ustnie), dlaczego trzeba oszczędzać wodę; podaje co najmniej trzy zasady oszczędzania wody (III.4.);
- wymienia najważniejsze zabytki Gniezna, w tym kościół archikatedralny NMP (I.1.);

- opisuje w kilku zdaniach, jak przez wieki zmieniało się godło Polski; rozpoznaje godła Polski z różnych epok historycznych, bez potrzeby nazywania tych epok (I.1.);
- krótko wyjaśnia (pisemnie lub ustnie), kim byli Polanie (I.1.);
- omawia w kilku zdaniach (pisemnie lub ustnie), jak wyglądały pierwsze piastowskie grody (I.1.);
- wyjaśnia ustnie w kilku zdaniach, dlaczego wczesne grody powstawały zazwyczaj na wyspach, półwyspach, u zbiegu rzek (I.1.);
- ustnie w kilku zdaniach wyjaśnia, kim był Józef Piłsudski (I.4.);
- układa z innymi menu na imieniny Marszałka (podaje co najmniej trzy różne potrawy charakterystyczne dla czasów, w których żył Piłsudski) (I.4.);
- krótko wyjaśnia, kim byli Jaćwingowie (II.5.);
- podaje podstawowe zasady poruszania się w strefie nadgranicznej (II.3.);
- wyjaśnia, co to jest strefa Schengen; wymienia co najmniej trzy należące do niej państwa (II.3.);
- wyjaśnia, co to są mniejszości narodowe (II.5.);
- podaje nazwy świątyń różnych wyznań (zbór, synagoga, dom modlitewny – molenna, cerkiew) (II.5.);
- podaje co najmniej dwie rzeczy, które można wynająć na jakiś czas (rower, hulajnoga, samochód, mieszkanie) (III.2.);
- po zapoznaniu się z legendami (o Czechu, Lechu i Rusie, o czarnym psie, o dwóch braciach, o pięknej Jegli i wężu Żaltysie, o Starym Skazdubie, o czarnym wilku) wypowiada się na ich temat w uporządkowanej i rozwiniętej formie (I.1., I.5., II.1., II.5.);
- wymienia głównych bohaterów baśni O siedmiu krasnoludkach i o sierotce Marysi (II.5.);
- podaje co najmniej jedno przysłowie, w którym pojawia się wilk (II.1.);
- słownie wyjaśnia, jak powstaje mąka (II.5.);
- podaje podstawowe zasady gry geocaching (II.4.);
- wyjaśnia, co to są współrzędne geograficzne i GPS (II.4.).

## Cele kształcące

Uczeń lub uczennica:

- odpowiada w kilku zdaniach (ustnie lub pisemnie) na pytanie: Co by się stało, gdyby na Ziemi nie było dzisiaj wulkanów? (I.3.);
- pracując w zespole, przeprowadza zgodnie z podaną przez nauczyciela lub nauczycielkę instrukcją eksperyment z sodą kuchenną, cukrem i wodą, obrazujący istotę wybuchu wulkanu (I.3.);
- na wskazanych przez nauczyciela lub nauczycielkę stronach internetowych znajduje informacje o Ostrzycy Proboszczowickiej (I.3.);
- znajduje we wskazanych przez nauczyciela lub nauczycielkę źródłach informacje o tym, jak zmieniało się godło Polski (I.1.);
- wyłuskuje z prostego tekstu informacje o tym, jakimi metodami naukowcy i naukowczynie badają życie wilków (II.1.);
- w popularnych wypowiedziach dotyczących wilków (na przykład: wilki są złośliwe, wilki żyją w watachach) odróżnia fakty od opinii na temat tych zwierząt (II.1.);
- porównuje trop wilka i dużego psa, zwracając uwagę na kształt i wielkość (II.1.);
- z pomocą nauczyciela lub nauczycielki sadzi lawendę, a potem samodzielnie pielęgnuje roślinę (II.2.);
- zakłada zielnik, wkleja do niego co najmniej kilka różnych roślin (II.2.);
- opisuje (ustnie lub pisemnie), jak jego/jej zdaniem będzie wyglądało nowoczesne muzeum za 100 lat (III.1.);
- odpowiada (ustnie lub pisemnie) na pytania: Lepiej wynająć, czy kupić? Dlaczego? W jakich sytuacjach wynajem jest lepszy? (III.1.);
- podaje co najmniej dwie rzeczy, które można wynająć na jakiś czas (rower, hulajnoga, samochód, mieszkanie);
- podaje co najmniej dwa przykłady tego, co będzie można wynająć w przyszłości, a czego dzisiaj nie można jeszcze wynająć (III.1.);
- podaje co najmniej jeden przykład tego, czego nie można i nie będzie można wynająć (III.1.);
- podaje co najmniej trzy pomysły na to, jak będzie wyglądała w przyszłości jego/jej miejscowość (III.3.);
- podaje co najmniej trzy pomysły na to, jak będzie wyglądała w przyszłości jego/jej szkoła;

- bierze udział w odegraniu co najmniej jednej krótkiej scenki związanej z legendą o Czechu, Lechu i Rusie według własnego pomysłu (I.1.);
- pracując w zespole, przygotowuje w postaci co najmniej kilkuminutowej scenki serwis sportowy dla programu informacyjnego, który będzie nadawany za kilkadziesiąt lat;
- wspólnie z innymi wymyśla krótką wycieczkę (I.2.);
- wymyśla i przygotowuje złożony z co najmniej pięciu okienek komiks o imieninach marszałka Piłsudskiego (rysuje lub korzysta z prostej aplikacji komputerowej) (I.4.);
- wspólnie z innymi pisze artykuł (co najmniej na pół strony) o geocachingu na stronę internetową szkoły (II.4.);
- wspólnie z innymi wymyśla miejsce, w którym będzie można coś wynająć w przyszłości; krótko opisuje takie miejsce (III.2.);
- wspólnie z innymi pisze list (tradycyjny lub e-mail) do uczniów i uczennic ze swojej szkoły, którzy będą się tutaj uczyć za 100 lat (III.3.);
- podaje co najmniej jedną różnicę i co najmniej jedno podobieństwo pomiędzy językiem polskim a językiem litewskim oraz pomiędzy językiem polskim a językiem białoruskim (II.5.);
- wspólnie z innymi wybiera najbardziej atrakcyjną (według danej klasy) grę; opisuje sytuację językiem matematyki, stosując określenia: najpopularniejsza, najmniej popularna, bardziej/mniej popularna (I.2.);
- oblicza, za ile dni będzie lub ile dni temu było przesilenie letnie (II.2.);
- wspólnie z innymi planuje wyprawę ze swojej szkoły po wszystkich polskich trójstykach; oblicza, ile przejadą kilometrów i ile dni zajmie im wyprawa; oblicza w kilometrach odległości pomiędzy poszczególnymi trójstykami (II.3.);
- porównuje wysokości gór; podaje różnicę w metrach (II.3.);
- porównuje temperatury podane w stopniach Celsjusza (dodatkowo) (II.3.);
- opisuje różne kształty pudełek, posługując się nazwami podstawowych brył (prostokątów, sześcian, walec) (II.4.);
- powiększa rysunek krasnoludka (z wykorzystaniem krzywej) (II.5.);
- wykonuje dowolną techniką plastyczną plakat reklamujący walory Polski (I.1.);
- wykonuje dowolną techniką plastyczną portret Piasta lub Popiela (I.1.);
- wspólnie z innymi projektuje, a potem wykonuje dowolną techniką plastyczną herb na kartonowej tarczy (I.5.);

- projektuje przedmiot codziennego użytku z wizerunkiem wilka (II.1.);
- rysuje projekt swojego muzeum marzeń (III.1.);
- pracując w zespole, z pomocą nauczyciela lub nauczycielki, organizuje klasową lub szkolną wystawę na temat wilków (II.1.);
- wspólnie z innymi, z pomocą nauczyciela lub nauczycielki, organizuje w szkole imprezę Przerwa z grami i zabawami lub Popołudnie z grami dla rodziców (I.2.);
- pracując w zespole, z pomocą nauczyciela lub nauczycielki, przygotowuje grę geocachingową (co najmniej trzy skrytki) (II.4.);
- wspólnie z innymi opracowuje regulamin imprezy geocachingowej (II.4.);
- we współpracy z innymi buduje makietę piastowskiego grodu (I.1.);
- wspólnie z innymi wykonuje prezent dla marszałka Piłsudskiego według własnego planu (I.4.);
- wykonuje (samodzielnie lub w zespole) podaną techniką doniczkę (II.2.);
- przygotowuje według instrukcji pachnące musujące kule do kąpielii, naturalne mydło z sezonowymi dodatkami ziół lub woreczki wypełnione suszem lawendowym (II.2.);
- wspólnie z zespołem wykonuje, według podanej instrukcji, papierowy model dużego termometru (II.5.);
- wspólnie z innymi bierze udział w różnych grach według podanych zasad (gra w co najmniej jedną z następujących gier: cymbergaj, guma, piłkarzyki, klasy, ciupy, kapsle, państwa – miasta, podwórkowe bierki, łapanie – klaskane, zośka, wyliczanki) (I.2.);
- bierze czynny udział w Turnieju Rycerzy i Dam, uczestniczy w co najmniej jednej z proponowanych konkurencji (I.5.);
- wymyśla dyscyplinę sportu, która jeszcze nie istnieje; opisuje jej zasady i potrzebny sprzęt (III.5.);
- wciela się w rolę komentatora sportowego/ komentatorki sportowej i relacjonuje przez co najmniej trzy minuty zawody w dyscyplinie przyszłości (III.5.);
- przygotowuje (samodzielnie lub w zespole) prezentację zdjęć na temat trójstyków (II.3.);
- szuka w aplikacji wskazanego miejsca, korzysta z pinezki, określa trasę z jednego miejsca do drugiego (II.4.);
- wspólnie z innymi nagrywa (na przykład za pomocą kamery w telefonie komórkowym) krótki filmik na temat tego, jak w przyszłości będzie wyglądać szkoła lub miejscowość; nagrywa przygotowany serwis sportowy (III.3.);

- z pomocą nauczyciela lub nauczycielki edytuje film za pomocą prostych narzędzi (III.3.);
- według podanej przez nauczyciela lub nauczycielkę instrukcji zapisuje w chmurze dokument (III.3.).

### **Cele proinnowacyjne (wszystkie zajęcia)**

#### **Samodzielne myślenie**

##### **1) Ciekawość i odkrywanie nowych możliwości**

Uczeń lub uczennica:

- wykazuje się ciekawością i chęcią poszukiwania; nie unika wysiłku intelektualnego, ma motywację do rozwiązywania różnych, często bardzo złożonych problemów; szuka nowych wyzwań, chce się czegoś dowiedzieć, czegoś spróbować; jest ciekawy/ciekawa nauki w klasie IV;
- eksperymentuje: szuka nowych rozwiązań, bada przez działanie;
- zadaje pytania: Dlaczego? Po co? Jak?;
- patrzy na problem z innego punktu widzenia; elastycznie podchodzi do swoich sądów i ocen;
- stara się zainteresować innych swoją osobą.

##### **2) Samodzielne myślenie**

Uczeń lub uczennica:

- identyfikuje przydatne źródła informacji: wyszukuje informacje we wskazanych przez nauczyciela lub nauczycielkę źródłach różnego typu (graficznych, tekstowych, multimedialnych);
- zbiera i selekcjonuje niezbędne/wartościowe informacje: dokonuje selekcji informacji na podstawie wprowadzonego przez nauczyciela lub nauczycielkę kryterium adekwatności – zgodności bądź niezgodności z tematem.

#### **Rozwiązywanie problemów**

##### **1) Powstawanie pomysłów**

Uczeń lub uczennica generuje pomysły i rozwija je.

##### **2) Rozwiązywanie problemów**

Uczeń lub uczennica:

- podejmuje próby poradzenia sobie z trudnościami i wyzwaniami;
- wyjaśnia, jak rozumie problem;

- podejmuje działania zmierzające do rozwiązania problemu według określonego przez inną osobę planu;
- samodzielnie planuje działania zmierzające do rozwiązania prostych problemów i realizuje ten plan;
- pracując w zespole, wykonuje uzgodnione czynności;
- uzasadnia swoje stanowisko przy wyborze rozwiązania problemu;
- zauważa pojawiające się w trakcie pracy nieprzewidziane trudności i podejmuje próbę ich rozwiązania.

## **Zarządzanie sobą**

### **1) Rozwijanie zainteresowań i nauczanie, że posiadanie hobby jest zasobem**

Uczeń lub uczennica:

- opowiada o swoich zainteresowaniach;
- w trakcie pracy znajduje takie elementy, które są szczególnie interesujące i zadaje dodatkowe pytania nauczycielowi lub nauczycielce; zbiera dodatkowe materiały wskazane przez nauczyciela lub nauczycielkę;
- określa swoje zasoby i mocne strony;
- podejmuje działania wychodzące poza program nauczania.

### **2) Umiejętność uczenia się**

Uczeń lub uczennica wykorzystuje różne techniki rozwiązywania problemu zaproponowane przez nauczyciela lub nauczycielkę.

### **3) Wytrwałość**

Uczeń lub uczennica:

- podejmuje próbę rozwiązania zadania, nawet jeśli jest dla niego/niej trudne;
- sprawdza różne możliwości poradzenia sobie z problemem;
- w razie potrzeby podejmuje kilka prób rozwiązania problemu;
- nie poddaje się zbyt łatwo w obliczu trudności.

#### 4) Rozwijanie orientacji na przyszłość

Uczeń lub uczennica dostrzega możliwe pozytywne i negatywne konsekwencje swoich działań.

##### **Współpraca**

Uczeń lub uczennica:

- wybiera zadania adekwatnie do swoich mocnych stron i trudności;
- podczas wykonywania zadania pomaga innym, a także korzysta z wiedzy i umiejętności innych osób;
- słucha z zainteresowaniem wypowiedzi innych w grupie, odtwarza treść wypowiedzi innej osoby; nie przerywa wypowiedzi innych; stara się zrozumieć wypowiedzi innych osób; zachowuje zasady wzajemnego szacunku w komunikacji;
- rzetelnie i na czas wykonuje swoje zadania; włącza się do wspólnej pracy;
- współpracuje z koleżankami i kolegami, a także z nauczycielami i nauczycielkami – również tymi, z którymi do tej pory nie miał/ nie miała kontaktu.



## Kluczowe osiągnięcia uczniów i uczennic

Zakładamy, że realizacja programu *Podróże* pomoże uczniom i uczennicom zdobyć umiejętności i wiedzę zdefiniowane w podstawie programowej edukacji wczesnoszkolnej oraz w podstawie programowej przewidzianej dla klas IV–VIII szkoły podstawowej. Chodzi głównie o zapisy dotyczące edukacji społecznej/ historii oraz edukacji przyrodniczej/ przyrody<sup>vi</sup>. Pojawia się też osiągnięcia z innych edukacji/ przedmiotów szkolnych, co tylko podkreśla interdyscyplinarny charakter programu.

W nawiasie podajemy numery punktów z podstawy programowej. Kolorem niebieskim oznaczamy te z dokumentu dla edukacji wczesnoszkolnej, a czerwonym – dla klasy IV. Punkty bez numerów są dodane przez nas (wychodzą poza podstawę programową). Zakładamy, że uczestnictwo w programie przyczyni się do tego, że uczeń/uczennica nabędzie wskazaną wiedzę i umiejętności, a także rozwinie dane postawy.

### Edukacja społeczna/historia

Uczeń lub uczennica:

- opowiada ciekawostki historyczne dotyczące regionu, kraju, wyróżniając w nich postaci fikcyjne i realne (III.1.7.);
- szanuje zwyczaje i tradycje różnych grup społecznych i narodów, przedstawia i porównuje zwyczaje ludzi, np. dotyczące świąt w różnych regionach Polski, a także w różnych krajach (III.1.9.);
- przedstawia wybrane legendy dotyczące regionu, w którym mieszka lub inne (III.2.1.);
- poznaje historię i tradycje swojej okolicy i ludzi dla niej szczególnie zasłużonych; zna lokalne zabytki i opisuje ich dzieje (I.2.);
- zna symbole narodowe (barwy, godło, hymn państwowy) (II.1.);
- zna legendy o początkach państwa polskiego (II.2.);
- wiąże najważniejsze zabytki i symbole kultury polskiej z właściwymi regionami (II.3.);
- sytuuje w czasie i opowiada o (...) Józefie Piłsudskim i jego żołnierzach (IV.12);
- opowiada o plemionach słowiańskich i warunkach życia na terenie dzisiejszej Polski; opowiada legendy związane z rodem Piastów (V.1.);
- opowiada o zamkach i rycerzach, o obyczajach rycerskich. (V.5.).

### Edukacja przyrodnicza/ przyroda

Uczeń lub uczennica:

- rozpoznaje w swoim otoczeniu popularne gatunki roślin i zwierząt, w tym zwierząt hodowlanych, a także gatunki objęte ochroną (IV.1.1., VI.7.);

- odszukuje w różnych dostępnych zasobach, w tym internetowych, informacje dotyczące środowiska przyrodniczego, potrzebne do wykonania zadania, ćwiczenia (IV.1.4.);
- chroni przyrodę, wskazuje wybrane miejsca ochrony przyrody oraz parki narodowe, pomniki przyrody w najbliższym otoczeniu – miejscowości, regionie (IV.1.7);
- wskazuje na mapie fizycznej Polski jej granice, główne miasta, rzeki, nazwy krain geograficznych (IV.3.2.);
- czyta proste plany, wskazuje kierunki główne na mapie, odczytuje podstawowe znaki kartograficzne map, z których korzysta; za pomocą komputera, wpisując poprawnie adres, wyznacza np. trasę przejazdu rowerem (IV.3.3.);
- odczytuje informacje z planu i mapy posługując się legendą (II.6.);
- korzysta z planu i mapy wielkoskalowej podczas planowania wycieczki (II.8.);
- przedstawia charakterystyczne dla Polski dyscypliny sportowe; (IV.3.5.);
- proponuje rodzaje wypoczynku i określa zasady bezpieczeństwa z nimi związane (V.1.);
- (...) rozpoznaje podstawowe gatunki roślin i zwierząt żyjących w lesie oraz przyporządkowuje je do odpowiednich warstw lasu; wymienia zasady właściwego zachowania się w lesie (VI.8.);
- obserwuje i podaje nazwy typowych organizmów łąki i pola uprawnego, podaje ich znaczenie dla człowieka (VI.11.);
- rozpoznaje i nazywa organizmy żyjące w wodzie (VI.13.);
- charakteryzuje współczesny krajobraz najbliższej okolicy (VII.4.);
- wskazuje miejsca występowania obszarów chronionych, pomników przyrody, obiektów zabytkowych w najbliższej okolicy, uzasadnia potrzebę ich ochrony (VII.8.);
- ocenia krajobraz pod względem jego piękna oraz dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego „małej ojczyzny” (VII.9.);
- wyjaśnia zjawisko wybuchu wulkanu; wskazuje miejsca w Polsce, w których można znaleźć ślady po wulkanach;
- wymienia mieszkające w Polsce mniejszości narodowe i religijne;
- wymienia zasady zachowania się na terenach przygranicznych;
- wyjaśnia, co to jest strefa Schengen.
- opisuje krajobraz najbliższej okolicy w przyszłości.

## Edukacja polonistyczna/język polski

Uczeń lub uczennica:

- słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia (I.1.1.);
- uczestniczy w rozmowie na zadany temat, wydziela jej części, sygnały konstrukcyjne wzmacniające więź między uczestnikami dialogu, tłumaczące sens (III.1.1.);
- wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi (I.1.2.);
- słucha z uwagą lektur i innych tekstów czytanych przez nauczyciela, uczniów i inne osoby (I.1.3.);
- słucha i czeka na swoją kolej, panuje nad chęcią nagłego wypowiedzania się, szczególnie w momencie wskazywania tej potrzeby przez drugą osobę (I.1.5.);
- formułuje pytania dotyczące sytuacji zadaniowych, wypowiedzi ustnych nauczyciela, uczniów lub innych osób z otoczenia (I.2.2.);
- wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na tematy związane z przeżyciami, zadaniem, sytuacjami szkolnymi, lekturą czy wydarzeniem kulturalnym (I.2.3.);
- dobiera stosowną formę komunikacji werbalnej i własnego zachowania, wyrażającą empatię i szacunek do rozmówcy (I.2.7.);
- pisze notatkę, życzenie, ogłoszenie, zaproszenie, podziękowanie, list; (...) pisze krótkie teksty, wykorzystując aplikacje komputerowe (I.4.3.);
- tworzy spójne wypowiedzi w następujących formach gatunkowych: dialog, opowiadanie (twórcze, odtwórcze), opis, list, sprawozdanie (z filmu, spektaklu, wydarzenia), dedykacja, zaproszenie, podziękowanie, ogłoszenie (III.2.1.);
- redaguje scenariusz filmowy na podstawie fragmentów książki oraz własnych pomysłów (III.2.8.);
- charakteryzuje komiks jako tekst kultury; wskazuje charakterystyczne dla niego cechy (I.2.7.);
- korzysta z różnych źródeł informacji, np. atlasów, czasopism dla dzieci, słowników i encyklopedii czy zasobów internetu i rozwija swoje zainteresowania (I.6.2.);
- korzysta z informacji zawartych w różnych źródłach, gromadzi wiadomości, selekcjonuje informacje (IV.3.);
- odróżnia informacje o faktach od opinii (I.2.6.);
- dokonuje selekcji informacji (III.1.4.);

- wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów i eksploracji świata, dbając o własny rozwój i tworząc indywidualne strategie uczenia się (I.6.3.);
- rozwija umiejętności efektywnego posługiwania się technologią informacyjną oraz zasobami internetowymi i wykorzystuje te umiejętności do prezentowania własnych zainteresowań (IV.9.).

### **Edukacja matematyczna/ matematyka**

Uczeń lub uczennica:

- wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów, działań twórczych i eksploracji świata, dbając o własny rozwój i tworząc indywidualne strategie uczenia się (II.6.9.);
- wykonuje proste obliczenia kalendarzowe na dniach, tygodniach, miesiącach, latach (XII.4.);
- odczytuje temperaturę (dodatnią i ujemną) (XII.5.);
- zamienia i prawidłowo stosuje jednostki długości: milimetr, centymetr, decymetr, metr, kilometr (XII.6.).

### **Edukacja plastyczna/ plastyka**

Uczeń lub uczennica:

- wykonuje prace, modele, rekwizyty, impresje plastyczne potrzebne do aktywności artystycznej i naukowej (V.2.6.);
- wykonuje prace i impresje plastyczne jako formy przekazania i przedstawienia uczuć, nastrojów i zachowań (np. prezent, zaproszenie) (V.2.7.);
- ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią, opowiadaniem i muzyką; korzysta z narzędzi multimedialnych (V.2.8.);
- tworzy przy użyciu prostej aplikacji komputerowej, np. plakaty, ulotki i inne wytwory (V.2.9.);
- projektuje graficzne formy użytkowe (zaproszenie, okładka, plakat); kształtuje przestrzenne formy dekoracyjne i scenograficzne – indywidualnie i w zespole; umiejętności te wykorzystuje w przygotowywaniu imprez i uroczystości szkolnych, np. powiązanych z kalendarzem różnego typu świąt (II.4.).

### **Edukacja techniczna/ technika**

Uczeń lub uczennica:

- planuje i realizuje własne projekty/prace; realizując te projekty/prace współdziała w grupie (VI.1.1.);
- organizuje pracę, wykorzystuje urządzenia techniczne i technologie; zwraca uwagę na zdrowie i zachowanie bezpieczeństwa, z uwzględnieniem selekcji informacji, wykonywania czynności użytecznych lub potrzebnych (VI.1.3.);

- wykonuje przedmioty użytkowe, w tym dekoracyjne i modele techniczne (VI.2.2.);
- wykonuje przedmiot/model/pracę według własnego planu i opracowanego sposobu działania (VI.2.4.);
- wykonuje proste rysunki w postaci szkiców (IV.2.).

### **Edukacja informatyczna/ informatyka**

Uczeń lub uczennica:

- tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów (VII.2.2.);
- przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze (II.3.);
- zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu (VII.2.3.);
- gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze) (II.4.);
- posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania (VII.3.1.);
- korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych (III.1.a.).
- korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych (VII.3.3.);
- współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię (VII.4.1.);
- wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się (VII.4.2.).

### **Edukacja zdrowotna/ wychowanie fizyczne**

Uczeń lub uczennica:

- organizuje zespołową zabawę lub grę ruchową z wykorzystaniem przyboru lub bez (IX.3.1.);
- układa zespołowe zabawy ruchowe i w nich uczestniczy, ma świadomość, iż sukces w takiej zabawie odnosi się dzięki sprawności, zaradności i współdziałaniu (IX.3.6.);
- opisuje zasady wybranej regionalnej zabawy lub gry ruchowej (II.1.2.);
- uczestniczy w sportowych rozgrywkach klasowych w roli zawodnika, stosując zasady „czystej gry”: szacunku dla rywali, respektowania przepisów gry, podporządkowania się decyzjom sędziego, potrafi

właściwie zachować się w sytuacji zwycięstwa i porażki, podziękować za wspólną grę (kompetencje społeczne, 1.);

- pełni rolę organizatora, sędziego i kibica w ramach szkolnych zawodów sportowych (kompetencje społeczne, 2.).

W zakresie rozwijanych kompetencji proinnowacyjnych możemy ustalić następujące osiągnięcia:

### **Samodzielne myślenie**

#### **1) Ciekawość i odkrywanie nowych możliwości**

Uczeń lub uczennica:

- wykazuje się ciekawością i chęcią poszukiwania;
- zadaje różne pytania;
- patrzy na problem z różnych punktów widzenia;
- podejmuje działania, żeby zainteresować innych swoją osobą.

#### **2) Samodzielność myślenia**

Uczeń lub uczennica:

- identyfikuje przydatne źródła informacji;
- zbiera i selekcjonuje niezbędne/wartościowe informacje.

### **Rozwiązywanie problemów**

#### **1) Powstawanie problemów**

Uczeń lub uczennica generuje pomysły i rozwija je.

#### **2) Rozwiązywanie problemów**

Uczeń lub uczennica:

- podejmuje próby poradzenia sobie z trudnościami i wyzwaniami;
- podejmuje działania zmierzające do rozwiązania problemu;
- podejmuje działania zmierzające do poradzenia sobie z pojawiającymi się trudnościami.

## Zarządzanie sobą

### 1) Rozwijanie zainteresowań i nauczanie, że posiadanie hobby jest zasobem

Uczeń lub uczennica:

- dzieli się z innymi swoimi zainteresowaniami;
- podejmuje działania wychodzące poza program nauczania.

### 2) Umiejętność uczenia się

Uczeń lub uczennica wykorzystuje różne techniki rozwiązywania problemu.

### 3) Wytrwałość

Uczeń lub uczennica wytrwale dąży do poradzenia sobie z problemem.

### 4) Rozwijanie orientacji na przyszłość

Uczeń lub uczennica dostrzega możliwe pozytywne i negatywne konsekwencje swoich działań.

**Uczeń lub uczennica we współpracy z innymi rozwiązuje problemy.**

## Treści nauczania

Program składa się z trzech modułów:

### I. Wehikułem w przeszłość

### II. Wehikułem po Polsce

### III. Wehikułem w przyszłość

Każdy moduł to pięć półtoragodzinnych spotkań. Zarówno moduły, jak i spotkania można realizować w dowolnej kolejności, istotne jest natomiast rozpoczęcie od zajęć wstępnych – podczas nich dzieci skonstruują wehikuły, którymi będą się poruszać w czasie i w przestrzeni.

Poniżej krótko opisujemy pomysły na poszczególne zajęcia. Podajemy hasła, zagadnienia i pomysły, z których można skorzystać podczas planowania – konstruowania scenariusza. Określamy rodzaje edukacji i przedmioty szkolne, których dotyczą wyróżnione zagadnienia.

## Zajęcia wstępne: Ruszamy w podróż

### SPOTKANIE: Budujemy wehikuły czasu i przestrzeni

Uczniowie i uczennice zbudują wehikuły, którymi będą podróżować podczas kolejnych zajęć.

#### Pomysły na aktywności:

- Co to jest wehikuł? Do czego służy? Jakie ma możliwości? Wehikuł z filmu Powrót do przyszłości (edukacja polonistyczna/ język polski)
- Zadania matematyczne – obliczenia czasowe na latach (edukacja matematyczna/ matematyka)
- Projektowanie w zespole wehikułu, budowanie wehikułu (edukacja techniczna/ technika)
- Prezentacja wehikułów (edukacja techniczna/ technika)



# Moduł I Wehikułem w przeszłość

## Spotkanie 1: Wehikułem do czasów Lecha, Czecha i Rusa

Uczniowie i uczennice wyruszają wehikułem czasu na spotkanie z Lechem – legendarnym założycielem państwa Polan. Doradzają Lechowi, gdzie i jak ma zbudować gród. Poznają też Gniezno – pierwszą stolicę Polski.

### Pomysły na aktywności:

- Legenda o Czechu, Lechu i Rusie; scenki z legendy (edukacja polonistyczna/ język polski)
- Plakat reklamujący walory Polski (edukacja plastyczna/ plastyka)
- Portrety Piasta i Popiela (edukacja plastyczna/ plastyka)
- Umiejscawianie na mapie Polski rzek (Wisły i Odry) i miast (Gniezna i Poznania) (edukacja przyrodnicza/ przyroda)
- Co warto zobaczyć w Gnieźnie – kościół archikatedralny NMP, wybudowany przez Mieszka I przed 977 rokiem; w archikatedrze znajdują się m.in. groby Dąbrówki i św. Wojciecha, Drzwi Gnieźnieńskie (1170 r.), trumna – relikwiarz św. Wojciecha (1662 r.); wirtualny spacer po Katedrze – <https://spacer.wzgorzelecha.pl/> (dostęp: październik 2020 r.) (edukacja społeczna, przyrodnicza/ historia, przyroda)
- Jak przez wieki zmieniało się godło Polski – prezentacja, puzzle; poszukiwanie informacji o godle we wskazanych źródłach (edukacja społeczna/ historia)
- Hymn Polan; kim byli Polanie?  
[https://www.dzwonek.pl/structure/demo/6469508537778176/next/~odnpoznan~Szkolny\\_piewnik\\_patriotyczny](https://www.dzwonek.pl/structure/demo/6469508537778176/next/~odnpoznan~Szkolny_piewnik_patriotyczny), dostęp: październik 2020 (edukacja społeczna, muzyczna/ historia, muzyka);
- Jak powstawały i jak wyglądały pierwsze piastowskie grody? Gdzie są pochowani pierwsi polscy królowie? Dlaczego wczesne grody powstawały zazwyczaj na wyspach, półwyspach lub u zbiegu rzek? Rozmowa z Lechem o tym, gdzie może zbudować swój gród. Jakie warunki musi spełniać to miejsce? Grupowe/zespołowe budowanie makiety grodu Lecha (edukacja społeczna, techniczna/ historia, technika)

## Spotkanie 2: Gry i zabawy naszych babć i dziadków

Uczniowie i uczennice przenoszą się w lata 60. XX wieku, na podwórko szkolne. Poznają tam osobę (może to być uczeń lub uczennica, nauczyciel lub nauczycielka, a może woźny lub woźna), która proponuje im różne gry i zabawy z tamtych czasów. Organizują (dla koleżanek i kolegów lub dla rodziców) imprezę z różnymi ciekawymi aktywnościami.

### Pomysły na aktywności:

- Rozgrywki: cymbergaj, gra w gumę, piłkarzyki, klasy (można połączyć z edukacją matematyczną/ matematyką), ciupy (kamienie), kapsle (można je ozdobić w dowolny sposób, na przykład stworzyć drużynę sławnych matematyków i matematyczek), państwa – miasta, podwórkowe bierki (dzieci przynoszą patyki, malują je w różne kolorowe wzory, którym przypisują określoną liczbę punktów, a następnie grają według ogólnie przyjętych zasad; można połączyć z edukacją matematyczną/ matematyką), łapanie – klaskanie, zośka, wyliczanki – wymyślanie własnych wyliczanek w zespołach (edukacja społeczna, zdrowotna/ historia, wychowanie fizyczne)
- Wybór najbardziej atrakcyjnej (według danej klasy) gry – elementy statystyki (edukacja matematyczna/ matematyka)
- Zorganizowanie w szkole imprezy Przerwa z grami i zabawami – dla młodszych kolegów i koleżanek (edukacja społeczna, zdrowotna/ wychowanie fizyczne)
- zorganizowanie imprezy Popołudnie z grami dla rodziców (edukacja społeczna, zdrowotna/ wychowanie fizyczne)

## Spotkanie 3: W Krainie Wygasłych Wulkanów

Uczniowie i uczennice udają się w bardzo odległe czasy, gdy na terenie Polski były czynne wulkany. Wehikuł zabiera dzieci na Dolny Śląsk.

### Pomysły na aktywności:

- Czym są wulkany? Gdzie dzisiaj znajdują się czynne wulkany? (edukacja przyrodnicza/ przyroda)
- Co by się stało, gdyby na Ziemi nie było dzisiaj wulkanów? Zespołowy eksperyment z sodą kuchenną, cukrem i wodą – jak wybuchały wulkany (edukacja przyrodnicza/ przyroda)
- Śląska Fudżijama, czyli Ostrzyca Proboszczowicka – poszukiwanie informacji o tym miejscu: gdzie się ono znajduje, co tam można zobaczyć (edukacja przyrodnicza/ przyroda)

## Spotkanie 4: Na imieninach w Milusinie

Uczniowie i uczennice udają się wehikułem czasu na imieniny do dworku Milusin w Sulejówku. Czekają tutaj na nich dwie siostry: młodsza Jagoda i starsza Wandzia. Jest 17 marca 1926 roku. Od rana do wieczora Milusin odwiedza mnóstwo gości. Każdego osobiście przyjmuje ojciec dziewczynek – marszałek Józef Piłsudski. Wieczorem salon jest pełen kwiatów, słodczy i różnego rodzaju prezentów.

Dzieci proponują menu na przyjęcie dla marszałka i jego rodziny. Przygotowują też prezent dla solenizanta.

### Pomysły na aktywności:

- Kim był ojciec Jagody i Wandzi – poznanie postaci Józefa Piłsudskiego; można skorzystać z techniki teatru Kamishibai (edukacja społeczna/ historia)
- Jadalnia – tutaj rodzina Jagody i Wandzi każdego dnia o godzinie 3 po południu siada do obiadu. Co mogli jeść w tamtych czasach? Bardzo lubili kruchy placek z suszonymi śliwkami i zapiekaną pianką na wierzchu. Zawsze też były litewskie sucharki, posypane cukrem i cynamonem. Ojciec dziewczynek lubił mocną i słodką herbatę. Układanie w zespołach menu na imieniny marszałka (edukacja społeczna/ historia)
- Komiks Imieniny w Milusinie – przygotowanie komiksu o imieninach marszałka. Bohaterkami mają być Jagoda i Wandzia. Komiks można wykonać za pomocą narzędzi cyfrowych (edukacja społeczna, informatyczna/ historia, informatyka)
- Przygotowanie w zespołach prezentu dla marszałka – dowiedzenie się, co lubił robić w czasie pobytu w Sulejówku. Warto skorzystać z materiałów Muzeum Józefa Piłsudskiego w Sulejówku: <https://muzeumpilsudski.pl/>; ciekawostka: goście przynosili marszałkowi różne prezenty (m.in. jaja, masło, ser, domowe wino). Pewnego roku marszałek otrzymał 2 psy, 10 królików, owcę, sarnę, lisa, gęś i wojowniczego koguta. Wszystkie te zwierzęta zamieszkały w dworku w Sulejówku (edukacja społeczna, plastyczna, techniczna/ historia, plastyka, technika)

## Spotkanie 5: Na Turnieju Rycerzy i Dam

Wehikuł czasu zabiera dzieci do średniowiecza, na Zamek Ogrodzieniec w Podzamczu. Spotykają tutaj starego mędrca – przewodnika po zamku. Uczestniczą w Turnieju Rycerzy i Dam. Przygotowują tarcze z herbami.

### Pomysły na aktywności:

- Opowieść mędrca – jedna z zamkowych legend: o czarnym psie lub o dwóch braciach (edukacja polonistyczna/ język polski)
- Udział w Turnieju Rycerzy i Dam z różnymi konkurencjami, na przykład strzelanie z łuku, rzut włócznią, bieg z przeszkodami dla Dam i Rycerzy (edukacja społeczna, zdrowotna/ historia, wychowanie fizyczne)
- Historia i tradycja stosowania herbów; zespołowe projektowanie i wykonywanie różnymi technikami plastycznymi herbów na kartonowych tarczach (edukacja społeczna, plastyczna/ historia, plastyka)

## Moduł II Wehikułem po Polsce

### Spotkanie 1: Śladem wilka

Wehikuł zabiera dzieci nad Biebrzę. Tutaj, w Biebrzańskim Parku Narodowym, podglądają wilki i poznają ich życie. Sprawdzają, jakie ślady pozostawiają łapy tych zwierząt. Przygotowują wystawę o wilkach.

#### Pomysły na aktywności:

- Jak wyglądają wilki? Co jedzą? Ile jedzą? Czy chodzą głodne? Uzębienie wilka; zmiana uzębienia z mlecznego na stałe; związek pomiędzy budową a funkcją grup zębów drapieznika (edukacja przyrodnicza/ przyroda)
- porównywanie tropów wilka i dużego psa – kształtów i wielkości. Jakie informacje można odczytać z układu tropów i ich kształtów oraz towarzyszących im śladów? (trasa przemieszczania się wilka, pokonana odległość, tempo marszu, kryjówki, żerowanie itp.) (edukacja przyrodnicza, matematyczna/ przyroda, matematyka)
- Życie wilka, wilcza rodzina. Jak rośnie wilcze szczenię? Roczny cykl życia wilków. Selekcjonowanie informacji, dostrzeganie cykliczności w życiu zwierząt (edukacja przyrodnicza/ przyroda)
- Gdzie w Polsce można spotkać wilki – zaznaczanie tych miejsc na mapie Polski. Ile wilków mieszka w Polsce? (edukacja przyrodnicza, matematyczna/ przyroda, matematyka)
- Co mówi ciało wilka – postawa, wyraz pyska, ułożenie uszu, marszczenie i otwieranie paszczy, pokazywanie zębów, ułożenie i ruchy ogona; odczytywanie ze zdjęć mowy ciała wilka (edukacja przyrodnicza/ przyroda)
- Jakimi metodami naukowcy i naukowczynie badają życie wilków? Czego dowiadują się o wilkach na podstawie badań? Praca z tekstem (edukacja przyrodnicza, polonistyczna/ przyroda, język polski)
- Fakty i opinie o wilkach – określanie, czy dana wypowiedź (na przykład: wilki są złośliwe, wilki żyją w watahach) jest faktem, czy opinią (edukacja przyrodnicza, polonistyczna/ przyroda, język polski)
- wilki na obrazach, makatkach i przedmiotach codziennego użytku; projektowanie przedmiotu codziennego użytku z wizerunkiem wilka (edukacja plastyczna/ plastyka)
- wilcze przysłowia, mity i legendy; wilki w bajkach (Bajka o Czerwonym Kapturku) (edukacja polonistyczna/ język polski)
- organizacja klasowej lub szkolnej wystawy na temat wilków (plakaty, zdjęcia, artykuły z gazet, mapa z zaznaczonymi miejscami, w których żyją wilki, prace plastyczne wykonane różnymi technikami) (edukacja plastyczna/ plastyka)

## Spotkanie 2: Gdzie w Polsce rośnie lawenda?

Lawenda kojarzy się z Prowansją. Ale czy koniecznie trzeba jechać do Francji, żeby podziwiać barwne lawendowe pola? Dzieci wsiadają do wehikułu i odwiedzają jedną z polskich lawendowych plantacji. Poznają lawendę – jej wygląd, zapach i właściwości. Sadzą sadzonki roślin, przygotowują zielniki, częstują innychziołową herbatką. Wykonują lawendowe prezenty.

### Pomysły na aktywności:

- Jak wygląda lawenda? Jak pachnie? Jaką ma wielkość? (edukacja przyrodnicza/ przyroda)
- Dlaczego lawendę nazywa się kłoskami świętojańskimi? Co to jest przesilenie letnie? Obliczanie, za ile dni będzie lub ile dni temu było przesilenie letnie (edukacja przyrodnicza, matematyczna/ przyroda, matematyka)
- Do czego można zastosować lawendę – właściwości olejku lawendowego (edukacja przyrodnicza/ przyroda)
- Sadzenie lawendy do własnoręcznie przygotowanych doniczek; zasady sadzenia i pielęgnacji rośliny (edukacja przyrodnicza, plastyczna, techniczna/ przyroda, plastyka, technika)
- Spacer po okolicznych łąkach i ogrodach – zbieranie sezonowych ziół, poznawanie ich nazw i właściwości; przygotowywanie zielników; serwowanie ziołowej herbatki (edukacja przyrodnicza/ przyroda)
- Przygotowywanie pachnących musujących kul do kąpieli, naturalnego mydła z sezonowymi dodatkami ziół lub woreczków wypełnionych suszem lawendowym (edukacja techniczna/ technika)
- Wycieczka na plantację lawendy – w Polsce jest co najmniej kilkanaście takich miejsc , np. <http://miscatalina.pl/pole-lawendy-lubelskie/> (dostęp: październik 2020 r.)

## Spotkanie 3: Wyprawa na trójstyki

Co to jest trójstyk? To miejsce, w którym spotykają się granice trzech państw. Zazwyczaj znajdują się tam specjalne znaki graficzne lub obeliski. Na granicach Polski znajduje się 6 trójstyków i wszystkie je odwiedzają swoim wehikułem dzieci. Dowiadują się, jak trzeba się zachowywać w strefie nadgranicznej i co to jest strefa Schengen.

6 polskich trójstyków to:

- Polska – Rosja – Litwa: koło Bolci (gmina Wiżajny) i Wisztyńca (Litwa), znak graniczny o nazwie Wisztyniec; tutaj znajduje się też granica między województwami warmińsko-mazurskim i podlaskim;
- Polska – Litwa – Białoruś: na rzece Marycha niedaleko Stanowiska, znak graniczny Marycha, Mara;
- Polska – Białoruś – Ukraina: na Bugu, w miejscowości Orchówek pod Włodawą;

- Polska – Ukraina – Słowacja: na szczycie Krzemieniec;
- Polska – Słowacja – Czechy: pomiędzy miejscowościami Jaworzynka-Trzyciatek w Polsce, Czarne w Słowacji a Herczawa w Czechach;
- Polska – Czechy – Niemcy: pomiędzy miejscowościami Porajów, Hrádek nad Nisou i Żytawa.

#### Pomysły na aktywności:

- Zaznaczanie trójstyków na mapie Polski (edukacja przyrodnicza/ przyroda)
- Planowanie wyprawy ze swojej szkoły do wszystkich sześciu trójstyków; obliczanie długości trasy i odległości pomiędzy poszczególnymi trójstykami w kilometrach, liczenie, ile dni zajmie wyprawa; opisywanie trasy (edukacja przyrodnicza, matematyczna/ przyroda, matematyka)
- Sprawdzanie, co ciekawego można zobaczyć w okolicach trójstyków; jak są oznaczone trójstyki? Przygotowanie prezentacji zdjęć (edukacja przyrodnicza, informatyczna/ przyroda, informatyka)
- Okolice, gdzie znajduje się trójstyk Wisztyniec (m.in. gmina Wiżajny) są uważane za polski biegun zimna. Co to znaczy? Sprawdzanie, jaka jest tam aktualnie temperatura i porównywanie jej z temperaturą w swojej miejscowości (edukacja przyrodnicza, matematyczna/ przyroda, matematyka)
- Zasady poruszania się w strefie nadgranicznej; strefa Schengen – co to jest? Rosja i Białoruś nie należą do strefy Schengen. Po stronie rosyjskiej nie wolno chodzić ani fotografować. Podobnie nie można przekraczać samowolnie granicy z Białorusią na trójstyku na rzece Marycha niedaleko Stanowiska. Jest to trójstyk najbardziej wysunięty na północ naszego kraju. Określanie położenia każdego z trójstyków (edukacja przyrodnicza/ przyroda)
- Na szycie bieszczadzkiego Krzemieńca znajduje się obelisk z godłami i nazwami trzech graniczących ze sobą państw: Polski, Czech i Słowacji. Jest tam też polski słupek graniczny nr 1. Poznawanie godła sąsiadów Polski (edukacja przyrodnicza, społeczna/ przyroda)
- Najwyżej położony w naszym kraju jest trójstyk na Krzemieńcu. Jest to również punkt najbardziej wysunięty na południe. Krzemieniec ma wysokość 1221 m n.p.m. Sprawdzanie, czy jest to najwyższy szczyt Bieszczad – pojęcia niższy, wyższy (edukacja przyrodnicza, matematyczna/ przyroda, matematyka)

## Spotkanie 4: Przygoda z geocachingiem

Dzisiaj wehikuł parkuje pod szkołą, a dzieci przygotowują zabawę terenową po swojej okolicy. Będzie to geocaching. Uczniowie i uczennice rozszyfrują znaczenie tego słowa, poznają zasady zabawy i zorganizują własne poszukiwania skrytek. Dowiedzą się, co to są współrzędne geograficzne i do czego służy GPS.

### Pomysły na aktywności:

- Rozszyfrowywanie nazwy geocaching. Słowo cache w języku angielskim to 'skrytka, kryjówka, schowek' – nawiązuje do skarbów ukrywanych niegdyś przez piratów, złodziei czy uciekinierów. Przedrostek geo ('ziemia') oznacza globalny charakter zabawy, jest analogią do geografii. Organizator zabawy chowa pojemniki z fantami i określa współrzędne geograficzne miejsc. Uczestnicy i uczestniczki na tej postawi szukają pojemników. Słowo geocache określa ukryty pojemnik. Oprócz angielskiego słowa geocache w Polsce stosuje się nazwy: skrzynka, skrytka albo kesz (edukacja językowa/ język obcy)
- Tworzenie skrytek – trzeba je zakładać w atrakcyjnych miejscach, ważny jest też pomysł na ich zamaskowanie. Skrytki mogą być różnej wielkości – od malutkich pojemniczków, po olbrzymie pudła. Składanie pudełek z tektury. Różne kształty pudełek (edukacja matematyczna/ matematyka)
- Co to są współrzędne geograficzne? Co to jest GPS? Zadania z wykorzystaniem GPS-u (na przykład aplikacje w telefonie komórkowym) (edukacja przyrodnicza, informatyczna/ przyroda, informatyka)
- Tworzenie logbooka, czyli dziennika wpisów umieszczanego w skrytce. Można w nim wpisać na przykład imiona członków drużyny i czas odnalezienia skrytki. Oprócz logbooka w środku umieszcza się różnego rodzaju przedmioty (edukacja przyrodnicza/ przyroda)
- Zasady umieszczania skrytek: szczelny, trwały pojemnik z informacją o jego przeznaczeniu. Nie można umieszczać skrytki na terenach z zakazem wstępu (np. na terenach prywatnych), ani na terenach chronionych przyrodniczo poza wyznaczonymi szlakami (parki narodowe i rezerваты). Nie można zakopywać pojemnika. Ukrywając pojemnik, trzeba jak najmniej ingerować w środowisko naturalne czy w obiekty zabytkowe (edukacja przyrodnicza, społeczna/ przyroda)
- Zorganizowanie gry geocachingowej dla innej klasy lub dla rodziców. Przygotowanie pojemników z dziennikami i fantami. Umieszczanie ich na wyznaczonym terenie (las obok szkoły, park, ulice miasta). Odczytanie ich położenia i oznaczenie, na przykład za pomocą pinezki w aplikacji (edukacja przyrodnicza, społeczna, informatyczna/ przyroda, informatyka)
- Przygotowanie imprezy. Opracowanie jej regulaminu – co drużyna ma zrobić z fantami z pudełka? Odłożyć na miejsce po wpisaniu swojej wizyty do logbooka? Czy wymienić znalezione fanty na inne? Przygotowanie opisu trasy (edukacja przyrodnicza, polonistyczna, informatyczna/ przyroda, język polski, informatyka)
- Przekazanie osobom, które szukają pojemników, informacji o ich położeniu (edukacja przyrodnicza, polonistyczna/ przyroda, język polski)
- Napisanie artykułu na temat geocachingu na stronę internetową szkoły (edukacja polonistyczna/ język polski)

## Spotkanie 5: Baśniowym szlakiem

Wehikuł podąża trasą baśniowego szlaku. Zatrzymuje się w siedmiu Wioskach Bajek. W każdej Wiosce dzieci spotykają jednego z siedmiu krasnoludków oraz innych bohaterów i bohaterki z utworów Marii Konopnickiej.

### Pomysły na aktywności:

- Podróż wehikułem do Suwałk (ile to kilometrów?), na ulicę Kościuszki. Wehikuł parkuje w ogrodzie dawnego domu Marii Konopnickiej przy Zaułku Krasnoludków. Baśń O siedmiu krasnoludkach i o sierotce Marysi. Skarb siedmiu krasnoludków – klucz, korona i klejnoty króla Błystka. Jak duży jest krasnoludek? Powiększanie krasnoludków (edukacja przyrodnicza, polonistyczna, matematyczna/ przyroda, język polski, matematyka)
- Podróż z Suwałk do Wioski Wesółych Wędrowców w Nowej Wsi – Janek Wędrowniczek, krasnoludek Poziomek. Młyn – jak powstaje mąka? Ryba sieja. Największy na świecie tradycyjny termometr kapilarny (265 cm). Wykonanie papierowego modelu takiego termometru (edukacja przyrodnicza, polonistyczna, matematyczna/ przyroda, język polski, matematyka)
- Trzeci przystanek na Baśniowym Szlaku to Wioska Darów Lasu w sercu Puszczy Augustowskiej, we wsi Kopiec w gminie Sztabin. Jagodowy Król, krasnoludek Modraczek. Łosie, borsuki, pszczoły, mrówki, pająki. Łacińskie nazwy zwierząt. Jagodowi Królewicze – jagody (gdzie rosną, jaki mają smak?). Tworzenie wielkiej pajęczyny ze sznurka (edukacja przyrodnicza, polonistyczna, matematyczna/ przyroda, język polski, matematyka)
- Następny przystanek to Wioska Dwóch Mistrzów w Puńsku – polska stolica Litwinów. Kultura Litwinów. Muzyka, taniec naszych sąsiadów - Litwinów i Białorusinów. Mniejszości narodowe. Różne słowa po litewsku i po białorusku. Różnice i podobieństwa pomiędzy językami. Legenda o Pięknej Jegli i wężu Żaltysie. Koszałek Opałek i świerszcz Sarabanda. Dźwięki różnych instrumentów muzycznych (edukacja przyrodnicza, polonistyczna, językowa, społeczna, muzyczna/ przyroda, język polski, język obcy, muzyka)
- Bakłarzewo w Dolinie Rospudy i Wioska Zapomnianych Wojów to piąty przystanek wehikułu. Krasnoludek Pietrzyk i dwaj rycerze króla Błystka – Mikuła i Pakuła. Jaćwingowie i ich kultura. Legenda o Starym Skazdubie (edukacja przyrodnicza, polonistyczna/ przyroda, język polski)
- Szósty przystanek wehikułu – Baśniowy Szlak w Rutce-Tartaku. Krasnoludek Sikorek (wiersz Marii Konopnickiej Pan Zielonka). Zwyczaje leśnych zwierząt – lisa, bobra, zająca, łosia, dzika i różnych ptaków. Tropy zwierząt. Mamuty – kiedy zamieszkiwały Suwalszczyznę, ile to lat temu? Legenda o czarnym wilku (edukacja przyrodnicza, polonistyczna/ przyroda, język polski)
- Zakończenie wyprawy w Wiosce Bajek w Sejnach. Krasnoludek Krężołek – paż Króla Błystka. Dziadek z wiersza M. Konopnickiej Dziadek przyjdzie. Jak powstały Sejny? Wielokulturowość. Domy rzemieślników: starowiec bednarza, żydowskiego krawca, polskiego szewca i litewskiego piekarza. Świątynie różnych wyznań – zbór, synagoga, dom modlitewny – molenna, cerkiew (edukacja przyrodnicza, polonistyczna, społeczna/ przyroda, język polski)

Wioski powinny być ustawione na zasadzie stacji, które dzieci odwiedzają w kiluosobowych zespołach. Spotkanie jest podzielone na siedmioro krótszych zajęć. Każdy zespół zajmuje się inną wioską – przygotowuje atrakcje, zadania, łamigłówki. Potem wszystkie zespoły odwiedzają poszczególne wioski.



## Moduł III Wehikułem w przyszłość

### Spotkanie 1: Muzeum bez kapci?

Wehikuł zabiera uczniów i uczennice do muzeum przyszłości. Jak ono wygląda? To dzieci je zaprojektują!

#### Pomysły na aktywności:

- Jak będzie wyglądało nowoczesne muzeum za 100 lat? Co będzie ważniejsze – skomplikowane technologie czy eksponaty? Czy odwiedzające osoby będą tylko oglądały różne rzeczy, czy też podejmą inne aktywności? Jakie? (edukacja informatyczna, społeczna/ przyroda, informatyka)
- Projektowanie muzeum marzeń; przygotowanie własnej miniwystawy (edukacja techniczna/ technika)
- Projektowanie muzeum, na przykład dyscyplin sportu. Będzie to muzeum, które odwiedzą dzieci w odległej przyszłości, na przykład za 100 lat (edukacja techniczna/ technika)
- A może ktoś z klasy będzie bardzo sławny, wybitny (z jakiego powodu?) i będzie to właśnie jego muzeum? Jakie będzie? Co w nim będzie? Co będzie się najbardziej podobało zwiedzającym? (edukacja społeczna)

### Spotkanie 2: Kiedy wszystko będzie na wynajem?

Dzieci udają się wehikułem w różne miejsca w przyszłości, w których można coś wynająć. Wymyślają nowe, nieznanne jeszcze usługi. Zastanawiają się też nad tym, czego nie będzie można wynająć.

#### Pomysły na aktywności:

- Co dzisiaj można wynająć na jakiś czas? (Rower, hulajnogę, samochód, mieszkanie). Lepiej wynająć czy kupić? Dlaczego? W jakich sytuacjach wynajem jest lepszy? (edukacja społeczna)
- Burza mózgów – co będzie można wynająć, kiedy dzieci będą już dorosłymi ludźmi? (edukacja społeczna)
- Praca w zespołach – projektowanie miejsc, w których będzie można coś wynająć. Przygotowywanie krótkich opisów takich miejsc. Wystawa prac, prezentacja (edukacja techniczna, polonistyczna/ technika, język polski)
- Wymyślanie nowej, nieznannej usługi. Co można by wynająć – co chcieliby wynająć, a nie mogą, bo nie ma takiej usługi? Na przykład ogrody na wynajem (edukacja społeczna)
- Czego raczej nie można wynajmować (na przykład zwierząt)? Nie każdy pomysł warto realizować (edukacja społeczna)

## Spotkanie 3: Jak będzie wyglądać nasza miejscowość w następnym wieku?

Tym razem dzieci podróżują wehikułem tylko w czasie – nadal są w swojej miejscowości, ale dokładnie 100 lat później. Jest na przykład 9 października 2120 roku. Jak wygląda ich miejscowość? Jak wygląda ich szkoła? Uczniowie i uczennice przygotowują wizualizację przyszłości jakiegoś miejsca, które dobrze znają. Nagrywają krótki film dla dzieci, które będą chodzić do ich szkoły wiek później. Tylko czy wtedy będzie jeszcze istnieć szkoła...

### Pomysły na aktywności:

- Burza mózgów – co pozostało w miejscowości? Czego już nie ma? A co się zmieniło? (edukacja społeczna)
- Burza mózgów – jak wygląda szkoła? A może nie ma już szkoły? Dzieci uczą się zdalnie w swoich domach? Czego się uczą? Czy mają podręczniki w wersji papierowej? (edukacja społeczna)
- Praca w zespołach – wybór jednego miejsca w miejscowości. Dyskusja o tym, jak będzie ono wyglądało w następnym wieku. Zanotowanie w jakiejś formie (rysunek, opis) wyników dyskusji. Napisanie listów do przyszłych uczniów i uczennic tej samej szkoły. Przekazanie projektów i listów dyrektorce lub dyrektorowi szkoły (edukacja społeczna, polonistyczna/ język polski)
- Nagranie krótkich filmików z przedstawieniem wizji miejsc za 100 lat. Praca w zespołach – przygotowanie scenariuszy filmów, podział ról. Zapisanie filmików, na przykład w chmurze (edukacja społeczna, polonistyczna, informatyczna/ język polski, informatyka)

## Spotkanie 4: Zabrakło wody

Dzieci ruszają na pomoc – w ich miejscowości zabrakło wody. Przenoszą się zaledwie o kilkanaście lat w przyszłość. Powołują sztab kryzysowy, który próbuje opanować kryzys. Potem wracają w czasy współczesne i zastanawiają się, co mogą zrobić one same, ich rodzice i inni bliscy, żeby nigdy nie doszło do takiej sytuacji.

### Pomysły na aktywności:

- Wysychają ujęcia wody, z kranów czasami nie leci ani kropla, wyschła rzeka – co robić? Jakie kłopoty się pojawiają? Do czego jest potrzebna woda? (edukacja przyrodnicza/ przyroda)
- Powołanie sztabu kryzysowego. Jak można pomóc? Pozostały niewielkie zapasy wody. Pisanie apelu do mieszkańców i mieszkank miejscowości w sprawie oszczędzania wody; opracowanie ważnych zasad postępowania: z czego mieszkańcy i mieszkanki muszą zrezygnować, a co ograniczyć? (edukacja społeczna, polonistyczna, przyrodnicza/ język polski, przyroda)
- Powrót do czasów współczesnych. Na szczęście z kranów jeszcze leci woda. Co można zrobić, żeby nie doszło do takiej sytuacji – opracowanie pomysłów i zasad; zastanowienie się, w jaki sposób dotrzeć z przesłaniem do mieszkańców i mieszkank; realizacja zaplanowanych działań (edukacja społeczna, polonistyczna, przyrodnicza/ język polski, przyroda)

## Spotkanie 5: Jakim dyscyplinom sportowym będziemy kibicować?

Są dyscypliny sportowe, których już nie obejrzymy w relacjach telewizyjnych ani na stadionach. To na przykład ćwiczenia z maczugami, strzelanie do żywych gołębi, wspinaczka po linie, rzut dyskiem czy wyścigi rydwanów. A jakim dyscyplinom będzie można kibicować za kilkadziesiąt lat? Wehikuł wiezie uczniów i uczennice na zawody sportowe w dyscyplinie, która jeszcze nie istnieje. Dzieci wcielają się w rolę komentatorów i komentatorek i relacjonują zawody przyszłości. Mogą też przygotować serwis sportowy dla programu informacyjnego nadawanego w telewizji lub w Internecie za kilkadziesiąt lat.

### Pomysły na aktywności:

- Praca w zespołach – wymyślanie dyscypliny sportu, która jeszcze nie istnieje. Opisanie jej zasad i potrzebnego sprzętu. Może uda się zorganizować rozgrywkę w jakiejś nieistniejącej jeszcze dyscyplinie? (edukacja zdrowotna, polonistyczna/ język polski, wychowanie fizyczne)
- Oto dyscypliny sportowe przyszłości, które już dziś są wymyślane: rajdy samochodowe w dwóch rzeczywistościach: VR i realnej w tym samym czasie, wyścigi dronów, skoki w tunelu aerodynamicznym, piłka nożna robotów. Wcielenie się w rolę komentatorów i komentatorek i relacjonowanie zawodów sportowych z przyszłości (edukacja zdrowotna, polonistyczna/ język polski, wychowanie fizyczne)
- Przygotowanie serwisu sportowego dla programu informacyjnego, który będzie nadawany za kilkadziesiąt lat – o jakich dyscyplinach sportowych będzie się wtedy mówić? Jak będzie się opisywać wyniki? Nagranie krótkich filmów (edukacja zdrowotna, polonistyczna, informatyczna/ język polski, wychowanie fizyczne, informatyka)

Ten poziom konkretyzacji materiału nauczania jest naszym zdaniem wystarczający.

Ważnym elementem programu jest rozwijanie u uczniów i uczennic **kompetencji proinnowacyjnych**. Wskazanie aktywności, które przyczynią się do rozwijania tych kompetencji, znajdą się w scenariuszach zajęć.

## Proponowane metody nauczania

Podajemy **czynności**, które naszym zdaniem najpewniej doprowadzą uczniów i uczennice do realizacji założonych celów szczegółowych programu. Decydując się na te działania, wzięliśmy pod uwagę wiek odbiorców i odbiorczyń. Na podstawie analizy wybranych czynności dokonaliśmy również wyboru proponowanych w programie metod nauczania.

Realizując program, uczniowie i uczennice:

- słuchają, oglądają, zapamiętują;
- piszą, czytają, opisują, komentują;
- odgrywają;
- rysują, malują, składają, wycinają, kleją, lepią;
- wyszukują, wskazują, wyjaśniają, szukają odpowiedzi na pytania;
- wymyślają, generują pomysły;
- selekcionują informacje, informują;
- sprawdzają;
- biegają, skaczą, rzucają;
- analizują, klasyfikują, szukają podobieństw i różnic;
- określają związki przyczynowo-skutkowe, opisują cykliczność zmian;
- planują, projektują, organizują;
- rozmawiają, dyskutują, wspólnie ustalają sposoby działania;
- doświadczają, eksperymentują;
- mierzą, powiększają;
- odczytują sygnały niewerbalne;
- sadzą i pielęgnują rośliny;
- spacerują, chodzą i jeżdżą na wycieczki;
- prezentują;

- przekładają informacje z jednego języka na inny;
- korzystają z aplikacji;
- kodują informacje w tabeli;
- nagrywają filmy.

Zakładamy, że nauczyciel lub nauczycielka, organizując działania w pracowni interdyscyplinarnej *Podróże*, posłuży się różnymi metodami. Będzie też łączyć elementy i techniki pochodzące z różnych metod nauczania. W pracowni można zastosować następujące metody pracy:

1. **z grupy metod podających:** pogadanka, opowiadanie, opis, objaśnienie lub wyjaśnienie;
2. **z grupy metod problemowych:** klasyczna metoda problemowa;
3. **z grupy metod aktywizujących:** inscenizacja, gry dydaktyczne, dyskusja (burza mózgów);
4. **z grupy metod eksponujących:** film, ekspozycja;
5. **z grupy metod praktycznych:** pokaz, ćwiczenia przedmiotowe, metoda tekstu przewodniego, eksperyment.

Preferujemy pracę uczniów i uczennic **w kilkusobowych zespołach** dobieranych na potrzeby danej aktywności. Dzieci będą też działać w parach oraz indywidualnie.

## Proponowane zadania i sytuacje dydaktyczne; obudowa metodyczna programu

Zadania i sytuacje dydaktyczne mają uruchomić przewidywane czynności uczniów i uczennic. **Zadania dydaktyczne** wymyśli, dobierze i opíše nauczyciel lub nauczycielka na etapie tworzenia scenariuszy kolejnych spotkań. Ważne jest, aby te elementy programu nawiązywały do interdyscyplinarności. Warto więc szukać takich sytuacji i doświadczeń, które będą wspólne dla kilku czynności, edukacji lub przedmiotów szkolnych.

Należy też zwracać uwagę na formy reprezentacji materiału nauczania w ujęciu J.S. Brunera. **Reprezentacja enaktywna** to materiały, które wymagają aktywności manipulacyjnej lub motorycznej. **Reprezentacja ikoniczna** to wizualne formy przedstawień, na przykład ilustracje. **Reprezentacja symboliczna** zaś to słowo i tekst, a także inne symbole (na przykład cyfry, symbole działań matematycznych). Podczas planowania powinno się uwzględnić wszystkie rodzaje reprezentacji, jednak ze względu na wiek odbiorców i odbiorczyń programu **sugerujemy głównie reprezentację enaktawną i ikoniczną**.

Publikacja zawiera dwa **przykładowe scenariusze zajęć**. Pierwszy z nich jest bardzo ważny, gdyż spotkanie stanowi wprowadzenie do całego programu. Drugi to wzorcowy scenariusz, z którego mogą korzystać nauczyciele i nauczycielki realizujący program ze swoimi uczniami i uczennicami.

## Wskaźniki osiągnięć uczniów i uczennic

Wskaźniki osiągnięć zostaną wyrażone w postaci kryteriów sukcesu – wskazówek, po których uczeń lub uczennica i nauczyciel lub nauczycielka mogą poznać, że cele zostały zrealizowane. Kryteria muszą być na tyle konkretne, by dziecko samo mogło sprawdzić, czy osiągnęło założone cele.

Szczegółowe cele programu zostały sformułowane w konwencji operacyjnej. Po ich przestudiowaniu nauczyciel lub nauczycielka będzie wiedzieć, jakie umiejętności, wiedzę i postawy powinno prezentować dziecko po zakończeniu realizacji programu.

## Aranżacja pracowni tematycznej Podróże

Do realizacji programu będzie potrzebna jedna sala. Powinna dawać możliwość pracy w parach i w zespołach. Warto zaaranżować ją w taki sposób, aby elementy nawiązywały do tematyki podróży. Można wykorzystać stare walizki, torby, kapelusze, mapy, pamiątki z różnych stron Polski i świata. Przydadzą się przewodniki po ciekawych miejscach, zdjęcia, pocztówki.

Potrzebny jest dostęp do Internetu oraz sprzęt komputerowy. Dzieci będą robiły zdjęcia i kręciły krótkie filmiki, trzeba je więc wyposażyć w niezbędny sprzęt.

Do realizacji proponowanych zajęć nie są potrzebne specjalne pomoce. Przydadzą się podstawowe materiały papiernicze (arkusze papieru, karton, pisaki, kredki, klej, taśma klejąca, nożyczki itp.). Inne pomoce zostaną podane w scenariuszach zajęć.

## Ewaluacja programu

Pszcze daliśmy go do realizacji nauczycielom i nauczycielkom. Na podstawie uzyskanych informacji dokonaliśmy potrzebnych zmian i uzupełnień.

Program należy ocenić również w trakcie jego realizacji. Będzie to ocenianie zbierające. Zbadamy efektywność programu – zbierzemy skutki jego poszczególnych składników.

Analizę przeprowadzimy w 4 obszarach:

- opiszemy mocne punkty, zalety programu;
- opiszemy jego słabe punkty;
- opiszemy to, co można uznać za szansę dla programu;
- opiszemy to, co można uznać za zagrożenia.

W ocenie programu „na wyjściu” będzie nas interesować to, jakie efekty przyniósł uczniom i uczennicom, a także nauczycielom i nauczycielkom. Sprawdzimy, czy zostały osiągnięte postawione cele. Ocenimy, w jakim stopniu osiągnięcia uczniów i uczennic w danym obszarze są efektem pracy z programem. Określimy wartość dokumentu i jakość wywiązywania się nauczyciela lub nauczycielki z zadań opisanych w programie.

Skorzystamy z metody **kompetentnych sędziów**: zapytamy nauczycieli i nauczycielki klas objętych programem, na ile ich zdaniem program:

- pozwolił dzieciom na łagodne przejście z nauczania zintegrowanego do nauczania przedmiotowego i pomógł zaadaptować się do warunków pracy w klasie IV;
- rozwinął kompetencje proinnowacyjne, zwłaszcza umiejętności samodzielnego myślenia, rozwiązywania problemów, zarządzania sobą oraz współpracy z innymi;
- rozwinął podejście interdyscyplinarne w procesie rozwiązywania różnych problemów.

Będziemy też chcieli się dowiedzieć, na ile program pozwolił nauczycielom i nauczycielkom dostrzec zalety nauczania interdyscyplinarnego oraz poznać sposoby rozwijania kompetencji proinnowacyjnych u dzieci. Wykorzystamy do tego **metodę rozmowy kierowanej**.

## Scenariusze spotkań z dziećmi

W przykładowych scenariuszach podajemy cele zajęć, kryteria sukcesu, rozwijane kompetencje proinnowacyjne, omawiane zagadnienia w podziale na poszczególne edukacje/przedmioty i spis potrzebnych pomocy. Znajdują się tam również odniesienia do podstawy programowej (podane punkty dokumentu).

Nauczyciel lub nauczycielka znajdzie w scenariuszu opis kolejnych aktywności proponowanych dzieciom wraz ze wskazówkami na temat aranżacji wnętrza, organizacji pracy dzieci i doświadczeń, na które warto zwrócić uwagę.

Pierwszy prezentowany scenariusz dotyczy **spotkania wstępnego**, poświęconego budowaniu wehikułu, którym dzieci ruszą w podróż w czasie i w przestrzeni.

Drugi scenariusz dotyczy jednego ze spotkań z modułu I (*Wehikułem do czasów Lecha, Czecha i Rusa*).

W tabeli podajemy spis kolejnych scenariuszy spotkań wraz z rodzajami edukacji/ przedmiotami szkolnymi, których będą one dotyczyć.



## SPIS SCENARIUSZY

Moduł	Numer scenariusza	Tytuł scenariusza	Rodzaje edukacji/ przedmioty
(ruszamy w podróż)		budujemy wehikuły czasu i przestrzeni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• polonistyczna/ język polski</li> <li>• techniczna/ technika</li> <li>• matematyczna/ matematyka</li> </ul>
wehikułem w przyszłość	1	wehikułem do czasów Lecha, Czecha i Rusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przyrodnicza/ przyroda</li> <li>• społeczna/ historia</li> <li>• polonistyczna/ język polski</li> <li>• plastyczna/ plastyka</li> <li>• techniczna/ technika</li> <li>• muzyczna/ muzyka</li> </ul>
	2	gry i zabawy naszych babć i dziadków	<ul style="list-style-type: none"> <li>• społeczna/ historia</li> <li>• zdrowotna/ wychowanie fizyczne</li> <li>• matematyczna/ matematyka</li> </ul>
	3	w krainie wygasłych wulkanów	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przyrodnicza/ przyroda</li> </ul>
	4	na imieninach w milusinie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• społeczna/ historia</li> <li>• informatyczna/ informatyka</li> <li>• plastyczna/ plastyka</li> <li>• techniczna/ technika</li> </ul>
	5	na turnieju rycerzy i dam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• społeczna/ historia</li> <li>• polonistyczna/ język polski</li> <li>• zdrowotna/ wychowanie fizyczne</li> <li>• plastyczna/ plastyka</li> </ul>

Moduł	Numer scenariusza	Tytuł scenariusza	Rodzaje edukacji/ przedmioty
wehikułem po Polsce	1	śladem wilka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przyrodnicza/ przyroda</li> <li>• matematyczna/ matematyka</li> <li>• polonistyczna/ język polski</li> <li>• plastyczna/ plastyka</li> </ul>
	2	gdzie w Polsce rośnie lawenda?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przyrodnicza/ przyroda</li> <li>• matematyczna/ matematyka</li> <li>• techniczna/ technika</li> <li>• plastyczna/ plastyka</li> </ul>
	3	wyprawa na trójstyki	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przyrodnicza/ przyroda</li> <li>• matematyczna/ matematyka</li> <li>• informatyczna/ informatyka</li> </ul>
	4	przygoda z geocachingiem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przyrodnicza/ przyroda</li> <li>• językowa/ język obcy</li> <li>• matematyczna/ matematyka</li> <li>• informatyczna/ informatyka</li> <li>• społeczna</li> <li>• polonistyczna/ język polski</li> </ul>
	5	Baśniowym szlakiem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przyrodnicza/ przyroda</li> <li>• matematyczna/ matematyka</li> <li>• polonistyczna/ język polski</li> <li>• językowa/ język obcy</li> <li>• muzyczna/ muzyka</li> <li>• społeczna</li> </ul>
wehikułem w przyszłość	1	Muzeum bez kapci?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• społeczna</li> <li>• informatyczna/ informatyka</li> <li>• techniczna/ technika</li> </ul>
	2	Kiedy wszystko będzie na wynajem?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Społeczna</li> <li>• polonistyczna/ język polski</li> <li>• techniczna/ technika</li> </ul>
	3	Jak będzie wyglądać nasza miejscowość w następnym wieku?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• społeczna</li> <li>• polonistyczna/ język polski</li> <li>• informatyczna/ informatyka</li> </ul>
	4	Zabrakło wody	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przyrodnicza/ przyroda</li> <li>• społeczna</li> <li>• polonistyczna/ język polski</li> </ul>
	5	Jakim dyscyplinom sportowym będziemy kibicować?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zdrowotna/ wychowanie fizyczne</li> <li>• polonistyczna/ język polski</li> <li>• informatyczna/ informatyka</li> </ul>

# Ruszamy w podróż Scenariusz 1. Budujemy wehikuły czasu i przestrzeni

## Wprowadzenie

Są to pierwsze zajęcia w programie *Podróże*. Dzieci budują wehikuł, którym na kolejnych spotkaniach będą podróżować w czasie i w przestrzeni.

## Główne cele

Uczeń lub uczennica:

- pozna pojęcie wehikuł czasu;
- pracując w zespole, zaprojektuje wehikuł;
- pracując w zespole, zaprezentuje pojazd według wcześniej przygotowanej instrukcji;
- wspólnie z zespołem zaprezentuje efekty pracy (wehikuł);
- dokona obliczeń czasowych (na latach);
- pozna zasady BHP obowiązujące w pracowni.

## Kryteria sukcesu

Uczeń lub uczennica:

- wyjaśnia pojęcie wehikuł czasu;
- wspólnie z kolegami i koleżankami projektuje pojazd (wykonuje rysunek, podaje prostą specyfikację);
- pracuje z instrukcją (schemat wykonania wehikułu);
- wspólnie z kolegami i koleżankami planuje pracę;
- bierze odpowiedzialność za swoją pracę;
- wspólnie z innymi prezentuje efekty pracy (wehikuł czasu);
- działa zgodnie z zasadami BHP.

## Kompetencje proinnowacyjne

Wiązka	Kompetencja	Umiejętności/ postawy	Sytuacje
współpraca	współpraca	wykorzystywanie zasobów i umiejętności innych na zasadzie <i>win-win</i>	wykorzystywanie zasobów i umiejętności innych podczas projektowania i wykonania wehikułu
liderstwo	liderowanie	przewodzenie sobie i innym	organizowanie pracy w zespole podczas projektowania i wykonania wehikułu

## Rodzaje edukacji/przedmiotów wraz z realizowanymi treściami

**Edukacja polonistyczna/ język polski:** słuchanie prezentacji kolegów i koleżanek; ustne przedstawianie swoich pomysłów; zadawanie pytań na dany temat; wyszukiwanie podanego hasła w słownikach

**Edukacja techniczna/ technika:** wykonywanie w zespole wehikułu czasu i przestrzeni ze zgromadzonych materiałów według wcześniej przygotowanego projektu

**Edukacja matematyczna/ matematyka:** obliczenia czasowe (na latach)

## Odniesienia do podstawy programowej

**Edukacja polonistyczna:** I.1.1, I.1.2, I.2.1, I.2.3, I.3.2

**Edukacja techniczna:** VI.1.1, VI.1.2, VI.1.3, VI.1.4, VI.2.2

**Edukacja matematyczna:** II.6.4

**Język polski (klasa IV):** IV.4, IV.6

**Technika:** I.2, I.5, I.7, III.5, III.7, IV.2, VI.4

Czas trwania: 90 minut

## Środki dydaktyczne (dla każdego zespołu uczniów/uczennic)

- przyniesione przez uczniów i uczennice materiały do wykonania wehikułu czasu i przestrzeni (duże pudła, kartony, sznurki, plastikowe butelki, nakrętki od butelek, mazaki, folie itp.)
- taśmy, kleje, zszywacze, pistolet na klej, grube mazaki itp.
- słowniki wyrazów obcych, bliskoznacznych itp.

## Przebieg zajęć

### Warunki wyjściowe

Przed spotkaniem poproś uczniów i uczennice o zgromadzenie i przyniesienie materiałów potrzebnych do wykonania wehikułu czasu i przestrzeni.

#### Wskazówki

Są to pierwsze zajęcia w pracowni *Podróże*, dlatego zacznijcie je od omówienia zasad obowiązujących podczas pracy. Uczniowie i uczennice z Twoją pomocą tworzą regulamin pracowni i wieszają go w widocznym miejscu.

#### Aktywność 1

##### Wehikuł – co to jest?

Porozmawiajcie na temat wehikułów. Czym jest wehikuł? Do czego służy? Jakie ma możliwości?

Możecie sięgnąć do słowników i odczytać definicję pojęcia.

Zaprezentuj legendarny wehikuł czasu z trylogii *Powrót do przyszłości*. Za kierownicą DeLoreana DMC-12 Marty McFly zaprzeczał prawom fizyki, krążąc między teraźniejszością, przeszłością i przyszłością.

#### Wskazówki

Możesz zaproponować uczniom i uczennicom film *Wehikuł czasu* z 2003 roku: ojciec Toma Spendera – naukowiec – skonstruował wehikuł czasu i przeniósł się nim w daleką przyszłość. Tam niestety zaginął. Na

ratunek wyrusza jego syn. Musi pokonać barierę 10 tysięcy lat, zmierzyć się z potworami zamieszkującymi podziemne tunele, stawić czoła tornadom i eksplodującym skałom.

## Aktywność 2

### Zbudujemy wehikuł czasu

Zaproponuj uczniom i uczennicom zbudowanie własnego wehikułu czasu, którym będą mogli przenosić się w czasie i odbywać niesamowite podróże.

Możesz zaproponować różne zadania matematyczne związane z czasem, na przykład:

- *Jeżeli przeniesiemy się w przyszłość o 246 lat, to który będzie to rok?*
- *Jeżeli przeniesiemy się w przeszłość o 348 lat, to który to będzie rok?*
- *Chcemy dostać się do roku 1326. O ile lat musimy się przenieść wstecz?*

Uczniowie i uczennice pokazują materiały do wykonania wehikułu. Porozmawiajcie, w jaki sposób możecie je wykorzystać.

## Aktywność 3

### Projektujemy wehikuł czasu

Uczniowie i uczennice będą konstruować wehikuły w kilkusobowych zespołach.

Gromadzą w jednym miejscu potrzebne materiały. Zastanawiają się, jak można z nich zbudować wehikuł. Jak będzie się uruchamiał pojazd? Jak będą wprowadzać cel podróży w czasie i przestrzeni? Jak się będzie nim powracać? Czym jeszcze będzie się cechować?

Sporządzają projekt pojazdu. Opisują, z jakich materiałów będzie wykonany.

#### **Aktywność 4**

##### **Konstruujemy wehikuł czasu**

Przypomnij o zasadach bezpieczeństwa.

Uczniowie i uczennice, pracując w zespołach, konstruują wehikuły czasu według przygotowanych projektów.

#### **Wskazówki**

W czasie pracy uczniów i uczennic sprawdzaj, jak sobie radzą, i przypominaj o zasadach BHP. Zdecyduj, czy mogą sami używać pistoletu na klej. W razie potrzeby służ swoją pomocą.

#### **Aktywność 5**

##### **Sprzątamy i przygotowujemy prezentację wehikułów**

Uczniowie i uczennice sprzątają swoje stanowiska pracy i eksponują wehikuły.

#### **Aktywność 6**

##### **Prezentacje wehikułów czasu**

Uczniowie w zespołach prezentują swoje wehikuły. Pokazują, jak się je uruchamia, jak wprowadza się cel podróży w czasie i przestrzeni. Jak się powraca? Co jeszcze je cechuje?

## **Aktywność 7**

### **Poznajemy wehikuły innych zespołów**

Uczniowie i uczennice oglądają wehikuły wykonane przez zespoły kolegów i koleżanek. Mogą spróbować podróży nimi, oczywiście pod nadzorem właścicieli.

Poinformuj, że wehikuły będą potrzebne na kolejnych zajęciach.



# Wehikułem w przeszłość Scenariusz 1. Wehikułem do czasów lecha, czecha i rusa<sup>vii</sup>

## Wprowadzenie

Dzieci wsiądą w swoje wehikuły i przeniosą się nimi do czasów Lecha. Poznają legendę o nim, Czechu i Rusie. Wykonają plakaty zachęcające sąsiadów i sąsiadki Lecha do odwiedzenia współczesnej Polski (oczywiście wehikułami czasu).

## Główne cele

Uczeń lub uczennica:

- pozna legendę o Lechu, Czechu i Rusie;
- pozna życie ludzi w czasach Lecha;
- zareklamuje współczesną Polskę;
- pracując w zespole, wykona plakat.

## Kryteria sukcesu

Uczeń lub uczennica:

- opowiada legendę o Lechu, Czechu i Rusie;
- opisuje życie ludzi w początkach państwa polskiego;
- wskazuje walory współczesnej Polski;
- pracując w zespole, projektuje i wykonuje plakat reklamujący współczesną Polskę;
- wraz z zespołem prezentuje wykonany plakat.

## Kompetencje proinnowacyjne

Wiązka	Kompetencja	Umiejętności/ postawy	Sytuacje
współpraca	współpraca	wykorzystywanie zasobów i umiejętności innych na zasadzie <i>win-win</i>	wykorzystywanie zasobów i umiejętności innych podczas przygotowywania plakatu
liderstwo	liderowanie	przewodzenie sobie i innym	organizowanie pracy w zespole podczas przygotowywania plakatu

## Rodzaje edukacji/ przedmioty wraz z realizowanymi treściami

**Edukacja polonistyczna/ język polski:** legenda o Lechu, Czechu i Rusie; wypowiedzi na temat legendy – wskazywanie czasu i miejsca akcji, głównych bohaterów; ustna prezentacja wykonanych plakatów

**Edukacja społeczna/ historia:** wypowiedzi na temat legendarnego powstania państwa polskiego; symbole Polski; walory współczesnej Polski

**Edukacja plastyczna/ plastyka:** wykonanie plakatów na zadany temat (plakat reklamujący współczesną Polskę)

## Odniesienia do podstawy programowej

**Edukacja polonistyczna:** I.1.3, I.1.2, I.1.3

**Edukacja społeczna:** III.1.7, III.2.1

**Edukacja plastyczna:** V.2.1, V.2.2, V.2.3

**Język polski (klasy IV–VI):** I.1.1, I.1.2

**Historia (klasa IV):** II.1, II.2

**Plastyka:** II.4

Czas trwania: 90 minut

## Środki dydaktyczne

- wehikuły czasu wykonane na poprzednich zajęciach
- legenda o Lechu, Czechu i Rusie
- strój dla Lecha
- duże arkusze papieru w kształcie konturu Polski (po jednym dla zespołu)
- mazaki, farby, kredki

## Przebieg zajęć

## Warunki wyjściowe

Poproś rodzica lub pracownika szkoły o wcielenie się w postać Lecha. Pomyśl wcześniej o stroju dla niego. Wyjaśnij, jakie będzie jego zadanie.

### Aktywność 1

#### Ruszamy w czasy Lecha

Zaprezentuj dzieciom legendę o Lechu, Czechu i Rusie. Możesz ją przeczytać lub skorzystać z audiobooka. Tekst legendy znajdziesz m.in. tutaj: <http://www.sredniawies.pl/czulnia2/legenda2.htm> (dostęp: październik 2020 r.).

Możesz też zaproponować legendę w formie video. Wiele propozycji znajdziesz na YouTube, na przykład na kanale Bajkowy Zakątek: <https://www.youtube.com/watch?v=drf1k3LQ1bM> (dostęp: październik 2020 r.).

Ciekawą propozycją jest też film *W krainie baśni. Lech, Czech, Rus* udostępniony na platformie TVP VOD: <https://vod.tvp.pl/video/w-krainie-basni,lech-czech-rus,36520712>, (dostęp: październik 2020 r.).

## **Aktywność 2**

### **Spotkanie z Lechem**

Uczniowie i uczennice wsiadają do swoich wehikułów i przenoszą się w czasy Lecha, Czecha i Rusa.

Do sali wchodzi osoba przebrana za Lecha. Wita się z dziećmi. Pyta, kim są i skąd przybyli. Czy wiedzą, kim on jest? Co takiego zrobił, że pamiętają go ludzie współcześni, chociaż minęło już tyle lat?

Uczniowie i uczennice odpowiadają na pytania Lecha.

Lech prosi dzieci, żeby opowiedziały mu, jak dzisiaj wygląda Polska.

## **Wskazówki**

Możesz przygotować specjalny rytuał przenoszenia się wehikułami w czasie. Skorzystaj ze specjalnej muzyki, ruchów lub efektów świetlnych.

## **Aktywność 3**

### **Plakat *Polska – warto przyjechać***

Lech proponuje uczniom i uczennicom wykonanie plakatów, które reklamowałyby Polskę i zachęciły do jej odwiedzenia (oczywiście wehikułami czasu) ludzi, którzy żyją w jego czasach.

Dzieci wykonują plakaty w kilkuosobowych zespołach. Daj im duże arkusze papieru w kształcie Polski. Zachęć do tworzenia z wykorzystaniem różnych materiałów.

Lech chodzi pomiędzy zespołami, doradza im, podpowiada, opowiada o czasach, w których żyje.

## **Aktywność 4**

### **Prezentacja plakatów**

Zespoły przedstawiają Lechowi swoje plakaty reklamujące Polskę.

Wyznacz czas prezentacji, na przykład 2 minuty.

## **Aktywność 5**

### **Pożegnanie z Lechem**

Uczniowie i uczennice żegnają się z Lechem i swoimi wehikułami wracają w czasy współczesne.

# Bibliografia

## Książki i artykuły

- Bruner J.S., *Poza dostarczone informacje*, tłum. B. Mroziak, PWN, Warszawa 1978.
- Dylak S., *Wprowadzenie do konstruowania szkolnych programów nauczania*, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa 2000.
- Filipiak E., *Rozwijanie zdolności uczenia się. Z Wygotskim i Brunerem w tle*, GWP, Sopot 2012.
- Giermakowski M., *Konstruowanie autorskich programów nauczania przedmiotów ogólnokształcących*, w: J. Kropiwnicki (red), *Jak tworzyć program?*, Wydawnictwo Nauczycielskie, Jelenia Góra 1998.
- Komorowska H., *O programach prawie wszystko*, WSiP, Warszawa 1999.
- Kruszewski K. (red.) *Sztuka nauczania, t. 1, Czynności nauczyciela*, PWN, Warszawa 1991.
- Lisicki M., Skura M.: *Programy interdyscyplinarne. Konstruowanie i stosowanie programów interdyscyplinarnych. Poradnik dla nauczycieli i nauczycielek*, CEO, Warszawa 2020.
- Ornstein A.C., Hunkins F.P., *Program szkolny. Założenia, zasady, problematyka*, tłum. K. Kruszewski, WSiP, Warszawa 1998.
- Piaget J., *Studia z psychologii dziecka*, tłum. T. Kołakowska, PWN, Warszawa 1966.
- *Programy nauczania w rzeczywistości szkolnej. Tworzenie – wybór – ewaluacja, praca zbiorowa*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2012.
- Przetacznikowa M.: *Podstawy rozwoju psychicznego dzieci i młodzieży*, PZWS, Warszawa 1973.
- *Rozporządzenie ministra edukacji narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej (...)*, Dz.U. 2017, poz. 356, (online), <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20170000356/O/D20170356.pdf> (dostęp: lipiec 2020 r.).
- Wygotski L.S., *Narzędzia i znak w rozwoju dziecka*, tłum. B. Grell, PWN, Warszawa 1978.
- Wygotski L.S., *Myślenie i mowa*, tłum. E. Flesznerowa, J. Fleszner, PWN, Warszawa 1989.
- Wygotski L.S., *Wybrane prace psychologiczne II. Dzieciństwo i dorastanie*, tłum. A. Brzezińska i in., Zysk i S-ka, Poznań 2002.

## Strony internetowe

- <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/tabae.pdf>
- [www.berek.pl/wygotski](http://www.berek.pl/wygotski)
- [webpage.charakter.net/schmolze1/vygotsky/](http://webpage.charakter.net/schmolze1/vygotsky/)
- [http://www.archidiecezja.pl/parafie/sanktuaria/gniezno\\_-\\_katedra\\_.html](http://www.archidiecezja.pl/parafie/sanktuaria/gniezno_-_katedra_.html)
- [https://www.dzwonek.pl/structure/demo/6469508537778176/next/~courses~4548776882864128~details~next~~odnpoznan,](https://www.dzwonek.pl/structure/demo/6469508537778176/next/~courses~4548776882864128~details~next~~odnpoznan)
- [https://muzeumpilsudski.pl;](https://muzeumpilsudski.pl)
- <https://podrozowisko.pl/europa/polska/gdzie-rosnie-lawenda-w-polsce/>
- <http://www.sredniawies.pl/czulnia2/legenda2.htm>
- <https://www.youtube.com/watch?v=drf1k3LQ1bM>
- <https://vod.tvp.pl/video/w-krainie-basni,lech-czech-rus,36520712>

Dostęp do wszystkich źródeł internetowych: październik 2020 r.

## Przypisy

---

<sup>i</sup> J.S. Bruner, *Poza dostarczone informacje*, PWN, Warszawa 1978.

<sup>ii</sup> Warto poznać życiorys L.S.Wygotskiego. Wiele ciekawych informacji znajdziesz na stronie [www.berek.pl/wygotski](http://www.berek.pl/wygotski) oraz [webpage.charakter.net/schmolze1/vygotsky/](http://webpage.charakter.net/schmolze1/vygotsky/) (dostęp: lipiec 2020 r.).

<sup>iii</sup> J. Piaget, *Studia z psychologii dziecka*, PWN, Warszawa 1966.

<sup>iv</sup> *Rozporządzenie ministra edukacji narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej (...)*, Dz.U. 2017, poz. 356, (online), <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20170000356/O/D20170356.pdf> (dostęp: lipiec 2020 r.).

<sup>v</sup> Tamże.

<sup>vi</sup> Tamże.

<sup>vii</sup> Na podstawie pomysłu Anny Jędrasik.