

PIĘKNA POLSKA
Odkryj ją na nowo

II Historia

II/1 Legendy, "mapa myśli".

Potrzebne materiały: szary papier do "mapy myśli", herb miasta- puzzle, model osi czasu, ilustracje zabytków i innych ważnych miejsc, karta nr 2 do przyklejenia zdań lub obrazków ułożonych w porządku chronologicznym wydarzeń legendy.

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

PRZEBIEG

1. CZĘŚĆ WPROWADZAJĄCA

- a) układanie puzzle - herb miasta i odczytujemy tytuł legendy związany z danym miastem

Zapoznanie z wybraną legendą. (N. lub zaproszona osoba czyta bądź opowiada tekst wybranej legendy). Uczniowie odpowiadają na pytania, które sprawdzają stopień rozumienia treści oraz wyrazów, które wymagają dodatkowych wyjaśnień.

2. CZĘŚĆ WŁAŚCIWA

- a) Układamy plan wydarzeń do tytułowej legendy. Propozycje do wykorzystania: - uczniowie mogą samodzielnie zapisać w formie zdań bądź równoważników punkty planu; - mogą otrzymać gotowy zapis w pociętych zdaniach, które należy uporządkować i przykleić do karty pracy; - można również uzupełnić rysunkami puste ramki, a następnie je zatytułować - wybór należy do nauczyciela.
- b) Prezentacja wykonanych prac i wspólna ocena. Wybór najciekawszej pracy i uporządkowanie "kuferka podróżnika"

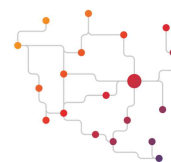
3. PODSUMOWANIE

"Mapa myśli"- na zawieszonym na tablicy szarym papierze koncentrujemy się wokół wyrazu - nazwa miasta i dopisujemy nasze skojarzenia związane z poznanymi informacjami.

Zadanie do wyboru w domu : - dopisz inne zakończenie legendy; - wykonaj ilustracje do wybranego fragmentu legendy.

II/2 GRA PLANSZOWA

Potrzebne materiały: materiały papiernicze (papier szary, pisaki, kolorowy papier, klej , nożyczki), plan Starego Miasta uzupełniony na pierwszych zajęciach, kostka do gry, pionki wg własnego pomysłu.



PIĘKNA POLSKA
Odkryj ją na nowo

ZADANIA

Uczniowie pracują w grupach. Przenoszą plan ulic w powiększonej skali na szary papier. Ustalają nazwę gry, strategię, zasady - opisują to na dodatkowej karcie. Wyznaczają "start" i "metę", dzielą na pojedyncze pola, zaznaczają miejsca dodatkowych zadań, ozdabiają plastycznie planszę gry. Po zakończeniu zadania zapraszają kolegów do wspólnej gry. Po swobodnych zajęciach uczniowie wybierają najciekawszą grę.

II/3 GRA TERENOWA

OPIS GRY

Proponujemy, aby gra odbyła się na terenie szkoły i boiska szkolnego. W zależności od poziomu grupy zadania przygotowuje nauczyciel bądź uczestnicy gry. Zadania są rozmieszczone w różnych miejscach budynku i przywieszane w widocznych miejscach. Uczestnicy gry otrzymują indywidualnie lub zespołowo karty przewodnie do odszukania i zapisania w nich rozwiązań kolejnych zadań. Np. zadanie wiąże się z odgadnięciem nazwy ulicy na ilustracji i poprawnym wpisaniu do karty rozwiązań, podaniem smaków lodów, które można kupić w popularnej cukierce oraz obliczenie kosztów biletów dla swojej rodziny itp.

Potrzebne materiały: ilustracje znanych miejsc historycznych (może być kolorowanka), list w butelce z szyfrem, karty rozwiązań.