



A TO MAZOWSZE WŁAŚNIE...

Małgorzata Białek

KATEGORIA WIEKOWA: 10-14 LAT

Mazowsze.
serce Polski

ADRESAT: uczniowie w wieku 10–14 lat.

CZAS ZAJĘĆ: 180 minut (np. 2 × 90 minut).

SŁOWA KLUCZOWE: zamek, pałac, historia, Mazowsze, pomnik, kościół, bitwa, krajobraz.

WPROWADZENIE Uczniowie lubią się sprawdzać w grach zamieszczonych na platformie LearningApps.org. Tym razem sami przygotują tego typu programy (multimedialne zadania) sprawdzające wiedzę na temat województwa mazowieckiego, z których będą mogli skorzystać w domu w dowolnym momencie. W tym celu wcześniej, podczas lekcji, wyszukają i wyselekcjonują wiadomości dotyczące tego regionu. Dzięki gromadzeniu informacji i wspólnej grze uczniowie poznają Mazowsze – jego miasta, wsie, przyrodę, zabytki, historię oraz obecny krajobraz społeczno-kulturowy.

CEL OGÓLNY

Poznanie Mazowsza jako regionu o bogatej tradycji i ogromnych możliwościach, atrakcyjnego dla turystów i przyjaznego mieszkańcom.

CELE SZCZEGÓŁOWE

Uczeń:

- wyszukuje informacje i dokonuje ich selekcji;
 - dobiera odpowiedni materiał do wybranej gry;
 - przygotowuje teksty, ilustracje i inne materiały do wykorzystania w zadaniach;
 - wykorzystuje aplikacje udostępnione na platformie LearningApps.org;
 - ocenia gry.
-

METODY PRACY:

- pogadanka wstępna,
 - klasyczna metoda problemowa,
 - dyskusja,
 - burza mózgów,
 - gra dydaktyczna.
-

FORMY PRACY:

- praca z klasą,
 - praca indywidualna,
 - praca w parach.
-

POMOCE DYDAKTYCZNE:

- komputery / laptopy / tablety (w zależności od wyposażenia szkoły) z dostępem do internetu;
- platforma LearningApps.org (wybrane aplikacje: Plansza, Pasujące pary, Grupowanie, Dowolny tekst odpowiedzi, Test jednokrotnego wyboru, Audio / Video z adnotacjami, Odśłoń obrazek, Milioner, Przyporządkowanie punktów na mapie, Wyścigi konne);
- strona <http://www.mazovia.pl> oraz inne strony internetowe związane z województwem mazowieckim, samodzielnie wybrane przez uczniów;

- albumy i przewodniki dotyczące województwa mazowieckiego (W. Dziemianowicz i inni, *Mazowsze. Tradycja i współczesność*; W. Fijałkowski, J. Krawczyk, *Wilanów dawny i współczesny*; Z. Śliwa, *Duchy polskie*, s. 85–88, 103–107);
- lista tematów (**załącznik nr 1**);
- karta oceny gry (**załącznik nr 2**).

ZAŁĄCZNIKI:

1. Lista tematów.
2. Karta oceny gry.

BIBLIOGRAFIA

W. Dziemianowicz, A. Herz, J. Kazimierski, K. Kostyrko, R. Szul, T. Zarycki, J. Żurawski, *Mazowsze. Tradycja i współczesność*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 1999.
 W. Fijałkowski, J. Krawczyk, *Wilanów dawny i współczesny*, Interpress, Warszawa 1985.
 Z. Śliwa, *Duchy polskie*, Podsiadlik-Raniowski i Spółka, Poznań 1999.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

<http://mazowsze.travel/>.
<http://mazowsze.szlaki.pttk.pl/>.
<http://www.mazovia.pl/wirtualny-przewodnik-po-mazowszu>.
<http://www.mazovia.pl/wydawnictwa/podrecznik-mazowsze>.
<http://www.mazovia.pl/wydawnictwa/publikacje-o-mazowszu2>.
 Dostęp 3.07.2017.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

LEKCJE 1 i 2

CZĘŚĆ WSTĘPNA (15 minut)

1. Nauczyciel podaje temat cyklu lekcji oraz ich cel – przygotowanie gry na temat województwa mazowieckiego.
2. Wyjaśnia uczniom, że najpierw będą musieli znaleźć informacje dotyczące wybranego tematu – w tym celu zapoznają się z różnymi źródłami papierowymi (albumy i przewodniki) oraz internetowymi. Następnie przygotowują notatki, wybiorą odpowiednie zdjęcia i opatrzą je podpisami. Zebrane w ten sposób dane zamieszczą w aplikacji Plansza,

aby każdy miał do nich dostęp i mógł się przygotować do gry. Na wykonanie tego zadania będą mieli tydzień.

3. Nauczyciel zaznacza, że uczniowie powinni wybrać aplikację odpowiednią do przedstawienia danego tematu, dlatego przed przystąpieniem do pracy przypomną sobie (lub poznają) zasady działania wybranych aplikacji udostępnionych na platformie LearningApps.org.
4. Uczniowie poznają kryteria oceniania – otrzymają stopień za trzy elementy: informacje zamieszczone w aplikacji Plansza, przygotowaną grę oraz udzielane odpowiedzi.

5. Nauczyciel wyświetla na tablicy listę tematów, którymi młodzież może się zająć (**załącznik nr 1**). Prosi, aby po zapoznaniu się z listą każdy wybrał jedno zagadnienie. Uczniowie czytają listę tematów i wskazują odpowiedni dla siebie. Nauczyciel przypisuje do każdego materiału właściwe nazwisko. Informuje, że osoby, które wybrały tę samą tematykę, mogą pracować w parach lub indywidualnie, i daje uczniom czas na podjęcie decyzji.

CZĘŚĆ GŁÓWNA (70 minut)

1. Uczniowie rozpoczynają zbieranie informacji. Pracują indywidualnie lub w parach:
 - przeglądają dostarczone przez nauczyciela książki;
 - przeglądają wybrane samodzielnie strony internetowe;
 - wymieniają uwagi;
 - sporządzają notatki w dokumencie tekstowym;
 - selekcionują zdjęcia;
 - wybierają inne elementy, np. pliki muzyczne, filmy.
 Nauczyciel kontroluje pracę uczniów i w razie potrzeby służy pomocą.
2. Nauczyciel tworzy na platformie LearningApps.org planszę, na której uczniowie zamieszczą zebrane informacje (należy zadbać o odpowiedni tytuł, w zależności od potrzeb udostępnić lub ograniczyć edycję notatek).
3. Uczniowie przygotowują informacje (teksty, obrazy, audio, filmy) i umieszczają na udostępnionej przez nauczyciela wirtualnej tablicy. Nauczyciel na bieżąco kontroluje jej zawartość i w razie potrzeby prosi o naniesienie poprawek. Na koniec zajęć blokuje jej edycję (żadne notatki nie będą mogły być dodawane ani przenoszone).

CZĘŚĆ PODSUMOWUJĄCA (5 minut)

Nauczyciel poleca uczniom zapoznanie się ze zgromadzonym materiałem przed następnymi zajęciami. Przypomina, że uczniowie będą wtedy tworzyć gry, a następnie grać i oceniać programy przygotowane przez pozostałe osoby.

LEKCJE 3 i 4

CZĘŚĆ WSTĘPNA (20 minut)

1. Nauczyciel przypomina uczniom, że podczas zajęć będą tworzyć gry dotyczące Mazowsza, następnie w nie grać, a potem je oceniać.
2. Inicjuje dyskusję na temat cech dobrej gry i tego, czym powinna się charakteryzować dobra gra o Mazowszu. Należy pozwolić uczniom na swobodne wypowiedzi (także na wypowiedzi dotyczące tego, dlaczego lubią grać w konkretne gry), dbając jednak o to, by ostateczne wnioski zawierały elementy zapisane w karcie oceny gry (**załącznik nr 2**).
3. Nauczyciel podsumowuje dyskusję i przedstawia oczekiwania dotyczące wykonania pracy:
 - gra ma zaprezentować wybrany temat dotyczący województwa mazowieckiego;
 - w programie należy wykorzystać elementy odpowiednie do podjętej tematyki;
 - w zadaniach trzeba się odnieść do informacji zamieszczonych na planszy;
 - polecenia powinny mieć odpowiedni stopień trudności (nie za niski, aby zaciekać uczestnika, ale też nie za wysoki, aby go nie zniechęcić). Na koniec rozdaje karty oceny gry.
4. Nauczyciel przypomina (prezentuje) aplikacje, które uczniowie mogą wykorzystać w swojej pracy, i podaje przykładowe zadania.

- Pasujące pary:
 - Połącz nazwę miasta z jego atrakcjami.
 - Połącz nazwę miasta z postacią.
- Grupowanie:
 - Przyporządkuj obrazek (pomnik poświęcony wydarzeniu, budowlę) do odpowiedniej daty.
- Dowolny tekst odpowiedzi:
 - Podpisz ilustracje odpowiednimi nazwami miast.
 - Zapisz pod każdym zdjęciem nazwę przedstawionego na nim obiektu.
- Test jednokrotnego wyboru:
 - Jak się nazywa się miasto, w którym można zobaczyć przedstawione obiekty?
- Milioner:
 - Z jakiej miejscowości pochodzą następujące obiekty: Zamek Królewski, pomnik Syrenki, Barbakan?
- Odsłoń obrazek:
 - Wybierz z podanych puszczy te, które znajdują się w województwie mazowieckim. (Po poprawnym rozwiązaniu odsłania się zdjęcie zwierzęcia chronionego, spotykanego w Puszczy Kampinoskiej).
 - Które wydarzenia historyczne są ściśle związane z Mazowszem? (Po poprawnym rozwiązaniu zadania odsłania się pomnik upamiętniający bitwę pod... / znaną postać).
- Przyporządkowanie punktów na mapie:
 - Rozpoznaj miasta na mapie województwa mazowieckiego.
 - Jakie ważne dla historii Polski miejsca zaznaczono na mapie województwa mazowieckiego?
- Audio / Video z adnotacjami:
 - Jaką miejscowość przedstawia film?
- Wyścigi konne:
 - Kim jest człowiek, któremu poświęcono przedstawiony pomnik?

CZĘŚĆ GŁÓWNA (60 minut)

1. Uczniowie przystępują do pracy
 - na podstawie zgromadzonych informacji przygotowują elementy gry. Każdy uczeń (każda para) testuje swoją grę. Nauczyciel kontroluje pracę dzieci, pomaga w razie potrzeby.
2. Uczniowie zgłaszają nauczycielowi zakończenie pracy. Nauczyciel:
 - testuje zgłoszoną grę;
 - poleca dokonanie ewentualnych poprawek;
 - wypełnia kartę oceny gry;
 - zapisuje na tablicy nazwy gotowych gier;
 - informuje, że uczniowie, którzy skończyli pracę, mogą rozpocząć testowanie;
 - przypomina, że każdy powinien wypełnić kartę oceny gry.
3. Młodzież przystępuje do rozgrywek, po czym ocenia kolejne gry.

CZĘŚĆ PODSUMOWUJĄCA (10 minut)

1. Nauczyciel zbiera karty oceny gier, podsumowuje wyniki, przekazuje uczniom informacje o rezultatach i wystawia stopnie. Bierze przy tym pod uwagę liczbę punktów uzyskaną przez osobę / parę (uwzględniającą wynik z karty oceny pracy wypełnionej przez nauczyciela) oraz wewnątrzszkolny system oceniania.
2. Nauczyciel pyta uczniów, czy gry pozwoliły im poznać Mazowsze oraz co ich zainteresowało podczas pracy nad tworzeniem multimedialnych zadań. Należy pozwolić młodzieży na swobodne wypowiedzi. W podsumowaniu rozmowy warto zwrócić uwagę na różnorodność terenu Mazowsza, jego walory krajobrazowe, znaczenie regionu dla historii, teraźniejszości i przyszłości Polski.

Załącznik nr 1.

Lista tematów

Temat	Osoby opracowujące temat
Ciekawe miejsca	
Ciekawe postacie (historyczne i żyjące współcześnie)	
Historia (np. bitwy, założenie miasta)	
Kamienice	
Kościóły	
Krajobrazy	
Miasta	
Muzea	
Pałace	
Pomniki	
Wsie	
Zamki	

Załącznik nr 2.

Karta oceny gry

Oceniane elementy gry	Liczba punktów (0–5)
Wykorzystuje informacje z planszy	
Ciekawie prezentuje wybraną dziedzinę	
Ma dobrze dobrane elementy	
Ma właściwy poziom trudności (ani za łatwa, ani za trudna)	
Suma punktów (0–20)	