

# SCENARIUSZ ZAJĘĆ INTERDYSCYPLINARNYCH

*I ETAP EDUKACYJNY*

*KLASA III*

*CZAS ZAJĘĆ: 90 MINUT*

*ZAJĘCIA KOMPUTEROWE, ELEMENTY HISTORII, ELEMENTY ARTETERAPII, EDUKACJA PLASTYCZNA, EDUKACJA POLONISTYCZNA.*



**TEMAT: ZWIEDZAMY ZAMEK W PSZCZYNIE.**

**TREŚCI KSZTAŁCENIA:**

**Zajęcia komputerowe:**

Wyszukiwanie i korzystanie z informacji:

**-uczeń dostrzeże elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie;**

- uczeń przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. strony swojej szkoły).

**Edukacja polonistyczna:**

Tworzenie wypowiedzi:

-uczeń uczestniczy w rozmowach: zadaje pytania, udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie; poszerza zakres słownictwa i struktur składniowych.

**Edukacja plastyczna:**

W zakresie recepcji sztuki:

-uczeń rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kultury; opisuje ich cechy charakterystyczne (posługując się elementarnymi terminami właściwymi dla tych dziedzin działalności twórczej).

### **Elementy historii:**

-uczeń poznaje rozmieszczenie terytorialne zamków,

-uczeń przy pomocy storytelling'u asymiluje informacje dotyczące historii zamków, legend z nimi związanych.

### **CELE ZOPERACJONALIZOWANE:**

Uczeń potrafi:

- Wypowiedzieć się krótko na temat życia, wyglądu, zajęć mieszkańców zamku
- Omówić elementy architektoniczne zamku, posługując się terminami: most zwodzony, blanki, otwory strzelnicze, wieża
- Przedstawić środkami artystycznymi zamek i jego mieszkańców
- Odszukać na mapie nazwy zamków
- Uruchomić komputer, posługiwać się myszą
- **Nawigować po stronie internetowej, odbyć wirtualną wycieczkę po zamku**

### **NABYWANE UMIEJĘTNOŚCI:**

Uczeń umie:

- Wypowiadać się na podany temat
- **Obsługiwać komputer**
- Posługiwać się mapą
- Słuchać ze zrozumieniem
- Pokonywać trudności
- Współpracować w zespole

### **KOMPETENCJE KLUCZOWE:**

- Porozumiewanie się w języku ojczystym
- Kompetencje informatyczne
- Świadomość i ekspresja kulturalna

### **ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- Komputery
- Ćwiczenie interaktywne: „Wirtualna wycieczka”
- Nagranie lektorskie: „Wirtualna wycieczka”
- Wycięte z kolorowego kartonu elementy architektury zamkowej (do przygotowania przez nauczyciela)
- Arkusz szarego papieru
- Kredki, klej
- zagadka **/ZAŁĄCZNIK/**

### **METODY NAUCZANIA:**

- Podające: rozmowa ukierunkowana ,
- Programowane: z użyciem komputera,

- Eksponujące: pokaz,
- Praktyczne,
- Storytelling.

## FORMY PRACY:

- Zbiorowa jednolita
- Indywidualna jednolita

## PRZEBIEG ZAJĘĆ:

### ETAP PRZYGOTOWAWCZY /20 MINUT/

1.Nauczyciel wyszukuje w Internecie wirtualny spacer po zamku, takim jak choćby zamek w Pszczynie (<http://www.zamek-pszczyna.pl>).

2.Przygotowuje również na podstawie informacji ze stron internetowych krótką opowieść o zamku i jego mieszkańcach. **/STORYTELLING/**

### ETAP WSTĘPNY /10 MINUT/

3.Nauczyciel wita dzieci i zadaje im zagadkę: **/ZAŁĄCZNIK/**

**„Masz go w drzwiach i w swojej bluzie,**

**Na wysokiej stał też górze.**

**Żył tam pewien rycerz znany**

**Oraz piękne dworu damy.**

**Jeden wyraz – trzy znaczenia,**

**Każde sens wyrazu zmienia”.**

4.Uczniowie omawiają różnorodność znaczenia wyrazu zamek, mogą podać przykłady innych znanych sobie wyrazów wieloznacznych.

5.Następnie wypowiadają się na tematy związane z zamkami, rycerzami, księżniczkami, kierowani pytaniami nauczyciela, np.:

- ***Kto dawniej mieszkał w zamkach?***
- ***W jakim celu je budowano? (Zamki obronne).***
- ***Czy byliście kiedyś w zamku?***
- ***W jakim stanie był zamek, który oglądaliście/zwiedzaliście? Czy był to obiekt odrestaurowany, czy raczej ruiny, czyli pozostałości dawnej budowli?***
- ***Co można było obejrzeć na tym zamku? (Broń, zbroje, komnaty...).***

6.Nauczyciel przedstawia przygotowaną wcześniej (na podstawie informacji ze stron internetowych) krótką opowieść o pewnym zamku i jego mieszkańcach. Proponuje uczniom wybranie się na wycieczkę do zamku, który uda im się zwiedzić bez biletów i wychodzenia z sali lekcyjnej.

### ETAP REALIZACJI /30 MINUT/

7.Dzieci przystępują do ćwiczenia interaktywnego pt. „Wirtualna wycieczka”, które zaznajamia z opcją wirtualnego spaceru znajdującą się na niektórych stronach internetowych, tu: odwołując się

do witryny **Muzeum Zamku w Pszczynie**. Po wykonaniu ćwiczenia dzieci próbują samodzielnie odbyć taką wirtualną wycieczkę. Nauczyciel odtwarza (dźwięk z jednego źródła) nagranie lektorskie zawierające komentarz do wirtualnej wycieczki po Zamku w Pszczynie. Nauczyciel zatrzymuje i powtarza fragmenty nagrania w zależności od potrzeb, a dzieci próbują odnaleźć na ekranie elementy, o których mówi lektor **/doskonalenie percepcji wzrokowo-słuchowej/**.

8. Po wykonaniu ćwiczenia dzieci otrzymują wycięte z kolorowego kartonu elementy budowli i wspólnie układają oraz przyklejają w dużym formacie ilustrację zamku. Dodatkowo mogą dopisać (lub dokleić) nazwy omówionych wcześniej elementów architektonicznych. W rozmowie podsumowującej wyjaśniają funkcje poszczególnych elementów zamku.

9. Jako kolejne ćwiczenie dzieci rysują postacie (chłopca lub dziewczynki) z epoki, uwzględniając suknie, nakrycia głowy oraz najwspanialsze zbroje i miecze. Następnie wycinają kontury postaci i umieszczają je w dowolnym miejscu na przygotowanej wcześniej ilustracji zamku. Nauczyciel dokleja na górze ilustracji tytuł pracy np. „Damy i rycerze z klasy 2 b”.

### **ETAP KOŃCOWY /20 MINUT/**

10. Nauczyciel uruchamia stronę <http://zamki.res.pl/mapy.htm>. Prezentuje ona mapy województw uwzględniające polskie miejscowości, których znajdują się zamki.

11. Dzieci wskazują na mapie województwa (w którym mieszkają) miejscowości, w których znajdują się ślady budowli zamkowych. Odszukują zamek leżący najbliżej ich miejsca zamieszkania.

### **DODATKOWO: /10 MINUT/**

12. Zadanie polegające na wyklejaniu ilustracji zamku z elementów można wykonać z zastosowaniem podziału na grupy.

13. Ewaluacja zajęć. Nauczyciel zadaje pytania:

-co Wam się dzisiaj najbardziej podobało w zajęciach?

-co możemy poprawić?

14. Podziękowanie uczniom za aktywny udział w zajęciach.

### **SŁOWA KLUCZOWE:**

zamek, rycerz, wirtualna wycieczka, nawigacja po stronie

---

### **NETOGRAFIA**

- Akademia Khana – Spersonalizowane materiały dydaktyczne dla wszystkich grup wiekowych <https://pl.khanacademy.org>
- Tagxedo – aplikacja do tworzenia chmury słów – <http://www.tagxedo.com/>
- Kahoot, Quizizz – Portale oferujące możliwość tworzenia quizów, w których udział uczniowie biorą wykorzystując swoje telefony komórkowe – [www.getkahoot.com](http://www.getkahoot.com); [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)
- LearningApps – portal do tworzenia interaktywnych aplikacji (gier, zadań edukacyjnych) – [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org)
- **Platformy edukacyjne:** Edmodo (<https://www.edmodo.com/>), Szuła (<https://www.szuła.pl/>), Duolingo (<https://www.duolingo.com/>)

- **banki zdjęć:**
  - <https://pixabay.com/>
  - <https://www.pexels.com/>
  - <https://unsplash.com/>
  - <http://foter.com/>
  - <https://openclipart.org/>
- **tworzenie grafiki:**
  - <https://www.canva.com/>;
  - <https://www.postermywall.com>
- **tworzenie filmów ze zdjęć:** <https://www.kizoa.pl/>
- **wirtualna tablica:** <https://pl.padlet.com/>
- **komiksy, książeczki:** <http://www.toondoo.com/>
- **Strona www z instrukcją obsługi bezpłatnego programu Open Sancoré (do tablic multimedialnych)** <https://www.edukator.pl/open-sankore,9464.html>
- **Strona www poświęcona m.in. wykorzystywaniu tablic interaktywnych w edukacji** <http://www.interaktywnaedukacja.pl>