

# PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

do kształcenia na odległość dla nauczycieli  
edukacji wczesnoszkolnej

Projekt „Wsparcie placówek doskonalenia nauczycieli i bibliotek pedagogicznych w realizacji zadań związanych z przygotowaniem i wsparciem nauczycieli w prowadzeniu kształcenia na odległość”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Materiał opracowany w ramach grantu przez Publiczną Bibliotekę Pedagogiczną  
RODN „WOM” w Częstochowie; Autorzy: Anna Dąbrowska, Anna Hiller

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA:**  
**uczniów edukacji wczesnoszkolnej**  
**PROWADZONYCH PRZEZ:**  
**nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej**

**TEMAT:**

**Z legendą po Jurze Krakowsko-Częstochowskiej**

**CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE:**

- umiejętność rozumienia legend, faktów historycznych, tradycji, elementów kultury materialnej i duchowej oraz pojęć i symboli z nimi związanych, takich jak: rodzina, dom, naród, ojczyzna, kraj;
- umiejętność samodzielnego, refleksyjnego, logicznego, krytycznego i twórczego myślenia;
- umiejętność uczestnictwa w kulturze oraz wyrażania swych spostrzeżeń i przeżyć za pomocą plastycznych, muzycznych i technicznych środków wyrazu, a także przy użyciu nowoczesnych technologii;

**TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:**

- uczeń wyodrębnia postacie i zdarzenia w utworach literackich, ustala kolejność zdarzeń, ich wzajemną zależność, odróżnia zdarzenia istotne od mniej istotnych, postacie główne i drugorzędne; wskazuje cechy i ocenia bohaterów, uzasadnia swą ocenę, wskazuje wydarzenie zmieniające postępowanie bohatera, określa nastrój w utworze; odróżnia elementy świata fikcji od realnej rzeczywistości; byty rzeczywiste od medialnych, byty realistyczne od fikcyjnych;
- uczeń wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się, w tym przyjmując rolę lidera zespołu i komunikuje się za pomocą nowych technologii,
- uczeń kształtuje umiejętność odkodowywania informacji,
- układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje).

**METODY PRACY:**

- pogadanka,
- dyskusja,
- metoda problemowa,
- metoda praktyczna,
- praca z tekstem literackim,
- praca z matą do kodowania,

- ćwiczenia interaktywne.

### **ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- Sprzęt multimedialny z dostępem do Internetu:  
komputer, tablet, smartfon.
- Aplikacje, quizy i ćwiczenia interaktywne, materiały w formacie JPG do pobrania na wirtualną tablicę interaktywną:
  - prezentacje w aplikacji Genially
  - ćwiczenia interaktywne w aplikacji Learningapps
  - ćwiczenia interaktywne w aplikacji Wordwall
  - interaktywny quiz w aplikacji Kahoot
- materiały dodatkowe (infografiki, grafiki, ćwiczenia w formacie PDF do druku)

### **PRZEWIDYWANY CZAS:**

90 minut

### **PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

#### **Wprowadzenie:**

- Powitanie uczestników zajęć. Sprawdzenie listy obecności.
- Nauczyciel zadaje uczniom pytanie, co kojarzy im się ze słowem legenda i pokazuje infografikę - chmurę wyrazową (zał.7).
- Nauczyciel rozmawia z uczniami na temat poznanych dotychczas legend przez uczniów, prosi o wymienienie legendarnych bohaterów.
- Nauczyciel dzieli uczniów na zespoły.
- Uczniowie w zespołach opracowują definicję legendy, jej cechy, uzupełniając tekst z lukami w aplikacji Wordwall:  
<https://wordwall.net/pl/resource/23926112/polski/legenda-utw%c3%b3r-literacki> dostępny online [dostęp: 30.10.21]
- Uczniowie udostępniają wyniki swojej pracy.
- Nauczyciel zapoznaje uczniów z infografiką dotyczącą definicji legendy (zał.8).

## Część główna:

- Nauczyciel prezentuje uczniom tekst legendy oraz informacje dotyczące bliźniaczych zamków jurajskich Bobolice i Mirów, posiłkując się prezentacją w aplikacji Genially:  
<https://view.genial.ly/615ee410a8cc890dbed51d42/presentation-z-legenda-po-jurze-krakowsko-czestochowskiej> dostępny online [dostęp: 30.10.21]
- Uczniowie wraz z nauczycielem omawiają treść legendy. Wymieniają bohaterów, opisują ich cechy charakteru. Wyciągają wnioski z postępowania bohaterów, określają ich postawy, emocje i zachowanie.
- Nauczyciel dzieli uczniów na zespoły zmieniając ich dotychczasowy skład.
- Zadaniem uczniów jest ułożenie planu wydarzeń z wykorzystaniem interaktywnego ćwiczenia z aplikacji Learning Apps:  
<https://learningapps.org/21866485> dostępny online [dostęp: 30.10.21]
- Przedstawiciele zespołów prezentują wyniki pracy i wspólnie omawiają trudności jakie napotkali podczas wykonywania ćwiczenia.
- Nauczyciel umieszcza na wirtualnej tablicy przygotowane w formacie JPG matę i kafelki do kodowania.
- Nauczyciel udostępnia wirtualną matę do kodowania, wspólną dla wszystkich uczniów. Uczniowie zgłaszają chęć wykonania kolejnych poleceń nauczyciela.
- Nauczyciel czyta uczniom treść opowieści do zakodowania na macie (zał.1)
- Uczniowie nanoszą kolejne elementy opowieści w postaci kafelków na wirtualną matę.
- Po ułożeniu opowieści uczniowie odpowiadają na pytania nauczyciela dokonując analizy swoich działań:
  - Policz ile kroków ma droga Bobola.
  - Czy może być droga krótsza lub dłuższa?
  - W którym polu umieściłeś zamek na wzgórzu?
  - W którym polu umieściłeś Mira?
  - W którym polu umieściłeś skrzynię ze skarbami?
  - W którym polu umieściłeś brankę?
  - Ile kroków ma tunel łączący bliźniacze zamki?

- Uczniowie mogą wymyślać pytania dotyczące położenia elementów na macie a inni mogą udzielać odpowiedzi.
- Nauczyciel udostępnia link do wirtualnych labiryntów o różnych stopniach trudności:  
<https://view.genial.ly/61793ee7c2f1050dd40083ae/presentation-legenda-o-mirze-i-bobolulabirynty-ii> dostępny online [dostęp: 30.10.21]

- Uczeń decyduje, który labirynt chce pokonać.

#### **Podsumowanie:**

- Nauczyciel podsumowuje zdobyte przez uczniów wiadomości za pomocą interaktywnego quizu w aplikacji Kahoot:  
<https://create.kahoot.it/details/dee1eda2-cfcd-4b85-b24f-e78cc7ef8241> dostępny online [dostęp: 30.10.21]
- Praca domowa:  
Uczniowie mają za zadanie stworzyć prace plastyczne inspirowane treścią legendy, zeskanować je i wysłać do nauczyciela. Nauczyciel stworzy wirtualną galerię prac uczniów w wybranym programie lub aplikacji.

#### **EWALUACJA ZAJĘĆ:**

- Wykorzystując aplikację Wordwall nauczyciel dokonuje ewaluacji zajęć:  
<https://wordwall.net/pl/resource/24193766/ewaluacja-zaj%c4%99%c4%87> dostępny online [dostęp: 30.10.21]

#### **KOMENTARZ METODYCZNY:**

##### **Uwagi do realizacji lekcji/zajęć:**

- Do tworzenia wirtualnej galerii prac uczniów polecamy program Photo Story 3 for Windows, aplikację Artsteps lub Emaze.
- Jeśli każdy uczeń, oprócz komputera na którym łączy się na zajęciach dysponuje narzędziem mobilnym, nauczyciel we wprowadzeniu do zajęć może zaproponować stworzenie chmury wyrazowej, dotyczącej skojarzeń ze słowem legenda. W tym celu można wykorzystać aplikację Mentimeter. Nauczyciel udostępnia kod QR do ćwiczenia, uczniowie używają swoich

smartfonów lub tabletów do skanowania kodu i wpisania trzech skojarzeń. Nauczyciel prezentuje powstałą chmurę wyrazową i omawia wyniki pracy.

### **Sposoby oceniania:**

- Nauczyciel ocenia uczniów zgodnie ze szkolnym systemem oceniania.
- Ocenie podlegają zdania wykonywane indywidualnie oraz aktywność na lekcji i praca plastyczna.
- Dodatkowa ocena może być przyznana za stworzenie historyjki 3D lub komiksu.

### **Praca z uczniem z SPE:**

- Uczniowie mogą wykonywać ćwiczenia i zadania w odpowiednim dla siebie czasie o czym decyduje nauczyciel. Mogą mieć przydzielonego do pomocy innego ucznia.
- Uczniowie wybierają stopień trudności labiryntu do swoich możliwości. Mogą również wykonać to zadanie drukując odpowiedni Labirynt (załączniki w formacie PDF) i uzupełniając go na papierze. Następnie praca może zostać zeskanowana i wysłana do nauczyciela.
- Uczniom bardziej zaawansowanym technologicznie i z możliwością pracy na tablecie nauczyciel proponuje stworzenie interaktywnej historyjki na podstawie legendy w aplikacji **Toontastic 3D** do tworzenia animacji 3D lub pracę na komputerach w serwisie <https://www.storyboardthat.com/>- tworzenie krótkiego komiksu na podstawie legendy.

### **BIBLIOGRAFIA:**

1. Jura Krakowsko-Częstochowska / Sławomir Adamczak, Katarzyna Firlej. –Bielsko-Biała : Wydaw. Pascal, 2001.
2. Jura Krakowsko-Częstochowska : z legendą wśród Orlich Gniazd / Monika i Artur Kowalczyk. – Kraków : Wydaw. Bezdroża, 2005.
3. Zamki i strażnice jurajskie w obrębie województwa częstochowskiego [przewodnik] / Wojewódzki Ośrodek Informacji Turystycznej. – Częstochowa : Wojewódzki Ośrodek Informacji Turystycznej, 1979.

4.Cuda Polski : Śladami zamków i ruin / Agnieszka Malik. Poznań : Wydaw. Publicat,  
[2009]

### NETOGRAFIA:

1. Jura polska. Z nami poznasz Jurę / Michał Demel, Bożena Demel.: [online]  
[dostęp: 27 października 2021]. Dostępny w Internecie:  
<http://jurapolska.com/podania1.php>

### ZAŁĄCZNIKI (format PDF):

Załącznik 1- Opowieść na matę (oprac. własne)

#### **Opowieść na matę do kodowania w oparciu o tekst „Legandy o Mirze i Bobolu”**

Na dwóch wzgórzach stały zamki, ten w polu **A9** zamieszkiwał **Mir**, zamkiem w polu **H9** władał jego brat **Bobol**. Umieść zamki w wymienionych polach na macie.

Bracia bardzo się kochali, ich zamki łączył tunel, w którym gromadzili swoje skarby przywiezione z wypraw wojennych. Ułóż tunel pomiędzy zamkami. Wykorzystaj w tym celu kafelki z tunelem

Pewnego razu **Bobol** sam wyruszył na wyprawę z rozkazu króla a **Mir** wyczekiwał jego powrotu...

Teraz ułóż strzałkami drogę powracającego z wyprawy **Bobola**.

Pamiętaj, że poruszamy się w górę, w dół, w prawo i w lewo. Nigdy po przekątnej.

Swoją drogę **Bobol** rozpoczął z pola **J1**. Umieść kafelek z **Bobolem** w tym polu.

Minął zamek na wysokiej górze oraz jezioro znajdujące się w polu **I4**. Mijał góry, ułóż je w polach **B3** i **B4**, wreszcie ujrzał swój zamek, do którego wiodła droga pomiędzy dwoma wzgórzami. Jedno znajduje się w polu **F6**. Drugie wzgórze umieść sam tak, by droga **Bobola** była pomiędzy nimi.

Z wyprawy wiózł wozy pełne złota oraz piękną brankę. Skarby i brankę zabrał do tunelu, gdzie spotkał się z bratem. Umieść kafelki z **Mirem**, branką oraz skarbami w tunelu.

Kafelki potrzebne do ułożenia zadań na macie:

zamek 2 szt

zamek na górze 1 szt

wzgórza 2 szt

góry 2 sztuki

jezioro 1 szt

tunel 6 szt

rycerz **Mir** 1 szt

rycerz **Bobol** 1 szt

branka 1 szt

strzałki 35 szt

Załącznik 2- Mata do kodowania

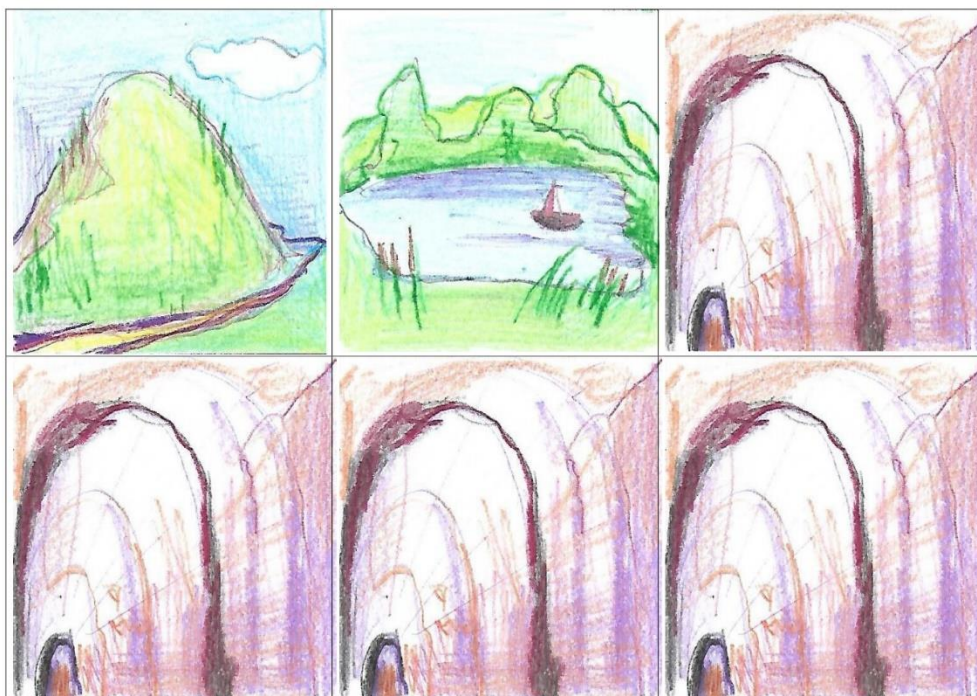
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



Załącznik 3- Kafelki- autorskie karty do kodowania na macie



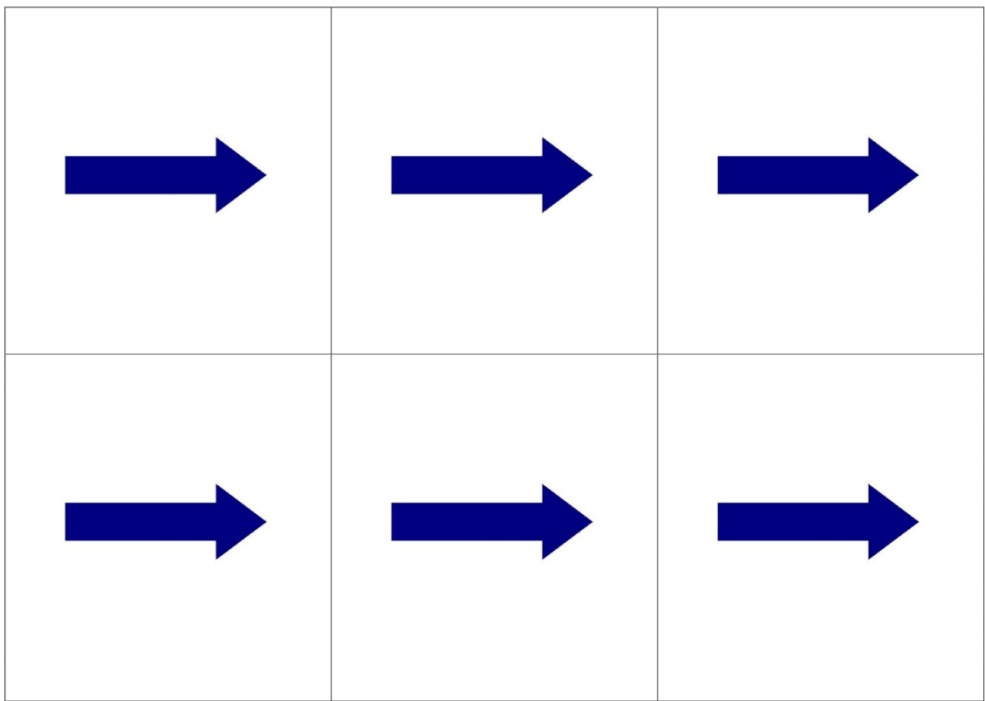
autor: Anna Dąbrowska, Anna Hiller źródło: opracowanie własne



autor: Anna Dąbrowska, Anna Hiller źródło: opracowanie własne



autor: Anna Dąbrowska, Anna Hiller źródło: opracowanie własne



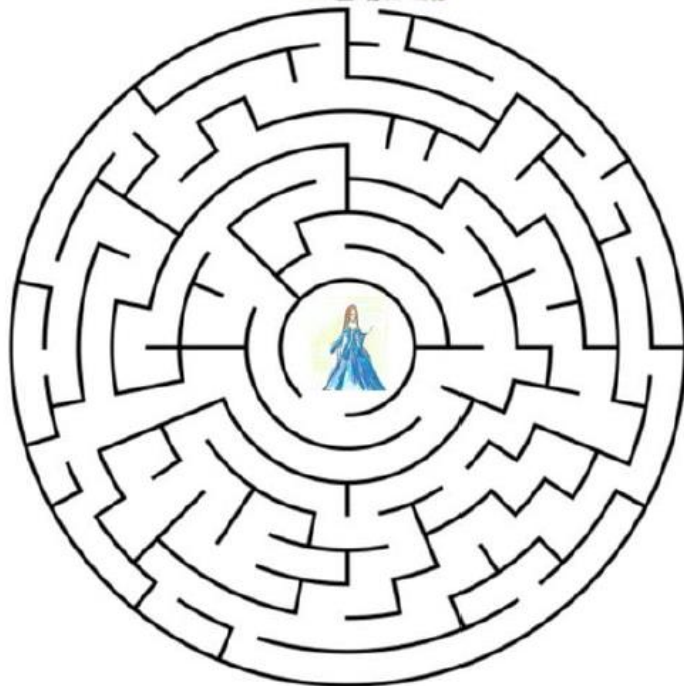
autor: Anna Dąbrowska, Anna Hiller źródło: opracowanie własne

## Załącznik 4- Labirynt wygenerowany w programie Maze generator

Załącznik 4 Labirynt wygenerowany w programie Maze generator

**Zaprowadź rycerza Mira do pięknej dziewczyny**

20 cells diameter theta maze



Labirynt koło wygenerowany w aplikacji <https://www.mazegenerator.net>. oprac. Anna Dąbrowska, Anna Hiller  
Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons. Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe. CC BY

## Załącznik 5- Labirynt wygenerowany w programie Maze generator

Załącznik 4 Labirynt wygenerowany w programie Maze generator

### Zaprowadź rycerza Mira do pięknej dziewczyny

20 cells diameter theta maze



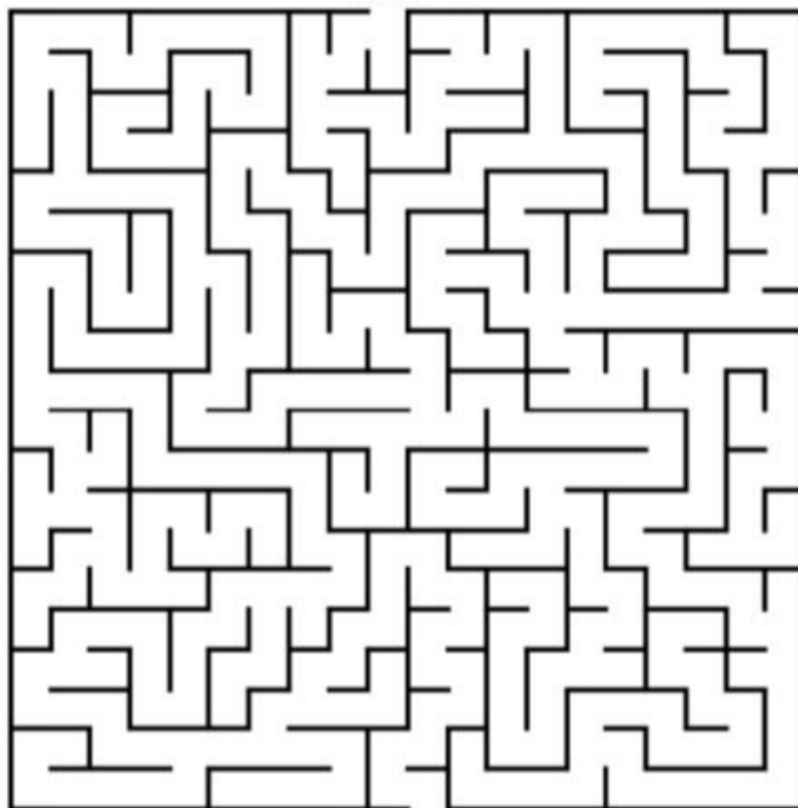
Labirynt koło wygenerowany w aplikacji <https://www.mazegenerator.net>. oprac. Anna Dąbrowska, Anna Hiller  
Ten obiekt jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe. CC BY

## Załącznik 6 - Labirynt wygenerowany w programie Maze generator

Załącznik 6 Labirynt wygenerowany w programie Maze generator

**Zaprowadź rycerza Bobola do jego brata Mira**

20 by 20 orthogonal maze



Copyright © 2021 Alance AB, <https://www.mazegenerator.net/>

Labirynt trudny wygenerowany w aplikacji [https://www.mazegenerator.net.](https://www.mazegenerator.net/) oprac. Anna Dąbrowska, Anna Hiller  
Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe. CC BY

## Załącznik 7- Infografika- chmura wyrazowa wygenerowana w aplikacji

27.10.2021, 11:48

Word Art.

Zał. 7 Chmura wyrazowa- Legenda



Chmura wyrazowa wygenerowana w aplikacji <https://wordart.com>. oprac. Anna Dąbrowska, Anna Hiller

Licencja Creative Commons  
Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe. CC BY

Zał. 8 Infografika

# LEGENDA TEKST LITERACKI

Legenda to opowieść fantastyczna, nasycona motywami niezwykłości i cudowności.



Legendy opowiadają o mędrcach, świętych, władcach, wojownikach lub innych popularnych bohaterach.



Na początku przekazywana była w formie ustnej.



Następnie spisywana przez kronikarzy.

**W legendzie jest określony czas i miejsce akcji. Występują postaci i wydarzenia fantastyczne, realne i historyczne.**

Legenda często opisuje powstanie miasta, opowiada o nieprawdopodobnych albo nierealnych stworzeniach, tłumacząc zjawiska, które były niezrozumiałe dla ówczesnie żyjących ludzi.

### PRZYKŁADY LEGEND

Legenda o Smoku Wawelskim,  
Legenda o Syrence Warszawskiej,  
Legenda o Mirze i Bobolu

Infografika wygenerowana w aplikacji <https://canva.com>. oprac. Anna Dąbrowska, Anna Hiller  
Licencja Creative Commons **CC BY**  
Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe.

**ZAŁĄCZNIKI (format JPG):**

Folder zawierający kafelki- autorskie karty do kodowania na macie

**ZAŁĄCZNIKI (linki do prezentacji i zadań interaktywnych):****Prezentacja:**

<https://view.genial.ly/615ee410a8cc890dbed51d42/presentation-z-legenda-po-jurze-krakowsko-czestochowskiej> dostępny online [dostęp: 30.10.21]

**Ćwiczenia interaktywne:**

Legenda – utwór literacki (tekst z lukami)

<https://wordwall.net/pl/resource/23926112/polski/legenda-utw%c3%b3r-literacki>

dostępny online [dostęp: 30.10.21]

Legenda o Mirze i Bobolu- plan wydarzeń

<https://learningapps.org/21866485> dostępny online [dostęp: 30.10.21]

**Labirynty:**

<https://view.genial.ly/61793ee7c2f1050dd40083ae/presentation-legenda-o-mirze-i-bobolulabirynty-ii> dostępny online [dostęp: 30.10.21]

**Interaktywny quiz:**

Legenda o Mirze i Bobolu

<https://create.kahoot.it/details/dee1eda2-cfcd-4b85-b24f-e78cc7ef8241> dostępny

online [dostęp: 30.10.21]

**Ewaluacja zajęć:**

<https://wordwall.net/pl/resource/24193766/ewaluacja-zaj%c4%99%c4%87> dostępny online [dostęp: 30.10.21]