Polsko!

CHCĘ CIĘ POZNAWAĆ!

INSTRUKCJA DO GRY

SENAT
RZECZYPOSPOLITEJ
POLSKIEJ

Gra powstała w ramach projektu: „Perły w Koronie Polski - program wspomagający edukację Polaków mieszkających poza granicami Polski".

Projekt współfinansowany w ramach sprawowania opieki Senatu Rzeczypospolitej Polskiej nad Polonią i Polakami za granicą.

Lublin, 2016

Polsko!

CHCĘ CIĘ POZNAWAĆ!

Gra przekazująca wiedzę o Polsce

„Utwór, tj. gra „Polsko, chcę Cię poznawać!" jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska (CC BY 3.0). Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji Szczęśliwe Dzieciństwo. Utwór powstał w ramach zlecania przez Kancelarię Senatu zadań w zakresie opieki nad Polonią i Polakami za granicą w 2016 roku. Zezwala się na dowolne wykorzystanie utworu, pod warunkiem zachowania ww. informacji, w tym informacji o stosowanej licencji, o posiadaczach praw oraz o zleceniu zadania publicznego przez Kancelarię Senatu oraz przyznaniu dotacji na jego wykonanie w 2016 r. Treść licencji jest dostępna na stronie: http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl."

Autor:
Fundacja Szczęśliwe Dzieciństwo
ul. Jezuicka 4/9, 20-113 Lublin
tel.: 81-745-71-62
www.perlywkoronie.pl
Lublin, 2016

Polsko!
CHCĘ CIĘ POZNAWAĆ!

Opis gry

Gra „Polsko! Chcę Cię poznawać!" to propozycja aktywnego przekazania wiedzy o Polsce dla uczniów uczących się w języku polskim. Karty Postaci oraz Jednostki Wiedzy, za pomocą których odbywa się gra, zawierają w sobie najważniejsze informacje o Polsce: historię, geografię, kulturę, język i ciekawostki. Każda Jednostka przekazuje mały fragment wiedzy, który można w czasie lekcji rozwijać i pogłębiać.

Główna idea gry polega na tym, że uczniowie poznają informacje o Polsce w aktywizujący sposób. Wchodzą w rolę postaci, odgrywają sytuacje zawarte w opisach, samodzielnie kreują przebieg gry. Nauka miesza się z dobrą zabawą, zabawa z nauką. Jest to najlepszy sposób by zmotywować młodzież do dalszego zdobywania wiedzy.

Sposobów na wykorzystanie gry jest niezliczona ilość. Karty Postaci i Jednostki Wiedzy można łączyć w grupy, lub korzystać z nich indywidualnie. Rozgrywka może trać 45 minut jak i cały rok szkolny. Niniejsza instrukcja proponuje kilka wariantów, można wybrać sposób najbardziej odpowiadający, bądź wymyślić własny. Przygotowanie gry łączy w sobie umiejętności organizacyjne (zarządzanie zadaniem, rozliczanie z wykonywanych zadań), pogłębianie wiedzy (przy przygotowaniu treści, zagadek, pytań do gry) oraz jest to dobry pretekst do rozbudzania pomysłowości i kreatywności (jak najlepsze przygotowanie gry/konkurencji). Uczniowie mogą zaangażować się w proces tworzenia gry od samego początku do końca.

Gra przeznaczona jest dla uczniów w wieku od 12 lat, ale grać mogą w nią również osoby dorosłe. Minimalna liczba uczestników to 4. Liczba maksymalna to 30.

Zapraszamy do odwiedzenia strony internetowej www.perlywkoronie.pl, gdzie będą pojawiały się pomysły na kolejne wykorzystanie kart jak i nowe karty do pobrania. Na stronie można znaleźć też dane kontaktowe do twórców gier, z którymi zawsze można się skontaktować i dopytać o pewne warianty zastosowania gry.

Zawartość pudełka z grą:

- instrukcja
- Karty Postaci z Jednostkami Wiedzy (100 kart)
- 30 sznureczków do zawieszenia kart na szyi

Karty biorące udział w grze, pogrupowane są na dwa sposoby:

Według epoki historycznej:

1. Polska Piastów
2. Polska Jagiellonów
3. Polska Królów Elekcyjnych
4. Polska pod zaborami
5. 20-lecie międzywojenne
6. II wojna światowa i PRL
7. Polska współcześnie

Według postaci:

Liderzy	Monarchowie, przywódcy i politycy
Bohaterowie	Bohaterowie Narodowi, żołnierze
Pisarze	Pisarze i poeci
Artyści	Malarze, kompozytorzy, inni artyści
Postacie dnia codziennego	Postacie literackie, święci i błogosławieni, naukowcy, inżynierowie, podróżnicy i sportowcy

Metody krótkie:

Metody trwające od kilkunastu minut do kilku godzin.

1. Dzielenie się wiedzą

Czas trwania: ok. 45 min

Ustawienie sali: osobne stoliki z krzesełkami, przy których gracze siadają czwórkami

Potrzebne materiały:
- kartki i długopisy
- kartki na stoliki z napisem: EKSPERCI – UCZNIOWIE

Przebieg:
1. Rozdanie Jednostek Wiedzy (5 minut)

Jednostki Wiedzy można rozdać na dwa sposoby:

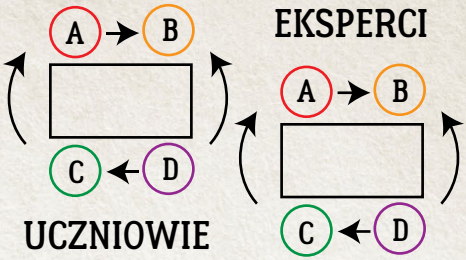
- Losowo
- Zgodnie z zainteresowaniami – karty z Jednostkami kładziemy na kilku stolikach na środku sali posegregowane grupami tematycznymi. Następnie uczniowie podchodzą i wybierają tematykę, która ich najbardziej interesuje.

2. Własna nauka (10 minut)
Każdy uczeń w ciągu 10 minut zapoznaje się z materiałem zawartym w Jednostce. Może przy tym robić notatki.

3. Dzielenie się wiedzą (20 minut)
Dzielimy uczniów na 4 osobowe grupy. Każda grupa siada przy jednym stoliku, parami naprzeciwko siebie. Na stolikach stawiamy kartki informacyjne. Dwóch uczniów po jednej stronie każdego stolika to eksperci, a dwóch po drugiej stronie to uczniowie.

Na znak prowadzącego eksperci zaczynają uczyć uczniów wiedzy zawartej w swojej Jednostce. Muszą przy tym użyć co najmniej jednego rysunku. Uczniowie natomiast muszą w trakcie nauki zadać co najmniej dwa pytania. Po pięciu minutach przy każdym stoliku uczniowie przesiadają się o jedno miejsce zgodnie z ruchem wskazówek zegara i znowu uczniowie po stronie stolika dla ekspertów uczą, a po drugiej stronie uczą się. Uczniowie przesiadają się w ten sposób jeszcze dwa razy. Także w ciągu całej tej części każdy z uczniów dwa razy jest uczniem i dwa razy ekspertem.

Jeśli w klasie jest nieparzysta liczba uczniów to 3 osoby pracują razem (1 ekspert i 2 uczniów).



Kim jestem?

Czas trwania: ok. 10-45 min (w zależności od liczby osób)

Ustawienie sali: stoliki i krzesełka jak w sali szkolnej

Potrzebne materiały: -

Przebieg:

1. Uczniów dzielmy na 4 losowe grupy.
2. Każdy z uczniów otrzymuje Kartę Postaci, ale nie zakłada jej na szyi i nie pokazuje innym kogo wylosował.
3. Chętnego ucznia zapraszamy na środek i przedstawiamy go jako znakomitego gościa, ale nie podajemy o nim żadnych informacji.
4. Pozostali uczniowie z innych grup zadają pytania zamknięte, na które można odpowiadać tylko „tak" lub „nie" (lub ewentualnie „nie wiem" – wtedy pomaga nauczyciel) i ich zadaniem jest odgadnięcie kim jest ten gość.
5. Grupa, która zgadnie otrzymuje punkt i na środek wychodzi kolejna osoba z innej grupy.

Znajdź osobę, która...

Czas trwania: ok. 10 min

Ustawienie sali: krzesełka w dużym kręgu pod ścianami

Potrzebne materiały: -

Przebieg:

1. Uczniowie stoją w dużym kręgu.
2. Każdy z uczniów otrzymuję Kartę Postaci i zakłada ją na szyi.
3. Następnie każdy otrzymuje informacje jednoznacznie określającą postać, z poleceniem „znajdź osobę, która..." (można skorzystać z informacji dołączonych do gry lub przygotować własne).
4. Kiedy uczestnik znajdzie osobę ma dowiedzieć się o niej najważniejszych informacji oraz tego co jest wspólnego w ich postaciach.
5. Następnie uczniowie siadają w kręgu i każdy przedstawia poznaną przez siebie postać, chwilę o niej opowiadając.

Opisz postać obrazkowo

Czas trwania: ok. 20-40 min (w zależności od liczby osób)

Ustawienie sali: stoliki i krzesełka jak w sali szkolnej

Potrzebne materiały: -

Przebieg:

1. Uczniów dzielimy na 4 losowe grupy.
2. Każdy z uczniów otrzymuje Kartę Postaci i zakłada ją na szyi.
3. Każdy z graczy rysuje 3 obrazki opisujące swoją postać. Nie można przy tym używać liter oraz cyfr.
4. Następnie z każdej drużyny trzy osoby zapraszane są na środek (po kolei). Każda z nich losuje kartkę z obrazkiem (jeśli wylosuje swoją, to losuje jeszcze raz). Jeśli zgadnie co to za postać, to punkt zdobywa drużyna tej osoby, oraz drużyna osoby, która rysowała obrazki.
5. Po każdym pytaniu osoba, która rysowała obrazki, wyjaśnia ich znaczenie.

Dwie prawdy i nieprawda

Czas trwania: ok. 30 min

Ustawienie sali: stoliki i krzesełka jak w sali szkolnej

Potrzebne materiały: duże kartki, markery

Przebieg:

1. Uczniów dzielimy na 4 losowe grupy.
2. Każdy z uczniów otrzymuje kartę postaci i zakłada ją na szyi.
3. Każdy z graczy zapisuje na dużej kartce 2 prawdziwe zdania o swojej postaci oraz jedną nieprawdziwą.
4. Pozostałe grupy mają za zadanie wskazać, która informacja jest nieprawdziwa, za co otrzymują punkty.

Mapa myśli – układanie

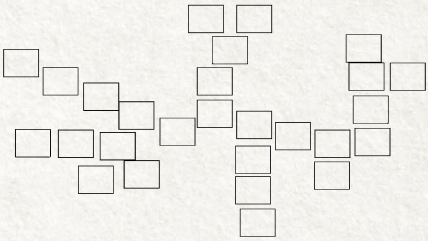
Czas trwania: ok. 20 min

Ustawienie sali: krzesełka w dużym kręgu pod ścianami

Potrzebne materiały: -

Przebieg:

1. Uczniowie stoją w dużym kręgu.
2. Jedną z kart Jednostek Wiedzy kładziemy na środku sali (najlepiej wolną, której nikt nie używał).
3. Prosimy uczniów, żeby kiedy komuś jego Jednostka Wiedzy kojarzy się z leżącą na środku podchodził na środek i położył ją obok oraz wyjaśnił wszystkim dlaczego mu się z tym kojarzy.
4. Kolejne osoby robią to samo. Można dokładać karty do wszystkich leżących na środku.
5. Powstaje w ten sposób mama myśli, którą można następnie sfotografować lub przepisać.
6. Do takiej mapy można również dodawać swoje myśli i uwagi na dodatkowych kartkach.



Głuchy telefon

Czas trwania: ok. 20 min

Ustawienie sali: krzesełka w kilku grupach obok siebie

Potrzebne materiały: -

Przebieg:

1. Klasę dzielimy na zespoły kilkuosobowe.
2. Dla każdego zespołu wybieramy jedną jednostkę.
3. Zespół siada na krzesełkach obok siebie i począwszy od pierwszej osoby przekazują sobie informacje z Jednostki – podobnie jak w zabawie głuchy telefon.
4. Ostatnia osoba opowiada na głos co usłyszała i porównujemy to z informacjami zawartymi na Jednostce Wiedzy.

Klasowa gra planszowa

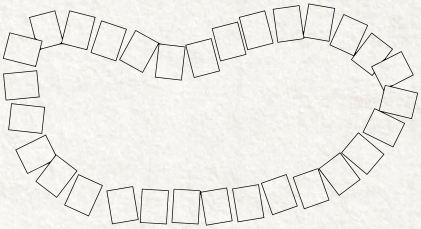
Czas trwania: ok. 45 min

Ustawienie sali: krzesełka w dużym kręgu pod ścianami

Potrzebne materiały: kartki A4 i markery, pionki (mogą być np. butelki), kostka do gry, „punkty"- np. cukierki, karteczki, piłeczki

Przebieg:

1. Grę planszową najlepiej przeprowadzić po etapie dzielenia się wiedzą.
2. Klasę dzielimy na 4 zespoły, tak, żeby w każdym zespole była jedna osoba ze stolika.
3. Przesuwamy stoliki pod ściany, tak, żeby na środku sali było wolne miejsce. Układamy tam Jednostki Wiedzy rewersami do góry w zamknięty łańcuch (tor).



4. Opcjonalnie można dodać do toru gry karty z dodatkowymi zdarzeniami, np.:
   - rzucacie kostką jeszcze raz
   - stoicie kolejkę
   - na następne pytanie musicie odpowiedzieć bez użycia słów (np. rysunkami)
   - na następne pytanie odpowiada tylko jedna osoba z zespołu

5. Pionki drużyn ustawiamy na jednej wybranej karcie. Drużyny rzucają po kolei kostką i przesuwają swój pionek o określoną liczbę pól do przodu. Jeśli ich pionek zatrzyma się na karcie kogoś z ich zespołu – rzucają jeszcze raz, jeśli natomiast zatrzyma się na karcie innego zespołu zespół ten bierze tą kartę (tak, żeby zespół odpowiadający nie widział treści). Zespół odpowiadający wybiera trudność pytania: za 1, za 2 lub za 3 punkty i odpowiada. Jeśli odpowie dobrze to otrzymuje określoną liczbę punktów i gra toczy się dalej, a jeśli nie – to stoi w następnej kolejce.

6. Jeśli z danej Jednostki Wiedzy zadano już wszystkie pytania wtedy kartę tę zabieramy z toru i pionki przeskakują nad pustym polem.

7. Grę wygrywa zespół, który w momencie zniknięcia wszystkich Jednostek z planszy zbierze najwięcej punktów.

Teleturniej klasowy

Czas trwania: ok. 45 min

Ustawienie sali: jak na rysunku poniżej

Potrzebne materiały: tablica do zapisywania wyników

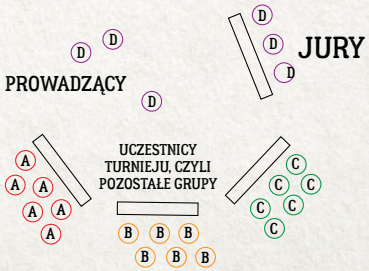
Przebieg:

1. Klasowy teleturniej najlepiej przeprowadzić po etapie dzielenia się wiedzą.
2. Klasę dzielimy na 4 zespoły, tak, żeby w każdym zespole była jedna osoba ze stolika.
3. Uczniowie w grupach przygotowują po 3 dodatkowe pytania do swoich kart – każde na innym poziome trudności, ale w teleturnieju można korzystać również z przygotowanych pytań.

Inne pomysły na konkurencje to np.:

Kim jestem? – każdy członek drużyny wciela się w rolę postaci i w czasie teleturnieju członkowie innych zespołów próbują odgadnąć kim on jest zadając tylko pytania zamknięte, na które odpowiadać można tylko „tak" lub „nie".
Dwie prawdy i nieprawda – grupa na dużej kartce zapisuje 3 zdania dotyczące danego tematu: 2 prawdziwe i 1 nieprawdziwe – w czasie teleturnieju pozostałe drużyny zgadują, które zdanie jest nieprawdziwe.
Quiz – drużyna przygotowuje pytania, na które będą odpowiadać inne drużyny.
Pytanie obrazkowe – drużyna przygotowuje 3 obrazki opisujące dany temat lub postać: najtrudniejszy (za 3 pkt.), średni (za 2 pkt.), łatwy (za 1 pkt.) – w czasie teleturnieju najpierw pokazywany jest obrazek najtrudniejszy, jeśli drużyna nie zgadnie o jaki temat lub postać chodzi wtedy łatwiejszy, a jeśli i z tym będą mieli problemy – wtedy najłatwiejszy.

4. Następnie każda z grup po kolei prowadzi teleturniej. Wtedy ta grupa wychodzi na środek i zadaje pytania - ze swoich kart i wymyślone przez siebie - pozostałym grupom (2 lub 3 osoby z zespołu prowadzącego mogą tworzyć jury, które będzie oceniało odpowiedzi innych zespołów), lub zadaje inne zadanie.



5. Liczymy punkty i wygrywa zespół, który zbierze najwięcej punktów za dobre odpowiedzi.

Pytanie filmowe

Czas trwania: ok. 2 godz.

Ustawienie sali: kilka oddzielnych sal

Potrzebne materiały: kamera lub aparat z możliwością przygotowania filmików, sprzęt do prezentacji filmików

Przebieg:

1. Uczniów dzielmy na 4 losowe grupy.
2. Każdy z uczniów otrzymuje kartę postaci i zakłada ją na szyi.
3. Uczestnicy kręcą krótki filmik o jednej wybranej postaci. Może to być forma wywiadu lub po prostu opisu tej postaci. Ważne, żeby w filmiku ani razu nie padło imię i nazwisko tej postaci.
4. Następnie filmiki są prezentowane na forum i pozostałe grupy zgadują o jakie postacie chodzi.

Metody średniej długości:

Z krótkich metod zastosowania gry opisanych powyżej można ułożyć ciekawy program kilkugodzinnych warsztatów edukacyjnych. Oczywiście metody można dobierać sobie według uznania i czasu jakim dysponujemy.

Teleturniej z wieloma konkurencjami

Przebieg:

1. Rozpoczęcie programu, podział na grupy (20 minut)
2. Zabawa „Znajdź osobę, która…" (20 minut)
3. Dzielenie się wiedzą (45 minut)
4. Przygotowanie teleturnieju klasowego w grupach (120 min)

    - przygotowanie pytań dotyczących postaci
    - przygotowanie pytań do konkurencji „Dwie prawdy i nieprawda"
    - przygotowanie pytań filmowych
    - przygotowanie obrazków o swoich postaciach (90 min)

5. Teleturniej klasowy z wybranymi konkurencjami prowadzonymi przez poszczególne grupy (60 minut):

    - konkurencja „Kim jestem?"
    - pytania dotyczące wiedzy
    - konkurencja „Dwie prawdy i nieprawda"
    - konkurencja „Opisz postać obrazkowo"

Szkolny wieloetapowy konkurs

Gra może być wykorzystana jako materiał do zorganizowania wieloetapowego konkursu wiedzy o Polsce.

Przebieg:

I etap

I etap konkursu odbywa się w poszczególnych klasach i składa się z dwóch wersji krótkich tj. „Dzielenia się wiedzą" oraz „Klasowego Teleturnieju" (patrz: Opis wyżej). Zespoły dostają punkty w zależności od miejsca które zajęli (Przykładowo: I miejsce - 3 punkty, II miejsce - 2 punkty, III miejsce - 1 punkt).

II etap

Etap II bada kreatywność młodzieży w opracowywaniu poszczególnych treści. Pierwszy etap polega na opracowaniu przez poszczególne grupy jak najciekawszej prezentacji (lekcji historii) dotyczących posiadanych kart. Prezentacje (lekcje historyczne) oceniane będą przez klasy pod względem następujących kryteriów: „Treść merytoryczna", „Atrakcyjność przekazu", „Poziom i jakość przygotowania prowadzących".

Przykładowa karta oceny prezentacji (ocenia grupa II)

	grupa 1	grupa 2	grupa 3	grupa 4
Treść merytoryczna		X		
Atrakcyjność przekazu		X		
Poziom i jakość przygotowania prowadzących		X		
SUMA:		X		

Pierwsze miejsce otrzymuje drużyna, która otrzyma od innych drużyn najwięcej punktów.

III etap

Etap III jest bezpośrednio związany z etapem II. Tym razem zadaniem uczestników jest przygotowanie pomysłu i przeprowadzenie konkurencji związanej z prezentowaną wcześniej wiedzą np. kalambury, koło fortuny, milionerzy. Całość przygotowanych konkurencji tworzy teleturniej. Grupy ponownie są oceniane pod względem jakości przygotowania. Kryteria oceny: „Atrakcyjność konkurencji (np. rekwizyty, sposoby przydzielania punktów, itp.), „Jasność przedstawionych zasad". Poszczególne drużyny dostają punkty zarówno za przygotowanie konkurencji, a także zgodnie ze zdobytymi
w poszczególnych konkurencjach punktami.

IV i V etap

Kolejne etapy to powtórka etapów II i III, odbywająca się już na forum szkoły (przechodzą do niej 1 lub 2 zwycięskie zespoły z każdej klasy). Na koniec V etapu ogłaszany jest zwycięzca.

Zastosowanie gry w ramach programu „Perły w Koronie”

Gra może zostać wykorzystana jako punkt wyjścia do opracowywania semestralnego lub rocznego programu wychowawczego w ramach programu „Perły w Koronie”. Użycie gry nie jest elementem niezbędnym, ale może działać jako czynnik motywujący. Dodatkowo w czasie realizacji programu gra może być traktowana jako źródło podstawowej wiedzy na temat okresu historycznego i postaci historycznych. Dobre poznanie metodologii gry przez młodzież, może doprowadzić do tego, że młodzież w dalszych etapach będzie wykorzystywała karty np. w czasie lekcji historii dla młodszych uczniów. Karty mogą zostać także wykorzystane do tworzenia własnych wersji gry, quizów, konkursów, oraz innych inicjatyw realizowanych przez klasy w ramach programu.

I spotkanie firmy młodzieżowej

Uczniowie na pierwszym spotkaniu firmy młodzieżowej poznają metodologię programu „Perły w Koronie”. Na dobry początek, aby zapoznać się z ogólnie podejmowaną tematyką zostaje im zaproponowana gra, w której będą musieli dzielić się i „bronić” zdobytej przez siebie wiedzy. Ważne jest, by młodzież „broniła” wiedzy, która jest dla nich ciekawa i weszła w rolę postaci, z którymi się utożsamia. Dobrym pomysłem jest aplikowanie do poszczególnych grup. Istotne jest by prowadzący program (Instruktor) wyjaśnił, czym dane grupy będą zajmować się w ciągu realizacji semestru (kategorie postaci znajdujące się w grze mają bezpośrednie odniesienie do przykładowych działów występujących
w programie PwK, nazwy działów mogą być zamienne).

Liderzy - Grupa medialna
Bohaterowie - Grupa detektywów historii
Pisarze - Grupa teatralna
Artyści - Grupa animatorów polskiej kultury
Postacie dnia codziennego - Grupa znawców regionu

Aplikowanie polega na napisaniu krótkiego podania do Instruktora, w którym znajdzie się krótkie uzasadnienie dotyczące motywacji, dlaczego w takiej, a nie innej grupie dana osoba powinna się znaleźć. Instruktor może podjąć decyzje, które grupy ostatecznie zostaną utworzone. Powinien też zadbać, by były one równoliczne. Ostatnim elementem pierwszych zajęć jest ogłoszenie składu grup i rozdanie kart uczestnikom, z poleceniem jak najlepszego zapoznania się z treścią swojej karty.

II-III spotkanie firmy młodzieżowej
Kolejne spotkania firmy młodzieżowej powinny być poświęcone zagraniu w grę, wykorzystujemy do tego scenariusze metod opisanych w książeczce. Na zakończenie gry młodzież otrzymuje zadanie- przygotować się do wystąpienia: „Gdyby moja postać pojawiła się we współczesnym świecie, jaka by była, czego by dziś dokonała?”.

IV spotkanie firmy młodzieżowej
Następne spotkanie firmy młodzieżowej powinno rozpocząć się od dyskusji, dotyczącej znaczenia poszczególnych osób w dzisiejszych czasach. Dyskusja jest punktem wyjścia do ustalenia działań semestralnych dotyczących konkretnych treści (wynikających z realizacji programu Perły w Koronie). Dalsza część semestru opiera się na przygotowywaniu wspólnych zadań przez zawiązane wcześniej grupy. Wszystkie poniższe propozycje są propozycjami przykładowymi i mogą być zmieniane. Nie jest konieczne też utworzenie wszystkich grup. Realizacja zadań odbywa się konsekwentnie, według opracowanych planów dla poszczególnych grup. Szczegółowy opis realizacji programu znajduje się w opracowaniach programu Perły w Koronie.

I semestr: "Polska Literatura"

- zbudowanie silnej wspólnoty grupy, która działa razem

GRUPA	zadanie grupy	zadanie całej klasy
Grupa medialna (liderzy)	Przygotowanie filmu „Pan Tadeusz kontra współczesność"- filmu obrazującego zmiany jakie się dokonały od czasu romantyzmu.	Zadaniem całej grupy jest wybranie jednego lub kilku dzieł literackich, wokół którego zostanie zogniskowana praca całego semestru i przygotowanie ostatecznego wydarzenia jakim jest np. „Spotkanie/Uczta z Panem Tadeuszem.
Grupa detektywów historii (bohaterowie)	Przygotowanie inscenizacji lub gry historycznej dotyczącej epoki romantyzmu.	
Grupa teatralna (pisarze)	Przygotowanie przedstawienia, opierającego się na „Panu Tadeuszu".	
Grupa animatorów polskiej kultury (artyści)	Przygotowanie biesiady: „Wesele Zosi i Tadeusza".	
Grupa znawców regionu (postacie dnia codziennego)	Przygotowanie tradycyjnej polskiej uczty, z toastami i innymi zwyczajami polskimi.	

II semestr: “Historia Polski”

- zbudowanie silnej wspólnoty szkoły, pokazanie panującej polskiej kultury w szkole

GRUPA	zadanie grupy	zadanie całej klasy
Grupa medialna (liderzy)	Przygotowanie filmu dotyczącego życiorysu osób znaczących w danym wydarzeni historycznym.	Spotkanie z Powstańcami Listopadowymi- zorganizowanie wydarzenia skierowanego do całej społeczności szkoły.
Grupa detektywów historii (bohaterowie)	Przygotowanie Gry Historycznej quizu, teleturnieju.	
Grupa teatralna (pisarze)	Przygotowanie inscenizacji dotyczące Powstania Listopadowego.	
Grupa animatorów polskiej kultury (Artyści)	Przygotowanie spotkania tematycznego „Powrót z powstania”.	
Grupa znawców regionu (Postacie dnia codziennego)	Przygotowanie kolacji z potrawami regionalnymi z czasów Powstania.	

III semestr: “Tradycje – polska kultura”

- zbudowanie silnej wspólnoty rodziny, pokazanie dobrych praktyk przyjaźni w rodzinie w oparciu o tradycje i zwyczaje panujące w rodzinach

GRUPA	zadanie grupy	zadanie całej klasy
Grupa medialna (liderzy)	Przygotowanie filmu dotyczącego tradycji rodzinnych kiedyś i dziś, np. „niedzielny obiad kiedyś i dziś”, „zaręczyny kiedyś i dziś”, przygotowanie filmu o kultywowanych dobrych praktykach przyjaźni w rodzinie.	Przygotowanie „Biesiady rodzinnej jak za dawnych lat”. Biesiada byłaby czasem spotkania z rodzinami uczestników programu.
Grupa detektywów historii (bohaterowie)	Przygotowanie Seminarium Naukowego dotyczącego Przyjaźni w rodzinie, przeprowadzanie ankiet, badań.	
Grupa teatralna (pisarze)	Przygotowanie inscenizacji „Jak to jest z przyjaźnią w rodzinie? Relacje rodzinne”.	
Grupa animatorów polskiej kultury (Artyści)	Przygotowanie zabawy staropolskiej- z odpowiednimi strojami, zwyczajami.	
Grupa znawców regionu (Postacie dnia codziennego)	Odkrycie i zaprezentowanie dziejów ważnych rodzinnych rodów z danej miejscowości.	

IV semestr: “Dzieje społeczności”

– budowanie wspólnoty środowiska lokalnego, współpraca z instytucjami narodowymi

GRUPA	zadanie grupy	zadanie całej klasy
Grupa medialna (liderzy)	Przygotowanie filmu: „Polska w ...(miejscowość)- przygotowanie filmu, prezentujący dane miejsce zamieszkania szlakiem miejsc związanych z Polską.	Zorganizowanie Społecznych Dni.. (nazwa miejscowości)- wydarzenia integrującego społeczność lokalną.
Grupa detektywów historii (bohaterowie)	Przygotowanie Przewodnika Historycznego- „Polska w....” zawierającego informacje dotyczące zawiązania grup polskich na danym terenie.	
Grupa teatralna (pisarze)	Przygotowanie inscenizacji, pokazującej zawiązanie się szkoły polskiej, instytucji polskich na danym terenie.	
Grupa animatorów polskiej kultury (Artyści)	Zorganizowanie konkursu dla miejscowych osób związanego z Polską Kulturą.	
Grupa znawców regionu (Postacie dnia codziennego)	Przedstawienie typowych polskich tradycji, które są szczególne kultywowane na danym terenie, utworzenie kalendarza wydarzeń polskich tradycji, które będą przestrzegane w polskich rodzinach.	

O czym należy jeszcze pamiętać przygotowując grę?

Atrakcyjność - gra może zostać odebrana jako nudna jeżeli nie postaramy się o dobrą oprawę gry !! Do dobrej oprawy gry można zaliczyć takie elementy jak:

- urozmaicenie „zgłaszania się" w konkurencjach, np. przebijanie balona, miażdzenie plastykowego kubeczka w myśl zasady, kto pierwszy ten lepszy; losowanie
- - animacja publiczności poprzez wskazywane kartek z napisami „aplauz" czy też żarty ("suchary") prowadzącego
- - oznaczenia grup i nadanie im ciekawych nazw (np. Drużyna Krakowian i zadaniem drużyny jest na wstępie opowiedzenie o nazwie swojej drużyny)
- aranżacja „studia": napisy, oprawa muzyczna, „dżingle"
- przebrani prowadzący
- zabawne nagrody (np. express do kawy: gazeta super express + saszetka kawy), albo „talon na długą przerwę od..."

Inne metody z zastosowaniem Kart Postaci i Jednostek Wiedzy

Mapa myśli

Mapowanie myśli opiera się na założeniu, że nasz mózg nie łączy informacji w sposób liniowy (jedna po drugiej, jak np. lista informacji, czy tradycyjne notatki), ale łączy je w sieć i każda nowa wiedza dołączana jest do istniejącej sieci.

Technika ta wspomaga proces notowania i zapamiętywania wiedzy. W procesie nauczania możemy wykorzystać ją w taki sposób, że uczniom przekazujemy Karty, a następnie prosimy o przygotowanie własnych map w interesującym nas temacie.

Jak stworzyć mapę myśli?

1. Na środku kartki w orientacji poziomej zapisujemy lub rysujemy temat naszej mapy.
2. Od środka mapy rysujemy linie odpowiadające najważniejszym zagadnieniom danego tematu i podpsujemy je.
3. Używamy kolorowych obrazów i symboli na całej mapie.
4. Najważniejsze słowa i terminy oznaczamy i obrazujemy.
5. Używamy różnych kolorów, rozmiarów i stylów liter.
6. Pozwalamy na zaangażowanie wyobraźni, tworzymy dziwaczne i abstrakcyjne, a nawet absurdalne obrazki.
7. Umieszczamy na mapie nie tylko fakty, ale również nasze skojarzenia, problemy, pytania.
8. Do tworzenia mapy możemy wykorzystać wycinki z kolorowych gazet, nici i klej, bibułę, itp.

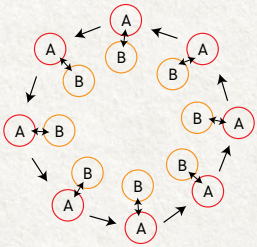
Przygotowanie nietypowego przedstawienia wiedzy

Nietypowe sposoby przedstawienia wiedzy, które mogą przygotować uczniowie, to np.:

1. Rebus, krzyżówka z hasłem
2. Plakat reklamowy – na formacie najlepiej nie mniejszym niż A3
3. Reklama telewizyjna – nakręcenie prostego spotu reklamowego nie powinno być problemem nawet dla starszych klas szkoły podstawowej – zalecany czas to nie dłuższy niż 3 minuty (dłuższy materiał nudzi)
4. Program telewizyjny „na żywo": np. tok show, serwis informacyjny
5. Audycja radiowa, np. wywiad
6. Pierwsza strona gazety
7. Rymowany wiersz

Krąg rozmów

1. Metoda realizowana w parach, ale do zastosowania w większej grupie.
2. Na środku sali ustawiamy dwa kręgi z krzesełek, na których siadają uczniowie. Osoby w kręgu wewnętrznym skierowane są na zewnątrz koła, a osoby w kręgu zewnętrznym wewnątrz koła.
3. Osoby z kręgu wewnętrznego mają Karty (każdy uczeń niewielką porcję), które w jak najszybszym czasie muszą przekazać osobie z kręgu zewnętrznego, dlatego najlepiej stosować rysunki, wykresy, techniki pamięciowe.
4. Po krótkim czasie (np. 2 min) krąg zewnętrzny przesuwa się o jedno miejsce.
5. Po kilku przejściach uczniowie zamieniają się miejscami i rolami. Zewnętrzny krąg staje się wewnętrznym i znów osoby z kręgu wewnętrznego dzielą się swoją wiedzą.



Pokój zagadek – Escape Room

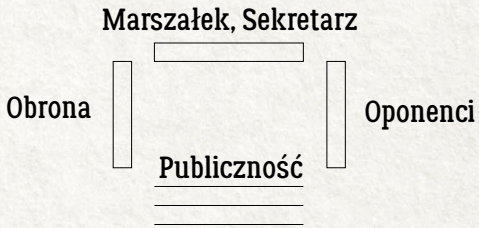
Escape Room to bardzo popularna forma rozrywki w dużych miastach inspirowana grami i filmami akcji. W skrócie wygląda tak, że niewielka grupa wchodzi do pokoju i może z niego wyjść wtedy, kiedy rozwiąże serię zagadek prowadzącą np. do otwarcia tajnej skrytki, w której jest klucz do pokoju.
Ludziom to się podoba, ponieważ zamknięcie w pokoju i potrzeba wydostania się powoduje wzrost poziomu adrenaliny, a w związku z tym ekscytację.
Dlaczego by nie spróbować zaaranżować takiej formy edukacji w szkole? Bardzo podobny efekt można uzyskać w sposób bezpieczniejszy, bez zamykania nikogo w pokoju, ale np. ukrywając coś w szkatułce zamkniętej na szyfrową kłódkę. Kiedy uczniowie rozwiążą serię zagadek matematycznych lub dowiedzą się dat ważnych wydarzeń historycznych – wtedy poznają wszystkie cyfry kodu i otworzą szkatułkę z nagrodą.

Sposób zastosowania pokoju zagadek w całej klasie:

1. Przygotowujemy ok. 25 zagadek lub pytań, których rozwiązaniem będzie cyfra (może to być np. wynik działania, ostatnia cyfra daty lub po prostu prawidłowa odpowiedź z 4 podanych cyfr).
2. Zagadki przygotowujemy na 5 kolorach kartek. Kartki z zagadkami chowamy w całej klasie: pod doniczką, za obrazkiem, pod ławką, itp.
3. Do szkatułki chowamy coś przyjemnego np. cukierki, list gratulacyjny, itp.
4. Klasę dzielimy na 5 zespołów i każdemu dajemy kartkę z poleceniem poszukania zagadek w przydzielonym kolorze.
5. Po znalezieniu i rozwiązaniu zagadek przez każdy zespół otrzymamy ok. 25 cyfr, z których możemy ułożyć tyle działań ile mamy cyfr w naszym kodzie do kłódki.
6. Kiedy klasa rozwiąże działania, będzie mogła otworzyć szkatułkę. Co ważne, wszystkie zespoły muszą rozwiązać swoje zadania, a więc jeśli któremuś nie idzie, to może inni mu pomogą...

Debata

Metoda debaty może być realizowana bez wchodzenia w rolę to znaczy uczniowie zabierają głos w swoim imieniu, jednak wejście w rolę, i zwracanie się do siebie per Pan/Pani dodaje metodzie pewnej powagi i pozwala na lepsze wyrażanie argumentów, nawet jeśli uczeń się z nimi osobiście nie zgadza.
Najpopularniejszy rodzaj metody debaty, to tzw. debata oksfordzka, w której stawia się tezę, którą jedna strona próbuję obalić, a druga broni.



Przebieg debaty

1. Marszałek prowadzący debatę wita zebranych, przedstawia cel spotkania oraz zasady dyskusji. Marszałek przez cały czas dyskusji zachowuje bezstronność. Na to stanowisko najlepiej wybrać ucznia o predyspozycjach liderskich.
2. Sekretarz notuje najważniejsze myśli i czuwa nad przestrzeganiem czasu wypowiedzi.
3. Strony debaty zabierają głos naprzemiennie. Najpierw strona broniąca, a następnie atakująca.
4. Po wypowiedziach stron głos może zabrać publiczność.
5. Po dyskusji strony podsumowują swoje zdania.
6. Na zakończenie odbywa się głosowanie publiczności dotyczące tezy: czy została obroniona?.

Głosowanie odbywa się najczęściej poprzez podniesienie ręki z kolorowym kartonikiem. W tradycyjnej debacie oksfordzkiej następowało ono poprzez wyjście przez odpowiednie drzwi.

Jak przygotować kartę postaci i jednostkę wiedzy?

1. Możemy przygotować własne Karty Postaci i Jednostki Wiedzy i wykorzystywać je w trakcie zajęć. Można też poprosić uczniów o przygotowanie Jednostek na przykład w ramach pracy domowej lub w czasie lekcji.
2. Pamiętamy o zachowaniu praw autorskich, tekstów i grafiki używamy tylko z otwartych źródeł i z podaniem źródła. Cytując Wikipedię i inne źródła internetowe należy upewnić się, czy informacje są prawdziwe.
3. Należy unikać przepisywania suchych tekstów podręcznikowych. Przekaz musi być treściwy, ale w miarę ciekawy.
4. Na każdej **Karcie Postaci** (awers karty) umieszczamy:

imię i nazwisko postaci

zdjęcie

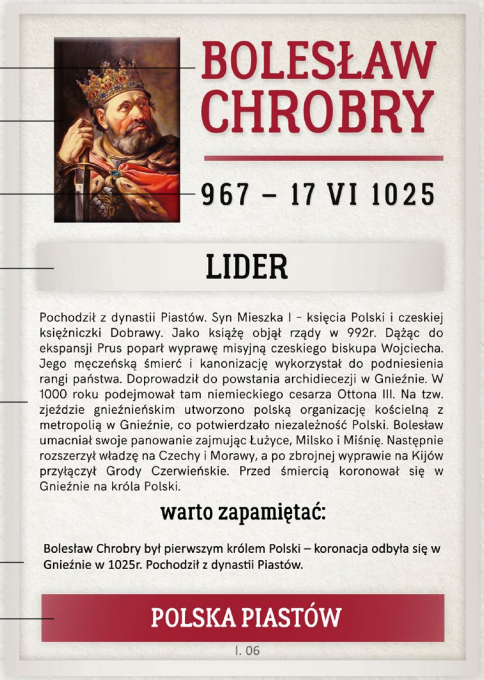
data urodzenia i śmierci

grupa postaci

informacje o osobie
(ok. 600 znaków ze spacjami)

najważniejsza informacja
(ciekawostka, coś co warto zapamiętać, ok. 2-3 linijek)

epoka



5. Na każdej **Jednostce Wiedzy** (rewers karty) umieszczamy:

tytuł

grafika

najważniejsza informacja

tekst
(ok. 500 znaków ze spacjami)

ciekawostka, pojęcie - coś co warto zapamiętać
(około 2-3 linijek)

epoka

POLSKA PIASTÓW

Archikatedra Gnieźnieńska - miejsce pierwszej koronacji.

Piastowie panowali od początków państwa (X w.) do 1370 roku, kiedy to zmarł ostatni król z tej dynastii, czyli Kazimierz Wielki.

Protoplastą dynastii był Piast Kołodziej. Ale to jego syn - Siemowit, został władcą Polan. Kolejni władcy to Lestek oraz Siemomysł. To jego synem jest Mieszko I - uważany za pierwszego hi-storycznego władcę Polan i twórcę państwa polskiego. Władając ziemiami obecnej Wielkopolski, stopniowo zwiększał terytorium. Bolesław Chrobry kontynuował politykę ojca. Książę Bolesław Krzywousty, chcąc zapobiec pojawiającej się rywalizacji pomiędzy synami, podzielił kraj na dzielnice. To właśnie okres kolejnych lat nazywamy rozbiciem dzielnicowym. Zjednoczenie ziem podjęli Przemysł II oraz Władysław Łokietek. Ostatnim władcą dynastii był Kazimierz Wielki - najmłodszy syn Łokietka. Rządził w latach 1333-1370. To jemu przypisuje się odbudowę potęgi dawnej Polski.

warto zapamiętać:

Piastowie to pierwsza dynastia, z której wywodzili się polscy władcy.

POLSKA PIASTÓW

I. 06

6. Karty mają format A6 pionowy. Najlepiej wykonać kartę w kolorze i wykorzystaniem grafik, bo wtedy łatwiej zapamiętujemy wiedzę.
7. Do każdej Karty Postaci przygotowujemy pytanie jednoznacznie identyfikujące tą postać, np. Osoba, która była pierwszym historycznym władcą Polski, a do Jednostki Wiedzy pytanie dotyczące najważniejszej treści, np. Kim byli Piastowie? Na stronie gry można pobrać przykładowe pytania do wszystkich kart.
8. Każda Karta Postaci i Jednostka Wiedzy powinna być zamknięta całością wiedzy logicznie powiązanej ze sobą. Należy unikać wymieniania faktów jak w encyklopedii. Jednostka wiedzy to nie wpis encyklopedyczny.
9. Katalog kart jest systematycznie rozszerzany przez użytkowników z całego świata i nowe karty są systematycznie umieszczane na stronie internetowej:

www.perlywkoronie.pl

Perły w Koronie – program wychowawczy

Gra „Polsko, chcę Cię poznawać !" jest elementem długofalowego programu wychowawczego „Perły w Koronie". Jest to program wychowawczo-edukacyjny przygotowany z myślą o instytucjach, szkołach polskich działających za granicą. Zawiera on gotowe metody budowania grupy, motywowania młodzieży do osiągania celów, budowania właściwej kultury w grupie.

CELE PROGRAMU

- kształtowanie tożsamości młodego człowieka - Polaka „dobrego i wartościowego", świadomie wykorzystującego swoje talenty i przekonania na rzecz kraju w którym żyje

- uformowanie osoby sprawnej w działaniu, pracującej rzetelnie i uczciwie co wynika z moralności bycia Polakiem

- nauka „żywej" historii Polski, pokazywanie wydarzeń i postaci którymi młody człowiek może się inspirować i czerpać z nich lekcję dla swojego codziennego życia

- budowanie motywacji do rozwijania zainteresowań i talentów wśród młodzieży polskiej mieszkającej za granicą

- podniesienie kwalifikacji nauczycieli, jako najważniejszej jednostki chronienia, rozwijania „Polskości" za granicą, odpowiedzialnej za budowanie wspólnoty Polaków zgromadzonych na danym terenie.

Zainteresowanych programem zapraszamy na stronę internetową:
www.perlywkoronie.pl