

Schemat scenariusza zajęć do gry „Lotnicy – wojna w przestworzach”

1. Etap edukacyjny i klasa: szkoła ponadpodstawowa klasa 4 liceum lub technikum (zgodnie z podstawą programową z historii)

2. Przedmiot: historia, scenariusz można wykorzystać również na lekcjach języka polskiego, etyki, godzinie z wychowawcą, a także w młodszych klasach

3. Temat zajęć: Jak czuje się bohater? Czyli gra lotnicy w edukacji szkolnej

4. Czas trwania zajęć: 3h lekcyjne. Lekcja pierwsza

Zajęcia mogą odbywać się blokowo lub na trzech kolejnych jednostkach lekcyjnych

5. Uzasadnienie wyboru tematu:

Podstawa programowa do przedmiotu historia w liceum i technikum, poziom podstawowy:

XLVII:

2. charakteryzuje etapy agresji i aneksji obu totalitarnych mocarstw;

3. sytuuje w czasie i przestrzeni przełomowe wydarzenia II wojny światowej (polityczne i militarne);

L:

3. przedstawia przykłady bohaterstwa żołnierzy polskich na frontach II wojny światowej, w tym: bitwę o Narvik, bitwę o Anglę, bitwę pod Tobrukiem, bitwę o Monte Cassino, bitwę pod Falaise, bitwę o Arnhem, bitwę o Kołobrzeg, bitwę o Bredę i zdobycie Berlina;

4. analizuje politykę mocarstw wobec sprawy polskiej w czasie II wojny światowej;

6. Uzasadnienie zastosowania technologii: rozwijanie kompetencji kluczowych XXI wieku (4K), czyli kompetencji miękkich oraz zainteresowania młodzieży zajęciami historii z uwzględnieniem TIK i metod aktywizujących

7. Cel ogólny zajęć: przybliżenie postaci i sytuacji polskich lotniczek i lotników w czasie II wojny światowej

8. Cele szczegółowe zajęć

Uczeń po zajęciach:

- zna sylwetki przykładowych lotniczek i lotników, takich jak: Anna Leska, Jadwiga Piłsudska, Jan Zumbach, Stanisław Skalski, Leszek Michał Owsiany, Lucjan Kretowicz; Włodzimierz Bernhardt, Stefan Bohanes;
- opowiada o wybranej postaci;
- selekcjonuje informacje dostępne w Internecie;
- doskonali umiejętność zadawania pytań.

9. Metody i formy pracy

- gorące krzesła (drama),
- burza mózgów,
- mapa myśli,
- pogadanka,
- WordWall,
- termometr,
- praca w grupach,
- analiza tekstu pisanego,
- praca z grą komputerową/ wideo,
- selekcja materiałów dostępnych w Internecie.

10. Środki dydaktyczne

- gra „Lotnicy”,
- tablica (najlepiej multimedialna) lub komputer z rzutnikiem i dostępem do Internetu,
- telefony komórkowe z dostępem do Internetu,

11. Wymagania w zakresie technologii

Komputer z rzutnikiem lub tablica multimedialna oraz telefony komórkowe lub tablety z dostępem do Internetu.

12. Przebieg zajęć

Lekcja 1.

1. Po przywitaniu się z klasą i czynnościach organizacyjnych osoba prowadząca zajęcia podaje cele i informuje uczestników i uczestniczki o czasie trwania spotkania.
Nauczyciel/-ka pyta uczniów co wiedzą na temat polskich lotników z czasów II wojny światowej. Efekty burzy mózgów zapisujemy na tablicy w formie mapy myśli, którą zachowujemy np. w formie zdjęcia, lub pliku (w przypadku tablic multimedialnych). Materiał ten zostanie wykorzystany podczas następnej lekcji. (Mogą pojawić się tu daty, nazwiska, ciekawostki.)
2. Osoba prowadząca zajęcia pokazuje INTRO do gry „Lotnicy” , aby usystematyzować aktualny stan wiedzy. Następnie dzieli uczestników zajęć na od 4 do 8 równych grup. Każdy zespół losuje kartkę z imieniem i nazwiskiem osoby, która stanie się celem ich badań i poszukiwań.
(Załącznik 1. albo dowolne narzędzie losujące dostępne w Internecie np. WordWall: <https://wordwall.net/pl/resource/64539658/lotniczki-i-lotnicy-polscy-w-czasie-ii-wojny-%c5%9bwiatowej.>)
3. Każda grupa otrzymuje następujące polecenia:
 - znajdźcie jak najwięcej ciekawych informacji na temat wylosowanej postaci,
 - wymyślcie pytania, które chcielibyście zadać postaciom historycznym poznawanym podczas dzisiejszej lekcji,
 - przygotujcie rekwizyty, które pomogą odróżnić waszą postać od innych (np. tabliczka z imieniem i nazwiskiem lub/i strój z epoki).
 - czas pracy około 20 minut
4. W ramach ewaluacji uczestnicy zajęć zaznaczają na narysowanym na tablicy termometrze poziom trudności tego zadania.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Po lekcji pierwszej pojawi się graficzny termometr określający poziom zaangażowania i zaciekawienia młodzieży tematem.

14. Wskazówki dla nauczycieli korzystających z tego scenariusza

Scenariusz można dowolnie modyfikować. To Państwo najlepiej znacie swoich podopiecznych i wiecie, które techniki i metody sprawdzą się w poszczególnych klasach. Ćwiczenia stanowią wskazówki oraz inspiracje do przeprowadzenia zajęć na temat gry. Nie ma konieczności odnoszenia się do wszystkich wymienionych osób, a w ćwiczeniu darmowym „gorące krzesło” zaprosić na środek tylko tych, z którymi zapoznamy się podczas szkolnej rozgrywki.

Burza mózgow gielda pomysłów tworzonych przez uczestników w krótkim czasie; zgłoszone propozycje dopiero w kolejnym etapie podlegają analizie, weryfikacji, wartościowaniu.

Agata Matyjasek i Alina Płazik-Janiszewska [w:] Kierunek Dialog. Inspiracje metodyczne nie tylko dla nauczycieli etyki. Poznań : Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli, 2017.

Mapa myśli to graf zawierający wszystkie skojarzenia do hasła głównego, zapisanego na środku tablicy, połączone z hasłem dowolnymi liniami.

Mapa myśli Podstawową zasadą rządzącą mapą myśli jest oderwanie się od linearnego porządku poprzez graficzne rozrysowanie nowego materiału czy poglądu na jakiś temat. Wizualno-przestrzenny obraz ma pokazać zależności, jakie piszący dostrzega między pojęciami. Istotną cechą tego sposobu zapisywania jest posługiwanie się elementami graficznymi: strzałkami, liniami, chmurkami, obrazkami, wymyślonymi ikonami, umownymi znakami, kolorami, które zapewniają atrakcyjność i czytelność przekazu. Mapa myśli wykorzystuje mnemotechniki, bazujące przede wszystkim na wyobraźni i skojarzeniach. Tworząc ją, rysuje się na środku kartki symbol albo słowo-klucz. Znaki te powinny być na tyle wyraziste i kolorowe, aby rzucały się w oczy i zapadały w pamięć. Wokół słowa-klucza powinny pojawiać się gałęzie wiążące ze sobą kolejne słowa lub symbole, które na zasadzie skojarzeń łączą się z następnymi. Hierarchizację pojęć zaznacza się poprzez wielkość gałęzi. Centralne ramiona mają intensywniejszy kolor bądź pogrubioną kreskę. Strzałki lub inne znaki graficzne, np. chmurki, mogą scalać łączące się ze sobą obszary mapy myśli. Warto podkreślić, że jest to indywidualny i niepowtarzalny sposób, który doskonale oddaje wyobraźnię i sposób myślenia twórcy. Każdy może wypracować swój styl wynikający z wrażliwości wizualnej oraz ustalonych przez siebie kolorów, także niosących znaczenia (np.

czzerwony – ważne) czy własny system znaków. Może to jednak doprowadzić do tego, że zapis będzie zrozumiały tylko dla samego autora.

Agata Matyjasek i Alina Płazik Janiszewska [w:] *Kierunek wartości. Inspiracje metodyczne nie tylko dla nauczycieli etyki*. Poznań : Wydawnictwo Naukowe Instytutu Filozofii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, 2016

Gorące krzesła to metoda dramy, w której osoba wcielająca się w konkretną postać, zostaje posadzona na środku sali na krzesło i z jej perspektywy odpowiada na zadawane pytania. Technice towarzyszy ogromne zaangażowanie emocjonalne, nauczyciel staje się obserwatorem, moderującym przebieg zajęć, ale nie przeszkadza podczas wypowiedzi uczestników. Ważne jest to, aby wypowiedzi uczniów i uczennic były spontaniczne. W sytuacji, gdy osoba siedząca na krzesle nie zna odpowiedzi na dane pytanie, musi kreatywnie wybrnąć z sytuacji. Należy jednak odwoływać się do faktów.

Uwaga metodyczna do techniki *gorące krzesło*: nie wolno nikogo zmuszać do wchodzenia w rolę. Jeśli zespół klasowy nie jest chętny do takiej formy pracy, możemy zaproponować wystawienie na środek 8 krzeseł (lub mniej) i wybrane osoby będą wspólnie odpowiadać na pytania. Starajmy się urozmaicać pytania, a także wykorzystywać formuły, np.: *Czy zechcesz coś jeszcze dodać? Opowiedz nam o sobie, aby ośmielić debiutujących mówców.*

15. Czy scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej? tak

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarnie lub on-line

Załącznik 1

Anna Leska	Jadwiga Piłsudska
Jan Zumbach	Stanisław Skalski
Leszek Michał Owsiany	Lucjan Kretowicz
Włodzimierz Bernhardt	Stefan Bohanes