

## 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 2.

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:

- charakteryzuje sprzęt wojskowy jakim dysponują bohaterowie rozgrywki;
- 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;
- patrzy na świat z perspektywy bohaterów historycznych z potencjalnym uwzględnieniem towarzyszących im emocji;
- doskonalili umiejętność zadawania pytań.

## **9. Metody i formy pracy**

- praca indywidualna,
- praca z grą komputerową/ wideo,
- kategoryzowanie informacji / karteczki,

## **10. Środki dydaktyczne**

- gra „Lotnicy”,
- telefony komórkowe z dostępem do Internetu,
- karteczki samoprzylepne i pisaki,

## **11. Wymagania w zakresie technologii**

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

## **12. Przebieg zajęć**

### **Lekcja 2.**

1. Po przywitaniu się z klasą i czynnościach organizacyjnych, osoba prowadząca zajęcia wyświetla cele lekcji i pyta, jak oceniają swój poziom znajomości wylosowanych uprzednio postaci (w skali od 1 do 10). Następnie prosi osoby uczestniczące w zajęciach o wyjęcie telefonów komórkowych i za pośrednictwem dowolnego komunikatora internetowego przesyła im link do gry „Lotnicy”.
2. Nauczyciel/-ka prosi młodzież o zanotowanie w zeszycie swoich spostrzeżeń i wątpliwości towarzyszących im podczas gry oraz kolejnych pytań, które chcieliby zadać jej bohaterom
3. Na 10 minut przed końcem lekcji nauczyciel prosi o zatrzymanie gry i zapisanie (na trzech samoprzylepnych karteczkach każdy) pierwszych skojarzeń, uczuć i emocji towarzyszących zadaniu.
4. Uczniowie i uczennice grupują karteczki na trzy kategorie:
  - wiedza (historyczna),
  - kwestie techniczne,
  - emocje związane z rozgrywką.
5. Zadanie domowe:  
Dokończ swoją rozgrywkę w grze.

### **13. Sposób ewaluacji zajęć**

Karteczki samoprzylepne określające poziom wiedzy i emocji po rozgrywce.

### **14. Wskazówki dla nauczycieli korzystających z tego scenariusza**

Osoba prowadząca zajęcia powinna wcześniej samodzielnie przejść grę, aby wspierać decyzje i problemy techniczne z jakimi zmierzą się uczniowie i uczennice.

### **15. Czy scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej? tak**

### **18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarnie lub on-line**