

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, ale scenariusz nadaje się również na lekcje języka polskiego lub etyki nawet w młodszych klasach

3. Temat zajęć: Jak czuje się bohater? Czyli gra „Lotnicy” w edukacji szkolnej

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

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 i zainteresowanie 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 lotniczek i lutników, takich jak: Anna Leska, Jadwiga Piłsudska, Jan Zumbach, Stanisław Skalski, Leszek Michał Owsiany, Lucjan Kretowicz, Włodzimierz Bernhardt, Stefan Bohanes i potrafi opowiedzieć o wybranej osobie
- patrzy na świat z perspektywy bohaterów historycznych z potencjalnym uwzględnieniem towarzyszących im emocji
- doskonali umiejętność zadawania pytań

9. Metody i formy pracy

- gorące krzesła (drama)
- burza mózgów
- mapa myśli
- pogadanka
- praca w grupach
- praca indywidualna

10. Środki dydaktyczne

- krzesło/a
- Tablica (najlepiej multimedialna)

11. Wymagania w zakresie technologii

Komputer z rzutnikiem lub tablica multimedialna do wyświetlenia mapy myśli z pierwszych zajęć cyklu.

12. Przebieg zajęć

Lekcja 3:

1. Po przywitaniu się z klasą i czynnościach organizacyjnych, osoba prowadząca zajęcia przypomina cele lekcji i prosi uczniów o przedstawienie ławek tak, aby wszyscy siedzieli w miarę w otwartej przestrzeni. Na środku klasy ustawiamy jedno krzesło, na które będziemy zapraszać przedstawicieli poszczególnych grup, wcielających się w wylosowaną postać.
2. Prosimy młodzież o wybranie liderki lub lidera każdej z grup, którzy wcielą się w wylosowaną postać podczas tych zajęć
3. Pozostali uczestnicy zajęć (wraz z osobą prowadzącą) stają się reporterami zadającymi bohaterom dowolne pytania przygotowane na poprzednich lekcjach lub wymyślane na gorąco, aby zaskoczyć lotników. Każdy z nich ma 4 minuty czasu na wypowiedź. Warto liczyć, kto odpowie w tym czasie na największą liczbę pytań.

Przykładowe pytania:

- Kim jesteś?
 - Dlaczego bierzesz udział w bitwie o Anglię?
 - Czy boisz się, że umrzesz?
 - Jakimi samolotami lataasz?
 - Który samolot jest twoim faworytem?
 - Dlaczego jesteś lotniczką/lotnikiem?
 - Co czujesz strzelając do innych maszyn?
 - Jaka jest Twoja rola w zespole?
 - Dlaczego ryzykujesz życie?
 - Kto nauczył Cię obsługi maszyn?
 - Czy lubisz walczyć?
 - Gdzie najczęściej lataasz?
 - Co czujesz siadając za sterami?
 - Czy czujesz, że zmieniasz świat?
 - Co możesz o sobie powiedzieć?
 - Jaki masz charakter?
4. Po zakończeniu przesłuchań, nauczyciel inicjuje ćwiczenie ruchowe wyjścia z roli np. pantomimę zdejmowania przybranej skóry poszczególnych mówców (również reporterów) i otrzepania się z tych emocji na wzór zwierzaków wychodzących z kąpieli.

5. Gdy uczniowie wrócą na miejsca, nauczyciel wyświetla zdjęcie mapy myśli z poprzednich zajęć i pyta czy po przeprowadzonej rozgrywce i tych zajęciach osoby uczestniczące w zajęciach chciałyby coś zmienić w mapie myśli na temat lotniczek i lotników z czasów II wojny światowej. Można też zrobić zupełnie nowy graf na ten sam temat i później je ze sobą porównać w trakcie pogadanki lub rundki bez przymusu. Przykładowe pytania nauczyciela:
- Czy zaskoczyło was, że gra komputerowa może być źródłem wiedzy historycznej?
 - Na ile powiększyła się wasza wiedza o lotniczkach i lotnikach z czasów II wojny światowej?
 - Co wam się najbardziej podobało w tych zajęciach? Co chcielibyście w nich zmienić?
 - Z czym wychodzisz po tych lekcjach/ czego Cię to nauczyło?
6. Zadaniem domowym, kartkówką na następnej lekcji lub wypełnieniem ostatnich minut lekcji może być rozwiązanie dołączonych do scenariusza questów (załącznik 2.)

13. Sposób ewaluacji zajęć

Po całym cyklu zajęć jest to pogadanka lub rundka bez przymusu na temat poziomu zmieniającej się wiedzy wśród młodych osób i tego czy zdawali sobie sprawę, że gra komputerowa może stanowić element zajęć szkolnych. Podstawą do analizy będą mapy myśli oraz emocjonalne zaangażowanie młodzieży.

14. Wskazówki dla nauczycieli korzystających z tego scenariusza

Scenariusz można dowolnie modyfikować. To Państwo najlepiej znacie swoich podopiecznych i wiecie, które elementy sprawdzą się w poszczególnych klasach. Nie musimy odnosić się do wszystkich wymienionych osób, można potraktować ich jako wskazówkę i w celu uniknięcia zadania domowego, na „gorące krzesła” można zaprosić tylko tych, z którymi zapoznamy się podczas szkolnej rozgrywki (w zależności od tego jak daleko uda się dojść).

Burza mózgów 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 rzuciły 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. czerwony – 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

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

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

Gorące krzesła to metoda dramy, w której osoba wcielająca się w konkretną postać zostaje posadzona na środku sali na krzesło i z perspektywy tej postaci odpowiada na zadawane pytania. Zabawie towarzyszy ogromne zaangażowanie emocjonalne, nauczyciel jest więc tylko obserwatorem, który w razie potrzeby moderuje przebieg zajęć, ale nie przeszkadza podczas wypowiedzi. Dopiero po zakończeniu zabawy precyzuje ewentualne „niedociągnięcia”. Ważne jest podkreślanie, żeby pamiętać o odpowiedziach z perspektywy wylosowanej postaci bez głębszego zastanowienia. W sytuacji, gdy osoba siedząca na krzesle nie zna odpowiedzi na dane pytanie, musi kreatywnie wybrnąć z sytuacji bez zmyślenia. Trzymamy się faktów!

Uwaga metodyczna do gorących krzeseł: Jeśli zespół klasowy nie jest chętny do takiej formy wypowiedzi (bo na przykład robi to po raz pierwszy w życiu), to nie próbujmy nikogo do niczego zmuszać. Możemy zaproponować, że wystawimy na środek 8 krzesełek (lub mniej) i osoby chętne będą na nie odpowiadały wspólnie. Starajmy się nie zadawać tych samych pytań kilku osobom, ale możemy dodać pytanie: czy zechcesz coś jeszcze dodać? Lub prośbę: opowiedz nam o sobie, aby ośmielić debiutujących mówców.

15. Czy scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej? tak

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarnie lub on-line