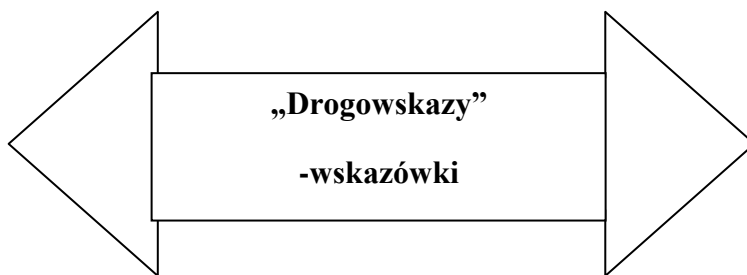


Autor: Anna Dziadkiewicz	
Klasa III	Temat lekcji:
Edukacja: polonistyczna, przyrodnicza, matematyczna, plastyczna, techniczna, zajęcia komputerowe, wychowanie fizyczne	Piraci i korsarze
Cel/cele zajęć: - zapoznanie z historią piractwa - szukanie przejawów i sposobów na unikanie piractwa w XXI wieku - rozwijanie umiejętności współdziałania przy konstruowaniu statku - rozbudzanie kreatywności - rozwijanie logicznego myślenia i wyciągania wniosków - doskonalenie znajomości alfabetu - utrwalenie pisowni wyrazów z trudnościami ortograficznymi	Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia: - poznam historię piractwa i odpowiem na pytania na podstawie tekstu - wymyślę i zapiszę hasła nawołujące do unikania piractwa w XXI wieku - wraz z innymi zbuduję statek ze zgromadzonych w klasie materiałów - rozwiążę w parze zagadki logiczne i matematyczne - ułożę wyrazy w kolejności alfabetycznej - zagram w statki ortograficzne
Kryteria sukcesu dla ucznia: - wymieniam rodzaje piractwa i piratów, a także wyjaśniam czym się różnią - współpracuję podczas budowy klasowego statku - potrafię rozwiązać zagadkę SUDOKU - poprawnie układam wyrazy w kolejności alfabetycznej	
Podstawa programowa: 1.1)a), 1.1)b), 1.1) c), 1.1) d), 1.3)a), 1.3) c), 1.3)d), 1.3)f), 1.3)g), 3.1)a), 4.1)b), 4.2)b), 5.1), 5.4), 7.1), 7.4), 7.5), 7.6), 7.7), 7.8), 7,11), 9.2)a), 9.2)b), 9.2)c), 10.3)a), 10.3)c), 10.3)d)	
Metody pracy: praca z tekstem, metoda ćwiczeń i praktycznego działania, zabawa i gra dydaktyczna, pokaz filmu, metoda realizacji zadań wytwórczych, rebus, zagadka, pogadanka, metoda ćwiczeń i praktycznego działania, metoda ewaluacyjna, metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy,	
Formy pracy: indywidualna, grupowa, praca w parach	
Środki dydaktyczne: laptop i tablica interaktywna, dwie butelki do ukrycia listów, Załącznik nr 4 – listy od Kapitana Przygody, skarb – skrzynia lub karton z ukrytymi nagrodami, mapa prowadząca do skarbu podzielona na 6 części, aplikacja multimedialna wykonana przez Annę Dziadkiewicz na stronie www.learningapps.org znajdująca się tutaj , kartki papieru i ołówki, Załączniku nr 1- zagadka i rebus z tematem lekcji, Załącznik nr 2 – tekst i pytania o piratach, słowniki ortograficzne na każdą parę oraz Załącznik nr 3 - plansza do gry w statki, Załącznik nr 5 – zagadki logiczne, kartony, kije od mioteł, hula hop, gazety, szmatki, skrzynki, prześcieradło lub folia malarska – elementy do wykonania statku, Załącznik nr 6 - taniec „Papaya”, Gra wykonana na stronie www.learningapps.org przez Annę Dziadkiewicz, link znajduje się tutaj , Załącznik nr 7 – rebusy i wyjaśnienia, gazety, lina i chusta animacyjna lub koc, Załącznik nr 8 – żaglówka do rozmowy o piractwie, Załącznik nr 9 – kartka z dziennika pokładowego.	

Przebieg zajęć



**Centra
Aktywnej
Edukacji**

1. Zadanie na dobry początek. Gra interaktywna dopasuj obrazki do kategorii: Dawniej i dziś. Aplikacja multimedialna wykonana przez Annę Dziadkiewicz na stronie www.learningapps.org znajduje się [tutaj](#).
2. Zapoznanie z tematem lekcji. Nauczyciel dzieli uczniów na pary. Jedna z osób to „A”, a druga „B”. Nauczyciel przywołuje do siebie wszystkie osoby „A” i szepcze im do ucha zagadkę. Gdy osoby „A” znają odpowiedź podchodzą do osób „B”. Te stoją do nich tyłem, przed sobą mają ławkę, a na niej kartkę papieru i ołówek. Podczas tego zadania nie mogą ze sobą rozmawiać. Osoba „A” pisze palcem po plecach osoby „B” i w ten sposób wyjawia jej odpowiedź. Osoba „B” ma za zadanie napisać odpowiedź na kartce. Gdy osoba „B” uzna, że skończyła pokazuje swój napis, jeżeli różni się od tego co przekazywała osoba „A”, para próbuje dalej. Gdy wszystkie pary odgadną pierwszą część tematu, nauczyciel woła do siebie osoby „A”. Rozdaje im rebusy, gdy je rozwiążą piszą odpowiedź na plecach osoby „B”, która analogicznie zapisuje odpowiedź na kartce. Rebus oraz zagadka znajdują się w Załączniku nr 1- zagadka i rebus z tematem lekcji. Gdy wszystkie pary zapiszą na kartkach temat lekcji następuje zapisanie tematu lekcji.
3. Zapisanie celów lekcji w zeszytach.
4. Czytanie tekstu na temat piratów i korsarzy. Nauczyciel dzieli uczniów na pary i rozdaje każdej parze zestaw pytań, na które muszą odpowiedzieć po przeczytaniu tekstu. Załącznik nr 2 – tekst i pytania o piratach.
5. Zabawa ortograficzne statki. Nauczyciel przygotowuje słowniki ortograficzne na każdą parę oraz Załącznik nr 3 - plansza do gry w statki. Zadaniem uczniów jest umieszczenie w tabelach – planszach statków. Każdy statek to jeden wyraz, a każda kratka to jedna litera. Gracze wymyślają lub poszukują w słownikach.

polonistyczno -
komunikacyjne

polonistyczno -
komunikacyjne

polonistyczno-
komunikacyjne
polonistyczno-
komunikacyjne

polonistyczno -
komunikacyjne

Powinno być: 2 wyrazy 7-literowe, jeden 6-literowy, dwa 5-literowe, jeden 4-literowy i zapisują je na planszy. Obu graczy rozmieszcza swoje statki na planszy. Jeden z uczestników podaje współrzędne np. B7. Jeżeli trafi to przeciwnik podaje literę, która znajduje się na tym polu, a gracz kontynuuje odgadywanie. Może również spróbować odgadnąć cały wyraz. W przypadku chybionego strzały, współrzędne podaje druga osoba. Gra kończy się gdy jedna z osób odgadnie wszystkie wyrazy przeciwnika. Gra pochodzi z książki „Inteligencje wielorakie w nauczaniu ortografii. 7 walizek” Danuta Gmosińska, Violeta Woźniak.

6. Przed lekcją nauczyciel rozmieszcza w szkole lub na boisku 2 butelki z ukrytymi wiadomościami – Załącznik nr 4 – listy od Kapitana Przygody oraz skarb w pudełku (skrzyni). Poza tym przygotowuje mapę, którą dzieli na 6 części. Cztery pierwsze części uczniowie otrzymają za wykonanie 4 zadań logicznych. Po ich złożeniu dowiedzą się gdzie jest ukryta 2 butelka z wiadomością. Po wykonaniu dwóch zadań (plastycznego i tanecznego) otrzymają dwie brakujące części mapy, dzięki nim poznają miejsce ukrycia skarbu. Nauczyciel prosi dzieci by odszukały butelkę z cyfrą 1. W jej wnętrzu znajduje się list od Kapitana Przygody, którego treść odczytuje na głos jedno z dzieci. W pierwszej części dzieci mają do wykonania 4 zadania, za każde z nich otrzymają jedną z czterech części mapy. Zadania logiczne znajdują się w Załączniku nr 5. Zagadki uczniowie mogą rozwiązywać w parach lub samodzielnie. Gdy uczniowie otrzymają czwartą część mapy odszukują na niej miejsca ukrycia drugiej butelki. W jej wnętrzu znajduje się wiadomość związana z budową statku. Zadaniem uczniów jest zbudowanie z kartonów, kijów od mioteł, hula hop, gazet, szmatek itp. wspólnego klasowego statku, w którym zmieści się przynajmniej kilka osób. Gdy statek jest gotowy dzieci mają zatańczyć owocowy taniec do piosenki Urszuli Dudziak pt. „Papaya”. Nauczyciel może odtworzyć własne nagranie lub włączyć piosenkę z portalu www.youtube.com – link do utworu znajduje się [tutaj](#). Przykładowy układ taneczny do utworu „Papaya” wykonany przez uczniów Szkoły Podstawowej im. Adama Mickiewicza w Skalmierzycach, choreografia: Anna Dziadkiewicz – Załącznik nr 6 – taniec „Papaya”.
- Za wykonanie każdego zadania dzieci otrzymują po jednej części brakującej mapy. Na ostatnim kawałku zaznaczone jest miejsce ukrycia skarbu. Dzieci odszukują skarb – mogą to być słodkie upominki lub coś innego według uznania nauczyciela.

połonistyczno –
komunikacyjne
i
matematyczno-
przyrodnicze
oraz
artystyczno-
ruchowe

<p>7. Aplikacja utrwalająca kolejność alfabetyczną. Gra wykonana na stronie www.learningapps.org przez Annę Dziadkiewicz, link znajduje się tutaj.</p>	<p>polonistyczno - komunikacyjne</p>
<p>8. Rozwiązanie rebusów i dopasowanie wyjaśnień do haseł – Załącznik nr 7 – rebusy i wyjaśnienia. Zadaniem uczniów podczas pracy w parach jest rozwiązanie rebusów, a następnie dopasowanie wyjaśnień do haseł: abordaż, bandera, flauta, korsarz, Tortuga.</p>	<p>polonistyczno - komunikacyjne</p>
<p>9. Zabawa ruchowa – bitwa morska. Nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy piratów. Rozdaje gazety i informuje, że ich zadaniem jest przygotowanie jak największej liczby kul armatnich w ciągu jednej minuty. Następnie kule są rozdzielone po równo pomiędzy obie drużyny. Nauczyciel dzieli klasę na dwie części poprzez ułożenie na ziemi liny lub uniesienie do góry chusty animacyjnej (stworzenie burty). Po dwóch stronach „burty” gromadzą się „piraci” gotowi do bitwy. W ciągu minuty „piraci” przerzucają na stronę wroga jak najszybciej i jak najwięcej „kul armatnich” spadających na ich stronę. Na zakończenie rundy „piraci” przeliczają ile kul znajduje się po ich stronie. Wygrywa drużyna, która ma ich mniej. Bitwę można powtórzyć kilkakrotnie.</p>	<p>artystyczno-ruchowe</p>
<p>10. Rozmowa na temat „Piractwo w XXI” z wykorzystaniem zmodyfikowanej techniki drzewo. Nauczyciel prosi uczniów, by zastanowili się, czy w dzisiejszych czasach istnieje piractwo. Przykłady: Piractwo w Internecie – ściąganie plików w Internecie i rozpowszechnianie Piractwo drogowe. Piractwo medialne – potoczne określenie działalności polegającej na nielegalnym kopiowaniu i posługiwaniu się własnością intelektualną (programami komputerowymi, muzyką, filmami itp.) bez zgody autora lub producenta i bez uiszczenia odpowiednich opłat. Wszelkie pomysły zapisane zostają na kadłubach małych żaglówek. Na żaglach natomiast uczniowie mają za zadanie zapisać pomysły jak unikać takiego piractwa. Mogą się tam znaleźć również hasła nawołujące do unikania tego rodzaju piractwa. Załącznik nr 8 – żagłówek do rozmowy o piractwie.</p>	<p>polonistyczno-komunikacyjne</p>
<p>11. Podsumowanie lekcji w formie kartki z dziennika pokładowego. Załącznik nr 9 – kartka z dziennika pokładowego.</p>	<p>polonistyczno - komunikacyjne</p>

Załącznik nr 1 - zagadka i rebus z tematem lekcji



~~EK~~



~~KO~~



~~KA~~

Zagadka nr 1

**Na głowie chusta, w ręku hak,
na jego ramieniu barwny ptak.**

Załącznik nr 2 - tekst i pytania o piratach

1) Na jakim morzu działali korsarze?

.....

2) Z kim walczyli Bukanierzy?

.....

3) W jakich kronikach odnotowano pierwsze wzmianki o piratach?

.....

4) Co to jest list kaperski?

.....

5) Na jakim morzu znajdowała się Tortuga?

Piractwo - to rozbój morski. **PIRACTWO** [łac. < gr.], rozbójnictwo mor., bezprawne akty przemocy (pozbawienie wolności, rabunek) dokonywane na pełnym morzu (Encyklopedia PWN) Zostało ono uznane za zbrodnię i jest ścigane z urzędu, a kary nakłada państwo, na którego terenie piraci zostali ujęci.

Od momentu, kiedy to drogą wodną zaczęto spławiać różne dobra, a morza stały się nowymi drogami dla handlu - piractwo rozpoczęło swą historię. Pierwsze ważniejsze wzmianki o piractwie odnotowują już kroniki rzymskie, w których pojawiają się informacje o flocie Pompejusza, który w 67 r. p.n.e. rozpoczął niszczenie pirackich okrętów na Morzu Śródziemnym.

Kolejne miejsce pirackich działań to wybrzeża Wielkiej Brytanii, Irlandii i Normandii. Wikingowie, bo o nich tu mowa byli doskonale zorganizowaną grupą przestępcza. Jednym z najbardziej znanych miejsc gdzie piractwo rozwinęło swoje skrzydła wody Morza Karaibskiego. Na wyspie Tortuga istniała nawet Piracka Republika.

Pomimo tego, że obecnie rozwój cywilizacji znajduje się na bardzo wysokim poziomie piractwo funkcjonuje nadal. Np. u wybrzeży Chin bardzo często dochodzi do napadów na małe jednostki pływające.

Pirat to nazwa ogólnie przyjęta, jednakże ze względu na powód dokonywania grabieży, sposobu dokonywania ataku, czy miejsce pochodzenia funkcjonują jeszcze inne określenia.

1. Korsarze - piraci działający na terenie Morza Śródziemnego. Najbardziej znani wywodzili się z północnych wybrzeży Afryki (wybrzeże Barbary). W imię Allacha posiadali zgodę państw muzułmańskich na atakowanie chrześcijańskich statków. Na podobnych zasadach mieli działać korsarze maltańscy, jednak słaba wiara oraz błysk złota odsunęły kwestie idei na plan dalszy.

2. Kaprzy - to piraci działający na zlecenie rządu jakiegoś państwa. Byli wykorzystywani to atakowania flot handlowych, co wiązało się z osłabianiem ekonomicznym przeciwnika. Każdy z kapitanów kaperskiego statku posiadał giejt danego rządu dla którego pracował. Był to tak zwany list kaperski, który uprawniał do napaści na inne statki.

3. Bukanierzy - to mieszanina narodowościowa Francuzów, Anglików, Holendrów, uciekinierów z Meksyku. Działali na Morzu Karaibskim. Zamieszkiwali Tortugę i Jamajkę. Oprócz typowych działań łupieżczych wykorzystywani byli do walki z Hiszpanami.

4. Pirat - to definicja ogólna. Jego celem było plądrowanie statków i przybrzeżnych miast w celu zdobycia jak najcenniejszych łupów.

Trzeba powiedzieć, że o ile piraci byli uważani za zwykłych rabusiów, o tyle kaperstwo było uważane niemal za zaszczyt

Tekst napisany na podstawie informacji zgromadzonych na stronie: <http://www.szantymaniak.pl/artykuly/piraci---legendy-i-fakty-cz-1/>

Autorem oryginalnego tekstu jest: Bartosz 'Bongos' Konopka.

Witajcie drogie dzieci!

Nazywam się Kapitan Przygoda. Postanowiłem zwrócić się do Was z prośbą o pomoc, bo sam nie jestem w stanie sprostać zadaniu. Poszukuję skarbu ukrytego przez podstępnych piratów. Słyszałem, że jesteście zdolni, sprytni i mądrzy. Dlatego wiem, że mogę na Was liczyć. Zanim rozpoczniecie wielkie poszukiwania spróbujecie swoich sił w kilku zagadkach. Pokażcie, na co Was stać! Zapamiętajcie okrzyk, który będzie sygnałem rozpoczęcia i gotowości do zadania.

„Ruszamy gdzie nas oczy powiodą...?”

Ahoj Kapitanie Przygodo!”



Kapitan Przygoda

P.S. Życzę Wam powodzenia. Zbierajcie kolejne części mapy, a z pewnością odnajdziecie kolejną wiadomość.

Witajcie ponownie!

Spisaliście się na medal. Jestem z Was dumny! Teraz wiem, że razem damy radę odzyskać skarb. Dowiedziałem się, że piraci ukryli go na Owocowej Wyspie. Aby tam dotrzeć potrzebujecie statek. Zbudujcie go z materiałów, które są wokół Was. Do dzieła!



Kapitan Przygoda

Załącznik nr 5 – zagadki logiczne

Zagadka nr 1

Odgadnij jaka zasada kieruje tymi działaniami i uzupełnij brakujące wyniki. Wymyśl i oblicz własne przykłady.

$$17 + 35 = 88$$

$$92 - 63 = 73$$

$$34 + 42 = 76$$

$$64 - 75 = 22$$

$$81 + 25 = 97$$

$$84 - 32 = 41$$

$$44 + 15 = 86$$

$$97 - 51 = 24$$

$$12 + 71 = 38$$

$$20 - 73 = 24$$

$$23 + 27 = \square$$

$$75 - 64 = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

Zagadka nr 2

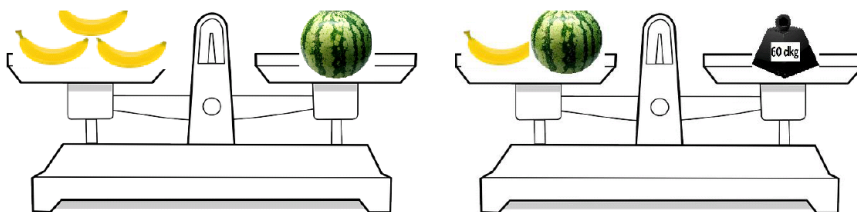
Rozwiąż Sudoku

Kwadratowy diagram do gry SUDOKU podzielony jest na 9 identycznych kwadratów. Każdy z nich jest podzielony na 9 kolejnych. Zadaniem gracza jest wypełnienie wszystkich 81 kwadratów, na które podzielony jest diagram cyframi od 1 do 9. W każdym rzędzie i każdej kolumnie dana cyfra może pojawić się tylko raz. Podobnie w każdym z 9 większych kwadratów - cyfry nie mogą się w nich powtarzać.

		6	8	7	4	3	5	
				9	6	8		4
	9		3		2		1	
4				3				5
2	3			4		6		
9		7		8	5	4		1
	8		7		9	1	4	
3		9		1	8		6	
6			5	2			7	

Zagadka nr 4

Oblicz ile waży jeden banan i jeden arbuź.



Obliczenia:

.....
.....
.....
.....

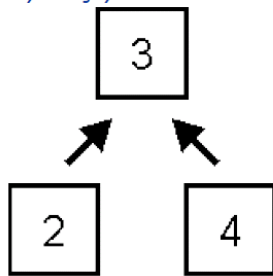
Zagadka nr 3

Rozwiąż matematyczne schody według poniższej reguły. Spróbuj zaprojektować własne i poproś kolegę o ich rozwiązanie.

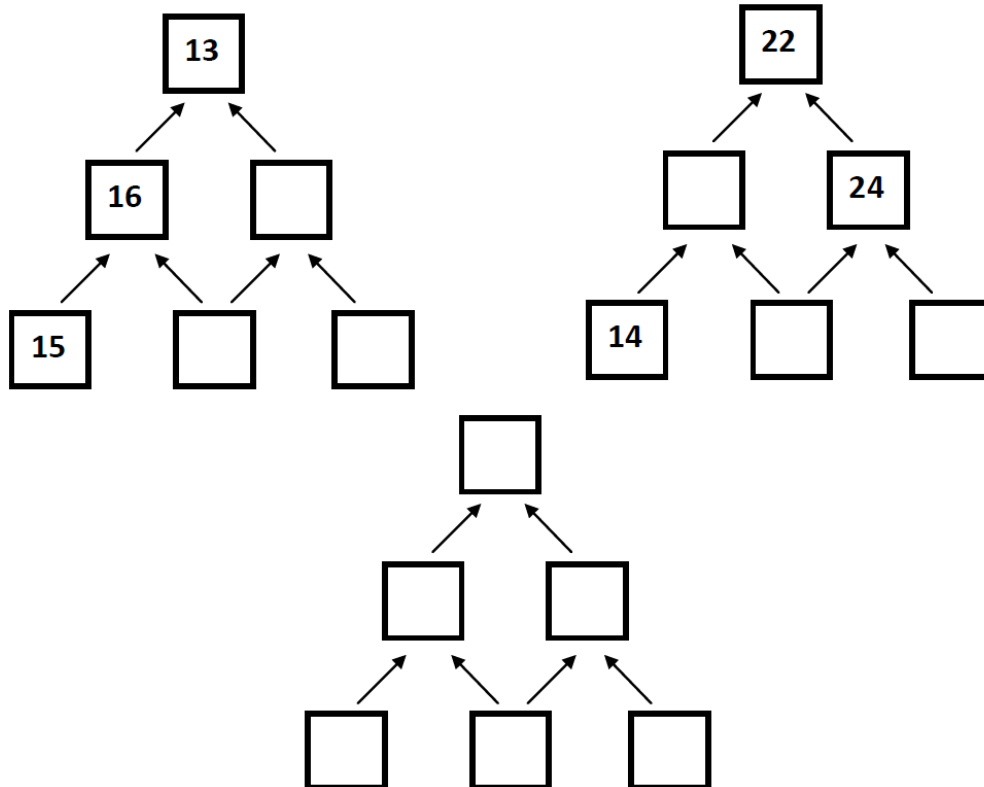
Poniższą regułą muszą spełniać wszystkie trójki krerek z których jedna jest górna a dwie dolne:

Reguła: kratka górna = suma dwóch niższych krerek dolnych podzielona przez 2

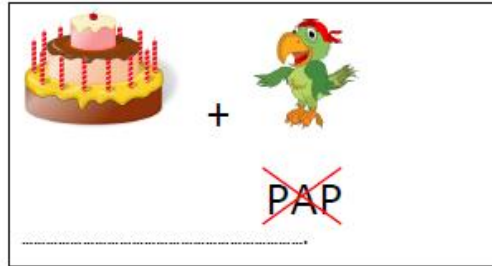
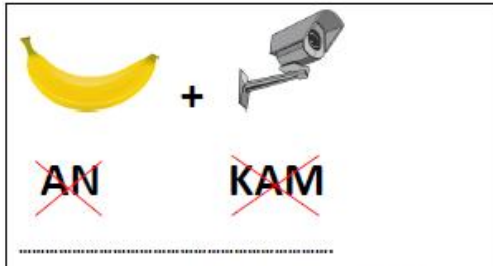
Przykład reguły



Powyższe schodki spełniają regułę gdyż: $(2+4):2 = 6:2=3$



Załącznik nr 7 - rebusy i wyjaśnienia



To pirat działający na zlecenie rządu jakiegoś państwa. Atakował flotę handlową, co wiązało się z osłabianiem ekonomicznym przeciwnika. Każdy z kapitanów kaperskiego statku posiadał glejt - list kaperski danego rządu, dla którego pracował.

Sposób walki morskiej polegający na zetknięciu się dwóch okrętów i prowadzeniu walki wręcz na ich pokładach w celu zdobycia wrogiego okrętu lub jego późniejszego zatopienia. By zapobiec ucieczce wrogiego okrętu stosowano szcepianie okrętów za pomocą haków i lin.

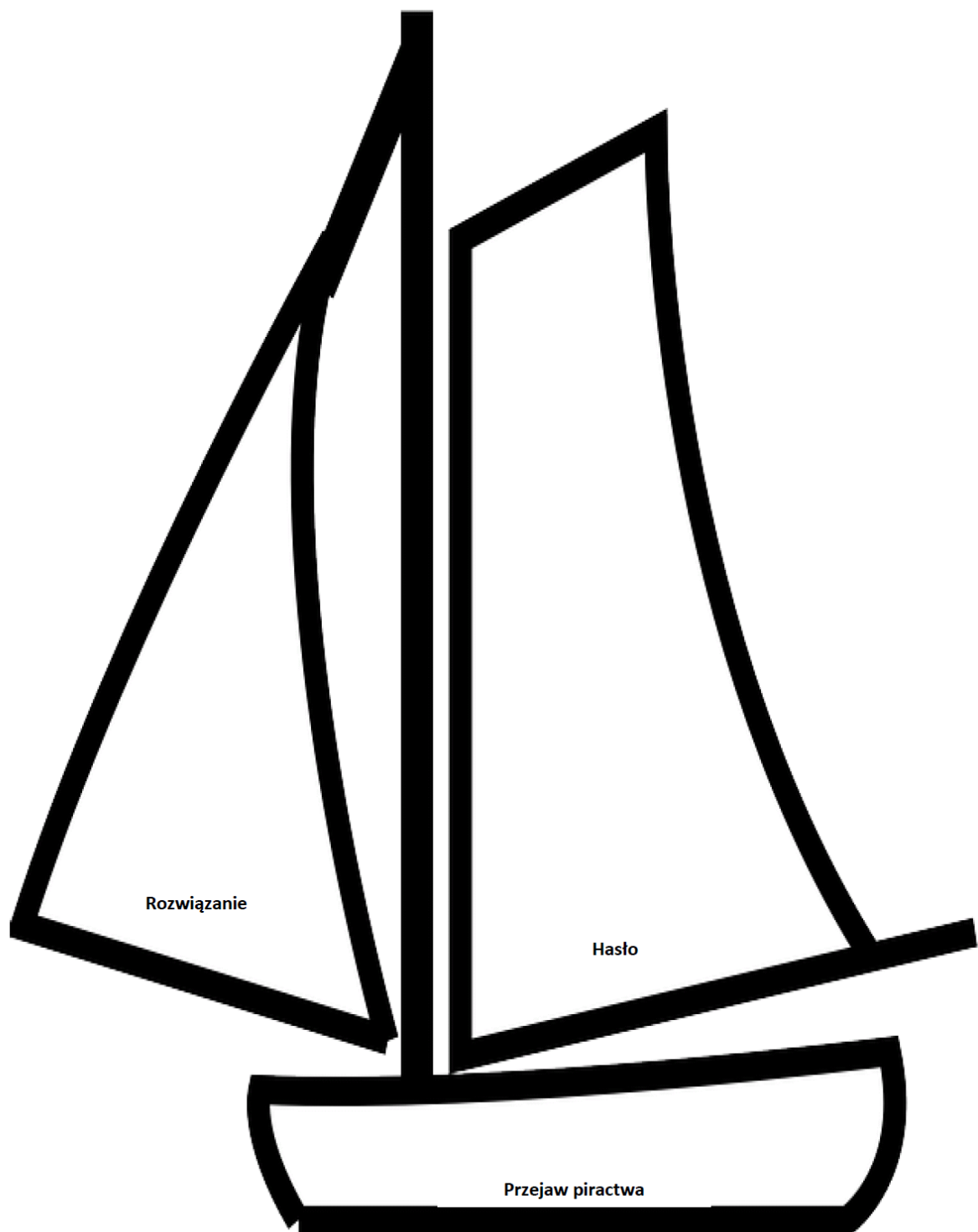
To mieszanina narodowościowa Francuzów, Anglików, Holendrów, uciekinierów z Meksyku. Jako piraci działali na Morzu Karaibskim. Zamieszkiwali Tortugę i Jamajkę. Oprócz typowych działań łupieżczych wykorzystywani byli do walki z Hiszpanami.

Przynależność państwowa statku. W węższym znaczeniu podstawowa flaga podnoszona na jednostce pływającej, określająca tę przynależność. Ma najczęściej kształt prostokąta, jej kolorystyka, wzór oraz proporcje wymiarów określone są w ustawodawstwie danego państwa.

To wyspa, która otrzymała swą nazwę ze względu na charakterystyczne ukształtowanie terenu, nasuwające skojarzenia ze skorupą żółwia. Mieszkali na niej bukanierzy dysponujący królewskimi zezwoleniami. Urządzali oni ataki na przepływające między wyspami statki hiszpańskie. Stała się ona główną siedzibą piratów na Morzu Karaibskim.

To termin żeglarski oznaczający brak wiatru. Cisza na wodzie, brak podmuchów wiatru, lustrzana tafła wody.

Załącznik nr 8 - żaglówka do rozmowy o piractwie



Dziennik pokładowy

Data

I. Temat dzisiejszej lekcji:

II. Najważniejsze rzeczy, których się dziś nauczyłam/nauczyłem:

.....
.....
.....

III. Z dzisiejszej lekcji warto zapamiętać:

.....
.....
.....

Najtrudniejsze na lekcji było:	Można to wytłumaczyć w ten sposób:

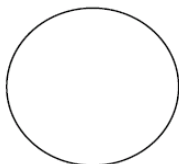
IV. Nie rozumiałam/ nie rozumiałem i muszę poprosić o pomoc

.....
.....
.....

V. Dzisiaj na lekcji swoją pracę oceniam:

Dobrze się spisałam/spisałem +	Nie dałam/dałem z siebie wszystkiego -

VI. Po dzisiejszej lekcji czuję się (narysuj odpowiednią buźkę):



.....

Podpis