



Królewskim szlakiem od Gniezna do Warszawy

Legendami orlego gniazda, Smoka Wawelskiego, Syrenki

5 - 6 lat

PRZEDSZKOLE

60 min

25 osób

Niniejszy scenariusz stanowi próbę zastosowania narracyjnego podejścia do edukacji historycznej. Poprzez personalizację zmian stolic — **Gniezna, Krakowa i Warszawy** — **przenosi dzieci w świat fascynującej podróży w czasie**. Są to zajęcia, które uczą nie tylko faktów, lecz przede wszystkim kształtują poczucie tożsamości oraz dumy z narodowego dziedzictwa, a także rozwijają umiejętność dostrzegania przemian zachodzących w otaczającej rzeczywistości. Ta wyjątkowa podróż zabiera dzieci do miejsc, **gdzie niegdyś mieszkali królowie, gdzie szybowały orły, gdzie żył legendarny smok oraz gdzie strzegły miasta dzielne syreny**. Oprócz rysu historycznego i legend dzieci nauczą się szacunku do naszych barw i symboli narodowych.

Scenariusz: Stowarzyszenie Robisz.to
 Główne autorki: Żanetta Gugala oraz Anna Pobłocka

Czego uczą zajęcia:

Kształtowane kompetencje kluczowe:

Kompetencje społeczno - emocjonalne i obywatelskie: dzieci identyfikują się z grupą narodową (czują się częścią większej wspólnoty Polaków), budują postawę patriotyczną poprzez szacunek do symboli narodowych (godło, flaga, hymn).

Kompetencje poznawcze: dzieci rozwijają orientację czasową i przestrzenną, uczą się rozumieć pojęcia "dawniej i dzisiaj" oraz potrafią lokalizować ważne miejsca na mapie Polski. Słuchając legend i historii, dzieci rozwijają wrażliwość na świat wartości, tradycji i piękna.

Kompetencje językowe: dzieci wzbogacają słownictwo o pojęcia z zakresu historii i kultury. Poznają słownictwo specjalistyczne (stolica, hymn, godło, herb, orzeł biały, legenda, tron, zamek, gród).

Kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej: dzieci, poprzez czynny udział w procesie tworzenia Godła Polski, kształtują świadomość korzeni kulturowych. Praca plastyczna przestaje być tylko ćwiczeniem manualnym, a staje się świadomą ekspresją szacunku do dziedzictwa narodowego oraz zrozumienia znaczenia symbolu.

Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji: dzieci, obserwując wykorzystanie technologii plotera rysującego - tnącego, uczą się jak działa nowoczesny proces tworzenia od projektu do modelu.

Jakie umiejętności rozwijają zajęcia:

- **poznawcze:** lokalizowanie na mapie Polski historycznych stolic i przyporządkowywanie konkretnych symboli do odpowiedniego miasta;
- **matematyczne:** analizowanie struktury w procesie dekonstrukcji i rekonstrukcji godła, syntezy części w całość z zachowaniem odpowiedniego kształtu i logicznego układu;
- **społeczne:** wykazywanie odpowiedniej postawy podczas prezentacji patriotycznych symboli (hymn, flaga, godło), współdziałanie w grupie podczas zabawy ruchowej;
- **cyfrowe i techniczne:** rozumienie procesu (w uproszczony sposób) zachodzącego w ploterze - od projektu do gotowego przedmiotu;
- **językowo - komunikacyjne:** posługiwanie się terminologią związaną z tematem zajęć: stolica, hymn, godło, legenda, gród, itp.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- zna i wymienia nazwy trzech historycznych stolic Polski: Gniezno, Kraków, Warszawa, dopasowując legendarne postacie i symbole do odpowiedniego miasta;
- rozpoznaje i nazywa symbole narodowe: Orła Białego, flagę Polski, hymn narodowy (Mazurek Dąbrowskiego) oraz potrafi wskazać ich znaczenie, jako symbole łączące Polaków;
- przyjmuje postawę szacunku wobec symboli narodowych, wyraża dumę i poczucie tożsamości z przynależności do Polski;
- koordynuje ruchy własnego ciała i reaguje na polecenia nauczyciela_ki w zabawach ruchowych;
- wykazuje sprawność manualną oraz analizę wzrokową podczas rekonstrukcji godła w formie puzzli.

Podstawa programowa:

Fizyczny obszar rozwoju dziecka: I 4, I 5, I 6, I 7, I 9

Emocjonalny obszar rozwoju dziecka: II 1, II 2, II 6, II 7, II 8

Spółeczny obszar rozwoju dziecka: III 1, III 2, III 4, III 5, III 6, III 8, III 9

Poznawczy obszar rozwoju dziecka: IV 2, IV 3, IV 7, IV 9, IV 10, IV 12, IV 14, IV 19

Przygotowanie i przebieg zajęć

Przed zajęciami należy przygotować następujące narzędzia oraz inne środki dydaktyczne:

- karta pracy: gniazdo z białym orłem, Smok Wawelski, Warszawska Syrena
- ploter rysujący - tnący
- kapelusz podróżnika
- odtwarzacz z nagraniem jedną zwrotką hymnu narodowego
- mapa, godło i flaga Polski
- kilka obręczy (hula - hop)
- taśma klejąca lub szarfa
- kilka klocków i pluszaków
- tektura lub arkusz papieru dedykowany do plotera rysującego - tnącego
- czerwony arkusz papieru lub brystol
- klej

Przygotowanie do zajęć:

- karty pracy jak wyżej
- kapelusz podróżnika

Tajemnica podróżnika



40 min

Narzędzia i materiały

karty pracy, jak wyżej, mapa, godło i flaga Polski, kapelusz podróżnika, odtwarzacz z hymnem narodowym, obręcze (hula - hop), taśma klejąca lub szarfa, kilka klocków i pluszaków

Metody i formy pracy

narracja (storytelling), słowna, czynna, praca z całą grupą

Do dzieci siedzących w kręgu na podłodze podchodzi nauczyciel_ka, mający/a na głowie kapelusz podróżnika i mówi:

„Jestem **podróżnikiem**, który właśnie wrócił z bardzo długiej wyprawy w **przeszość naszego kraju**. Czy wiecie, że Polska ma swoje **historyczne miejsca**, w których kiedyś mieszkali **królowie**? Ale uwaga — ci królowie nie mieszkali w jednym miejscu przez całe życie. Czasami, tak jak my, zmieniali swoje domy i miejsca zamieszkania, a ponieważ byli królami, zmieniali również miasta swojego urzędowania, czyli **stolice**.”

PRYZSTANEK PIERWSZY – GNIEZNO

Nauczyciel_ka, prezentując położenie Gniezna na mapie Polski oraz kartę pracy z wizerunkiem gniazda z **białym orłem**, kontynuuje narrację:

„Jak mówi legenda, trzech bracia — **Lech, Czech i Rus** — poszukiwali miejsca na osiedlenie się i założenie swoich państw. W pewnym momencie Lech ujrzał na jednym z pagórków (obecnie **Wzgórze Lecha**) potężnego **białego orła**, budującego gniazdo na starym dębie. Uznał to za pomyślny znak i postanowił założyć tam gród, a wizerunek orła przyjął jako **herb osady Gniezno**. Sama nazwa „Gniezno” pochodzi od staropolskiego słowa „gniazdo”. Pierwszy gród w Gnieźnie, jako jeden z centralnych grodów **państwa Polan**, został wzniesiony na Wzgórzu Lecha około roku **941**. Rozbudowany w czasach **Mieszka I** stał się siedzibą władców **dynastii Piastów**. Przez wiele lat Gniezno pełniło funkcję siedziby kolejnych **władców Polski oraz arcybiskupów**.”

Nauczyciel_ka proponuje krótką **zabawę ruchową** związaną z pierwszym etapem naszej podróży. Rozkłada na podłodze kilka **obręczy (hula - hop)**, które będą imitować orle gniazda. Na znak nauczyciela_ki dzieci biegają swobodnie z rozpostartymi ramionami, niczym orły w przestworzach. Na hasło: **“Orły wracają do gniazd”** dzieci **zmierzają do najbliższego koła i kucają w nim, jak w gnieździe**. Zabawę możemy powtórzyć.

Po krótkiej zabawie ruchowej, lekko zmęczone, ale szczęśliwe dzieci siadają ponownie w kręgu, a nauczyciel_ka płynnie przechodzi do kolejnej opowieści.

PRYZSTANEK DRUGI – KRAKÓW

Nauczyciel_ka prezentuje dzieciom położenie **Krakowa** na mapie Polski oraz kartę pracy z wizerunkiem **Smoka Wawelskiego** i kontynuuje opowieść:

„Dawno, dawno temu u podnóża **Wzgórza Wawelskiego**, w głębokiej **jaskini zwanej Smoczą Jamą, nad rzeką Wisłą, zamieszkał potężny, ziejący ogniem smok**. Bestia gnębiła okolicznych mieszkańców, niszcząc plony i porywając bydło. **Król Krak** wysyłał przeciwko potworowi wielu **rycerzy** z całego kraju i z zagranicy, lecz **bezskutecznie — żaden z nich nie zdołał pokonać smoka**.

Po wielu nieudanych próbach zgłosił się na ochotnika pewien **szewc o imieniu Dratewka**. Nie miał ani miecza, ani zbroi, ale wpadł na sprytny pomysł. **Wypchał skórę barana siarką, smołą i pakułami, a następnie podrzucił ją pod jamę smoka**. Bestia, nie podejrzewając podstępu, zjadła przygotowaną „potrawę”, co wywołało u niej ogromne pragnienie. **Smok rzucił się do Wisły i pił wodę tak długo, aż w końcu pękł**.

Szewczyk został bohaterem, a król Krak oddał mu za żonę swoją córkę. Sam **Król Krak** (od którego imienia pochodzi nazwa **Kraków**), po pokonaniu smoka wybudował **Zamek Królewski na Wawelu** i rozbudował miasto.

Jak podają przekazy historyczne, **około roku 1041 Kazimierz Odnowiciel przeniósł stolicę Polski z Gniezna do Krakowa**. Było to spowodowane najazdem czeskiego księcia i zniszczeniem Gniezna. Od tego czasu **Kraków stał się ważnym ośrodkiem handlowym oraz centrum władzy w państwie.**

Tym razem **nauczyciel_ka proponuje inną zabawę ruchową:**

wyznacza **przy użyciu taśmy klejącej lub szarfy strefę na podłodze lub dywanie, tworząc „Smoczą Jamę”**. Następnie, **naśladując Smoka, wchodzi do wyznaczonej przestrzeni i strzeże zgromadzonych obok siebie skarbów** (np. klocków, pluszaków).

Zadaniem **dzieci jest podejście na palcach do „Smoczej Jamy”, aby ostrożnie zabrać wybrany skarb i bezpiecznie wrócić do grodu**. W momencie, gdy Smok kichnie („Apsik!”), dzieci muszą szybko wykonać **przysiad i zasłonić twarz rękami, tworząc ochronną tarczę**.

Po zakończeniu **zabawy ruchowej nauczyciel_ka płynnie przechodzi do kolejnego etapu podróży**.

PRZYSTANEK TRZECI - WARSZAWA

Nauczyciel_ka prezentuje dzieciom położenie Warszawy na mapie Polski oraz kartę pracy z wizerunkiem warszawskiej Syreny, po czym kontynuuje opowieść:

„Jak głosi jedna z **legend, Sawa była żoną rybaka o imieniu Wars**. Mieszkali oni nad rzeką Wisłą w ubogiej chacie. Pewnego razu do ich domu **zawitał książę**, który odłączył się od orszaku podczas polowania. Pomimo ubóstwa, gospodarze okazali mu gościnność, dzieląc się tym, co mieli. W nagrodę władca obdarował ich ziemią, **zakładając osadę nazwaną od ich imion – Warszawą**.

Inna legenda opowiada o mitycznej istocie – **pół rybie, pół kobiecie** – która opuściła Morze Bałtyckie i Wisłę dopłynęła do **osady Warsa i Sawy**. Jej **piękny śpiew zachwyił mieszkańców**. **Schwytana przez chciwego kupca, została uwolniona przez rybaków**. **Wdzięczna Syrena obiecała chronić gród**, dzierżąc w dłoniach miecz i tarczę, **stając się symbolem Warszawy**.”

Następnie **nauczyciel_ka wyjaśnia, że decyzję o przeniesieniu stolicy z Krakowa do Warszawy podjął król Zygmunt III Waza** w 1596 roku. **Powodem był m.in. pożar na Wawelu** oraz korzystniejsze położenie Warszawy. Mimo obecności króla i dworu w Warszawie, **koronacje nadal odbywały się na Wawelu**.

Nauczyciel_ka kontynuuje:

„Drogie dzieci, choć czasy się zmieniły i dziś w zamkach nie mieszkają już królowie w koronach, **Warszawa nadal pełni niezwykle ważną rolę – jest naszą stolicą**, sercem kraju i **miejscem, z którego podejmowane są najważniejsze decyzje dla całej Polski**.

Podobnie jak w legendach pojawiają się symbole miast – biały orzeł w Gnieźnie, smok w Krakowie czy syrena w Warszawie – tak **całe nasze państwo posiada własne symbole narodowe, które łączą wszystkich Polaków**.

Najważniejszym z nich jest godło Polski – Biały Orzeł na czerwonym tle, którego historia sięga legendy o Lechu. **Kolejnym symbolem jest flaga Polski, złożona z bieli (symbol czystości i dobra) oraz czerwieni (symbol odwagi i miłości do Ojczyzny)**.

Nie można zapomnieć o **hymnie narodowym – Mazurku Dąbrowskiego**, który łączy pokolenia i przypomina o naszej historii oraz dążeniu do wolności.

Choć Gniezno, Kraków i Warszawa pełniły w różnych okresach rolę stolicy, wszystkie te miejsca – wraz ze swoimi legendami i historią – **tworzą jedną opowieść o Polsce. Jej symbole – flaga, godło i hymn**

ROBISZ.TO

– pomagają nam pamiętać, kim jesteśmy jako naród i co nas łączy.”

Na zakończenie dzieci biorą udział w **zabawie ruchowej**:

ustawiają się jedno za drugim, **trzymając się za ramiona i poruszają się falując po sali**, naśladując bieg rzeki Wisły. Na hasło „**Syrenka czuwa!**” **zatrzymują się i przyjmują postawę Syreny** – jedną dłoń zaciskają w pięść i przykładają do klatki piersiowej (tarcza), drugą unoszą nad głową (miecz). Na hasło „**Wisła płynie**” **ponownie poruszają się, imitując ruch rzeki**.

PREZENTACJA FLAGI, GODŁA I HYMNU.

Nauczyciel_ka podchodzi do siedzących dzieci i mówi spokojnym, ciepłym głosem:

„Poznaliśmy dziś legendy i historie ważnych miejsc w Polsce. Każde z nich ma swoje symbole. A teraz poznamy symbole, które łączą wszystkich Polaków.”

Nauczyciel_ka demonstruje dzieciom flagę i godło:

„To jest **flaga Polski** – biało-czerwona. A to jest **godło Polski** – Biały Orzeł.

Są to znaki naszego kraju, które **przypominają nam, że jesteśmy jedną wspólnotą**.

Jest jeszcze jeden bardzo ważny symbol – nasz **hymn narodowy, czyli Mazurek Dąbrowskiego**.

Kiedy go słuchamy, zachowujemy się wyjątkowo – **stoimy spokojnie i słuchamy w ciszy, ręce trzymamy wyprostowane wzdłuż ciała, nie rozmawiamy**.” W tym momencie nauczyciel_ka dając przykład właściwej postawy odtwarza jedną zwrotkę hymnu.

Po wysłuchaniu hymnu mówi:

„Dziękuję. Właśnie wysłuchaliśmy hymnu Polski. To była ważna chwila. Flaga, godło i hymn przypominają nam, że choć mieszkamy w różnych miastach – tworzymy jeden kraj – Polskę.”

Praca plastyczna



20 min

Narzędzia i materiały

ploter rysująco - tnący, czerwony arkusz papieru
lub brystol, klej

Metody i formy pracy

narracja, czynna, praktycznego działania, praca z całą grupą

Do przygotowanego wcześniej **plotera rysująco-tnącego** nauczyciel_ka zaprasza wszystkie dzieci, aby zaprezentować **proces przemiany technologicznej**, jaki zachodzi w trakcie pracy urządzenia. Nauczyciel_ka pokazuje dzieciom **nośnik pamięci typu pendrive**, na którym zapisany jest **projekt godła Polski w formie cyfrowej informacji**. Ploter przekształca tę informację w produkt końcowy – godło w formie puzzli.

Nauczyciel_ka uruchamia maszynę, która po chwili, na oczach dzieci, drukuje kolorowe godło. Następnie mówi:

„Dzieci, nasza wspaniała maszyna właśnie **wycina fragmenty historii**. Zobaczcie, jak precyzyjnie powstaje orzeł.”

ROBISZ.TO

Dzieci siadają przy stolikach i każde z nich otrzymuje własny arkusz puzzli, który poddaje procesowi **dekompozycji** – rozłożenia całości na części pierwsze. Następnie, na sygnał nauczyciela_ki, dzieci dokonują **rekonstrukcji obrazu**, układając swojego orła na stole. Gotową pracę nakleją na wcześniej przygotowane **arkusze czerwonego brystolu, tworząc kompletne godło Polski**. Wykonanymi pracami dzieci wraz z nauczycielem_ką dekorują salę przedszkolną.

Po zakończeniu pracy plastycznej oraz uporządkowaniu stanowisk nauczyciel_ka prosi dzieci o skupienie uwagi. Dzieci siadają w kręgu na dywanie. Nauczyciel_ka, używając ciepłego, lecz stanowczego tonu, wygłasza mowę końcową:

„Drodzy podróżnicy, nasza dzisiejsza **misja edukacyjna** dobiegła końca. **Przebyliśmy długą drogę** – od gniazda orła w **Gnieźnie**, przez smoczą jamę **Krakowa**, aż po serce współczesnej **Warszawy**. Zobaczcie, jak piękne symbole narodowe stworzyliście własnymi rękami. Dzisiaj udowodniliście, że **jesteście prawdziwymi strażnikami historii**. Jesteśmy dumni, że mieszkamy w kraju o tak bogatej i pięknej historii. Dziękuję wam za ten wspólnie spędzony, niezwykły czas.”