



Mały Rycerz

Podróż po polskich zamkach



5 - 6 lat



PRZEDSZKOLE



75 min



25 osób

Dzieci wyruszają w edukacyjną podróż po wybranych zamkach Polski w towarzystwie „Małego Rycerza” – programowalnego robota Horacego. **Robot Horacy będzie poruszał się po specjalnej macie w kształcie mapy Polski, na której zaznaczono lokalizacje wybranych zamków. Każdy zamek stanowi przystanek pełen ciekawostek i historii. A zatem – w drogę!**

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

Czego uczą zajęcia:

Kształtowane kompetencje kluczowe:

Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji: dzieci słuchają ze zrozumieniem opowiadań i ciekawostek o zamkach; uczą się formułowania prostych wypowiedzi - odpowiadania na pytania, dzielenia się wrażeniami.

Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii (STEAM): dzieci, poprzez poruszanie robotem po planszy, poznają podstawy kodowania i orientacji przestrzennej; rozpoznają wzory ruchu i logiczne ciągi komend; kształtują myślenie logiczne i przyczynowo-skutkowe poprzez planowanie trasy robota i przewidywanie efektów działań.

Kompetencje cyfrowe: dzieci uczą się świadomego i celowego korzystania z prostych narzędzi technologicznych (robot edukacyjny); rozumieją, że działanie urządzenia zależy od wprowadzonych komend oraz że technologia może wspierać naukę i rozwiązywanie problemów.

Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się: dzieci rozwijają samodzielność, wytrwałość oraz podejmowanie prób rozwiązywania zadań; uczą się współpracy w parze i w grupie, przestrzegania zasad, czekania na swoją kolej oraz radzenia sobie z emocjami; rozwijają ciekawość poznawczą i motywację do uczenia się poprzez działanie i zabawę.

Kompetencje obywatelskie: dzieci rozwijają świadomość przynależności narodowej (poznając zamki w Polsce, jako część dziedzictwa kulturowego); uczą się szacunku wobec historii w formie zabawy.

Jakie umiejętności rozwijają zajęcia:

- **poznawcze** - poznanie wybranych zamków w Polsce, ich wyglądu oraz ciekawostek historycznych;
- **językowe** - rozwijanie umiejętności słuchania ze zrozumieniem, wypowiadania się oraz nazywania obiektów i zjawisk;
- **logicznego myślenia** - planowanie trasy robota, przewidywanie skutków swoich działań; układanie prostych sekwencji poleceń;
- **orientacji przestrzennej** - określanie kierunków i poruszanie się według nich;
- **cyfrowe (podstawy kodowania)** - sterowanie robotem, poznawanie zasad programowania poprzez zabawę;
- **społeczne** - współpraca w parach i w grupie, nauka czekania na swoją kolej.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- nazywa co najmniej 2 wybrane zamki w Polsce;
- wskazuje na mapie co najmniej 1 lokalizację zamku zgodnie z poleceniem nauczyciela;
- słucha opowiadania i potrafi wskazać 1 zapamiętaną ciekawostkę o zamku;
- programuje robota tak, aby wykonał trasę składającą się z minimum 3 komend;
- poprawnie stosuje kierunki: w prawo, w lewo, do tyłu;
- współpracuje w parze podczas zadania;
- wykonuje pracę plastyczną zgodnie z instrukcją - kończy zadanie w wyznaczonym czasie;
- rozpoznaje elementy dziedzictwa kulturowego.

Podstawa programowa:

Fizyczny obszar rozwoju dziecka: I 5, I 6

Emocjonalny obszar rozwoju dziecka: II 4, II 6

Spółeczny obszar rozwoju dziecka: III 1, III 3, III 5, III 7, III 9

Poznawczy obszar rozwoju dziecka: IV 1, IV 3, IV 5, IV 6, IV 7, IV 8, IV 14, IV 19

Przygotowanie i przebieg zajęć

Przed zajęciami należy przygotować następujące narzędzia oraz inne środki dydaktyczne:

- mata edukacyjna z mapą Polski wraz z naniesioną siatką kwadratowych pól o wymiarach 10x10 cm (po których poruszać się będzie programowany robot edukacyjny) z naniesionymi miejscami i ilustracjami wybranych zamków, np: Kraków - Wawel, Zamek w Malborku, Zamek Królewski w Warszawie, Wałbrzych - Zamek Książ, Zamek Czocha - nad jeziorem Leśniańskim w okolicach Gryfowa Śląskiego, Zamek w Mosznej, Zamek Dunajec w Niedzicy. Na mapie należy również zaznaczyć miejsce rozpoczęcia trasy robota poprzez oznaczenie jednego z pól maty napisem START;
- edukacyjny robot programowalny np. (BEE-BOT, CLEMENTONI);
- materiały potrzebne do wykonania koron (dla dziewczynek), mieczy i tarczy (dla chłopców): tektura, żółty papier - opcjonalnie folia aluminiowa lub papier błyszczący w kolorze złotym, klej, nożyczki i kolorowy papier;
- odtwarzacz audio z muzyką dworską np. [Anonim - Taniec dworski „Rex”, XVI w.](#)
- karty do losowania z ilustracjami zamków wraz z ich nazwami (ilustracje takie same jak na macie edukacyjnej).
- tablica multimedialna, opcjonalnie rzutnik, ekran, komputer.

Przygotowanie do zajęć:

- Nauczyciel_ka przygotowuje wcześniej planszę z mapą Polski z siatką dla robota;
- film edukacyjny pt: "[10 najpiękniejszych zamków w Polsce](#)".

Programowanie i podróż robota



50 min

Narzędzia i materiały

matka edukacyjna z mapą Polski i ilustracjami zamków; programowalny robot, np. BEE-BOT, CLEMENTONI, karty do losowania z ilustracjami zamków wraz z ich nazwami

Metody i formy pracy

metoda działania praktycznego, aktywizująca, metoda PBL, cosplay; praca indywidualna, w parach

Nauczyciel_ka wita dzieci: Witajcie mali odkrywcy. Dziś wyruszamy w niezwykłą podróż po Polsce razem z naszym przyjacielem małym rycerzem - Horacym.

Nauczyciel_ka zadaje pytanie: " Czy wiecie, co to jest zamek, kto w nim mieszkał i do czego służył"?

Po pierwszych nieśmiałych odpowiedziach, nauczyciel_ka wprowadza dzieci w temat zajęć proponując wspólne oglądanie filmu o wybranych zamkach w Polsce. [10 Najpiękniejszych zamków w Polsce](#)

Po obejrzeniu filmu, nauczyciel_ka rozkłada na podłodze wcześniej przygotowaną matę dydaktyczną oraz robota - małego rycerza Horacego. Informuje dzieci, że Horacy postanowił wyruszyć w podróż po Polsce, by poznać najpiękniejsze zamki i ich krótką historię.

W związku z tym **zadaje dzieciom pytanie**, czy pomogą mu w tej misji.

Następnie **nauczyciel_ka prezentuje** dzieciom działanie robota na przykładowej krótkiej trasie. Przypomina o korzystaniu z programowalnych strzałek na robocie z zastosowaniem kierunków: prosto, do tyłu, w prawo, w lewo.

Po krótkim instruktażu **nauczyciel_ka ustala miejsce rozpoczęcia misji** ustawiając robota Horacego na polu startowym.

Nauczyciel_ka dzieli dzieci na pary - każda para losuje zamek (karta z obrazkiem i nazwą zamku) i planuje trasę do niego. Pierwsza para wyrusza z robotem z pola startowego do wylosowanego zamku. Z pomocą nauczyciela_ki dzieci, wciskając odpowiednie przyciski na robocie, wyznaczają trasę do celu. Po dotarciu robota do zamku nauczyciel_ka opowiada ciekawostkę związaną z danym zamkiem.

Kolejne pary losują karty z zamkami i podążają, z ostatnio zwiedzanego zamku, w dalszą podróż. Czynność tę powtarzają wszystkie dzieci będące w parach.

Przykładowe ciekawostki związane z odwiedzanymi zamkami:

• **Zamek w Malborku**

największy zamek w Polsce zbudowany z cegieł przez rycerzy zakonu krzyżackiego; wygląda jak twierdza z bajki otoczona fosą z mostem zwodzonym.

• **Zamek w Mosznej**

wygląda jak zamek z bajki Disneya - ma 365 pokoi i 99 wież. Podobno każda wieża to odpowiednik jednego drzewa w pobliskim pięknym parku.

Zgodnie z legendą ówczesny hrabia Franz Hubert przeklął zamkową windę, aby nikt nie mógł jej nigdy używać. Mimo wielu prób napraw winda do dziś nie działa, a każde jej uruchomienie kończy się nieszczęściem.

- **Zamek Czocha**

znany z tajemnic - ma sekretne przejścia i ukryte komnaty.

W jednej z wież można znaleźć obrotową biblioteczkę, która prowadzi do ukrytej sali.

Znany z wielu filmów.

- **Zamek Książ**

trzeci co do wielkości zamek w Polsce, nazywany "Perłą Dolnego Śląska".

Znajdują się tu liczne tajemnicze podziemia. Mieszkała tu prawdziwa księżniczka - Daisy, która miała naszyjnik długi na 7 metrów.

- **Zamek w Niedzicy**

położony nad jeziorem, na skale - wygląda jak z bajki o rycerzach i piratach.

Legenda mówi, że ukryto tam skarb Inków, a w 1946 roku znaleziono tam tajemniczy dokument w skórzanej tubie.

- **Królewski Zamek Będziński**

stoi na wzgórzu, był ważnym punktem obronnym w czasach Kazimierza Wielkiego.

Obecnie odbywają się na jego dziedzińcu rycerskie turnieje i warsztaty dla dzieci.

- **Zamek w Gołuchowie**

wygląda jak pałac z francuskiej bajki - otacza go piękny park i zagroda z żubrami.

Znajduje się tam kolekcja starożytnych wazonów i zbroi rycerskich. Kiedyś mieszkała w nim hrabina Izabela, która kochała sztukę i książki.

- **Zamek w Krasiczynie**

znany z czterech wież, które symbolizują: Wiarę, Nadzieję, Miłość i Sprawiedliwość.

Ma piękne krużganki i zamkowy park z wielkimi, starymi i egzotycznymi drzewami oraz krzewami z całego świata. Legenda głosi, że gdy przespacerujesz się wokół zamku trzy razy, spełni się twoje życzenie.

- **Zamek w Pieskowej Skale**

położony w Ojcowskim Parku Narodowym, niedaleko słynnej skały "Maczuga Herkulesa".

Kiedyś był ważną twierdzą w systemie Orlich Gniazd - pilnował granic naszego królestwa.

W zamku kręcono sceny do wielu filmów, np. o Janosiku.

- **Zamek w Ogrodzieńcu**

największy z "Orlich Gniazd" na Jurze Krakowsko - Częstochowskiej. Zamek posiada wysokie mury i tajemne lochy. Legenda mówi o tajemniczym psie, który nocą pilnuje ukrytego skarbu.

Dzieci żegnają się z Horacym i umawiają się na kolejną podobną przygodę, bo zamków do zwiedzania w Polsce jest jeszcze wiele.

Dzieci siadają w kręgu, a nauczyciel_ka zadaje pytania:

- Który zamek i dlaczego najbardziej ci się podobał?
- Co zrobił mały rycerz Horacy, aby dotrzeć do celu?

- Czy łatwo było sterować robotem?
- Która z ciekawostek utkwiała ci w pamięci i jakiego dotyczyła zamku?

Praca plastyczna



15 min

Narzędzia i materiały

tektura, nożyczki, klej (opcjonalnie zszywacz), kolorowy papier, folia aluminiowa i folia w kolorze złotym

Metody i formy pracy

czynna - działań praktycznych, praca z całą grupą

Nauczyciel_ka rozdaje dzieciom przygotowane przed zajęciami, wycięte z tektury, kształty mieczy, tarcz rycerskich oraz koron księżniczek. Dzieci siadają przy stolikach, na których leżą narzędzia i materiały potrzebne do oklejania przygotowanych przez nauczyciel_kę rekwizytów. Chłopcy, wykorzystując papier kolorowy oraz folię aluminiową i folię w kolorze złotym, okleją tarcze i miecze. Dziewczynki, wykorzystując folię w kolorze złotym, okleją korony księżniczek, które przed sklejeniem dopasowywane są do głów dziewczynek. Z kolorowego papieru metodą marszczenia (naprzemienne zginanie kartki papieru), dziewczynki wykonują wachlarze.

Po zakończonej pracy dzieci sprzątajają swoje stoliki odkładając pozostałe materiały na wyznaczone miejsce.

Zabawa ruchowa



10 min

Narzędzia i materiały

wykonane przez dzieci rekwizyty: miecze, tarcze, korony i wachlarze

Metody i formy pracy

cosplay, praca z całą grupą - zabawa w parach

Dzieci wcielają się w postacie:

- chłopcy - rycerze z tarczami i mieczami;
- dziewczynki - księżniczki w koronach z wachlarzami.

Narracja nauczyciel_ki:

Dzisiaj w zamku odbywa się wielki bal odwagi i piękna. Rycerze pokażą swoją siłę i odwagę, a księżniczki - wdzięk i urok”.

Dzieci dobierają się w pary (rycerz i księżniczka) poruszają się w rytm muzyki np. [Anonim - Taniec dworski „Rex”, XVI w.](#)

ROBISZ.TO

Rycerz trzymając w jednej dłoni uniesiony miecz osłania księżniczkę tarczą, którą trzyma w drugiej dłoni. Księżniczka z koroną na głowie i wachlarzem w dłoni kroczy tuż obok rycerza.

Na zakończenie (przy nadal rozbrzmiewającej, lecz lekko już wyciszonej muzyce) wszyscy stają w kręgu i na zmianę wykonują ukłony (rycerze) i dygnięcia (księżniczki).

Nauczyciel_ka mówi: "zamek rozbrzmiewa muzyką, a jego mieszkańcy dziękują sobie za wspólną zabawę."

Nauczyciel_ka wykonuje pamiątkowe zdjęcie uczestnikom rycerskiego balu.