Gniezno 3D – „Tysiąc lat temu w Gnieźnie"

Scenariusz zajęć w bibliotece z wykorzystaniem tabletu i aplikacji

[odcinek 10: Podróże w czasie i przestrzeni – Tablety w bibliotece]

Cel i krótki opis zajęć

Podczas zajęć dzieci najpierw wyobrażą sobie, a potem dowiedzą się, jak dawniej wyglądało Gniezno – pierwsza stolica Polski. Korzystając z książki „Tysiąc lat temu w Gnieźnie" i aplikacji Gniezno 3D, spróbują ustalić, jak dokładnie wyglądał gród, gdzie był położony, kto w nim mieszkał.

Celem zajęć jest zapoznanie uczestników z najwcześniejszą historią Polski, pobudzanie wyobraźni, budowanie pozytywnych skojarzeń z biblioteką oraz zagospodarowanie czasu wolnego dzieci.

Stopień trudności

1 2 3

Grupa docelowa

Dzieci w wieku 6-12 lat. Dobrze, aby dana grupa była jak najbardziej zbliżona wiekowo.

Wielkość grupy (optymalna, maksymalna)

Optymalnie – 1 iPad na 2 dzieci. Maksymalnie – 1 iPad na 4 dzieci.

Czas zajęć

Scenariusz zakłada, że zajęcia powinny trwać 60-90 minut (w zależności od liczby uczestników).

Wymagania techniczno-organizacyjne

1. Książka „Tysiąc lat temu w Gnieźnie" (min. 1 egzemplarz na grupę).
2. Flipchart lub tablica.
3. Opcjonalnie: wydrukowane tzw. markery, czyli znaczniki AR (od ang. *augmented reality*) do Gniezna 3D (zostały one dostarczone do biblioteki w komplecie z iPadami)

Kompetencje osoby prowadzącej

Prowadzący powinien zapoznać się z książką „Tysiąc lat temu w Gnieźnie" i aplikacją Gniezno 3D.

Przebieg zajęć

1. Zajęcia rozpoczynają się zaprezentowaniem uczestnikom „Legendy o Lechu, Czechu i Rusie", którą można opowiedzieć, przeczytać lub odtworzyć z audiobooka.

- **Krótsza wersja legendy (dla młodszych dzieci):**

http://www.sredniawies.pl/czulnia2/legenda2.htm

- **Dłuższa wersja legendy (dla nieco starszych dzieci):**

http://legendy-polskie.cba.pl/?p=58

2. Zadaniem dzieci jest zapamiętanie jak największej ilości szczegółów dotyczących miejsc opisywanych w legendzie.

3. Po wysłuchaniu legendy dzieci opowiadają, co zapamiętały, na przykład o tym, przez jakie ziemie jechali bracia, jak wyglądało miejsce, w którym postanowił zatrzymać się Lech, jak nazwał to miejsce i dlaczego, jaki był jego symbol i skąd się wziął. Osoba prowadząca może zapisać najważniejsze informacje na tablicy. Można także zapytać uczestników, czy uważają informacje z legendy za prawdziwe i czy myślą, że opisywany gród rzeczywiście istniał. Dzieci odpowiadają i dyskutują.

4. W kolejnej fazie zajęć dzieci zaczynają pracę z tabletami i aplikacją Gniezno 3D. Należy rozdać egzemplarze książki „Tysiąc lat temu w Gnieźnie" i wydrukowane znaczniki z makietą grodu. Osoba prowadząca powinna zademonstrować sposób działania znaczników i aplikacji Gniezno 3D.

5. Za pomocą książki, znaczników i tabletów dzieci starają się zwiedzić wirtualne Gniezno i zweryfikować swoje wyobrażenia, powstałe na podstawie wysłuchanej legendy.

6. Po zakończeniu oglądania osoba prowadząca może zachęcić dzieci, żeby opowiedziały, w jakim stopniu Gniezno, które zobaczyły, jest podobne do tego, które sobie wyobrażały. Może coś wyjątkowo zaskoczyło lub zainteresowało uczestników?

7. Następnie można zapytać o to, jakie wątki z opowiedzianej legendy zgadzają się z faktami – np. gród Lecha z legendy nazywał się Gniazdo i stąd pochodzi nazwa Gniezno. Jest to też dobra okazja do dyskusji z dziećmi na temat prawdy historycznej w legendach.

8. Pod koniec zajęć można zapytać, czy uczestnicy znają inne polskie legendy. Warto zachęcić dzieci do ich poznania, np. poprzez wypożyczenie odpowiednich książek z biblioteki. Można także wskazać inne tytuły związane z tematem początków państwa polskiego.

Możliwe modyfikacje zajęć

1. Po zapoznaniu się z legendą dzieci mogą w grupach lub samodzielnie narysować schematyczną mapkę wyobrażonego Gniezna. Rysunki można robić na kartkach A4 lub A3, lecz także na dużym arkuszu brystolu.

2. Można także zaproponować dzieciom wspólne stworzenie makiety Gniezna z papieru, kartonu, zapałek, plasteliny.

Oczekiwane rezultaty zajęć i sposoby weryfikacji

Zainteresowanie dzieci legendami i historią Polski, przekazanie informacji o Gnieźnie. Usystematyzowanie i zweryfikowanie przyswojonych przez dzieci informacji podczas dyskusji.

Projekt „Tablety w Twojej bibliotece" jest elementem Programu Rozwoju Bibliotek, który od 2009 roku realizuje Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl