



LABORATORIUM
DYDAKTYKI CYFROWEJ
DLA SZKÓŁ WOJEWÓDZTWA
MAŁOPOLSKIEGO



GUNTER ODWIEDZA MAŁOPOLSKĘ



GEOGRAFIA



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPOJNOŚCI



Matopolska



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Poradnik powstał w wyniku współpracy zespołu nauczycieli, trenerów i autorów:

Monika Białas, Ewa Fiksak-Krakowska, Maciej Krzywda-Pogorzelski,
Maria Wiśniewska-Bochenek, Bożena Wojtoń, Ewa Wrońska

Gunter odwiedza Małopolskę



Cel zajęć



Cele wynikające z podstawy programowej

Uczeń:

- identyfikuje związki i zależności w środowisku przyrodniczym, gospodarce i życiu społecznym w różnych skalach przestrzennych (lokalnej, regionalnej, krajowej, globalnej),
- wykorzystuje wiedzę i umiejętności geograficzne w celu lepszego rozumienia współczesnego świata i swojego w nim miejsca,
- rozwija w sobie ciekawość świata poprzez zainteresowanie własnym regionem.



Cele operacyjne osiągnane przez uczniów

Uczeń:

- pozna ciekawe i atrakcyjne obiekty swojego regionu,
- będzie umiał je opisać i lokalizować na mapie,
- będzie umiał zaprojektować podróż wzdłuż wybranej trasy,
- będzie gromadził i oceniał informacje na temat własnego regionu,
- będzie umiał zaprezentować atrakcje turystyczne swojego regionu.



Organizacja lekcji

Infrastruktura

- Uczniowie będą pracowali w zespołach 3–4 osobowych.
- Każdy zespół powinien mieć do dyspozycji przynajmniej jeden laptop lub komputer z połączeniem do Internetu.
- Układ stołów powinien umożliwiać pracę zespołową.
- Nauczyciel powinien mieć dostęp do swojego komputera z dostępem do Internetu, podłączonego do rzutnika lub tablicy multimedialnej.

Zasoby

- Załącznik nr 1 – film promocyjny Małopolski http://youtu.be/u_Y2eBsxMRw
- Załącznik nr 2 – kryteria oceniania
- Załącznik nr 3 – samouczek Google Earth
- Załącznik nr 4 – arkusz ocen

Przygotowanie do lekcji

Bezpośrednio przed lekcją nauczyciel powinien:

- Wydrukować samouczki Google Earth (Załącznik nr 3) – po jednym dla zespołu.

Przebieg procesu dydaktycznego



LEKCJA

Czas: 5 min

Organizacja lekcji

1. Sprawdź obecność obecności
2. Podziel uczniów na zespoły

Czas: 5 min

Sformułowanie problemu

1. Pokaż uczniom film promocyjny Małopolski
2. Sformułuj problem:
Czy przedstawione na filmie atrakcje Małopolski będą ciekawe dla odwiedzającego Was kolegi z Niemiec – Guntera?
3. Zleć uczniom w grupach analizę filmu pod kątem przedstawionego problemu

Załącznik nr 1 – film

Czas: 15 min

Stawianie hipotez

1. Uwolnijcie się teraz od filmu się od filmu. Zapytaj:
Czy macie inne propozycje – co chcielibyście zaproponować Gunterowi? – macie do dyspozycji trzy dni.
2. Moderuj burzę mózgów wizualizując ją mapie myśli
3. Zachęć uczniów do korzystania z Internetu w czasie dyskusji

Mapa myśli rysowana przez nauczyciela + odręczna lub w coogle.it

Czas: 20 min

Weryfikacja rozwiązania

1. Postaw zespołom zadanie zaplanowania wycieczki i przedstaw kryteria oceny wyświetlając je na tablicy
2. Zespoły uczniowskie planują wycieczki używając do ich wizualizacji Google Earth lub Prezi (10 min)
3. Uczniowie prezentują swoje propozycje przed klasą
4. Uczniowie wysyłają nauczycielowi swoje prace do oceny

Załącznik nr 2 – kryteria oceniania
Załącznik nr 3 – samouczek Google Earth
Prezi lub trasy Google Earth przygotowywane przez zespoły uczniowskie

PO LEKCJI

Czas: 5 min

Organizacja lekcji

1. Oceń pracę poszczególnych zespołów w arkuszach ocen
2. Udostępnij wypełnione arkusze ocen uczniom

Załącznik nr 4 – arkusz ocen

Informacje metodyczne

Metodyka lekcji

Strategia problemowa działa skutecznie tylko wtedy, kiedy zamierzony przez nauczyciela problem jest odbierany jako realny problem (albo wyzwanie) dla uczniów.

Zadanie stworzenia listy atrakcji turystycznych Małopolski jest oczywiście problemem, ale mogłoby zostać potraktowane przez uczniów bez zaangażowania i przemyślenia – najpewniej jako jeszcze jedna kopia wielu takich list dostępnych w Internecie.

Stąd pomysł wprowadzenia konkretnej postaci – potencjalnego, ale też realnego odbiorcy proponowanych atrakcji. Gunter – kolega z Niemiec w podobnym wieku, zmusza do spojrzenia na atrakcje turystyczne na dwa sposoby:

- Jest podobny do mnie – czy mnie takie atrakcje by zainteresowały, czy może nudziły?
- Pochodzi z Niemiec – czy tam nie ma lepszej wersji tego co proponujemy?

Wyświetlenie na początku lekcji filmu promocyjnego Małopolski skłania do weryfikacji takiej standardowej listy atrakcji – przykładowo:

- Czy widoczny na filmie aquapark jest jeszcze dla kogoś atrakcją, dla której warto odwiedzić Małopolskę?
- Może spływ Dunajcem (niewidoczny na filmie) byłby taką atrakcją?

To weryfikowanie propozycji atrakcji zarówno w odniesieniu do swojej własnej osoby jak i wyobrażonego kolegi z Niemiec, czyni z postawionego zadania realny (choć tylko wyobrażony) problem.

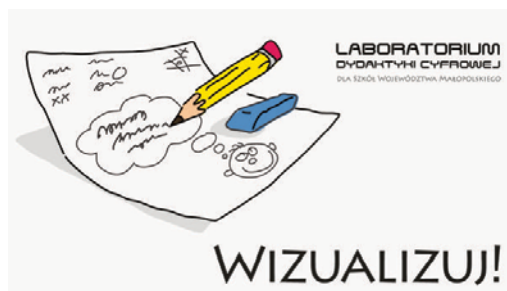
Analiza filmu promocyjnego to tylko wstęp – poszerzony etap formułowania problemu.

Teraz przechodzimy do etapu stawiania hipotez, dla którego świetną formą jest tzw. burza mózgów

Do rejestrowania (a właściwie wizualizowania) burzy mózgów zaproponowano mapę myśli – to technika bardzo typowa dla metody problemowej. Mapa, zależnie od przebiegu klasowej dyskusji, może odzwierciedlać różne próby uporządkowania problemu, na przykład:

- Geograficznie (według subregionów)
- Tematycznie (według rodzajów atrakcji)

Ale może z dyskusji wyłoni się zupełnie inne podejście? – powstrzymaj się od narzucania go uczniom.



W kolejnym etapie uczniowie w zespołach **weryfikują swoje pomysły** nadając im formę wirtualnej wycieczki – sprawdzają czy zaproponowane atrakcje będą rzeczywiście atrakcyjne? Do rejestrowania i prezentowania propozycji poszczególnych zespołów używamy na lekcji najbardziej pasujących do sytuacji metod:

- Trasy w Google Earth
- Prezentacji w Prezi

Trasa Google Earth w sposób oczywisty odpowiada sytuacji – planujemy przecież wycieczkę. W wypadku Prezi można skorzystać efektywnie z przejścia między skalami – jeżeli za podstawę (tło) prezentacji weźmiemy mapę, możemy niezwykle efektownie „wjeżdżać” w punkty na mapie umieszczając w nich testy, zdjęcia i filmy.

Jak wykorzystać tę metodę na innych lekcjach

Wprowadzenie odniesienia do wyobrażonej, ale potencjalnie realnej postaci, to jedna ze standardowych metod problematyzowania zadania, która można wykorzystać w odniesieniu do bardzo różnorodnych zagadnień – nie tylko z geografii.



SCENARIUSZ 23

ZAŁĄCZNIK NR 2 – GUNTER ODWIEDZA MAŁOPOLSKĘ – KRYTERIA OCENY

Ocena pracy grupowej (taka sama liczba punktów dla każdego ucznia w grupie):

Kryteria oceny	Punktacja	Wyjaśnienie kryteriów oceny
Oryginalność wycieczki	(0–10 pkt)	Typową prezentację Małopolski już widzieliście – postarajcie się pokazać coś innego! Zwróćcie szczególną uwagę, na takie atrakcje, których nie ma w Niemczech lub innych regionach Polski.
Sposób uzasadnienia wyboru	(0–10 pkt)	Nie wystarczy wiedzieć „co”, trzeba też potrafić powiedzieć „dlaczego” – przygotujcie przekonujące uzasadnienie swojego wyboru.
Spójność wyboru	(0–10 pkt)	Udana wycieczka nie powinna być zbiorem niepowiązanych elementów, zaplanujcie ją jak dobry film lub powieść – np. ze wstępem, rozwinięciem, kulminacją i zakończeniem.
Przygotowanie prezentacji	(0–10 pkt)	Żeby przekonać do swojej wycieczki musicie ją atrakcyjnie przedstawić – zaczynajcie od przygotowania prezentacji, która zostanie zapamiętana przez widzów.
Wygłoszenie prezentacji	(0–10 pkt)	Sama prezentacja jest niczym bez prelegenta – mówcie z pamięci, z przekonaniem, bądźcie gotowi odpowiedzieć na pytania.
Współpraca w zespole	(0–10 pkt)	Zapewne tylko jedno z Was wygłosi prezentację, ale pracować musi cały zespół – podzielcie dobrze zadania, dbajcie o równy podział pracy, współpracujcie konstruktywnie.



SCENARIUSZ 23

ZAŁĄCZNIK NR 3 – GUNTER ODWIEDZA MAŁOPOLSKĘ – SAMOUCZEK
PROGRAMU GOOGLE EARTH

Samouczek filmowy online

<http://www.google.pl/intl/pl/earth/learn/advanced.html#tab=recording-a-tour>

Instrukcja w 9 krokach

1. Pobierz ze strony <http://www.google.pl/intl/pl/earth/> program Google Earth i zainstaluj go na dysku.
2. Znajdź interesujące Cię miejsca, obiekty geograficzne, mapy, zdjęcia i dopisz je do „swoich miejsc”.
3. Możesz to zrobić za pomocą narzędzia „Dodaj oznaczenie miejsca”.
4. Gdy zgromadzisz odpowiednią liczbę zdjęć i obiektów geograficznych, które chcesz przedstawić w czasie wycieczki, zastanów się w jakiej sekwencji chcesz je pokazywać (zaplanuj trasę wycieczki).
5. Zaczynaj nagrywanie wycieczki poprzez wybranie narzędzia „Nagraj wycieczkę”.
6. W dolnej części ekranu pojawi się dodatkowe okienko narzędziowe umożliwiające nagrywanie obrazu (wszystkiego co dzieje się na ekranie) oraz głosu.
7. Od momentu, w którym naciśniesz pole z czerwoną kropką, wszystko co będziesz robić w programie Google Earth zostanie zarejestrowane. Odwiedzaj więc zaplanowane obiekty, tak by zrealizować całą wycieczkę.
8. Po nagraniu naciśnij ikonkę dyskietki w dodatkowym okienku. Nadaj nazwę swojej wycieczce. Zostanie ona zapisana oraz wyświetli się w polu Miejsca. Gdy klikniesz na nią dwa razy będziesz mógł ją ponownie obejrzeć.
9. Możesz ją eksportować poprzez email, udostępniać lub zapisać na dysku.



SCENARIUSZ 23

ZAŁĄCZNIK NR 4 – GUNTER ODWIEDZA MAŁOPOLSKĘ
– ARKUSZ OCENY ZESPOŁÓW

Ocena pracy grupowej (taka sama liczba punktów dla każdego ucznia w grupie):

Kryteria oceny	Punktacja	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 3	Grupa 4	Grupa 5
Oryginalność wycieczki	(0-10 pkt)					
Sposób uzasadnienia wyboru	(0-10 pkt)					
Spójność wyboru	(0-10 pkt)					
Przygotowanie prezentacji	(0-10 pkt)					
Wygłoszenie prezentacji	(0-10 pkt)					
Współpraca w zespole	(0-10 pkt)					

Przelicznik ocen

- 0-10 – Niedostateczny
- 11-20 – Dopuszczający
- 21-20 – Dostateczny
- 31-40 – Dobry
- 41-50 – Bardzo dobry
- 51-60 – Celujący



**LABORATORIUM
DYDAKTYKI CYFROWEJ**

**DLA SZKÓŁ WOJEWÓDZTWA
MAŁOPOLSKIEGO**