

MYSZKĄ PO MAPIE, CZYLI WIRTUALNA WYCIECZKA PO ŚWIECIE

Zajęcia są zachętą do korzystania z możliwości, jakie dają nowoczesne technologie, do poznawania odległych geograficznie miejsc i jednoczesnego mierzenia się ze swoimi wyobrażeniami o tych miejscach. Scenariusz tematycznie związany jest z 10. Celem Zrównoważonego Rozwoju, który mówi o zmniejszaniu globalnych nierówności.

Czas trwania lekcji: 45 min

Etap edukacyjny: szkoła podstawowa, klasy I-III

Cele lekcji:

a) Dla nauczycielki i nauczyciela

W czasie lekcji uczeń/uczennica:

- skonfrontuje swoje wyobrażenia na temat odległego geograficznie miejsca z rzeczywistością
- zapozna się z zasadami korzystania z interaktywnych map

b) Dla uczniów i uczennic

Na dzisiejszych zajęciach:

- odwiedzić wybrane przez siebie odległe geograficznie miejsce bez wychodzenia z sali
- nauczyć się korzystać z internetowego narzędzia do poznawania świata
- sprawdzić, czy wyobrażenia mają dużo wspólnego z rzeczywistością

Pytanie kluczowe: Jak można poznać świat?

Metody i formy pracy: burza mózgów, praca w parach, praca z komputerem z dostępem do Internetu

Materiały dydaktyczne: komputer z dostępem do Internetu, projektor lub tablica multimedialna

Związek z podstawą programową:

EDUKACJA INFORMATYCZNA

3. Osiągnięcia w zakresie postugiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 3) korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.

Przebieg lekcji:

1. Powitaj klasę na zajęciach i zapowiedz, że dziś wybieriecie się razem w daleką podróż. Zapytaj uczennice i uczniów: Czy lubicie podróżować? Dlaczego?
2. Zaproś uczennice i uczniów do burzy mózgów. Na tablicy lub dużej kartce napisz słowo “podróże” i poproś klasę o podanie powodów, dla których ludzie podróżują. Zapisuj wszystkie pomysły bez komentowania. Na koniec podsumuj wypowiedzi, łącząc podobne pomysły w większe kategorie. **(5 min)**
3. Podziel uczennice i uczniów na pary i poproś, aby przez kilka minut porozmawiali o pytaniach, które będziesz im kolejno zadawać. Możesz je zapisywać na tablicy lub flipcharcie i stopniowo odstaniać.
 - a) Jaką podróż w swoim życiu najlepiej zapamiętaliście? Dlaczego?
 - b) Jak przygotować się do dalekiej podróży?
 - c) Co pomaga, a co przeszkadza w podróżowaniu?
4. Poproś chętnych o podzielenie się wynikami rozmów na forum. Sprawdźcie, czy wnioski są podobne dla wszystkich par. **(10 min)**
5. Zapytaj uczennice i uczniów, jakie odległe geograficznie miejsce chcieliby odwiedzić w czasie internetowej wycieczki i dlaczego. Pomysły zapisuj na tablicy. Następnie poproś wszystkich, by zagłosowali na miejsce, które na dzisiejszych zajęciach odwiedzić. Każdy ma do dyspozycji jeden głos, który w formie kropki powinien postawić przy wybranym miejscu. **(5 min)**
6. Kiedy miejsce jest wybrane, poproś wszystkich, by w tych samych parach pomyśleli o kilku pytaniach, które nasuwają im się na myśl o tym miejscu, a następnie zapisali je w zeszytach. Powiedz, żeby pamiętali o nich w czasie podróży i postarali się znaleźć na nie odpowiedzi.
7. Otwórzcie interaktywną mapę, która pozwala przybliżyć do poziomu ulicy. Powiedz wszystkim, że każda para po kolei będzie mogła zdecydować, w którą stronę pojedziecie. Co jakiś czas się zatrzymuj i proś kolejną parę o decyzję co do kierunku dalszej podróży lub też przybliżenie, oddalenie. **(15 min)**
8. Po skończonej podróży daj parom chwilę na zapisanie odpowiedzi na swoje pytania. Poproś chętne osoby o przeczytanie pytań, na które znaleźli odpowiedzi w czasie wirtualnej podróży. Sprawdź, czy są pytania, które mimo wycieczki pozostały bez odpowiedzi. Jakie to pytania? Zastanówcie się wspólnie, gdzie szukać na nie odpowiedzi (Internet, książki, spotkania z podróżnikami)? **(10 min)**
9. Na koniec spróbujcie podsumować wspólnie zajęcia, wymieniając mocne i słabe strony poznawania świata przez Internet. Podziękuj uczennicom i uczniom za udział w zajęciach i zapytaj, czy chcieliby jeszcze kiedyś wybrać się w podobną podróż.

Komentarz metodyczny:

Zadaniem burzy mózgów jest przygotowanie uczennic i uczniów do kreatywnego myślenia i aktywnego udziału w zajęciach. Postaraj się nie komentować ich pomysłów, chyba że wykraczają poza zasady dobrej współpracy w klasie. Jeśli będzie im trudno, możesz pomagać, zadając dodatkowe pytania.

Wybór miejsca, do którego wybieriecie się na wirtualną wycieczkę, powinien należeć do uczennic i uczniów. Wybory uczniów powinny być umotywowane. W podsumowaniu ćwiczenia wymieńcie mocne i słabe strony takiego poznawania świata. Wśród nich mogą się znaleźć:

- **Mocne:** Możliwość zobaczenia na własne oczy, jak wygląda dane miejsce – ludzie, budynki, roślinność. Można obrócić się dookoła i poczuć, jakby się naprawdę było w tym miejscu.
- **Słabe:** Gołym okiem nie widać przyczyn danych sytuacji, nie można porozmawiać z ludźmi, nie odczuwamy wszystkimi zmysłami.

Zaznacz, że możliwości, jakie dają nowoczesne technologie, mogą wspierać nasze poznawanie świata, ale nie może to być nasz jedyny sposób, gdyż inaczej nasze rozumienie będzie ograniczone do własnych wrażeń. Warto również czytać książki i artykuły dotyczące danego miejsca (historyczne i współczesne), rozmawiać z ich mieszkańcami oraz innymi podróżnikami, poznawać kulturę i sztukę.



polska pomoc

Scenariusz powstał w ramach projektu „Edukacja globalna po reformie, czyli jak włączyć edukację globalną do nowej podstawy programowej dla szkół podstawowych”. Projekt jest współfinansowany w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.” Scenariusz wyraża wyłącznie poglądy autorek i nie może być utożsamiany z oficjalnym stanowiskiem Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.



Scenariusz jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska (CC BY 3.0). Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Instytutu Globalnej Odpowiedzialności. Utwór powstał w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej realizowanej za pośrednictwem MSZ RP w roku 2017. Zezwala się na dowolne wykorzystanie utworu, pod warunkiem zachowania ww. informacji, w tym informacji o stosowanej licencji, o posiadaczach praw oraz o programie polskiej współpracy rozwojowej. Treść licencji jest dostępna na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl>.