



Rzeczpospolita
Polska



Ministerstwo
Edukacji Narodowej



INSTYTUT BADAŃ
EDUKACYJNYCH
Państwowy Instytut Badawczy

MO↔**RE**
Moc Relacji w Edukacji

NAZWA PROJEKTU

Mała Ojczyzna - Wielka Przygoda

IMIĘ I NAZWISKO AUTORA

Jagienka Zając-Słomkowska (Anna Budzińska, Beata Graban, Anna Leoszewska, Joanna Lewandowska, Gabriela Milecka, Joanna Tomczykowska, Patrycja Zapała, Mariola Żeromska)

NAZWA SZKOŁY

Szkoła Podstawowa nr 27 im. Dzieci Zjednoczonej Europy w Gdańsku

ETAP EDUKACYJNY

edukacja wczesnoszkolna

SŁOWA KLUCZOWE

#małaojczyzna #patriotyzm #projektuczniowski #współpraca #edukacjawczesnoszkolna
#polska #kultura #historia #kodowanie #kompetencjefrowe #książkainteraktywna
#graedukacyjna #mapy #drużynowość #sprawczość #DNAEdukacji #interdyscyplinarność

KSZTAŁTOWANE KOMPETENCJE

- kompetencje społeczne – współpraca, komunikacja, praca w grupie, odpowiedzialność, dzielenie się zadaniami, rozwiązywanie konfliktów,
- kompetencje obywatelskie – tożsamość narodowa, postawa patriotyczna, szacunek do symboli i historii Polski,
- kompetencje kulturowe – poznawanie tradycji, regionów, postaci i wydarzeń historycznych,
- kompetencje cyfrowe – tworzenie filmów, nagrań, interaktywnych treści, kodowanie,
- kompetencje językowe – rozwijanie słownictwa (w języku polskim i angielskim), opowiadanie historii,
- kompetencje artystyczne i kreatywne – tworzenie map, modeli, gier, prac plastycznych,
- kompetencje uczenia się – planowanie pracy, wytrwałość, samoorganizacja,
- sprawczość – branie odpowiedzialności za zadania, decyzje i efekty wspólnej pracy.

CELE

- kształtowanie umiejętności współpracy i pracy projektowej poprzez realizację wspólnych zadań,
- budowanie postawy patriotycznej i poczucia tożsamości narodowej poprzez poznanie historii, symboli i kultury Polski.
- rozwijanie wiedzy o Polsce – jej regionach, krajobrazach, bohaterach oraz ciekawostkach geograficznych i historycznych,
- wspieranie kreatywności uczniów poprzez tworzenie modeli, gier, map, filmów i interaktywnych materiałów,
- doskonalenie kompetencji językowych i cyfrowych – tworzenie nagrań, filmów, interaktywnych książek, zadań z kodowania,
- wzmacnianie sprawczości dzieci poprzez powierzanie im realnych zadań i umożliwienie decydowania o przebiegu działań.

KRYTERIA SUKCESU

1. Potrafię współpracować w grupie i dzielić się zadaniami.
2. Znam ważne symbole i fakty dotyczące Polski.
3. Umiem stworzyć pracę plastyczną, film, nagranie lub element gry edukacyjnej.
4. Potrafię korzystać z technologii (nagrywanie, kodowanie, praca w aplikacjach).
5. Uczestniczę aktywnie w działaniach projektowych i prezentacji.
6. Umiem opowiedzieć, czego się nauczyłem i co było dla mnie najważniejsze.
7. Wiem, że moja praca ma znaczenie i wpływa na efekt całego projektu.

ZASTOSOWANE POMOCE DYDAKTYCZNE
I ICH ŹRÓDŁA

- materiały plastyczne (bloki, flamastry, glina, farby),
- mapy Polski, atlasy, karty pracy,
- sprzęt cyfrowy: tablety, laptopy, mikrofony, aparat/telefon,
- aplikacje: programy do montażu filmów, narzędzia do kodowania, Canva, aplikacje edukacyjne,
- symbole narodowe, zdjęcia historyczne,
- materiały przygotowane przez nauczycieli,
- elementy do tworzenia gier i makiet.



OPIS DZIAŁAŃ W PUNKTACH

1. Spotkanie zespołu nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej:
 - omówienie koncepcji projektu i jego celów,
 - wspólne generowanie pomysłów i proponowanych aktywności,
 - identyfikacja potrzeb klas i możliwych trudności.
2. Diagnoza wiedzy uczniów o Polsce:
 - rozmowy kierowane,
 - burza mózgów – „co wiemy o Polsce?”,
 - mapa skojarzeń.
3. Wprowadzenie do projektu „Mała Ojczyzna – Wielka Przygoda”:
 - zapoznanie uczniów z planem tygodnia projektowego,
 - przedstawienie zadań i ról w grupach,
 - ustalenie zasad współpracy.
4. Poznawanie historii i symboli Polski:
 - praca z legendami, tekstami źródłowymi, filmami,
 - przygotowanie mini-książeczek o symbolach narodowych.
5. Tworzenie map, modeli i makiet:
 - wykonanie mapy Polski z podziałem na regiony,
 - tworzenie modeli z gliny, plasteliny lub materiałów recyklingowych,
 - przygotowanie przestrzennych prac przedstawiających kulturę i miejsca ważne dla „małej ojczyzny”.
6. Nagrania i prace cyfrowe:
 - tworzenie krótkich filmów edukacyjnych,
 - nagrywanie wypowiedzi uczniów,
 - kodowanie prostych zadań związanych z tematyką narodową,
 - tworzenie interaktywnej książki o Polsce.
7. Przygotowanie gry niepodległościowej:
 - opracowanie zasad przez uczniów,
 - tworzenie planszy i kart z zadaniami,
 - testowanie gry w innych grupach.
8. Współpraca międzyklasowa:
 - łączenie klas w zespoły,
 - pomoc starszych uczniów młodszym,
 - wspólne tworzenie elementów wystawy.
9. Prezentacja wyników i podsumowanie projektu:
 - wystawa prac w szkole,
 - prezentacja interaktywnej książki i gry niepodległościowej,
 - wyświetlanie filmów na ekranie przy wejściu,
 - udział we wspólnym apelu z okazji Dnia Niepodległości,
 - rozmowa refleksyjna: czego się nauczyliśmy? co było najciekawsze?.