



Historia legendą opowiedziana

**Materiały edukacyjne z zakresu
dziedzictwa kulturowego**



Narodowy
Instytut
Dziedzictwa

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego

Historia legendą opowiedziana – wprowadzenie do historii regionu na przykładzie miasta Torunia

WPROWADZENIE

Toruń to jedno z najstarszych polskich miast, z pięknym gotyckim zespołem staromiejskim, który w 1997 roku został wpisany na Listę światowego dziedzictwa UNESCO. W Toruniu jest najwięcej zabytków ze wszystkich miast Polski (poza Krakowem), są to m.in. Kościół Mariacki, Rynek Staromiejski z Ratuszem, Dwór Artusa, Kościół św. Ducha, Kamienica pod Gwiazdą, Dom Kopernika, Krzywa Wieża, zespół murów obronnych – spichlerze.

Z miastem związane są również losy wielu postaci historycznych, takich jak: Mikołaj Kopernik, Filippo Buonaccorsi (Kallimach), Anna Wazówna, Jan Olbracht, Fryderyk Chopin czy Roman Ingarden.

Historia Torunia, podobnie jak innych miast naszego kraju, przesiąknięta jest legendami. Ustne podania przekazywane z pokolenia na pokolenie, związane z postaciami historycznymi i wydarzeniami odbywającymi się w mieście, są nieodzowną częścią kultury grodu Kopernika.

Scenariusz lekcji został przygotowany w oparciu o grę miejską nawiązującą do zabytków, postaci i legend związanych z miastem. „Tajemnica śmierci króla” to połączenie wirtualnego spaceru z grą miejską, będącą próbą przeniesienia widzów do początku XVI wieku, kiedy w Toruniu zmarł król Jan Olbracht. Burzliwe życie władcy powoduje, że wokół jego śmierci narosło wiele legend i opowieści, które do dziś nie zostały w pełni wyjaśnione. Celem gry jest odkrycie przyczyn niespodziewanej śmierci monarchy.

Gra składa się z dziewięciu krótkich filmów. Na końcu każdego z nich umieszczona jest zagadka, której poprawne rozwiązanie pozwala uczestnikowi na podążanie poprawną ścieżką do rozwikłania tytułowej tajemnicy śmierci króla. W przypadku błędnego rozwiązania, uczestnik trafia do „ślepego zaułka”, gdzie poznaje więcej szczegółów związanych z historią miasta. Zachęcamy uczestników, którzy rozwiązywali każdą zagadkę poprawnie, aby ponownie wzięli udział w grze – tym razem odpowiadając błędnie, dzięki czemu będą mogli zapoznać się szerzej z historią Torunia.

Po zakamarkach gotyckiego zespołu staromiejskiego oprowadzają doświadczeni przewodnicy, którzy od lat pokazują miasto turystom: Artur Dobiegała, Bartosz Filipczyk i Piotr Graczyk.

Gra miejska „Tajemnica śmierci króla” stworzona przez autora niniejszego scenariusza, przy zaangażowaniu toruńskich przewodników, została dofinansowana ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci”. Gra została umieszczona w serwisie YouTube, dzięki czemu jest ona ogólnodostępna. Wirtualny spacer bez wątpienia przyczynia się także do poszerzania horyzontów osób niepełnosprawnych. Brukowane ulice Starówki niejednokrotnie są przeszkodą do zwiedzania Torunia przez osoby poruszające się na wózkach. Dzięki wykorzystaniu gry miejskiej podczas lekcji, będą one mogły zapoznać się z dziedzictwem kulturowym bez konieczności opuszczania murów szkolnych. Ponadto filmy opatrzone są napisami, dzięki czemu w lekcji mogą brać udział również osoby niesłyszące.

Poznanie Torunia może stać się inspiracją do zgłębienia wiedzy na temat najbliższego otoczenia, własnego regionu oraz kraju. Zajęcia te mogą w sposób znaczący przyczynić się do rozbudzania i rozwijania zainteresowań historycznych uczniów oraz poszerzać ich wiedzę na temat dziedzictwa kulturowego.

Grupa wiekowa: 10–14 lat.

Przedmiot: historia, język polski, plastyka.

Czas: 45 minut.

TREŚCI PROGRAMOWE I PODSTAWA PROGRAMOWA

II ETAP EDUKACYJNY OBEJMUJĄCY KLASY IV-VIII SZKOŁY PODSTAWOWEJ

HISTORIA

Cele kształcenia – wymagania ogólne

- I. 5. dostrzeganie zmiany w życiu politycznym i społecznym oraz ciągłości w rozwoju kulturowym;
- II. 5. dostrzeganie potrzeby poznawania przeszłości dla rozumienia procesów zachodzących we współczesności;
- III. 1. konstruowanie ciągów narracyjnych przy wykorzystaniu zdobytych informacji źródłowych.

Treści kształcenia – wymagania szczegółowe

Uczeń:

- KL. IV. II. 3. wiąże najważniejsze zabytki i symbole kultury polskiej z właściwymi regionami;
- KL. IV. IV. 3. sytuuje w czasie i opowiada o ostatnim z Piastów – Kazimierzu Wielkim;
- KL. IV. IV. 5. sytuuje w czasie i opowiada o Mikołaju Koperniku;
- KL. V-VIII. IV. 3. rozpoznaje zabytki średniowiecza, wskazuje różnice między stylem romańskim a stylem gotyckim;
- KL. V-VIII. IX. 1. charakteryzuje największe osiągnięcia Mikołaja Kopernika;
- KL. V-VIII. XI. 6. rozpoznaje charakterystyczne cechy kultury baroku, odwołując się do przykładów architektury i sztuki we własnym regionie;
- KL. V-VIII. XVI. 5. rozpoznaje charakterystyczne cechy polskiego oświecenia i charakteryzuje przykłady sztuki okresu klasycyzmu z uwzględnieniem własnego regionu.

JĘZYK POLSKI

Cele kształcenia – wymagania ogólne

- I. 3. kształtowanie umiejętności uczestniczenia w kulturze polskiej i europejskiej, szczególnie w jej wymiarze symbolicznym i aksjologicznym;
- I.7. rozwijanie zainteresowania kulturą w środowisku lokalnym i potrzeby uczestnictwa w wydarzeniach kulturalnych;
- IV. 1. rozwijanie szacunku dla wiedzy, wyrabianie pasji poznawania świata i zachęcanie do praktycznego zastosowania zdobytych wiadomości;
- IV. 2. rozwijanie umiejętności samodzielnego docierania do informacji, dokonywania ich selekcji, syntezy oraz wartościowania;
- IV.3. rozwijanie umiejętności rzetelnego korzystania ze źródeł wiedzy, w tym stosowania cudzośłowu, przypisów i odsyłaczy oraz szacunku dla cudzej własności intelektualnej;
- IV. 6. rozwijanie umiejętności efektywnego posługiwania się technologią informacyjną w poszukiwaniu, porządkowaniu i wykorzystywaniu pozyskanych informacji.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

Uczeń:

- KL. IV-VI. I. 2. 11) odnosi treści tekstów kultury do własnego doświadczenia;
- KL. IV-VI. I. 2. 13) świadomie i z uwagą odbiera filmy, zwłaszcza adresowane do dzieci i młodzieży;
- KL. IV-VI. III. 1. 4) dokonuje selekcji informacji;
- KL. IV-VI. III. 1. 5) redaguje notatki;
- KL. IV-VI. III. 1. 10) wykorzystuje wiedzę o języku w tworzonych wypowiedziach;
- KL. IV-VI. IV. 2. doskonali różne formy zapisywania pozyskanych informacji;
- KL. IV-VI. IV. 3. korzysta z informacji zawartych w różnych źródłach, gromadzi wiadomości, selekcjonuje informacje;
- KL. IV-VI. IV. 7. rozwija umiejętność krytycznej oceny pozyskanych informacji;
- KL. IV-VI. IV. 8. poznaje życie kulturalne swojego regionu;
- KL. IV-VI. IV. 9. rozwija umiejętności efektywnego posługiwania się technologią informacyjną oraz zasobami internetowymi i wykorzystuje te umiejętności do prezentowania własnych zainteresowań;
- KL. VII-VIII. II. 2. 2) rozpoznaje nazwy osobowe i miejscowe, rodzaje nazw miejscowych, używa poprawnych form gramatycznych imion, nazwisk, nazw miejscowych i nazw mieszkańców;
- KL. VII-VIII. IV. 1. rzetelnie, z poszanowaniem praw autorskich, korzysta z informacji;
- KL. VII-VIII. IV. 2. rozwija swoje uzdolnienia i zainteresowania;
- KL. VII-VIII. IV. 6. rozwija umiejętności samodzielnej prezentacji wyników swojej pracy.

PLASTYKA

Cele kształcenia – wymagania ogólne

1) Opanowanie zagadnień z zakresu języka i funkcji plastyki; podejmowanie działań twórczych, w których wykorzystane są wiadomości dotyczące formy i struktury dzieła;

3) Opanowanie podstawowych wiadomości z zakresu kultury plastycznej, jej narodowego i ogólnoludzkiego dziedzictwa kulturowego.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

Uczeń:

I. 1. wykazuje się znajomością dziedzin sztuk plastycznych: malarstwa, architektury (łącznie z architekturą wnętrz); rozumie funkcje tych dziedzin i charakteryzuje ich język; rozróżnia sposoby i style wypowiedzi w obrębie dyscyplin;

III. 1. zna dziedzictwo kulturowe najbliższego otoczenia, wymienia zabytki i dzieła architektury (historycznej i współczesnej);

III. 6. rozumie i charakteryzuje na wybranych przykładach z różnych dziedzin pojęcie stylu w sztuce.

CELE OGÓLNE

- poznanie najbliższego środowiska kulturowego i specyfiki historycznej swojego regionu;
- wzmocnienie integracji międzypokoleniowej, wspólnoty lokalnej;
- kształtowanie postaw patriotycznych związanych z tożsamością narodową i regionalną.

METODY NAUCZANIA

- dyskusja,
- burza mózgów,
- pogadanka,
- ekspozycja (film).

FORMY PRACY

- indywidualna,
- zbiorowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

- komputer,
- głośniki i rzutnik/tablet lub telefon z dostępem do Internetu (każdy uczeń),
- Internet („Tajemnica śmierci króla” – interaktywna gra miejska).

PRZEBIEG LEKCJI

Przed realizacją scenariusza zajęć nauczyciel powinien przygotować treści dotyczące zagadnień, które poruszy we wprowadzeniu do lekcji (dziedzictwo kulturowe, zabytek, pomnik historii, Lista światowego dziedzictwa UNESCO, legenda).

a) Faza wprowadzająca:

Zapoznanie uczniów z pojęciami: dziedzictwo kulturowe, zabytek, pomnik historii, Lista światowego dziedzictwa UNESCO, legenda.

b) Faza realizacyjna:

Gra skojarzeń (dzielimy klasę na grupy 2–4 osobowe, w zależności od jej wielkości):

– uczniowie wymieniają skojarzenia związane z Toruniem (zabytki, postaci, elementy charakterystyczne miasta);

– dla klas/grup mających za sobą wycieczkę do Torunia – wymienienie legend związanych z Toruniem.

Pomocne dla nauczyciela będą materiały dotyczące legend, przygotowane przez Toruński Portal Turystyczny: <http://www.toruntour.pl/4431/legendy-torunskie>

Wirtualna gra miejska „Tajemnica śmierci króla”: <https://youtu.be/durXkFilWIQ>

W zależności od warunków sprzętowych, nauczyciel dokonuje wyboru sposobu przeprowadzenia gry:

Ścieżka 1.: Jeśli zajęcia odbywają się w pracowni komputerowej lub wszystkie dzieci mają telefony komórkowe/tablety/laptopy z dostępem do Internetu oraz słuchawki, każdy uczeń przechodzi przez grę indywidualnie. Uczestnicy chcący wziąć udział w grze na telefonie komórkowym, powinni otworzyć film w aplikacji YouTube.

Uwaga! nie należy dopuścić do wykluczenia. Jeśli choć jedno dziecko nie będzie posiadało własnego sprzętu multimedialnego, proszę skorzystać ze ścieżki 2.

Ścieżka 2.: Jeśli nie można postępować zgodnie ze ścieżką 1., należy skorzystać z komputera z dostępem do Internetu, głośników oraz rzutnika, aby wszyscy uczniowie mogli uczestniczyć w grze symultanicznie.

INSTRUKCJA

1) Zanim rozpoczniesz grę, przygotuj kartkę i długopis.

2) Na zakończenie każdego filmu musisz rozwiązać zagadkę, aby podążać poprawną ścieżką do odkrycia tytułowej tajemnicy śmierci króla Jana Olbrachta.

3) Zagadka zostanie wypowiedziana przez przewodnika, a potem zapisana.

4) 10 sek. przed zakończeniem każdego filmu pojawią się opcje wyboru. Kliknij w odpowiedź, którą uznasz za prawidłową po rozwiązaniu zagadki. Przekieruje Cię ona do kolejnego filmu.

5) Jeśli wybierzesz prawidłowo, postępuj zgodnie z zasadami w pkt. 2. Wybierając nieprawidłową odpowiedź, nie cofaj się. Poznasz więcej faktów z życia miasta i króla Jana Olbrachta, a na końcu pojawi się możliwość powrotu do poprawnej odpowiedzi.

6) Jeśli potrzebujesz więcej czasu na przemyślenie i rozwiązanie zagadki – zatrzymaj odtwarzanie filmu.

7) Każdy film został opatrzony w napisy, które możesz włączyć w pasku ustawień.

Uwaga! Istnieje możliwość pobrania instrukcji gry z linku zamieszczonego w opisie pod filmem w serwisie YouTube. Może ona zostać wydrukowana dla każdego z uczniów lub wyświetlona na rzutniku przez nauczyciela/prowadzącego.

c) Faza podsumowująca:

Rozmowa z uczniami na temat zabytków znajdujących się w okolicy. Jeśli w okolicy ich nie ma, można nawiązać do tych, które pamiętają z własnych podróży, rozmów z rodzicami i przyjaciółmi, lekcji historii, literatury etc. Przykłady pytań:

- Jakie znacie zabytki związane z naszą miejscowością/regionem?
- Jaki byłby pierwszy zabytek/miejsce historyczne, do którego zaprowadzilibyście turystę odwiedzającego nasze miasto/region? Dlaczego właśnie to miejsce?
- Czy podczas podróży wakacyjnych zwiedzaliście jakiś zabytek, który wywarł na Was szczególne wrażenie i uważacie, że zajmuje istotne miejsce w historii kultury miasta/regionu/kraju/świata?
- Czy wiecie, skąd czerpać wiedzę na temat zabytków (mapy/opracowania historyczne/Internet)?

PRACA DOMOWA

Nauczyciel ma możliwość wyboru pracy domowej dostosowanej do uczniów:

1. Udostępnienie linku do gry (<https://youtu.be/durXkFilWIQ>) uczniom, aby mogli ponownie wziąć udział w grze i udzielając innych odpowiedzi, niż podczas pierwszej gry, zapoznać się z szerszą historią Torunia;
2. Uczniowie zapoznają się w domu z legendami związanymi z miejscowością/regionem/krajem, w którym żyją, zapisują jedną z nich i uzasadniają, dlaczego akurat ta jest dla nich interesująca.
3. Uczniowie, na podstawie znalezionych przez siebie informacji w różnych źródłach (opracowania historyczne, przewodniki, Internet etc.), przygotowują w formie multimedialnej prezentacji trasę zwiedzania zabytków w miejscowości/regionie/kraju. Sugerujemy wykluczenie Torunia z niniejszego zadania, co pomoże uczniom zapoznać się z innymi miejscami w kraju.
4. Uczniowie w ramach pracy domowej zapoznają się z serią filmów „Legendy Polskie” zrealizowanych przez Tomasza Bagińskiego i firmę Allegro. Filmy z serii dostępne są pod adresem: <https://allegro.pl/legendy>