



Bitwa pod Grunwaldem

**Materiały edukacyjne z zakresu
dziedzictwa kulturowego**



**Narodowy
Instytut
Dziedzictwa**

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

Bitwa pod Grunwaldem

Scenariusz zajęć

Grupa wiekowa: klasy IV–V szkoły podstawowej.

Przedmiot: Historia.

Czas: 1–2 godziny lekcyjne.

CELE OPERACYJNE LEKCJI:

Po lekcji uczeń:

- wie, kim byli Krzyżacy i jaka była ich rola w podboju plemion pruskich,
- opowiada, jak Krzyżacy założyli swoje państwo,
- opisuje uzbrojenie rycerzy,
- wie, jak wyglądał szyk bojowy w czasie bitwy,
- potrafi powiedzieć o roli postaci historycznych, takich jak np. Władysław Jagiełło i Zawisza Czarny, w czasie bitwy,
- wymienia przyczyny i skutki wojny polsko-krzyżackiej 1409–1411,
- zna datę, przebieg i znaczenie bitwy pod Grunwaldem,
- wie, kim był Jan Długosz i zna fragmenty jego opisów bitwy pod Grunwaldem,
- opowiada o bitwie pod Grunwaldem,
- odczuwa dumę ze zwycięstwa polskich rycerzy,
- aktywnie i zgodnie uczestniczy w grze dydaktycznej,
- rozbudza zainteresowania przeszłością swojego narodu.

METODY NAUCZANIA:

- pogadanka,
- prezentacja,
- gra symulacyjna,
- działalność praktyczna uczniów,
- praca pod kierunkiem,
- praca z tekstem źródłowym,
- praca indywidualna i grupowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

Prezentacja multimedialna *Bitwa pod Grunwaldem*, mapa pola bitwy, schemat ustawienia pionów na mapie pola bitwy, karty postaci do gry (karty są dostosowane do różnego poziomu umiejętności czytania uczniów, np. dla dyslektyków), pionki postaci do gry, tekst pomocniczy dla prowadzącego zajęcia.

POWIĄZANIE Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:

CELE KSZTAŁCENIA OGÓLNE:

- I.4.** Umieszczanie procesów, zjawisk i faktów historycznych w czasie oraz porządkowanie ich i ustalanie związków przyczynowo-skutkowych.
- II.2.** Lokalizacja w przestrzeni procesów, zjawisk i faktów historycznych.
- II.3.** Rozróżnianie w narracji historycznej warstwy informacyjnej, wyjaśniającej i oceniającej.
- II.4.** Objaśnianie związków przyczynowo-skutkowych, analizowanie zjawisk i procesów historycznych.
- III.1.** Konstruowanie ciągów narracyjnych przy wykorzystaniu zdobytych informacji źródłowych.
- III.2.** Posługiwanie się pojęciami historycznymi i wyjaśnianie ich znaczenia.
- III.4.** Tworzenie krótkich i długich wypowiedzi: notatki.

Uczniowie klasy IV:

- II.3.** Uczeń wiąże najważniejsze zabytki i symbole kultury polskiej z właściwymi regionami.
- IV.4.** Uczeń sytuuje w czasie i opowiada o Władysławie Jagiellu, Zawiszy Czarnym, zwycięstwie grunwaldzkim.
- V.5.** Uczeń zna znaczenie zamków i rycerzy.

Uczniowie klasy V:

- VII.6.** Uczeń porządkuje i umieszcza w czasie najważniejsze wydarzenia związane z relacjami polsko-krzyżackimi w XV wieku.

PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ:

Prowadzący przygotowuje materiały załączone do scenariusza zajęć:

- sprzęt komputerowy, aby wyświetlić prezentację multimedialną *Bitwa pod Grunwaldem* (załącznik 1),
- wydruk mapy pola bitwy w powiększeniu do rozmiarów 100 × 80 cm (załącznik 2),
- wydruk schematu ustawienia pionów na mapie pola bitwy (załącznik 3),
- wydruk kart postaci dla uczestników zabawy. Jest ich 29 (załącznik 4),
- pionki symbolizujące postaci i chorągwie rycerskie na polu bitwy. Wycięte postaci będą miały po sklejeniu pionowy kształt (kształt T – karta postaci sklejona plecami do siebie, zielone podstawki na boki – załącznik 5),
- tekst pomocniczy dla prowadzącego zajęcia (załącznik 6),
- przed zajęciami, po przygotowaniu wszystkich wyżej wymienionych materiałów, prowadzący rozkłada mapę, ustawia na niej pionki według schematu (załącznik 3).

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Po części organizacyjnej i sprawdzeniu wiedzy uczniów/uczestników, czy wiedzą, kim byli: Krzyżacy, Władysław Jagiełło, czy słyszeli o takim wydarzeniu jak bitwa pod Grunwaldem, nauczyciel uruchamia i omawia prezentację multimedialną *Bitwa pod Grunwaldem* (załącznik 1).

Kolejne slajdy poświęcone są:

1. Plansza tytułowa.
2. Zakonom rycerskim w okresie wypraw krzyżowych.
3. Narodzinom zakonu krzyżackiego.
4. Podbojowi Prus.
5. Powstaniom pruskim krwawo stłumionym przez Zakon.
6. Zamkom krzyżackim.
7. Położeniu geograficznemu państwa zakonnego – w tym momencie warto wskazać determinanty wojny polsko-krzyżackiej.
8. Koncentracji obu armii.
9. Przeprawie wojsk polskich pod Kurzętnikiem.
10. Prezentacji wyglądu wojsk polskich.
11. Szykowi obu armii przed bitwą.
12. Roli rycerstwa – pasowanie – nawiązanie do pasowania przez Jagiełłę rycerzy przed bitwą grunwaldzką.
13. Wzorom wyposażenia obronnego rycerzy: przyłbica z zasłoną typu „psi pysk” i kapalin.
14. Przykładom broni zaczepnej: miecze, sulica i oszczep.
15. Przykładom broni strzeleckiej: hakownice, łuki i kusze.
16. Szykom chorągwi rycerskich ze szpicem na przedzie, w których dominują kopijnicy.
17. Obrazowi Jana Matejki „Bitwa pod Grunwaldem”.
18. Pomnikom grunwaldzkim.
19. Kamieniowi ułożonemu w miejscu, gdzie miał zginąć Wielki Mistrz i kaplicy pobitewnej na polu bitwy pod Grunwaldem.

Po przedstawieniu prezentacji nauczyciel rozdaje uczestnikom karty postaci (warto je dostosować do poziomu umiejętności czytania uczniów. Karty mają teksty różnej długości. Część z kart ma literę „F” w kółku – tak oznaczone są postaci fikcyjne).

Nauczyciel zaczyna grę, odczytując narrację historyczną z tekstu pomocniczego przygotowanego dla prowadzącego zajęcia. Następnie zaprasza do odczytania swoich ról kolejnych graczy. Jednocześnie gracze przemieszczają swoje pionki po polu bitwy. Na przykład: Herold przychodzi z mieczami do miejsca, gdzie znajduje się król Władysław Jagiełło, Chorągwie rycerskie przemieszczają się po polu bitwy szarżując na pozycje przeciwnika. Ważne ruchy wojsk opisane są w tekście pomocniczym dla nauczyciela.

Po odtworzeniu przebiegu bitwy i zakończeniu gry prowadzący zajęcia dokonuje krótkiego podsumowania, a uczestnicy dzielą się wrażeniami z pola bitwy.

PRACA DOMOWA:

Uczniowie mają opisać cechy swojej postaci z gry dydaktycznej, którymi chcieliby kierować się w życiu codziennym.

Elementy graficzne wykorzystane przy kartach postaci to ilustracje znalezione w Internecie oraz: A. Klein, P. Nowakowski, N. Sekunda, K.A. Czernielewski „Banderia apud Grunwald”, wyd. Alexander; zdjęcia własnych figurek w skali 1/72; mapa to własna grafika komputerowa.