



Geny kultury

**Materiały edukacyjne z zakresu
dziedzictwa kulturowego**



NARODOWY INSTYTUT
DZIEDZICTWA
NATIONAL HERITAGE BOARD OF POLAND

Geny kultury. Misja: Zabytki – lekcja powtórzeniowa

Przedmiot: historia

Poziom: szkoła gimnazjalna, kl. 3

Czas: 2–3 jednostki lekcyjne.

CELE KSZTAŁCENIA WYNIKAJĄCE Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ:

Cele ogólne

I. Chronologia historyczna.

Uczeń sytuuje wydarzenia, zjawiska i procesy historyczne w czasie oraz porządkuje je i ustala związki poprzedzania, równoczesności i następstwa; dostrzega zmiany w życiu społecznym oraz ciągłość w rozwoju kulturowym i cywilizacyjnym.

II. Analiza i interpretacja historyczna.

Uczeń wyszukuje oraz porównuje informacje pozyskane z różnych źródeł i formułuje wnioski; dostrzega w narracji historycznej warstwę informacyjną, wyjaśniającą i oceniającą; wyjaśnia związki przyczynowo-skutkowe analizowanych wydarzeń, zjawisk i procesów historycznych; wyjaśnia znaczenie poznawania przeszłości dla rozumienia świata współczesnego.

Cele szczegółowe

Uczeń:

6.2) podaje przykłady osiągnięć cywilizacyjnych antyku, które mają wpływ na cywilizację współczesną.

12.1) wyjaśnia kulturotwórczą rolę Kościoła w dziedzinie nauki, architektury, sztuki i życia codziennego średniowiecznego społeczeństwa;

12.3) rozpoznaje zabytki kultury średniowiecza, wskazując różnice pomiędzy stylem romańskim a stylem gotyckim, z uwzględnieniem przykładów z własnego regionu.

17.1) wyjaśnia źródła rozwoju kultury renesansu oraz opisuje jej charakterystyczne cechy;

19.4) przedstawia największe osiągnięcia piśmiennictwa polskiego epoki renesansu, uwzględniając twórczość Mikołaja Reja, Jana Kochanowskiego, Andrzeja Frycza Modrzewskiego;

19.5) rozpoznaje reprezentatywne obiekty sztuki renesansowej na ziemiach polskich ze szczególnym uwzględnieniem własnego regionu.

20. 5) rozpoznaje charakterystyczne cechy kultury baroku, odwołując się do przykładów architektury i sztuki we własnym regionie.

26.4) rozpoznaje charakterystyczne cechy polskiego oświecenia i charakteryzuje przykłady sztuki okresu klasycyzmu z uwzględnieniem własnego regionu.

Treści kształcenia wynikające z podstawy programowej

- 6. Dziedzictwo antyku.
- 12. Kultura materialna i duchowa łacińskiej Europy.
- 17. Humanizm i renesans.
- 19. Polska i Litwa w czasach ostatnich Jagiellonów.
- 20. Społeczeństwo i ustrój Rzeczypospolitej Obojga Narodów.
- 26. Rzeczpospolita w dobie stanisławowskiej.

CELE OPERACYJNE LEKCJI

Po lekcji uczeń:

- wyjaśnia znaczenie terminów: *dziedzictwo narodowe, zabytek*,
- rozpoznaje i opisuje różne rodzaje stylów architektonicznych,
- podaje negatywne skutki niszczenia dzieł kultury,
- wymienia podstawowe cele ochrony zabytków,
- podaje kilka przykładów projektów realizowanych w ramach ochrony zabytków,
- potrafi współpracować w grupie i wspólnie podejmować decyzje,
- wymienia instytucje zajmujące się ochroną zabytków i dziedzictwa narodowego,
- posługuje się nowoczesnymi technologiami,
- potrafi wykorzystać własne urządzenie mobilne do celów edukacyjnych,

METODY NAUCZANIA

Odwrócona lekcja (flip teaching), rozmowa nauczająca, praca indywidualna, praca w grupach, burza mózgów, metaplan, gra edukacyjna.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

Rzutnik multimedialny, Internet, duże arkusze papieru, karteczki w trzech kolorach, flamastry, materiały pomocnicze:

- **materiał pomocniczy nr 1** – prezentacja multimedialna: „Geny kultury. Misja Zabytki”,
- **materiał pomocniczy nr 2** – karta pracy,
- **materiał pomocniczy nr 3** – klucz odpowiedzi do karty pracy,
- **materiał pomocniczy nr 4** – schemat metaplanu,
- **materiał pomocniczy nr 5** – gra edukacyjna: „Jaki to styl?”,
- **materiał pomocniczy nr 6** – zasady gry „Jaki to styl?”,
- **materiał pomocniczy nr 7** – kody QR,
- **materiał pomocniczy nr 8** – zestawy kart do druku.

Wskazówka

Jeśli chcesz przeznaczyć na realizację zagadnienia jedną lekcję wybierz **ścieżkę nr 1**, w której uczniowie sami przygotowują się do lekcji, realizując część materiału wg zasad tzw. lekcji odwróconej (ang. flip teaching). Jeśli możesz przeznaczyć na realizację scenariusza trzy lekcje – wybierz **ścieżkę nr 2**.

OPIS METODY – LEKCJA ODWRÓCONA

Podczas normalnej lekcji uczeń poznaje nowy materiał, a następnie, odrabiając zadanie domowe, utrwala go. Możemy odwrócić tę kolejność, dając uczniowi materiał przed lekcją w formie multimedialnej. Na zajęciach uczeń powtarza i utrwala nabyte wiadomości i umiejętności. Dzięki temu uczniowie mogą w domu uczyć się we własnym tempie i dogodnym czasie. Metoda

odwróconej lekcji wymaga od uczniów większej dyscypliny i niesie ze sobą ryzyko, że uczniowie nie opracują podanego zagadnienia. Więcej informacji np. na stronie:

http://www.ceo.org.pl/sites/default/files/news-files/zmien_zasady_gry.pdf

Przed zajęciami:

Ścieżka nr 1

Na tydzień przed zaplanowanym tematem poleć uczniom samodzielne zapoznanie się z prezentacją (**materiał pomocniczy nr 1**).

Możesz podać link do strony <https://drive.google.com/open?id=oBy8FIDi3ZwdLRGE3THRqDjOEE>

lub zaproponować wejście na stronę za pomocą kodu QR (**materiał pomocniczy nr 7**) wyświetlając go np. na ekranie lub własnym urządzeniu mobilnym. Uczniowie mogą zainstalować sobie darmowe czytniki kodów np. I-nigma.

Wskazówka:

Kody QR możesz tworzyć on-line, np. na stronie <http://www.qr-online.pl>

Przebieg pierwszych zajęć:

Ścieżka nr 2

Korzystając z prezentacji (**materiał pomocniczy nr 1**) przedstaw uczniom zagadnienia związane z dziedzictwem narodowym i ochroną zabytków w Polsce. Pozwalaj uczniom na zadawanie pytań i staraj się ich aktywizować stawianiem własnych. Tę część zajęć zakończ podając uczniom linki do stron z ostatniego slajdu. Wygodniejszym rozwiązaniem jest zeskanowanie kodów QR, dzięki którym będą się mogli połączyć z podanymi stronami. Podaj też link i kod QR do prezentacji, z której korzystałeś (**materiał pomocniczy nr 7**). Poleć, aby uczniowie jeszcze raz prześleli prezentację przed kolejnymi zajęciami i zajrzeli na strony podane w linkach.

Kolejna jednostka lekcyjna – Ścieżka nr 1 i 2

Przebieg lekcji

Wprowadzenie

Wyjaśnij uczniom, że celem najbliższych dwóch lekcji będzie powtórzenie (do egzaminu gimnazjalnego) zagadnień związanych z zabytkami kultury i rozpoznawaniem stylów w architekturze, które stanowią nasze *dziedzictwo narodowe*.

Rozwinięcie

Odwołując się do wiedzy zdobytej przez uczniów podczas nauki przy pomocy prezentacji zapytaj jak rozumieją pojęcia: *dziedzictwo narodowe* oraz *zabytek*?

Za pomocą burzy mózgów spróbujcie przypomnieć i utrwalić, czym jest *dziedzictwo narodowe*. Zgłoszone pomysły przedyskutujcie i zapisujcie na tablicy.

OPIS METODY – BURZA MÓZGÓW:

Jest to rodzaj dyskusji dydaktycznej wykorzystywanej jako jedna z metod nauczania, która ma na celu doskonalenie decyzji grupowych. Zalicza się ją do metod aktywizujących. Przebiega w trzech etapach: wprowadzenie, zgłaszanie pomysłów, analiza. Więcej informacji np. na stronie: https://pl.wikipedia.org/wiki/Burza_m%C3%B3zg%C3%B3w

Następnie poleć uczniom wykonanie karty pracy sprawdzającej ich wiedzę w tej dziedzinie (**materiał pomocniczy nr 2**). W zależności od zespołu klasowego możesz pozwolić na wykonywanie karty w parach lub przez cały zespół. Możecie też wspólnie omówić odpowiedzi po wykonaniu karty pracy (**materiał pomocniczy nr 3**). Karta pracy może też być formą kartkówki.

Na kolejnej lekcji:

Podziel klasę na 5–6 osobowe zespoły i rozdaj każdej z nich duże arkusze papieru, flamastry oraz karteczki samoprzylepne w trzech różnych kolorach. Następnie poleć aby, korzystając z informacji uzyskanych w pierwszej części zajęć i własnej wiedzy, dokonali analizy następującego problemu:

*W waszej okolicy znajduje się stary dworek szlachecki, który już dawno popadł w ruinę. W Polsce takich dworów są setki. Zastanówcie się, uzupełniając schemat metaplanu (**materiał pomocniczy nr 4**), czy w tej sytuacji powinniśmy coś zmienić, czy jest to naturalna kolej rzeczy? Wasze odpowiedzi zapisujcie na karteczkach oraz przyklejajcie w odpowiednie miejsca schematu.*

OPIS METODY – METAPLAN

W trakcie debaty uczestnicy wspólnie tworzą plakat, będący graficznym jej skrótem. Dyskusję metodą metaplanu można przeprowadzić w dużej grupie lub w małych zespołach.

Wypełnianie metaplanu uczniowie powinni zakończyć zapisaniem wniosków. Po około 10–12 minutach gotowe arkusze umieść w widocznym miejscu. Następnie poproś, aby jedna osoba z każdej grupy (sprawozdawca) zaprezentowała wyniki pracy swojej grupy.

We wnioskach oczekujemy stwierdzenia, że powinniśmy podjąć działania zmierzające do ochrony zabytków tam, gdzie to jest możliwe i leży w interesie społecznym.

Pozostaw uczniów w grupach i rozdaj każdej z nich talię kart do gry „Jaki to styl?” (**materiał pomocniczy nr 5**). Wyjaśnij zasady i rozdaj instrukcje grupom (**materiał pomocniczy nr 6**).

Staraj się kontrolować przebieg gry w poszczególnych grupach i w razie potrzeby wyjaśnij wątpliwości.

PODSUMOWANIE

W ramach pracy domowej poleć uczniom, aby korzystając ze zdobytej wiedzy i Internetu przygotowali własne projekty kart do gry, zawierające inne zabytki polskiej kultury.

MATERIAŁ POMOCNICZY NR 1.

KARTY DO GRY



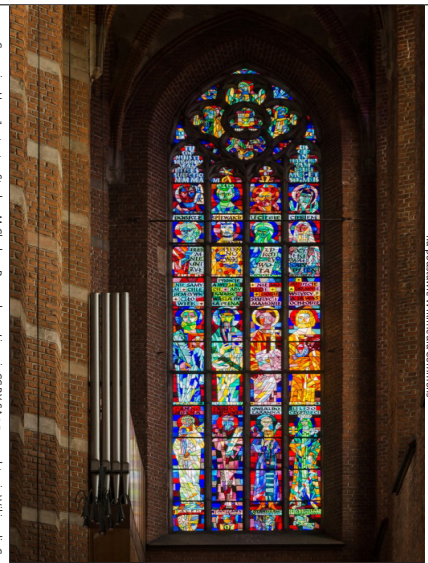
„Stargard Collegiate Church” - autorstwa Martin Kura - Praca własna. Licencja: CC BY-SA 3.0 na podstawie Wikimedia Commons

Kolegiata Najświętszej Marii Panny Królowej Świata w Stargardzie Szczecińskim



„Copernicus House” - autorstwa Stephen Medley - Praca własna. Licencja: CC BY-SA 2.5 na podstawie Wikimedia Commons

Dom Kopernika w Toruniu



„Nysa, Bazylika św. Jakuba i św. Agnieszki, witraż o” - autorstwa Jack Heide - Praca własna. Licencja: CC BY-SA 3.0 na podstawie Wikimedia Commons

Witraż w Bazyliki św. Jakuba i św. Agnieszki w Nysie



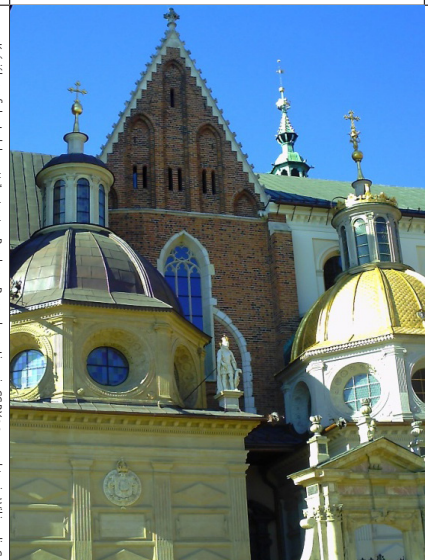
„Town Hall in Zamość 2009” - autorstwa Rudek (Marcin Szala) - Praca własna. Licencja: CC BY-SA 3.0 na podstawie Wikimedia Commons

Ratusz w Zamościu



„Kościół parafialny Łądek - patron” - autorstwa Bombos - Praca własna. Licencja: CC BY 3.0 na podstawie Wikimedia Commons

Kościół Narodzenia Najświętszej Marii Panny w Łądku-Zdroju – ołtarz główny



„Widnia Licencja

Kaplica Zygmuntowska – Kraków



„Ratusz Poznań Wzrost” - Licencja: CC BY-SA 3.0 na podstawie Wikimedia Commons

Ratusz w Poznaniu



„Strzelno column of virtues” - Licencja: CC BY-SA 3.0 na podstawie Wikimedia Commons

Kolumna z kościoła w Strzelnie






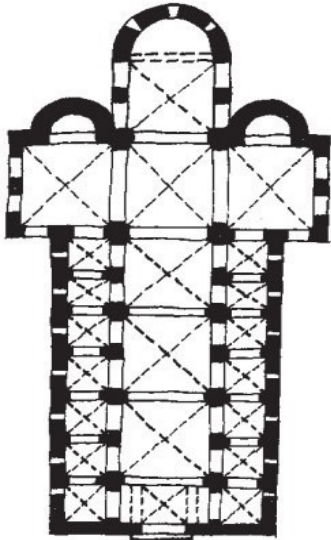


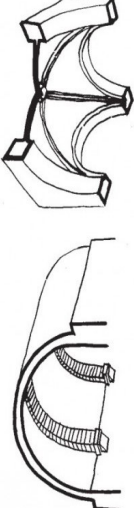


„SM Tum Collegiate Church” - autorstwa Michal - Own work. Licensed under CC BY-SA 3.0 na podstawie Wikimedia Commons

Kolegiata w Tumie

MATERIAŁ POMOCNICZY NR 1.

KARTY DO GRY

 <p>Portret trumienny</p>	 <p>Kościół Najświętszej Krwi Pana Jezusa, wewnątrz – Poznań – autorstwa Beadmitl – Praca własna. Licencja: CC BY-SA 3.0</p>	 <p>Zamek na Wawelu – Kraków</p>
 <p>Kościół Mariacki – Kraków</p>	 <p>Pałac w Wodzisławiu</p>	 <p>Plan kościoła</p>
 <p>Wnętrze kościoła ewangelicko-augsburskiego w Bielsku-Białej</p>	 <p>Portal kościoła we Wrocławiu</p>	 <p>Sklepienia</p>

MATERIAŁ POMOCNICZY NR 1.**KARTY DO GRY**

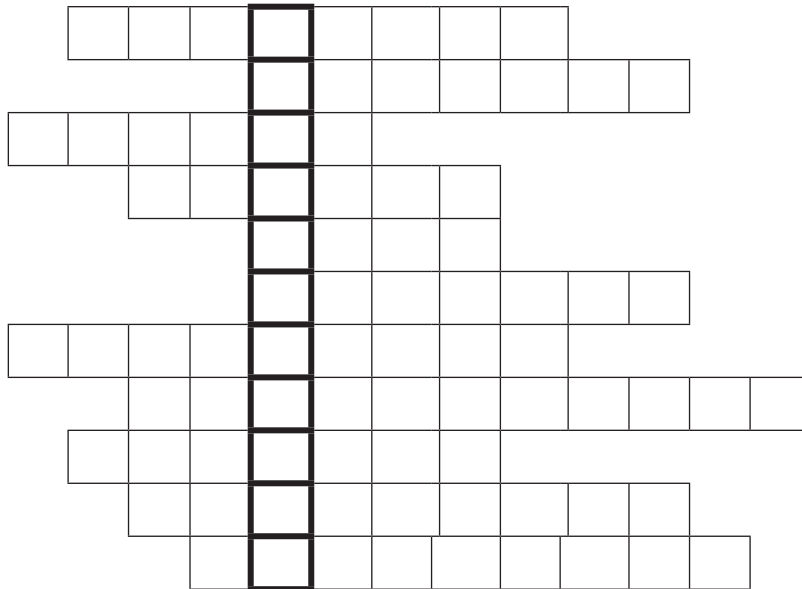
<p>Budowle najczęściej wznoszone były z kamienia (z regularnych kamiennych ciosów) i miały obronny charakter. Świadczą o tym potężne, grube mury, małe okna o okrągłych łukach</p>	<p>Kościół budowano na planie krzyża łacińskiego zwróconego na wschód. W tej części znajdowało się prezbiterium przeznaczone na ustawienie ołtarza, na którym odprawiano mszę świętą</p>	<p>Niewiele zachowało się w Polsce do dziś tych zabytków. Do najwybitniejszych należą kolegiaty: w Kruszwicy, Opatowie i Tumie koło Łęczycy, katedry: w Płocku, Kamieniu Pomorskim</p>
<p>Rozkwit budownictwa przypada w Polsce na wiek XII i pierwszą połowę XIII wieku</p>	<p>Strzelistość (podyktowana chęcią wznoszenia się do Boga w modlitwach) i smukłość budowli</p>	<p>Zastosowanie filarów i żeber wewnątrz budowli</p>
<p>Okna, portale i inne elementy zakończone ostrymi łukami (łuk łamany).</p>	<p>Wysokie, smukłe okna zdobione witrażami</p>	<p>Chęć wiernego odwzorowania elementów dekoracji, stroju czy architektury Antyku</p>

MATERIAŁ POMOCNICZY NR 1.**KARTY DO GRY**

<p>Wzorowanie się na tematyce i architekturze starożytnej Grecji i Rzymu</p>	<p>Statyka zamiast dynamizmu</p>	<p>Spokój – przeciwieństwo barokowej ekspresji</p>
<p>Olbrzymie (monumentalne) budowle na planie kwadratu lub prostokąta</p>	<p>Bardzo bogate zdobienia z kości słoniowej lub masy perłowej</p>	<p>Charakteryzował się przepychem, bogactwem barw i odcieni, bogatym zdobnictwem</p>
<p>W budownictwie charakterystyczny był wizerunek trójkąta nad wejściem</p>	<p>Białe krużganki arkadowe, czyli otwarte korytarze</p>	<p>Ozdobne sufity, tzw. kasetony</p>

MATERIAŁ POMOCNICZY NR 2.**KARTA PRACY – GENY KULTURY****Zadanie 1.**

Rozwiąż krzyżówkę i wyjaśnij znaczenie hasła.



.....	
imię i nazwisko	
.....	
klasa	data

1. Treści kultury przekazywane z pokolenia na pokolenie uznane za społecznie doniosłe dla jej współczesności i przyszłości.
2. Nieruchomość lub rzecz ruchoma, ich części lub zespoły, będące dziełem człowieka lub związane z jego działalnością i stanowiące świadectwo minionej epoki bądź zdarzenia.
3. Wzniesiony dla upamiętnienia osoby lub zdarzenia historycznego.
4. Organizacja Narodów Zjednoczonych do Spraw Oświaty, Nauki i Kultury.
5. Polski, szlachecki, wiejski dom mieszkalny.
6. Powszechnie przyjęty, tradycyjny sposób postępowania w pewnych okolicznościach.
7. Jest nim np. tradycyjne wyplatanie koszyków wiklinowych.
8. Nauka zajmująca się poszukiwaniem w ziemi, na ziemi lub w wodzie materialnych pozostałości działań ludzkich.
9. Ogół wytworów ludzi, zarówno materialnych, jak i niematerialnych: duchowych, symbolicznych (takich jak wzory myślenia i zachowania). Może też być osobista.
10. Chroniąc zabytki powinniśmy ją zachować między przeszłością, a przyszłością.
11. Kulturowa, polega na identyfikacji z określonymi przekonaniem, poglądami, zwyczajami.

Hasło:

Wyjaśnienie:

Zadanie 2.

Podaj trzy zabytki z Listy światowego dziedzictwa UNESCO.

a)

b)

c)

Ilustracja do zadania 3



Zadanie 3.

a) Wyjaśnij, co oznacza podany symbol (biało niebieskie barwy)

.....

b) Podaj jedno miejsce w swojej okolicy, gdzie znajduje się takie oznaczenie.

.....

Zadanie 4.

Wśród podanych stwierdzeń znajdź trzy poznane, ustawowe formy ochrony zabytków. W polach po lewej stronie wpisz znak „X”.

	oddanie zbytku pod opiekę wyspecjalizowanej instytucji
	uznanie za pomnik historii
	utworzenie parku kulturowego
	zamknięcie obiektu dla zwiedzających
	objęcie zabytku ścisłą opieką
	wpis do rejestru zabytków

Zadanie 5.

Uzupełnij brakujące wyrazy w notatce.

Dziedzictwo kulturowe stanowi dorobek i poprzednich pokoleń, a także dorobek naszych czasów. Jest to wartość, która określa naszą, pochodzenie i Jest fundamentem danej społeczności. Elementem dziedzictwa kulturowego są zabytki, które można podzielić na: zabytki, zabytki oraz zabytki

Zadanie 6.

Podaj trzy korzyści płynące z ochrony zabytków.

a)

b)

c)

MATERIAŁ POMOCNICZY NR 4.**METAPLAN – SCHEMAT****PROBLEM**

.....

Jak jest?

Jak powinno być?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dlaczego nie jest tak jak, powinno być?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

WNIOSKI

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

MATERIAŁ POMOCNICZY NR 5.

INSTRUKCJA DO GRY „JAKI TO STYL?”

Cele gry:

Celem gry jest nauczenie rozpoznawania stylów architektonicznych na przykładzie zabytków polskiej sztuki romańskiej, gotyku, renesansu, baroku i klasycyzmu.

Zasady gry (propozycja):

Zadaniem graczy jest pogrupowanie kart w pięć rzędów, zgodnie z cechami pięciu stylów architektonicznych:

- sztuka romańska,
- gotyk,
- renesans,
- barok,
- klasycyzm.

Na stole układamy pięć kart początkowych z nazwami stylów oraz w jednym stosie pozostałe karty awerssem do dołu.

Gracze kolejno (zaczynając np. od najmłodszego) biorą po jednej karcie ze stosu i próbują dopasować opis lub ilustrację do jednego ze stylów. Jeśli gracz nie wie jak dopasować kartę lub pomyli się, karta wraca do puli na spód. Gracze odkrywają karty po kolei wg ruchu wskazówek zegara. Za każdą poprawnie dopasowaną kartę otrzymują po 1 punkcie (groszu). Gra trwa do wyczerpania kart z puli. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

MATERIAŁ POMOCNICZY NR 6.

Kody QR przydatne do przeprowadzenia zajęć:

Prezentacja (PDF): <https://drive.google.com/open?id=oBy8FIDi3ZwdLRGE3THRqdDJtOEE>



Strona Narodowego Instytutu Dziedzictwa <http://www.nid.pl>



Strona Wolontariat na rzecz dziedzictwa <http://wolontariat.nid.pl>

