

TRZY DNI PROJEKTOWE DLA KLAS 4-8

KLASA 4

ŻYCIE W ŚREDNIOWIECZU - ODKRYWAMY HISTORIĘ

◇ Dzień 1: Średniowieczne miasto i jego mieszkańcy

Kim byli mieszczaństwo, rzemieślnicy, rycerze? Dyskusja: Jakie zawody były najważniejsze w średniowieczu?

Tworzenie ilustracji średniowiecznej osady.

Uczniowie wspólnie rysują na dużym arkuszu papieru plan miasta lub wsi, dodając postaci mieszkańców i elementy charakterystyczne dla epoki lub każda grupa tworzy fragment miasta, a potem łączy je w całość.

Projektowanie własnego herbu - znaczenie symboli i kolorów.

Uczniowie wymyślają i projektują własne herby, dobierając symbole odzwierciedlające ich cechy (np. sowa - mądrość, miecz - odwaga). Później zrobimy mini-galerię herbów.

Średniowieczne turnieje rycerskie - znalezienie dyscyplin i przedstawienie wyników poszukiwań w formie prezentacji.

◇ Dzień 2: Życie w zamku i na wsi

Codzienne życie na dworze królewskim i w średniowiecznym zamku (hierarchia społeczna, obowiązki służby, życie rycerzy i ich rola w obronie zamku)

Obliczenia związane z architekturą zamków (skala, proporcje).

Średniowieczna mapa Europy - rysowanie i analiza szlaków handlowych oraz rozmieszczenia wsi, miast i zamków.

Tworzenie legend o rycerzach i księżniczkach, pisanie bajek.

◇ Dzień 3: Średniowieczna ucztą

Jak wyglądały ucztą i jakie miały znaczenie? Uczniowie analizują, co jadano na ucztach (np. pieczone mięsa, chleb, kasze) i czego brakowało.

Projektowanie i rysowanie ubiorów średniowiecznych.

Podstawowe zwroty dworskie („My Lord”, „My Lady”).

KLASA 5 -

„STAROŻYTNE CYWILIZACJE - TAJEMNICE PRZESZŁOŚCI”

◇ Dzień 1: Starożytny Egipt - kraina faraonów

Kim byli faraonowie? - Poznanie władców Egiptu i ich roli.

Życie codzienne w starożytnym Egipcie - uczniowie wcielają się w różne postacie (rolnika, kapłana, faraona, skrybę) i opisują ich codzienne obowiązki.

Pismo hieroglificzne - Tworzenie krótkich wiadomości w hieroglifach.

Moda starożytnego Egiptu - projektowanie i kolorowanie ubiorów Egipcjan na podstawie historycznych źródeł.

Budowa piramid - analiza, jak Egipcjanie mogli budować piramidy, a następnie wspólne planowanie „współczesnej piramidy” jako nowoczesnego budynku (np. ekologicznego hotelu w kształcie piramidy).

◇ Dzień 2: Starożytna Grecja - kolebka nauki i sztuki

Mity greckie - Tworzenie własnego mitu inspirowanego mitologią grecką

Igrzyska olimpijskie - Zawody sportowe inspirowane starożytną Grecją, znalezienie i opisanie lub stworzenie prezentacji.

Filozofowie starożytnej Grecji - Uczniowie znajdują najśłynniejsze myśli filozoficzne i odbywa się dyskusja na ten temat.

Teatr grecki - Opisują czym charakteryzował się teatr grecki, gdzie odbywały się przedstawienia, kim byli aktorzy. Mogą zainscenizować kilka krótkich scenek w stylu greckiej tragedii lub komedii.

◇ Dzień 3: Starożytny Rzym - potęga imperium

Rzymskie drogi i budowle - Projektowanie własnego akweduktu lub łuku triumfalnego (rysunek, kolaż).

Legiony rzymskie i strategie wojenne - znalezienie i omówienie taktyk wojennych np. „żółwia” (testudo), projektowanie prostych tarcz.

Rzymskie mozaiki - uczniowie tworzą własne wzory inspirowane rzymskimi mozaikami.

KLASA 6

„PODRÓŻ DOKOŁA ŚWIATA” ✈️🌍

◇ Dzień 1: Europa i jej bogata historia

Najważniejsze wydarzenia w historii Europy. Uczniowie znajdują i wybierają według nich najważniejsze wydarzenia i zapisują ich uzasadnienie.

Wymyślają podróż po Europie i opisują w formie pamiętnika podróżnika.

Rysowanie mapy Europy i zaznaczanie zabytków. Znajdują najpopularniejsze zabytki i zaznaczają je na mapie - mapę rysują lub przedstawiają w formie prezentacji.

Taniec i ruch z różnych kultur - uczniowie znajdują filmiki dzięki którym mogą nauczyć się podstawowych kroków tańców z różnych kontynentów (np. samba, haka, taniec irlandzki). Uczą się wspólnie kilku kroków.

◇ Dzień 2: Ameryka - kontynent kontrastów

Przeliczanie walut i różnic czasowych.

Uczniowie dowiadują się, jak działa przeliczanie walut na przykładzie dolara amerykańskiego oraz innych walut Ameryki Południowej (peso, real, sol). Robią symulację zakupów - wymyślają listę produktów (około 10) z cenami w różnych walutach i muszą obliczyć koszt zakupów w złotówkach. Sprawdzają różnice czasowe między Polską a wybranymi miastami w Ameryce (np. Nowy Jork, Los Angeles, Buenos Aires, Rio de Janeiro). Wszystkie obliczenia zapisują.

Malowanie krajobrazów Ameryki. Uczniowie szukają charakterystycznych krajobrazów Ameryki Północnej i Południowej (np. Wielki Kanion, lasy deszczowe Amazonii, Andy, prerie, pustynie Arizony).

Uczniowie poznają wynalazki i osiągnięcia Amerykanów, które zmieniły świat (np. samochody Forda, wynalezienie telefonu przez Bella, pierwsze loty braci Wright, fast food, jazz). Uczniowie w grupach przygotowują krótkie prezentacje na temat wybranego wynalazku - kto go stworzył, jak wpłynął na świat, jakie są jego współczesne odpowiedniki.

◇ Dzień 3: Smaki świata

Omówienie tradycji kulinarnych różnych krajów - wybierają kilka do porównania.

Analiza tradycyjnych potraw i ich związków z klimatem danego regionu. Mogą zrobić w formie prezentacji.

Tworzenie ilustracji przedstawiających charakterystyczne potrawy z różnych kontynentów.

KLASA 7

„MISTRZOWIE SZTUKI I NAUKI”

◇ Dzień 1: Leonardo da Vinci – geniusz renesansu

Odkrycia i wynalazki Leonarda da Vinci. Tworzenie scenariuszy i komiksów o wynalazkach Leonarda.

Opisywanie wynalazków Leonarda w formie krótkiego artykułu popularnonaukowego.

Tworzenie krótkich opisów i reklam wynalazków Leonarda w języku angielskim.

Złoty podział w sztuce i jego zastosowanie.

◇ Dzień 2: Humanizm i życie dworskie w renesansie

List do króla – Uczniowie wcielają się w renesansowych myślicieli i piszą list do Zygmunta Starego, proponując reformy edukacyjne, społeczne lub kulturalne. Mogą odwołać się do idei humanizmu i nowych prądów intelektualnych epoki.

Dworskie intrygi – Uczniowie w grupach przygotowują krótką scenkę inspirowaną życiem na renesansowym dworze. Może to być rozmowa uczonych z królem, spór o sztukę, przygotowania do balu lub dyskusja dworzan o nowinkach z Włoch. Mogą wykorzystać styl dworskiej etykiety i eleganckiego języka. Nauczyciel może ją nagrać.

Projektowanie renesansowego ogrodu – Uczniowie w grupach projektują ogród renesansowy, uwzględniając zasady proporcji, estetyki i idei harmonii między naturą a człowiekiem.

Simple Description of Renaissance Art – Uczniowie tworzą krótkie, proste opisy w języku angielskim o jednym z renesansowych dzieł sztuki (np. „Mona Lisa” Leonarda da Vinci, „Stworzenie Adama” Michała Anioła). Mogą opisać, co widzą na obrazie, jaką postać przedstawia, co według nich jest charakterystyczne dla renesansu. Przykład: "The painting shows a woman with a smile. The background is beautiful and bright." Przedstawiają to później nauczycielowi języka angielskiego :)

◇ Dzień 3: Kulinaria i moda dawnych epok

Życie na dworze renesansowym Uczniowie szukają informacji, jak wyglądało życie dworskie w renesansie, jakie były role arystokracji i służby, jak organizowano uczty, jakimi zasadami kierowały się relacje towarzyskie i jaką rolę pełniła sztuka w życiu dworskim.

Przygotowują krótką prezentację o wybranym aspekcie życia dworskiego, np. o strojach, uczcie, hierarchii społecznej.

Renesansowa moda - projektowanie strojów dworskich. Uczniowie zapoznają się z modą renesansową, zarówno męską, jak i kobiecą. Podkreślą różnice w ubiorach przedstawicieli różnych warstw społecznych oraz specyfikę strojów na dworze królewskim. Uczniowie projektują stroje renesansowe, biorąc pod uwagę proporcje, kolory, materiały i styl. Prace wykonują na kartkach. Później stworzymy galerię z pokazem mody.

Portret idealnego władcy - Na podstawie cech renesansowego władcy (np. mecenat sztuki, wykształcenie, troska o rozwój państwa) uczniowie tworzą plakat lub opis przedstawiający, jak powinien wyglądać „idealny renesansowy władca” - mogą wykorzystać postać historyczną lub stworzyć własnego bohatera.

KLASA 8

„PRZESZŁOŚĆ, TERAŹNIEJSZOŚĆ, PRZYSZŁOŚĆ”

◇ Dzień 1: Jak zmieniał się świat?

Najważniejsze wynalazki, które zmieniły świat. Szukają i analizują, przedstawiają te, które według nich są najważniejsze.

Jak rozwój technologii wpłynął na środowisko i życie ludzi? Dyskutują w grupach, wnioski zapisują.

„Czy każda zmiana jest postępek?” Dyskutują, zbierają argumenty, zapisują wnioski w formie krótkiej wypowiedzi.

◇ Dzień 2: Teraźniejszość - świat, w którym żyjemy

Analiza współczesnych źródeł informacji i sposobów manipulacji w mediach. Przedstawiają w jaki sposób można manipulować danymi, szukają fake newsów, analizują czy filmikom na tiktoku można zaufać i czy znajdziemy tam wiedzę.

Projektowanie logotypu/motywu graficznego „Świat 2025”.

Tworzenie krótkich wpisów na bloga o współczesnych trendach.

◇ Dzień 3: Przyszłość - co nas czeka?

Rysowanie koncepcji gadżetu przyszłości.

Debata „Jak będzie wyglądał świat za 100 lat?” - przedstawienie pomysłów w formie prezentacji.

Jak zmieniała się muzyka na przestrzeni lat? Analiza trendów i dyskusja w grupach. Przedstawienie play list. Uczniowie wybierają sobie przedział czasowy.