



www.wroclaw.pl Projekt edukacyjny realizowany w cyklu MIEJSCA I PRZEDMIOTY, w ramach zadania Strzelińsko- Wrocławskiego Oddziału SNaP, wspieranego przez Gminę Wrocław: *Edukacja regionalna dzieci i młodzieży. POZNAJ SWÓJ DOLNY ŚLĄSK*.

Małgorzata Woźniak

Temat: Jakie tajemnice kryje wrocławski Rynek i Ostrów Tumski?

MOTTO:

Dziedzictwo danej krainy to ziemia, z jej naturalnym i kulturowym wyposażeniem i zamieszkujący ją ludzie, ze swą o tej ziemi pamięcią i stosunkiem do niej.

K. Kwaśniewski

Projekt zrealizowano w kl. II b Gimnazjum nr 48 we Wrocławiu. Można go również przeprowadzić w klasie V lub VI szkoły podstawowej.

CELE SZCZEGÓŁOWE

Uczeń:

- zna legendy związane z Ostrowem Tumskim i wrocławskim Rynkiem;
- wykonuje plakat, grę planszową;
- umie współdziałać w grupie;
- selekcjonuje informacje;
- odnajduje ciekawe miejsca wokół Rynku i na Ostrowie Tumskim, zdobywa informacje na ich temat
- uświadamia sobie rolę, jaką pełni Rynek i Ostrów Tumski dla niego samego i społeczeństwa Wrocławia;
- orientuje się w terenie;
- wykorzystuje praktycznie wiedzę o ciekawych miejscach w Rynku i okolicach, wcielając się w rolę przewodnika po Wrocławiu.

SCENARIUSZ DZIAŁAŃ

FAZA PRZYGOTOWAWCZA

Na początku października poinformowałam uczniów kl. II b o projekcie i zachęciłam do podjęcia problemu tajemnic, jakie kryje wrocławski Rynek i Ostrów Tumski. Podczas dyskusji rozszerzyliśmy pole naszych zainteresowań o miejsca wokół Rynku.

Uczniowie tej klasy byli przygotowani do podjęcia zadania, gdyż ubiegłym roku szkolnym brali udział w konkursie *Wrocław moje miasto*. Zatem część materiałów mieli już zgromadzonych. Podzieliłam ich na 5 grup i poinformowałam, że na początku listopada zaczniemy prace.

PRACA NAD PROJEKTEM

ETAP I. Zapoznanie uczniów z harmonogramem działań, zasadami pracy

Najpierw w każdej z 5 grup sześciuosobowych wyznaczam przewodniczącego. 4 i 5 listopada grupy będą opracowywać plakat i wybiorą interesujące miejsca, o których chcą powiedzieć innym koleżankom i kolegom. Na podstawie tych plakatów wyznaczę trasę wycieczki, którą zaplanowałam na 14 listopada. Po jej odbyciu uczniowie mają wykonać gry planszowe i umieścić w nich te miejsca, które widzieli, a także wymyślić pytania dla grających. Podsumowanie projektu wyznaczyłam na dzień 20 listopada.

ETAP II Podział na grupy, rozdzielenie zadań

Na początek wszystkie grupy otrzymują następujące zadania:

1. Wybierzcie, zdaniem grupy, najciekawsze miejsca na i wokół Rynku oraz na Ostrowie Tumskim.
2. Przygotujcie o nich informacje (legandy, historia, architektura) i zbierzcie zdjęcia.
3. Zdecydujcie o tym, kto będzie odpowiedzialny w grupie za przygotowanie faktów dotyczących poszczególnych miejsc. Niech wszystkiego nie robi tylko 1 osoba.
4. Wykonajcie wspólnie plakat zawierający mapę tych miejsc i informacje o nich. Nadajcie mu tytuł.
5. Wybierzcie się na wycieczkę trasą tych miejsc i wcielcie się w rolę przewodników.
6. Opracujcie grę planszową opartą na motywie waszej wędrówki.

ETAP III Realizacja zadań projektowych

4 i 5 listopada podczas zajęć w szkole 5 grup rozpoczyna pracę. Uczniowie przynoszą ze sobą publikacje o Wrocławiu i zaczynają konstruować swoje plakaty. Wybierają miejsca, które zdaniem ich grupy kryją w sobie tajemnice warte przypomnienia. Następnie nanoszą na kolorowe kartony zdjęcia wybranych miejsc, rysują też trasę wędrówki ich szlakiem. Następnie wyznaczają każdemu z członków grupy zadanie przygotowania historii jednego lub 2 miejsc, zamieszczonych na plakacie. Nauczyciel nie narzuca wyboru miejsc ani form pracy. Uczniowie mają być pomysłowi i kreatywni w swoich działaniach.

Podczas wycieczki przedstawiciele grup prezentują informacje o wybranym obiekcie, wcielając się w rolę przewodników. Kolejny etap działań odbywa się znowu w szkole – uczniowie, pracując w tych samych grupach, tworząc gry planszowe.

ETAP IV Prezentacja

Całość podsumowujemy ustnie - przewodniczący grupy prezentuje wyniki pracy koleżanek i kolegów, plakaty, gry, zdjęcia.

ETAP V Ocena

Oceniane są:

- organizacja pracy: terminowość, pomysłowość,
- sposoby komunikacji,
- zaangażowanie,
- prezentacja.

□ PODSUMOWANIE

Praca nad projektem kończy się 20 listopada prezentacją pracy grup i relacją z wycieczki. Materiały stworzone podczas działań projektowych zostaną wykorzystane do konkursów o Wrocławiu w ramach Wielkiej Nagrody Wrocławia i konkursu organizowanego przez WCDN *10 sposobów na poznanie Wrocławia*.

OPIS REALIZACJI PROJEKTU

Praca nad projektem przebiegała zgodnie ze scenariuszem w 5 sześciuosobowych grupach. 4 i 5 listopada uczniowie pracowali w klasie nad plakatem i wybrali miejsca, które ich interesują i o których chcą opowiedzieć swoim koleżankom i kolegom:

- I- Historia kościoła św. Piotra i Pawła, Piwnicy Świdnickiej, Szymierza, Sukiennic, Kamienicy pod Gryfami, Kamienicy pod Murzynkiem, kościoła Św. Idziego, pomnika św. Jana Nepomucena, Biblioteki Uniwersyteckiej, Dworu Polskiego, Starych Jatek, Muzeum Krasnoludków.
- II- Historia Ratusza, przęgierza, Kamienicy pod Gryfami, tzw. Nowego Ratusza, Domu Handlowego *Feniks*, placu Solnego, Domu Rybischa, kościoła Św. Marii Magdaleny, św. Macieja, Ossolineum, Kościoła Uniwersyteckiego, Domu Steffensa, Mostu Tumskiego, kolegiaty św. Krzyża i Bartłomieja, kościoła św. Marcina, katedry św. Jana Chrzciciela, kościoła św. Idziego i Piotra i Pawła.
- III- Historia Opery Wrocławskiej, starej giełdy, kamieniczek Jasia i Małgosi, Piwnicy Świdnickiej, innych restauracji na rynku, kościoła św. Elżbiety, przęgierza, pomnika hr. Fredry, Ratusza, Teatru Lalek, placu Solnego, fontanny, Mostu Piaskowego, Mostu Tumskiego, kolegiaty św. Krzyża i Bartłomieja, kościoła Św. Marcina, katedry św. Jana Chrzciciela, kościoła św. Idziego, pomnika św. Jana Nepomucena, Bramy Kluskowej, rezydencji arcybiskupa, Muzeum Archidiecezjalnego.
- IV- Historia katedry św. Jana Chrzciciela, kościoła św. Idziego, Ratusza, kamieniczek Jasia i Małgosi, cerkwi, Uniwersytetu Wrocławskiego, rezydencji arcybiskupa, Muzeum Archidiecezjalnego.
- V- Historia pomnika Aleksandra Fredry, św. Jana Nepomucena, biskupa Kominka, bazyliki św. Elżbiety, przęgierza. Legendy o Kluskowej Bramie, kamiennej głowie lwa bez grzywy, kościoła na dachu, Dzwonie Grzesznika, śmierci kochanków w katedrze.



Grupa I pokazuje na planie cele proponowanej wędrowki.



Przykład planu wycieczki. Grupa II prezentuje wykonany przez siebie plakat.



.Grupa V oprócz plakatu przygotowała folder reklamowy.

Na każdym z plakatów poszczególne grupy umieściły tytuł swojej prezentacji, mapę wycieczki, zdjęcia wybranych obiektów. Prezentacja tej części pracy nastąpiła przed wycieczką. Podczas tych przygotowań dwie grupy wykonały dodatkowe materiały. Jedna z nich przygotowała krótki, niekonwencjonalny przewodnik po Wrocławiu, a druga folder turystyczny.

Na podstawie tych plakatów wyznaczyłam trasę wycieczki, którą zaplanowałam na 18 listopada. Obejmowała ona 24 obiekty: Gimnazjum Dwujęzyczne nr 48- katedra św. Jana Chrzciciela - Kluskowa Brama - Muzeum Archidiecezjalne - kościół św. Idziego, kościół św. Krzyża i Bartłomieja- pomnik św. Jana Nepomucena - Pałac Biskupi- Most Tumski - Uniwersytet Wrocławski - Ossolineum- Kościół Uniwersytecki- Szymierz - kamieniczki Jasia i Małgosi - bazylika św. Elżbiety- fontanna - kamienice na rynku- Plac Solny- pomnik Fredry- Ratusz- Sukiennice -Piwnica Świdnicka- przegierz - Dom Handlowy *Feniks*- Mostek Czarownic.

Wyznaczeni przeze mnie przedstawiciele grup przekazywali najciekawsze informacje o tych miejscach i ujawniali, jakie tajemnice kryją. Skupiliśmy się na krótkiej historii oraz legendach, ciekawostkach. Wycieczka pozwoliła skonfrontować teorię z praktyką, a uczniowie mogli wcielić się w role prawdziwych przewodników.

Po wycieczce uczniowie wykonali w tych samych grupach gry planszowe. Na planszach umieścili miejsca, które zwiedzali; wymyślili pytania dla grających.

Podczas zajęć podsumowujących prace nad projektem dokonaliśmy oceny. Wspólnie ustaliliśmy, że grupa III otrzymuje ocenę celującą za dodatkowy folder, zawierający informacje o bazie hotelowej i restauracyjnej w Rynku i na Ostrowie Tumskim. Pozostałe grupy otrzymały oceny bardzo dobre. Wtedy też wykorzystaliśmy okazję do ponownego zaprezentowania prac grup, szczególnie gier.

Aneks

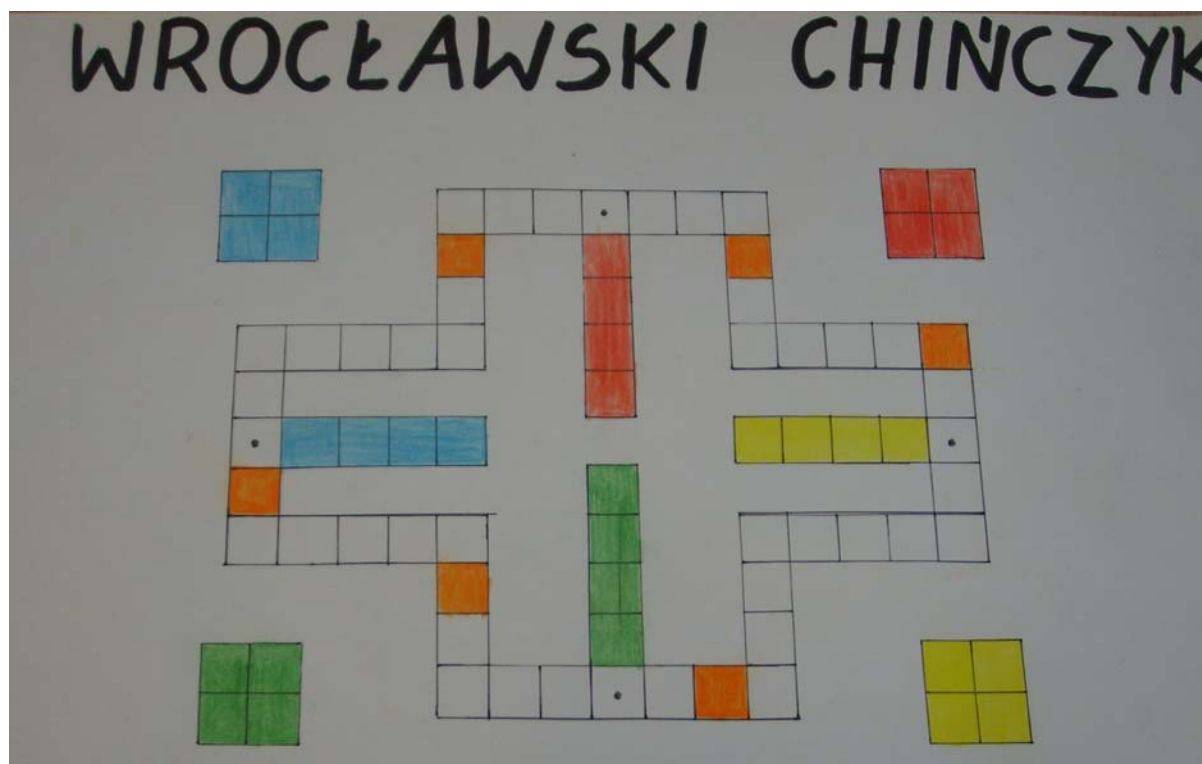
Załącznik 1. Kryteria oceniania pracy grup

ETAP PROJEKTU	REALIZACJI	UMIĘTNOŚCI	OCENA
Formułowanie tytułu plakatu		<ul style="list-style-type: none"> Precyzyjne sformułowanie tematu. Jasne określenie zakresu projektu. 	
Zbieranie i opracowanie materiałów		<ul style="list-style-type: none"> Selekcja informacji i ich krytyczna ocena. Różnorodność i wiarygodność źródeł informacji. Umiejętne przetwarzanie informacji. 	
Prezentacja		<ul style="list-style-type: none"> Gospodarowanie czasem. Zainteresowanie innych uczniów. Sposób i poprawność mówienia. Zawartość plakatu (wartość merytoryczna, zamysł kompozycyjny i estetyka wykonania). 	
Praca w grupie		<ul style="list-style-type: none"> Przepływ informacji. Podejmowanie decyzji. Słuchanie się nawzajem. Prezentowanie kultury osobistej w miejscach publicznych jak i kontaktach koleżeńskich. Rozwiązywanie konfliktów. 	

- | | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Zaangażowanie innych w pracę. • Samoocena. | |
|--|---|--|

Załącznik 2. Regionalne gry planszowe przygotowane podczas pracy nad projektem

Grupa I - WROCLAWSKI CHIŃCZYK



ZASADY GRY

1. Potrzebne jest: minimum 2 graczy (maksymalnie 4), plansza, karty z pytaniami i kostka do gry.
2. Każdy gracz posiada po 4 pionki.
3. By ustawić pionka na polu startowym, gracz musi wyrzucić 1 lub 6.
4. Gdy pionek stanie na pomarańczowo polu, gracz ciągnie jedną z kart z i odpowiada na pytanie. Jeśli odpowie poprawnie, zostaje na nim, gdy odpowie źle wraca do „domku”.
5. 2 pionki nie mogą stać na jednym polu. Gdy wystąpi taka sytuacja gracz „wchodzący” eliminuje konkurenta. Wyeliminowany pionek wraca do "domku”.
6. By wejść do „kamieniczki” gracz musi wyrzucić odpowiednią ilość oczek i poprawnie odpowiedzieć na wylosowane pytanie. Gdy odpowie źle, traci jedną kolejkę i wraca do „domku”.
7. Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie pionki jednego z graczy znajdują się w "kamieniczce”.

Grupa II - WRO – MEMO

Gra przeznaczona jest dla 2- 4 osób powyżej 10 lat. Potrzebne są do niej dwa rodzaje kart: ze zdjęciami zabytków Wrocławia oraz zawierające ciekawostki na ich temat. Gracze wspólnie układają karty (tak aby na początek obrazki i informacje były zakryte) w równych kolumnach.

wskazówek zegara, przesuwając swój pionek w kierunku oznaczonym strzałką (rozpoczynając od pola „Start”) o liczbę pól równą sumie oczek wyrzuconych kostkami.

W przypadku przybycia pionka na niezakupiony teren budowlany, gracz może chcieć go nabyć. Aby to zrobić musi odpowiedzieć na jedno z pytań dotyczących miejsca, które chce kupić. Wybiera sobie wówczas numer od 1 do 3 z jednego z trzech zestawów. Pytanie zadaje bankier - jeżeli zawodnik odpowie źle, musi wpłacić 10 PLN na rzecz banku; gdy odpowie poprawnie, płaci odpowiednią kwotę bankierowi i nabywa teren. Otrzymany „Akt własności” kładziemy odkryty przed sobą. Jeżeli gracz po przybyciu na pole niewykupionego terenu zrezygnuje z jego kupna, bankier ma prawo, lecz nie obowiązek, sprzedać nieruchomość w drodze licytacji za dowolną cenę (cena wywoławcza jest połową wartości podanej na „Akcje własności”). W licytacji może wziąć udział również gracz, który wcześniej zrezygnował z kupna licytowanej nieruchomości. Grający, który wylicytował dany teren, aby móc w pełni go nabyć, musi również odpowiedzieć na wybrane przez siebie pytanie.

W przypadku przybycia pionka na pole oznaczone znakiem zapytania, gracz ciągnie kartę „Szansy” z kompletu, któremu odpowiada dany kolor znaku zapytania. Po zastosowaniu się do podanego na karcie polecenia, wsuwamy ją tekstem do dołu pod stos.

Jeżeli pionek zatrzyma się na polu należącym do innego grającego, należy wypłacić mu sumę wskazaną na „Akcje własności” tytułem opłaty za postój (o ile właściciel nieruchomości upomni się o nią). Jeżeli następny gracz rozpoczął już rzucać kostkami, a właściciel terenu nie wyegzekwował opłaty, ulega ona anulowaniu.

Gracz, który wyrzucił „dublet” (taka samą ilość oczek na obu kostkach, np. 3 i 3) rzuca powtórnie i przesuwa swój pionek o sumę oczek dwóch rzutów. Jeżeli jednak wyrzuci „dublet” powtórnie, to udaje się do „Więzienia”. To samo dzieje się z graczem, który zatrzyma się na polu „Zawiniłeś, idziesz do więzienia” lub gdy wyciągnie z „Szansy” kartę z poleceniem „Zawiniłeś, idziesz do więzienia”. Przebywający w „Więzieniu” opuszcza dwie kolejki rzutów, tracąc prawo do sprzedaży i kupna nieruchomości oraz pobierania opłat za postój. Jeżeli chce wyjść wcześniej z „Więzienia”, musi zapłacić 100 PLN grzywny i wyrzucić „dublet”. W razie nieudanej próby wyrzucenia „dubletu” gracz płaci grzywnę 400 PLN i opuszcza „Więzienie”. Grający, który swój pionek postawił na polu „Więzienie” lub przez nie przechodzi, traktowany jest jako odwiedzający, wobec którego nie stosuje się czasowego wykluczenia z gry. Każdorazowe przejście przez pole „Start” lub zatrzymanie się na nim nagradzane jest wypłacaną przez bank kwotą w wysokości 200 PLN, o ile grający nie udaje się akurat do „Więzienia”. Pole „Darmowy parking” funkcjonuje w grze jako nieprzynoszące ani zysku ani strat. Grający ma prawo przed swoją kolejką rzutu sprzedać innemu grającemu, za dowolną, umówioną cenę, nieruchomość.

Jeśli grający jest niewypłacalny wobec banku i innych graczy (pomimo sprzedania zabudowań), tj. nie może opłacić kar, podatków i innych opłat, majątek jego przejmuje bank, który sprzedaje tereny budowlane z drogiej licytacji.

Nie wolno pomagać innym grającym w pilnowaniu egzekwowania należności.

Nie wolno pożyczać innym grającym gotówki i nieruchomości.

Wszystkie transakcje, opłaty, kary muszą być natychmiast opłacane.

Gra kończy się, gdy na planszy zostaje tylko jeden grający lub gdy skończy się czas gry ustalony przed jej rozpoczęciem. W tym drugim przypadku gracze obliczają swój majątek, to jest: gotówkę i wartości nieruchomości. Posiadacz największego majątku zwycięża!

Grupa IV - ZNAM WROCŁAW

Grę w *Znam Wrocław* rozpoczynamy od rzutów kostką. Ten, kto wyrzuci największą liczbę oczek, wybiera pionek i ustawia go na polu startowym. Gracze, którzy wyrzucą taką samą liczbę oczek, powinni rzucać kostką tak długo, aż padnie wynik rozstrzygający o dalszej

kolejności wystawiania pionków. Każdy może wyruszyć na wycieczkę po Rynku i Ostrowie Tumskim, jeżeli w następnej kolejce wyrzuci 5 lub 6 oczek. Gra polega na rzucaniu kostką, przesuwaniu pionka po planszy o ilość pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek. Gdy pionek stanie na polu czerwonym, gracz musi odpowiedzieć na pytania dotyczące stolicy Dolnego Śląska. Jeśli gracz nie odpowie poprawnie, wraca na start i rozpoczyna wędrówkę od początku.

Uwaga ! Gracze nie zbijają się wzajemnie – na jednym polu może stać dowolna liczba pionków.

Oto przykładowe pytania dla gracza, który ustawi się na czerwonym polu:

1. W którym wieku powstało Muzeum Archidiecezjalne?
2. W jakim stylu został zbudowany wrocławski Ratusz?
3. Jaki typ zegara wisi na Ratuszu?
4. Jak nazywa się najstarszy kościół we Wrocławiu?



Grupa V – GRA WE WROCLAWSKIE ZABYTKI

Gra dla 2-4 osób w wieku +10 lat.

Aby w nią zagrać potrzebujemy co najmniej 20 kart przedstawiających wrocławskie zabytki (podpisanych na odwrocie).

Karty układamy na stole. Gracze rzucają kostką. Ten, kto „wyrzucił” największą liczbę punktów rozpoczyna grę (pozostali grają w kolejności zależnej od „wyrzuconej” liczby):

1. Znajdź dwa obrazki przedstawiające ten sam wrocławski zabytek.

2. Aby zachować wyszukane karty, powiedz, co przedstawiają umieszczone na nich zdjęcia.
Za dobrą odpowiedź otrzymasz +1 punkt

3. Jeśli chcesz otrzymać dodatkowy 1 punkt, odpowiedz na pytanie, którego numer znajduje się na odwrocie karty.

4. Po wykorzystaniu wszystkich obrazków w grze, podlicz punkty zdobyte przez graczy.



Na koniec pamiątkowe zdjęcie poszukiwaczy tajemnic Rynku i jego okolic.