

SCENARIUSZ LEKCJI

<i>TYTUŁ ZAJĘĆ</i>	Godzina Wychowawcza
<i>CZAS TRWANIA</i>	2 x 45 minut
<i>TEMAT LEKCJI</i>	„Raz, dwa, trzy rządysz....Ty!”- Czyli zagrajmy w demokrację.
<i>REALIZOWANE ELEMENTY PODSTAWY PROGRAMOWEJ</i>	<p>Cele kształcenia ogólnego i umiejętności zdobywane przez ucznia podczas realizacji zajęć:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zdobywanie przez uczniów umiejętności wykorzystywania posiadanych wiadomości podczas wykonywania zadań i rozwiązywania problemów. 2. Kształtowanie u uczniów postaw warunkujących sprawne i odpowiedzialne funkcjonowanie we współczesnym świecie. 3. Umiejętność pracy w grupie. 4. Kształtowanie postaw społecznych i obywatelskich. <p>Elementy podstawy programowej przedmiotu historia:</p> <p>III. Tworzenie narracji historycznej.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruowanie ciągów narracyjnych przy wykorzystaniu zdobytych informacji źródłowych. 2. Posługiwanie się pojęciami historycznymi i wyjaśnianie ich znaczenia. 3. Przedstawianie argumentów uzasadniających własne stanowisko w odniesieniu do procesów i postaci historycznych. 4. Tworzenie krótkich i długich wypowiedzi: planu, notatki, rozprawki, prezentacji
<i>GRUPA DOCELOWYCH ODBIORCÓW</i>	Klasa 5
<i>TECHNIKI, METODY I FORMY PRACY</i>	<ul style="list-style-type: none"> - praca w grupach - burza mózgów - elementy dramy - rozmowa nauczająca - elementy wykładu
<i>ŚRODKI DYDAKTYCZNE</i>	<ul style="list-style-type: none"> - prezentacja multimedialna https://view.genial.ly/63edd7c57b329900189b8fe0/presentation-genial-pitch - infografika z książki „Kto tu rządzi” (str. 57,77) - arkusze papieru formatu A3

	<ul style="list-style-type: none"> - flamastry, kredki - grafika przedstawiająca przykłady fikcyjnych partii - karty do głosowania <p>https://www.canva.com/design/DAFauIS_pHE/eXi1ORLC82YWTsLPgRFqvg/edit?utm_content=DAFauIS_pHE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton</p> <ul style="list-style-type: none"> - karton symbolizujący urnę wyborczą
EWALUACJA ZAJĘĆ	mentimeter.com – ankieta (zał. nr 1)

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Etap lekcji	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia
Czynności organizacyjne (5 min)	Nauczyciel wita uczniów, sprawdza obecność, podaje temat zajęć, przedstawia cele lekcji.	Uczniowie witają się z nauczycielem, przygotowują się do zajęć.
Wstęp (10min)	<p>Nauczyciel objaśnia uczniom, że sala na dzisiejszych zajęciach będzie symbolizowała ich państwo, zaś oni sami zdecydują – kto w nim będzie rządził.</p> <p>Rzędy ławek otrzymują zaś nazwy: Rząd I (pod ścianą) to WŁADZA USTAWODAWCZA, Rząd II (środkowy) – WŁADZA WYKONAWCZA, Rząd III – WŁADZA SĄDOWNICZA.</p> <p>Nauczyciel wyjaśnia uczniom, że mają okazję zmienić swoje dotychczasowe miejsce w zależności od tego, czy chcą: - ustanawiać prawo w klasie (państwie) – rząd I, - wprowadzać to prawo w życie – rząd II - pilnować, czy przestrzegane jest przy tym prawo (zasady przyjęte w klasie) - rząd III</p> <p>Nauczyciel włącza prezentację (slajd 1 i 2), w której wyjaśnia czym jest TRÓJPODZIAŁ WŁADZY.</p> <p>Nauczyciel prosi uczniów, by dokonali weryfikacji swojego wyboru (slajd 3)</p>	<p>Uczniowie siadają w rzędach, które sami wybrali (wg klucza przedstawionego przez nauczyciela)</p> <p>Uczniowie zapoznają się z treścią prezentacji</p> <p>Uczniowie jeszcze raz mają szansę zmienić miejsce, tak by</p>

		byli pewni tego, jaką rolę chcą pełnić w klasie.
<p>Część Właściwa (cz.I praca w grupach – 30 min., cz. II prezentowanie prac grup oraz wyłonienie zwycięskiej grupy „partii” 40 min.)</p>	<p>Nauczyciel pyta uczniów czy znają pojęcie partii politycznej, prosi o podanie przykładów .</p> <p>Nauczyciel prezentuje fikcyjną partię, wskazuje na nazwę partii, logo oraz program.</p> <p>Nauczyciel objaśnia treść zadania(słajd 4 i 5), które uczniowie wykonują w grupach (wymyślenie nazwy partii, zaprojektowanie logo, ułożenie kilku punktów programu partii oraz przygotowanie tzw. <i>Kodeksu sędziego</i>). Nauczyciel podaje czas na wykonanie zadania, upewnia się, że uczniowie zrozumieli jego treść oraz informuje uczniów, iż efekty ich pracy zaprezentowane zostaną na następnej lekcji (wprowadza i objaśnia pojęcie <i>kampania wyborcza</i>).</p> <p>Na kolejnej godzinie wychowawczej nauczyciel prosi uczniów o zaprezentowanie efektów swojej pracy</p> <p>Nauczyciel informuje uczniów o tym, że za chwilę nastąpi głosowanie na najlepszy program danej partii. Losuje uczniów (z każdej grupy po jednym), którzy wejdą w skład komisji wyborczych, która zliczy oddane głosy. Przypomina uczniom, że każdy może oddać 1 GŁOS, a żeby był on ważny – musi być to głos oddany na 1 PARTIĘ.</p>	<p>Chętni uczniowie odpowiadają i wymieniają przykłady znanych im partii politycznych.</p> <p>Uczniowie dzielą się na grupy w nich zaczynają swoją pracę.</p> <p>Uczniowie prezentują efekty swojej pracy (grupy, które zdecydowały na poprzednich zajęciach, że chcą walczyć o udział w rządzeniu państwem prezentują swój program wyborczy, logo oraz podają nazwę swojej partii, zaś grupy, które zdecydowały o niestartowaniu w wyborach - prezentują <i>kodeks sędziego</i>)</p> <p>Uczniowie zapisują na kartach otrzymanych od nauczyciela nazwę partii, która ich zdaniem powinna wygrać.</p> <p>Komisja liczy głosy (jeśli są – odrzuca te nieważne) i</p>

	<p>Nauczyciel ogłasza wynik wyborów i prosi zwycięską partię o to, by wskazali, kto spośród nich będzie ustanawiał prawo, a kto będzie wcielał je w życie.</p> <p>Nauczyciel informuje, że wygrana partia będzie sprawowała swoje rządy przez miesiąc, po upływie którego zostanie rozliczona przez resztę uczniów klasy, zaś w grupie uczniów, którzy wybrali dla siebie władzę sądowniczą przekazuje, że ich zadaniem będzie sprawdzać, czy rządzący postępują zgodnie z przyjętymi zasadami.</p>	<p>przekazuje wynik nauczycielowi.</p> <p>Uczniowie wygranej grupy (partii) udzielają odpowiedzi na pytania nauczyciela.</p>
Podsumowanie	<p>Nauczyciel wyświetla na ekranie stronę mentimeter.com z wygenerowanym kodem. Prosi uczniów by używając swoich telefonów weszli na w.w stronę i dokonali oceny zajęć, swojej aktywności na nich itp.</p>	<p>Uczniowie udzielają odpowiedzi na pytania (zał. 1)</p>

Bibliografia:

Literatura przedmiotu:

Monteskiusz K.L. "O duchu praw", wyd.vis a vie Etiuda, 2022

Nawrocki R. „Kultura demokracji w szkole”, wyd.Wolters Kluwer Polska Sp. Z.o.o, 2021

Jąder M. „Atrakcyjne i efektywne metody pracy z dziećmi”, wyd.Impuls. 2009

Literatura podmiotu:

Bąkiewicz G. „Kto tu rządzi? Demokracja od podwórka”, wyd. Literatura, 2022

AUTORKI SCENARIUSZA ZAJĘĆ: Aleksandra Biedziak i Zuzanna Gosk

załącznik nr 1

Go to www.menti.com and use the code 1760 5085

Co zapamiętam z dzisiejszej lekcji?

Mentimeter

A dark-themed Mentimeter poll interface. At the top, it says 'Go to www.menti.com and use the code 1760 5085'. The main question is 'Co zapamiętam z dzisiejszej lekcji?'. The Mentimeter logo is in the top right. A small user icon is in the bottom right.

Go to www.menti.com and use the code 1760 5085

x

Jak ocenisz dzisiejszą lekcję?

Mentimeter

Nie zgadzam się	Zrozumiałem wszystkie informacje	Zgadzam się
	Lekcja była trudna	
	Zapamiętałem prawie wszystko	
	Dalej mam pytania do lekcji	
	Jestem zadowolony z mojej pracy na lekcji	

A dark-themed Mentimeter poll interface. At the top, it says 'Go to www.menti.com and use the code 1760 5085'. Below that is a small 'x' icon. The main question is 'Jak ocenisz dzisiejszą lekcję?'. The Mentimeter logo is in the top right. The poll is a Likert scale with five statements: 'Zrozumiałem wszystkie informacje', 'Lekcja była trudna', 'Zapamiętałem prawie wszystko', 'Dalej mam pytania do lekcji', and 'Jestem zadowolony z mojej pracy na lekcji'. The scale is labeled 'Nie zgadzam się' on the left and 'Zgadzam się' on the right. A small user icon is in the bottom right.