



O CZYM BĘDZIE? (realizacja podstawy programowej)

Scenariusz zajęć interdyscyplinarnych porusza zagadnienia związane z zamkiem, jego historią i otoczeniem. Warownia i jej dzieje stają się punktem wyjścia do rozważań międzyprzedmiotowych.

	TEMAT/ZAGADNIENIA	PRZEDMIOT	elementy z podstawy programowej
Punkt 1 NA TROPACH PRZESZŁOŚCI I LITER	Rozpoznawanie kodów językowych, alfabet	edukacja polonistyczna	1. Edukacja polonistyczna. Uczeń kończący klasę III 3) tworzy wypowiedzi: a) w formie ustnej i pisemnej: kilkudzaniową wypowiedź, krótkie opowiadanie i opis, list prywatny, życzenia, zaproszenie. 2) w zakresie umiejętności czytania i pisania: b) zna wszystkie litery alfabetu, czyta i rozumie proste, krótkie teksty,
Punkt 2 W ZAMKOWYM OGRODZIE	Edukacja kreatywna- projektowanie	edukacja przyrodnicza	I.1, Podejmowanie działań twórczych dla pobudzenia wyobraźni i umiejętności manualnych. Odtwarzanie kształtów z pamięci
Punkt 3 CZUJNE OKO	Matematyka wokół nas, symetria, liczby i relacje między nimi	edukacja matematyczna	Osiągnięcia w zakresie rozumienia pojęć geometrycznych. Uczeń: dostrzega symetrię w środowisku przyrodniczym, w sztuce użytkowej i innych wytworach człowieka obecnych w otoczeniu dziecka.
Punkt 4 MYSIE PATYSIE PATYCZ KOWY ZAMEK	Ekspozycja, proporcje, kreatywne myślenie	edukacja plastyczna	2) w zakresie ekspresji przez sztukę: a) podejmuje działalność twórczą, posługując się takimi środkami wyrazu plastycznego jak: kształt, barwa, faktura w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni (stosując określone materiały, narzędzia i techniki plastyczne).
Punkt 5 PROSTO DO CELU	Określanie drogi, kierunków w terenie	edukacja językowa	Uczeń rozumie bardzo proste wypowiedzi ustne, artykułowane wyraźnie i powoli, w standardowej odmianie języka:reaguje na polecenia; W zakresie wypowiedzi ustnych uczeń: powtarza wyrazy i proste zdania;

CZAS TRWANIA	ŚRODEK TRANSPORTU	DYSTANS	POTRZEBNE AKCESORIA	UWAGI
3-4 godziny	pieszo autobus autokar	2 km	długopis, flamastry lub kredki, kilka kartek, podkładka, aparat, komórka, patyczki drewniane Możliwy do zrealizowania w dowolnej porze roku. Wejście do zamku za opłatą	Możliwe do zrealizowania raczej w cieplejszych porach roku, lepiej w ładną pogodę.



Spis treści

- 1-2 Instrukcja dla nauczyciela
- 3-11 Materiały dla uczniów
- 3 Punkt 1 - / NA TROPACH PRZESZŁOŚCI I LITER
- 4 Punkt 2 - / W ZAMKOWYM OGRODZIE
- 6 Punkt 3 - / CZUJNE OKO
- 7 Punkt 4 - / MYSIE PATYSIE/PATYCZKOWY ZAMEK
- 8 Punkt 5 - / PROSTO DO CELU

INSTRUKCJA DLA NAUCZYCIELA

1. Jak dostać się na miejsce?

Z Warszawy najwygodniej dotrzeć do Zamku w Czersku autobusem linii 742 z przystanku metro Wilanowska lub metro Kabaty. Wsiadamy na ostatnim przystanku w Górze Kalwarii (Rynek 02). Po przejściu 10 m przesiadamy się na autobus linii L30 (Rynek 02), którym przejeżdżamy 2 przystanki (wsiadamy na przystanku Czersk-Zamek). Czas przejazdu wynosi około 1 h 06 min (przystanek Park Zdrojowy oznaczono na poniższej mapie) i pieszo. Dystans do pokonania z przystanku do pierwszego punktu to ok. 500 m.

Z centrum Piaseczna można dotrzeć do Zamku autobusem linii L25. Wsiadamy na przystanku Urząd Miasta. Wsiadamy w Górze Kalwarii na ostatnim przystanku (Rynek 02). Po przejściu 10 m przesiadamy się na autobus linii L30 (Rynek 02), którym przejeżdżamy 2 przystanki (wsiadamy na przystanku Czersk-Zamek). Czas przejazdu wynosi około 1 h 30 min.

Z Konstancina-Jeziorny można dotrzeć do Zamku autobusem linii 742. Wsiadamy na przystanku Klarysew. Wsiadamy w Górze Kalwarii na ostatnim przystanku (Rynek 02). Po przejściu 10 m przesiadamy się na autobus linii L30 (Rynek 02), którym przejeżdżamy 2 przystanki (wsiadamy na przystanku Czersk-Zamek). Czas przejazdu wynosi około 50 min.

Po wycieczce prześlij nam
krotką opinię na temat
przeprowadzonych zajęć.
Dziękujemy!



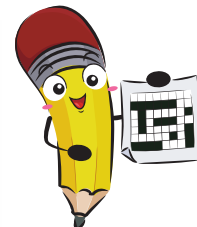


Punkt 1 // NA TROPACH PRZESZŁOŚCI I LITER

Zadanie 1 Dyktando szyfrowe :)

Odszyfruj zakodowaną nazwę.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									
21																									
22																									



Instrukcja

Wewnątrz kwadratu czarnym, niebieskim (lub innym) kolorem wypełnij pola odpowiednich współrzędnych

B-2; C-2; D-2; B-3; G-4; H-4, I-4; J -4; B-4; B-5; C-5; D-5; J-5; O-5; P-5; R-5; I-6; O-6; R-6; H-7; O-7; R-7; 8-G H-8; I-8; J-8; O-8; P-8; O-9; R-9; O-10; S-10; I-11; J-11; K-11; I-12; I-13; J-13; K-13; P-13; R-13; S-13; I-14; P-14; I-15; J-15; K-15; P-15; R-15; S-15; 16-S; P-17; R-17; S-17; V-17; Y-17; V-18; X-18; V-19; W-19; V-20; W-20; V-21; Y-22

Punkt 1 // NA TROPACH PRZESZŁOŚCI I LITER

Zadanie 2

Poniżej znajduje się ostatnia litera alfabetu. Od niej rozpoczyna się wyraz ZAMEK



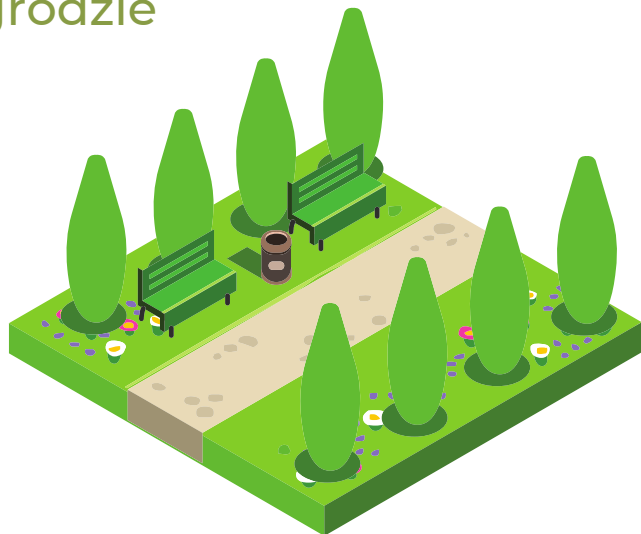
- Znajdź trzy źdźbła trawy i ułóż z nich tę literę.
- Rozejrzyj się wokół. Postaraj się znaleźć inne elementy przyrody ożywionej i nieożywionej, z których mógłbyś ułożyć wyraz ZAMEK.
- Poproś nauczyciela, by zrobił telefonem zdjęcie Twojej pracy.
- Po wycieczce stworzymy ze zdjęć klasową galerię litery Z.



Punkt 2 /W zamkowym ogrodzie

Zadanie 1

Jako zamkowy ogrodnik zostałeś poproszony o stworzenie ogrodu. Zaprojektuj go. Co Twoim zdaniem w takim ogrodzie powinno rosnąć? Uwzględnij różne funkcje, jakie on może spełniać: spacerową, wypoczynkową, „użytkową” (rośliny jadalne), „florystyczną” (kwiaty, krzewy kwitnące), a może nawet „sportową” (średniowieczna siłownia zamkowa) Stwórz wizualizację ogrodu.



Opisz w punktach, co umieścisz w ogrodzie:

Miejsca na Twój rysunek



Punkt 3 / Czujne oko

Zad. 1 Policz otwory okienne w wieży bramnej.



Zad. 2 Tak wygląda nieoficjalny herb Czerska.

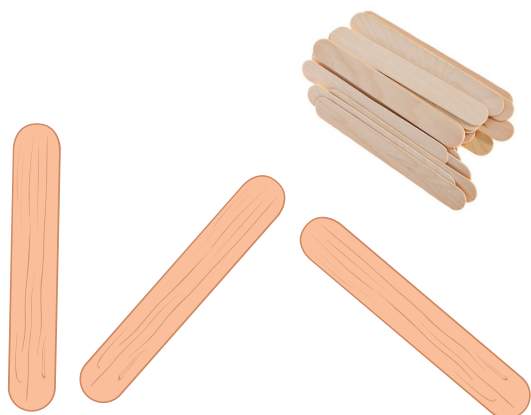
Zwróć uwagę na to, że jest on symetryczny (prawa i lewa strona herbu są swoim odbiciem). Wymyśl nazwę miasta i zaprojektuj dla niego trzy prototypy herbów, tak aby był one symetryczne.



--	--	--

PUNKT 4 // MYSIE PATYSIE/PATYCZKOWY ZAMEK

Dobieramy się w dwuosobowe zespoły. Zadaniem zespołów będzie stworzenie zamku z patyczków. Rozwiązań jest wiele. Ruszcie głową i dajcie się ponieść swojej wyobraźni.



fot. Canva;



fot Wikipedia;



PUNKT 5 // Prosto do celu

ZADANIE nr 1

Zabawa do wykonania w parach.

Instrukcja: Jeden uczeń ma zasłonięte oczy przepaską, drugi uczeń wypowiada komendy w języku angielskim, tak aby pokierować kolegę / koleżankę we właściwe miejsce wyznaczone przez nauczyciela. Nauczyciel przed rozpoczęciem zabawy wyznacza w bezpiecznym miejscu krótką trasę do pokonania.

Komendy w języku angielskim, które może wypowiedzieć jeden z uczniów:

- go straight ahead (idź prosto)
- turn left (skręć w lewo)
- turn right (skręć w prawo)
- stop (zatrzymaj się)
- turn back (zawrót)

