



Tajemnica Szymona

O CZYM BĘDZIE? (realizacja podstawy programowej)

Scenariusz zajęć interdyscyplinarnych porusza temat środowiska przyrodniczego, jak i antropogenicznego. Uczniowie będą mieli okazję pracować w oparciu o przedmioty takie jak: matematyka, język. polski, geografia, historia i język włoski.

	TEMAT/ZAGADNIENIA	PRZEDMIOT	elementy z podstawy programowej
Punkt 1 Zielona ortografia	Ortografia	Język polski	II. Kształcenie językowe. Pkt 4. Uczeń: <ul style="list-style-type: none">• pisze poprawnie pod względem ortograficznym oraz stosuje reguły pisowni;• poprawnie używa znaków interpunkcyjnych: kropki, przecinka, znaku zapytania, znaku wykrzyknika, cudzysłowu, dwukropka, średnika, nawiasu. III. Tworzenie wypowiedzi. Pkt. 2. Mówienie i pisanie. Uczeń: <ul style="list-style-type: none">• redaguje notatki.
Punkt 2 Szymon i jego zwierzęta	Nazwy zwierząt	Język włoski	Uczeń posługuje się bardzo podstawowym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych oraz fonetycznych), umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie następujących tematów: <ul style="list-style-type: none">• świat przyrody (np. pogoda, pory roku, rośliny i zwierzęta, krajobraz).
Punkt 3 Szymon w ruchu	Prędkość, droga, czas	Matematyka	XII. 6 Obliczenia praktyczne. Uczeń: zamienia i prawidłowo stosuje jednostki długości: milimetr, centymetr, decymetr, metr, kilometr; XII. 9 Obliczenia praktyczne. Uczeń: w sytuacji praktycznej oblicza: drogę przy danej prędkości i czasie, prędkość przy danej drodze i czasie, czas przy danej drodze i prędkości oraz stosuje jednostki prędkości km/h i m/s.
Punkt 4 Starożytna tajemnica Szymona	Rzeki starożytnych cywilizacji.	Historia	I. Cywilizacje starożytne. Uczeń: 2. lokalizuje w czasie i przestrzeni cywilizacje Starożytnego Wschodu (Mezopotamii, Egiptu i Izraela), cywilizacje nad wielkimi rzekami (Indie i Chiny) oraz cywilizacje starożytnej Grecji i Rzymu; 5. charakteryzuje najważniejsze osiągnięcia kultury materialnej i duchowej świata starożytnego.
Punkt 5 Szymon mówi!	Rozwikłanie tajemnicy	Przyroda	VI. Środowisko przyrodnicze w najbliższej okolicy. 5. Rozróżnia wody stojące i płynące, podaje ich nazwy oraz wskazuje naturalne i sztuczne zbiorniki wodne

CZAS TRWANIA	ŚRODEK TRANSPORTU	DYSTANS	POTRZEBNE AKCESORIA	GRUPY
2 godziny	pieszo	ok. 1,5 km	długopis, flamastry lub kredki, kilka kartek, podkładka, aparat, komórka (stoper, kalkulator", notatnik) kopie ze słowniczkiem i wierszykiem po włosku, nośnik do odsłuchania nagrania	Scenariusz przeznaczony dla grup podzielonych na zespoły 3-5 osobowe



Spis treści

- 1-4 Instrukcja dla nauczyciela
- 5-12 Materiały dla uczniów
- 5 Punkt 1 - Zielona ortografia - JĘZYK POLSKI
- 7 Punkt 2 - Szymon i jego zwierzęta - JĘZYK WŁOSKI
- 9 Punkt 3 - Szymon w ruchu - MATEMATYKA
- 10 Punkt 4 - Starożytna tajemnica Szymona - HISTORIA
- 12 Punkt 5 - Szymon mówi! - PRZYRODA

INSTRUKCJA DLA NAUCZYCIELA

Wskazówki dojazdu transportem zbiorowym do Górki Szymona (Piaseczno):

Następujące linie przejeżdżają w pobliżu Górki Szymona

Adres:

Górki Szymona, aleja Brzóz, 05-500 Piaseczno

Autobus Autobus:

727, L13, L52

Kolej:

R8

Wskazówki do zadań:

Uczniowie wcielają się w postać zwariowanego detektywa Szuruszura z Krainy Deszczowców, który musi rozwiązać tajemnicę Szymona.

Po zakończeniu zadań w każdym z punktów uczniowie dostają jeden fragment historii, a w końcu w punkcie 5 mogą poskładać fragmenty w sensowną całość.

Komentarz do zadania 4.

Mapa do uzupełnienia dostępna jest w formie papierowej, jak i online, gdyby występowały problemy z połączeniem.



Fragmenty opowieści do pocięcia

Fragment do rozdania w pkt 1.

Kiedy w nadleśnictwie w Wilanowie poszukiwano na stanowisko gajowego uczciwego człowieka, przyjął posadę i wraz z rodziną przeprowadził się do osady Borówka koło Piaseczna. Zamieszkali w małej chatce w okolicy dzisiejszej ulicy Granicznej. Dziadek bardzo dbał o las i zwierzynę leśną, zimą dokarmiał, zdejmował zastawione wnyki. Łowił ryby w rzece Jeziorce. Wtedy to bywały takie powodzie, że woda podchodziła pod samą górkę! Dziadkowie hodowali krowy, babunia nosiła mleko w bańkach do Piaseczna. Podobno górkę Borówkę Dziadzio Szymon wygrał w karty od pana Gilenko!

Fragment do rozdania w pkt 2.

Urodził się w 1874 roku w Maniuchach, rodzicami byli Adam Olka i Tekla z domu Ślusarczyk. Po ślubie z Marianną zamieszkał w Skolimowie. Mieli kilkoro dzieci. Pracował u piekarza nazwiskiem Okrasa, jeździł wozem konnym i rozwoził chleb do okolicznych sklepów i gospodarstw. Okazało się, że zajęcie jest bardzo niebezpieczne, bo pewnego razu w lesie w Magdalence został napadnięty, pobity i obrabowany. Dziadek musiał szukać nowego zajęcia.

Fragment do rozdania w pkt 3.

Od mojej wycieczki minęło niemal 50 lat, a ja do dziś czuję tę lekką bryzę niosącą zapach wody od rzeki zmieszany z wonią kwitnącej, dzikiej, starej gruszy ulęgałki rosnącej u stóp górki. Ten niepowtarzalny, upojny zapach sosnowego lasu, wzmagany i unoszony przez gorące powietrze płynące z nad piaszczystej wydmy. W tym miejscu zawsze pachniało wolnością i wakacjami. Wciąż wspominam te urywki wolności, krótkie chwile „małych wakacji” u schyłku roku szkolnego...

Fragment do rozdania w pkt 4.

Chcąc jak najszybciej oddalić się od szkoły, w której nadal trwała nasza lekcja języka rosyjskiego, biegiem przedzieraliśmy się przez zarośla. Znalazłyśmy się na szczycie sporego pagórka, gdzie usiadłyśmy na wygrzonym słońcem piasku.

- Och Zyto, popatrz tylko jak pięknie!

Oniemiała z wrażenia nie odpowiedziałam. Widok, jaki się rozpościerał dookoła, był rzeczywiście niezwykły. Rozkręciłyśmy zakrętkę słoika z kompotem z wiśni i wyjadając soczyste owoce, zapomniawszy o troskach w milczeniu, patrzyłyśmy w dal.

- Co to za miejsce?

- To Górki Szymona, Zosiu.

- Górki Szymona?! Brzmi jakoś dziwnie, nie uważasz? Kim jest ten Szymon?

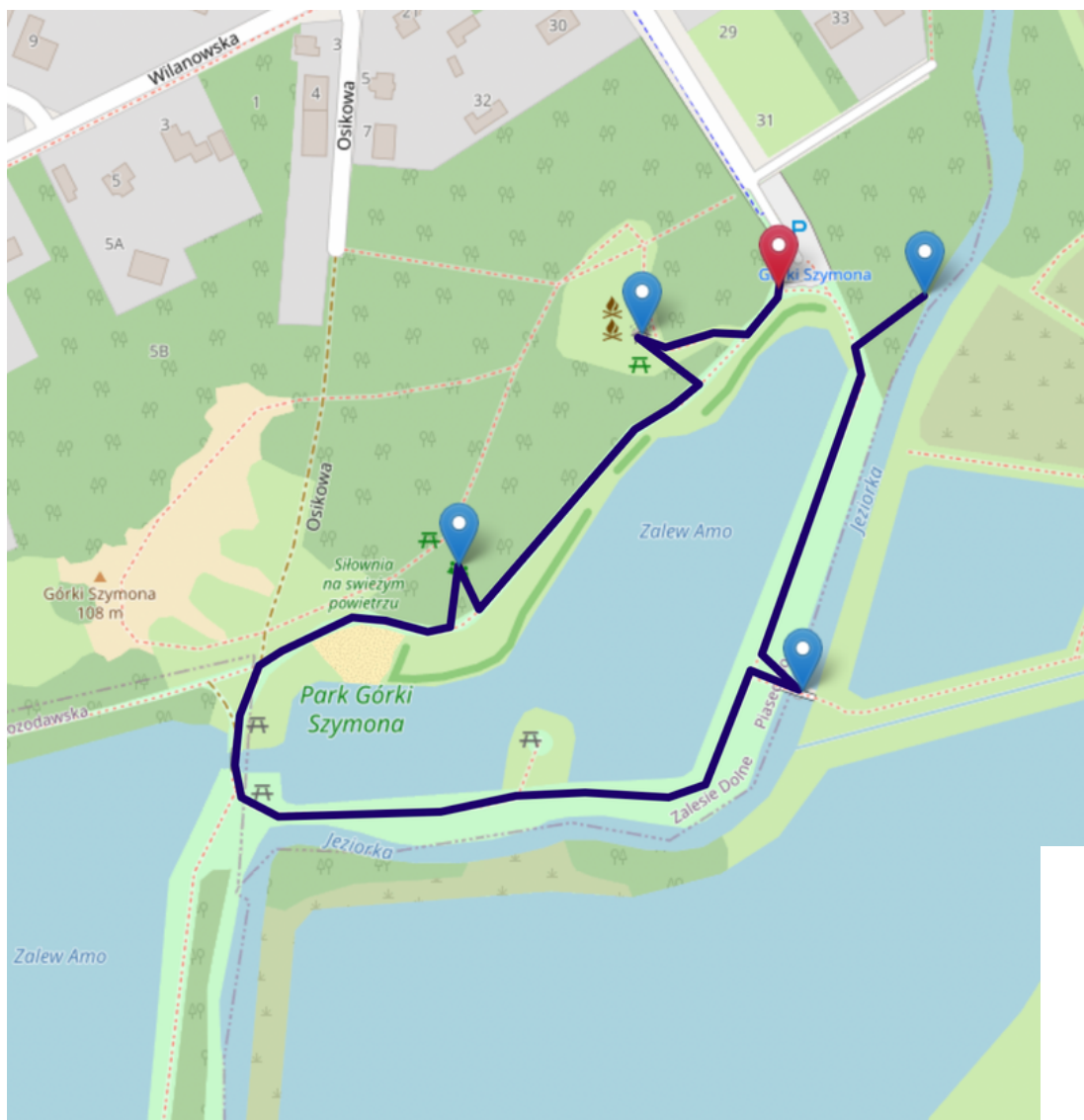
- Raczej - kim był! Tak się składa, że coś o nim wiem...

Fragmenty opowieści do pocięcia

Fragment do rozdania w pkt 5.

Trudno się dziwić, że Szymon darzył to wspaniałe miejsce, w którym przyszło mu żyć wielką miłością. Czuję wielką dumę, kiedy myślę, że mój dziadek został nagrodzony tak godnie za swoją ciężką pracę i poświęcenie. Mało kto bowiem, może poszczycić się nazwaniem miejsca od swego imienia... Za to znam pewną grę, w której również pojawia się imię Szymon! Chodź Zosieńko, będziemy potrzebować więcej osób do zabawy!

Źródło:
<https://www.przegladpiaszczynski.pl/historia/tajemnice-gorek-szymona-czyli-o-tym-kim-byl-szymon/>



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





Punkt 1 / Zielona ortografia

Pierwsze zadanie powinno zostać przedstawione uczniom przed wejściem do parku. Nauczyciel rozdaje na kartce lub czyta uczniom polecenie.

Zielone dyktando

Ćśśśśś. Po cichu, po wielkiemu cichu, zbieraj Drogi Uczniu liście, kamyki, korę, kasztany, kwiatki, inne rośliny czy przedmioty, z których ułożysz sylwetki dowolnych zwierząt żyjących w lasach mieszanych. Pamiętaj, by w nazwach owych zwierząt znajdowała się jakaś trudność ortograficzna, na przykład stwórz wiewiórkę, jeża i mrówkę.

Jeśli chcesz uwiecznić swoje dzieła, to zrób im zdjęcie telefonem komórkowym. Następnie napisz dyktando, w którym Twoje zwierzęta staną się głównymi bohaterami.

Gdy uczniowie wykonają zadanie 1, przechodzą do kolejnego, którym jest wymyślenie tajemniczego, zielonego szyfru :)

Nauczyciel powinien ćwiczenie z przykładem wydrukować i rozdać każdemu uczestnikowi gry.



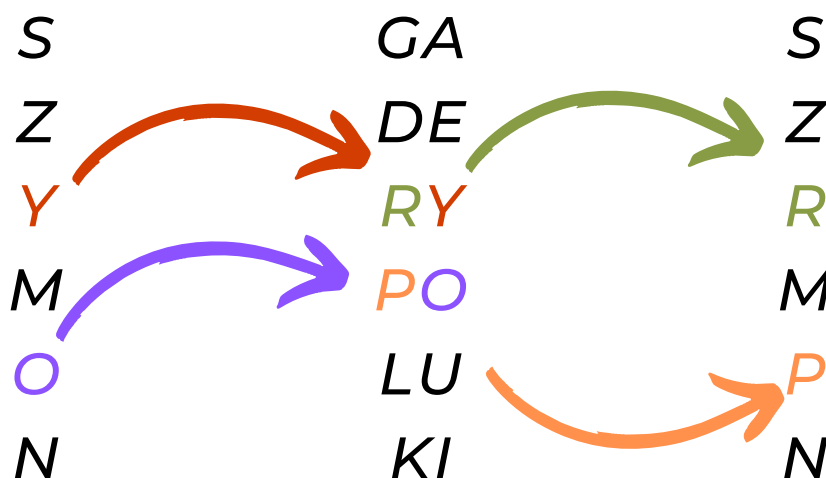
Tajemniczy, zielony szyfr.

Drogi detektywie. Przed Tobą kolejne tajemne, zielone zadanie, które przybliży Cię do rozwiązania zagadki Szymona. Stoisz przed wyzwaniem stworzenia własnego, tajnego szyfru, który wykorzystasz, by skontaktować się z Agentem 007. Agent pomoże Ci wydostać się z Zakłętego Kręgu Szymona!

Poniżej znajdziesz przykład dwóch różnych szyfrów, które mogą posłużyć Ci za inspirację.

Przykład 1. Szyfr GA-DE-RY-PO-LU-KI (Podmiana liter)

Szyfr ten polega na podmianie liter, które znajdują się w sylabowej parze w wyrazie GaDeRyPoLuKi. Litery, których **NIE** odnajdziesz w słowie szyfrującym, zostawiasz, na przykład, chcąc zaszyfrować słowo "SZYMON" postępujesz jak poniżej. Efektem jest słowo "SZRMPN", które... odszyfruje tylko wtajemniczony agent!



Przykład 2. Szyfr "Szachownica Polibiusza"

Szyfr ten przypisuje każdej literze liczbę, według następującej tabeli.

Cyfry oznaczają położenie danej litery w tabeli – pierwszą cyfrą jest numer wiersza, a drugą – kolumny.

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I/J	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z

Tak na przykład tekst:

ŚCIŚLE TAJNE

po zaszyfrowaniu (bez uwzględniania polskich znaków) przyjmuje postać:

43 13 24 43 31 15 44 11 24 33 15



Punkt 2 / Szymon i jego zwierzęta

Po polsku imię "Szymon" brzmi Simone.

Szymon - Simone miał zwierzęta w domu i w zagrodzie, a na co dzień w lesie spotykał się z dzikimi zwierzętami np. sarnami.

Tematem dzisiejszej lekcji są nazwy i odgłosy zwierząt po włosku.

Zadanie 1.

Oto krótki słowniczek ze spisem nazw zwierząt, które zostały wymienione we włoskim wierszyku znajdującym się poniżej.

il gallo - kogut
il pulcino - kurczaczek
la rana - żaba
la pecorina - owieczka
il cane - pies
il gatto - kot
la mucca - krowa
il maiale - prosiak
l'uccellino - ptaszek
il cavallo - koń

Odsłuchaj nagranie:



<https://youtu.be/k96DPRCq3hk>

Odsłuchaj jeszcze raz nagranie, tym razem patrząc na wydrukowany słowniczek, w ten sposób zapoznasz się z pisownią nazw zwierząt po włosku.

Zadanie 2. Poniżej znajduje się włoski wierszyk imitujący odgłosy zwierząt "po włosku". Odsłuchaj nagranie i odpowiedz na pytania.

Czy znalazłeś nazwy wszystkich zwierząt wymienionych w słowniczku?

Dla ułatwienia w wersji drukowanej wierszyka, z której możesz skorzystać, nazwy zwierząt zostały zapisane wytłuszczonym drukiem a ich odgłosy są podkreślone.



Wierszyk o zwierzętach



Na zakończenie (w zależności od dyspozycyjności czasowej) staramy się powtórzyć wierszyk **trzy razy**, pomagając sobie poprzez odsłuchiwanie nagrania.

Za **pierwszym razem** odsłuchajcie nagranie wers po wersie i za każdym razem po STOP powtarzajcie odsłuchany wers - i tak do końca wierszyka.

Za **drugim razem** puszczaamy nagranie tylko do dźwięku wydawanego przez zwierzę - starajcie się sobie przypomnieć, jaki dźwięk wydaje wymienione zwierzę "po włosku", wkładając serce I ENERGIE, aby z jak największym przekonaniem i zaangażowaniem powtórzyć odgłos zwierzęcia!

Facciamo gli animali (Udajemy zwierzęta)

Uno, due, tre, ora tocca a me
Faccio **il gallo**: chicchirichì,
il pulcino: pi, pi, piii.
Sono **rana**: gre, gre, gre,
pecorina: be be beee.
Se son **cane**: bau bau bau.
Se son **gatto**: miau, miau, miau.
Or **la mucca** faccio: muu,
e **il maiale**: gru gru gru,
l'uccellino: cip cip cip,
il cavallo: hip, hip, hip.
Volo e ronzo: zzzzz zzzzz zu.
E io raglio a testa in su:
ihà, ihà, ihà!
La filastrocca finisce qua.

Za **trzecim razem** starajcie się puszczać jeden wers i odpowiadajcie kolejnym wersem, potem sprawdzając czy mieliście rację! Brawo! To już koniec wyzwania!



Punkt 3 / Szymon w ruchu

Dobierzcie się w pary (ewentualnie trójki). Stopery w dłoń! Na wykonanie zadań macie około 25 minut.

Waszym zadaniem jest dokonanie pomiaru czasu przejazdu na tyrolce, a następnie obliczenie średniej prędkości przejazdu.

Przyjmijcie, że długość przejazdu wynosi 21 metrów.

Wyraźcie prędkość przejazdu w metrach na sekundę, a następnie w kilometrach na godzinę.

długość trasy	czas przejazdu	prędkość w m/s	prędkość w km/h

- Odmierzcie i zaznaczcie na płaskiej powierzchni dystans 21 metrów (odległość możecie mierzyć krokami, "tiptopkami", czyli ustawiając stopę za stopą lub przez was wymyślonym sposobem).
- Zmierzcie czas **przejścia** (krokiem spacerowym) i czas **przebiegnięcia** tego dystansu, a następnie obliczcie odpowiednie prędkości.
- Porównajcie otrzymane prędkości z obliczoną w zadaniu 1 prędkością przejazdu na tyrolce.

Spacerem

Biegiem

czas przejścia	prędkość w m/s	prędkość w km/h	czas przebiegnięcia	prędkość w m/s	prędkość w km/h

Porównanie

--

Punkt 4 / Starożytne tajemnice Szymona

Zadanie 1.

Przeczytaj tekst, a następnie uzupełnij zadanie ukryte pod kodem QR.



Źródło:
<https://pixabay.com/pl/photos/asyria-mezopotamia-babilon-amyk-1827296/>

Narodziny cywilizacji

Kiedy ludzie, dzięki umiejętności uprawy roli i hodowli bydła, zmienili koczowniczy tryb życia na osiadły, zaczęli zakładać osady. Niektóre z nich rozrastały się i przekształcały w miasta. Pierwsze miasta powstawały nad wielkimi rzekami, które odgrywały olbrzymią rolę w życiu ich mieszkańców. Położenie geograficzne w gorącym i suchym klimacie powodowało, że rozwój rolnictwa na tych terenach był możliwy jedynie w oparciu o stały dostęp do wody.

Każdego roku w okresie wiosennym lub letnim, w związku z wiosennymi opadami i topnieniem śniegu w górach, wody wielkich rzek gwałtownie podnosiły się, występowały z brzegów i zalewały okoliczne pola. Muł użyźniał ziemię, przyczyniając się do wzrostu plonów. Ludność tych państw, dzięki temu, że nauczyła się budowy systemów nawadniających: basenów, kanałów, grobli, tam mogła kierować wody rzek zgodnie ze swoimi potrzebami, rozwinęła produkcję rolną. Rolnictwo stało na tych terenach na wysokim poziomie.

Kilka tysięcy lat p.n.e. zaczęły powstawać wielkie miasta-państwa, liczące ponad 10 tys. mieszkańców. Narodziły się nowe zawody, ludzie zaczęli zdobywać nowe umiejętności.

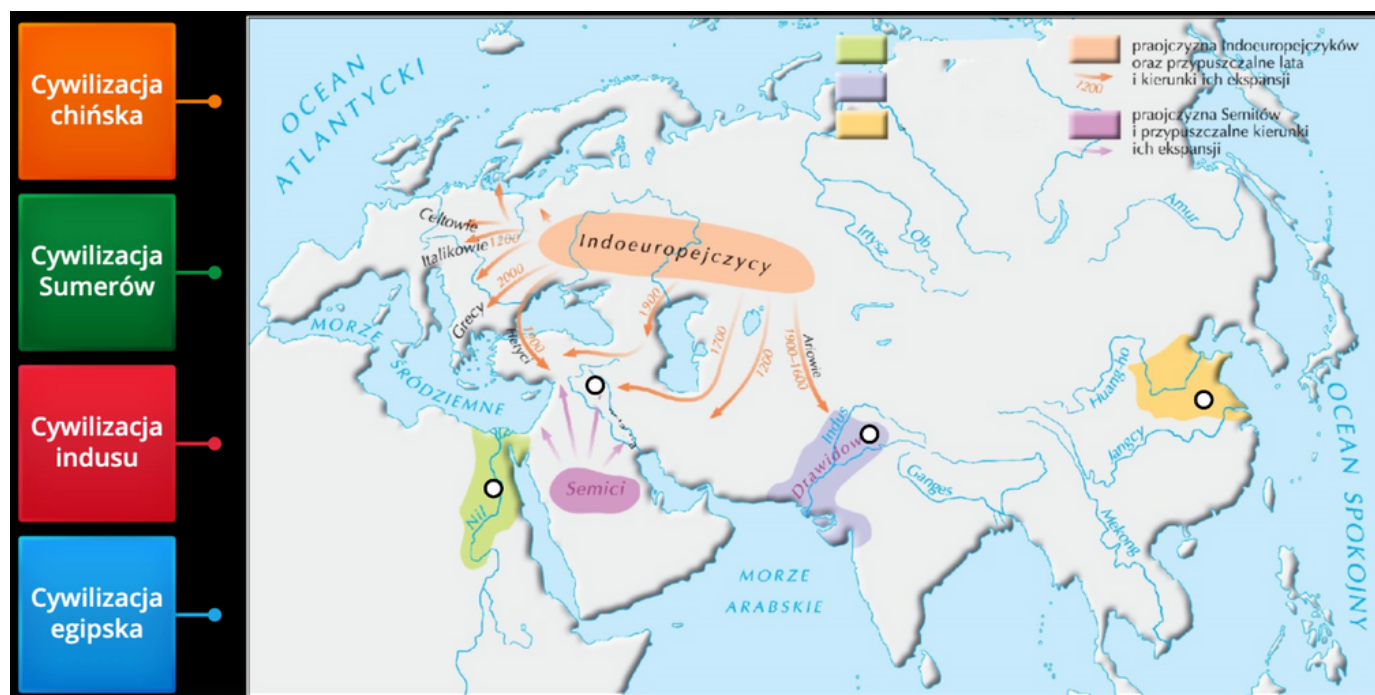
Cywilizacja rodziła się równolegle w różnych miejscach, ale prawdopodobnie najwcześniejsza była sumeryjska, która powstała w Mezopotamii, między rzekami

Tygryse i Eufratem około roku 3000 p.n.e. Sumerowie zajmowali się głównie rzemiosłem i uprawą ziemi. Władzę sprawował król, który ustalał prawa i dowodził armią. W Mezopotamii znano pismo - najpierw obrazkowe, potem stworzono pismo klinowe (pisano rylcem na glinianych tabliczkach), prowadzono obserwacje astronomiczne, stworzono kalendarz i wynaleziono koło (używane najpierw w garncarstwie, a później do celów transportowych).

Około 2500 lat p.n.e. powstały wielkie miasta nad Indusem - Mohendžo Daro i Harappa. Już wtedy istniał tam miejski system kanalizacji! Mieszkańcy zajmowali się hodowlą, uprawą ziemi, rzemiosłem i handlem. Miasta te upadły po podboju Ariów, którzy stworzyli w Indiach nową cywilizację.

Mniej więcej w tym samym czasie narodziła się cywilizacja egipska (w dolinie Nilu) i chińska (w dolinie Huang-ho, czyli Żółtej Rzeki).

Źródło: https://opracowania.pl/opracowania/historia/narodziny-cywilizacji,oid,794#utm_source=paste&utm_medium=paste&utm_campaign=other.





Punkt 5 / Szymon mówi

Na rozgrzewkę rozważania o ochronie środowiska - dyskusja przy akompaniamencie Jeziorki

- Kto to jest gajowy?
- Dlaczego Szymon tak dbał o środowisko?
- W jaki sposób każdy z nas może chronić przyrodę?
- Jaka jest najdoskonalsza forma ochrony przyrody w Polsce?

- Czy znacie nazwę rzeki, której dopływem jest Jeziorka? (Wisła)
- Jakim dopływem Wisły jest Jeziorka (lewym/prawym)?
- Dlaczego lewym, przecież jeśli spojrzymy z drugiej strony, to można powiedzieć, że prawym...?

A teraz ostajecie ostatni, piąty fragment układanki. Jest chwila na ułożenie wszystkich fragmentów w sensowną historię. Z historii w końcu dowiadujemy się, kim był Szymon!

Zabawa - Szymon Mówi!

Jedna z osób grających zostaje "Szymonem". Zadaniem tej osoby jest wydawanie poleceń. Tematyką zabawy jest ochrona przyrody. "Szymon" musi bez zbędnego namysłu wydać polecenie związane z dbaniem o środowisko, reszta pospiesznie wykonuje w miejscu czynność, która według nich najlepiej pasuje do zadania.

Ale uwaga! Jeżeli "Szymon" coś rozkaże bez użycia dokładnie słów : "Szymon mówi"- reszta z Was nie może być mu posłuszna i odpowiada: "Szymon nam nie kazał!" Gra ma przebiegać w szybkim tempie, żeby nie było zbyt dużo czasu do namysłu. Każdy, kto popełni jakiś błąd – odpada. Następnym "Szymonem" zostaje ten, kto najdłużej pozostał w grze.

Po wycieczce prześlij nam kótką
opinię na temat zajęć. Dziękujemy!

