



Golem, czyli pierwszy robot?

O CZYM BĘDZIE? (realizacja podstawy programowej)

Pierwszego Golema można porównać z pierwszymi wizjami robotów. Dzieci będą mogły zobaczyć, doświadczyć i nauczyć się, że wszystko składa się z części, większych i mniejszych. Będą konstruowały jak też oglądały, a nawet mogły dotknąć maszyn i urządzeń stworzonych ludzką ręką.

	TEMAT/ZAGADNIENIA	PRZEDMIOT	elementy z podstawy programowej
Punkt 1 Pomnik Adama i Ewy	Stworzenie człowieka	Nauczanie zintegrowane	rozwijanie umiejętności uważnego słuchania, zadawania pytań oraz wnioskowania
Punkt 2 Sklep rowerowy	Budowa robota	Nauczanie zintegrowane	wzbogacanie czynnego i biernego słownika dzieci dostarczenie wiedzy na temat sposobów wytwarzania i działania wybranych przedmiotów i maszyn zachęcanie do eksperymentowania z fakturą, kształtem i barwą, tworzenia własnych dzieł plastycznych
Punkt 3 Pomnik Popiersie J. Piłsudskiego	Fantastyczna historia	Nauczanie zintegrowane	tworzenie sytuacji edukacyjnych umożliwiających wzmacnianie postaw patriotycznych zapoznanie z wybranymi dziedzinami sztuki (malarstwo)
Punkt 4 Sklepiki przy ratuszu	Ile kosztuje radość?	Nauczanie zintegrowane	rozwijanie umiejętności tworzenia wypowiedzi poprawnych pod względem gramatycznym i fleksyjnym rozwijanie zainteresowań kulturą własnego/danego regionu
Punkt 5 Koszary	Co powstrzyma GOLEMA?	Nauczanie zintegrowane	rozwijanie umiejętności rozwiązywania zadań w przeliczaniu i dodawaniu; kształtowanie pojęcia liczby naturalnej tworzenie sytuacji edukacyjnych sprzyjających integracji grupy; rozwijanie odporności emocjonalnej niezbędnej do radzenia sobie w sytuacjach codziennych i życiu szkolnym

CZAS TRWANIA	ŚRODEK TRANSPORTU	DYSTANS	POTRZEBNE AKCESORIA	GRUPY
ok. 1,5 h	pieszo	ok. 1,5 km	przekąski i picie, tablety i głośniczki, kartki A4 z bloku technicznego, kolorowe wycinanki, nożyczki, taśma klejąca, kredki/mazaki, kartki z obrazami J. Rozalskiego	Wycieczka pieszo. Punkty do odpoczynku i toaleta są w obrębie miejsca wycieczki



współrzędne punktów

	tu wklejamy współrzędne
Punkt 1 Pomnik Adama i Ewy	51.98290396193978, 21.219141138173697
Punkt 2 Sklep rowerowy	51.982786327677616, 21.218815203069838
Punkt 3 Fantastyczna historia	51.981861054031825, 21.2192464120745
Punkt 4 Ile kosztuje radodźć?	51.981090113763564, 21.218570008628067
punkt 5 Koszary	51.97803079795254, 21.21609553420177



tu wkleimy mapę- po publikacji na edumapie



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





Spis treści

- 1-10 Instrukcja dla nauczyciela i materiały dla nauczyciela
- 11-12 Materiały dla uczniów
- 11 Punkt 1 - Stworzenie człowieka
- 11 Punkt 2 - Budowa robota
- 11 Punkt 3 - Fantastyczna historia
- 12 Punkt 4 - Ile kosztuje radość?
- 12 Punkt 5 - Co powstrzyma GOLEMA?

INSTRUKCJA DLA NAUCZYCIELA

Jak dotrzeć na miejsce:

W gminie Góra Kalwaria kursują autobusy linii L (czyli „elki”):

- L13 Góra Kalwaria – Piaseczno (przez Baniochę i Zalesie Górne)
- L21 Góra Kalwaria – Konstancin-Jeziorna (przez Dębówkę)
- L25 Góra Kalwaria – Piaseczno (przez Sobików)
- L28 Baniocha – Konstancin-Jeziorna
- L30 Góra Kalwaria – Czarny Las (przez Czersk)

Wskazówki do zadań:

Ważne jest, aby dostosować treść oraz ilość materiałów do wieku uczniów. Zabrać tablet i głośniczki. Należy przed wycieczką wydrukować kilka obrazów z podanych linków do wskazanych stron lub załadować obrazy wcześniej na tablet, aby w trakcie spaceru można było je pokazywać uczniom. Potrzebne będą także kartki (mogą być kolorowe) z bloku technicznego jak też kolorowe wycinanki w ilości stosownej do biorących udział osób. Uczniowie zabierają ze sobą nożyczki, kleje i mazaki/kredki, mogą mieć także taśmę klejącą. Prowadzący zabiera ze sobą karteczkę z napisem „Emet”.



Punkt 1 – Pomnik Adama i Ewy - Stworzenie człowieka

Kiedy wszyscy obejrzą już pomnik „pierwszych ludzi”, nauczyciel czyta lub opowiada jak wg różnych wizji pojawili się ludzie na świecie. Dopytuje czy są wśród uczestników osoby, które znają jeszcze inne podania, legendy, opowieści. Sugeruje, że aktualnie medycyna i nauka są już na tak zaawansowanym poziomie, że kto wie czy za kilka lat nie zostanie stworzony pierwszy sztuczny człowiek.

mitologia Indian z Ameryki Północnej

<https://opracowania.pl/opracowania/jezyk-polski/opowiesc-indian-o-powstaniu-czlowieka-fragment-powiesci-bialy-mustang-sat-okh,oid,240,tresc>



Mitologia grecka

<https://www.bryk.pl/wypracowania/jezyk-polski/lektury/24978-mit-o-powstaniu-boga-i-czlowieka.html>



Mitologia afrykańska

<https://historykon.pl/wizje-powstania-swiata-wedlug-mitow-roznych-kultur/#mitologia-afrykanska>





Gichy Manitou – najwyższy bóg Indian

Gichy Manitou siedział na skale, palił fajkę i oglądał piękny świat. Był pełen zwierząt, które sprzeczały się między sobą o to, które z nich jest najpotężniejsze. Bóg posłuchał tego i postanowił stworzyć istotę, która będzie potężniejsza od wszystkich zwierząt i będzie budzić strach w nich wszystkich. Zapowiedział to zwierzętom, po czym skończył palić fajkę i przystąpił do pracy. Zbudował z kamieni wielki piec, po czym cztery dni zbierał opał – suche gałązki i nawóz bizonów. Gdy zebrał wystarczająco, zmęczony położył się spać, a wtedy podpełzył grzechotnik, spryskał chrust swoim jadem i zostawił w nim swoją starą skórę. Wielki duch obudził się, ulepił z gliny figurkę człowieka i włożył ją do pieca. Jednak gdy wyjął człowieka, okazało się, że piekł go za krótko, bo człowiek był blady, słaby i mało wytrzymały, a jad grzechotnika sprawił, że do tego także zły, podły i kłamliwy. Gichy Manitou nie chciał takiego człowieka, więc wyrzucił go za Wielką Wodę i zabrał się ponownie do pracy. Tego człowieka piekł na opale wyłącznie z gałęzi sosnowych, który zbierał kolejne cztery dni. Piekł go jednak za długo i człowiek wyszedł całkiem czarny. Miał mocne mięśnie, ale był łękliwy i niezdecydowany. Takiego człowieka Manitou również nie chciał, więc i jego wyrzucił za wielką wodę. Potem przystąpił do trzeciej próby. Opałem były tym razem brzoza (by człowiek szybko i lekko biegął), dąb (by był silny), modrzew (by miał silne mięśnie), a smoła i żywica miały zapewnić człowiekowi odporność na warunki atmosferyczne i poczucie jedności z naturą. Ten człowiek udał się doskonale – miał brązową skórę, był piękny, silny i mądry. Zadowolony bóg darował mu cały stworzony przez siebie świat, ale ostrzegł, by żył w zgodzie z naturą i swoimi braćmi, gdyż jeśli tak się nie stanie, powrócą biali ludzie, których wyrzucił za Wielką Wodę, i zniszczą prairie i puszcze, razem z którymi zginą także wszyscy Indianie.

<https://opracowania.pl/opracowania/jezyk-polski/opowiesc-indian-o-powstaniu-czlowieka-fragment-powiesci-bialy-mustang-sat-okh,oid,240,tresc>

W mitologii greckiej człowieka stworzył Prometeusz: ulepił go z gliny pomieszczonej ze łzami. Duszę zaś dał mu z ognia niebieskiego, którego parę iskier ukradł z rydwanu słońca. W mitologii greckiej człowiek był istotą słabą i nieświadomą. Dzięki swemu stwórcy nauczyli się umiejętnego używania ognia (który tytan ukradł z Olimpu), a także sztuk i rzemiosł. Jednak bogom nie podobało się to, co działo się na ziemi. Stworzyli zatem niewiastę - Pandorę, która pojawiła się na ziemi z beczką, wypełnioną wszelkimi smutkami, troskami, nieszczęściami i chorobami. Prometeusz postanowił się zemścić. Zabił wolu i podzielił go na dwie części, z których jedną były kości zawinięte w tłuszcz, a drugą najlepsze mięso zawinięte w skórę. Poprosił Zeusa aby wybrał tę część, która mu bardziej odpowiada, a od tej pory będzie ona składana bogom jako ofiara. Zeus wybrał, tę okryta tłuszczem, myśląc, że pod nim kryje się najlepsze mięso. Niestety, pomylił się. Z wściekłości skazał Prometeusza na okrutną karę. Rozkazał przykuć go do skał Kaukazu. Codziennie zgłodniały orzeł wydziobywał mu wątrobę, która wciąż odrastała. Ludzie, bez swego stwórcy stali się słabi, nękania byli cierpieniami, pełni byli żądź, których nie umieli poskromić: Bogowie, ilekroć zeszli na ziemię, narażali się na zniewagi i obelgi. Na Olimpie mówiono, że winna temu zbrodnicza krew gigantów, którą przesiąknięta była ziemia, z jakiej Prometeusz ulepił ludzi. Kiedy król Lykaon obraził śmiertelnie Zeusa, częstując go ludzkim mięsem, rozgniewany bóg zesłał na świat potop aby ukarać rod ludzki i zgładzić go. Jednak dwoje starsuszków - Deukalion i Pyrra - przeżyli. Sprawili oni, że świat odnowił się, z rzuconych przez nich kamieni odradzali się ludzie. Zeus przekonał się jednak szybko, że ludzie nie pamiętają kary, jaką na nich zesłał, nie są lepsi od swych poprzedników, jednak nie zsyłał już na nich potopu.

<https://www.bryk.pl/wypracowania/jezyk-polski/lektury/24978-mit-o-powstaniu-boga-i-czlowieka.html>

Przed wszystkimi rzeczami na ziemi i niebie istniały dwie istoty niezmiernie potężne. Był to Guela na Górze i Guela na Dole.

Początkiem wszystkiego w tej opowieści był nie chaos, a nuda. Bowiem Guela na Dole nudząc się ziewnęła, a z ust jego wypadła glina. Z tego materiału wykonał on roślinność, zwierzęta oraz ludzi. Chcąc dać im życie napełnił wszystkie figurki krwią, ale nie otrzymały one daru życia. Rozczarowany Guela na Dole zostawił swoje dzieło przed domem i zajął się swoimi sprawami, by wkrótce zapomnieć o tym, co stworzył.

Kiedy jednak na figurki spadł deszcz i zniszczył część z nich, Guela na Dole poczuł wyrzuty sumienia i zabrał niezniszczone statuetki do grotu, gdzie w świetle ogniska (na ziemi panowała wówczas wieczna noc, a w niebie dzień) przyglądał się im. Jego brat Guela na Górze widząc figurki pozazdrościł ich i zasugerował, że w zamian za oddanie części figurek, tchnie w nie życie. Tak się stało i posążki ożyły ku uciesze obu Guela. Jednak kiedy przyszło do wykonania dalszej części umowy, Guela na Dole uznał, że nie odda żadnej ze swoich figurek.

Słyszyc to, Guela na Górze zechciał odebrać życie, które ofiarował. Kiedy zwierzę, człowiek czy roślina umiera to znaczy że Guela na Górze dopiął swego. Kłótnia między Guela ma trwać do końca czasu, a kiedy się zaognia wówczas występują kataklizmy powodujące wiele śmierci. Guela na Górze mimo całego rozgoryczenia czuje się poniekąd odpowiedzialny za figurki, które obdarował życiodajnym tchnieniem, zatem dzieli się z Guela na Dole słońcem.

<https://historykon.pl/wizje-powstania-swiata-wedlug-mitow-roznych-kultur/#mitologia-afrykanska>



Punkt 2 Sklep rowerowy - Budowa robota.

Prowadzący opowiada o Golemie, pokazuje jego domniemany wygląd. Zwraca uwagę na słowo „Emet”, które pokazuje zapisane na kartce. Mówi, że uczniowie będą mogli wziąć udział w powstrzymaniu Golema w ostatnim punkcie wycieczki. Uczestnicy wycieczki oglądają rowery, zwracają uwagę na mechanizmy i części. Ma to zainspirować ich do stworzenia plastycznej postaci Golema. Praca jest wykonywana w technice „płaskorzeźby”. Roluja, zginają, skręcają kolorowe kartki, które mocują klejem lub taśmą do kartki z bloku technicznego. Mogą dorysowywać szczegóły lub kolorować elementy i/lub tło mazakami/kredkami. Kształt może przypominać maszynę/stwora podobnego do Golema

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Golem>



<https://pyrkon.pl/mity-i-legendy/praski-golem-i-jego-polskie-korzenie/>





Scenariusz: Golem

Poziom 1-3

3 Punkt Pomnik Popiersie J. Piłsudskiego - Fantastyczna historia

W tym miejscu prowadzący w kilku zdaniach opowiada o postaci J. Piłsudskiego w kontekście wojny polsko – sowieckiej z 1920 roku. Wspomina o "Cudzie nad Wisłą" i pokazuje prace plastyczne pana Jakuba Rozalskiego. W tle uczniowie słuchają pieśni: „My pierwsza brygada” oraz „Mazurek Dąbrowskiego”.



"My pierwsza brygada"

https://www.youtube.com/watch?v=_k24j4F2o9w



Obrazy Jakuba Rozalskiego

<https://www.tvp.info/19347052/cyfrowe-obrazy-jakuba-rozalskiego?image=19347577>



Mazurek Dąbrowskiego

https://www.youtube.com/watch?v=_5VZNXrywoo





Scenariusz: Golem

Poziom 1-3

Punkt 4 Sklepiki przy ratuszu - Ile kosztuje radość?

Zbliżając się do tego punktu nauczyciel objaśnia, że w tym miejscu były dawniej sklepiki żydowskie a obecnie polskie. Zadanie natomiast polega na odnalezieniu tego, który jest związany z przeżywaniem szczęścia, radości i zadowolenia. Po obejściu sklepików jakie się tam znajdują, prowadzący pyta o to, który z dostrzeżonych sklepików wg uczniów sprawiłby, dałby im przyjemność, poczuliby radość lub szczęście. Co sprawia, że czują się zadowoleni?

https://pl.wikipedia.org/wiki/G%C3%B3ra_Kalwaria#Historia



Pytania do uczestników:

1. Który ze sklepików jest związany z przeżywaniem szczęścia, radości i zadowolenia?
2. Co uczniom sprawiłoby przyjemność?
3. Kiedy przeżywają radość lub szczęście?
4. Jakie działania sprawiają, że czują się zadowoleni?

Wysłuchują swoich odpowiedzi, bez komentowania, dziękując sobie wzajemnie za podzielenie się tym co sprawia im przyjemność.





Scenariusz: Golem

Poziom 1-3

Punkt 5 Koszary - Co powstrzyma GOLEMA?

Dawne koszary to miejsce w którym mieszkali żołnierze. Zadaniem uczniów jest policzyć liczbę okien jakie są widoczne na dłuższej ścianie budynku. Kto to zrobi i poda prawidłową liczbę wówczas naładował się energią, aby móc pokonać Golema. Wszyscy uczestnicy wycieczki stają w szranki z Golem. Grę rozpoczyna ten z uczniów, który już policzył okna w koszarach.



Gra („Ence pence, w której ręce, Golem papier trzyma.”) z prowadzącym w zgadywanie, w której dłoni schowany jest papier z napisem ożywiającym Golema. Kto uważnie słuchał opowieści o Golemie, ten pamięta, po co był papier Golemowi. W czasie gry prawidłowe wskazanie dłoni z papierem przechyla szalę na stronę uczniów. Wynik jest rozstrzygany metodą większościową, czyli 50% +1 zwycięstw pokonuje Golema. Remis i przegrana powoduje, że Golem dalej funkcjonuje.



Nieopodal stoi historyczny czołg T34, uczniowie będą mogli obejrzeć go z bliska po wykonaniu zadania.

W nagrodę lub nagrodę pocieszenia, uczestnicy mogą udać się na plac zabaw znajdujący się obok koszar.



INSTRUKCJA DLA UCZNIÓW

Punkt 1 – Pomnik Adama i Ewy - Stworzenie człowieka

Uczniowie słuchają czytanych lub opowiadanych przez prowadzącego kilku opowieści dotyczących stworzenia człowieka. Zwracają uwagę na różnorodność i pomysły jakie występują w tych historiach.

Punkt 2 – Sklep rowerowy - Budowa robota

Uczniowie oglądają rowery oraz dowiadują się nt. prostych maszyn, zwracają uwagę na mechanizmy i części. Odpowiadają na kilka zagadek, np. Ile kół może mieć rower? Po co są szprychy w kołach? I tym podobne. Dowiadują się, że człowiek chciał stworzyć „maszynę”, która pomagałaby w czynnościach fizycznych jak i umysłowych. Słuchają historii o Golemie i oglądają jego domniemany wygląd. Mają zapamiętać, że będą mogli wziąć udział w powstrzymaniu Golema w ostatnim punkcie wycieczki.

Dzieci otrzymują kartki z bloku technicznego i w parach lub pojedynczo tworzą plastyczną postaci Golema. Wykonują pracę w technice „płaskorzeźby”. Rolują, zginają, skręcają kolorowe kartki z wycinanek, które mocują klejem lub taśmą do kartki z bloku technicznego. Dorysowują szczegóły lub kolorować elementy i/lub tło mazakami/kredkami. Kształt może przypominać maszynę/stwora podobnego do Golema lub może być dziełem własnym autora bądź autorów.

Punkt 3 Pomnik Popiersie J. Piłsudskiego - Fantastyczna historia

Grupa zatrzymuje się przed pomnikiem popiersiem postaci J. Piłsudskiego. Słuchają pieśni „My pierwsza brygada” oraz dowiadują się jak ważną postacią był Józef Piłsudski. Dowiadują się także na temat wojny Polsko – Sowieckiej z 1920 roku oraz „Cudzie nad Wisłą”. Oglądają prace plastyczne pana Jakuba Rozalskiego. Komentują oglądane maszyny bojowe. Uczniowie w godnej postawie śpiewają pieśń „Mazurek Dąbrowskiego”



Punkt 4 Sklepiki przy ratuszu - Ile kosztuje radość?

Dzieci dowiadują się, że w tym miejscu były dawniej sklepiki żydowskie, gdyż Górę Kalwarię zamieszkiwała duża ilość osób pochodzenia Żydowskiego. Uczniowie przyglądają się jakie aktualnie są w tym miejscu sklepiki lub punkty usługowe. Odpowiadają na pytania:

1. Który ze sklepików jest związany z przeżywaniem szczęścia, radości i zadowolenia?
2. Co uczniom sprawiłoby przyjemność?
3. Kiedy przeżywają radość lub szczęście?
4. Jakie działania sprawiają, że czują się zadowoleni?

Wysłuchują swoich odpowiedzi, bez komentowania, dziękując sobie wzajemnie za podzielenie się tym co sprawia im przyjemność.

Punkt 5 Koszary - Co powstrzyma GOLEMA?

Uczniowie przy budynku koszar ćwiczą „defilowanie”, stawanie na „baczość” oraz tworzenie kolumny lub dwuszeregu. Odpowiadają na pytanie „Co to są koszary?”. Prowadzący „zamienia” uczniów w żołnierzy, którzy mają policzyć ilość okien jakie są widoczne na dłuższej ścianie budynku. Z uzyskanym wynikiem mają zameldować o tym prowadzącemu. Otrzymują „moc”, aby móc pokonać Golema. Wszyscy uczestnicy wycieczki stają w szranki z Golem. Ustawiają się „gęsiego” i po kolei grają z prowadzącym w zgadywanie, w której dłoni schowany jest papier z napisem ożywiającym Golema w „Ence-pence, w której ręce, Golem papier trzyma?”. Osoby, które wygrywają idą na stronę lewą prowadzącego, a osoby które przegrały kierują się na prawą stronę prowadzącego. Na koniec przeliczają liczbę osób po prawej i lewej stronie prowadzącego. Wygrywają jeśli po lewej stronie będzie więcej uczniów i Golem rozsypuje się. Remis i przegrana powoduje, że Golem dalej funkcjonuje.

Po rozgrywce oglądają historyczny czołg T34.

Jako nagrodę lub nagrodę pocieszenia, uczestnicy udają się na plac zabaw znajdujący się obok koszar.