

**Nauczanie historii studentów
niepełnosprawnych za pomocą
cyfrowych narzędzi do grywalizacji
(Rezultat 2)**



Autorzy

Dariusz Dudzik, Anna Stefanowicz-Kocoł

Współautorzy

Aneta Grochowska, Marcin Głodzik, Barbara Derżypolska, Cristina Tiganea, Alexandra Kalemdzievska, Sreten Koceski, Herbert ten Thij, Emanuela Adesini, Francesca Contimica, Nebi Demir, Murat Aydogmus

Edytor

Anna Stefanowicz-Kocoł

Szata graficzna

Dariusz Dudzik

Copyright

(C) 2023, Tech-Game

Tech-Game konsorcjum

University of Applied Sciences in Tarnow	UAS	PL
Community Development Institute	CDI	MK
Istituto di Istruzione Superiore Mandralisca	I.I.S	IT
International Excellence Reserve	I.E.R.	NL
The Special Secondary School For Visually Impaired Students	SPDV	RO
Avrupa Yenilikçi Toplum Derneği	EISA	TR)



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International

Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy autorów i Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

Ten utwór objęty jest licencją Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe





Nauczanie historii studentów niepełnosprawnych za pomocą cyfrowych narzędzi do grywalizacji

Rezultat 1

Numer referencyjny projektu: **2021-1-PL01-KA220-SCH-000023916**

Data rozpoczęcia: 01-11-2021 Data zakończenia: 01-11-2023

Stworzone przez konsorcjum projektowe
2022

Spis treści:

1. The Civil Rights in the USA (1865-1992)
2. World War I
3. World War II
4. Cold War
5. Industry Revolution
6. French revolution
7. The Life of Jesus and the Birth of Christianity
8. The Life of Muhammad and the Birth of Islam
9. The First Crusade: 1095-1099 (France, Turkey, Syria, Palestine, Israel)
10. The Black Death (Bubonic Plague) Devastates Europe
11. The Renaissance
12. The Boston Tea Party: American Colonists Protest New British Taxes by Throwing Tea in Boston Harbor: 12/16/1773
13. The American Revolution: 1775-1783
14. The Napoleonic Wars: 1799-1815 (France, Europe)
15. The Suffrage Movement: Women Fight For the Right to Vote: 1893-1928
16. The Russian Revolution: 1917-1922
17. The United Nations Is Formed: 1945-1946 (Europe, N. & S. America, Asia, Africa, Australia)
18. The Digital Revolution: The Invention of the Digital Electric Computer
19. Soviet Union Launches Sputnik, First Man-Made Satellite: 10/4/1957 (Russia)
20. Yuri Gagarin Becomes the First Man in Space: 1961 (Russia)
21. U.S. President John F. Kennedy Is assassinated in Dallas, Texas: 11/22/1963 (US)
22. The Birth of the Internet: 1965-1995 (US)
23. The Time of Hunters and Peasants (3000 B.C.)
24. The Time of Greek and Romans (3000 B.C. - 500 A.D.)
25. The Time of Monks and Knights (500 -1000/2000)
26. The birth of Christianity: the Monasteries
27. Athens: towards/an example of Democracy

28. Education in Athens
29. The Unknown Pre-history: did you know that about Poland?
30. Göbeklitepe: Zero Point In Time
31. Ancient Greek Civilization
32. Ancient Greece and Rome

Plany lekcji historii:

Prawa obywatelskie w USA (1865-1992)

Nauczanie historii uczniów z niepełnosprawnościami za pomocą cyfrowych narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Prawa obywatelskie w USA (1865-1992)
Przedmiot: historia Czas trwania: 20-40 min Wiek: wszyscy
Cele: Uczniowie zrozumieją wydarzenia i ważne postacie Ruchu na rzecz Praw Obywatelskich w Stanach Zjednoczonych od 1865 do 1992 Uczniowie zdobędą umiejętności krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów poprzez wykorzystywanie materiałów audio oraz materiałów zaprogramowanych na podstawie gry Uczniowie będą ćwiczyli język opisowy i umiejętności komunikacyjne współpracując z rówieśnikami
Umiejętności: Uczeń (w zależności od rodzaju i stopnia niepełnosprawności): - rozpozna obrazy przedstawione na lekcji - potrafi opisać obraz nazwą lub wydarzeniem - potrafi powiedzieć proste zdanie na zadany temat - potrafi powiedzieć zdanie na dany temat i poprzeć je stosownymi materiałami
Materiały: Nagrania przemów i wywiadów z ważnymi postaciami Ruchu Na Rzecz Praw Obywatelskich (np. Martin Luther King Jr., Malcolm X, Rosa Parks) Nagrania wydarzeń historycznych związanych z Ruchem Na Rzecz Praw Obywatelskich (np. bojkot Busu Montgomery, Deklaracja Praw Obywatelskich z 1964) Gra planszowa lub mapa Stanów Zjednoczonych z różnymi miejscami możliwymi do zlokalizowania poprzez alfabet Braille Fragmenty gry np. plastikowe figurki lub kółka, aby pokazać różne postacie lub grupy (np. aktywistów, polityków, segregacjonistów) Materiały pisane (np. urządzenie do pisania brajlem, urządzenie do robienia notatek)
Przydatne linki: https://www.history.com/topics/black-history/civil-rights-movement https://www.britannica.com/event/American-civil-rights-movement https://www.youtube.com/watch?v=URxwe6LPvkM https://www.youtube.com/watch?v=IB0i6bJlJw https://www.youtube.com/watch?v=9ppTiyxFSs0
Czynności: Czynności do wykonania przed lekcją: - Krótka charakterystyka wcześniejszych epok historycznych w kontekście społeczeństwa, nauki, wiedzy i techniki - Aktywizacja uczniów poprzez zadawanie pytań lub prezentację przygotowanych grafik Czynności w czasie lekcji: 1) Przypomnienie sobie podstawowych zagadnień historycznych z zakresu Ruchu Praw Obywatelskich w Stanach Zjednoczonych poprzez użycie nagrań i języka opisowego.

<p>2) Podzielenie klasy na grupy 3-4 osobowe. Każda grupa otrzyma grę planszową lub mapę Stanów Zjednoczonych z fragmentami gry aby zaprezentować różne postacie lub grupy.</p> <p>3) Wprowadzić grę poprzez wyjaśnienie, że każda grupa wcieli się w rolę innej grupy lub osoby zaangażowanej w ruch na rzecz praw obywatelskich i konkurujemy z innymi grupami, aby osiągnąć określone cele. Gra będzie rozgrywana w rundach, a każda runda będzie reprezentować inny rok lub kluczowe wydarzenie w ruchu.</p> <p>4) Na początku każdej rundy, każda grupa będzie słuchać nagrania o historycznym wydarzeniu połączonym z Ruchem Praw Obywatelskich. Następnie grupa musi opisać i sprecyzować, w jaki sposób odpowie na dane wydarzenie i jaki wpływ będzie ono miało na ich cel.</p> <p>5) Kiedy każda z grup podejmie decyzję, nauczyciel będzie odgrywać rolę narratora w grze i opisie skutki każdego wydarzenia oraz jak to wpłynęło na cele poszczególnych grup.</p> <p>6) Na zakończenie każdej rundy uczniowie będą używać opisowego języka, aby zastanowić się nad swoimi decyzjami i tym, jak wpłynęło to na ich postępy w ruchu.</p> <p>7) Gra jest kontynuowana do momentu aż zostanie osiągnięty punkt kulminacyjny Ruchu Praw Obywatelskich.</p> <p>8) Na koniec każda grupa przedstawi krótką wypowiedź na temat grupowej bądź indywidualnej roli w Ruchu Praw Obywatelskich i jaki miało to na nich wpływ.</p> <p>Czynności po lekcji:</p> <p>a) Uczeń może poszerzyć wymaganą wiedzę</p> <p>b) Uczeń ma możliwość konsultacji z nauczycielem</p>
<p>Ocena</p> <p>Obserwowanie ucznia podczas gry i wykorzystanie obserwacji do twórczej oceny.</p> <p>Uczestnicy opisz na kartce swoje doświadczenia z gry, oraz czego się dzięki niej nauczyli.</p> <p>Końcowa prezentacja zostanie oceniona na podstawie treści, języka oraz umiejętności prezentacji.</p>

Pierwsza Wojna Światowa (Rumunia)

Nauczanie historii uczniów z niepełnosprawnościami za pomocą cyfrowych narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Pierwsza Wojna Światowa
Przedmiot: historia
Czas trwania: 50 min/ lekcja
Wiek: uczniowie w wieku 12 lat i starsi
<p>Cele:</p> <p>1. Umiejętność wskazania na mapie głównych granic pierwszej wojny światowej</p> <p>2. Umiejętność identyfikacji głównych członków Sojuszu oraz głównych sił zbrojnych i ważniejsze bitwy</p>
<p>Umiejętności:</p> <p>Uczeń zna główne przyczyny powstania pierwszej wojny światowej</p> <p>Wyraża swoją opinię na temat zachowania i decyzji politycznych poszczególnych stanów</p> <p>Używa różnych źródeł aby wybrać, zorganizować i zrozumieć informacje na temat pierwszej wojny światowej</p>
<p>Materiały:</p> <p>mapy historyczne, atlasy, karty pracy, mapy myśli, prezentacje audiowizualne, tablica interaktywna, platformy bazujące na grze, użyte w celach edukacyjnych (Kahoot, Learning App)</p>
<p>źródła:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=24i4ncHuf6A</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=VN57tdO_Ho0</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=-GsolnXOIBg&t=247s</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=soFhWkxSZAY</p>

<https://www.theworldwar.org/interactive-map> (interactive global WW I map)

https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW1/index.html (World War I Visual History)

Czynności przed lekcją:

- krzesło do przeprowadzania wywiadów

- gra na przełamanie lodów: „Mim”

- Prezentacja 1:

Nauczyciel przedstawia główne powody, które doprowadziły do powstania pierwszej wojny światowej

<https://www.youtube.com/watch?v=24i4ncHuf6A>

Propozycje pytań do dyskusji z uczniami po obejrzeniu filmu:

- Dlaczego zabójstwo następcy tronu rozpoczęło wojnę światową? - Czy wojny można było uniknąć? Jaka była rola każdego z walczących w rozpoczęciu wojny?

Sugerowana aktywność: obejrzyjcie dokładnie video i uzupełnijcie mapę myśli przyczynami pierwszej wojny światowej. (dodatek 1 - Mapowanie myśli przyczyn-pierwszej wojny światowej)

Ocenianie kształtujące – część 1

<https://learningapps.org/watch?v=p8catbrsk23>

- Prezentacja 2

<https://www.youtube.com/watch?v=-GsolnXOiBg&t=247s> (min. 1:07 – 4:04)

nauczyciel przedstawia następstwo wydarzeń w ciągu 4 lat wojny.

(Każdy nauczyciel może wybrać wydarzenia zgodnie z zainteresowaniami dzieci)

https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW1/index.html (Historia wizualna I wojny światowej)

Sugestie tematów do dyskusji z uczniami po obejrzeniu filmu:

główne sojusze- główne bitwy w czasie wojny- wkroczenie USA do wojny i przemieszanie sił zbrojnych.

Sugerowane ćwiczenia:

Zagrajcie w grę miejsc i skojarzeń (Mapa sojuszków) lub uważnie przyjrzyjcie się mapie i stwórzcie mapę myśli z sojuszami, które powstały w czasie pierwszej wojny światowej.

<https://learningapps.org/watch?v=pg9js2u4523>

Localization on an interactive global WW I map. (<https://www.theworldwar.org/interactive-map>)

Ocena umiejętności- cz. 2

Gra skojarzeniowa- kojarzenie kraju z odpowiednim sojuszem.

<https://learningapps.org/watch?v=pgn2v8ict23>

[Gra skojarzeniowa- główne bitwy z odpowiednimi frontami wojennymi.](https://learningapps.org/watch?v=p0cgg61sc23)

<https://learningapps.org/watch?v=p0cgg61sc23>

Prezentacja 3:

[Nauczyciel mówi o konsekwencjach pierwszej wojny światowej, traktatach pokoju i zmianach, jakie one wprowadziły](https://www.youtube.com/watch?v=soFhWkxSZAY)

<https://www.youtube.com/watch?v=soFhWkxSZAY>

Sugestie pytań do dyskusji z uczniami po obejrzeniu filmu:

- W jaki sposób Ententa poradziła sobie z wygraną wojny?

- Jakie konsekwencje poniosły kraje, które przegrały?

Ocena umiejętności- cz.3

Propozycja

<https://create.kahoot.it/share/first-world-war/0cba3c2a-3c9d-44f0-8fff-89ebf276c162>

Ćwiczenie po lekcji/ zadanie domowe

Uczniowie mają wyobrazić sobie inne zakończenie pierwszej wojny światowej i przedstawić je.

Zadanie podsumowujące:

Gra skojarzeniowa z osią czasu z czasów I wojny światowej.
<https://learningapps.org/watch?v=pn5dwtv4j23>

Druga wojna światowa

Lekcje historii dla uczniów z niepełnosprawnościami w oparciu o urządzenia do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Druga wojna światowa
Przedmiot: historia Czas trwania: 50 min/ 2 lekcje Wiek: uczniowie w wieku 12 lat i starsi
Cel: 1. Umiejętność identyfikacji przyczyn i skutków drugiej wojny światowej słuchając nagrań i dyskutując o nich. 2. Umiejętność identyfikacji sojuszków i ważnych wydarzeń, które miały miejsce w czasie drugiej wojny światowej. 3. Przedyskutowanie argumentów za i przeciw ekspansji Niemiec, sygnalizując negatywne skutki całej wojny.
Oczekiwane wyniki: Uczniowie będą korzystać z różnych źródeł i narzędzi aby uzyskać, wybrać, przyporządkować i zrozumieć informacje dotyczące drugiej wojny światowej. Skutki drugiej wojny światowej (Zimna Wojna, Komunistyczne i Demokratyczne Stany, UN, Holocaust)
Materiały: Mapy historyczne, atlas, karty pracy, mapy myśli, prezentacja audiowizualna, mapa świata, kolorowe szkiełka z flagami zaangażowanych państw, tablica interaktywna, platformy na podstawie gier, używane w celach edukacyjnych (Kahoot, Learning App)
źródła: https://www.lcps.org/cms/lib/VA01000195/Centricity/Domain/10599/Causes%20of%20WWII.pdf pitch.com/public/98998288-ada4-4a82-ac84-9164c2eccbd7 https://www.youtube.com/watch?v=-pxfDu98VcQ https://www.youtube.com/watch?v=DNV8enpVwok https://youtu.be/HUqy-OQvVtI https://historicalmapchart.net/europe-world-war-2.html (interactive global WW II map) https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW2/index.html (World War II Visual History)
Lekcja 1: Czynności do wykonania przed lekcją: - gry ruchowe: trening małej armii - rozmieszczenie symboli państw na mapie świata - Prezentacja 1 Nauczyciel krótko przedstawi położenie Niemiec i USA po pierwszej wojnie światowej oraz niektóre sytuacje, które doprowadziły do wybuchu drugiej wojny światowej. https://www.lcps.org/cms/lib/VA01000195/Centricity/Domain/10599/Causes%20of%20WWII.pdf https://www.youtube.com/watch?v=-pxfDu98VcQ Propozycje pytań do dyskusji z uczniami po obejrzeniu filmu: - Czy wojna wybuchłaby, gdyby Francja była łagodniejsza w stosunkach z Niemcami? - W jaki sposób dojście Hitlera do władzy przyczyniło się do wybuchu drugiej wojny światowej? Ocenianie kształtujące – część 1 https://learningapps.org/watch?v=piojfrpjj23 Prezentacja 2:

Wprowadzenie: nauczyciel opowiada uczniom o kolejności wydarzeń od początku drugiej wojny światowej do momentu przyłączenia się do wojny USA

Link <https://youtu.be/HUqy-OQvVtI> (start - 1.36)

(Każdy nauczyciel może wybrać wydarzenia w zależności od zainteresowań dzieci)

https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW2/index.html

(WW II Visual History)

Sugerowane pytania do dyskusji z uczniami po obejrzeniu filmu:

- Jakie terytoria zdobyli Niemcy do 1941 roku?,- W jaki sposób atak Niemiec na USSR wpłynął na rozwój wojny?,- Czy wkroczenie USA do wojny było konieczne?

Proponowane ćwiczenia:

Uczniowie mogą obejrzeć prezentację (mapę myśli) przedstawiającą liderów sojuszy oraz krajów, do których należą, słuchając ich głosów.

pitch.com/public/98998288-ada4-4a82-ac84-9164c2eccbd7

Rozmieszczenie na globalnej mapie drugiej wojny światowej.

<https://historicalmapchart.net/europe-world-war-2.html>

Gra dopasowania krajów z odpowiadającym im sojuszem

<https://learningapps.org/watch?v=pxn0sr8nc23>

Wybór poprawnej odpowiedzi (dwa główne wydarzenia drugiej wojny światowej)

<https://learningapps.org/watch?v=pjwfffy9j23>

- Prezentacja 3. Wprowadzenie: kampanie, które doprowadziły do kapitulacji Niemiec są w skrócie przedstawione

<https://youtu.be/HUqy-OQvVtI> (1.37 - end)

Propozycje tematów do dyskusji z uczniami po obejrzeniu filmu:

- ważniejsze bitwy trwające w latach 1942- 1945,- Holokaust,- pokonanie Niemiec,- wygląd bomby atomowej,- zapoczątkowanie nowej wojennej ery.

Lekcja 2/ sugerowane ćwiczenia

1. Uczniowie są podzieleni na drużyny, klasa wygląda jak siedziba wojenna, ze stołami złączonymi na środku, dużą mapą świata i fragmentami gry przedstawiającymi flagi państw walczących oraz nazwami jednostek wojskowych.

Uczniowie mają odtworzyć powstawanie jednej z największych kampanii wojennych, kłócącej się w sprawie ważnych decyzji rozważając inne możliwe i próbującej zaproponować inne rozwiązania rozwoju wojny.

2. Gra planszowa

Załącznik

Cwiczenie po lekcji/ zadanie domowe

Uczniowie zostają poproszeni, aby wybrać kraj i przeanalizować środki podjęte w celu odbudowy po wojnie, korzystając z wszelkich dostępnych źródeł.

Ocena na podsumowanie

Zimna Wojna

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych w oparciu o narzędzia do grywalizacji

Plan lekcji

Temat: Zimna Wojna

Przedmiot: Historia

Czas trwania: godzina

Wiek: 11-15 lat

Cele:

- Zrozumienie przyczyn powstania i poznanie czasu trwania Zimnej Wojny.

<p>- Rozpoznawanie kluczowego konfliktu pomiędzy partią komunistyczną, a partią demokratyczną/kapitalistyczną</p> <p>- Krytyczna ocena wpływu komunizmu na życie w Stanach Zjednoczonych</p>
<p>Wyniki: Wiedza na temat Zimnej Wojny</p>
<p>Materiały: Prezentacja w programie Power Point Materiały audio dla uczniów niedowidzących i uczniów z dysleksją Dotykowe obrazki dla uczniów niewidomych, (dotykowe mapy) Nagrania z językiem migowym dla uczniów niedosłyszących Prosty tekst i kolorowe strony dla uczniów niepełnosprawnych intelektualnie Przygotowane wydrukowane materiały 3D</p>
<p>Strony internetowe : https://www.teachingexpertise.com/classroom-ideas/cold-war-activities-for-middle-school/ https://mi01000971.schoolwires.net/cms/lib/MI01000971/Centricity/Domain/264/Cold%20War%20Intro%20WH%2014%20PPT--2017--MAIN.pdf https://www.youtube.com/watch?v=C_EEIV3lep&t=16s - COLD WAR on English sign language https://cults3d.com/en/tags/cold%20war - free 3D samples for „Cold war,,</p>
<p>Czynności do wykonania: Czynności do wykonania przed lekcją: Zacznij lekcję od wprowadzenia werbalnego na temat Zimnej Wojny z wykorzystaniem video: https://www.youtube.com/watch?v=wbl0lLaANnc Po obejrzeniu video zadaj uczniom następujące pytania: Jak wyglądała zimna wojna w odniesieniu do ekonomii i wiedzy? Jak najlepiej opisałybyś wiadomość, którą Truman próbował wysłać Sowietaom? Co motywowało tę wiadomość? W jaki sposób pomysł powstrzymywania został zakwestionowany przez Sowietaom? Czynności do wykonania na lekcji: Podziel salę lekcyjną na dwie części. Następnie odczytaj różne polityki publiczne zarówno Stanów Zjednoczonych, jak i Związku Radzieckiego, a także osiągnięcia i przywódców. Uczniowie muszą przejść na drugą stronę sali, aby zobaczyć, co uczeń z drużyny przeciwnej myśli na dany temat. Podziel uczniów na małe grupy i zagraj z nimi w grę. Uczestnicy będą musieli stworzyć karty historii, przedstawiające ważne postacie i wydarzenia w czasie Zimnej Wojny. Karta będzie zawierała obrazek (bez wielu szczegółów) i krótki opis (również napisany alfabetem Braille, jeśli masz uczniów niewidomych w klasie). Każda grupa dzieli się swoją kartą z całą klasą i wieszka je w widocznym miejscu, aby uzyskać informacje!</p>
<p>Czynności po lekcji: Zakończ lekcję z podkreśleniem dramatyzmu Zimnej Wojny. Każdy uczeń otrzyma rolę i będzie musiał odegrać dramat związany z wydarzeniami Zimnej Wojny.</p>
<p>Ocena Narysuj obrazek z podpisami, który dokładnie podsumowuje główny okres/wydarzenie. Narysuj komiks, który dokładnie podsumowuje najważniejsze wydarzenia z tego okresu. W razie potrzeby użyj podpisów, aby wyjaśnić swoje ilustracje. Weź udział w tradycyjnym quizie, aby pokazać mistrzostwo w tym konkretnym wydarzeniu.</p>

Rewolucja Przemysłowa

Nauczanie historii uczniów z niepełnosprawnościami w oparciu o narzędzia do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Rewolucja Przemysłowa 18 i 19 wiek
Przedmiot: Czas obywateli i parowozów. Czas uprzemysłowienia czyli XIX wiek 1800 – 1900.
Rewolucja Przemysłowa i wzrost ruchów emancyjacyjnych
Najnowsza era: XIX wiek, Rewolucja Przemysłowa i Rewolucja Francuska (1789-1914)
- pierwsza linia kolejowa 1839 - ruch przeciwko pracy dzieci 19 wiek - Vincent van Gogh 1853-1890

I. Wprowadzenie (10 minut)

Rozpocznij zajęcia od przygotowania gruntu pod rewolucję przemysłową i jej znaczenie w historii. Przedstaw koncepcję grywalizacji i sposób, w jaki zostanie ona wykorzystana, aby pomóc uczniom w zapoznaniu się z tematem. Omów czynności, które będą wykonywane podczas lekcji.

II. Aktywność w grze: gra planszowa „Rewolucja przemysłowa” (30 minut)

Podziel klasę na grupy 2-3 uczniów. Rozdaj każdej grupie kopię gry planszowej „Rewolucja przemysłowa” i instrukcje, jak grać. Pozwól uczniom grać w grę przez 20-25 minut, w razie potrzeby robiąc przerwy, aby odpowiedzieć na pytania i omówić kluczowe koncepcje. Po zakończeniu gry porozmawiaj z klasą i przedyskutuj wszelkie ważne wnioski z ćwiczenia.

III. Karta pracy: Zagadki „Rewolucja przemysłowa” (25 minut)

Daj każdemu uczniowi arkusz roboczy zawierający różne zagadki związane z rewolucją przemysłową. Pozwól uczniom pracować samodzielnie lub w parach, aby rozwiązać zagadki. Zachęć ich, aby w razie potrzeby korzystali z fiszek lub zasobów internetowych. Po wypełnieniu arkuszy, przejrzyjcie odpowiedzi jako klasa.

IV. Oglądanie filmu (20 minut)

Pokaż uczniom video, które przedstawia szczegóły rewolucji przemysłowej oraz jej wpływ na społeczeństwo. Wprowadź uczniom głuchoniemym dotykowe karty pracy w czasie oglądania video i upewnij się, że mają dostęp do amerykańskiej wersji języka migowego.

Po obejrzeniu video, zacznij robić z uczniami karty pracy.

V. Zakończenie i zadanie domowe (5 minut)

Podsumuj kluczowe elementy, które przedstawiłeś uczniom na lekcji i zachęć uczniów, aby samodzielnie poszukali więcej informacji na zadany temat.

Zadaj zadanie na temat Rewolucji Przemysłowej, na przykład krótkie wypracowanie lub przygotowanie prezentacji przedstawiającej ważny aspekt Rewolucji Przemysłowej.

Ocena:

Aktywne uczestnictwo w zajęciach będzie brane pod uwagę w ocenie zrozumienia przez uczniów Rewolucji Przemysłowej.

Ćwiczenie na kartach pracy i zadanie domowe również mogą zostać wzięte pod uwagę w ocenie. Dzięki powyższemu planowi lekcji uczniowie zapoznają się z tematem Rewolucji Przemysłowej w interaktywny i oceniający sposób używając różnych gier jak karty pracy, fiszki, gra planszowa i video do lepszego zapoznania się z tematem. Karty pracy i zadanie domowe będą służyć do sprawdzenia, co uczniowie zapamiętali z zajęć. Zaleca się również poproszenie uczniów o informację zwrotną i dopasowanie planu lekcji do każdego ucznia, aby każdy z niej skorzystał, ponieważ każdy ma swój własny sposób nauki i wyciszania się.

Rewolucja przemysłowa (2)

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych z wykorzystaniem narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Rewolucja Przemysłowa
Przedmiot: historia Czas trwania: 20-40 minut Wiek: Wszyscy
Cele: Zrozumienie przyczyn, które doprowadziły do zmian w produkcji: rozwój technologii, nauki i wiedzy. Poznanie ludzi mających związek z tematem poprzez zadawanie pytań Przedstawienie zmian w Europie i na świecie Nauka słownictwa związanego z tematem
Oczekiwania: Uczeń (w zależności od rodzaju i stopnia niepełnosprawności) - rozpoznaje obrazki przedstawione na lekcji - potrafi opisać obrazek nazwą osoby lub przedmiotu - potrafi zbudować proste zdanie na zadany temat - potrafi zbudować proste zdanie na zadany temat i poprzeć je stosownymi argumentami
Materiały: Prezentacja multimedialna, mapy historyczne, grafiki internetowe, strony internetowe
Przydatne linki: https://www.britannica.com/summary/Industrial-Revolution-Key-Facts (EN) https://kottke.org/18/07/maps-of-the-spread-of-the-agricultural-industrial-revolutions (EN) https://www.researchgate.net/figure/Industrial-revolutions-in-human-history-The-first-industrial-revolution-used-water-and_fig5_348351406 (EN) https://en.wikipedia.org/wiki/Industrial_Revolution (EN) https://pl.wikipedia.org/wiki/Rewolucja_przemys%C5%82owa (PL) https://www.techpedia.pl/big.php?no=39234.jpg (PL)

<p>Aktywności:</p> <p>Aktywności przed lekcją:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Krótka charakterystyka wcześniejszych epok historycznych w kontekście wiedzy i technologii 2) Rozgrzewka dla uczniów poprzez zadawanie pytań lub prezentację wybranych grafik <p>Aktywności na lekcji:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Wyjaśnienie pojęcia „Rewolucja Przemysłowa” 2) Opis poszczególnych przemysłów (światła i przemysł ciężki) 3) Znane postacie z czasu „Rewolucji Przemysłowej” 4) Konsekwencje dla Europy i świata 5) Koncepty związane z tematem <p>Aktywności po lekcji:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4) Uczniowie mogą poszerzyć wiedzę na dany temat 5) Uczniowie mogą skontaktować się z nauczycielem
<p>Ocena:</p> <p>Poziom 0 (uczniowie niepełnosprawni intelektualnie lub neurologicznie) zdane/niezdane</p> <p>Poziom 1 (pogłębiona niepełnosprawność intelektualna lub choroba psychiczna) zdane/niezdane</p> <p>Poziom 2 (lekka niepełnosprawność intelektualna lub choroba psychiczna (w skali światowej kraju)</p> <p>Poziom 4 (lekka lub pogłębiona lub kilka chorób fizycznych, brak choroby intelektualnej lub neurologicznej): światowa skala kraju</p> <p>Propozycja autora: wymagane udoskonalenie. Nauczyciele pracujący z osobami niepełnosprawnymi mają doświadczenie w ocenianiu.</p>

Rewolucja Francuska (Włochy, Turcja)

Nauczanie historii uczniów z niepełnosprawnościami z wykorzystaniem narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Fransız Devrimi
Przedmiot: historia Czas trwania: 2h Wiek:11-15 lat
Oczekiwania: Zdobycie wiedzy na temat rezultatów Rewolucji Francuskiej Zrozumienie zależności pomiędzy prawami obywatelskimi, a Rewolucją Francuską
Oczekiwania: Zdobycie wiedzy na temat życia Jezusa i początku chrześcijaństwa
Materiały: Prezentacja w programie Canva Materiały audio dla uczniów niedowidzących i uczniów z dysleksją Prosty tekst i kolorowe strony dla niesamodzielnych niepełnosprawnych
Strony internetowe: https://historiana.eu/narratives/the-european-experience-revolutions-and-civil-wars-1/read https://www.europeana.eu/en/item/2051908/data_euscreenXL_ina_CAB88029295 https://www.khanacademy.org/humanities/world-history/1600s-1800s/french-revolution-tutorial/v/french-revolution-part-1

<p>https://schoolhistory.co.uk/games/the-french-revolution-walk-the-plank-game/ http://www.historyguide.org/intellect/lecture11a.html https://www.youtube.com/watch?v=wXsZbkt0yqo</p>
<p>Aktywności:</p> <p>Aktywności do wykonania przed lekcją:</p> <p>Pytania przygotowane w aplikacji Kahoot są dostosowane do poziomu uczniów, którzy mają zapewnioną dobrą zabawę i poszerzają zainteresowania. Poprzez przyznanie pierwszego, drugiego i trzeciego miejsca, początkowe nagradzanie może być zakończone.</p> <p>Aktywności na lekcji</p> <ol style="list-style-type: none"> Uczniowie, którzy chcą przeczytać List Marii Antoniny do jej matki 1-2, dostają list do przeczytania i muszą go zanalizować do końca semestru. Uczniowie, którzy przeczytają list, zostaną nagrodzeni odznaką. Klasa zostaje podzielona na 4 grupy i każda grupa dostaje tytuł. Pierwsza część rewolucji francuskiej nazywa się Khan Academy i zostaje przedstawiona klasie, a następnie każda grupa musi podać skutki Rewolucji w prezentacji. Odznaki zostają przyznane wszystkim grupom. Rewolucja Francuska i jej główne procesy zostają przedstawione uczniom za pomocą prezentacji Powerpoint. Wiersz Williama Wordswortha „Preludium” zostaje odczytany. Grupy zostają poproszone o zrobienie plakatów, w których przedstawią wydarzenia i emocje panujące w wierszu. Za każdy plakat zostają przyznane odznaki. Lady Gaga- piosenka zostaje wykorzystana do odegrania scenki z Rewolucji Francuskiej. Ci, którzy dostali najwięcej odznak, zostają nagrodzeni brawami przez klasę. <p>Aktywność po lekcji</p> <p>Uczniowie dostają ocenę związaną z tematem.</p> <p>Uczniom zostają rozdane puzzle.</p> <p>Uczniowie zostają poinformowani o powieściach i innych utworach literackich z okresu Rewolucji Francuskiej oraz powinno się odczytać przynajmniej jedno z dzieł na lekcji.</p>
<p>Ocena</p> <p>Końcowy test z Kahoot</p>

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych z wykorzystaniem narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Wielka Rewolucja Francuska
Przedmiot: historia
Czas trwania: 2 godziny
Wiek: 11-15 lat
Cele:
Zdobycie wiedzy na temat konceptów, które powstały jako rezultat Wielkiej Rewolucji Francuskiej
Zrozumienie relacji pomiędzy prawami obywatelskimi, a Wielką Rewolucją Francuską
Oczekiwania: Zdobycie wiedzy na temat życia Jezusa i początku chrześcijaństwa
Materiały:
Prezentacja w programie Canva
Materiały audio dla uczniów niedowidzących i uczniów z dysleksją
Prosty tekst i kolorowe strony dla niesamodzielnych niepełnosprawnych
Strony internetowe:

<https://historiana.eu/narratives/the-european-experience-revolutions-and-civil-wars-1/read>
https://www.europeana.eu/en/item/2051908/data_euscreenXL_ina_CAB88029295
<https://www.khanacademy.org/humanities/world-history/1600s-1800s/french-revolution-tutorial/v/french-revolution-part-1>
<https://schoolhistory.co.uk/games/the-french-revolution-walk-the-plank-game/>
<http://www.historyguide.org/intellect/lecture11a.html>
<https://www.youtube.com/>

Aktywności:

1. Uczniowie, którzy chcą przeczytać List Marii Antoniny do jej matki 1-2, dostają list do przeczytania i muszą go zanalizować do końca semestru. Uczniowie, którzy przeczytają list, zostaną nagrodzeni odznaką.
2. Klasa zostaje podzielona na 4 grupy i każda grupa dostaje tytuł. Pierwsza część rewolucji francuskiej nazywa się Khan Academy i zostaje przedstawiona klasie, a następnie każda grupa musi podać skutki Rewolucji w prezentacji. Odznaki zostają przyznane wszystkim grupom.

TRANSKRYPCJA;

W tym filmie porozmawiamy o rewolucji francuskiej. A to, co czyni to szczególnie znaczącym, to nie tylko niezależność od imperium kontrolowanego przez monarchię, jak wtedy, gdy po raz pierwszy tego typu zasady naprawdę pojawiły się w Europie i naprawdę obaliły monarchię. Aby zrozumieć rodzaj środowiska, w którym to się zaczęło, porozmawiajmy o tym, jaka była Francja w 1789 roku. Większość ludzi postrzega to jako początek rewolucji. Po pierwsze, Francja była biedna. Nie pomyślałbyś, że Francja jest biedna, gdybyś spojrział na Ludwika XVI, który był królem Francji. Jeśli spojrzysz na Ludwika XVI i jego ubrania. Jeśli spojrzeć na Marie-Antoinette, jego żonę, nie wyglądają na biednych. Mieszkali w pałacu wersalskim, który jest gigantyczny. To ten ogromny pałac, można go porównać do największych pałaców na świecie. Prowadzili wystawny tryb życia. Na wypadek, gdybyś chciał wiedzieć, gdzie to jest, to jest teraz prawie przedmieście Paryża. Ale w tym czasie była to wioska oddalona o 20 lub 30 kilometrów od Paryża. Więc nie wyglądają na biednych. Ale obecny rząd Francji jest biedny. A kiedy mówię biedni, mają długi. Właśnie przeżyli dwie duże militarne przygody. Jedną z nich była rewolucja amerykańska. Odegrali główną rolę we wspieraniu rewolucjonistów. Ponieważ chcieli przykleić to swojemu wrogowi, Wielkiej Brytanii. Chcieli, aby ich imperium trochę się skurczyło. Francja wysłała więc znaczną pomoc wojskową i zasoby. I możesz sobie wyobrazić, że nie jest to tania rzecz, kiedy robisz to po drugiej stronie Oceanu Atlantyckiego. I nawet przed rewolucją amerykańską, wojną siedmioletnią, która zakończyła się w 1763 r., to naprawdę wyczerpało bogactwo, jakim dysponował rząd francuski. A dla tych z was, którzy bardziej skupiają się na historii Ameryki, wojna siedmioletnia to tak naprawdę to samo, co wojna francusko-indyjska. Wojna francusko-indyjska była północnoamerykańskim teatrem wojny siedmioletniej. Ale wojna siedmioletnia jest terminem bardziej ogólnym. Bo w Europie toczył się jednocześnie konflikt. Wojna francusko-indyjska i to była tylko część tego konfliktu. A Siedem Lat faktycznie pochłonęło większość potęg ówczesnej Europy. Więc Francja brała w tym udział, zakończyła się w 1763 r., miała rewolucję amerykańską. Oba tak naprawdę wyczerpały ilość funduszy, którymi dysponował sam rząd. W tym samym czasie Francuzi cierpieli głód. W tym czasie panował powszechny głód. Nie produkowali wystarczającej ilości zboża, ludzie nie mogli zdobyć chleba do jedzenia. Więc możesz sobie wyobrazić, kiedy ludzie głodują, nie są szczęśliwi. A żeby dodać zniewagę do obrażeń, zobaczyłbyś, jak twoi członkowie rodziny królewskiej żyją w ten sposób. Ale nawet gorzej niż członkowie rodziny królewskiej, których nie widzisz na co dzień, dostrzegłeś swoją szlachetność. Który stanowi mniej więcej nieco ponad 1,5% populacji. Ale widzieliście, jak szlachta naprawdę, naprawdę żyje. A szlachta, żebyś wiedział, to ludzie z wymyślnymi tytułami, którzy dziedziczą ziemię i bogactwo z pokolenia na pokolenie. Nie ubierają się zbyt od króla. I zasadniczo mieszkają w mniejszych wersjach pałacu wersalskiego. A jeśli jesteś chłopem, pracujesz na ich polach, wykonujesz całą pracę, wysyłasz im część swoich plonów, a oni nie płacą podatków. Więc z twojego punktu widzenia i nietrudno zrozumieć, dlaczego tak myślisz, są to zasadniczo rodzaje pasożytów, które całkowicie ignorują fakt, że głodujesz i płacisz wszystkie podatki. Możesz sobie wyobrazić, że ludzie nie

byli z tego powodu zbyt szczęśliwi. A na domiar złego wszyscy ci filozofowie kręcili się wokół i rozmawiali o Oświeceniu. I to jest cały ten ruch, w którym ludzie, autorzy, poeci i filozofowie zaczynają zdawać sobie sprawę, że może nie potrzebujemy królów. Może nie potrzebujemy księży, żeby nam mówili, co to znaczy być dobrym lub złym.

3. Wielka Rewolucja Francuska i jej główne procesy zostają wyjaśnione uczniom.

4. Zostaje odczytany wiersz Williama Wordswortha „Preludium”

5. Lady Gaga- Wielka Rewolucja Francuska jest odgrywana do tego utworu

6. Osoby, które zdobyły najwięcej odznak, zostają nagrodzone przez klasę brawami.

Zadania po lekcji:

Uczniowie dostają ocenę z kursu związaną z przedmiotem zajęć

Uczniom zostają rozdane puzzle

Uczniowie zostają zapoznani z powieściami z czasów Wielkiej Rewolucji Francuskiej i zalecane jest odczytanie przynajmniej jednego utworu na lekcji.

Ocena: końcowy test z Kahoot

Życie Jezusa i początki chrześcijaństwa (Macedonia)

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych z wykorzystaniem narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Życie Jezusa i początki chrześcijaństwa
Przedmiot: historia Czas trwania: godzina Wiek: 11-15 lat
Cele: Słownictwo definiujące poznane na lekcji Przedyskutowanie znaczenia Jezusa dla chrześcijaństwa Powiedz, czym jest parabola i jaką lekcję zamierza nam dać
Oczekiwania: Uczniowie zdobędą wiedzę na temat życia Jezusa i początku chrześcijaństwa
Materiały: Prezentacja w programie PowerPoint Materiały audio dla uczniów niedowidzących i uczniów z dysleksją Video z językiem migowym dla uczniów niedosłyszących Prosty tekst i kolorowe strony dla niesamodzielnich niepełnosprawnych Wydrukowane materiały 3D
Przydatne linki: https://teach.educeri.com/lesson/946/ https://www.lambeth.gov.uk/sites/default/files/sce-lambeth-christianity-unit-1.pdf https://www.youtube.com/watch?v=JyVXIvdTF20 https://nsms6thgradesocialstudies.weebly.com/birth-of-christianity.html https://nsms6thgradesocialstudies.weebly.com/birth-of-christianity.html - sign language
Czynności: Czynności do wykonania przed lekcją:

Przygotujcie KWL (ang. K: What we think we know- Co nam się wydaje, że wiemy W: What we want to know- Co chcemy wiedzieć L: Czego się dowiedzieliśmy), rozpiszcie go na dużej kartce papieru i powieście na tablicy lub użyjcie smartBOARD aby zacząć lekcję. Zapytaj uczniów, co wiedzą na temat pochodzenia i nauczania w chrześcijaństwie i zapisz to w rubryce oznaczonej literą K na tablicy. Zapytaj uczniów, czego chcą się dowiedzieć na temat pochodzenia i nauk w chrześcijaństwie i zapisz to w rubryce oznaczonej literą W. Czy uczniowie czytali na temat chrześcijaństwa indywidualnie, czy jako cała grupa? Zadawaj uczniom różne pytania w celu upewnienia się, czy zrozumieli tekst: Przykłady: Kim był Jezus z Nazaretu? Początkiem jakiej religii było chrześcijaństwo? Dzięki komu chrześcijaństwo stało się legalne dla wszystkich ludzi Imperium Rzymskiego?

Czynności na lekcji:

Opowiedz uczniom o narodzinach Jezusa aż do momentu wędrówki do Betlejem, pokazując ilustracje z książki. Co gromadziły rodziny, aby przygotować się do narodzin Dzieciątka? Co innego niż wszyscy powinna zrobić Maryja? Powiedz o uczuciach każdej postaci- wyświetl wizerunki Maryji, Józefa i osiołka. Dodaj opisy do wyświetlonych postaci, opisując ich uczucia. Wyjaśnij, w jaki sposób ludzie używają kalendarzy adwentowych, aby odliczać czas do Świąt Bożego Narodzenia i jak pomaga im to upamiętnić czas czekania przez Maryję na narodziny Dzieciątka. Zrób obrazki, aby powiesić na drzwiach klasy kalendarz adwentowy.

Czynności do wykonania po lekcji:

Odgrywanie ról lub gra w gorące krzesła, aby przybliżyć uczniom historię- np. Maryja i Józef szukający miejsca do przenocowania, pasterze i ich reakcja na widok aniołów, granie postaci np. oberżysty.

Zastanówcie się nad uczuciami towarzyszącymi postaciom w historii.

Ocena

Rozdaj uczniom karty pracy lub zrób z nimi krótki quiz.

<https://www.liveworksheets.com/ol1274755dm>

<https://kidskonnnect.com/religion/jesus-christ/>

<https://www.liveworksheets.com/cx858666vg>

Życie Mahometa i początek Islamu

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych z wykorzystaniem narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Życie Mahometa i początek Islamu
Przedmiot: historia Czas trwania: godzina Wiek: 11-15 lat
Cele: 1. Uczniowie będą identyfikować, analizować, rozumieć i wyjaśniać, co wiadomo o życiu Mahometa. 2. Uczniowie będą identyfikować, rozumieć i wyjaśniać, jaka tradycja opowiada o Mahomecie jako proroku Islamu i jak jest widziany dzisiaj.
Oczekiwania: Zdobycie wiedzy na temat życia Mahometa i początków Islamu.
Materiały: Prezentacja w programie PowerPoint Materiały audio dla uczniów niedowidzących i uczniów z dysleksją Dotykowe obrazki dla uczniów niedowidzących Nagrania z językiem migowym dla uczniów niedosłyszących Prosty tekst i kolorowe kartki dla niesamodzielnych niepełnosprawnych Przygotowane drukowane materiały 3D
Przydatne linki:

<https://www.twinkl.co.uk/resource/prophet-muhammad-and-the-revelation-of-the-quran-activity-pack-t2-re-715>
https://www.upf.tv/wp-content/uploads/sites/196/2018/02/Muhammad-Legacy_LessonPlansComplete.pdf
<http://www.pbs.org/empires/islam/lesson1.html>
<https://study.com/academy/lesson/history-of-islam-lesson-for-kids.html>
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bigitec.muslimtales&hl=en&gl=US>
<https://theislamicpost.com/islamic-educational-games/>
<https://wordwall.net/en-us/community/islamic-game>

Czynności

Czynności do wykonania przed lekcją:

Uczniowie szukają informacji na temat Mahometa i Islamu i piszą krótkie wypracowania (połowa z nich- kim był Mahomet? A druga połowa- czym jest Islam? Po skończonym ćwiczeniu, uczniowie prezentują swoje wypracowania.

Czynności do wykonania na lekcji:

Nauczyciel rozpoczyna główną część zajęć, prezentując Mahometa i Islam. Później gra razem z uczniami w quiz o Islamie i quiz na temat Koranu korzystając z aplikacji, która pozwoli uczniom pozbyć się zmęczenia i zdobyć trochę informacji na temat Islamu podczas gry. Ten quiz pozwoli lepiej poznać religię.

Czynności po lekcji:

Uczniowie będą musieli opisać po jednej z tradycji Islamu, zaprezentować ją przed klasą, a następnie klasa będzie musiała zgadnąć, o jaką tradycję chodzi.

Zadanie

Narysować kreskówkę, która przedstawia coś na temat Mahometa i Islamu.

Pierwsza Krucjata(1095- 1099) (Francja, Turcja, Syria, Palestyna, Izrael)

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych z wykorzystaniem narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Pierwsza Krucjata
Przedmiot: historia Czas trwania: 50 minut Wiek: Uczniowie w wieku 12 lat i starsi. Dysleksja.
Cele: 1. Uczniowie będą umieli w zwięzły sposób opowiadać o warunkach, przywódcach, miejscach i wydarzeniach z czasów Pierwszej Krucjaty. 2. Uczniowie będą umieli w czasie i miejscu umieścić informacje dotyczące Pierwszej Krucjaty. 3. Uczniowie poznają terminy jak: krucjata, rycerz, Bizancjum, Islam.
Oczekiwania: Uczniowie będą używali różnych źródeł, by uzyskać, wybrać, zorganizować i zrozumieć dane dotyczące Pierwszej Krucjaty, łącząc wiedzę z różnych dziedzin: historia, geografia, sztuka, IT.
Materiały: mapa historyczna „Krucjaty”, projektor video/ tablica interaktywna, laptop z dostępem do internetu, tablet/smartfon dla każdego ucznia, prezentacja programu PowerPoint „Pierwsza Krucjata”.
źródła: Popescu, Petru Demetru (1998) Istoria medieval a lumii pentru toți copiii, București, Coresi. Rotundu, Elvira. Tomescu-Stachie, Carmen (2002) Istorie : manual pentru clasa a V-a, - București : Corint Logistic, Riley-Smith, Jonathan () The First Crusade and the Idea of Crusading, Continuum., London (reprint after the 1903 edition)

*** (2012) *Chronicles of the First Crusade 1096–1099*,
Tyerman, Penguin Books

Edited and with an Introduction by Christopher

Web

<https://www.youtube.com/watch?v=jjakD6Pm9eE>
<https://www.youtube.com/watch?v=HIs5B2U7US0&t=305s>
<https://www.youtube.com/watch?v=aAodRUPN7IE>
https://www.youtube.com/watch?v=pl5_idvxn18
<https://www.youtube.com/watch?v=UdzsMEHUBrQ>
<https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2016/jerusalem>

Ćwiczenia do zrobienia przed lekcją

Grając w grę, uczniowie będą odtwarzali bieg wydarzeń, które doprowadziły do Pierwszej Krucjaty, uwzględniając ważną rolę Jerozolimy dla chrześcijańskich i muzułmańskich regionów oraz warunków politycznych, ekonomicznych i demograficznych.

- Prezentacja 1 - wprowadzenie link: (0.00 do 4.38)

Nauczyciel korzystając z powyższego linku, pokazuje uczniom główne przyczyny Pierwszej Krucjaty.

Proponowany zestaw pytań do przedyskutowania z uczniami po prezentacji:

Dlaczego Alexios Comnen poprosił o pomoc? Co papież Urban II zaproponował w Klermont? Jak myślisz, dlaczego tak dużo ludzi chciało pójść do wolnej Jerozolimy?

- Prezentacja 2 / link (4.39 do 10.20)

Proponowany zestaw pytań do przedyskutowania z uczniami po prezentacji:

Z jakiej klasy społecznej ludzie chcieli jako pierwsi podjąć się wędrówki do Jerozolimy? Jak sobie poradzili?

Gdzie się spotkała szlachta biorąca udział w Krucjacie? Jak doszli do cesarza Alexiososa? Czy były jakieś trudności w zarządzaniu armią rycerzy?

- Prezentacja 3 / link (10.20 do końca)

Propozycja pytań:

Jakie problemy w drodze do Jerozolimy mieli członkowie Krucjaty? Jakie były najważniejsze bitwy? Kiedy i w jakich okolicznościach krzyżowiec zdobył Jerozolimę? Jakie były konsekwencje Pierwszej Krucjaty?

Utrwalanie wiedzy

Oś czasu

Power Point

Ćwiczenie po lekcji

Gra z odgrywaniem ról- Wyjaśniając, że dziecko w tym samym wieku co uczniowie mogło towarzyszyć Krucjacie jako paź, a później jako giermek lub młody rycerz, można je zachęcić do wybrania wydarzenia lub przywódcy i napisania o tym listu. W przypadku uczniów z dysleksją można zauważyć, że w tamtych czasach szlachta często korzystała z usług mnichów do pisania listów i można poprosić innego ucznia o zorganizowanie krótkiej sytuacji odgrywania ról, w której młody rycerz dyktuje swój list.

Zadanie

Dżuma pustoszy Europę

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych z wykorzystaniem narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Dżuma pustoszy Europę
Przedmiot: historia
Czas trwania: 20-40 minut
Wiek: wszyscy
Cele:

Zdobycie wiedzy na temat przyczyn i skutków epidemii, które doprowadziły do zniszczenia populacji Europy. Poznanie imion ludzi, mających związek z przedstawianym tematem. Odczytanie słownictwa połączonego z tematem.
<p>Oczekiwania:</p> <p>Uczeń (w zależności od rodzaju i stopnia niepełnosprawności)</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozpoznaje grafiki przedstawione na lekcji - potrafi podpisać obrazek nazwą, nazwą przedmiotu lub faktami i sytuacjami - potrafi zbudować proste zdanie na zadany temat - potrafi zbudować proste zdanie na zadany temat i poprzeć je stosownymi materiałami źródłowymi
<p>Materiały:</p> <p>Prezentacja multimedialna, mapy historyczne, grafiki internetowe, strony internetowe.</p>
Przydatne linki
<p>Ćwiczenia:</p> <p>ćwiczenia przed lekcją:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Krótka charakterystyka wcześniejszych epok historycznych w oparciu o wiedzę i technologię b) Rozgrzewka dla uczniów poprzez zadawanie pytań i prezentowanie grafik internetowych <p>Ćwiczenia na lekcji:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Tło historyczne 2) Przyczyny epidemii 3) Rozwój epidemii na świecie 4) Rozwój epidemii w Europie 5) Konsekwencje i powroty epidemii 6) Istotna rola edukacji zdrowotnej i higieny <p>Ćwiczenie po lekcji:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Uczeń może poszerzyć zdobytą wiedzę b) Uczeń może porozmawiać z nauczycielem
<p>Zadanie</p> <p>Poziom 0 (ciężka niepełnosprawność intelektualna lub choroba neurologiczna): zaliczenie/niezaliczenie</p> <p>Poziom 1 (umiarkowana niepełnosprawność intelektualna lub choroba psychiczna): zaliczenie/niezaliczenie</p> <p>Poziom 2 (niepełnosprawność intelektualna w stopniu lekkim lub choroba psychiczna): krajowa skala ocen</p> <p>Poziom 4 (łagodna, umiarkowana lub ciężka niepełnosprawność fizyczna, brak niepełnosprawności intelektualnej lub choroby neurologicznej): krajowa skala ocen</p> <p>Propozycja autorska - wymaga dopracowania. Nauczyciele pracujący z osobami niepełnosprawnymi posiadają doświadczenie w ocenianiu.</p>

Renesans

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych za pomocą narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Włoski Renesans
<p>Przedmiot: historia</p> <p>Czas trwania: 2 godziny (2 lekcje po 50 minut)</p> <p>Wiek: 15-16 lat</p> <p>Niepełnosprawność: lekki stopień niepełnosprawności intelektualnej</p>
<p>Cele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zdobycie informacji z tekstu. - Ustalenie powiązania z historycznymi ramami odniesienia.

<ul style="list-style-type: none"> - Poznanie elementów historycznych i charakterystycznych cech postaci historycznych - Dopasowanie obrazów i zabytków historycznych do epoki - Rozpoznanie w historii korzeni współczesności oraz kultury moralnej i materialnej naszych czasów. - Rozpoznanie cech charakterystycznych ruchu kulturowego i znaczące terminy. - Przystwojenie wiedzy na temat przemian politycznych i społecznych badanego okresu. -Wybranie i posortowanie informacji.
<p>Strategie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - unikanie nadmiernie podniesionego tonu głosu, który deformuje staw; - eksponowanie myśli w jasny i uporządkowany sposób, starannie dobierając słownictwo; - umiejętność przeformułowania wiadomości; - podczas wyjaśniania korzystaj z map; - korzystaj z osi czasu;
<p>Materiały:</p> <p>Tablica interaktywna</p> <p>Podręcznik</p> <p>Krótkie podsumowanie</p> <p>Mapy</p> <p>Smartfon</p> <p>Video</p>
<p>Rezultaty</p> <p>Po zakończeniu lekcji, uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zdobędzie wiedzę na temat polityczno- instytucjonalnego, społeczno- ekonomicznego i kulturalnego momentu Europejskiego Renesansu - będzie umiał sporządzić oś czasu omawianych wydarzeń - będzie umiał wysławiać się (poprawne słownictwo, nazwy odpowiadające epoce historycznej), słownictwo potrzebne, aby w prosty sposób wyjaśnić koncepty społeczne, polityczne i religijne.
<p>Ćwiczenie:</p> <p>ćwiczenie przed lekcją:</p> <p>Obejrzyjcie video „Humanizm”, „Renesans” i „Wynalezienie druku”: przydatnego narzędzia do wprowadzenia konceptów nauki.</p> <p>Wykorzystajcie prezentacji PowerPoint Humanizm i Renesans w celu rozpoczęcia nauki.</p> <p>Ćwiczenie dydaktyczne</p> <p>Przejdziemy do czytania akapitów poświęconych Humanizmowi i Renesansowi, zwracając uwagę na różnicę pomiędzy kulturą średniowiecza i odkryciami oraz postępem, jaki miał wtedy miejsce.</p> <p>Ćwiczenie po lekcji</p> <p>Niestandardowe nagrania</p>
<p>Ocena</p>

Renesans (2)

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych z wykorzystaniem narzędzi do grywalizacji	
Plan lekcji	
Temat: Renesans (2)	
Przedmiot: Renesans (15 i 16 wiek)	Zmiana światopoglądu i zainteresowań
Wiek przemian i odkryć (1500-1600)	Początek odkrywania przez Europejczyków zamorskich terytoriów
Okres renesansu lub 16 wiek (1500-1600)	Reformacja i kształtowanie się Kościoła Katolickiego(Niepodległość Państwa Holenderskiego)

<p>Czas trwania > 10 lekcji</p> <p>Wiek:9-11</p>
<p>Cele: Zrozumienie rozwoju ludzkości od myślenia mitycznego i religijnego do refleksji nad człowiekiem i światem. Wraz z początkiem nowożytnej nauki, nadzorują odkrycia, początek światowego handlu i gospodarki, dalszą organizację państw i miast. Wszystko jako następny rozwój naszych czasów.</p>
<p>Oczekiwania: Wytyczenie fundamentów świadomości radzenia sobie w życiu, społeczeństwie i świecie.</p>
<p>Współczesność</p> <p>źródła współczesności</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wiele pisanych i drukowanych źródeł przetrwało do dziś. Oprócz tego znajdują się tu wszelkiego rodzaju budowle i obiekty z tamtych czasów. Stosunkowo mniejsze znaczenie mają tu znaleziska archeologiczne. <p>Środowisko, ukształtowanie terenu i natura</p> <p>Niderlandy mają ogromną liczbę mieszkańców. Do dziś wielu z nich zamieszkuje wiejskie tereny. Miasta są bogate w akwedukty. W miasteczkach bardziej dostępna jest woda niż ziemia pod uprawę.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ukształtowanie terenu oraz natura w Niderlandach zmieniają się w zależności od budowania tam, rekultywacji, wydobywania torfu i drewna, rolnictwa. - Podróże w celach badawczych, które prowadzą do kontaktów transkontynentalnych, wpływają na naturę w różnych częściach świata. <p>Ekonomia</p> <p>Z powodu położenia i tradycji znajomości robienia zakupów, przybrzeżne tereny Niderlandów rozwinęły się i powstał przemysł. Na tych terenach powstało dużo miast. Zostały odkryte nowe miejsca zamieszkania i handlu, czego dokonali hiszpańscy i portugalscy podróżnicy w czasie odkrywania Azji, Afryki i Ameryki. Rdzenni mieszkańcy tych kontynentów zwykle stawali się niewolnikami.</p>
<p>Materiały</p> <p>Zdjęcia i filmy przedstawiające sztukę i architekturę renesansu</p> <p>Mapa Europy Zachodniej w XV i XVI wieku</p> <p>Karty do gry z informacjami o postaciach i wydarzeniach renesansu</p> <p>Plansza do gry</p> <p>Elementy gry (takie jak małe figurki lub pionki)</p>
<p>źródła</p> <p>https://www.history.com/topics/renaissance/renaissance</p> <p>https://www.britannica.com/event/Renaissance/The-High-Renaissance</p> <p>https://artincontext.org/renaissance-facts/</p> <p>https://www.livescience.com/55230-renaissance.html</p> <p>https://www.ducksters.com/history/renaissance.php</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Om1jvUzVAtE</p>
<p>Ćwiczenia:</p> <p>Przygotowanie do lekcji:</p> <p>Wydrukuj i wytnij karty z opisami renesansowych postaci i wydarzeń. Stwórz planszę z obszarami reprezentującymi różne miasta we Włoszech jak Florencja, Rzym i Wenecja. Zgromadź obrazki i video przedstawiające sztukę i architekturę renesansową, aby pokazać ją uczniom. Przebieg lekcji:</p> <p>Wprowadzenie: Zaczynaj lekcję od krótkiego omówienia włoskiego renesansu oraz powiedz, dlaczego jest on ważny. Przedstaw sztukę i architekturę renesansu, aby przybliżyć uczniom tematykę związaną z tym okresem historycznym.</p> <p>Gra: Podziel klasę na grupy 2-4 osobowe. Rozdaj karty i pionki do gry każdej z grup. Każda grupa będzie musiała poruszać pionki po planszy odpowiadając prawidłowo na pytania związane z renesansowymi postaciami i wydarzeniami.</p> <p>Pytania i odpowiedzi: W każdej grupie uczniowie będą poruszali się po planszy i będą musieli prawidłowo odpowiadać na pytania, aby poruszać pionkami w grze. Jeśli ich odpowiedź będzie poprawna, będą mogli przesunąć swój pionek w przód. Jeśli odpowiedź będzie błędna- tracą kolejkę.</p>

Dyskusja w grupie: Kiedy grupy skończą grę, zapytaj uczniów, czego się dowiedzieli na temat ważnych postaci i wydarzeń z renesansowych Włoch.

Zakończenie: Podsumujcie, czego klasa nauczyła się na temat włoskiego renesansu oraz ważnych postaci i wydarzeń. Zachęć uczniów do poszukania reszty informacji na temat włoskiego renesansu i jego wpływu na świat.

Zadanie

Kart i plansza posłużą nauczycielowi jako możliwość sprawdzenia wiedzy uczniów. Grupowa dyskusja pozwoli uczniom dowiedzieć się więcej na dany temat. Jako podsumowanie może być zadany projekt lub test, który pomoże nauczycielowi upewnić się, że uczniowie zrozumieli temat.

Przystosowanie dla głuchoniemych:

Aby pomóc uczniom głuchoniemym zrozumieć temat, karty i plansza mogą zawierać obrazki.

Dyskusja w grupie może być tłumaczona na język migowy, aby ułatwić uczestnictwo głuchoniemym uczniom.

Video i obrazki będą specjalnie zatytułowane lub oznaczone, aby głuchoniemym łatwiej było odczytać treść.

Ten plan lekcji korzysta z opcji grywalizacji, aby temat włoskiego renesansu był zabawny i przystępny dla uczniów. Modyfikacje zostały tak dopasowane, aby ułatwić naukę głuchoniemym uczniom.

Przyjęcie bostońskiej herbatki: Amerykańscy koloniści protestują przeciwko nowym podatkom z Wielkiej Brytanii przez wyrzucenie zapasu herbaty w Bostonie 12/16/1773

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych z wykorzystaniem narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Przyjęcie bostońskiej herbatki
Przedmiot: historia Czas trwania: 50+50 minut/2 lekcje Wiek: uczniowie mający 12 lat i starsi
Cele: 1. Uczniowie zdobędą podstawową wiedzę na temat niektórych przyczyn, uczestników, miejsc i konsekwencji przyjęcia bostońskiej herbatki 2. Uczniowie będą potrafili umieścić informację na temat przyjęcia bostońskiej herbatki w czasie i w konkretnym miejscu geograficznym 3. Uczniowie będą szukali informacji i tworzyli scenariusz, kostiumy i scenę, aby przygotować krótką scenkę o przyjęciu bostońskiej herbatki
Oczekiwania: Uczniowie będą umieli używać różnych źródeł, aby wybierać i dopasowywać dane o przyjęciu bostońskiej herbatki, wykorzystując wiedzę z różnych dziedzin: historii, kartografii, sztuki, projektowania, IT. Będą formułowali opinie na temat poznanych wydarzeń.
Materiały: Historyczne dokumenty na temat przyjęcia bostońskiej herbatki Projektor video, tablica interaktywna laptop z dostępem do internetu tablet/smartfon dla każdego ucznia(z aplikacjami czytającymi ekran, dla uczniów niedowidzących i z dysleksją) Prezentacja PowerPoint
Ćwiczenia przed lekcją: Nauczyciel dzieli uczniów na grupy w zależności od ich zainteresowań i uzdolnień: Grupa 1- pisarze Grupa 2- kartografowie

<p>Grupa 3- projektanci kostiumów</p> <p>Grupa 4- aktorzy</p> <p>Część uczniów będzie głównymi postaciami, a część drugoplanowymi.</p> <p>Ćwiczenia</p> <p>Używając wszystkiego, co mają do dyspozycji, od biblioteki liniowej po szkolną, każda drużyna musi znaleźć informację na temat przyjęcia bostońskiej herbatki, aby osiągnąć swe cele.</p> <p>Grupa 1- pisarze- rozpoznać uczestnictwo w wydarzeniach i opisać panujące tam uczucia, oraz pomysł tych, którzy brali udział w przyjęciu bostońskiej herbatki(gubernator, admirał, kapitanowie statków, Liberałowie)</p> <p>Grupa 2- kartografowie- muszą poszukać i znaleźć historyczne dokumenty na temat portu w Bostonie w 1773 i stworzyć prostą mapę, pokazującą wydarzenia i udział głównych postaci</p> <p>Grupa 3- projektanci kostiumów- ich zadaniem jest poszukanie odpowiednich kostiumów dla głównych i drugoplanowych postaci</p> <p>Grupa 4- aktorzy- będą współpracować z pozostałymi grupami, aby poznać swoje postacie i wcielić się w ich role.</p>
<p>Gra z odgrywaniem ról- Uczniowie zaprezentują krótką, stworzoną przez siebie scenkę o przyjęciu bostońskiej herbatki.</p> <p>Gwiazdki będą przyznawane uczniom za oryginalność i poziom zaangażowania.</p>
<p>Zadanie</p> <p>gra</p> <p>prezentacja PowerPoint</p>

Rewolucja Amerykańska 1775-1783 (Rumunia)

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych z wykorzystaniem narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Rewolucja Amerykańska
<p>Przedmiot: historia</p> <p>Czas trwania: 50 minut/lekcja</p> <p>Wiek: Uczniowie mający 12 lat i starsi</p>
<p>Cele:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uczniowie zdobędą podstawową wiedzę na temat niektórych przyczyn, uczestników, miejsc oraz wydarzeń Rewolucji Amerykańskiej. 2. Uczniowie będą potrafili umieścić informację dotyczącą Rewolucji Amerykańskiej w konkretnym miejscu i czasie. 3. Uczniowie będą umieli skomentować zależność pomiędzy decyzją, a konsekwencją czynów, używając odpowiedniego słownictwa- kolonia, ojczyzna, niepodległość.
<p>Oczekiwania:</p> <p>Uczniowie będą korzystać z różnych źródeł i narzędzi, aby uzyskać, wybrać i uporządkować dane dotyczące Rewolucji Amerykańskiej, łącząc wiedzę z różnych dziedzin: historii, geografii, sztuki, IT. Sformułują opinie przedstawiające informacje dotyczące poznanych wydarzeń.</p>
<p>Materiały:</p> <p>historyczna mapa „Rewolucja Amerykańska”</p> <p>projektor video, tablica interaktywna</p> <p>laptop z dostępem do Internetu</p> <p>tablet/smartfon dla każdego ucznia (z opcją czytania ekranu dla uczniów niedowidzących, dysleksją)</p>

Prezentacja programu PowerPoint „Rewolucja Amerykańska”
<p>źródła:</p> <p>Bibliografia:</p> <p>Stan, Magda (2018) Istorie – manual pentru clasa a VI-a, București, Editura Didactică și Pedagogică</p> <p>Popescu, Petru Demetru (1998) Istoria modernă a lumii pentru toți copiii, București, Coresi.</p> <p>Tucker, Spencer, editor. - Title: (2021) American Revolution: the essential reference guide Santa Barbara, California : ABC-CLIO,</p> <p>Allison , Robert J. (2015) The American Revolution : a very short.—Revised edition. New York, Oxford University Press</p> <p>Linki:</p> <p>Ćwiczenia przed lekcją:</p> <p>Grając w grę, ważne wydarzenia prowadzące do rozwoju Rewolucji Amerykańskiej będą niezbędne, aby utworzyć oś czasu</p> <p>Gra</p> <p>Prezentacja 1</p> <p>Wprowadzenie: Nauczyciel wprowadza kontekst, który ułatwia zrozumienie Rewolucji Amerykańskiej i umiejscowienia jej w czasie, jak pokazano na filmie. Link: (0.00 to 3.50)</p> <p>Proponowany zestaw pytań do przedyskutowania z uczniami:</p> <p>Dlaczego Parlament Brytyjski nałożył nowe podatki na 13 kolonii? Jak zareagowały kolonie? Na co głównie skarżyli się koloniści?</p> <p>Prezentacja 2 Link Link (3.51 to 8.00)</p> <p>Proponowany zestaw pytań do przedyskutowania z uczniami:</p> <p>Jakie decyzje zostały podjęte na drugim Kongresie Kolonialnym? Gdzie rozegrały się najważniejsze bitwy Amerykańskiej Wojny o Niepodległość? Jak zakończyła się wojna? O czym mówił Traktat Wersalski?</p> <p>Nauczyciel przedstawia i omawia wojenne i dyplomatyczne wydarzenia z Rewolucji Amerykańskiej.</p> <p>Prezentacja 3 Link (8.01 to end)</p> <p>Dzięki korzystaniu z włączanych przez nauczyciela linków, uczniowie poznają główne konsekwencje Rewolucji Amerykańskiej.</p> <p>Prezentacja PowerPoint</p>
<p>Ćwiczenie po lekcji</p> <p>Gra z odgrywaniem ról- uczniowie na podstawie losowania dobiorą się w grupy- kolonia Terrańska i Proxymiańska. Przedyskutują i stworzą scenariusz, w którym konfliktu zbrojnego można uniknąć bez konieczności angażowania ani jednej ze stron. Aby się lepiej zaangażować, uczniowie niedowidzący lub uczniowie z dysleksją skorzystają z nowej, udostępnionej im przez ciebie technologii szukając demo lub wersji próbnych nowego tekstu, aby wprowadzić go do aplikacji czytającej tekst. Uczniowie zostaną nagrodzeni za oryginalność i argumentację.</p>
<p>Ocena</p> <p>Gra</p>

Wojny Napoleońskie: 1799-1815 (Francja, Europa)

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych za pomocą narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Wojny Napoleońskie: 1799-1815 (Francja, Europa)
Uwaga:

<p>Nauczanie wykorzystujące gry pomaga uczniom aktywnie uczestniczyć w zajęciach i poprzez korzystanie z amerykańskiego języka migowego jako głównego czynnika w instrukcjach, poprawia również ich umiejętność posługiwania się nim. Gra może być dopasowana do poziomu ucznia oraz dostępności materiałów i czasu.</p>
<p>Przedmiot: Historia Czas trwania: 20-40 minut Wiek: Wszyscy</p>
<p>Cele: Uczniowie zrozumieją przyczyny, wydarzenia i konsekwencje Wojen Napoleońskich. Uczniowie poznają krytyczne myślenie oraz umiejętność rozwiązywania problemów poprzez granie w gry Uczniowie poćwiczą amerykański język migowy, aby lepiej dogadywać się i współpracować z rówieśnikami</p>
<p>Oczekiwania: Uczeń (w zależności od rodzaju i stopnia niepełnosprawności) - reaguje na grafiki przedstawione podczas lekcji - potrafi podpisać grafikę nazwą lub wydarzeniem - jest w stanie zbudować proste zdanie na dany temat - jest w stanie zbudować proste zdanie na dany temat i poprzeć je stosownymi argumentami</p>
<p>Materiały: Mapy Europy (po jednej na grupę 4-5 osobową) Przedmioty do gry (np. zabawkowe żołnierzyki, flagi), aby przedstawić różne kraje i ich armie Talia kart z wydarzeniami związanymi z Wojnami Napoleońskimi (np. Bitwa pod Austerlitz, Traktat w Tylzycie) Pióro i kartka dla każdego ucznia</p>
<p>źródła:</p>
<p>Ćwiczenia: Ćwiczenia przed lekcją: c) Krótka charakterystyka poprzednich epok w kontekście społeczeństwa, nauki, wiedzy i technologii d) Aktywizacja uczniów poprzez zadawanie im pytań lub pokazywanie przygotowanych wcześniej zdjęć Ćwiczenia na lekcji Zacznij od przypomnienia uczniom podstawowej historii Wojen Napoleońskich, wykorzystując elementy wizualne np. obrazki, mapy, amerykański język migowy. Podziel uczniów na grupy 4-5 osobowe. Każda grupa otrzyma mapę Europy i pionki przedstawiające różne kraje i ich armie. Rozpocznij grę poprzez wyjaśnienie, że każda grupa będzie grała inny Europejski kraj i konkurować z innymi krajami o kontrolę nad największą ilością państw po zakończeniu wojny. Na początku każdej rundy, każda grupa narysuje kartę z historycznym wydarzeniem mającym miejsce podczas Wojen Napoleońskich. Następnie grupa musi użyć amerykańskiego języka migowego, aby przedyskutować i ustalić strategię, według której opowiedzą o wydarzeniu i jak wpłynęło ono na armie ich kraju. Gdy każda z grup podejmie już swoje decyzje, nauczyciel będzie grać narratorem gry i ogłosi efekt każdego wydarzenia i jak to wpłynęło na terytoria różnych krajów. Na zakończenie każdej rundy, uczniowie będą używać amerykańskiego języka migowego, aby powiedzieć o swoich decyzjach oraz jak one wpłynęły na postęp ich krajów w czasie wojny. Gra jest kontynuowana, do osiągnięcia decydującego momentu: klęska Napoleona w bitwie pod Waterloo i koniec wojny. Na koniec każda z grup zaprezentuje krótką prezentację w amerykańskim języku migowym na temat roli swojego kraju podczas wojny i jak wojna wpłynęła na ich kraj. Ćwiczenie po lekcji c) uczeń pogłębia wymaganą wiedzę d) uczeń może porozmawiać z nauczycielem</p>
<p>Ocena Obserwacja uczniów w czasie gry i wykorzystanie jej do oceny. Uczniowie wypełnią kartę refleksji na temat przeżytych w czasie doświadczeń oraz tego, czego się nauczyli. Końcowe prezentacje w amerykańskim języku migowym będą oceniane pod względem składu treści, użycia języka i umiejętności prezentowania.</p>

Ruch Sufrażystek: Walka kobiet o prawo do głosu:1893-1928

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych za pomocą narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Ruch Sufrażystek: Walka kobiet o prawo do głosu:1893-1928
Przedmiot: historia Czas trwania:20-40 minut Wiek: Wszyscy
Cele: Nierówności społeczne i sytuacja kobiet na przestrzeni lat Zrozumienie przyczyn, które doprowadziły do zmian społecznych Poznanie nazw osób, które miały związek z wydarzeniem Prezentacja walki kobiet o równouprawnienie w Europie i na świecie Skutki rewolucji społecznej dla Europy i dla świata Poznanie słownictwa związanego z tematem
Oczekiwania: Uczeń (w zależności od rodzaju i stopnia niepełnosprawności): - reaguje na grafiki przedstawione na zajęciach - potrafi podpisać grafikę nazwą lub wydarzeniem - jest w stanie zbudować proste zdanie na dany temat - jest w stanie zbudować proste zdanie na dany temat i poprzeć je stosownymi argumentami
Materiały: Prezentacja multimedialna, mapy historyczne, grafiki internetowe, strony internetowe
Linki https://www.britannica.com/topic/woman-suffrage (EN) https://www.history.com/topics/womens-history/the-fight-for-womens-suffrage (EN) https://en.wikipedia.org/wiki/Women%27s_suffrage (EN) https://kids.nationalgeographic.com/history/article/womens-suffrage-movement (EN) https://www.archives.gov/education/lessons/woman-suffrage (EN)
Ćwiczenia: Ćwiczenia przed lekcją: 6) Krótka charakterystyka wcześniejszych epok historycznych w kontekście wiedzy i technologii 7) Aktywowanie uczniów poprzez zadawanie pytań ;ub prezentowanie grafik internetowych Ćwiczenia na lekcji: 22) Sytuacja kobiet na świecie 23) Pomysł równouprawnienia 24) Feminizm 25) emancypacja 26) sufrażyzm 27) znane postacie ruchu sufrażystek 28) kalendarz 29) skutki zmian społecznych Ćwiczenia po lekcji: a) uczeń może poszerzyć posiadaną wiedzę b) uczeń może porozmawiać z nauczycielem
Ocena

Poziom 0 (ciężka niepełnosprawność intelektualna lub choroba neurologiczna): zaliczenie/niezaliczenie
 Poziom 1 (umiarkowana niepełnosprawność intelektualna lub choroba psychiczna): zaliczenie/niezaliczenie
 Poziom 2 (niepełnosprawność intelektualna w stopniu lekkim lub choroba psychiczna): krajowa skala ocen
 Poziom 4 (lekka, umiarkowana lub ciężka niepełnosprawność fizyczna, brak niepełnosprawności intelektualnej lub choroby neurologicznej): krajowa skala ocen
 Propozycja autora: wymaga dopracowania. Nauczyciele pracujący z osobami niepełnosprawnymi posiadają doświadczenie w ocenianiu.

Rewolucja rosyjska 1917- 1922

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych z wykorzystaniem narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Rewolucja Rosyjska: 1917-1922
Przedmiot: historia Czas trwania: godzina Wiek:11-15 lat
Cele: Uczniowie będą identyfikować, rozumieć i wyjaśniać Rewolucję Październikową w ZSRR. Uczniowie będą identyfikować, rozumieć i wyjaśniać w jaki sposób Lenin i Bolszewicy przejęli kontrolę nad Piotrogadem i Moskwą. Uczniowie będą identyfikować, rozumieć i wyjaśniać podstawy planu Lenina w stworzeniu planu socjalistycznego i następnie zanalizują, czy ten plan miał pozytywny efekt do momentu śmierci Lenina w 1924 roku.
Oczekiwania: zdobycie wiedzy na temat Rewolucji Rosyjskiej: 1917-1922
Materiały: Prezentacja multimedialna Materiały audio dla uczniów niedowidzących i uczniów z dysleksją Obrazki i mapy dostosowane do osób niewidomych Video z językiem migowym dla uczniów niedosłyszących Prosty tekst i kolorowe strony dla niesamodzielnych niepełnosprawnych Przygotowane materiały 3D
Źródła z Internetu: https://study.com/academy/lesson/the-russian-revolution-timeline-causes-effects.html https://www.sfponline.org/uploads/91/10.3%20CL%20Russian%20Revolution%20Causes.pdf https://www.pinterest.com/pin/290763719664249530/ https://www.britannica.com/event/Russian-Revolution https://www.youtube.com/watch?v=KOK1TMSyKcM
Ćwiczenia: Ćwiczenia przed lekcją Ćwiczenia rozgrzewające, zadaj uczniom pytania Kim był Lenin? Jaka była filozofia Lenina na temat socjalizmu i rewolucji? W jaki sposób Lenin doszedł do władzy w Rosji? Jaka była jego rola w czasie Rewolucji Październikowej? Jakie reformy ustanowił Lenin w czasie panowania w latach 1917-1924? Ćwiczenia na lekcji - Wykład/PPT- Rosja i Lenin - Video: Lenin: Rewolucja

<p>- Ćwiczenie indywidualne- uczniowie czytają artykuły na temat Lenina i Rewolucji Październikowej</p> <p>- Propozycja: Uczniowie mogą przeczytać niektóre artykuły na zadanie domowe</p> <p>- Propozycja: Uczniowie z zaawansowaną wiedzą powinni przeczytać historię Rewolucji Rosyjskiej Trockiego</p> <p>- Ćwiczenie grupowe- Seminarium Sokratejskie: Dyskusja na temat filozofii rewolucji Lenina i jego roli w Rewolucji Październikowej 1917 r.</p> <p>Ćwiczenie po lekcji:</p> <p>Zadanie- essay: Wyjaśnij szczegółowo Rewolucję Październikową z 1917, w jaki sposób Lenin i bolszewicy przejęli kontrolę w Piotrogradzie i jak wyglądał podstawowy plan Lenina na stworzenie stanu socjalistycznego w początkowych dniach Rewolucji Bolszewickiej.</p>
<p>Zadanie</p> <p>Podaj uczniom link z nową parą artykułów do przeczytania. Ćwiczenie: Zwróć uwagę na nagłówki z gazet. Jakie wydarzenia poprzedzające Rewolucję Październikową wynikają z nagłówków? Jak Lenin przejął kontrolę w Rosji? Napisz na kartce 1-2 zdania na ten temat.</p>

Rewolucja cyfrowa: wynalezienie komputera

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych z wykorzystaniem narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat; rewolucja cyfrowa; wynalezienie komputera
Przedmiot; historia Czas trwania; 20-40 minut Wiek; wszyscy
Cele: Zrozumienie przyczyn, które doprowadziły do rozwoju technologii oraz rozwoju nauki i wiedzy. Prezentacja zmian w Europie i na świecie. Poznanie słownictwa związanego z tematem.
Oczekiwania Uczeń(w zależności od rodzaju i stopnia niepełnosprawności): - reaguje na grafiki przedstawione na lekcji - potrafi podpisać grafikę nazwą lub urządzeniem - potrafi zbudować proste zdanie na dany temat - potrafi zbudować proste zdanie na dany temat i poprzeć je stosownymi argumentami
Materiały Prezentacja multimedialna, grafiki internetowe, linki
Przydatne linki https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Revolution https://www.techopedia.com/definition/23371/digital-revolution https://www.britannica.com/event/Digital-Revolution https://www.britannica.com/topic/The-Fourth-Industrial-Revolution-2119734#ref1255185 https://pl.wikipedia.org/wiki/Rewolucja_cyfrowa
Ćwiczenia Ćwiczenia przed lekcją 3) krótka charakterystyka poprzednich epok historycznych w kontekście wiedzy i technologii 4) aktywizacja uczniów poprzez zadawanie im pytań lub prezentowanie przygotowanych grafik ćwiczenia na lekcji 1. wprowadzenie- przypomnienie nowinek technologicznych 2. elementy elektroniczne i mikroprocesory

<ul style="list-style-type: none"> 3. pierwsze komputery i urządzenia peryferyjne 4. zautomatyzowany przemysł 5. fotografia cyfrowa 6. audiobooki 7. elektroniczne usługi bankowe 8. sztuczna inteligencja
<p>Ćwiczenie po lekcji</p> <ul style="list-style-type: none"> 8) uczniowie mogą poszerzyć zdobytą wiedzę 9) uczeń może porozmawiać z nauczycielem
<p>Ocena</p> <p>Poziom 0 (poważna niepełnosprawność intelektualna lub choroba neurologiczna): zaliczenie/niezaliczenie</p> <p>Poziom 1 (umiarkowana niepełnosprawność intelektualna lub choroba psychiczna): zaliczenie/niezaliczenie</p> <p>Poziom 2 (lekka niepełnosprawność intelektualna lub choroba psychiczna): krajowa skala ocen Poziom 4 (łagodna, umiarkowana lub ciężka niepełnosprawność fizyczna, brak niepełnosprawności intelektualnej lub choroby neurologicznej): krajowa skala ocen</p> <p>Propozycja autorska - wymaga dopracowania. Nauczyciele pracujący z osobami niepełnosprawnymi posiadają doświadczenie w ocenianiu.</p>

ZSRR wystrzela Sputnika, pierwszą satelitę zrobioną przez człowieka: 10/4 1957 Rosja

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych za pomocą narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: ZSRR wystrzela Sputnika, pierwszą satelitę zrobioną przez człowieka: 10/4 1957 Rosja
<p>Przedmiot: historia</p> <p>Czas trwania: 20-40 minut</p> <p>Wiek: wszyscy</p>
<p>Cele:</p> <p>Zdobycie wiedzy na temat przyczyn i skutków zdobycia kosmosu przez siły powietrzne (USA i ZSRR). Zdobycie wiedzy na temat rozwoju nauki i technologii oraz wykożystania ich do celów politycznych.</p>
<p>Oczekiwania:</p> <p>Uczeń(w zależności od rodzaju i stopnia niepełnosprawności):</p> <ul style="list-style-type: none"> - reaguje na grafiki przedstawione na lekcji - potrafi opisać grafikę nazwą, wydarzeniem, nazwą urządzenia lub sytuacji - potrafi zbudować proste zdanie na dany temat - potrafi zbudować proste zdanie na dany temat i poprzeć je stosownymi materiałami źródłowymi
<p>Materiały:</p> <p>Prezentacja multimedialna, mapy historyczne, grafiki internetowe, linki</p>
źródła:
<p>Ćwiczenia</p> <p>Ćwiczenia przed lekcją:</p> <ul style="list-style-type: none"> c) Krótka charakterystyka poprzednich epok w kontekście wiedzy i technologii d) Aktywizacja uczniów poprzez zadawanie pytań lub prezentowanie uprzednio przygotowanych grafik <p>Ćwiczenia na lekcji:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) Sytuacja na świecie po II wojnie światowej 2) Dwie siły- USA i ZSRR 3) Rozwój nauki i technologii

<p>4) Wystrzelenie w kosmos pierwszej rosyjskiej satelity</p> <p>5) Zdobywanie kosmosu- walka pomiędzy USA i ZSRR</p> <p>6) Rozwój lotów kosmicznych i odkrycie nowych planet</p> <p>Ćwiczenie po lekcji</p> <p>c) uczeń może poszerzyć zdobytą wiedzę</p> <p>d) uczeń może porozmawiać z nauczycielem</p>
<p>Ocena</p> <p>Poziom 0 (poważna niepełnosprawność intelektualna lub choroba neurologiczna): zaliczenie/niezaliczenie</p> <p>Poziom 1 (umiarkowana niepełnosprawność intelektualna lub choroba psychiczna): zaliczenie/niezaliczenie</p> <p>Poziom 2 (lekka niepełnosprawność intelektualna lub choroba psychiczna): krajowa skala ocen</p> <p>Poziom 4 (łagodna, umiarkowana lub ciężka niepełnosprawność fizyczna, brak niepełnosprawności intelektualnej lub choroby neurologicznej): krajowa skala ocen</p> <p>Propozycja autorska - wymaga dopracowania. Nauczyciele pracujący z osobami niepełnosprawnymi posiadają doświadczenie w ocenianiu.</p>

Yuri Gagarin pierwszym człowiekiem w kosmosie 1961 (Rosja)

Nauczanie historii uczniów niepełnosprawnych za pomocą narzędzi do grywalizacji
Plan lekcji
Temat: Yuri Gagarin pierwszym człowiekiem w kosmosie 1961 (Rosja)
<p>Przedmiot: historia</p> <p>Czas trwania: godzina</p> <p>Wiek: 11-15 lat</p>
<p>Cele:</p> <p>Poznanie i przedstawienie pierwszego człowieka, który odkrył kosmos</p> <p>Rozmowa na temat podróży kosmicznej</p> <p>Zastanowienie się, czemu ludzie chcą odkrywać wszechświat</p> <p>Opis inżynierów, którzy zdecydowali się na podróż w kosmos</p> <p>Podanie przyszłych skutków dla podróży kosmicznych</p>
<p>Oczekiwania:</p> <p>Zdobywanie wiedzy na temat Yuriego Gagarina jako pierwszego człowieka w kosmosie 1961 (Rosja)</p>
<p>Materiały:</p> <p>Prezentacja PowerPoint</p> <p>Materiały audio dla uczniów niedowidzących i uczniów z dysleksją</p> <p>Dotykowe obrazki i mapy dla uczniów niedowidzących</p> <p>Wideo z językiem migowym dla uczniów głuchoniemych</p> <p>Proste zdania i kolorowe kartki dla niesamodzielnych niepełnosprawnych</p> <p>Przygotowane materiały 3D</p>
<p>Przydatne linki:</p> <p>https://www.twinkl.com/teaching-wiki/the-first-man-in-space</p> <p>https://www.rfi.fr/en/science-and-technology/20210415-a-lesson-for-mankind-60-years-on-from-yuri-gagarin-s-first-space-flight</p> <p>https://www.nasa.gov/mission_pages/shuttle/sts1/gagarin_anniversary.html</p> <p>https://en.islcollective.com/video-lessons/yuri-gagarin-became-the-first-human-in-space</p> <p>https://www.space.com/16159-first-man-in-space.html</p> <p>https://www.twinkl.co.uk/search?q=yuri+gagarin</p>

Ćwiczenia

Ćwiczenia przed lekcją:

Zadaj uczniom następujące pytania:

Plakat ma tytuł „Wyścig kosmiczny”. Zastanówcie się nad słowem „wyścig”. Kogo lub co zwykle kojarzymy z tym słowem? (atletów, biegaczy, konie, samochody, charty). Co oni robią? (ścigają się, próbując wygrać/zdobyć pierwsze miejsce/być najszybszym). Jak myślicie, co robią ludzie na plakacie? (konkurują ze sobą, aby być pierwszymi ludźmi, którzy zdobędą kosmos).

Co próbują osiągnąć? (zdobyć z sukcesem, osiągnąć cel) (być najlepszym, najszybszym)?

Jak nazywamy ludzi lub zwierzęta biorące udział w wyścigu? (zawodnicy). Jak nazywamy tych, którzy oglądają wyścig? (widzowie)

Kiedy ktoś jest najszybszy/ ma pierwsze miejsce jak nazywamy tę osobę? (zwycięzca). Zwycięzca jest kimś, kto wygrał wyścig. Jak twoim zdaniem czuje się ta osoba? (Ktoś, kto wygrał, czuje się... szczęśliwy, dumny, tryumfujący)

Jak nazywana jest osoba, której niewiele brakowało do wygranej? (wicemistrz)

Poszukajcie innych słów związanych ze słowem wyścig. (np. lider, wicemistrz, gromada, wyprzedzanie, czołowy start, prędkość światła, łeb w łeb, sprint, linia mety, bieg nierozstrzygnięty, fałszywy start, powrót, blok startowy, na zlecenie startera, etc.)

Ćwiczenia na lekcji

Dobierz uczniów w pary. Każdy uczeń odlicza swojemu partnerowi czas, tak jakby byli uczestnikami wyścigu (na zmianę: zawodnik, widz). Zachęć uczniów, aby używali od trzech do pięciu pełnych zdań.

Rozmowa w parach: gra słowna:

Do dokończenia zadania, dobierz uczniów w pary, grupy, lub pozwól im działać jako cała klasa.

Ile słów rymuje się ze słowem „wyścig”? Po kolei każdy uczeń mówi po jednym słowie. Zwycięska para to ta, która wymyśli jak najwięcej rymujących się słów. Zwróć uczniom uwagę, co charakteryzuje rymujące się słówka.

Jakie wyrazy możemy ułożyć z liter słowa „wyścig”?

Jakie inne znaczenia ma słowo „wyścig”?

Jakie znamy idiomy zawierające słowo „wyścig”? np. wyścig szczurów- wyczerpująca, niekończąca się pogoń za sukcesem

Rozmowa w parach/grupach(ustne odliczanie) kolejność w wyścigu kosmicznym

Poproś uczniów, aby dokładnie przyjrzeni się plakatowi. Zastanówcie się razem nad kolejnością wydarzeń w wyścigu kosmicznym. Ponumerujcie obrazki dotyczące wyścigu kosmicznego- co jest pierwsze, co ostatnie itd.

Dobierz uczniów w pary lub grupy. W parach lub grupach uczniowie będą musieli historyjkę o wyścigu kosmicznym, uwzględniając kolejność wydarzeń, w pięciu zdaniach. Zachęć uczniów, aby stworzyli obrazki do jednego zdania (np. Związek Radziecki nie tylko z sukcesem wystrzelił zwierzę w kosmos, ale również odniósł sukces wysyłając w kosmos pierwszego mężczyznę- Yuriego Gagarina i pierwszą kobietę). Następnie pary lub grupy prezentują wykonane zadanie innej grupie, klasie lub nauczycielowi.

Ćwiczenie po lekcji

Być albo nie być astronautą

Wyświetl wizerunki astronautów, którzy wylądowali na księżycu. Włącz wideo o ich wyprawie.

Zapytaj uczniów: czy chcieliby zostać astronautami?

Ocena

Opowiadanie o tym, jak wyglądałoby życie na księżycu, gdybyśmy tam byli, jak różniłoby się od życia na ziemi i jak ludzie i zwierzęta mogłyby się przystosować, aby przetrwać. Przedyskutujcie temat całą klasą.