

Scenariusz zajęć pn. „Żuławy w pigułce”

opracowany w ramach projektu pn. „Pofolkuj swój region!”
sfinansowanego przez Unię Europejską – NextGenerationEU,
współfinansowanego ze środków Samorządu Województwa Warmińsko-Mazurskiego

1) Informacje wstępne / organizacyjne

- Tematyka: kultura ludowa, folklor, wiedza o regionie etnograficznym Żuław
- Przeznaczenie: szkoły, biblioteki, świetlice
- Czas trwania: 3 godziny lekcyjne (135 minut)
- Odbiorca - wiek 10+ (z możliwością modyfikacji dla młodszych odbiorców lub zajęć międzypokoleniowych)
- Forma - zajęcia warsztatowo-projektowe (teoria + Internet + narzędzia cyfrowe + rękodzieło)

2) Metody

miniwykład, praca w grupach, webquest, projektowanie w Canvie, warsztat rękodzielniczy

3) Cele ogólne

- Poszerzenie wiedzy o Żuławach
- Rozwój kompetencji badawczych i cyfrowych
- Umiejętności pracy zespołowej i prezentacyjne

4) Cele szczegółowe – uczestnik:

- wyjaśnia, czym są Żuławy, i wskazuje je na mapie
- rozpoznaje i opisuje przynajmniej 5 symboli regionu (wiatraki, domy podcieniowe, Mennonici i ich ślady osadnictwa, ceramika/rzemiosło, kuchnia)
- wyszukuje informacje w 2–3 źródłach i ocenia ich wiarygodność
- współtworzy 1 stronę albumu oraz element graficzny w Canvie
- współtworzy mini-album o Żuławach
- potrafi krótko zaprezentować wyniki pracy grupy
- wykonuje pracę rękodzielniczą z ogólnodostępnych materiałów

5) Efekt końcowy zajęć

- Mini-album „Żuławy w pigułce” (6–8 stron) - strona tytułowa + 5 stron tematycznych (wiatraki, domy podcieniowe, Mennonici, ceramika, kuchnia)
- Przedmiot rękodzielniczy inspirowany Żuławami (wiatrak/kafel)
- Wypełnione 3 karty pracy

6) Środki dydaktyczne

- kartki A4 (o wyższej gramaturze)/ ewentualnie A3 (harmonijka)
- klej, nożyczki, kredki/mazaki, taśma
- skrawki papieru kolorowego, gazety, kawałki tektury
- materiały do zajęć rękodzielniczych (wymienione w dalszej części scenariusza)
- 1 tablet/komputer (z dostępem do Internetu) na grupę
- kolorowa drukarka
- projektor/ekran (opcjonalnie)

7) Przebieg zajęć

I godzina (45 min) – Poznajemy Żuławy

1. Rozgrzewka „Co to może być?” (5 min)

Prowadzący pokazuje 5 zdjęć (wiatrak, dom podcieniowy, nagrobek mennonicki, kafel/ceramika, potrawa) - *Karta pracy nr 1*. Uczestnicy zgadują i mówią skojarzenia.



2. Mini-opowieść o Żuławach – wykład z elementami rozmowy (15 min)

Prowadzący prezentuje na komputerze lub ekranie mapę dostępną w Internecie (<https://zulawy.infopl.info/mapa-turystyczna>), pokazuje, gdzie znajdują się Żuławy, wymienia większe miejscowości leżących w granicach regionu. Następnie prezentuje poniższe zagadnienia.

1. Gdzie jesteśmy?

- **Mapa i Delta** - Żuławy to nie jest zwykła kraina. To miejsce, gdzie Wisła kończy swój bieg i wpada do morza, tworząc kształt przypominający trójkąt lub grecką literę Delta Δ.
- **Depresja** - To jedyne miejsce w Polsce, gdzie możecie stać poniżej poziomu morza i nie być mokrym! To tzw. depresja. Gdyby nie wały i kanały, duża część tej krainy byłaby pod wodą.

2. Superbohaterowie z Niderlandów: Mennonici

- **Kim byli?** Ponad 400 lat temu przyjechali tu osadnicy zwani Mennonitami (głównie z dzisiejszej Holandii). Uciekali ze swojej ojczyzny, bo chcieli żyć w spokoju i według własnych zasad.
- **Moc panowania nad wodą** - byli prawdziwymi „magikami melioracji”. Wiedzieli, jak budować kanały, rowy i wały, żeby osuszyć bagna i zamienić je w super żyzne pola uprawne.
- **Co po nich zostało?** Charakterystyczne, skromne cmentarze z kamiennymi tablicami (stelami), na których rzeźbili symbole roślinne – np. złamane róże czy liście dębu.

3. Architektura i Wiatr

- **Wiatraki – Pompy, nie tylko młyny** - na Żuławach wiatraki były jak wielkie odkurzacze do wody. Ich skrzydła napędzały mechanizmy, które przepompowywały wodę z pól do kanałów, żeby rośliny nie zgniły.
- **Domy z „balkonem” na słupach** - domy podcieniowe budowano tak, by pokazać bogactwo gospodarza. Wielki „podcień” wsparty na kolumnach służył m.in. jako spichlerz na ziarno. Im więcej kolumn, tym bogatszy był rolnik!

4. Smaki i Pamiątki

- **Kuchnia** - na Żuławach jadło się to, co dawała woda i ziemia – dużo ryb, ziemniaków i sycących zup.
- **Niebieska Ceramika** - często zdobiono domy pięknymi kafkami, na których malowano to, co widać za oknem: wiatraki, statki i kwiaty.

3. Praca z kartą pracy nr 2 (10 min)

Uczestnicy pracują indywidualnie, następnie prowadzący krótko omawiają prawidłowe odpowiedzi.

4. Zakładamy wspólnie mini-album (15 min)

Na tym etapie wszyscy uczestnicy pracują nad jednym albumem grupowym (np. w formie długiej harmonijki leporello z połączonych arkuszy A3 lub połączonych w formie książki kartek A4). Prowadzący dzieli uczestników na grupy i przydziela im konkretne sekcje do przygotowania „bazy” pod dalsze informacje:

- **Grupa 1: Zespół Redakcyjny (Okładka)**
Zadanie - projektują stronę tytułową albumu
Co robią? Wpisują tytuł i ozdabiają okładkę rysunkiem głównym
- **Grupa 2: Zespół Geografów (Lokalizacja)**
Zadanie - przygotowują stronę „Gdzie leżą Żuławy?”
Co robią? Rysują uproszczoną mapę Polski z zaznaczonym regionem delty Wisły
- **Grupa 3: Zespół „Woda i Krajobraz” (Tło i Rama)**
Zadanie - przygotowują wizualną oprawę stron wewnętrznych
Co robią? - rysują na dole wszystkich stron motyw kanałów, wałów i wody, który połączy cały album w spójną całość.
- **Grupa 4: Zespół „Skarby Żuław” (Wstęp do symboli)**
Zadanie - przygotowują stronę-wprowadzenie do symboliki regionu.
Co robią? - rysują 5 pustych „okienek” lub ramek, które zostaną wypełnione w kolejnej godzinie nazwami symboli (wiatraki, domy itd.).

- **Grupa 5: Zespół Kronikarzy (Strona końcowa)**
Zadanie - projektują stronę końcową
Co robią - przygotowują pola na podpisy wszystkich uczestników oraz ramkę na końcowe wnioski: „Żuławy kojarzą mi się z...”.

II godzina (45 min) – Tworzymy album

1. Webquest merytoryczny (15 min)

Prowadzący przydziela wszystkim grupom kolejne zadanie – każda z grup otrzymuje inny temat, nad którym będą pracować. Otrzymują również kartę pracy nr 3.

Podział tematów:

1. Wiatraki
2. Domy podcieniowe
3. Mennonici i cmentarze
4. Ceramika
5. Kuchnia regionalna

Zadanie szczegółowe dla każdej grupy:

- Fakt nr 1 - krótka, konkretna informacja (np. „Mennonici pochodzili z Niderlandów”).
- Fakt nr 2 - druga ważna informacja (np. „Budowali kanały, by osuszać ziemię”).
- Ciekawostka - coś, co zadziwi innych (np. „Wiatraki potrafiły przepompować tysiące litrów wody na minutę!”).
- Wizualizacja - znalezienie w sieci jednej inspiracji (zdjęcia/grafiki), którą grupa później narysuje lub stworzy jako ikonę w Canvie.

Prowadzący przypomina uczniom, iż korzystamy tylko z zaufanych i bezpiecznych stron.

Uczniowie uzupełniają kartę pracy nr 3.

2. Projektowanie w Canvie (15 min)

Uczniowie logują się do narzędzia Canva i otwierają udostępniony przez prowadzącego szablon projektowy.

• Zadania dla zespołów:

- 1) **Projektowanie ikony** - stworzenie uproszczonego, czytelnego symbolu graficznego przypisanego do danego tematu (np. błękitny kafel żuławski, kontur wiatraka, sylwetka domu podcieniowego).
- 2) **Projektowanie warstwy tekstowej** - stworzenie komiksowego dymku, w którym zostanie umieszczona najciekawsza informacja zdobyta podczas webquestu (np. „Czy wiesz, że Mennonici przyrządzali zupę z raków?”).

Wszystkie grupy pracują na wspólnym formacie arkusza A4. Elementy graficzne należy rozmieścić w taki sposób, aby po wydrukowaniu arkusz pełnił rolę „arkusza naklejek” do samodzielnego wycięcia.

3. Redakcja i Montaż Albumu – (15 min)

Prowadzący pobiera gotowe projekty grup i drukuje je.

Uczniowie precyzyjnie wycinają swoje „cyfrowe naklejki” (ikony i dymki).

Zespoły wklejają elementy na dedykowane strony we wspólnym albumie klasowym, dbając o kompozycję i czytelność strony.

Komentarz metodyczny:

- Aby zmieścić się w 15 minutach pracy z Canvą, kluczowe jest przygotowanie szablonu z gotowymi siatkami, do których dzieci jedynie wstawiają treści.
- W przypadku awarii sprzętu lub braku dostępu do drukarki, należy polecić uczniom przerysowanie zaprojektowanych w Canvie ikon bezpośrednio do albumu.
- Zaleca się, aby nauczyciel drukował arkusze sukcesywnie, gdy tylko grupy zasygnalizują zakończenie projektowania, by uniknąć kolejki przy drukarce.

Wskazówka dydaktyczna dla grup z udziałem dzieci oraz w formule międzypokoleniowej:

W pracy z młodszymi uczestnikami oraz podczas zajęć łączących pokolenia zaleca się modyfikację formy przekazu z cyfrowej na analogową (aktywności manualne). Zamiast pracy przy komputerze warto wprowadzić rysunek, wyklejanki lub wyklejanki. Taka zmiana metodyki nie tylko wspiera rozwój motoryki małej u dzieci, ale przede wszystkim eliminuje bariery technologiczne, tworząc przestrzeń do naturalnej integracji. Wspólne tworzenie „dzieł” seniorom z kolei pełni rolę mentorów i narratorów, którzy w trakcie pracy przekazują wiedzę o regionie w sposób bezpośredni i relacyjny, co czyni proces edukacyjny znacznie bardziej angażującym dla obu grup wiekowych.

III godzina (45 min) – Rękodzieło i prezentacja efektów

1. Warsztat rękodzielniczy (30 min) – do wyboru

Opcja 1: Model wiatraka w stylu żuławskim



Materiały i narzędzia:

- Korpus - papierowy kubeczek (biały)
- Skrzydła - kawałek sztywniejszego papieru lub tektura falista
- Mocowanie - pinezka z plastikową główką, plastelina
- Dekoracja - mazaki, kredki, klej
- Narzędzia - nożyczki, ołówek, ewentualnie linijka

Instrukcja:

1. **Przygotowanie korpusu:** Odwróć papierowy kubeczek dnem do góry. Na bocznej ścianie narysuj elementy charakterystyczne dla wiatraka: drzwi wejściowe, małe okienka oraz ozdobny pas kwiatów przy dolnej krawędzi (imitujący żuławskie łąki).
2. **Wycinanie śmigieł:** Z arkusza sztywnego papieru wytnij dwa równe, prostokątne paski (ok. 10cm długości). Złóż je na środku w kształt litery "X". Możesz użyć papieru o fakturze falistej, aby śmigła wyglądały bardziej realistycznie.
3. **Montaż mechanizmu obrotowego:** Przyłóż złożone śmigła do bocznej ścianki kubeczka (blisko górnej krawędzi, czyli dna kubka). Przebij środek skrzydeł oraz ściankę kubeczka pinezką. Nie dociskaj pinezki do samego końca – zostaw 1-2 mm luzu, aby śmigło mogło swobodnie się obracać.
4. **Zabezpieczenie:** Jeśli ostrze pinezki wystaje wewnątrz kubeczka, można je zabezpieczyć dla bezpieczeństwa kawałkiem plasteliny.

Opcja 2: Żuławski kafel



Materiały i narzędzia:

- **Baza** - kwadrat z grubszego kartonu lub tektury (ok. 20x20 cm)
- **Tło** - biały kwadrat z papieru ksero (dopasowany rozmiarem do bazy, ok. 19x19cm)
- **Zdobienie** - niebieski cienkopis, pisak lub mazak (najlepiej w odcieniu ciemnoniebieskim /granatowym)
- **Mocowanie** - klej w sztyfcie
- **Zabezpieczenie** – lakier do włosów/ lakier akrylowy w sprayu

Krok po kroku:

1. **Przygotowanie płytki:**
Posmaruj tekturową bazę klejem i starannie naklej na nią biały kwadrat papieru. Wygładź dłonią, aby pozbyć się pęcherzyków powietrza. To będzie „ceramiczna” powierzchnia.
2. **Motywy narożne:**
W każdym z czterech rogów kafła narysuj mały, powtarzalny element. Może to być uproszczony tulipan, mały kwiatek, listek lub ozdobny zawijas. To właśnie te detale nadają kafłowi charakterystyczny, żuławski wygląd.
3. **Szkic motywu głównego:**
W centralnej części kafła narysuj główną scenę. Wybierz jeden z symboli regionu:
 - Wiatrak (odwodnieniowy lub typu „koźlak”)
 - Dom podcieniowy z ozdobnymi detalami
 - Statek lub żaglówkę na kanale
 - Tradycyjny bukiet kwiatów w wazonie

Wskazówka: Staraj się rysować wyraźne linie, unikaj wypełniania całych płaszczyzn kolorem – styl opiera się na konturze i delikatnym kreskowaniu.

4. **Cieniowanie (opcjonalnie):**

Jeśli chcesz dodać głębi, użyj techniki kropkowania lub bardzo cienkich kresek w miejscach, gdzie powinien padać cień (np. pod dachem domu lub u podstawy wiatraka).

5. **Zabezpieczanie i nadawanie połysku (Efekt szkliva):**

Aby papierowy kafel wyglądał jak prawdziwa, błyszcząca ceramika, należy go odpowiednio utrwalić. Wybierz jedną z poniższych metod:

- **Metoda z lakierem do włosów (najszybsza):** Spryskaj kafel z odległości ok. 20–30 cm krótkimi seriami. Po wyschnięciu pierwszej warstwy (ok. 1 minuty), nałóż drugą.
- **Metoda z lakierem akrylowym w sprayu (najtrwalsza):** Jeśli dysponujesz bezbarwnym lakierem akrylowym w sprayu (połysk), nałóż jedną ciekłą warstwę. Pamiętaj, aby robić to w dobrze wentylowanym pomieszczeniu.

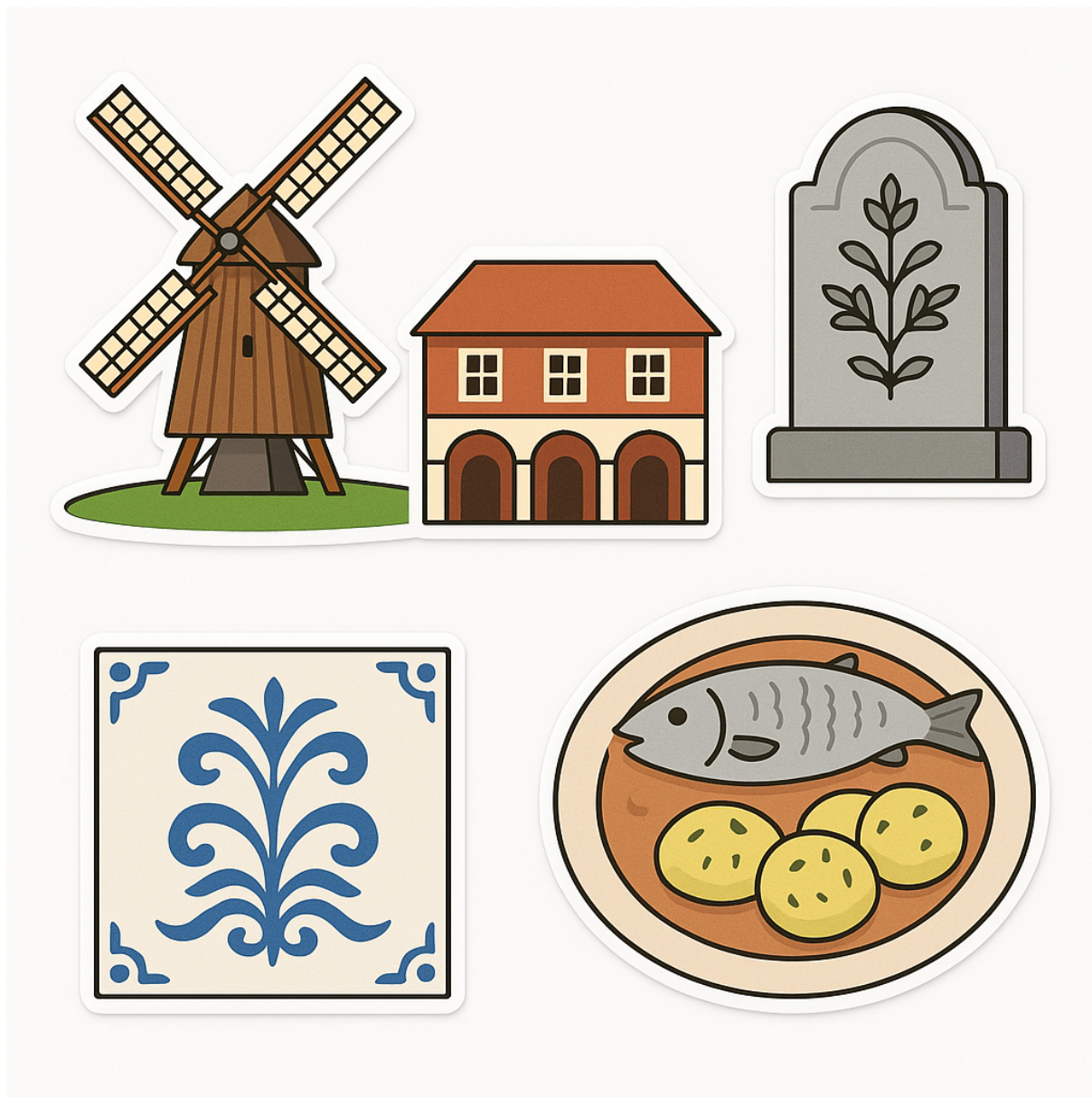
Ważna wskazówka: Niezależnie od wybranego lakieru, nie trzymaj sprayu zbyt blisko i nie doprowadzaj do powstania „kałuż” płynu na papierze. Zbyt duża ilość wilgoci może sprawić, że niebieski barwnik mazaka zacznie się rozmywać. Lepiej nałożyć dwie bardzo cienkie warstwy niż jedną grubą.

3. Galeria i Podsumowanie (15 min)

Prezentacja wyników pracy służy docenieniu pracy każdego uczestnika oraz zebraniu rozproszonej wiedzy w spójny obraz regionu.


1. Uczniowie kładą gotowe kafle obok siebie na dużej tablicy lub stole, tworząc wspólną mozaikę, która imituje ścianę w dawnej żuławskiej kuchni.
2. **Prowadzący** prezentuje gotowy album (wszystkie strony), podsumowując przy okazji wszystkie omawiane wcześniej symbole Żuław.
3. Uczniowie dzielą się swoimi spostrzeżeniami na temat zajęć, odpowiadając na pytania zadane przez prowadzącego: „Co było najciekawsze?”, „Co warto zmienić?” „Co sprawiło najwięcej trudności?” itp.

Karta pracy nr 1



Zadanie: Zgadnij co to?

Karta pracy nr 2

 **1**

MAPA POJĘĆ

Dookoła wpisz skojarzenia (rzeczy, miejsca, ludzie, smaki, tradycje)

ŻUŁAWY

2

PRAWDA CZY FAŁSZ?

1. ŻUŁAWY LEŻĄ W DELCIE WISŁY. P F
2. KRAJOBRAZ ŻUŁAW JEST GÓRZYSTY I SKALISTY. P F
3. WIATRARI NA ŻUŁAWACH PEŁNIŁY FUNKCJE PRAKTYCZNE (NP. PRACA Z WODĄ LUB ZBOŻEM). P F
4. DOPY PODCIENIOWE TO JEDEN Z SYMBOLI REGIONU. P F
5. NA ŻUŁAWACH ZACHOWAŁY SIĘ ŚLADY OSADNICTWA MENNONICKIEGO. P F
6. NA CMĘTARZACH MENNONICKICH SPOTYKA SIĘ STELE (NAGROBKI STELOWE) I SYMBOLIKĘ, NP. ROŚLINNĄ P F
7. KULTURA REGIONU OBEJMUJE RÓWNIEŻ KUCHNIĘ I CODZIENNE ZWYCZAJE. P F

Karta pracy nr 3

GRUPA NR: _

TEMAT:

WIATRAKI DOMY PODCIENIOWE MENNONICI/CMENTARZE CERAMIKA KUCHNIA



1. Dwa fakty/informacje (krótkie zdania, własnymi słowami)

1) _____

2) _____

2. Ciekawostka (jedno zdanie lub dymek komiksowy)

3. Źródła (wpisz link lub nazwę strony)

1) _____
2) _____

4. Grafiki (skąd je wzięliście?)

- Grafika 1: _____
(np. Wikipedia/Commons/zdjęcie własne)

5. Ocena źródeł (zaznacz)

- Czy strona podaje autora/instytucję? tak nie
- Czy treść wygląda na aktualną? tak nie
- Czy informacja powtarza się w innym źródle? tak nie