

SCENARIUSZ GRY SZKOLNEJ *ŻOŁNIERZE NIEZŁOMNI*

Słowem wstępu

W 2011 roku ustanowiono nowe święto państwowe- Narodowy Dzień Pamięci Żołnierzy Wyklętych. Obchodzimy je 1 marca każdego roku dla upamiętnienia żołnierzy antykomunistycznego i niepodległościowego podziemia w Polsce. Niestety, wiedza Polaków na ten temat jest bardzo pobieżna i skażona latami propagandy komunistycznej. Młodzi ludzie interesują się bohaterami polskiego podziemia niepodległościowego, zapanowała swego rodzaju moda na symbole Polski Walczącej, co oczywiście wykorzystują twórcy kultury masowej. Pobieżna wiedza na ten temat sprzyja jednak manipulacjom polityków, którym ulegają ludzie w różnym wieku.

Przygotowywanie gazetek ściennych, wystaw z wykorzystaniem materiałów edukacyjnych Instytutu Pamięci Narodowej i tradycyjnych apeli upamiętniających Żołnierzy Wyklętych, z pewnością przyczyni się do popularyzacji tego święta, ale warto zorganizować coś zupełnie innego – grę szkolną dla klas ósmych. Przygotowania do niej warto poczynić na początku roku szkolnego, ponieważ jest przedsięwzięciem interdyscyplinarnym. Wymaga współpracy nauczycieli historii, języka polskiego, matematyki, geografii, edukacji dla bezpieczeństwa, muzyki, plastyki oraz wychowania fizycznego.

Grę szkolną przeprowadzono pięciokrotnie w różnych typach szkół. Zawsze była oceniana bardzo pozytywnie przez uczniów (*Mega impreza, Najfajniejszy dzień w szkole, Więcej takich imprez*)

ZAŁOŻENIA METODYCZNE

Cel ogólny

Uczniowie rozumieją, dlaczego ustanowiono Narodowy Dzień Pamięci Żołnierzy Wyklętych i opisują losy Żołnierzy Niezłomnych w Polsce Ludowej.

Cele operacyjne

Uczeń:

- wymienia słynnych Żołnierzy Niezłomnych: Zygmunta Szendzielarza „Łupaszkę”, Witolda Pileckiego „Witolda”, Augusta Emila „Nila” Fieldorfa, Wacława Lipińskiego „Aleksandra”,

Danutę Siedzikównę „Inkę”, Mieczysława Dziemieszkiewicza „Roja”, Józefa Kurasia „Ognia”, Hieronima Dekutowskiego „Zaporę”,

- dostrzega wielorakie interpretacje historii i ich przyczyny,
- koduje wiadomości posługując się na przykład alfabetem Mors’a,
- na podstawie opisu rozpoznaje obiekty na mapie i określa ich położenie,
- oblicza odległości między punktami na mapie i planuje trasę przemarszu,
- opatruje rany,
- wykonuje opaskę z symbolem Polski Walczącej,
- układa z rozsypanki tekst przysięgi Żołnierzy Armii Krajowej,
- śpiewa pieśni żołnierskie i patriotyczne,
- wykonuje zadania sprawnościowe.

Umiejętności ponadprzedmiotowe

- skuteczne porozumiewanie się w różnych sytuacjach,
- poprawne posługiwanie się językiem ojczystym, przygotowanie do publicznych wystąpień,
- efektywne współdziałanie w zespole, podejmowanie indywidualnych i grupowych decyzji,
- rozwijanie sprawności umysłowych oraz osobistych zainteresowań,
- odnoszenie do praktyki zdobytej wiedzy, tworzenie potrzebnych doświadczeń i nawyków,

Środki dydaktyczne

karty pracy z zadaniami z geografii, instrukcje, kolorowe identyfikatory, teksty przysięgi Żołnierzy AK, teksty *Marszu oddziału Zapory*, biała i czerwona krepa, zszywacze, klej, fragment filmu *Inka* – przysięga AK, przybory do zadań sprawnościowych według uznania nauczycieli wychowania fizycznego.

Metody i forma zajęć

gra szkolna, drama, praca w grupie, praca z mapą

Czas 110 minut

- Odprawa 20 minut
- Gra 140 minut
- Raport 30 minut

II PRZEBIEG ZAJĘĆ

Uroczystość rozpoczynamy w sali gimnastycznej od piosenki, na przykład *Panie Generale* w wykonaniu uzdolnionych wokalnie uczniów. Następnie wyświetlamy prezentację multimedialną przygotowaną przez pracowników Biura Edukacji Narodowej Delegatury IPN w Bydgoszczy:

<http://gdansk.ipn.gov.pl/pl2/aktualnosci/38888,Akcja-edukacyjna-w-okresie-Narodowego-Dnia-Pamieci-Zolnierzy-Wykletych-Bydgoszcz.html>

W słowie wstępnym wyjaśniamy krótko przyczyny zorganizowania gry szkolnej i jej cele. Klasy dzielimy na 7 grup, których liczebność jest uzależniona od frekwencji. Uczniom rozdajemy identyfikatory, instrukcje i schemat gry szkolnej.

Grupy łączymy w zespoły zadaniowe, które wspólnie będą się przemieszczać po szkole i wykonywać te same zadania.

Zespoły udają się do baz zgodnie ze schematem:

Zespół 1 - BAZA nr 1 „ROTA” – zadanie: wykonywanie biało- czerwonych opasek na ramię z symbolem Polskiego Państwa Podziemnego

Zespół 2 - BAZA nr II „ROTA 2” – zadanie: ułożenie tekstu przysięgi żołnierzy Armii Krajowej z rozsypanki podczas projekcji fragmentu filmu pt. *Inka*, kiedy Inka składa przysięgę i złożenie przysięgi przed nauczycielem prowadzącym konkurencję

Zespół 3 - BAZA nr 3 „MAPA” – zadanie: praca z mapą, orientacja w terenie

Zespół 4 - BAZA nr 4 „NUTA” – zadanie: nauka piosenki „Marszu oddziału Zapory”

Zespół 5 - BAZA nr 5 „GAZA” – zadanie: pierwsza pomoc, na przykład opatrywanie ran

Zespół 6 - BAZA nr 6 „SOWA” – zadanie: szyfrowanie informacji

Zespół 7 - BAZA nr 7 „PUMA” – zadanie: konkurencje sprawnościowe

Wykonując zadania uczniowie zbierają punkty dla swojej klasy. Pozwoli to na wyłonienie zwycięzców w siedmiu różnych konkurencjach związanych z działalnością w konspiracji.

Po przejściu przez wszystkie BAZY spotykamy się ponownie w sali gimnastycznej na RAPORCIE.

1. Przedstawienie wyników konkurencji „ROTA” i wręczenie dyplomów.
2. Złożenie przysięgi AK przez wszystkich uczniów.
3. Przedstawienie wyników konkurencji „MAPA” i wręczenie dyplomów.
4. Piosenka z Teledysku Kasi Malejonek *Jedna Chwila* Panny Wyklęte INKA w wykonaniu wokalistki koła muzycznego.
5. Przedstawienie wyników konkurencji „GAZA” i wręczenie dyplomów.
6. *Ballada o Rotmistrzu Pileckim* w wykonaniu wokalistki koła muzycznego.
7. Przedstawienie wyników konkurencji „PUMA” i wręczenie dyplomów.
8. Przedstawienie wyników konkurencji „SOWA” i wręczenie dyplomów.
9. Piosenka *Chłopcy idą na wojnę* w wykonaniu solisty koła muzycznego.
10. Przedstawienie wyników konkurencji „NUTA” i wręczenie dyplomów .
11. Odśpiewanie *Marszu oddziału Zapory* przez wszystkich uczestników gry szkolnej.
12. Zakończenie uroczystości.