

Scenariusz lekcji Edukacji Wczesnoszkolnej – obszary rozwoju społecznego i poznawczego

Temat lekcji: *Życie ludzi w czasach epoki kamienia na Mazowszu*

Opracowanie: Agnieszka Łukowska-Dziechciarz, Paweł Dziechciarz (www.archeologicznawarsztaty.pl)

Epoka kamienia – to pierwsza, **najstarsza część dziejów ludzkości**. Rozpoczęła się około 2,5 miliona lat temu, gdy nasi przodkowie, czyli **praludzie**, rozpoczęli wytwarzanie **narzędzi z krzemienia**. W epoce kamienia ludzie opanowali też różne sposoby **rozpalania ognia** – najczęściej robili to, pocierając o siebie kawałkami drewna.

Archeolodzy podzielili epokę kamienia na **3 części**: starszą (**paleolit**), środkową (**mezolit**) i młodszą (**neolit**). W pierwszych dwóch częściach ludzie byli głównie **myśliwymi** – polowali na różne zwierzęta i łowili ryby. Byli też **zbieraczami** - zbierali dary przyrody (np. jagody). Często się przeprowadzali i sporo podróżowali – byli **koczownikami**.

W **neolicie** to się zmieniło. Zaczęto **uprawiać rośliny**, takie jak **zboża**, by pozyskać ziarno na mąkę do pieczenia chleba. Oprócz tego łapano i osławiano niektóre dzikie zwierzęta tak, by później nam pomagały. W ten sposób na przykład z tura powstało bydło, a z dzika świnia. Nazywamy to **udomowieniem zwierząt**. W młodszej części epoki kamienia wymyślono też drewniane **koło do wozu** czy zaczęto lepić **naczynia z gliny**. Ludzie zaczęli też budować bardziej trwałe i dłużej zamieszkiwane chaty – mieli **osiadły tryb życia**.

Cel główny

Zapoznanie uczniów z podstawowymi informacjami o życiu ludzi w epoce kamienia.

Proponowany wiek dzieci

- I klasa SP, II klasa SP, III klasa SP

Czas realizacji:

- 1 godzina lekcyjna (45 minut)

Odniesienie do podstawy programowej

- Uczeń rozumie, jak ważne jest poznawanie dorobku minionych epok (edukacja społeczna, III.2.6)
- Uczeń rozumie istotę hodowli i opieki nad zwierzętami (edukacja przyrodnicza, IV.1.5)

Cele szczegółowe

- Uczeń wie, że sposób życia ludzi w epoce kamienia zależał od klimatu i zmian w świecie przyrody

- Uczeń potrafi wymienić najważniejsze osiągnięcia pierwotnych ludzi (*opanowanie ognia, wytwarzanie narzędzi z kamienia, budowa pierwszych domów – szałasów, rolnictwo, koło i in.*)
- Uczeń wyjaśnia, w jaki sposób powstały zwierzęta domowe i gospodarskie (np. *pies, krowa*)
- Uczeń rozumie różnicę między polowaniem a rolnictwem

Metody pracy:

- Wykład z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej
- Burza mózgów / giełda pomysłów
- Praca samodzielna z wykorzystaniem karty pracy
- Praca grupowa – karciana gra edukacyjna

Środki dydaktyczne:

- Prezentacja dotycząca archeologii (do pobrania ze strony Projektu)
- Karta pracy (załącznik nr 1)
- Gra karciana „Polowanie na prehistorię” (załącznik nr 2 – do pobrania ze strony internetowej – kliknij w [LINK](#)), nożyczki, papier, mogą być też kredki lub flamastry

Przebieg lekcji:

1. Czynności organizacyjne (5 minut)
 - a. Przywitanie, sprawdzenie listy obecności
2. Wprowadzenie do lekcji (5 minut)
 - a. Zapoznanie uczniów z tematyką lekcji
 - b. Pogadanka – skąd się wzięli ludzie?
3. Realizacja tematu lekcji (30 minut)
 - a. Nauczyciel w formie krótkiego wykładu z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej przedstawia uczniom tematykę ludzi w epoce kamienia (*slajd nr 21-24; proponujemy wybiórcze prezentowanie treści*)
 - b. Uczniowie wraz z nauczycielem na podstawie informacji zdobytych podczas słuchania wykładu uzupełniają karty pracy (*proponujemy, by wspólnie weryfikować odpowiedzi metodą „zadanie po zadaniu”*). Nauczyciel weryfikuje wyniki i podsumowuje zadanie.
 - c. Uczniowie przy pomocy nauczyciela wklejają karty pracy do zeszytów.
 - d. Zadanie grupowe – gra karciana „Polowanie na prehistorię” (*Załącznik nr 2 – tam szczegóły zadania*). Po zakończeniu zadania uczniowie sprzątają miejsce pracy.
4. Podsumowanie (10 minut)
 - a. Burza mózgów – uczniowie zgłaszają swoje skojarzenia dotyczące epoki kamienia. Nauczyciel zapisuje odpowiedzi dzieci na tablicy. Proponujemy 2 bloki tematyczne (*dwie kolejki burzy mózgów*): 1. Świat łowców-zbieraczy; 2. Świat pierwszych rolników. Nauczyciel hasłowo podsumowuje odpowiedzi dzieci.
 - b. Nauczyciel proponuje uczniom skorzystanie z Activity Book-ów dostępnych do pobrania na stronie Projektu
 - c. Aktywność dla chętnych – „Ja jako człowiek z epoki kamienia” - uczeń przygotowuje ubranie i rekwizyty, żeby odtworzyć (przebrać się za) wybraną postać człowieka z prehistorii (np. *pracznik, łowca mamutów, pierwszy rolnik, pasterz-hodowca* lub podobne). Następnie wykonuje zdjęcie i razem z rodzicami przesyła nauczycielowi.

Załącznik nr 1

Karta pracy

Oprac.: Agnieszka Łukowska-Dziechciarz, Paweł Dziechciarz (www.archeologicznawarsztaty.pl)

Zadanie nr 1

Epoka kamienia dzieli się na trzy okresy. Wykreśl co drugą literę, a potem zapisz nazwę!

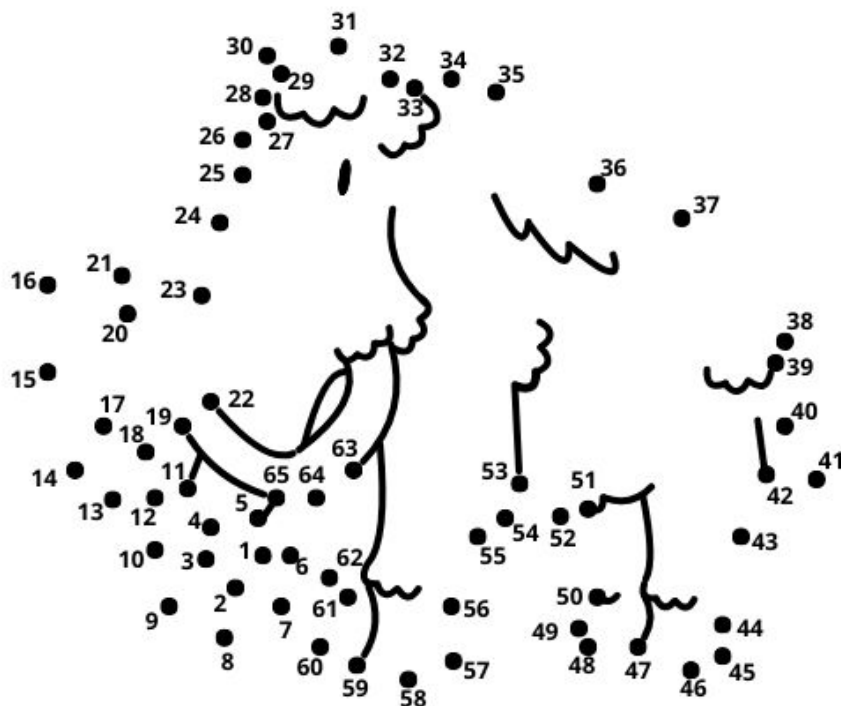
Starsza część epoki kamienia to: P I A C L N E M O R L A I Z T

Środkowa część epoki kamienia to: M R E D Z J O L L T I C T

Młodsza część epoki kamienia to: N S E A O R L Y I K T

Zadanie nr 2

Na jakie zwierzę polowali ludzie w starszej części epoki kamienia? Połącz kropki i wpisz nazwę!



To zwierzę to:

.....

Zadanie nr 3

Wpisz nazwę zwierzęcia jakie powstało w wyniku udomowienia.



wilk szary



1.



tur leśny (wymarły)



2.



dzik euroazjatycki



3.



owca argal



4.



kur bankiwa



5.

odpowiedzi: 1. Pies; 2. Bydło / Krowa; 3. Świnia; 4. Owca; 5. Kura

źródła ilustracji: 1-5: www.wikipedia.org

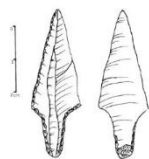
Zadanie nr 4

Podpisz zabytki – wybierz spośród podanych nazw. Potem połącz zabytek i pasującą do niego czynność.

przedmioty: SIEKIERKA • GROCIK STRZAŁY • PIĘŚCIAK • NACZYNIIE • HARPUN



1.



2.



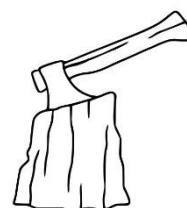
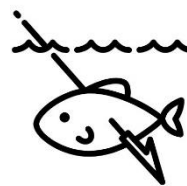
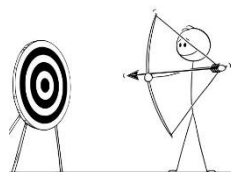
3.



4.



5.



odpowiedzi: 1. Pięściak - krojenie; 2. grocik strzały - strzelanie; 3. Harpun - łowienie ryb; 4. Naczynie - jedzenie; 5. Siekierka - rąbanie drewna

źródła ilustracji: 1. www.muzeum.edu.pl; 2. www.wikipledia.org 3-5. www.pma.pl; 5. www.mwz.pl

Załącznik nr 2

Edukacyjna gra karciana „Polowanie na prehistorię”

Oprac.: Agnieszka Łukowska-Dziechciarz, Paweł Dziechciarz (www.archeologicznawarsztaty.pl)

„Polowanie na prehistorię” to **archeologiczna gra karciana** nawiązująca do popularnej na całym świecie karcianki *Dobble*. Dzięki niej uczniowie mogą utrwalić swoje skojarzenia związane z życiem ludzi **w epoce kamienia**, a konkretnie w jej starszej części – **paleolicie**. Do gry dołączona jest także **tabela wyjaśnień symboli** – znajduje się tam wiele archeologicznych ciekawostek.

Pobierz karty ze strony internetowej: archeologicznawarsztaty.pl/w-domu/polowanie-na-prehistorie lub kliknij w [LINK](#). **Wydrukuj karty** oraz **tabelę z objaśnieniami symboli** (jeden zestaw na 3-4 uczniów). Uczniowie **wycinają karty** oraz zapoznają się z symbolami. A jeśli karty były akurat wydrukowane w odcieniach szarości i pozwala Wam na to czas to możecie też wspólnie pokolorować karty.

Zasady podstawowego wariantu gier typu *Dobble* – tak zwanej „studni” – są banalnie proste 😊

Rozdaj graczom po równo **wszystkie karty poza jedną**, ostatnią. Ostatnią kartę **połóż odkrytą na środku stołu** pomiędzy graczami. Karty graczy muszą być **ułożone w stos** (każdy gracz ma własny stos), **obrazkami do dołu**. Na hasło „PREHISTORIA” wszyscy gracze obracają swoje stosy kart i próbują **jak najszybciej** na swojej karcie **odnaleźć i nazwać symbol** wspólny z kartą środkową. **Nazwę można wykrzyknąć** :) Najszybsza osoba **kładzie swoją kartę na środkowej karcie**. Chodzi o to, by jak najszybciej **pozbyć się wszystkich swoich kart**. Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozostanie bez żadnych kart :)

Dobrej zabawy!

