

PROJEKT „GODNOŚĆ, WOLNOŚĆ, NIEPODLEGŁOŚĆ”

Scenariusz II do gry „Na drodze do niepodległości 1918-2018”

SZKOŁA PODSTAWOWA – KLASY IV-VIII (II etap edukacyjny)

	OBSZAR	Polska w latach 1956-1989
	WYZWANIE	Misja 5 - Ogórkiem przez PRL
	Odniesienie do podstawy programowej	XXXIX. Polska w latach 1957-1981.
	Rodzaj gry (zadania interaktywne)	Gracz porusza się przez najważniejsze wydarzenia związane z PRL autobusem (ogórkiem i jelczem). Zdobywa punkty.
	Wygląd ekranu (co ma widzieć osoba, która gra)	ekran 1 – w momencie kliknięcia wyzwania <i>Ogórkiem przez PRL</i> pojawia się kręta trasa z zaznaczonymi przystankami 1956, 1968, 1970, 1976, 1980, 1981-1983 i 1989. Pojawia się kierowca „ogórka”, który informuje o zasadach przejazdu i tłumaczy czym jest „ogórek” i PRL (słownik w dymku) ZASADY GRY = rozkład jazdy 1. Ogórek jedzie od przystanku do przystanku (kierowca jest narratorem i informuje o zadaniach) 2. Na przystanku zbiera paliwo do dalszej jazdy 3. Podczas jazdy można zebrać bonusy z dziedzin – sport, muzyka i kultura, które dają extra punkty (bonusy można rozgrywać osobno) 4. Podczas jazdy można zebrać 100 punktów. ekran 2 Polski październik „ogórek” rusza z napisu START (rok 1956) i włącza się filmik z przemawiającym Gomułką. (4-6) Pierwsze zadanie polegać będzie na rozpoznawaniu postaci historycznych – Gomułka, Cyrankiewicz i Bierut (gracz będzie łączyć postać z imieniem i nazwiskiem). (7-8) zadanie <i>Kto to powiedział?</i> – przyporządkowanie cytatu (charakterystycznej wypowiedzi do postaci) Gomułka (fragment z początkowego filmu) i Cyrankiewicz (reakcja na wydarzenia czerwcowe). Po zrobieniu zadania „ogórek” rusza dalej. ekran 3 Marzec 1968

„ogórek” rusza do roku 1968. Zatrzymuje się z powodu szlabanu z trzema plakatami, które są interaktywne (*Dziady*, strajk studencki i syjoniści do Syjonu).

ekran 4 *Dziady* (plakat)

po prezentacji plakatu pojawiają się zadania typu prawda/fałsz (Reżyserem *Dziadów Adama Mickiewicza w Teatrze Narodowym w Warszawie* był Kazimierz Dejmek, W Polsce stacjonowała Armia Czerwona, Władza PRL przyjęła ze spokojem uliczne wiece i manifestacje społeczeństwa, przeciwko obecności żołnierzy wojsk sowieckich w Polsce).

ekran 5 strajki studentów (jedyne zadanie na tej trasie wspólne dla 4-6 i 7-8, zadanie z ekranu 3 i 6 jest tylko dla graczy 7-8)

gracz jest pod bramą UW podchodzi milicjant, który zamierza wystawić graczowi mandat, który może zabrać część zdobytych punktów, aby tego uniknąć gracz musi odpowiedzieć na pytanie – kto w 1968 roku jest I sekretarzem KC PZPR? Gracz wybiera spośród podanych (przy złej odpowiedzi traci punkty, przy dobrej odpowiedzi zachowuje zgromadzoną punktację).

ekran 6 syjoniści do Syjonu

pojawia się pytania typu prawda/fałsz – obywatele polscy pochodzenia żydowskiego zostali obarczeni winą za wydarzenia marca 1968, władza ludowa zastosowała antysemitkę politykę i na skutek propagandy władz część obywateli polskich pochodzenia żydowskiego zdecydowała się na emigrację.

Linki po skończonym zadaniu

<https://dzieje.pl/aktualnosci/marzec-68>

<http://marzec1968.pl/m68/multimedia-1>

ekran 7 **Grudzień 1970** – „ogórek” dojeżdża do roku 1970 na ekranie pojawia się pomnik stoczniovców. Kierowca prosi o ułożenie wydarzeń w porządku chronologicznym (podwyżka cen żywności, strajk w Stoczni Gdańskiej, interwencja wojska i milicji, ofiary wśród robotników Stoczni Gdańskiej, Edward Gierek I sekretarzem KC PZPR. Jedziesz dalej).

ekran 8 (tablica informacyjna – zmiana) mapa podziału administracyjnego PRL (1975) zestawiona z mapą poprzedniego podziału + zmiana pojazdu z „ogórka” na

	jelcza + fragment kroniki filmowej dot. propagandy sukcesu ekran 9 Radom 1976 – jelczem przemieszczamy się do stacji Radom 1976 (tło zdjęcia IPN) https://czerwiec76.ipn.gov.pl/c76/fotogaleria/2404,Ursus.html ekran 10 narodziny opozycji politycznej – zadanie pojawia się pełne nazwy organizacji opozycyjnych KOR (Jacek Kuroń), ROPCiO (Andrzej Czuma) i KPM (Leszek Moczulski) zadaniem gracza będzie przyporządkowanie postaci do organizacji. ekran 10 Sierpień 1980 – jelczem przemieszczamy się do stacji (w tle zdjęcia IPN i e-podręczniki). ekran 11 logo „Solidarności” – rozsypanka (zadanie polegające na ułożeniu logo) ekran 12 jelcz jedzie i gwałtownie hamuje, na szybkie pojawia się (przykleja) obwieszczenie o wprowadzeniu stanu wojennego. Wyświetlany jest fragment wystąpienia gen. Jaruzelskiego. https://ipn.gov.pl/pl/publikacje/teki-edukacyjne/27585,Stan-wojenny.html https://www.youtube.com/watch?v=7MHPrdAbse0 ekran 13 zadanie polegające na uzupełnieniu luk w tekście dot. stanu wojennego (słownik IPN + zdjęcia) ekran 14 zmiana pojazdu z jelcza na ikarusa + zmiana tła ekran 15 ikarus dojeżdża do mety 1989 (obrad Okrągłego Stołu + wybory czerwcowe) pojawia się hasło <i>wasz prezydent nasz premier</i> (zadaniem gracza jest przeciągnięcie w odpowiednie miejsce portretu postaci z wyboru – Wojciech Jaruzelski, Lech Wałęsa i Tadeusz Mazowiecki (4-6 ma podpisane postacie, a 7-8 dopasowuje portret i imię oraz nazwisko). https://epodreczniki.pl/a/co-serwowano-przy-okraglym-stole/D89XSB4ub film dotyczący Okrągłego Stołu ekran 16 pojawia się napis Rzeczpospolita Polska, znika napis PRL „wjeżdża” korona i umieszcza się na głowie orła oraz pojawia się końcowy wynik np. 60 na 100
Stoień trudności	1

	Działanie (teksty i narracja)	Opisane w poszczególnych ekranach	
	Rozwiązanie i komunikat lektora do rozwiązania	Rozwiązanie1	komentarze do końcowego wyniku wymiatasz, jesteś wielki, historycy mogliby się od Ciebie uczyć, jesteś niezły, ale jeszcze brakuje do szczęścia, potrenuj dalej, mogło być lepiej, nie poddawaj się.
9	Materiały dodatkowe – redaktorzy (linki, źródła)	1. film z Gomułą - https://www.youtube.com/watch?v=pwQTHsMSDF8 (można zaczerpnąć do pozyskania cytatu) 2. przemówienie Cyrankiewicza https://www.youtube.com/watch?v=X7Bf-0klhGo (można zaczerpnąć do pozyskania cytatu) 3. filmy IPN marzec 1968 http://marzec1968.pl/m68/multimedia-1/filmy-operacyjne	
10	Uwagi- redaktorzy	Ostateczne pozyskanie materiałów graficznych, muzycznych i filmowych i innych ze źródeł zewnętrznych należy zweryfikować z dostępnością publiczną (zwłaszcza w kwestii zdjęć postaci). Należy również pamiętać o dostosowaniu dla dzieci słabosłyszących i niewidomych – narzędzie lupka, powiększanie czcionki, zwolnione tempo lektora, opis ekranu - lektor. Każda mapa powinna mieć możliwość zbliżenia przy pomocy lupy.	

Autorzy:

mgr Daniel Siemiński, mgr Beata Nawrocka, mgr Tomasz Szałkowski

WYŁĄCZNE PRAWA AUTORSKIE POSIADA - OŚRODEK ROZWOJU EDUKACJI

MATERIAŁU NIE WOLNO KOPIOWAĆ, UPOWSZECHNIAĆ !

