

Katarzyna Kaczmarek

Lekcja historii w szkole podstawowej w oparciu o metodykę wychowania ZHP na przykładzie zbiórki ruchowej

Według Marka Wardęckiego zbiórka ruchowa to „zabawa w «coś» lub «kogoś», a zatem ma temat zabawy (lub pracy). Charakteryzuje się różnorodnością form działania. Ma wspólne reguły działania i współzycia”¹. Podczas zbiórek ruchy „otwierają się na świat i innych ludzi, uczą się pracować w grupie, rozwijają swoje zainteresowania i zdobywają nowe umiejętności”². Koordynatorem zbiórki jest drużynowy, który jednocześnie pełni w zabawie funkcję wodza, inspiruje ją, koordynuje jej przebieg, ale też aktywnie w niej uczestniczy³. W metodyce pracy gromady ruchowej⁴ rozróżnia się następujące formy pracy: zabawa tematyczna, zwiad ruchowy, gawęda⁵, piosenka i płaś, ruchowe zwyczaje, obrzędy i tajemnice, majsterka, ruchowy teatr, pożyteczne prace, gry i ćwiczenia⁶. Przytoczone definicje charakteryzujące zbiórkę ruchową przypominają definicje lekcji oraz role nauczyciela w procesie nauczania i uczenia się⁷. Z uwagi na zasygnalizowane podobieństwa między definicjami lekcji a zbiórki ruchowej, moim zdaniem, realizując podstawę programową kształcenia ogólnego w przedmiocie historia dla klas 4–8 szkoły podstawowej, można wykorzystywać metodykę pracy gromady ruchowej. Konspekty zbiórek ruchowych, a szczególnie przedstawione w nich formy pracy, takie jak gawęda, majsterka czy ruchowy teatr, prezentowane m.in. w „Zuchmistrzu”⁸, „Świe-

¹ M. Wardęcki, *Zuchy*, Warszawa 1982, s. 109.

² *W krainie zabawy. Poradnik drużynowego gromady ruchowej*, red. E. Kulczyk-Prus, A. Wittenberg, Łódź 2011, s. 11.

³ Uchwała nr 17/XXXVIII Rady Naczelnej ZHP z dnia 31 grudnia 2014 r. w sprawie systemu metodycznego ZHP (dalej: uchwała w sprawie systemu metodycznego ZHP).

⁴ Gromada ruchowa to dzieci w wieku 6–9 lat. W klasie 4 lub 5 przechodzą do drużyny harcerskiej. Aktualnie w klasach czwartych są uczniowie, którzy mają 9–10 lat. Propozycje metodyczne dla gromad ruchowych moim zdaniem odpowiadają emocjonalnie uczniom klas 4. Natomiast w klasach starszych metody ruchowe można rozbudować, tak by odpowiadały uczniom w wieku starszym.

⁵ Gawęda to opowiadanie, opowieść, pogadanka używana zazwyczaj na początku zbiórki w celu dostarczania informacji, pobudzania wyobraźni, wytworzenia odpowiedniego nastroju.

⁶ Uchwała w sprawie systemu metodycznego ZHP.

⁷ Zob. *Sztuka nauczania. Czynności nauczyciela*, red. K. Kruszewski, Warszawa 2012; Cz. Kupisiewicz, *Dydaktyka. Podręcznik akademicki*, Kraków 2012; T. Słowikowski, *Metodyka nauczania historii*, Warszawa 1975.

⁸ Czasopismo metodyczne dla instruktorów ruchowych Związku Harcerstwa Polskiego i nauczycieli wychowania przedszkolnego i zintegrowanego, wydawane jako kwartalnik w Warszawie przez Hufiec Warszawa Praga Południe i Instruktorski Krąg Pokoleń „Romanosy”.

cie Młodych⁹, na stronie internetowej Centralnego Banku Pomysłów¹⁰ oraz w innych materiałach metodycznych dla drużynowych gromad zuchowych, odpowiadają wymaganiom podstawy programowej realizowanej przez nauczyciela historii szkoły podstawowej.

Analizując treści wymienionych pomocy metodycznych, zastanawiałam się, jakie przykłady wybrać, aby ukazać podobieństwa lekcji historii do zbiórki zuchowej. Tak więc celem artykułu jest próba ukazania, że lekcja historii, może zostać przeprowadzona przez nauczyciela historii z wykorzystaniem metodyki zuchowej. W prezentowanym tekście podjęto także próbę przeglądu wybranych form pracy gromady zuchowej, przedstawionych na łamach publikacji metodycznych ZHP. Z racji ogromu materiału poddanego analizie¹¹ konieczna była jego selekcja. W efekcie przeanalizowano 60 konspektów zbiorów zuchowych¹². W tekście wyróżniono te elementy metody pracy gromady zuchowej, które moim zdaniem przedstawiają wykorzystanie danej formy w praktyce i mogą stanowić inspirację do pracy z nową podstawą programową¹³, obowiązującą od roku szkolnego 2017/2018.

Gawęda

Za pomocą gawędy nauczyciel może przekazać uczniom informacje o zjawiskach historycznych, faktach, wydarzeniach, ludziach. „Gawęda musi trzymać zuchy w napięciu. Musi mieć cechy dobrego opowiadania dla dzieci lub filmu przygodowego. A więc: poznajemy bohaterów, okoliczności, w których się znajdują, sytuacja zaczyna się komplikować, narasta walka dobrego ze złym. Wreszcie konflikt dochodzi do zenitu, rozwiązanie konfliktu (uczucie ulgi) i zakończenie. [...] Gawęda musi być dobrze opowiadana. Umiejętność operowania słowem jest konieczna”¹⁴. Gawęda nie powinna przekroczyć 15 minut. Niektóre mogą trwać nawet tylko 2–5 minut. Należy wykorzystywać gesty oraz grać twarzą.

⁹ Polskie czasopismo dla młodzieży wydawane w Warszawie w latach 1949–1993.

¹⁰ Centralny Bank Pomysłów (<http://cbp.zhp.pl>) jest platformą, do której trafiają materiały wypracowywane na wszystkich szczeblach harcerskiej struktury przez jej instruktorów.

¹¹ „Zuchmistrz”, zasoby Centralnego Banku Pomysłów (CBP), miesięcznik „Czuwaj”, „Świat Młodych. Dla drużyn zuchowych”. *Wielka wojna z zakonem krzyżackim*, „Zuchmistrz” 2005, nr 10, s. 91–92.

¹² Przeanalizowano następujące zeszyty „Zuchmistrza”: nr 8/2004, nr 9–12/2005, nr 13–16/2006, nr 17–20/2007, nr 21–24/2008, nr 25–28/2009, nr 30/2010 oraz wydanie specjalne; „Świata młodych. Dla drużyn zuchowych”: listopad 1983, luty 1984; „Świata Młodych”: nr 47/21.04.1981, nr 48/23.04.1981, nr 49/25.04.1981; CBP: propozycje programowe, m.in. *W tobie jest światło; Sola Scriptura. Jubileusz 500 lat reformacji; Zalogowani przez chrzest*.

¹³ Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz. U. poz. 365).

¹⁴ M. Wardęcki, *Zuchy...*, s. 195–196.

Poniżej przytoczę gawędę o *Wielkiej wojnie z zakonem krzyżackim*¹⁵. Według mnie jest to przykład gawędy doskonałej, która w swej treści zawiera wszystkie jej definicyjne cechy. Zaprezentowaną gawędę można opowiedzieć w klasie 4, realizując następujące treści z podstawy programowej: „postacie i wydarzenia o doniosłym znaczeniu dla kształtowania polskiej tożsamości kulturowej. Uczeń sytuuje w czasie i opowiada o: [...] Zawiszy Czarnym i grunwaldzkim zwycięstwie” oraz treści dodatkowe, nieobowiązkowe, do wyboru przez nauczyciela w porozumieniu z uczniem: „Zamki i rycerze. Znaczenie, uzbrojenie, obyczaj”¹⁶.

Wielka wojna z zakonem krzyżackim

Po zawarciu unii polsko-litewskiej Krzyżacy rozgłaszali po świecie, że Litwini tylko pozornie przyjęli wiarę chrześcijańską, a Polacy sprzymierzyli się z poganami. Z różnych krajów Europy przybywali do Krzyżaków rycerze, którzy pragnęli walczyć przeciwko poganom.

Zaczęły się przygotowania do wojny, zarówno po stronie krzyżackiej, jak i po stronie polskiej.

Polscy rycerze, służący na obcych dworach, wracali do kraju. Przybył też najslynniejszy z nich – Zawisza Czarny. Król Jagiełło zarządził wielkie łowy, ażeby zgromadzić zapasy mięsa, rozkazał też potajemnie zbudować składany most, który by można przerzucić przez Wisłę w wybranym miejscu. Wiosną 1410 r. zaczęły się zbierać wojska polskie i litewskie. W wojsku polskim były najemne oddziały czeskie, a w litewskim – oddziały ruskie, a nawet tatarskie. Razem zebrała się ogromna armia, jakiej Polska nigdy przedtem nie wystawiła.

15 lipca 1410 r. wojska polskie i litewskie spotkały się z Krzyżakami pod Grunwaldem. Krzyżacy mieli doborowe rycerstwo, świetnie uzbrojone, na wspaniałych koniach. Byli pewni swego zwycięstwa. Rycerstwo polskie uzbrojeniem dorównywało krzyżackiemu. Gorzej uzbrojone były oddziały litewskie i ruskie.

Dzień był bardzo słoneczny, gdy wojska polskie i krzyżackie stanęły naprzeciw siebie. Krzyżacy ustawili się na wzniesieniu, a Polacy i Litwini na skraju lasu. Król Władysław zarządził, by przed bitwą odprawiono mszę na intencję zwycięstwa, potem polecił odprawić jeszcze jedną. Krzyżacy w stalowych pancerzach piekli się w słońcu. Zniecierpliwiony wielki mistrz Krzyżaków wysłał do Jagiełły heroldów z dwoma mieczami, zachęcając, by „z większą odwagą przystąpili do boju i nie kryli się w lasach i gajach”. Król spokojnie zniósł zniewagę.

Do bitwy pierwsi ruszyli Krzyżacy. Ruszyli wówczas i Polacy, śpiewając prastarą pieśń „Bogurodzica”. Wojskiem polskim dowodził w bitwie Zyndram z Myszkowic, a litewskim wielki książę Witold. Król z nielicznym orszakiem konno stał i kierował bitwą.

Oba wojska starły się. Z początku nie było widać przewagi żadnej ze stron, lecz wkrótce Litwini i Tatarzy nie wytrzymali krzyżackiego uderzenia i rzucili się do ucieczki. Część Krzyżaków rzuciła się za nimi w pogoń.

Zrazu wydawało się, że Polacy nie dotrzymają pola, lecz powoli Krzyżacy zaczęli ustępować. Sytuacja zmieniła się znów na niekorzyść Polaków, gdy na pole bitwy powróciły te oddziały krzyżackie, które ściągały Litwinów i z boku uderzyły na Polaków. Polskie szyki zachwiały się, lecz nie trwało to długo. Krzyżacy znów zaczęli się cofać. Wielki mistrz posłał do

¹⁵ *Wielka wojna z zakonem krzyżackim...*

¹⁶ *Podstawa programowa – historia – klasy IV–VIII* (klasa 4, punkt 3.5, treści dodatkowe – punkt 5), <https://men.gov.pl/wp-content/uploads/2016/11/podstawa-programowa-historia-klasy-iv-viii.pdf> [dostęp: 6.11.2017].

bitwy ostatni odwód i sam ruszył do walki. Tylko na krótko powstrzymało to napór Polaków. Zwycięstwo przechyliło się na ich stronę. Nieoczekiwanie też powrócili Litwini i włączyli się do bitwy.

Krzyżacy ponieśli zupełną klęskę. Niewielu z nich uszło z pola bitwy, kto nie zginął, dostał się do polskiej niewoli. Poległ wilki mistrz zakonu Ulrich von Jungingen. Potęga krzyżacka została złamana na zawsze.

W bitwie tej wstąpił się znany polski rycerz Zawisza Czarny. Stoczył on walkę z olbrzymim rycerzem niemieckim Arnoldem von Baden, który raził śmiertelnie każdego, kto próbował do niego podejść. Najechał go wreszcie sam Zawisza Czarny Sulimczyk, lecz widząc rycerza bez konia i nie chcąc przeciw rycerskiemu prawu z tyłu uderzać, zeskokczył z konia i zaczął nań wołać:

– Zwróć, Niemcze, głowę i poddaj się albo spotkaj ze mną!

A Arnold, poznawszy Zawiszę, rzekł sobie w duszy: „Śmierć idzie i moja godzina wybiła, albowiem jemu nikt nie odejmie się żywy. Gdybym jednakże go zwyciężył, zyskałbym chwałę nieśmiertelną, a może i życie ocalił”. To rzekłszy skoczył ku niemu i starli się jak dwie burze na ziemi trupami usłanej. Lecz Zawisza tak okrutnie siłą nad wszystkim górował, że nieszczęśni to byli rodzice, kutych dzieciom wypadło się z nim spotkać w boju. Jakoż pod ciężcem jego miecza pękła kuta w Malborku tarcza, pękł jak gliniany garnek stalowy hełm i mężny Arnold padł z rozciętą na dwoje głową...

Dzień to był dla zakonu i wszystkiego zachodniego rycerstwa największej klęski.

Powyższa gawęda, zastosowana jako rekapitulacja wtórna (utrwalenie materiału z poprzedniej lekcji oraz jego kontrola¹⁷) będzie także ogniwem wiążącym z tematem nowej lekcji, podczas której uczeń zapozna się m.in. z postacią Zawiszy Czarnego, Ulrycha von Jungingena, przebiegiem bitwy pod Grunwaldem i biorącymi w niej udział rycerzami. Dowie się, kim był rycerz, jakie były jego charakterystyczne cechy. Pozna też znaczenie terminów: rycerz, miecz, kopia, herb, kodeks honorowy, wojna, bitwa.

Wąskie ramy artykułu uniemożliwiają prezentację innych gawęd w całości, dlatego sporządziłam zestawienie gawęd, które również są warte wyróżnienia z odniesieniem do podstawy programowej:

- gawędy o Hellenach i Helladzie zaprezentowano m.in. w „Świecie Młodych”¹⁸, teksty te można zrealizować w klasie 5; według podstawy programowej, omawiając starożytną Grecję, uczeń „charakteryzuje strukturę społeczeństwa i system wierzeń w [...] Grecji [...] – umiejscawia w czasie i zna różne systemy sprawowania władzy oraz organizację społeczeństwa w [...] Atenach peryklejskich [...]”¹⁹;
- gawęda o „polowaniu na niedźwiedzia”²⁰, którą proponuję się posłużyć w klasie 6; dzięki niej uczeń może opisać „model polskiego życia gospodarczego w XVI w., uwzględniając działalność gospodarczą polskiej szlachty i rolę chłopów”²¹;

¹⁷ Według podstawy programowej poprzednia lekcja powinna być o królowej Jadwidze, Władysławie Jagiellu, unii polsko-litewskiej.

¹⁸ „Świat Młodych”, listopad 1983, s. 4–5.

¹⁹ *Podstawa programowa...* (klasa 5, punkty 1.3, 1.4).

²⁰ *Polowanie na niedźwiedzia*, „Zuchmistrz” 2006, nr 16, s. 117–118.

²¹ *Podstawa programowa...* (klasa 5, punkt 10.7).

– gawęda o mieniu Wojtku²², którą można wykorzystać, realizując treści podstawy programowej w klasie 8: „uczeń umieszcza w czasie i przestrzeni działania polskich formacji na różnych frontach i obszarach toczącej się wojny”²³.

Należy jednak pamiętać, iż „dobry gawędziarz obserwuje swych słuchaczy. Ich miny najlepiej świadczą, że gawęda chwyciła lub że czegoś nie rozumieją. Potrafi także z miejsca wyciągać wnioski. Jeśli temat nie zainteresowałuchów – trzeba zmierzać prędko do końca!”²⁴

Zabawy i gry

W procesie nauczania – uczenia się historii nie sposób pominąć humoru. Według Barbary Kubis i Adama Suchońskiego treści humorystyczne w sposób bezpośredni koncentrują uwagę ucznia na tematyce zajęć, „może to nam pomóc nie tylko w rozbudzeniu zainteresowania problematyką lekcji, ale także w podtrzymywaniu tego zainteresowania”²⁵.

W propozycji programowej pt. *Dawno, dawno temu, kiedy wszystko się zaczęło*²⁶ przedstawiono wykorzystanie różnych zabaw i gier. Jedną z nich jest zabawa o nazwie Cetno-lichy – słowiańska gra, którą opisał Wincenty Kadłubek w swojej kronice z przełomu XII i XIII w., a była pewnie znana jeszcze wiele lat wcześniej. „«Cetno» oznacza liczbę parzystą, a «lichy» nieparzystą. Zabawa polega na tym, że gracze odgadują, czy prowadzący trzyma w ręku parzystą czy nieparzystą liczbę drobnych przedmiotów. Wcześniej trzeba się umówić z suchami, że jedna część suchówki to cetno, druga – lichy. Suchy, dokonu-

²² *Teka drużynowego. Czerwone maki*, red. A. Kazek, M. Skrzydlewski, Warszawa 2014, s. 8.

²³ *Podstawa programowa...* (klasa 8, punkt 4.2).

²⁴ M. Wardęcki, *Zuchy...*, s. 197. Więcej porad o tym, „jak dobrze gawędzić”, znajduje się w książce *W krainie zabawy. Poradnik drużynowego...*, s. 112–115. Przedstawione tam gawędy można również wykorzystać jako propozycję na tematy godzin do dyspozycji z wychowawcą.

²⁵ B. Kubis, A. Suchoński, *Możliwość wykorzystania elementów humoru w edukacji historycznej*, „Wiadomości Historyczne” 1996, nr 1, s. 38.

²⁶ *Dawno, dawno temu, kiedy wszystko się zaczęło: propozycja programowa Głównej Kwatery ZHP*, Warszawa 2016. Celem niniejszej propozycji jest m.in.: przypomnienie wydarzenia chrztu Polski, jego kontekstu i znaczenia, twórcze podjęcie chrześcijańskiego dziedzictwa Polski, popularyzacja wiedzy historycznej o początkach państwa polskiego, pogłębienie znajomości znaczenia regionu Wielkopolski oraz Poznania i Gniezna w kształtowaniu państwa Polan, lepsze poznanie zabytków i miejsc kultury na terenie Wielkopolski związanych z wydarzeniem chrztu księcia Mieszka I. W związku z powyższym, moim zdaniem, warto się zapoznać z całą propozycją, ponieważ w dużej mierze odpowiada treścią podstawie programowej klasy 4: uczeń zna symbole narodowe (barwy, godło, hymn narodowy), najważniejsze święta narodowe i państwowe, potrafi wytłumaczyć ich znaczenie (*Podstawa programowa...*, punkt 2.1); wiąże najważniejsze zabytki i symbole kultury polskiej z właściwymi regionami (punkt 2.3); zna legendy o początkach państwa polskiego (punkt 2.2); sytuuje w czasie i opowiada o księciu Mieszku i czeskiej Dobrawie – chrzcie Polski (punkt 3.1); nieobowiązkowe tematy: ród Piastów – legendy związane z rodem (treści dodatkowe – punkt 1); chrzest Polski (treści dodatkowe – punkt 2). Nauczyciel historii na pewno znajdzie ciekawe, gotowe materiały, które będzie mógł wykorzystać podczas lekcji.

jąc wyboru, biegną do odpowiedniej części. Kto nie zgadnie, odpada z gry²⁷. Oczywiście nauczyciel umawia się z uczniami, a grę można przeprowadzić na szkolnym korytarzu.

Kolejną grą jest „historyczne memory, w której wykorzystano przedmioty codziennego użytku z życia Słowian (zabytki archeologiczne). Po znalezieniu dwóch takich samych kart należy objaśnić, co jest na obrazku²⁸. Ten ciekawy pomysł jak najbardziej można wykorzystać na końcu lekcji jako rekapitulację pierwotną bądź jako element powtórzeniowy, np. przed sprawdzianem. Nauczyciel powinien przygotować więcej zestawów. W grę można grać zespołowo lub dwójkami. Element rywalizacji urozmaici lekcję.

Grą, z którą warto się również zapoznać w omawianej propozycji, są puzzle z „portretami Mieszka I i Dobrawy (np. według rysunków wykonanych przez Jana Matejkę) – należy przygotować komplet dla każdej szóstki i ogłosić konkurs, która szóstka ułoży szybciej²⁹.

W pozycji *Teka drużynowego. Harcerki i harcerze w Powstaniu Warszawskim*³⁰ opisano przykłady zabaw, które można wykorzystać w klasie 4, omawiając czas drugiej wojny światowej, np.: „zdobynamy szyfr. Zuchy uczą się szyfru cyfrowego, ale najpierw muszą wytrenować swoją spostrzegawczość i odnaleźć ukryte w miejscu zbiórki 24 litery i 24 liczby. Następnie wspólnie przypisują literom dowolne liczby, najlepiej w taki sposób, by nietrudno było zapamiętać zasadę, np. zaczynając od litery «w» jak wojna. Zaszzyfrowany wyraz «zuch»: 3, 24, 6, 11³¹.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M	N	O	P	R	S	T	U	W	Y	Z
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	1	2	3

Uczniowie mogą szyfrować różne wyrazy czy informacje. Nauczyciel może podzielić zespół klasowy na grupy lub uczniowie mogą pracować indywidualnie. Może też pokrywać w klasie zaszzyfrowane informacje (np. słowa klucze dotyczące tematu lekcji). Zadaniem uczniów byłoby odnalezienie jak największej liczby zaszzyfrowanych słów.

Kolejną pozycją zabawy z *Teki drużynowego* jest „Kraina prawdy, kraina fałszu”. „Drużynowy wyznacza w zuchówce dwa miejsca, z których jedno to kraina fałszu, a drugie – kraina prawdy. Następnie wymienia różne cechy lub przejawy działania. Zuchy zastanawiają się, czy przywołane słowa rzeczywiście charakteryzowały zawiszaków. Po podjęciu decyzji biegną w odpowiednie miejsce. Przykładowe hasła: spryt, kłótniowość, ambicja, odwaga, postępy w nauce, zaradność, pomoc słabszym, wiara, honor, punktualność, obowiązkowość, spóźnianie się, solidarność, lenistwo, humor, niestaranność, pomysłowość, pracowitość, prawdomówność, roztargnienie, rzetelność, uczciwość, koleżeństwo, patriotyzm, rozmowność³².

²⁷ *Dawno, dawno temu...*, s. 20.

²⁸ *Ibidem*, s. 16.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ *Teka drużynowego. Harcerki i harcerze w Powstaniu Warszawskim*, red. A. Kazek, Warszawa 2014.

³¹ *Ibidem*, s. 8.

³² *Ibidem*, s. 12.

*Raduje się serce. Materiały dla drużynowego dotyczące: 100. rocznicy wybuchu I wojny światowej, harcerzy w Legionach, Święta Niepodległości i odzyskania jej przez Polskę w 1918 r.*³³ to propozycja metodyczna ZHP prezentująca materiały o tematyce niepodległościowej. Interesująca jest zabawa w musztrę, która moim zdaniem, może być ciekawym przerywnikiem lekcji. Należy poinformować uczniów, że każdy żołnierz walczący o niepodległość musiał dobrze znać zasady musztry. Według mnie lekcja powinna odbyć się w holu lub korytarzu szkoły. Uczniowie biegając, obserwują zachowanie nauczyciela, gdy ten „pokaże np. ręce do góry, to muszą stanąć na baczność; gdy da ręce w dół, to robią spocznij i dalej biegają po sali i tak dalej”³⁴.

Piosenka i płas³⁵

W myśl własnego przekonania, wynikającego z wykonywanego zawodu nauczyciela historii w szkole podstawowej, jestem zdania, że uczeń poprzez skojarzenia zapamiętuje tematykę danej lekcji. W związku z tym postanowiłam przedstawić wybrane piosenki oraz płasy ruchowe, które można wykorzystać podczas lekcji historii.

Piosenka *Konspiracja* nadaje się do omówienia tematyki związanej z drugą wojną światową, zarówno w klasie 4, jak i 8³⁶.

Jest słowo konspiracja, co znaczy, nie wie nikt,
 Nieziemska to atrakcja, duchowy raczej wikt.
 Iluzja i złudzenie, powietrze, eter, mgła,
 Lecz w życiu to znaczenie fenomenalne ma.
 Przeciętny konspirator wygląda z grubsza tak:
 Uprzejmy, miły, greczny, szczególnych znaków brak.
 Gdy ma powiedzieć słowo, ostrożny jest ten gość,
 Pod szafę wchodzi z głową, czy tam nie siedzi ktoś.
 Jest miły, greczny, ach, wielki Boże,
 Nie mówi nigdy brzydkich słów,

³³ *Raduje się serce! Materiały dla drużynowego dotyczące: 100. rocznicy wybuchu I wojny światowej, harcerzy w Legionach, Święta Niepodległości i odzyskania jej przez Polskę w 1918 r.*, Warszawa 2014. Odniesienia do *Podstawy programowej...* (klasa 4, punkt 2.1).

³⁴ *Raduje się serce! Materiały dla drużynowego...*, s. 30. Uwaga: przedstawiona zabawa powinna się odbyć – dla bezpieczeństwa – na korytarzu szkolnym.

³⁵ Problem wykorzystania muzyki na lekcjach historii opisał m.in. M. Fic, *Polska muzyka młodzieżowa w edukacji historycznej i obywatelskiej*, „Wiek Stare i Nowe” 2011, nr 3 (8), s. 179–193; M. Hoszowska, *Muzyka rozrywkowa w nauczaniu historii*, „Wiadomości Historyczne” 1998, nr 3, s. 163–168.

³⁶ „Uczeń charakteryzuje politykę Niemiec na terenach okupowanej Europy; przedstawia zagładę Żydów oraz Romów i eksterminację innych narodów; zna przykłady bohaterstwa Polaków ratujących Żydów z Holokaustu” (klasy 5–8, punkt XXXIII.2); „sytuuje w czasie i opowiada o «Zośce», «Alku», «Rudym» i «Szarych Szeregach»” (klasa 4, punkt IV.14). *Podstawa programowa kształcenia ogólnego z komentarzem. Szkoła podstawowa. Historia*, <https://www.ore.edu.pl/wp-content/uploads/2017/05/historia.-pp-z-komentarzem.-szkola-podstawowa-1.pdf> [dostęp: 6.11.2017].

Ach, skądże znowu, tak być nie może,
Ach, skądże znowu, skądże znów³⁷.

Nauczyciel powinien głośno odczytać lub odśpiewać treść piosenki, objaśnić niezrozumiałe fragmenty, zwrócić uwagę na jej żartobliwy charakter³⁸.

*Krakowscy Żacy*³⁹ to piosenka, którą można wykorzystać podczas lekcji o Kazimierzu Wielkim⁴⁰, a w szczególności o fundacji Akademii Krakowskiej. Proponuję przedstawić jej krótki fragment na zakończenie lekcji. Jestem przekonana, że większość uczniów zapamięta go i będzie kojarzyła z postacią Kazimierza Wielkiego – „Żaku miły żaku, dziury masz w kubraku. Gdyby cię nie było, smutny byłby Kraków. A tak a tak! Niech nam żyje żak! Bo bez żaka krakowiakom czegoś będzie żal⁴¹”.

Zuchowym płasem, który nadaje się do modyfikacji, jest *Książę Jeremi*⁴². Można zamienić księcia Jeremiego na króla Sobieskiego i mamy płas do wykorzystania podczas omawiania wojen XVII w.⁴³: „Król Sobieski miał trzech husarów, trzech husarów miał król Sobieski, a oni siedli i nic nie jedli, tylko śpiewali sobie tak...”.

Podczas zajęć proponuję także wykorzystać „zuchowy okrzyk”. Okrzykiem można rozpocząć lekcję np. o działaniach polskich formacji na różnych frontach i obszarach toczącej się wojny. „Miś Wojtek – się bawi. Miś Wojtek – pomaga. Miś Wojtek – żołnierzom dodaje odwagi. Poznamy przygody misia i żołnierzy. W niektóre nam trudno będzie uwierzyć dzisiaj⁴⁴”. Rozpoczynając lekcję okrzykiem, bez wątplenia wywrzemy na uczniach wrażenie. W pamięci powinno zostać skojarzenie, że Miś Wojtek był postacią historyczną, która znalazła się w szeregach 2 Korpusu Polskiego dowodzonego przez gen. Władysława Andersa.

Majsterka

Zuchowe majsterki dzieli się na szybkie do wykonania majsterki minutki, które można wykonać w czasie do dziesięciu minut, majsterki statyczne, tj. rekwizyty do zastoso-

³⁷ *Teka drużynowego. Harcerki i harcerze w Powstaniu Warszawskim...*, s. 8.

³⁸ Kubis i Suchoński wskazują, że „anegdoty z tego okresu nie zawsze oddawały tragizm bytowania w okresie okupacji. Należy je więc potraktować jako próbę swoistego odreagowania ludzi żyjących w nieustannym zagrożeniu. Jest to uwaga konieczna, aby w świadomości młodzieży nie ukształtował obrazu odbiegającego od rzeczywistości historycznej”;*Możliwość wykorzystania elementów humoru...*, s. 38–43.

³⁹ „Zuchmistrz” 2006, nr 16, s. 42.

⁴⁰ Podstawa programowa klasy 4 – uczeń sytuuje w czasie i opowiada o ostatnim z Piastów – Kazimierzu Wielkim (punkt 3.3), krakowskich żakach (punkt 3.6).

⁴¹ „Zuchmistrz” 2006, nr 16, s. 42.

⁴² *Ibidem*, s. 112.

⁴³ *Podstawa programowa kształcenia ogólnego z komentarzem...* – „uczeń sytuuje w czasie i opowiada o bohaterach wojen XVII w. – przeorze Augustynie Kordeckim, hetmanie Stefanie Czarnieckim i królu Janie III Sobieskim” (punkt IV.7).

⁴⁴ Fragment został lekko zmodyfikowany. Zapis oryginalny: „Miś Wojtek – się bawi. Miś Wojtek – pomaga. Miś Wojtek – żołnierzom dodaje odwagi. Poznajemy przygody misia i żołnierzy. W niektóre nam dzisiaj aż trudno uwierzyć”. *Teka drużynowego. Czerwone maki...*, s. 11.

wania podczas zabawy w teatr (np. tarcza, miecz, dzida) oraz majsterki dynamiczne, które można wykorzystać poza zbiórką (np. latawce, kukielki)⁴⁵.

Zuchową majsterkę najlepiej wykorzystać podczas lekcji w klasie 4. W klasach starszych zabawa majsterką może być nużąca lub nawet infantylna, nauczyciel, znający klasę, sam powinien zdecydować, czy majsterka będzie odpowiednim zajęciem. Uważam, że będzie to interesujące rozwiązanie i zabawa także w szkołach, w których są klasy z oddziałami integracyjnymi.

Przykłady trzech majsterek do wykonania:

1. Kotylion – lekcje o tematyce niepodległościowej: „Zawsze w czasie świąt narodowych powinno się nosić biało-czerwone kotyliony, aby uczcić dany dzień. [...] Robimy kotylion ze zdobytych materiałów. Na jeden kotylion potrzeba: dwie wstążki koloru białego i czerwonego, dwa okręgi z tektury, większy o średnicy 9 cm i szerokości 2,5 cm oraz mniejszy o średnicy 6 cm i szerokości 2 cm, koło z materiału lub tektury o średnicy 2,5 cm, nożyczki, klej lub zszywacz, zapinka”⁴⁶. Wcześniej nauczyciel może polecić uczniom, aby jako zadanie domowe przygotowali potrzebne elementy do stworzenia kotylionu na lekcji.
2. „Mundur dla niedźwiadka” jako zadanie domowe dodatkowe. Uczniowie tworzą projekty munduru dla niedźwiadka Wojtka, wzorując się na mundurach 2 Korpusu Polskiego dowodzonego przez gen. Władysława Andersa, np. „wycinają z zielonego i szarego materiału jego elementy i nakleją je na kontur misia na wcześniej przygotowanych przez drużynowego kartonach. Po zakończeniu majsterki przedstawiają swoje projekty”⁴⁷.
3. Maski teatralne – lekcje o starożytnej Grecji⁴⁸: „maski można wykonać kilkoma sposobami. Najprostszą jest maska z kartonu. Po narysowaniu wycinamy najpierw otwory na oczy i usta. Przymierzamy, wycinamy resztę. Nos może powstać przez nacięcie kartonu z boku i od dołu, albo wycięcie szczeliny i wklejenie odpowiedniego klina – jak na rysunku niżej [il. 1]. Włosy i broda przez nacięcie pasków i ich zagięcie”⁴⁹.

Zuchowy teatr

Zuchowy teatr stanowi częsty element zbiórek i na dobrą sprawę pasuje do każdego tematu. Czym więc jest i dlaczego warto wykorzystać go podczas lekcji? Moim zdaniem jest tym samym co drama⁵⁰. Zabawa w teatr daje możliwość przeżycia i utożsamienia się

⁴⁵ M. Wardęcki, *Zuchy*, s. 263.

⁴⁶ *Raduje się serce! Materiały dla drużynowego...*, s. 30.

⁴⁷ *Teka drużynowego. Czerwone maki...*, s. 12.

⁴⁸ Podstawa programowa klasy 5 – „uczeń charakteryzuje strukturę społeczeństwa i system wierzeń w [...] Grecji” (1.3), „charakteryzuje najważniejsze osiągnięcia kultury materialnej i duchowej świata starożytnego w różnych dziedzinach: filozofii, nauce, prawie, architekturze, sztuce, literaturze” (1.6).

⁴⁹ „Świat Młodych”, listopad 1983, s. 13.

⁵⁰ Drama – metoda pozwalająca połączyć zabawę i działanie. Według Tomasza Maćkowskiego „podczas zajęć przeprowadzanych z jej wykorzystaniem uczniowie wczuwają się w role historycznych bohaterów: w zainscenizowanych scenkach starają się przedstawić ich emocje, poglądy i zachowanie. Drama rozwija wyobraźnię, pomysłowość, empatię, zdolności artystyczne, umiejętności nazywania i okazywania emocji oraz znajomość



Il. 1. Wzory masek wykorzystywane podczas lekcji o starożytnej Grecji

Źródło: „Świat Młodych”, listopad 1983, s. 13.

z bohaterami i ich problemami. Według autorów poradnika drużynowego gromady zuchowej: „tworzenie przedstawienia teatralnego pozwala na ćwiczenie nowych umiejętności i kompetencji społecznych. Zuchy uczą się pokonywać własną nieśmiałość, mówić do dużej grupy, prezentować siebie. Mają możliwość ćwiczenia różnego rodzaju zachowań twórczych. Scenografia, maski czy kostiumy ułatwiają to. Przygotowanie przedstawienia może spełnić ważną rolę w społecznym rozwoju gromady. Uczy zuchy pracować razem i przynosi wielką satysfakcję ze wspólnego działania. Zajęcia teatralne mogą pomóc zuchom w ćwiczeniu różnych kompetencji szkolnych. Najważniejsze z nich to ćwiczenie wymowy i dykcji oraz rozwijanie pamięci biernej (doskonalenie zapamiętywania)⁵¹.

Przykładem zuchowego teatru, który „daje możliwość przeżycia i utożsamienia się z bohaterami i ich problemami”⁵² jest teatr pt. „Z życia zawiszaka”⁵³ oraz „Raz, dwa, trzy, nieprzyjaciel patrzy”⁵⁴ (na wzór „Baba Jaga patrzy”) – to ciekawy pomysł na podsumowanie lekcji. Nauczyciel dzieli uczniów na zespoły. Zadaniem do wykonania będzie zaprezentowanie działań wykonywanych przez zawiszaków (np. przekazanie meldunku,

rozmaitych ról społecznych. Można wyszczególnić kilka odmian tej metody: stop-klatkę, wejście w rolę, inscenizację improwizowaną, udawaną fotografię, zabawę w muzeum, wywiad oraz rzeźbę”, T. Maćkowski, *Program nauczania historii w klasach 4–8 szkoły podstawowej „Wczoraj i dziś”*, Warszawa 2017, s. 70. Według Janiny Wróblewskiej różnorodność technik wykorzystywanych przez dramę sprawia, że może być stosowana na różnych lekcjach, również lekcji historii. Wróblewska powołuje się na słowa Caldwell’a Cooka, prekursora dramy w Anglii. Cook uważał, że „wchodzenie w rolę i odgrywanie pewnych faktów i wydarzeń to najbardziej skuteczną metodą nauczania historii, szczególnie we wczesnym okresie przyswajania wiedzy przez ucznia. Odkrywanie faktów historycznych – twierdził – umożliwia ich rozumienie i zapamiętywanie”, cyt. za: J. Wróblewska, *Drama – rozwój i potencjał metody*, „Argumenta Historica” 2014, nr 1, s. 161–170.

⁵¹ *W krainie zabawy. Poradnik drużynowego...*, s. 139.

⁵² *Ibidem*.

⁵³ *Teka drużynowego. Harcerki i harcerze w Powstaniu Warszawskim...*, s. 10.

⁵⁴ *Ibidem*, s. 11–12.

pomoc rannemu, praca powstańczego listonosza, obserwacja ruchów nieprzyjacielskich wojsk).

* * *

Intencją niniejszego artykułu było zaprezentowanie wybranych metod pracy gromady ruchowej w kontekście wykorzystania ich jako metod dydaktycznych przez nauczyciela historii w szkole podstawowej. Celowo nie wskazano, którą z form z metodyki ruchowej najlepiej wprowadzić na gruncie szkolnej edukacji historycznej, ponieważ efektywność metod nauczania i tak zależy od konkretnych warunków oraz okoliczności, w których będą stosowane. Podczas wyboru danej metody należy jednak pamiętać, że „dobry nauczyciel powinien ponadto przeanalizować własne umiejętności dydaktyczne, stan wiedzy i doświadczenie. Lepiej czasami zastosować metodę mniej atrakcyjną dla ucznia, ale za to bardziej znaną nauczycielowi, w której potrafi on zdecydowanie pewniej określić optymalne warunki i zasady pracy, a tym samym przewidywane efekty”⁵⁵. W artykule ukazano, że metody pracy gromady ruchowej korespondują z metodami dydaktycznymi oraz mogą zostać zaadaptowane na potrzeby szkolnego kształcenia historycznego. Wykazano również, iż zaprezentowane w tekście propozycje programowe ZHP stanowią mogą kolejne źródło inspiracji dla nauczyciela w prowadzeniu lekcji.

Słowa kluczowe: metodyka gromady ruchowej, lekcja historii, ZHP, wychowanie

History in Primary School Based on the Methodology of ZHP on the Example of Meetings Cub Scouts

In the Cub Scout methodological programme, an important role is played by discovering the world through play. The basic forms of work are: thematic fun, storytelling, song and chore, customs, rituals and secrets, do-it-yourself, daring theater, useful works, games and exercises. The article shows the use of Cub Scout methodology by a history teacher.

⁵⁵ *Edukacja historyczna w szkole. Teoria i praktyka*, red. E. Chorąży, D. Konieczka-Śliwińska, S. Roszak, Warszawa 2008, s. 113.