A blue-tinted portrait of Fryderyk Chopin, showing his characteristic wavy hair and a slight beard, looking slightly to the right.

Scenariusz STEAM

# Fryderyk Chopin

Etap:

Projekt realizowany  
w Partnerstwie:

przedszkole, szkoła podstawowa, liceum ogólnokształcące

Fundacja STEAM Polska oraz iDream Apple Premium  
Education Partner

Marlena Plebańska



Professional Learning  
Specialist

1.

PROJEKT STEAM

# Mały Frycek

## i jego świat muzyki



Grupa wiekowa: przedszkole

**Cel główny:** Wprowadzenie dzieci w świat małego Fryderyka Chopina poprzez odkrywanie muzyki, poznanie fortepianu i stworzenie własnego układu choreograficznego inspirowanego twórczością kompozytora. Dzieci poznają dzieciństwo Chopina, oglądają Żelazową Wolę na iPadzie, dowiadują się, jak działa fortepian, a następnie tworzą muzyczno-ruchowe interpretacje jednego z utworów Chopina.

**Koncepcja zajęć w modelu STEAM:** Dzieci poznają małego Fryderyka Chopina poprzez opowieść, obraz, dźwięk i ruch. Oglądają na iPadzie krótkie nagrania z Żelazowej Woli, miejsca jego urodzenia oraz fragment koncertu chopinowskiego, aby zobaczyć, jak wygląda gra na fortepianie. Odkrywają budowę instrumentu – klawisze, pokrywę, pulpit – oraz podstawową zasadę działania dźwięku. W części inżynieryjnej dzieci budują fortepian z klocków LEGO, testując stabilność konstrukcji i projektując klawiaturę. W części artystycznej tworzą choreografię inspirowaną muzyką Chopina, interpretując jej tempo, charakter i emocje. Projekt kończy się wspólną prezentacją, podczas której dzieci oglądają swoje LEGO-forte-piany, rysunki oraz nagraną choreografię.

### S:

- Dzieci poznają instrument muzyczny – fortepian – jako obiekt akustyczny: dowiadują się, że dźwięk powstaje dzięki drganiom strun i uderzeniu młoteczka. Obserwują różnice między dźwiękiem cichym i głośnym, krótkim i długim, wolnym i szybkim. Poznają pojęcia: klawisze, struny, brzmienie. Uczą się również, gdzie znajduje się Żelazowa Wola i czym różni się muzyka klasyczna od współczesnej.

### T:

- Technologia wspiera odkrywanie muzyki Chopina. Na iPadach dzieci oglądają wnętrza i ogród Żelazowej Woli oraz fragment koncertu chopinowskiego. Powiększają elementy fortepianu na zdjęciach, obserwują ruch rąk pianisty oraz słuchają utworów Chopina z wykorzystaniem aplikacji muzycznych. Nauczyciel nagrywa ich choreografię i dokumentuje prace dzieci.

### E:

- W obszarze inżynieryjnym dzieci projektują fortepian z klocków LEGO. Analizują, jakie elementy konstrukcji są niezbędne: podstawa, klawiatura, pulpit na nuty, pokrywa fortepianu. Dobierają klocki według kształtu i rozmiaru, budują stabilną konstrukcję i testują ją, wprowadzając ulepszenia. Uczą się myślenia przestrzennego, planowania oraz pracy projektowej.

## A:

- Część artystyczna obejmuje ekspresję ruchową i plastyczną. Dzieci tworzą układ choreograficzny inspirowany muzyką Chopina: reagują ruchem na tempo, natężenie i charakter utworu. Tworzą ilustracje fortepianów i małego Fryderyka. Sztuka pozwala im przeżywać muzykę i interpretować ją własnym ciałem.

## M:

- W części matematycznej dzieci liczą klawisze fortepianu, przeliczają elementy konstrukcji LEGO, porównują wysokości i długości klocków. Podczas ćwiczeń muzycznych tworzą sekwencje rytmiczne (wolno–szybko–wolno) i powtarzające się wzory ruchowe. Matematyka pojawia się w sposób naturalny, wspierając logiczne myślenie i rytmizację.

### Wykaz środków dydaktycznych:

ANALOGOWE: duże ilustracje małego Fryderyka i fortepianu, papier A3, kredki, farby, wstążki i chustki do tańca, papierowe klawisze (czarne i białe paski), instrumenty rytmiczne (opcjonalnie), papier techniczny.

CYFROWE: iPad (filmy z Żelazowej Woli, fragmenty koncertów, aplikacje muzyczne: Magic Piano, Piano 3D), głośnik, aparat iPada do nagrania choreografii.

INNE: klocki LEGO (różne rozmiary), mata lub przestrzeń do tańca, statyw do nagrywania (opcjonalnie).

| Lp. | Działania  | Zdobyte umiejętności ucznia:   | STEAM       |
|-----|--|--|-------------|
| 1.  | Nauczyciel opowiada dzieciom historię o małym Fryderyku Chopinie: że urodził się w Żelazowej Woli, lubił muzykę i jako dziecko potrafił wymyślać krótkie melodie. Pokazuje dzieciom duże ilustracje przedstawiające Fryderyka jako chłopca. Zadaje pytania: Jak myślicie, jaki był Frycek? Co mogło go inspirować? Jak wyglądał jego dom? Dzieci opisują to co widzą na obrazkach.   | <ul style="list-style-type: none"><li>- Słuchanie ze zrozumieniem</li><li>- Budowanie wypowiedzi</li><li>- Rozwijanie pojęć kulturowych i muzycznych</li><li>- Myślenie przyczynowo skutkowe</li></ul> | <b>S, A</b> |
| 2.  | Dzieci oglądają na iPadzie film przedstawiający dom i ogród Chopina. Nauczyciel zatrzymuje nagranie i prosi dzieci o wskazywanie szczegółów: „Zobaczcie okno... A tu jest ogród... Kto widzi mostek?”. Dzieci opisują kolory, detale architektury i otoczenia. Mogą próbować wyobrazić sobie, jak Frycek biegał po ogrodzie  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Analiza obrazu</li><li>- Skupienie</li><li>- Kompetencje cyfrowe</li><li>- Opisywanie przestrzeni</li></ul>  | <b>S, T</b> |
| 3.  | Nauczyciel pokazuje zdjęcie wnętrza fortepianu oraz krótki film obrazujący działanie młoteczka uderzającego w strunę. Demontuje z dziećmi mit: „W środku nie ma żadnych ludzi, którzy grają!”. Nauczyciel wykorzystuje papierowe klawisze: dzieci naciskają je, a nauczyciel objaśnia zależność: nacisk „ruch” dźwięk. Dzieci słuchają cichego i głośnego fragmentu muzyki Chopina i próbują wskazać różnicę: „Czy było cicho? Czy było głośno? Jak twoje ciało chce się ruszać przy takiej muzyce?” | <ul style="list-style-type: none"><li>- Rozumienie zjawisk dźwiękowych</li><li>- Obserwacja</li><li>- Koncentracja</li><li>- Analiza porównawcza</li></ul>   | <b>S, A</b> |

|    |  |   |                |
|----|--|---|----------------|
| 4. | <p>Dzieci dostają zestawy LEGO i zadanie: „Zbudujcie własny fortepian!”.</p> <p>Nauczyciel pokazuje zdjęcie fortepianu i omawia jego charakterystyczne elementy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– klawiatura (czarne i białe klawisze),</li> <li>– pulpit na nuty,</li> <li>– pudło rezonansowe,</li> <li>– pokrywa, która może się otwierać.</li> </ul> <p>Dzieci:</p> <p>wybierają odpowiednie kolory i kształty klocków,</p> <p>budują podstawę fortepianu,</p> <p>konstruują klawiaturę (np. naprzemiennie małe i duże klocki jako czarne i białe klawisze),</p> <p>tworzą pokrywę, a jeśli potrafią – próbują ją umocować na zawiasach LEGO,</p> <p>testują stabilność: „Czy fortepian stoi prosto? Czy klawiatura się nie rozpada?”, dokonują poprawek i ulepszeń.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Myślenie przestrzenne</li> <li>- Projektowanie</li> <li>- Planowanie</li> <li>- Kreatwność</li> </ul>            | <b>E, A</b>    |
| 5. | <p>Dzieci oglądają fragment koncertu fortepianowego. Nauczyciel prosi, aby zwrócili uwagę na ręce pianisty: „Czy gra szybko? Czy wolno? Jak poruszają się jego palce?”</p> <p>Zatrzymuje nagranie, aby dzieci opisały mimikę pianisty, jego skupienie i emocje.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza ruchu</li> <li>- Wrażliwość muzyczna</li> <li>- Skupienie</li> <li>- Interpretacja wizualna</li> </ul>   | <b>T, A</b>    |
| 6. | <p>Dzieci tworzą sekwencje rytmiczne klaskane i tupane:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wolno–szybko–wolno,</li> <li>– cicho–głośno–cicho.</li> </ul> <p>Porównują długości papierowych klawiszy (krótki–długi) i liczby klocków LEGO w swoich konstrukcjach.</p> <p>W parach układają mini-rytmy i powtarzają je jak „muzyczne echo”.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Liczenie</li> <li>- Rytmizacja</li> <li>- Sekwencje</li> </ul>   | <b>A, M</b>    |
| 7. | <p>Nauczyciel odtwarza wybrany utwór Chopina (np. Walc a-moll). Dzieci swobodnie poruszają się po sali, reagując na tempo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– skoki przy szybszych fragmentach,</li> <li>– kołysanie przy wolniejszych,</li> <li>– obrót przy długim dźwięku.</li> </ul> <p>Następnie grupa wspólnie ustala czteroelementowy układ choreograficzny, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>krok do przodu,</li> <li>obrót,</li> <li>machnięcie wstążką,</li> <li>przejście w dół / skłon.</li> </ul> <p>Dzieci ćwiczą układ przy muzyce, a nauczyciel pomaga zsynchronizować ruchy w grupie.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ekspresja ruchowa</li> <li>- Koordynacja</li> <li>- Praca zespołowa</li> <li>- Świadomość ciała, rytm</li> </ul> | <b>S, A, M</b> |
| 8. | <p>Nauczyciel ustawia dzieci w półkolu i nagrywa ich choreografię na iPadzie. Po nagraniu odtwarza film dzieciom. Każde dziecko może powiedzieć, co mu się udało i co chciałoby poprawić. Grupa wspólnie ocenia, jakie ruchy były najbardziej efektowne.</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kompetencje cyfrowe</li> <li>- Samoocena</li> <li>- Komunikacja</li> <li>- Analiza procesu twórczego</li> </ul>  | <b>S, A, T</b> |

9. Dzieci prezentują LEGO-fortepiany, rysunki i nagraną choreografię. Nauczyciel robi zdjęcia prac i tworzy mini-galerię na ścianie. Dzieci opowiadają rodzicom lub innym grupom przedszkolnym o tym, czego nauczyły się o Chopinie.

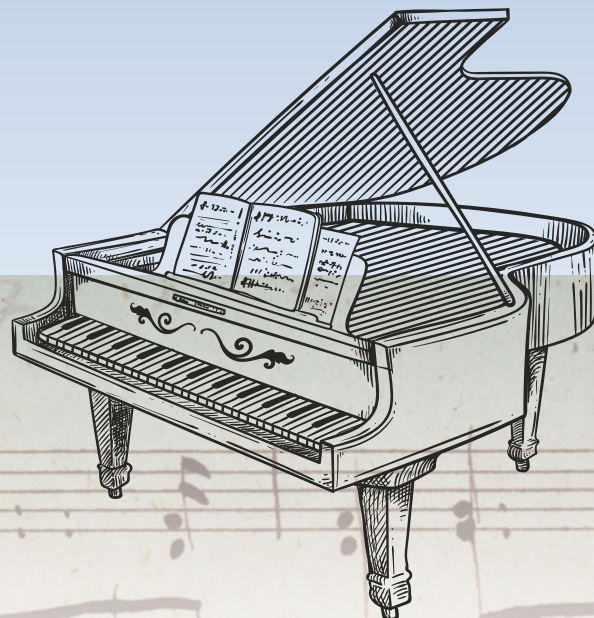
- Prezentacja
- Komunikacja społeczna

S, A

### Wskazówki do projektu:

Polecane aplikacje:

- YouTube Kids – nagrania Żelazowej Woli i koncertów
- Magic Piano / Piano 3D – nauka klawiszy
- Simple Rhythm – ćwiczenia rytmiczne
- ovie – nagranie choreografii
- Google Arts & Culture – materiały o Chopinie



2.

## PROJEKT STEAM

# Fryderyk Chopin i Polska – Muzyka, Krajobraz, Dziedzictwo

Grupa wiekowa: Klasy 1 - 3

**Cel główny:** Celem projektu jest poznanie postaci Fryderyka Chopina jako jednego z najważniejszych polskich kompozytorów oraz zrozumienie, jak jego muzyka nawiązuje do krajobrazu, tradycji i kultury Polski. Uczniowie odkrywają miejsca związane z Chopinem, analizują brzmienia jego muzyki, tworzą modele i mapy, a także przygotowują własną wizualną i dźwiękową interpretację „Polski Chopina”.

**Koncepcja zajęć w modelu STEAM:** Uczniowie rozpoczynają projekt od poznania Fryderyka Chopina – jego życia, twórczości oraz kontekstu kulturowego Polski XIX wieku. Oglądają Żelazową Wolę i Warszawę na materiałach cyfrowych, poznają miejsca na mapie Polski związane z kompozytorem, oraz analizują krajobraz i naturę, które inspirowały Chopina.

Na iPadach słuchają fragmentów mazurków, polonezów, preludiów i analizują ich charakter. Tworzą mapę „Polska Chopina”, w której łączą miejsca z muzyką. W części inżynierskiej budują model polskiego dworku lub fortepianu z LEGO, a w części artystycznej tworzą obraz lub plakat Polski widzianej oczami Chopina, wykorzystując elementy folkloru, przyrody i symboli narodowych.

Projekt kończy się wystawą „Polska Chopina”, podczas której uczniowie prezentują mapy, prace, modele i nagrania.

## S:

- W części naukowej uczniowie poznają Polskę jako kraj o zróżnicowanym krajobrazie – lasy, rzeki, mazowieckie pola, wiatry i deszcze, które często pojawiają się w muzyce Chopina. Odkrywają elementy kultury polskiej: stroje, tańce (mazur, polonez), tradycję dworów i historii Polski. Rozumieją, dlaczego Chopin jest ważną postacią polskiej kultury i jak jego muzyka odzwierciedla emocje związane z ojczyzną.

## T:

- Technologia pomaga uczniom podróżować w czasie i przestrzeni:– oglądają filmy z Żelazowej Woli, Warszawy i innych miejsc związanych z Chopinem,– słuchają nagrań muzyki Chopina,– powiększają ilustracje fortepianu i krajobrazów,– wykonują zdjęcia swoich prac,– przygotowują nagrania krótkich interpretacji muzycznych lub prezentacji.

## E:

- W części inżynierskiej uczniowie projektują i budują z LEGO dworek polski z czasów Chopina lub fortepian, który jest głównym symbolem jego twórczości. Planowanie obejmuje konstrukcję bryły, symetrię, dach, kolumny i drzewa w otoczeniu dworku. Uczniowie testują stabilność konstrukcji i wprowadzają zmiany. Mogą stworzyć mini-ekspozycję: wnętrze salonu z fortepianem.

## A:

- Uczniowie tworzą plakat „Polska Chopina”, ukazując elementy polskiego krajobrazu inspirowane jego muzyką. W części muzyczno-ruchowej ćwiczą kroki poloneza lub mazura. Wykorzystują kolory i symbole, aby pokazać swoje skojarzenia z Polską i muzyką Chopina. Sztuka staje się narzędziem interpretacji dźwięków, emocji i barw.

## M:

- W części matematycznej uczniowie tworzą rytmiczne sekwencje na podstawie fragmentów muzyki Chopina, porównują długości dźwięków, przeliczają elementy konstrukcji LEGO, nanoszą miejsca na mapie Polski, analizują odległości i kierunki. Mogą wykonać prosty wykres „Który utwór Chopina podobał Ci się najbardziej?”.

### Wykaz środków dydaktycznych:

ANALOGOWE: mapa Polski, kartki A3, kredki, farby, kolorowe mazaki, zdjęcia Chopina, papierowe nuty, papierowe symbole Polski (flaga, krajobrazy), elementy do tworzenia plakatów, papier techniczny.

CYFROWE: iPady: filmy (Żelazowa Wola, Warszawa Chopina), nagrania muzyczne, aplikacje muzyczne (np. Piano 3D), aparat iMovie / Clips do nagrań, Google Maps.

INNE: klocki LEGO, statyw do nagrywania (opcjonalnie), głośnik, wydrukowane karty pracy.

| Lp. | Działania  | Zdobyte umiejętności ucznia:   | STEAM |
|-----|--|--|-------|
| 1.  | Nauczyciel przedstawia Chopina jako dziecko i dorosłego, pokazuje jego portrety oraz zdjęcia miejsc, w których mieszkał. Uczniowie poznają podstawowe fakty z jego życia i zapisują w parach 3 ciekawostki o kompozytorze. | <ul style="list-style-type: none"><li>- Słuchanie</li><li>- Notowanie</li><li>- Analiza informacji</li><li>- Wyciąganie wniosków</li></ul> | S, A  |

|    |  |  |                |
|----|--|--|----------------|
| 2. | <p>Uczniowie pracują z mapą Polski:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– zaznaczają Żelazową Wolę, Warszawę, a także inne miejsca związane z Chopinem,</li> <li>– porównują krajobrazy regionów,</li> <li>– odpowiadają na pytanie: „Jak wyglądała Polska w czasach Chopina?”.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praca z mapą</li> <li>- Budowanie wiedzy historycznej</li> </ul>  | <b>S, M</b>    |
| 3. | <p>Na iPadach uczniowie oglądają film pokazujący Żelazową Wolę i Warszawę z czasów Chopina. Zatrzymują nagranie, opisują krajobraz, detale architektury, kolory i atmosferę miejsc.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza obrazu i dźwięku</li> <li>- Kompetencje cyfrowe</li> </ul>  | <b>T</b>       |
| 4. | <p>Nauczyciel odtwarza fragment poloneza i mazurka. Uczniowie opisują:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– jak zmienia się tempo,</li> <li>– jakie emocje słyszą,</li> <li>– jaki obraz Polski widzą oczami wyobraźni (łąka? wiatr? taniec? las?).</li> </ul> <p>Tworzą burzę mózgów: „Jak brzmi Polska?”.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza muzyczna</li> <li>- Kreatywność</li> <li>- Interpretacja emocji</li> <li>- Słownictwo muzyczne</li> </ul> | <b>S, A</b>    |
| 5. | <p>Uczniowie dzielą się na grupy projektowe. Każda grupa otrzymuje misję: „Zbudujcie element Polski Chopina”. Do wyboru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– dworek polski,</li> <li>– salon z fortepianem,</li> <li>– fortepian koncertowy,</li> <li>– ogród z alejką.</li> </ul> <p>Uczniowie:<br/>planują konstrukcję,<br/>wybierają klocki,<br/>budują,<br/>testują stabilność,<br/>wprowadzają poprawki.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Inżynieria</li> <li>- Planowanie</li> <li>- Kreatywność</li> <li>- Praca w grupie</li> </ul>                      | <b>E, A</b>    |
| 6. | <p>Uczniowie klaszczą rytmy mazurka, porównują długości dźwięków, tworzą własne rytmiczne schematy. Następnie zapisują rytm na kartce symbolami (☒ • ☒ ●●).</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sekwencje</li> <li>- Rytmizacja</li> <li>- Zapis symboliczny</li> </ul>   | <b>S, A, M</b> |
| 7. | <p>Każdy uczeń tworzy plakat lub obraz inspirowany tym, co widział i słyszał: polskie krajobrazy, elementy folkloru, barwy ojczyste, kwiaty, lasy, dworki, symbole narodowe.<br/>Praca może być połączona z fragmentem muzyki, której słucha uczeń podczas malowania.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ekspresja artystyczna</li> <li>- Wyobraźnia</li> <li>- Kompozycja</li> <li>- Symbolika</li> </ul>                 | <b>A</b>       |
| 8. | <p>Uczniowie za pomocą iPada nagrywają krótkie 20–30 sekundowe wypowiedzi, w których opisują swoją pracę i wyjaśniają, co dla nich oznacza „Polska Chopina”.</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoprezentacja</li> <li>- Kompetencje cyfrowe</li> <li>- Komunikacja</li> </ul>                                  | <b>T, A</b>    |
| 8. | <p>Cała klasa przygotowuje miniwystawę: mapy, plakaty, LEGO-konstrukcje, nagrania. Uczniowie oprowadzają po niej inne klasy lub rodziców.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prezentacja pracy</li> <li>- Współpraca</li> <li>- Budowanie pewności siebie</li> </ul>                           | <b>S, A</b>    |

## Wskazówki do projektu:

### Polecane aplikacje:

- Google Maps – praca z lokalizacjami Chopina
- Piano 3D / Magic Piano – nauka klawiszy i dźwięków
- Polish Music YouTube – polonezy i mazurki Chopina
- iMovie / Clips – nagrywanie prezentacji
- Google Arts & Culture – dzieła sztuki i zdjęcia miejsc związanych z Chopinem



3.

## PROJEKT STEAM

# Fryderyk Chopin – Muzyka, Patriotyzm i Historia Polski

Grupa wiekowa: Klasy 4 - 8

**Cel główny:** Celem projektu jest pogłębione zrozumienie twórczości Fryderyka Chopina w kontekście polskiej historii, tożsamości i patriotyzmu. Uczniowie analizują, jak muzyka Chopina wyrażała tęsknotę za ojczyzną, badają jego biografię w kontekście XIX-wiecznej Polski i tworzą własny utwór w aplikacji muzycznej na iPadzie, który odzwierciedla ich współczesną wizję Polski.

**Koncepcja zajęć w modelu STEAM:** Uczniowie rozpoczynają projekt od poznania życia Chopina w kontekście zaborów, powstań i emigracji. Oglądają fragmenty utworów, analizują ich emocjonalny charakter oraz symbole polskości ukryte w muzyce – rytmy poloneza i mazurka, nawiązania do natury, ludowości i tęsknoty.

Na iPadach uczniowie słuchają utworów Chopina w wysokiej jakości, analizują ich strukturę i tempo, a następnie poznają miejsca związane z kompozytorem oraz historią Polski, korzystając z map i materiałów cyfrowych.

W części inżynieryjnej projektują i tworzą pomnik Chopina – rzeźbę, model lub instalację – w dowolnej wybranej technice. W części artystyczno-technologicznej komponują własny utwór „Moja Polska” w aplikacji muzycznej. Na koniec prezentują swoje prace podczas mini-koncertu i wystawy.

**S:**

- Uczniowie analizują tło historyczne twórczości Chopina: epokę zaborów, życie na emigracji, powstania oraz europejski kontekst XIX wieku. Poznają poloneza i mazurka jako tańce zakorzenione w polskiej kulturze i tożsamości. Uczą się rozpoznawać elementy patriotyczne w muzyce Chopina: rytm, harmonię, emocje i symbolikę. Rozumieją, jak muzyka może stać się formą oporu, pamięci lub wyrażenia więzi z ojczyzną.

## T:

- Technologia pełni funkcję badawczą i twórczą. Uczniowie:
  - – oglądają interaktywne mapy Polski z czasów Chopina,
  - – słuchają nagrań w profesjonalnej jakości,
  - – analizują dynamikę utworów w aplikacjach muzycznych,
  - – tworzą własne kompozycje w aplikacjach GarageBand, BandLab lub Chrome Music Lab,
  - – nagrywają swoje komentarze i prezentacje w iMovie lub Clips.

## E:

- W części inżynierskiej uczniowie projektują i wykonują pomnik Fryderyka Chopina w dowolnej technice. Mogą wykorzystać: glinę, plastelinę, papier, masę papierową, drut, recykling, naturalne materiały, klocki, a nawet technikę mieszaną. Wcześniej analizują zdjęcia znanego pomnika Chopina w Łazienkach Królewskich, zwracając uwagę na symbolikę (wierzba, ruch, emocja). Uczniowie tworzą najpierw szkic pomnika, a następnie jego wersję przestrzenną, testując stabilność i kompozycję.

## A:

- W części artystycznej uczniowie komponują własny utwór muzyczny „Moja Polska”. Tworzą melodię w aplikacji muzycznej, dobierają instrumenty i tempo, interpretując, czym dla nich jest Polska: krajobrazem, emocją, historią, miastem, rodziną, tradycją. Intensywność i charakter melodii odzwierciedlają ich osobiste skojarzenia. Uczniowie mogą stworzyć okładkę graficzną do swojego utworu oraz projektować plakaty związane z patriotyzmem i kulturą.

## M:

- W części matematycznej uczniowie analizują strukturę muzyczną: tempo (BPM), długości taktów, wartości rytmicznych. Porównują dynamikę różnych fragmentów muzyki Chopina i własnych kompozycji. Podczas tworzenia pomnika planują proporcje, wysokości i szerokości elementów. Mogą wykonać wykres nastroju utworu lub mapę zależności rytmicznych.

### Wykaz środków dydaktycznych :

ANALOGOWE: kartki A3, szkicowniki, ołówki, markery, tektura, masa plastyczna (głina, plastelina, masa papierowa), papier kolorowy, drut florystyczny, folie, patyczki, zdjęcia pomników Chopina, mapa Polski, papier notowy.

CYFROWE: iPady: aplikacje muzyczne (GarageBand, BandLab, Chrome Music Lab), YouTube (muzyka Chopina), Google Earth / Maps, aparat (zdjęcia prac), iMovie / Clips (prezentacje), aplikacje graficzne (Sketchbook, Canva).

INNE: naturalne materiały (gałązki, kamyczki), przedmioty recyklingowe.

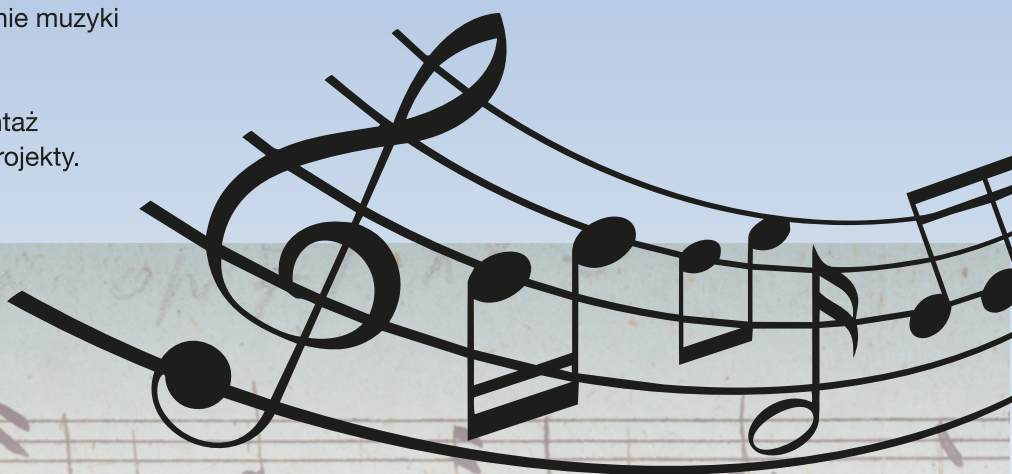
| Lp. | Działania   | Zdobyte umiejętności ucznia:   | STEAM |
|-----|---|--|-------|
| 1.  | Nauczyciel przedstawia epokę zaborów i omawia życie Chopina: dzieciństwo w Warszawie, działalność w środowisku patriotycznym, emigrację i tęsknotę za ojczyzną. Uczniowie analizują fragment listu Chopina oraz opis Warszawy XIX wieku. W grupach tworzą mapę myśli: „Dlaczego muzyka Chopina stała się symbolem polskości?” | <ul style="list-style-type: none"><li>- Myślenie krytyczne</li><li>- Analiza źródeł</li><li>- Wnioskowanie</li></ul> | S, A  |

|    |  |  |                   |
|----|--|--|-------------------|
| 2. | Uczniowie pracują z mapą Polski — zaznaczają miejsca związane z Chopinem (Żelazowa Wola, Warszawa, Duszniki, Paryż jako miejsce emigracji). Opisują krajobrazy regionów i tworzą krótkie notatki o znaczeniu każdego miejsca w życiu kompozytora.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praca z mapą</li> <li>- Orientacja przestrzenna</li> <li>- Analiza geograficzna</li> </ul>  | <b>S, M</b>       |
| 3. | Na iPadach uczniowie słuchają fragmentów polonezów, mazurków, preludii. Otwierają wizualizację dźwięku i analizują tempo, dynamikę, powtarzalne sekwencje. W parach zapisują, jakie emocje budzi dany fragment i jakie symbole Polski widzą „oczami wyobraźni”.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praca z mapą</li> <li>- Orientacja przestrzenna</li> <li>- Analiza geograficzna</li> </ul>  | <b>S, T, A</b>    |
| 4. | Nauczyciel pokazuje zdjęcia pomnika Chopina w Łazienkach i omawia jego symbolikę. Uczniowie tworzą własny projekt pomnika — szkic z opisem symboli i przesłania. Następnie wykonują pomnik w wybranej technice (głina, papier, masa papierowa, drut, recykling, naturalne materiały).<br>Uczniowie:<br>– analizują stabilność konstrukcji,<br>– modelują proporcje,<br>– wyjaśniają w krótkim opisie: „Co mój pomnik mówi o Polsce?” | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Projektowanie przestrzenne</li> <li>- Kreatywność</li> <li>- Praca z materiałami</li> </ul> | <b>S, E, A</b>    |
| 5. | Uczniowie w aplikacjach GarageBand, BandLab lub Chrome Music Lab komponują własny utwór. Dobierają:<br>– instrumenty (fortepian, skrzypce, bębny, flety),<br>– tempo (wolne – nostalgia, szybkie – energia),<br>– dynamikę,<br>– barwy dźwięku.<br>Mogą dodać nagrane własne dźwięki: szum drzew, odgłos szkoły, ruch uliczny. Utwór trwa 30–90 sekund. Uczniowie nadają tytuł i projektują cyfrową okładkę.                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kreatywność</li> <li>- Technologia</li> <li>- Narracja dźwiękowa</li> </ul>                 | <b>S, T, A, M</b> |
| 6. | Każdy uczeń nagrywa w iMovie / Clips krótką wypowiedź (30–45 sek.), w której wyjaśnia swoją kompozycję, symbolikę pomnika i personalne spojrzenie  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tworzenie narracji</li> <li>- Kompetencje cyfrowe</li> <li>- Praca z kamerą</li> </ul>      | <b>T, A</b>       |
| 7. | Uczniowie prezentują swoje pomniki, odtwarzają własne utwory i omawiają je przed klasą. Powstaje galeria patriotyzmu — wystawa prac, szkiców i kompozycji muzycznych. Można zaprosić rodziców lub inną klasę.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wystąpienia publiczne</li> <li>- Prezentacja</li> <li>- Integracja wiedzy</li> </ul>        | <b>S, A</b>       |

## Wskazówki do projektu:

Polecane aplikacje:

- Chrome Music Lab (Song Maker)
- GarageBand / BandLab – tworzenie muzyki
- Google Earth – miejsca Chopina
- YouTube – polonezy i mazurki
- iMovie / Clips – nagrywanie i montaż
- Sketchbook / Canva – okładki i projekty.



4.

PROJEKT STEAM

# Głos Polski w Europie – Muzyka, Tożsamość i Geopolityka

Grupa wiekowa: Liceum

**Cel główny:** Celem projektu jest zrozumienie Fryderyka Chopina jako jednej z kluczowych postaci polskiej kultury, która w XIX wieku stała się „głosem Polski” na arenie międzynarodowej. Uczniowie analizują muzykę, kontekst historyczny, polityczny i emigracyjny, tworzą własne narracje edukacyjne oraz komponują współczesną interpretację poloneza w aplikacji muzycznej.

**Koncepcja zajęć w modelu STEAM:** Uczniowie rozpoczynają od poznania realiów geopolitycznych epoki: zaborów, emigracji, europejskich ruchów wolnościowych oraz roli sztuki w czasach, gdy Polska nie istniała na mapie. Oglądają materiały filmowe, analizują źródła pisane (listy Chopina, opinie współczesnych), a następnie badają, w jaki sposób jego muzyka stała się symbolem polskości, oporu i kultury. W części technologicznej pracują na iPadach: słuchają nagrań, tworzą wizualizacje dźwięku, badają mapy europejskich podróży Chopina i projektują własną „cyfrową mapę wpływów”. W części inżynierskiej tworzą prototypy narzędzi edukacyjnych (infografiki, interaktywne plansze, modele symboli). W części artystycznej komponują własną wersję krótkiego poloneza lub mazurka w nowoczesnej aranżacji, łącząc tradycję z elektroniką. Całość kończy podcastem, debatą oksfordzką i prezentacją projektów.

## S:

- Uczniowie analizują kontekst historyczno-polityczny działalności Chopina: zabory, Wielką Emigrację, rolę kultury w podtrzymywaniu tożsamości narodowej, europejskie stolice kultury (Paryż, Wiedeń). Czytają fragmenty listów Chopina, badają zjawisko emigracji elit i roli sztuki w oporze politycznym. Rozumieją, jak muzyka kształtowała narrację o Polsce.

## T:

- Technologia służy analizie i tworzeniu treści:
  - – iPady: słuchanie nagrań Chopina w wysokiej jakości,
  - – GarageBand / BandLab: komponowanie własnych utworów,
  - – Google Earth: „Mapa Europy Chopina” – miejsca jego koncertów i emigracji,
  - – iMovie / Clips: nagrywanie podcastów i komentarzy,
  - – narzędzia do wizualizacji dźwięku: wykresy dynamiki, struktura rytmiczna,
  - – Canva / Figma: tworzenie infografik i nowoczesnych wizualizacji.

## E:

- Uczniowie projektują multimedialne narzędzie edukacyjne dotyczące roli Chopina w Europie. Może to być:
  - – interaktywna mapa „Europa Chopina”,
  - – infografika nt. geopolitycznego kontekstu jego twórczości,
  - – prototyp aplikacji edukacyjnej,
  - – model symbolicznego „pomnika polskości” inspirowanego muzyką Chopina,
  - – instalacja łącząca historię, muzykę i współczesną kulturę (np. przestrzenny wykres emocji w polonezie).
- Uczniowie projektują, testują i ulepszają swoje rozwiązania, pracując metodą projektową.

## A:

- Sztuka jest kluczem do zrozumienia Chopina. Uczniowie tworzą:
  - – współczesną interpretację poloneza lub mazurka (elektroniczną, filmową lub instrumentalną),
  - – trailer edukacyjny o roli Chopina,
  - – kolaże i plakaty „Chopin – Głos Polski”,
  - – artystyczne wizualizacje emocji w muzyce (kolor, ruch, światło),
  - – podcast o wpływie Chopina na kulturę europejską.
- Uczniowie uczą się ekspresji artystycznej, interpretacji i świadomego korzystania z tradycji.

## M:

- W części matematycznej uczniowie analizują:
  - – strukturę rytmiczną poloneza i mazurka ( $\frac{3}{8}$ ,  $\frac{3}{4}$ ),
  - – tempo BPM, dynamikę i zmiany natężenia dźwięku,
  - – statystyki dotyczące recepcji Chopina w świecie (festiwale, konkursy, nagrania),
  - – geograficzne odległości i trasy podróży Chopina po Europie,
  - – wykresy porównawcze: tempo różnych wykonań, długość fraz, intensywność dźwięku.
- Matematyka pomaga wizualizować muzykę, historię i kulturę.

### Wykaz środków dydaktycznych:

Analogowe: mapa Europy, kartki A3, markery, wydruki listów Chopina, opracowania historyczne, zdjęcia miejsc i osób, schematy rytmiczne.

Cyfrowe: iPad: GarageBand / BandLab, Google Earth, YouTube (utwory Chopina), narzędzia do wizualizacji dźwięku, Canva / Figma, iMovie / Clips, podcast recorder.

| Lp. | Działania   | Zdobyte umiejętności ucznia:   | STEAM          |
|-----|---|--|----------------|
| 1.  | Analiza źródeł: fragmenty listów Chopina, mapa polityczna Europy XIX wieku, teksty o Wielkiej Emigracji. Uczniowie tworzą notatkę badawczą: „Dlaczego Chopin wyjechał z Polski i dlaczego nie mógł wrócić?”             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Krytyczna analiza źródeł</li> <li>- Łączenie informacji</li> <li>- Praca historyczna</li> </ul> | <b>S, A</b>    |
| 2.  | Uczniowie tworzą mapę miejsc związanych z Chopinem (Warszawa, Wiedeń, Paryż, Majorka, Londyn). Opracowują krótkie notatki: „Znaczenie tego miejsca dla Chopina i dla Polski”.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientacja geograficzna</li> <li>- Analiza historyczna</li> </ul>                               | <b>S, M</b>    |
| 3.  | W GarageBand lub aplikacji do wizualizacji dźwięku uczniowie analizują strukturę poloneza i mazurka: dynamikę, tempo, rytm. Uzupełniają arkusz analizy muzycznej. Porównują kilka wykonń tego samego utworu.            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza muzyczna</li> <li>- Praca z technologią</li> <li>- Krytyczne słuchanie</li> </ul>       | <b>S, T, M</b> |
| 4.  | Uczniowie tworzą: infografikę, interaktywną mapę, mini-aplikację, instalację przestrzenną lub model symbolicznego pomnika. Pracują metodą design thinking: pomysł → prototyp → test → ulepszenie.                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Projektowanie</li> <li>- Inżynieria</li> <li>- Kreatywność</li> <li>- Praca grupowa</li> </ul>  | <b>E, A</b>    |
| 5.  | Uczniowie komponują w GarageBand/BandLab nowoczesną interpretację poloneza (lub innego tańca narodowego) z elementami muzyki elektronicznej. Dobierają tempo, instrumenty, harmonię. Nadają tytuł i projektują okładkę. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tworzenie muzyki</li> <li>- Technologia dźwięku</li> <li>- Kreatywność</li> </ul>               | <b>T, A, M</b> |
| 6.  | Uczniowie nagrywają 3–5 minutowy podcast, w którym przedstawiają swoją odpowiedź i argumenty historyczne, kulturowe oraz muzyczne. Wykorzystują fragmenty swojej kompozycji jako tło.                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Komunikacja</li> <li>- Argumentacja</li> <li>- Tworzenie treści audiowizualnych</li> </ul>      | <b>S, T, A</b> |
| 7.  | „Chopin był pierwszym globalnym ambasadorem Polski”. Uczniowie przygotowują argumenty, analizują materiały źródłowe i prezentują stanowisko.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Retoryka</li> <li>- Argumentacja</li> <li>- Współpraca</li> </ul>                               | <b>S, A</b>    |
| 8.  | Uczniowie prezentują swoje kompozycje, infografiki, modele i podcasty. Powstaje wystawa szkolna.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praca filmowa</li> <li>- Technologia</li> <li>- Kreatywność</li> </ul>                          | <b>S, T, A</b> |

## Wskazówki do projektu:

### Polecane aplikacje:

- GarageBand / BandLab — kompozycje
- Google Earth — mapa Europy Chopina
- iMovie / Clips — podcasty i filmy
- YouTube — porównania wykonań
- Canva / Figma — infografiki
- Miro / Jamboard — mapy myśli i analizy historyczne

### Pomysły dodatkowe:

- można przygotować szkolny „Konkurs na Polonez XXI wieku”,
- uczniowie mogą opublikować swoje podcasty i utwory jako klasową playlistę.

# iDream



Premium  
Education Partner

✉ [edu@idream.pl](mailto:edu@idream.pl)

☎ 535 770 996

🖱 [www.idream.pl/edukacja.html](http://www.idream.pl/edukacja.html)