

iDream



Premium
Education Partner

Scenariusz STEAM

Mowa i kultura kaszubska

Grupa
wiekowa:
Czas trwania:

**Uczniowie starszych klas szkoły podstawowej oraz uczniowie szkół
ponadpodstawowych**
90 minut

Cele ogólne:

- Poznanie podstawowych cech języka kaszubskiego i jego znaczenia kulturowego.
- Zrozumienie elementów dziedzictwa kaszubskiego (literatura, muzyka, haft, tradycje).
- Ćwiczenie umiejętności pracy projektowej w modelu STEAM.
- Rozwijanie kreatywności i łączenie wiedzy humanistycznej z nauką.
- Wykorzystanie iPadów do poszukiwania informacji, projektowania i prezentacji.

Cele szczegółowe:

- Uczeń zna wybrane słowa i zwroty w języku kaszubskim.
- Uczeń rozumie rolę języka regionalnego jako elementu dziedzictwa kulturowego.
- Uczeń projektuje cyfrową pracę inspirowaną kulturą kaszubską z użyciem iPada.
- Uczeń wykorzystuje wiedzę matematyczną i technologiczną do twórczego opracowania wzorów kaszubskich.
- Uczeń współpracuje w grupie, prezentuje efekty pracy i umie uzasadnić swoje wybory.

Materiały i narzędzia:

- Fragmenty tekstów literackich w języku kaszubskim (np. Hieronim Derdowski, Jan Trepczyk).
- Nagrania piosenek kaszubskich (tradycyjnych i współczesnych).
- iPady dla grup uczniów.
- Aplikacje: Canva, Keynote, Pages, aplikacja aparatu i notatek.
- Projektor/multimedia.
- Słownik języka kaszubskiego.



1. Przebieg zajęć (wg STEAM):

S – Science (Nauka): 15 min

- Nauczyciel przedstawia krótką historię języka kaszubskiego.
- Uczniowie czytają fragment tekstu literackiego w języku kaszubskim (z pomocą słowniczka) i zaznaczają trudne słowa na iPadach w aplikacji Notatki.
- Dyskusja: Jak język wpływa na tożsamość kulturową? (notowanie głównych myśli w Keynote na iPadzie).

T – Technology (Technologia): 15 min

- Uczniowie na iPadach wyszukują online zasoby dotyczące kultury kaszubskiej (strony, nagrania, mapy dialektów).
- Zadanie: znaleźć wzór haftu kaszubskiego i zapisać go w aplikacji Zdjęcia lub w Keynote.

E – Engineering (Inżynieria): 20 min

- W grupach uczniowie projektują nowoczesny symbol inspirowany kaszubszczyzną (np. logo szkoły, plakat promujący język kaszubski) na iPadach w aplikacji Canva lub Keynote.
- W pracy muszą połączyć tradycyjne elementy (haft, kolory, cytaty w języku kaszubskim) z nowoczesną formą.

A – Art (Sztuka): 20 min

- Uczniowie na iPadach słuchają fragmentów muzyki kaszubskiej (linki do Spotify/YouTube).
- Zadanie: w Pages na iPadzie piszą krótki tekst (slogan, czterowiersz, refren) z użyciem kilku słów kaszubskich i dodają go do wcześniej zaprojektowanej grafiki.

M – Math (Matematyka): 10 min

- Uczniowie analizują na iPadach wzory haftów – powiększają je i badają proporcje oraz symetrię.
- Zadanie: w aplikacji Notatki zaznaczają, w jakich proporcjach pojawiają się kolory (np. ile razy pojawia się niebieski, czerwony, żółty).

Prezentacja efektów i podsumowanie: 10 min

- Każda grupa prezentuje swoje dzieło z iPada (np. w Keynote) na projektorze.
- Refleksja: Co było dla nas najbardziej zaskakujące w kulturze kaszubskiej? Jak można łączyć tradycję z nowoczesnością przy pomocy iPada?

2. Efekt końcowy

- Cyfrowa praca (logo, plakat, hasło) wykonana w aplikacjach na iPadzie.
- Poznanie podstaw języka i kultury kaszubskiej.
- Wzrost świadomości o znaczeniu dziedzictwa regionalnego i umiejętność łączenia go z nowoczesnymi narzędziami.



iDream



Premium
Education Partner

 edu@idream.pl

 535 770 996

 www.idream.pl/edukacja.html