

34 Polska Kazimierza Wielkiego

WYMAGANIA WYNIKAJĄCE Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ

VII. Polska w XIV i XV wieku. Uczeń:

- 1) opisuje rozwój terytorialny państwa polskiego w XIV i XV wieku;
- 2) analizuje dokonania Kazimierza Wielkiego w dziedzinie polityki wewnętrznej (system obronny, urbanizacja kraju, prawo, nauka) oraz w polityce zagranicznej.

CELE LEKCJI

Uczeń:

ZNA

- daty: 1333, 1339, 1340, 1343, 1364, 1370,
- postać: Kazimierza Wielkiego,
- najważniejsze zagrożenia zewnętrzne państwa polskiego po 1333 r.,
- wyrok sądu papieskiego w Warszawie oraz postanowienia pokoju w Kaliszu.

ROZUMIE

- pojęcia: proces w Warszawie, pokój wieczysty w Kaliszu, tolerancja religijna, statuty praw, uniwersytet, zjazd monarchów w Krakowie.

POTRAFI

- scharakteryzować pozycję międzynarodową Polski na początku panowania Kazimierza Wielkiego,
- wskazać na mapie zmiany terytorialne państwa polskiego w okresie panowania Kazimierza Wielkiego,
- scharakteryzować zmiany struktury społecznej i wyznaniowej na ziemiach polskich po zajęciu Rusi Halickiej,
- omówić dokonania Kazimierza Wielkiego w polityce wewnętrznej,
- wyjaśnić przyczyny założenia Akademii Krakowskiej,
- przedstawić dokonania Kazimierza Wielkiego w dziedzinie obronności kraju,
- wyjaśnić rolę Kazimierza Wielkiego w tworzeniu pozycji Polski w Europie,
- ocenić dokonania Kazimierza Wielkiego w dziedzinie polityki wewnętrznej i zagranicznej.

CZAS ZAJĘĆ

2 godziny lekcyjne.

I. Wprowadzenie

Podajemy temat i cele lekcji.

Zajęcia rozpoczynamy od przedstawienia na mapie *Zmiany terytorialne, rok 1333* (Mapa interaktywna. Historia Polski) lub na mapie ściennej obejmującej ten okres zasięgu terytorialnego państwa Kazimierza Wielkiego oraz przypomnienia sytuacji zewnętrznej Polski w chwili wstąpienia króla na tron. Uczniowie wymieniają zagrożenia zewnętrzne i wewnętrzne wynikające ze słabości państwa polskiego. Zastanawiają się, jaką politykę powinien prowadzić Kazimierz, by nie utracić tego, co otrzymał po ojcu, a także by wzmocnić państwo.

II. Rozwinięcie

Proponujemy uczniom indywidualne rozwiązanie drzewa decyzyjnego (materiały dla nauczyciela) ► [PDF](#). W pniu drzewa określamy sytuację wymagającą podjęcia decyzji: *Pozostający w sojuszu Krzyżacy i Czesi zagrażają państwu polskiemu. Co powinien zrobić Kazimierz?*, a w celach i wartościach wpisujemy: *Zachowanie pokoju oraz utrzymanie jedności i suwerenności państwa*.

Uczniowie uzupełniają drzewo decyzyjne i wybierają najlepsze z możliwych rozwiązań ► [PDF](#). Formułują przy tym opinię na temat możliwości prowadzenia polityki zagranicznej przez Kazimierza Wielkiego.

Następnie przedstawiamy działania króla podjęte w celu odzyskania Pomorza. Prosimy, by uczniowie w trakcie wykładu sporządzili kalendarium wydarzeń. Czytamy tekst źródłowy (s. 187) i szukamy odpowiedzi na pytania 3 i 4 (s. 187).

Wykorzystując mapę *Zmiany terytorialne, lata 1340–1370* (Mapa interaktywna. Historia Polski) lub mapę ścienną obejmującą ten okres, omawiamy przebieg walk o Ruś Halicką i Mazowsze. Charakteryzujemy zmiany struktury społecznej i wyznaniowej, jakie nastąpiły w Polsce po podboju Rusi, a także działania podjęte przez króla w obliczu tych zmian.

Przy analizie polityki zagranicznej oraz zmian terytorialnych za panowania Kazimierza Wielkiego możemy dodatkowo wykorzystać ćwiczenie 2 (zeszyt ćwiczeń, s. 82–83).

Zapisujemy na tablicy pytanie:

- Jak Kazimierz Wielki rządził swoim krajem?

Aby uzyskać odpowiedź na to pytanie, uczniowie sporządzają tabelę *Jak Kazimierz Wielki rządził swoim krajem?* ► [PDF](#), a w dalszej części zajęć ją uzupełniają.

Metodą wykładu ilustrowanego mapą *Rozwój gospodarczy – gospodarka w XIV w.* (Mapa interaktywna. Historia Polski) lub mapą ścienną obejmującą to zagadnienie przedstawiamy uczniom politykę wewnętrzną prowadzoną przez Kazimierza Wielkiego. Uczniowie wypełniają tabelę oraz wymieniają uwagi o celowości i skutkach przeprowadzonych reform.

Organizujemy symulację (materiały dla nauczyciela) sesji historycznej związanej z postacią Kazimierza Wielkiego. Dzielimy uczniów na pięć zespołów i rozdajemy instrukcje oraz arkusze oceny wystąpienia ► [PDF](#).

Instrukcja

Waszym zadaniem jest przygotowanie wystąpienia na sesji historycznej poświęconej rocznicy urodzin Kazimierza Wielkiego. Przygotujcie się do wygłoszenia referatu *Czy historia słusznie nazwała Kazimierza Wielkim?* Wybierzcie spośród siebie sprawozdawcę, który zaprezentuje referat na forum publicznym.

Uczniowie w zespołach ustalają argumenty, a następnie wybierają rzeczników, którzy w ich imieniu przedstawią je klasie. Po upływie wyznaczonego czasu (ok. 15 minut) rzecznicy prezentują dorobek swojego zespołu, a pozostałe grupy oceniają wystąpienia poszczególnych mówców według otrzymanych kryteriów.

Po każdej prezentacji obserwatorzy udzielają mówiącemu informacji zwrotnej o tym, co im się podobało w wystąpieniu. Na zakończenie zbieramy arkusze ocen wystąpień mówców i pytamy uczniów o wrażenia, jak się czuli w roli oceniających, a jak w roli występujących z referatem.

III. Podsumowanie

Na tablicy wieszamy planszę do gry w pokera kryterialnego (materiały dla nauczyciela) ► [PDF](#) i wyjaśniamy jego zasady. Następnie dzielimy uczniów na 4-osobowe grupy. Każdemu zespołowi wręczamy zestaw kart do gry ► [PDF](#).

Prosimy, by przedstawiciele grup podchodzili do planszy i umieszczali na niej karty według pierwszo-, drugo- i trzeciorzędnych kryteriów.

Metody kontroli

Ćwiczenie 1 (zeszyt ćwiczeń, s. 80–82).

Praca domowa

Ćwiczenie 3 (zeszyt ćwiczeń, s. 83).

Materiały dla nauczyciela

Drzewo decyzyjne

Metoda służy odnajdywaniu różnych rozwiązań danego problemu i dokonaniu wyboru rozumianego jako podjęcie decyzji w kwestii planowanego działania, ze świadomością wszystkich jego skutków.

Zastosowanie drzewa decyzyjnego pozwala uczniom dostrzec związki zachodzące między różnymi wydarzeniami i zaproponowanymi rozwiązaniami. Uzmysławia też, że każde przyjęte wyjście jest zawsze powiązane z różnorodnymi skutkami, a wpływ na podejmowanie decyzji mają również cele i wartości przyjęte przez osobę dokonującą wyboru. Metoda ta służy pobudzeniu myślenia łączącego się z tworzeniem hipotez, a także sprzyja samodzielnemu formułowaniu sądów.

Przebieg pracy

1. Zdefiniowanie problemu w taki sposób, aby uczniowie mieli możliwość dokonania wyboru między co najmniej dwiema decyzjami.
2. Ustalenie celów i wartości.
3. Podanie kilku rozwiązań.

4. Określenie pozytywnych skutków każdego rozwiązania.
5. Określenie negatywnych skutków każdego rozwiązania.
6. Podjęcie decyzji.

Proces podejmowania decyzji może zostać przedstawiony w formie graficznej.

Symulacja

Symulacja jest formą gry dydaktycznej odtwarzającej rzeczywistość. Uczniowie, grając określone role, mają za zadanie zrozumieć proces, w którym uczestniczą. Symulacja opiera się na scenariuszu będącym uproszczoną wersją rzeczywistości historycznej. Powinien on być szczegółowy i określać czas, miejsce oraz okoliczności symulowanych wydarzeń, ramy odtwarzanej rzeczywistości i niezbędne rekwizyty (rekwizyty, stroje itp.).

Przebieg

1. Nauczyciel wybiera wydarzenie, które będzie przedmiotem symulacji, po czym opracowuje scenariusz, określa czas i miejsce akcji oraz potrzebne rekwizyty. Na podstawie scenariusza sporządza też instrukcje dla uczniów.
2. Nauczyciel określa wiedzę i doświadczenie uczniów, niezbędne do przeprowadzenia symulacji. Jeśli uzna za konieczne uzupełnienie tej wiedzy, rozdaje uczniom dodatkowe materiały.
3. Uczniowie przygotowują się, a następnie przeprowadzają symulację. Nauczyciel odgrywa rolę obserwatora oraz rozjemcy – w wypadku zaistnienia konfliktów między uczniami.
4. Po zakończeniu symulacji nauczyciel wraz z całą klasą analizuje symulowane wydarzenie, a także zbiera i porządkuje wiedzę uzyskaną podczas odgrywania ról przez uczniów.

Poker kryterialny

Jest to dydaktyczna gra planszowa polegająca na rywalizacji zespołów uczniowskich, podczas której uczestnicy poddają dyskusji argumenty i dokonują hierarchizacji faktów w ramach ustalonych wcześniej reguł. Zastosowanie tej metody pozwala kształcić umiejętność dyskusji, uzasadniania własnego wyboru, uczy też porządkowania informacji i podejmowania decyzji drogą negocjacji i kompromisu.

Przebieg

1. Nauczyciel ustala temat gry, podaje jej reguły i dzieli klasę na zespoły.
2. Uczniowie otrzymują plansze do gry wraz z zestawem kart z hasłami dotyczącymi tematu gry.
3. Uczeń rozpoczynający grę wybiera ze swojego zestawu kartę z hasłem, które według niego jest najważniejsze, i kładzie ją na planszy z kryteriami pierwszorzędnymi. Po nim czynność tę powtarzają kolejni gracze. Taka sama procedura obowiązuje przy ustalaniu kryteriów drugo- i trzeciorzędnych.
4. Podczas gry może nastąpić wymiana kart na poszczególnych polach planszy, pod warunkiem jednak, że gracz, który się na to zdecyduje, poprawnie uzasadni swoją decyzję, a na wymianę zgodę wyrazi cała grupa.

5. Karty usunięte z planszy wracają do właściciela.
6. Grę wygrywa uczeń, który jako pierwszy umieści na planszy wszystkie swoje karty.
7. Przedstawiciele poszczególnych grup podają kryteria, które zostały uznane jako pierwszorzędne, i uzasadniają swoją decyzję.