

Zadaniem uczniów (oprócz zdobycia wiedzy) jest uważne czytanie wskazówek w tekście, rozwiązywanie zagadek literowych i liczbowych oraz odgadnięcie hasła questu. Na końcu wędrówki, w odpowiednim miejscu w ich ręce trafi skarb! Czas przejścia ok. 1 godziny.

Oto fragment gry:

Witamy Cię, gościu, w sercu naszego miasta,

Co od wieków na nadwiślańskiej skarpie wzrasta.

Już w średniowieczu Płock był ważnym grodem,
ale o tym opowiemy dokładniej niebawem.

Teraz chcemy Cię zabrać w czasy najnowszej historii,

Sierpniowych dni, co były świadkiem płockiej wiktorii.

Lecz zanim – Bogu dzięki! – to nastąpiło,

Wojsko i cywile, miasto całe dzielnie się bronilo!

Stoisz na Starym Rynku, przed siedzibą organizacji,

Co ma za zadanie promowanie płockich atrakcji.

Lecz wtedy cicho tu nie było, w 1920 roku,

Bo ściany budynków drżały od wystrzałów i huków ...

Zanim udasz się na wędrówkę i postuchasz opowieści,

Przeczytaj napis nad wejściem: Dom OOOOOOOOO
(9) (3)

Wiesz, co się w tym budynku mieści?

Jeśli nie, zajrzyj do informacji turystycznej,

Tu dowiesz się nie tylko o tym, ale i o Płocka atrakcjach licznych.

Pora w drogę, podążaj w stronę budynku jasnego,

Z wieżą zegarową, a w okolicy najbardziej okazałego!

To ratusz – na jednej z pierzei rynku wzrasta,

Tu decyzję podejmują włodarze naszego miasta.

Podejdź do drzwi wejściowych, a po twojej prawicy,

Znajdziesz tekst ważny na wiszącej tam tablicy.

O O O O O na Krzyż Walecznych nadany przez
(11) (5) Marszałka Piłsudskiego,

W dowód uznania za bohaterską obronę miasta,

W obliczu najeźdźcy bolszewickiego.

Na końcu każdej gry litery z pól oznaczonych cyframi należy wpisać do hasła.

Myślę, że zdobywanie wiedzy przez nowoczesne gry terenowe jest dla uczniów prawdziwą przyjemnością, a spacer po mieście dobrą zabawą.

Iwona CIERPIAŁKOWSKA jest nauczycielką przyrody i geografii w Szkole Podstawowej nr 6 w Płocku, doradcą metodycznym w zakresie przyrody i geografii Miasta Płocka.



Geografia jako przedmiot uczący postrzegać świat.

Doświadczenia z Jubileuszowego Konkursu Geograficznego dla szkół podstawowych

Bożena KICIŃSKA, Wojciech POKOJSKI

W artykule zaprezentowano doświadczenia z przygotowania i przeprowadzenia Jubileuszowego Konkursu Geograficznego zorganizowanego na Wydziale Geografii i Studiów Regionalnych Uniwersytetu Warszawskiego w ramach obchodów Roku Geografii Polskiej. Zaproponowane rozwiązania, jak i wnioski wynikające z konkursu mogą stać się wskazówką i inspiracją dla innych osób i instytucji chcących zorganizować podobne działania aktywujące młodzież szkolną.

Wprowadzenie

W 2018 roku przypada 100. rocznica utworzenia na Uniwersytecie Warszawskim Zakładu Geograficznego. Z tej okazji zaproszono młodzież szkół ponadpodstawowych do udziału w Jubileuszowym Konkursie Geograficznym.

Trwający kilka miesięcy konkurs, w którym wystartowało ponad 50 4-osobowych drużyn z 28 szkół, był dla uczniów okazją sprawdzenia swojej wiedzy i umiejętności z zakresu meteorologii, geoinformatyki oraz geografii Polski (ze szczególnym uwzględnieniem Mazowsza), z wykorzystaniem pracy zespołowej i platformy e-learningowej. Konkurs składał się różnego rodzaju zadań: kameralnych i terenowych prac drużyn, quizów. Dla uczestników Konkursu zorganizowano na Uniwersytecie Warszawskim sesję naukową i warsztaty, w ramach nagrody najlepsze drużyny po I etapie wzięły udział w wycieczce do Filtrów Warszawskich.

Etapy Konkursu

Pierwszy etap, e-learningowy, trwał od listopada 2017 r. do marca 2018 r. Składał się z czterech odstępów tematycznych. W ramach każdej odstępki zawodnicy otrzymali materiały, które miały im pomóc w opanowaniu danego zagadnienia. Zadaniem zawodników było: wykonać pracę na zadany temat (w 3 odstępach) i rozwiązać końcowy quiz (we wszystkich 4 odstępach). Każdą z trzech prac należało zrealizować w ciągu ok. 4 tygodni i przekazać ją organizatorom Konkursu w formie elektronicznej poprzez platformę e-learningową. Z kolei na etapie quizu od momentu pobrania przez daną drużynę zestawu zadań do momentu wystania odpowiedzi nie mogło upłynąć więcej niż 30 minut.

Do drugiego i trzeciego etapu zakwalifikowano 8 drużyn, które uzyskały najlepsze łączne wyniki ze wszystkich odstępów pierwszego etapu.

Drugi etap stanowiła gra miejska (Geocaching), realizowana na terenie Kampusu Głównego

Uniwersytetu Warszawskiego. Kluczowym było wykazanie się umiejętnością wykorzystania w telefonach komórkowych funkcji GPS oraz aplikacji Geoportal Mobile.

Trzeci etap zaprojektowano jako quiz rozgrywany podczas Święta Geografii.

Dydaktyczne funkcje poszczególnych etapów i ich części były różne. Szczególnie wymagającymi dla uczestników zmagania były otwarte zadania pierwszego etapu, polegające na wykonaniu pracy na określony temat. Autorzy tych zadań przyjęli za cel skłonienie zawodników do twórczych obserwacji otoczenia.

W pierwszej z prac konkursowych należało wykazać się umiejętnością obserwacji zachmurzenia – rozpoznawania rodzajów chmur, zrozumieniem, w jakich warunkach powstają dane chmury i jak można wiązać ich występowanie z ogólną sytuacją pogodową. Służyła temu praca, w której każda z drużyn miała udokumentować własnymi zdjęciami wystąpienie co najmniej 4 rodzajów chmur w czasie trwania pierwszej odsłony Konkursu. W opisie każdego ze zdjęć należało umieścić wyjaśnienia dotyczące dokumentowanego zachmurzenia.



Rycina 1. Materiały dotyczące meteorologii umieszczone na platformie e-learningowej

Kolejna odsłona I etapu Konkursu dotyczyła geoinformacji. Podstawowym celem tej odsłony było zapoznanie drużyn z możliwościami wykorzystania aplikacjami webGIS do pozyskiwania informacji przestrzennej, zwłaszcza o chronionych obiektach przyrodniczych. Zaprezentowano m. im. możliwości pracy z Geoportalem Generalnej Dyrekcji Ochrony Środowiska oraz z Geoportalem Krajowym (Pokojska, Pokojski 2013).

Zadanie polegało na zaprojektowaniu zajęć terenowych (wycieczki) do interesującego obiektu będącego jedną z form ochrony przyrody, położonego w „okolicy” szkoły. Zadanie obejmowało m.in. wyznaczenie trasy (pieszej, rowerowej lub samochodowej) ze szkoły do obiektu docelowego, pokazanie za pomocą dokumentacji fotograficznej lub za pomocą ujęć z serwisu Street View charakterystycznych miejsc wzdłuż wyznaczonej trasy, zaprezentowanie wizualizacji obiektu na warstwach pochodzących z geoportali.



Rycina 2. Materiały dotyczące geoinformacji umieszczone na platformie e-learningowej

W kolejnej otwartej pracy konieczne było wykazanie się zrozumieniem przyrodniczych i społecznych procesów kształtujących krajobraz (w przeszłości i obecnie). Dowodem na to była praca, w której zawodnicy przedstawiali panoramę wybranego przez siebie obszaru, widzianą z odpowiedniego punktu widokowego. W zakres prezentacji wchodziła dokumentacja fotograficzna i kartograficzna oraz opis służący wyjaśnieniu genezy

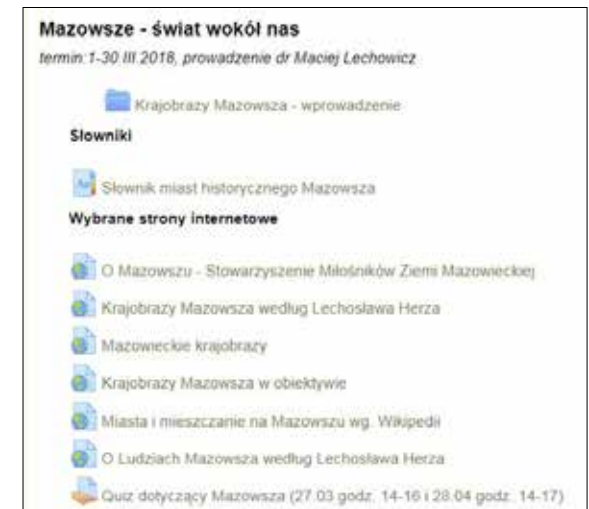


Rycina 3. Materiały dotyczące krajobrazów Polski zamieszczone na platformie e-learningowej

krajobrazu, wykazaniu związków przyczynowo-skutkowych łączących jego komponenty, a także wskazaniu roli człowieka w tym środowisku.

Ostatnią odsłoną I etapu Konkursu były zagadnienia poświęcone geografii i historii Mazowsza. Na platformie e-learningowej umieszczono opracowanie dotyczące krajobrazów Mazowsza, opisano przykłady wybranych typów krajobrazów Mazowsza, zamieszczono informacje dotyczące zmian terytorialnych w ciągu dziejów. Całość uzupełniono linkami do innych źródeł, dokumentacją fotograficzną oraz słownikiem zawierającym informacje o wybranych miastach mazowieckich. Aby zaliczyć tę odsłonę należało rozwiązać quiz.

Do każdego z zadań otwartych zawodnicy otrzymali szczegółowe wytyczne, w których sprecyzowano cel pracy, wskazano użyteczną literaturę przedmiotu, a także wyjaśniono odpowiednią metodykę postępowania (od zaleceń dotyczących pracy terenowej aż po informacje na temat właściwego sposobu powoływania się na wykorzystane źródła). Nie umniejsza to twórczego wkładu pracy zawodników, ponieważ to do nich należały wszystkie kluczowe decyzje dotyczące wyboru prezentowanych obiektów oraz zakresu i układu treści.



Rycina 4. Materiały dotyczące Mazowsza zamieszczone na platformie e-learningowej

Wyniki tej części Konkursu okazały się znakomite. Wiele drużyn doskonale odebrało wytyczne i stworzyło bardzo ciekawe prace, w niektórych wypadkach daleko wykraczające poza oczekiwania autorów zadań. W pracach meteorologicznych niektóre z drużyn wykazały się umiejętnością rozpoznawania nie tylko rodzajów, ale i gatunków chmur. W najlepszych pracach dokumentowano też sytuację synoptyczną w dniach, w których wykonano zdjęcia i tłumaczono, jak warunki pogodowe wpłynęły na możliwość ukształtowania się danych chmur.

W pracach dotyczących krajobrazu wiele z drużyn przygotowało świetne prezentacje, w których zawodnicy wykazali się znakomitym zrozumieniem procesów kształtujących rozpatrywany obszar i umiejętnością wiązania faktów z różnych dziedzin. Bardzo ciekawym okazał się aspekt wyboru opisywanego terenu. We wskazówkach autorzy zadania wyraźnie zaznaczyli, że ocena pracy nie zależy od tego, jak rozległy jest przedstawiony widok, ani od tego jak wiele zawiera obiektów zwykle uważanych za atrakcyjne. Mimo to znaczna część drużyn wybierała obszary górskie (najczęściej Pieniny lub Tatry) i punkty dające efektowny widok, podobny do prezentowanego w przewodnikach turystycznych. Część z tych prac także była bardzo dobra, jednak zwykle lepszym zrozumieniem danego obszaru wyróżniły się drużyny opisujące teren, który znają na co dzień. Autorzy tych prac częściej od innych zwracali uwagę na detale trudniejsze

do uchwycenia dla osób znających dany teren tylko turystycznie. Wniosek ten może wydawać się oczywistym, jednak warto zwrócić na niego uwagę w praktyce szkolnej, by w maksymalny sposób wykorzystać macierzysty region szkoły jako „poligon badawczy”, na którym kształtuje się u uczniów umiejętność postrzegania otoczenia.

W I etapie Konkursu bezapelacyjnie zwyciężyła drużyna Kwadrat Bermudzki reprezentująca Prywatne Liceum Ogólnokształcące Sióstr Niepokalanek w Szymanowie uzyskując aż 96 na 100 możliwych punktów.

Zajęcia dodatkowe

W trakcie I etapu Konkursu dla jego uczestników zorganizowano na Wydziale Geografii i Studiów Regionalnych sesję naukową. Zaprezentowano m. in. wykłady poświęcone makdonaldyzacji, interaktywnych map w Internecie, Wisty w Warszawie. Dodatkowo zorganizowano liczne warsztaty prowadzone przez pracowników i studentów Wydziału. W sesji wzięto udział ponad 170 osób.

Dla najlepszych drużyn po I etapie Konkursu zorganizowano specjalną wycieczkę do Filtrów Warszawskich. Uczestnicy mieli okazję zapoznać się z historią i funkcjonowaniem wodociągów miejskich począwszy od wodociągu Lindleya po czasy współczesne.

Drugi etap Konkursu odbył się podczas Święta Geografii będącego ostatnim etapem Kongresu Geografii Polskiej. Osiem najlepszych drużyn po I etapie wzięło udział w grze miejskiej (Geocaching) zorganizowanej na terenie Kampusu Głównego Uniwersytetu Warszawskiego. Gra została poprzedzona udostępnieniem na platformie e-learningowej materiałów szkoleniowych. Kluczowym elementem gry było wykazanie się umiejętnością wykorzystania w telefonach komórkowych funkcji GPS oraz aplikacji Geoportal Mobile oraz wiedzy dotyczącej Uniwersytetu Warszawskiego.



Rycina 5. Przykładowe zadania III etapu Konkursu

Poniżej zaprezentowano przykładowe zadanie wykorzystane podczas gry miejskiej.

Punkt nr 5, Mały domek

Zajdź mały biały domek w części północnej kampusu UW. Korzystając z aplikacji Geoportal Mobile:

- podaj długość południowej strony domku,
- oceń odległość od najbliższego domku w kampusie UW do pomnika ks. Józefa Poniatowskiego znajdującego się przed Pałacem Prezydenckim,
- zmierz powierzchnię budynku znajdującego się na południe od tego budynku.

Podczas gry miejskiej najlepiej wypadła drużyna Sulejówek 2 reprezentująca klasy gimnazjalne ze Szkoły Podstawowej nr 4 im. Jacka Korczaka w Sulejówku (najmłodszy uczestnik Konkursu), zdobywając maksymalną liczbę punktów.

Uczestnicy zawodów finałowych otrzymali liczne nagrody sponsorowane przez Fundację Uniwersytetu Warszawskiego, Głównego Geodetę Kraju, Miejskie Przedsiębiorstwo Wodociągów i Kanalizacji w Warszawie, Sklep Podróżnika, Wydawnictwa Compass i Wydawnictwo ExpressMap. Konkurs objął honorowym patronatem Główny Geodeta Kraju.

Podsumowanie

Konkurs był okazją do poznania uczniów, ich sposobu pracy, podejścia do wykonywanych zadań. Bardzo zauważalne było też to, że kreatywna, twórcza praca, rozwijająca postrzeganie świata, jest wartością samą w sobie dla zawodników. Dało się to wyczuć z autentycznego entuzjazmu, z jakim

niektóre drużyny prezentowały swe dokonania. Dla jurorów jasnym było, że autorom ocenianych prac sprawiało radość obserwowanie zmian pogody lub wychwytywanie cech krajobrazu i docieranie do zrozumienia uwarunkowań postrzeganych procesów. Potwierdza to wniosek, iż geografia szkolna powinna za jeden ze swych najważniejszych celów przyjmować uczenie postrzegania naszego najbliższego otoczenia.

Dla członków drużyn ważnym elementem była praca w grupach, dodatkowo z wykorzystaniem platformy e-learningowej. Uczniowie docenili możliwość pracy z aplikacjami komputerowymi i powiązanymi z Systemami Informacji Geograficznej (GIS). Organizatorzy Konkursu mają nadzieję, że sam udział w obchodach Jubileuszu był dla zawodników miłym doświadczeniem i sympatyczną przygodą.

Organizacja Konkursu i jego przebieg uzmysłowiły organizatorom potrzebę organizowania tego typu aktywności. Zdobyte doświadczenia mogą być wskazówką dla wszystkich organizatorów konkursów tego typu.

Trzeci etap zaprojektowano jako rozgrywany podczas Święta Geografii quiz polegający na odgadnięciu przez drużyny miejsca w Polsce na podstawie prezentowanych zdjęć satelitarnych, rozpoznaniu i scharakteryzowaniu chmur na podstawie zaprezentowanych fotografii, określeniu miejsca na podstawie wykonanych na Mazowszu fotografii.

W etapie tym zwyciężyła drużyna GeoPoniat reprezentująca V Liceum Ogólnokształcące im. Księcia Józefa Poniatowskiego w Warszawie.

Po podsumowaniu wszystkich etapów Konkursu wyłoniono zwycięzców. Wygrała drużyna GeoPoniat reprezentująca V Liceum Ogólnokształcące im. Księcia Józefa Poniatowskiego w Warszawie przed drużyną Geograficzne Świry reprezentującą III Liceum Ogólnokształcące im. Juliusza Słowackiego w Otwocku i drużyną Czarno-biali reprezentującą III Liceum Ogólnokształcące im. K.K. Baczyńskiego w Białymstoku.

Bibliografia i netografia

1. Angiel J., Pokojska P., Pokojski W. *Szanse, cele i możliwości edukacji ekologicznej nauczycieli z wykorzystaniem mediów i webGIS*, Edukacja ustawiczna dorosłych nr 2/2017.
2. Degórski M. *Krajobraz jako odbicie przyrodniczych i antropogenicznych procesów zachodzących w megasystemie środowiska geograficznego. Problemy ekologii krajobrazu*, T. XXIII, 2009.
3. Herz L. *Mazowsze sercem*, <http://mazowszesercem.blogspot.com/p/o-mazowszu.html>
4. Kossakowska-Pisarek S. *Kluczowe czynniki sukcesu kursu w pełni internetowego. EduAkcja*, Magazyn edukacji elektronicznej nr 1(3)/2012.
5. Kulczyk S. *Atrakcyjność turystyczna krajobrazu – przykłady podejścia systemowego*, Turystyka kulturowa nr 4/2014.
6. Maszewska K., Pokojski W. *Edukacja na odległość w zakresie geoinformatyki*, e-mentor nr 1(68)/2017.
7. PEK, T. XXXVIII.
8. Platforma e-learningowa Wydziału Geografii i Studiów Regionalnych UW: <http://el.wgsr.uw.edu.pl>
9. Pokojska P., Pokojski W. *Geoportal krajowy ważnym źródłem informacji przestrzennej o środowisku geograficznym w procesie edukacji*, Edukacja Biologiczna i Środowiskowa, vol. 1, 2013.
10. Pokojski W. *Technologia informacyjna i webGIS w kształceniu nauczycieli – kurs e-learningowy*, e-mentor nr 43/2012.
11. Polskie krajopbrazy.pl, <http://www.polskie-krajopbrazy.pl/Galerie/71:Mazowsze/>
12. Richling A. *Polskie badania nad krajobrazem w okresie przedkomputerowym*, 2014.
13. StoryMaps platformy edukacyjnej ArcGiS, <http://storymaps.arcgis.com/en/gallery/#s=0>
14. Stowarzyszenie Miłośników Ziemi Mazowieckiej, <http://maslaw.org.pl/o-nas/mazowsze?showall=>.
15. Sysło M.M. *E-learning w szkole*, e-mentor nr 1/2009.
16. Zespół Edukacji Esri Polska, *GIS w chmurze – wyższy poziom geografii*, Geografia w szkole nr 23/2013.

Dr Bożena KICIŃSKA jest pracownikiem Wydziału Geografii i Studiów Regionalnych Uniwersytetu Warszawskiego. Klimatolog, kierownik Pracowni Edukacji Geograficznej. Długoletni członek Komitetu Głównego Olimpiady Geograficznej.

Dr Wojciech POKOJSKI jest doktorem nauk o Ziemi, wykładowca na Wydziale Geografii i Studiów Regionalnych oraz Międzywydziałowych Studiach Ochrony Środowiska Uniwersytetu Warszawskiego. Zajmuje się zastosowaniami GIS w badaniach przyrodniczych i wykorzystaniem GIS w nauczaniu i popularyzacji geografii.



Edukacja w terenie na przykładzie Olimpiady Geograficznej

Jakub SZMYD

Wprowadzenie

Olimpiada Geograficzna, powołana do życia w 1974 roku z inicjatywy prof. Anny Dylkowej i przy poparciu Polskiego Towarzystwa Geograficznego, w chwili obecnej może poszczycić się już 44-letnim doświadczeniem w upowszechnianiu nauk geograficznych wśród polskiej młodzieży. Start w Olimpiadzie to okazja dla uczniów do przeżycia wielkiej przygody z geografją, potążonej z poznaniem jej praktycznych aspektów, zwiedzeniem ciekawych zakątków Polski, a dla niektórych także uzyskaniem zwolnienia z egzaminu maturalnego z geografii oraz reprezentowaniem Polski na zawodach międzynarodowych. Olimpiada Geograficzna jako jedna z nielicznych olimpiad przedmiotowych stwarza również możliwość rozszerzenia edukacji szkolnej o pracę w terenie. Zawodnicy na kolejnych etapach Olimpiady samodzielnie (pod opieką nauczyciela geografii lub rodziców) lub pod opieką pracowników naukowych zajmujących się geografją (na zawodach okręgowych i finałowych) poznają przyrodę obszarów znajdujących się w pobliżu miejsca zamieszkania, w swoim województwie, a także w wybranym regionie Polski. W dalszej części tekstu przybliżono specyfikę terenowej edukacji geograficznej realizowanej w ramach pierwszego – szkolnego – etapu Olimpiady.

Charakterystyka pierwszego etapu Olimpiady Geograficznej

Zawody pierwszego etapu Olimpiady Geograficznej organizowane są w szkołach przez Komisje Szkolne, składające się z minimum 3 osób, w tym dyrektora szkoły (lub jego zastępcę) oraz nauczycieli geografii lub przedmiotów pokrewnych. Etap szkolny rozpoczyna się od wstępnego sprawdzenia wiedzy i umiejętności zainteresowanych startem w Olimpiadzie uczniów przez Komisję Szkolną. Dopuszcza się dwie formy egzaminu: rozmowy kwalifikacyjnej lub sprawdzianu pisemnego opracowanego przez Komisję Szkolną. Uczniowie, którzy pomyślnie przejdą etap wstępny, samodzielnie wykonują pracę pisemną na jeden z tematów ogłoszony przez Komitet Główny Olimpiady. Dla każdej edycji Olimpiady tematy są różne, zwykle jest ich cztery. Tematy upubliczniane są w kwietniu lub w maju, m.in. na stronie internetowej Olimpiady oraz w rozsyłanym do szkół informatorze. W zbliżającym się roku szkolnym 2018/2019 tematy są następujące:

- A. Eksploatacja surowców mineralnych i jej przyrodnicze skutki w wybranej gminie
- B. Porównanie dwóch sąsiadujących ze sobą obszarów – fragmentów jednostek fizycznogeograficznych
- C. Sieć transportowa i zróżnicowanie dostępności komunikacyjnej w wybranej gminie
- D. Projekt jednodniowej wycieczki geobotanicznej