

Temat: „Wilcze tropy” – gra terenowa ku pamięci żołnierzy podziemia niepodległościowego po 1944 r.

Magdalena Kryk – nauczyciel historii w Szkole Podstawowej, Gimnazjum i Liceum Strumienie.

Cel ogólny:

- wzbudzanie szacunku dla idei i postaw patriotycznych;
- rozbudzanie zainteresowań historią najnowszą;
- kształtowanie umiejętności:
 - praca w zespole – wyłonienie lidera, kierowanie zespołem, podział zadań pomiędzy członków zespołu
 - analiza i właściwe zastosowanie zdobytych informacji,
- Cele operacyjne:
 - uczeń zna:
 - najważniejsze fakty z historii Polski po 1944 r.
 - postać gen. Okulickiego i treść rozkazu, rozwiązującego AK.
 - nazwiska przywódców oraz podstawowe zagadnienia z działalności organizacji NIE oraz WIN
 - metody działania UB oraz NKWD wobec podziemia niepodległościowego.
 - podstawowe fakty z życiorysów dziesięciu wybranych bohaterów podziemia niepodległościowego.
 - Działania IPN-u oraz archeologów w kwaterze Ł na warszawskich Powązkach
 - uczeń rozumie:
 - tragizm sytuacji żołnierzy podziemia antykomunistycznego.
 - przyczyny i skutki represji UB oraz NKWD wobec podziemia antykomunistycznego.
 - znaczenie oporu, dla walki o suwerenność Polski.
 - Znaczenie ekshumacji ciał bohaterów dla rodzin i dla odkłamywania historii.
 - uczeń potrafi
 - wskazać wartości, którymi kierowali działacze podziemia niepodległościowego,
 - dokonać analizy tekstów źródłowych (rozkazów gen. Okulickiego) oraz tekstów popularnonaukowych (życiorysy)
 - ułożyć w kolejności chronologicznej najważniejsze wydarzenia z historii Polski po 1944 roku.
 - Napisać ulotkę/plakat skierowaną przeciwko „rządowi lubelskiemu”, UB i NKWD, wykorzystując wiedzę na temat sytuacji politycznej Polski po 1944 roku.
 - Współpracować w grupie, właściwie wykorzystywać umiejętności każdego członka zespołu.
- Cel wychowawczy:
 - kształtowanie szacunku dla postaw patriotycznych ludzi, którzy walczyli o niepodległą i suwerenną ojczyznę
- Metody nauczania: elementy wykładu, praca z tekstem, praca w grupach.
- Środki dydaktyczne:
 - Prezentacja multimedialna, komputer i projektor
 - Piosenki z płyty Tadek Firma solo
 - Życiorysy
 - Polecenia do czterech zadań do zaliczenia w trakcie gry.
 - Legitymacje uczestników gry
 - Karty punktacji dla każdego oddziału.

- Kostiumy dla uczennic wcielających się w rolę funkcjonariuszy UB.
- Oznaczenia poszczególnych punktów – więzienia UB, punktu medycznego
- Mapy szkoły (bądź terenu, na którym przeprowadzona zostanie gra) z zaznaczonymi miejscami ukrycia kolejnych zadań.

Przebieg zajęć:

- Na przeprowadzenie gry potrzebne jest ok. 3,5 godziny – jednego dnia ok. pół godziny na przedstawienie prezentacji, dotyczącej podziemia niepodległościowego, podział uczniów na oddziały dziesięcioosobowe i rozdanie życiorysów patronów dla każdego oddziału, a następnie po ok. tygodniowej przerwie gra właściwa, która trwa ok. 3 godziny.
- W ciągu tygodnia uczniowie mają za zadanie zapoznać się z życiorysem swojego patrona (znajomość będzie sprawdzona w trakcie gry), przygotować projekt symbolu – znaku graficznego swojego oddziału, oraz wymyśleć pseudonimy używane w czasie gry.
- Przed rozpoczęciem gry należy wyznaczyć punkty: ukrycia materiałów plastycznych potrzebnych do realizacji pierwszego zadania, więzienia UB, ukrycia środków opatrunkowych, punktu ambulatoryjnego oraz ustalić osobę – łącznika, która przekaże treść rozkazu.
- Na wstępie gry nauczyciel wprowadza uczestników w fabułę – przedstawia się jako naczelny dowódca wszystkich rywalizujących oddziałów i rozdaje pakiety każdemu oddziałowi, zawierające legitymacje wojskowe dla każdego uczestnika, mapy, karty punktacji do zadań oraz pierwsze zadanie do wykonania – dotrzeć do oznaczonego na mapie punktu, przeczytać tekst opisujący sytuację w Polsce po ogłoszeniu Manifestu PKWN, znaleźć materiały plastyczne potrzebne do wykonania zadania, a następnie przygotować plakat uświadamiający Polakom rzeczywistą sytuację polityczną w Polsce.
- Plakaty powinny być zawieszane w miejscu publicznym, które jest pilnowane przez funkcjonariuszy UB. W trakcie akcji dwóch żołnierzy z każdego oddziału trafia do aresztu. Kolejne zadanie uczniów polega na odbiciu swoich towarzyszy z aresztu UB. Funkcjonariusze UB zadają pytania, dotyczące życiorysu patrona danego oddziału. Za każdą poprawną odpowiedź – jeden żołnierz z oddziału wychodzi na wolność.
- W trakcie odbicia więźniów z aresztu, dwóch żołnierzy odniosło rany. Następne zadanie uczniów polega na odnalezieniu materiałów opatrunkowych i wykazaniu się umiejętnościami udzielenia pierwszej pomocy oraz współpracy w grupie.
- Ostatnie zadanie w grze polega na odnalezieniu łączniczki (jej zaszyfrowane imię i nazwisko uczestnicy otrzymują od odszukanej osoby), która przekazuje rozkaz naczelnego dowództwa. Dołączone do niego zadania sprawdzają umiejętności historyczne – ustalenie wiarygodności źródła, ułożenie wydarzeń w kolejności chronologicznej oraz ustalenie, która z przedstawionych postaci była członkiem podziemia niepodległościowego.
- Każde zadanie jest punktowane. Grę wygrywa oddział, który zbierze największą ilość punktów. Punktowana jest również kolejność, w jakiej oddziały kończą całą grę.
- Grę można zakończyć przy ognisku, któremu mogą towarzyszyć piosenki z płyt „Tadek Firma Solo” lub „Panny wyklęte”. Zwycięski oddział otrzymuje pamiątkowe dyplomy lub inne stosowne nagrody.