

Poleskie klangory

EduTrend Tygodnia. Zainspirowani Lubelszczyzną (nr 38)

Międzynarodowy Dzień Ptaków (1 kwietnia) na Lubelszczyźnie to przede wszystkim czas powrotu żurawi do **Poleskiego Parku Narodowego**. Ich klangor (charakterystyczny głos) to sygnał, że wiosna na dobre zagościła na naszych torfowiskach.

Scenariusz lekcji informatyki „**Poleskie klangory**” zaprasza uczniów do świata programowania wizualnego. Zamiast teoretycznych ćwiczeń, uczniowie tworzą cyfrową opowieść o symbolu naszego regionu.

Uczą się sterować duszkiem-żurawiem, programować jego ruch nad mapą Lubelszczyzny i dodawać efekty dźwiękowe, które sami mogliby usłyszeć podczas wycieczki do **Urszulina**.

Dlaczego warto?

Realizacja scenariusza w wersji regionalnej:

- łączy kodowanie z empatią do natury, uczeń nie programuje „jakiegoś” obiektu, ale symbol swojej „małej ojczyzny”;
- uczy matematyki w praktyce, wykorzystuje układ współrzędnych do wyznaczenia trasy przelotu nad konkretnymi miastami regionu (np. z **Chełma do Lublina**);
- wzmacnia lokalną dumę, pokazuje, że przyroda Lubelszczyzny jest świetnym tematem dla nowoczesnych technologii.

Elementy lokalnej tożsamości i tradycji

Lekcja może zostać rozbudowana o konkretne odniesienia do przestrzeni Lublina i regionu:

- **herb Poleskiego Parku Narodowego**, wykorzystanie wizerunku żurawia jako głównego duszka w programie;
- topografia regionu, tłem sceny w Scratchu staje się mapa fizyczna województwa lubelskiego lub zdjęcie bagna, stawu;
- nagrania terenowe, wykorzystanie autentycznych odgłosów ptaków nagranych w lubelskich lasach i parkach.

Współpraca z lokalną społecznością

- wirtualne spotkanie z edukatorem, zaproszenie pracownika **Poleskiego Parku Narodowego** na krótką sesję online, aby opowiedział o trasach migracji żurawi, które uczniowie będą kodować;
- lokalni pasjonaci fotografii, wykorzystanie zdjęć ptaków autorstwa lokalnych fotografów przyrody (za ich zgodą) jako materiałów źródłowych do tworzenia kostiumów duszka;
- współpraca z nadleśnictwem, pozyskanie autentycznych nagrań klangoru żurawi z lokalnych archiwów dźwiękowych do wykorzystania w warstwie audio projektu.

Lokalny akcent medialny – promocja wydarzenia

Uczniowie mogą przygotować:

- wirtualną mapę przylotów, interaktywna tablica (np. Padlet) z linkami do projektów uczniów w Scratchu;
- szkolny teaser wideo, krótki montaż nagrań z ekranów (screen recording) pokazujący programowane żurawie, opublikowany na profilu szkoły.

Proponowane hashtagi: **#PoleskieKlangory #PoleskiParkNarodowy #ŻurawieZUrszulina**

Struktura zajęć

1. Faza przygotowawcza:

Nauczyciel wprowadza uczniów w klimat 1 kwietnia – Dnia Ptaków. Prezentuje zdjęcie żurawia na torfowisku. Wspólne ustalenie algorytmu: co musi zrobić żuraw, aby dolecieć na **Polesie**?

2. Faza realizacyjna:

- przygotowanie sceny, wgranie jako tła mapy **Lubelszczyzny**,
- tworzenie duszka, edycja duszka ptaka w Scratchu (szare barwy, czerwona „czapeczka”),
- kodowanie ruchu, użycie pętli zawsze oraz instrukcji leć przez 2 sekundy do x... y....
- interakcja dźwiękowa, zaprogramowanie klankoru po kliknięciu w duszka.

3. Faza podsumowująca:

Prezentacja „ptasich lotów”. Dyskusja: jak programowanie może pomóc naukowcom śledzącym migracje ptaków nad Lubelszczyzną?

[Link do oryginalnego scenariusza na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej](#)

Lekcja pokazuje, że Międzynarodowy Dzień Ptaków to nie tylko ekologiczna data w kalendarzu, ale żywa opowieść zapisana w kluczach żurawi przecinających niebo nad naszym regionem.

Uczniowie odkrywają, że Lubelszczyzna i jej dzika przyroda mogą być ich własnym polem doświadczalnym – miejscem, gdzie nowoczesny kod spotyka się z tradycją i szacunkiem do natury.

Dzięki pracy programistycznej uczniowie uczą się patrzeć na krajobraz **Polesia** czy **Roztocza** z nową uważnością, łącząc cyfrowe kompetencje z poczuciem dumy i odpowiedzialności za skrzydlate symbole swojej „małej ojczyzny”.

Serdecznie zapraszam

Paweł Pyc

Doradca metodyczny ds. informatyki w LSCDN