

Lesendes Mädchen,  
Enckell, Magnus,  
Finnish National Gallery  
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0)  
Przekazanie do Domeny Publicznej

# NAUCZANIE Z NAJLEPSZYMI PRAKTYKAMI EUROPEANY 2019-2020



[pro.europeana.eu](http://pro.europeana.eu)



[www.eun.org](http://www.eun.org)



@EuropeanaEU



@eu\_schoolnet



Współfinansowane przez instrument  
Unii Europejskiej „Łącząc Europę”



**Wydawca:** European Schoolnet (EUN Partnership AISBL), Rue de Trèves, 61, 1040 Bruksela, Belgia

**Prosimy o cytowanie niniejszej publikacji jako:** Nauczanie z najlepszymi praktykami Europeany, 2019-2020, wrzesień 2020 r, European Schoolnet, Bruksela.

**Słowa kluczowe:** dziedzictwo kulturowe, pedagogika, zasoby i materiały, rozwój zawodowy, nauczanie STEM, integracja programu, transformacja edukacyjna, doświadczenie nauczycielskie

**Autorzy:** Agnieszka Pielorz, Andreas Galanos, Angela Lucia Capezzuto, Angeliki Kougiourouki, Anita Lasić, Anna Maria Gauci, Artur Coelho, Ayrton Curmi, Brendan Buttigieg, Clara Donadio, Cristina Lima, Daniela Bunea, Eirini Siotou, Ella Rakovac Bekeš, Francisco José Orosia Salvador, Građiela Višan, Ivana Busuttil, James Callus, Judit Benedek, Krista Kindt-Sarjörvi, Maja Videnovik, Maravelaki Sofronia, Marcin Jabłoński, Marina St-Mirčić, Mark Busuttil, Nathalie Chessé-Chesnot, Reyhan Gunes, Sandra Troia, Stephanie Maggi-Pulis, Theodora S. Tziampazi

**Projekt/DTP:** European Schoolnet

**Zdjęcia:** Anna Maria Gauci, Brendan Buttigieg, Clara Donadio, Daniela Bunea, Eirini Siotou, Građiela Višan, Judit Benedek, Krista Kindt-Sarjörvi, Marina St-Mirčić, Stephanie Maggi-Pulis, Theodora S. Tziampazi, Europeana, European Schoolnet

**Wydanie:** wrzesień 2020 r. Przedstawiona w niniejszym dokumencie praca powstała przy wsparciu Fundacji Europeany oraz współfinansowaniu ze środków Instrumentu Łącząc Europę Unii Europejskiej. Poglądy wyrażone w niniejszej publikacji odzwierciedlają opinie autorów, które nie muszą być podzielana przez EUN Partnership AISBL, Fundację Europeana lub Komisję Europejską.

**Niniejsza broszura została opublikowana zgodnie z warunkami Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)**

## STRESZCZENIE

---

W ciągu ostatnich pięciu lat Europeana<sup>1</sup> i European Schoolnet<sup>2</sup> (EUN) współpracowały, dążąc do wspólnego celu: wsparcia innowacyjnego włączania cyfrowego dziedzictwa kultury w edukację dzięki szkoleniu nauczycieli w zakresie tworzenia scenariuszy zajęć z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury, testowania ich i włączania w ich w swoje lekcje.

Długoterminowa współpraca zaowocowała powstaniem silnej wspólnoty nauczycieli, chętnej doskonalić swoje umiejętności w zakresie korzystania z kultury cyfrowej, ale dążącej też do zwiększenia świadomości wartości cyfrowych danych kulturowych w edukacji, pokazania najlepszych praktyk niezależnie od dyscypliny, oraz dzielenia się radami z kolegami.

Składające się na niniejszy zbiór Nauczanie z Europeaną starannie wybrane przez Europeana i European Schoolnet scenariusze zajęć i opis ich wdrażania są wynikiem ciężkiej pracy nauczycieli, ich zaangażowania, kreatywności i nieustannego wysiłku w podkreślaniu znaczenia dziedzictwa kulturowego w praktyce nauczycielskiej. Niniejsza broszura, na którą składa się 30 najlepszych zgłoszeń w Konkursie Edukacyjnym Europeany 2020,<sup>3</sup> została opracowana dla nauczycieli i zainteresowanych stron świata edukacji jako najlepszy przykład wykorzystania zasobów Europeany. Jest źródłem inspiracji i wsparcia w tworzeniu ćwiczeń promujących włączanie cyfrowego dziedzictwa kultury w zajęcia edukacyjne.

W trwającym od marca do kwietnia 2020 r.<sup>4</sup> Konkursie Edukacyjnym Europeany mogli wziąć udział nauczyciele szkół podstawowych i średnich z państw Unii Europejskiej i państw partnerskich Horyzontu 2020. Zostali oni zaproszeni do wdrożenia, online lub stacjonarnie, jednego ze scenariuszy zajęć dostępnych na blogu Teaching with Europeana<sup>5</sup> i podzielenia się swoimi historiami. Konkurs był również dostępny dla 130 członków Grupy Użytkowników Europeana Education, zaproszonych do opracowania przynajmniej jednego scenariusza zajęć z wykorzystaniem zasobów Europeany.

Kwalifikujące się zgłoszenia, podzielone na różne kategorie, dotyczyły jednego lub więcej z następujących tematów: edukacja STEAM, edukacja podstawowa i średnia, metoda projektów, podejście przekrojowe i tematy kompleksowe, takie jak edukacja w zakresie ekologii, zmian klimatu, równouprawnienia płci, włączania społecznego, obywatelstwa itd. Niniejsza broszura zawiera zatem przykłady materiałów dydaktycznych dotyczących różnych tematów przeznaczonych dla szkół podstawowych i średnich.

---

<sup>1</sup> <https://www.europeana.eu/en> i <https://pro.europeana.eu/>

<sup>2</sup> <http://www.eun.org/>

<sup>3</sup> <https://teachwitheuropeana.eun.org/updates/europeana-education-competition-2020-winners/>

<sup>4</sup> <https://teachwitheuropeana.eun.org/updates/jump-in-the-europeana-education-competition-2020/>

<sup>5</sup> <https://teachwitheuropeana.eun.org/>

---

Spis treści będzie waszym przewodnikiem po różnych zasobach dydaktycznych. Mamy nadzieję, że niniejsza broszura będzie dla Państwa tak przydatna i inspirująca, jak dla nas.

---

## Spis treści

STRESZCZENIE .....	3
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - REKLAMY - PRZESZŁOŚĆ, TERAŹNIEJSZOŚĆ I PRZYSZŁOŚĆ .....	6
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ROBOTY BOJOWE EPOKI NAPOLEOŃSKIEJ.....	11
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - PIÓRO JEST SILNIEJSZE NIŻ MIECZ.....	15
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - RYNEK PRACY I KOBIETY W RÓŻNYCH STULECIACH .....	23
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - PRAWDZIWA ZBRODNIA - AR EYEJACKED!.....	30
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - WPŁYW AUTOTEMATYZMU NA SCENĘ WSTĘPNĄ .....	36
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - PODCAST O KOLEKCJI SZTUKI .....	58
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - PODRÓŻ DO NIEZNANEGO KRAJU.....	63
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - PATRZĄC WSTECZ: FILMOWANIE W RÓŻNYCH EPOKACH .....	79
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - 🚩 FAJNE FLAGI 🚩.....	92
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ORZEŁ I RESZKA: ANATOMIA MONETY .....	105
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - OPOWIEŚCI RADIOWE .....	112
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ŚWIAT BEZ PLASTIKU? .....	121
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - CZY MOGĘ CI ZAUFAC?.....	130
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - STEAM W CYKLU HYDROLOGICZNYM .....	139
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - JEDNOCZENIE SIĘ Z NATURĄ POPRZEZ ZMYŚLY .....	146
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - W GRUPIE SIŁA .....	152
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - KODOWANIE DLA ZRÓWNOWAŻONEJ PRZYSZŁOŚCI.....	157
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - KOLOROWY ŚWIAT .....	163
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - TANIEC SIŁ .....	171
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ZOBACZ, ZROZUM, ROZWAŻ - BĄDŹ AGENTEM ZMIANY!.....	179
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ODKRYCIA MATEMATYCZNE W ARCHITEKTURZE ROMAŃSKIEJ	183
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - NAPISZ OPOWIEŚĆ OD NOWA DZIĘKI ĆWICZENIOM STEAM ...	190
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - WSPÓLNA OPOWIEŚĆ .....	196
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - PRZERYWANIE I ZACHOWYWANIE MILCZENIA.....	202
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - STWÓRZ WŁASNĄ SAMOWYSTARCZALNĄ ROŚLINĘ .....	210
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - WOJNA Z PERSPEKTYWY ŻOŁNIERZA .....	216
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ZDALNA LEKCJA CZYTANIA NA TEMAT PIONIEREK DLA UCZNIÓW JĘZYKÓW OBCYCH.....	222
SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ZROZUMIEĆ RUCH JEDNOSTAJNY PROSTOLINIOWY DZIĘKI GIFOM SŁYNNYCH ANIMOWANYCH OBRAZÓW .....	231
HISTORIA WDRAŻANIA SCENARIUSZA - LEKCJA NA PODSTAWIE SCENARIUSZA "TESTUJEMY JEDZENIE" .....	249

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - REKLAMY - PRZESZŁOŚĆ, TERAŻNIEJSZOŚĆ I PRZYSZŁOŚĆ

### Tytuł

Reklamy - Przeszłość, terażniejszość i przyszłość

### Autor (lub Autorzy)

Maja Videnovik

### Konspekt

Żyjemy z nieustannie zmieniającym się świecie, świecie bardzo szybko rozwijającej się gospodarki i technologii. Uczniowie codziennie spotykają się innowacjami i przedsiębiorczością, codziennie przyswajają nowe informacje i odkrywają nowe produkty. Otaczają ich innowacje technologiczne, które wzbudzają ich zainteresowanie i inspirują do nowych wyzwań. Reklamy tych właśnie nowinek zwiększają ich popularność, zwłaszcza obecnie, gdy internetowe kampanie reklamowe bardzo szybko docierają do klienta. Niniejszy scenariusz zajęć ma na celu przekonanie uczniów do konieczności krytycznego myślenia o otaczających ich rzeczach, kwestionowania wszystkich oglądanych i wysłuchiowanych reklam, patrzenia na nie z różnych perspektyw i wyciągania własnych wniosków. Dowiedzą się, jak media reklamowe zmieniły się z biegiem lat, zmieniając format i punkt widzenia, oraz odkryją przyszłość reklamy. Zdobyta wiedza zostanie wykorzystana do analizy elementów skutecznej kampanii reklamowej, które należy uwzględnić przy promowaniu przedsiębiorstwa.

### Słowa kluczowe

Reklama, przedsiębiorczość, innowacja, reklama cyfrowa, promocja

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Innowacja
<b>Temat</b>	Wiedza o finansach i marketingu
<b>Wiek uczniów</b>	14 lat
<b>Czas przygotowania</b>	2 dni
<b>Czas nauczania</b>	3 x lekcja 40-minutowa

### Tabela podsumowująca

Materiały dydaktyczne online	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://padlet.com">https://padlet.com</a></li> <li>• <a href="https://new.edmodo.com/">https://new.edmodo.com/</a></li> <li>• <a href="https://pl.wikipedia.org/wiki/Reklama">https://pl.wikipedia.org/wiki/Reklama</a></li> <li>• <a href="https://rocketium.com/academy/advertisements-past-present-future/">https://rocketium.com/academy/advertisements-past-present-future/</a></li> <li>• <a href="http://www.rivertownmultimedia.com/dont-go-changing-how-advertising-has-changed-over-time/">http://www.rivertownmultimedia.com/dont-go-changing-how-advertising-has-changed-over-time/</a></li> </ul>
Materiały dydaktyczne offline	Tabela samooceny
Użyte zasoby Europeany	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#"><i>Bonad. Brun-vit tryck Pears soap reklam</i></a></li> <li>• <a href="#"><i>Advert for Guy's Tonic, to aid indigestion and nervousness, showing a nurse pouring the tonic into a measuring cup</i></a></li> <li>• <a href="#"><i>Advertisement for "Ozozo" skin cream</i></a></li> <li>• <a href="#"><i>Showcard advertising Merital quinine compound tablets</i></a></li> <li>• <a href="#"><i>Showcard advertising "Kolynos" Dental Cream toothpaste</i></a></li> <li>• <a href="#"><i>Pepsi Cola reklam</i></a></li> </ul>

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Innowacje są tematem nauczonym w 9 klasie (uczniowie w wieku 14 lat) szkoły średniej. Zgodnie z krajowym programem dla tego przedmiotu, uczniowie powinni zapoznać się z kluczowymi instrumentami marketingowymi, dowiedzieć się o różnych działaniach promocyjnych i zdobyć wiedzę na temat wykorzystania ich w celu promocji przedsiębiorstwa. Podczas zajęć uczniowie omawiają siłę narzędzi reklamowych w przeszłości, obecnie i w przyszłości (wpływ internetu, mediów społecznościowych itd.). Powinni ocenić kilka reklam i być w stanie omówić główne elementy reklamy. Na koniec zajęć uczniowie powinni stworzyć reklamę swojego pomysłu biznesowego.

### Cel zajęć

Uczniowie powinni zdobyć wiedzę na temat różnych działań marketingowych i umieć oszacować siłę narzędzi marketingowych w przeszłości, obecnie i w przyszłości. W ramach niniejszego scenariusza zajęć uczniowie omówią wpływ różnych narzędzi marketingowych na sprzedaż danych produktów, zbadają ich wpływ w przeszłości i omówią, jak rozwój technologii wpływa na rozwój marketingu. Powinni być w stanie stworzyć własną reklamę i przedstawić wybrane przez siebie medium i wykorzystane elementy, biorąc pod uwagę konsumentów i ich potrzeby.

## Wynik zajęć

Uczniowie:

- rozpoznają różne narzędzia marketingowe
- podają przykłady strategii marketingowych
- rozumieją rolę i znaczenie marketingu internetowego
- stosują internetowe narzędzia marketingowe dla produktów / usług
- gromadzą, analizują i interpretują informacje mające znaczenie dla rozwoju marketingu
- niezależnie wyciągają wnioski na temat znaczenia marketingu
- tworzą własną reklamę.

## Tendencje

- Metoda projektów
- Uczenie się we współpracy
- Podejście skupione na uczniu

## Umiejętności XXI wieku

W ramach tego ćwiczenia rozwijanych jest wiele umiejętności XXI wieku: w ramach burzy mózgów uczniowie omawiają różne strategie marketingowe, z których korzystano w przeszłości, oraz różne działania marketingowe - pracują w grupach, komunikują się, współpracują, analizują reklamy z przeszłości i ich wpływ na sprzedaż danego produktu. Analiza reklamy z dwójakiej perspektywy, producenta i konsumenta, stawia uczniów w pozycji, w której muszą rozważyć zagadnienie z różnych punktów widzenia, co rozwija umiejętność myślenia krytycznego. Poprzez elastyczność i konieczność adaptacji oraz osadzanie się w różnych kontekstach kulturowych uczniowie rozwijają umiejętności życiowe. Przy pomocy różnych narzędzi cyfrowych uczniowie tworzą reklamę wchodzącego w skład ich planu biznesowego produktu - każdy członek grupy wnosi swój wkład w ostateczny wynik pracy. Ćwiczenie rozwija umiejętności informatyczne i zawodowe uczniów (przywództwo i odpowiedzialność).

## Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Wprowadzenie</b>	Przedstawiamy uczniom cel ćwiczenia, zamierzone wyniki i organizację jego przebiegu. Dyskusja rozpoczęta od pytania: "Jaka jest obecnie Twoja ulubiona reklama? Dlaczego?" - motywuje uczniów i skłania do aktywnego uczestnictwa w zajęciach.	5'
<b>Dyskusja</b>	Dyskusję rozpoczynamy od omówienia celów promocji biznesowej i czynników sprawiających, że marketing jest tak ważną częścią procesu przedsiębiorczego. Korzystając z Padletu uczniowie próbują określić różne rodzaje działań promocyjnych i mediów reklamowych oraz omawiają, kiedy i jak korzysta się z nich na potrzeby promocji i jakie mają znaczenie dla sukcesu biznesowego.	10'
<b>Wprowadzenie do Europeany</b>	Zanim uczniowie zaczną pracę, prezentujemy im krótkie wprowadzenie do zasobów Europeany i sposobów ich wykorzystania. Przedstawiamy również strukturę licencji Creative Commons.	10'



Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Poszukiwanie informacji na temat reklamy w przeszłości</b>	W grupach uczniowie wyszukują informacje na temat różnych rodzajów reklamy w różnych czasach. Omawiają wpływ marketingu na ludzi w różnych epokach, analizują reklamę z perspektywy producenta i konsumenta i omawiają jaki, ich zdaniem, może być jej wpływ na konsumpcję danego produktu w danej epoce. Wyszukują również informacje na temat rozwoju mediów reklamowych.	25'
<b>Poszukiwanie informacji na temat reklamy obecnie</b>	Uczniowie analizują różne obecnie znane reklamy, przyczyny ich sławy, zamysł reklamowy producenta, potrzeby konsumenta; omawiają wpływ tego rodzaju działań promocyjnych na ludzi, bieżące trendy w marketingu itd. Przypominamy regularnie uczniom konieczności pamiętania o licencji Creative Commons. Uczniowie korzystają z Padletu jako przestrzeni udostępniania mediów takich jak obrazy, teksty czy wideo.	25'
<b>Trendy marketingowe</b>	Uczniowie omawiają i próbują wyciągnąć wnioski dotyczące trendów w marketingu, elementów dobrej reklamy oraz aspektów, które należy wziąć pod uwagę przy tworzeniu materiałów promocyjnych dla firmy. Uczniowie omawiają różne elementy składowe dobrej reklamy, próbując pamiętać o konsumentach - jak do nich dotrzeć i co przekazać, by osiągnąć jak największy efekt. Uczniowie spróbują stworzyć własną reklamę, krzystając z różnych przydatnych narzędzi cyfrowych.	25'
<b>Prezentacja reklam uczniów</b>	Uczniowie przedstawiają stworzoną przez siebie reklamę innym grupom, wyjaśniając co chcieli osiągnąć i do jakiej widowni chcieli dotrzeć. Inni uczniowie zadają pytania, dzielą się przemyśleniami, uwagami i sugestiami, ponieważ oglądają reklamę z perspektywy konsumenta.	15'
<b>Ostateczne wnioski</b>	Uczniowie omawiają wnioski, które wyciągnęli względem znaczenia promocji i reklamy dla sukcesu biznesowego, sposobów prowadzenia kampanii promocyjnej, czynników, które należy wziąć pod uwagę, i sposobów na stworzenie skutecznej reklamy.	5'

### Ocena

Podczas ćwiczeń regularnie przekazujemy uczniom konstruktywne uwagi dotyczące ich pracy. Oceniamy uczniów wypełniając tablety dotyczące ich umiejętności wyszukiwania informacji, uwzględniania praw autorskich, analizy i wyboru najważniejszych informacji. Ocenie będzie podlegać również zaangażowanie uczniów w dyskusje i zdolność myślenia krytycznego przy analizie reklam. W skład ostatecznej oceny wejdzie zdolność uczniów do pracy w grupie i wkład wniesiony w produkt końcowy.

\*\*\*\*\***PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ**\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Uczestnictwo uczniów w dyskusji i ich zaangażowanie w ćwiczenia stanowi ciągłą informację zwrotną dla nauczyciela. Uczniowie stwierdzili, że ćwiczenie bardzo im się podobało, ponieważ po raz pierwszy podeszli do tematu w inny sposób. Dzięki dyskusji na zakończenie ćwiczenia

mieli możliwość wyciągnięcia ostatecznych wniosków na temat ćwiczeń, pracy w grupie, zdobytej wiedzy i umiejętności, korzystania z Kolekcji Europeany i użytych narzędzi informatycznych. Uczniowie określają wyciągnięte wnioski i obszary wymagające poprawy. Podkreślają pracę zespołową i możliwość głębszego przemyślenia reklamy jako główne zalety ćwiczenia.

### Uwagi nauczyciela

Ćwiczenie to stanowiło duże wyzwanie, ponieważ nigdy nie poruszyliśmy w ten sposób znaczenia reklamy. Ćwiczenie spodobało się uczniom, ponieważ mieli możliwość zdobycia informacji na temat rozwoju reklamy w kolejnych epokach, różnych mediów reklamowych i spekulacji na temat przyszłości. Bardzo wciągnęła ich też analiza niektórych reklam z punktu widzenia producenta i konsumenta oraz poszukiwanie głównych cech skutecznej reklamy.

Najważniejsza uwaga - uczniowie wykonali ćwiczenie z przyjemnością. Wszyscy uczniowie aktywnie uczestniczyli w różnych zadaniach i dyskusjach, aktywnie słuchali innych, swobodnie dzielili się opiniami i uwzględniali zdanie innych, wspólnie podejmując decyzje. Dzięki temu wciągającemu ćwiczeniu zdobyli praktyczną wiedzę i umiejętności, które przydadzą im się w codziennym życiu.

Dyskusja uczniowska na zakończenie ćwiczenia dowiodła, że podobało im się połączenie nauki i zabawy. Podobają im się ćwiczenia, w których mogą uczestniczyć, uczyć się wspólnie z rówieśnikami i od rówieśników, wyciągać własne wnioski i wносить swój wkład w wynik pracy. Uczniowie byli również zadowoleni z wniosków wyciągniętych w związku z możliwościami korzystania z zasobów Europeany i licencji praw autorskich. Uczniowie zgłosili różne pomysły na wykorzystanie zasobów Europeany podczas innych zajęć.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go Infrastruktur Usług Cyfrowych (skrót en. DSI) Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ROBOTY BOJOWE EPOKI NAPOLEOŃSKIEJ

### Tytuł

Roboty bojowe epoki napoleońskiej

### Autor (lub Autorzy)

Artur Coelho

### Konspekt

Projekt łączy kodowanie, robotykę, historię i zasoby Europeany. Jego głównym celem jest opracowanie mapy, na której zaprogramowane przez uczniów roboty Anprino miały odbyć inscenizowaną bitwę na mapie przedstawiającej Forte de Estrangeiro, znajdującej się niedaleko szkoły fortyfikacji obronnej z epoki napoleońskiej. Realizując fikcyjny scenariusz, w którym bitwa toczy się między francuskimi i brytyjsko-portugalskimi robotami, uczniowie muszą skorzystać z posiadanej wiedzy na temat historii Portugalii, lokalnego dziedzictwa, kodowania i robotyki w informatyce, a także sztuki i nauki, opracowując inscenizowany scenariusz, w którym Europeana służy za główne źródło potrzebnych odnośników.

### Słowa kluczowe

Wojna na Półwyspie Iberyjskim, Napoleon, kodowanie i robotyka, Anprino, lokalne dziedzictwo

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Informatyka, Historia, Nauki ścisłe, Sztuka, WF
<b>Temat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informatyka: kodowanie i robotyka, wyszukiwanie informacji w internecie, współpraca nad projektem</li> <li>• Historia: wojna na Półwyspie Iberyjskim (napoleońska), lokalne dziedzictwo</li> <li>• Sztuka: rysowanie, kolor, techniki malarskie</li> <li>• Nauki ścisłe: geologia, rodzaje roślinności, geomorfologia lokalna</li> <li>• WF: wycieczka piesza</li> </ul>
<b>Wiek uczniów</b>	11-12 lat
<b>Czas przygotowania</b>	Przygotowanie zajmuje około godziny, ale przeprowadzenie projektu wymaga wielu godzin zajęciowych.
<b>Czas nauczania</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia, Sztuka, Nauki ścisłe, WF: 2-3 godziny</li> <li>• Informatyka: 8-9 godzin</li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Europeana</a></li> <li>• <a href="#">Display.land</a></li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narzędzia cyfrowe: Ardublockly dla Anprino, Display.land, 3DC.io.</li> <li>• Materiały: roboty Anprino, drukarka 3D i filament PLA, duże kartki papieru, materiały malarskie, klej, śrubki.</li> </ul>

### Tabela podsumowująca

#### Użyte zasoby Europeany

Zasoby odnoszące się do Epoki napoleońskiej (postacie, żołnierze, broń, mundury, dystynkcje wojskowe, flagi narodowe, dokumenty). Dwa przykłady:

- [Napoleão Bonaparte](#)
- [\[Decreto do General Junot, declarando aos habitantes do Reino de Portugal que Napoleão tomou Portugal sob o seu protectorado e que a Casa de Bragança acabou de reinar em Portugal, datado de Lisboa a 1 de Fevereiro de 1808\]](#)

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

- Informatyka: kodowanie i robotyka - programowanie przedmiotów materialnych, korzystanie ze środowiska programowania, myślenie komputacyjne, wyszukiwanie informacji w internecie i zarządzanie informacjami.
- Historia: wojna na Półwyspie Iberyjskim (napoleońska)
- Nauki ścisłe: rodzaje roślin, geografia lokalna
- WF: Wycieczka piesza.
- Sztuka: kompozycja dwuwymiarowa, praca nad projektem.

### Cel zajęć

Po zakończeniu projektu uczniowie powinni być w stanie zaplanować skuteczną strategię wyszukiwania informacji w internecie z wykorzystaniem zasobów Europeany, zrozumieć lokalne dziedzictwo w odniesieniu do ogółu historii, zaprogramować robota do wykonania określonego zadania, zrozumieć wpływ francuskich inwazji epoki napoleońskiej w kontekście lokalnym i globalnym.

### Wynik zajęć

Głównym owocem projektu jest mapa odtwarzająca Forte do Estrangeiro, fort z epoki wojen napoleońskich. Na mapie tej zaprogramowane przez uczniów roboty odbędą zainscenizowaną bitwę, symulując potyczkę w ramach Wojny na Półwyspie Hiszpańskim między francuskim najeźdźcą i brytyjsko-portugalskimi obrońcami. Roboty mogą mieć właściwą epokę broni i dystynkcje, jak również części mechaniczne, takie jak pazury. Na mapie znajdą się również trójwymiarowe modele francuskich i brytyjsko-portugalskich żołnierzy, wycięte z papieru postaci historyczne, trójwymiarowe modele właściwych epoki broni i struktur obronnych.

W ramach projektu uzupełniającego niektórzy uczniowie zostaną poproszeni o pomoc w projekcie skanowania 3D z wykorzystaniem telefonów komórkowych do odwzorowania części Forte do Estrangeiro w 3D.

### Tendencje

Metoda projektów, nauka przez zabawę.



### Umiejętności XXI wieku

Umiejętność uczenia się i innowacyjność (myślenie krytyczne, komunikacja, współpraca i kreatywność), umiejętności informatyczne, medialne i technologiczne, kodowanie, robotyka i konstruowanie cyfrowe.

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Odkryj Europeany</b>	Odkrycie zasobów Europeany i zrozumienie, jak z nich korzystać w ramach zorganizowanego wyszukiwania informacji online, zajęcia z Informatyki.	2 godziny
<b>Historia</b>	Inwazje napoleońskie	1 godzina
<b>Historia</b>	Wycieczka klasowa do Forte do Estrangeiro.	2 godziny
<b>Sztuka</b>	Tworzenie map Forte do Estrangeiro.	3 godziny zajęciowe w ciągu tygodnia
<b>Nauki ścisłe</b>	Wycieczka do Forte do Estrangeiro, zbadanie flory i geografii.	2 godziny
<b>WF</b>	Wycieczka piesza - wycieczka klasowa do Forte do Estrangeiro.	2 godziny
<b>Informatyczne Roboty Bojowe I</b>	Zadanie z myślenia komputacyjnego: burza mózgów mająca na celu samodzielne podzielenie się uczniów na grupy i rozłożenie większego zadania - stworzenia bitwy robotów - na możliwe do śledzenia elementy - kodowanie robotów, zaprojektowanie żołnierzy i broni, stworzenie wyciętych z papieru postaci historycznych, opracowanie mapy.	1 godzina
<b>Informatyczne Roboty Bojowe II</b>	Zadanie rozdzielamy na kilka grup: <ul style="list-style-type: none"> <li>- zrozumienie środowiska kodowania Ardublockly dla Anprino i napisanie kodu do robotów bojowych;</li> <li>- wykorzystanie Europeany do wyszukania informacji na temat żołnierzy epoki napoleońskiej (francuskich, brytyjskich, portugalskich) stanowiących wizualny wzór dla modeli 3D;</li> <li>- wykorzystanie Europeany do wyszukania informacji na temat flag i dystynkcji wojskowych z epoki napoleońskiej (francuskich, brytyjskich, portugalskich), potrzebnych do stworzenia akcesoriów do scenariusza i dla robotów;</li> <li>- wykorzystanie Europeany do wyszukania informacji na temat uzbrojenia z epoki napoleońskiej (francuskiego, brytyjskiego, portugalskiego) potrzebnego jako wzory wizualne dla modeli 3D.</li> </ul> <p>Szkoły w Portugalii zostały zamknięte ze względu na epidemię Covid-19, gdy uczniowie wykonywali pierwsze etapy ćwiczenia.</p>	8 godzin (proponowane)

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Robot kontra Robot: inscenizowana bitwa</b>	Połączenie wszystkich zadań, inscenizowana bitwa robotów między siłami francuskimi i brytyjsko-portugalskimi w Forte do Estrangeiro.	1 godzina (proponowane)

### Ocena

**Metodologia PiNG** (skrót od angielskiego Progress, Needs and Goals, and... there's no I in team - Postęp, Potrzeby, Cele i... w grupie nie ma "ja", opracowanego na potrzeby hackatonów narzędzia do mentoringu i oceny): na zakończenie każdej sesji grupy musiały przedstawić ustne sprawozdanie, opisując szczegółowo postępy dokonane w wybranych zadaniach, jak również odczuwane potrzeby i trudności. Prezentowano je na forum całej klasy, a grupy zachęcano do dzielenia się doświadczeniami i wspólnego radzenia sobie z trudnościami i omawiania rozwiązań.

\*\*\*\*\***PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ**\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

**Metodologia PiNG**, ciągła mentorska informacja zwrotna (więcej o tej metodzie w sekcji Ocena).

### Uwagi nauczyciela

Epidemia koronawirusa uniemożliwiła przeprowadzenie scenariusza do końca. W okresie zamknięcia szkół wykonano wszystkie zadania, poza zadaniami z wykorzystaniem TIK. Podczas lekcji Informatyki uczniowie zaczęli pisać kod i wyszukiwać informacje z wykorzystaniem Europeany, aby rozpocząć pracę nad finałowym etapem wielomiesięcznego projektu. Czy projekt jest wykonalny? Gdyby zajęcia mogły odbyć się zgodnie z planem, do połowy czerwca zakończylibyśmy wykonanie scenariusza zajęć z kodowania i robotyki, z kluczowym udziałem zasobów Europeany. Proponowany grafik i rytm pracy zaangażowanych w projekt uczniów skłaniają nas do stwierdzenia, że gdyby nie wyjątkowe zamknięcie szkół w związku z pandemią, projekt zostałby wykonany zgodnie z przewidzianym nań czasem.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - PIÓRO JEST SILNIEJSZE NIŻ MIECZ

### Tytuł

Pióro jest silniejsze niż miecz

### Autor

Daniela Bunea

### Konspekt

Uczniowie uczący się angielskiego jako języka obcego (poziom A2 [Wspólnych Europejskich Ram Referencyjnych dla Nauczania i Nauki Języków](#)) dowiadują się online o pisaniu w przeszłości oraz jako zajęciu na czas trwającego lockdownu, a także uczą się prosić o potwierdzenie z wykorzystaniem pytań rozłącznych.

### Słowa kluczowe

Angielski jako język obcy, pytanie rozłączne, lockdown, online, na żywo.

### Tabela podsumowująca

#### Tabela podsumowująca

Przedmiot	Angielski jako język obcy
Temat	Zajęcia (rozrywki) podczas lockdownu
Wiek uczniów	12 lat
Czas przygotowania	120 minut
Czas nauczania	80 minut
Materiały dydaktyczne online	Oprogramowanie: pokój konferencyjny Adobe Connect
Materiały dydaktyczne offline	Sprzęt: laptopy/komputery z kamerką internetową, słuchawki z mikrofonem Papier, ołówek
Użyte zasoby Europeany	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Schrijfveer van inktstel van tin</a></li> <li>• <a href="#">Vincent of Beauvais from BL Royal 14 E I, f. 3</a></li> <li>• <a href="#">Two Jews counting their money, the one writing the ledger wears spectacles. Mezzotint after Q. Matsys.</a></li> <li>• <a href="#">A physician writing a prescription for a sick young woman. O</a></li> <li>• <a href="#">An alchemist peacefully writing in a room strewn with papers. Engraving by V.A.L. Texier after Gianni after T. Wyck.</a></li> <li>• <a href="#">Woman Writing a Letter</a></li> <li>• <a href="#">The Letter Writer</a></li> <li>• <a href="#">A Japanese woman writing</a></li> <li>• <a href="#">A Man Writing at his Desk</a></li> <li>• <a href="#">An Egyptian man sits beside his hooka writing a letter, he is watched by his client, a woman. Coloured lithograph by L. Haghe, c. 1849, after D. Roberts.</a></li> <li>• <a href="#">A woman is sitting at a desk in a library, writing a letter. Engraving by I. Taylor after himself.</a></li> </ul>

### Tabela podsumowująca

- [\*The old writing master sharpens his pen at the window with his students in the background. Lithograph by F. Hanfstaengl, 1836, after G. Dou.\*](#)
- [\*A young mother sits at the table with a small boy who is writing on a sheet of paper. Chromolithograph.\*](#)
- [\*A man sits writing at a desk shaded by an umbrella. Coloured lithograph.\*](#)

### Licencja

**Attribution ShareAlike CC BY-SA.** Licencja ta umożliwia innym modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile nowy produkt jest licencjonowany na tych samych warunkach. Z licencji tej korzysta Wikipedia, i jest zalecana dla materiałów, które mogą korzystać z włączania treści z Wikipedii i projektów na podobnej licencji.

### Osadzenie w programie

Temat ZAJĘCIA W CZASIE WOLNYM wchodzi w skład krajowego programu nauki języków obcych - głównym zagadnieniem jest MÓJ WŁASNY ŚWIAT.

### Cel zajęć

Zajęcia opierają się na kierowanym odkryciu, a uczniowie uczą się korzystać z prostych zdań, tj. pytań rozłącznych, by uzyskać potwierdzenie (słowo kluczowe poziomu A2 Wspólnych Europejskich Ram Referencyjnych dla Nauczania i Nauki Języków <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989> Komunikacja mediacyjna, strona 170).

### Wynik zajęć

Uczniowie czują się zaangażowani, wspierani i zachęceni do rozmowy i tworzenia połączeń wzbogacających ich wiedzę językową i doświadczenie w odniesieniu o ZAJĘĆ W CZASIE WOLNYM.

### Tendencje

- **Nauczanie i uczenie się skupione na uczniu:** uczniowie i ich potrzeby znajdują się w centrum procesu nauczania i uczenia się.
- **Ocena:** punkt wyjścia oceny zmienia się z "Co wiesz" na "Co umiesz".
- **Edukacja rówieśnicza:** uczniowie uczą się od rówieśników i dzielą się uwagami.
- **Nauczanie oparta na grach:** uczenie się jest łączone z grami.
- **Nauka oparta na materiałach otwartoźródłowych:** nauczyciel kopiuje, udostępnia, dostosowuje i ponownie wykorzystuje darmowe materiały dydaktyczne.



- **Materiały do nauki:** Przejście od podręczników do zasobów internetowych i książek otwartoźródłowych.

### Umiejętności XXI wieku

- Umiejętności komunikacyjne oraz tolerancja i otwartość na cudze pomysły.
- Umiejętność myślenia krytycznego i kreatywnego.
- Umiejętność korzystania z informacji i mediów.
- Umiejętność współpracy oraz dawanie uczniom możliwości i umiejętność uczenia się przez całe życie.

### Ćwiczenia

Nazwa zadanie	Ustawienie pokoju konferencyjnego	Przebieg	Czas trwania
ROZPOCZĘCIE (strony 1-7 prezentacji nauczyciela)	Udostępnione <sup>6</sup>	Uczniowie i nauczycielka logują się do sali konferencyjnej Adobe Connect. Nauczycielka udostępnia tytułową stronę prezentacji (plik .pdf, 4 strony - por. <a href="#">Dokument 1</a> ) i wyświetla okienko z muzyką ("Wiosna" Antonio Vivaldiego). Wszyscy uczestnicy włączają mikrofony i kamery internetowe i sprawdzają jakość dźwięku i obrazu. Powitanie i ogólna rozmowa Nauczycielka zaczyna nagrywać lekcję (nauczycielka zbiera pisemne zezwolenia od rodziców) i sprawdza obecność poprzez przeczytanie na głos imion i nazwisk uczniów i prośbę o przysłanie powitania w czacie. Uczniom przypomina się o pliku wprowadzającym, który dostali przez zajęcia (por. <a href="#">Dokument 2</a> ): wstępne wymagania, korzyści i sposób oceny nowych zajęć.	10'
SPRAWDZENIE PRACY DOMOWEJ (strony 8-10)	Udostępnione	Nauczycielka blokuje czat prywatny i prosi uczniów o ustawienie statusu uczestnika na "Podniesioną rękę", jeżeli chcą zgłosić swoją pracę domową do oceny. Nauczycielka zmienia status ucznia na Prezentera i prosi o udostępnienie jego/jej ekranu i wyświetlenie jego/jej zdjęcia z ulubionego zajęcia podczas lockdownu (zdania z wykorzystaniem czasu Present Continuous). Nauczycielka korzysta z	10'

<sup>6</sup> W Adobe Connect układ Udostępniania został zoptymalizowany do udostępniania treści takich jak prezentacje Microsoft PowerPoint, wideo, Adobe PDF itd.

Nazwa zadanie	Ustawienie pokoju konferencyjnego	Przebieg	Czas trwania
		techniki cheeseburgera, <sup>7</sup> aby ustnie ocenić pracę domową ucznia i ocenić ją.	
<b>WPROWADZENIE</b> (strony 11-29)	Udostępnione	Nauczycielka otwiera okienko Ankiety i korzysta z techniki Czterech kątów, <sup>8</sup> aby poprosić uczniów o udzielenie odpowiedzi na pytanie (por. Załącznik 1). Nauczycielka opowiada o swoim ulubionym zajęciu podczas lockdownu (pisanie opowiadań science-fiction po angielsku) i pokazuje uczniom do kamerki trzy tomy opowiadań wydane w ostatnich latach. Następnie nauczycielka przedstawia uczniom wybrane zdjęcia piszących ludzi pobrane ze strony Europeany <a href="https://www.europeana.eu/pl">https://www.europeana.eu/pl</a> . Uczniowie proszeni są o kliknięcie w link znajdujący się obok najbardziej podobającego im się zdjęcia (zdjęć) i otworzenie go w przeglądarce. Nauczycielka zmienia status wszystkich uczniów na Prezenterów, dzieli ich na pary przypisane do różnych pokoi i prosi o opisanie wybranego zdjęcia partnerowi i poproszenie o potwierdzenie (por. Załącznik 2). Nauczycielka moderuje zadanie, wypowiadając proste zdania, takie jak pytania rozłączne "Prawda?", "...czyż nie?" itd. Dwie pary uczniów demonstrują ćwiczenie po zamknięciu pokoi.	20'
<b>PREZENTACJA</b> (strony 30 i 31)	Udostępnione	Nauczycielka przedstawia PYTANIA ROZŁĄCZNE jako sposób uzyskiwania potwierdzenia. Uczniowie otrzymują zasady i modele. Konstruktywna ocena: technika <sup>9</sup> od-pięści-do-pięciu w okienku czatu - uczniowie określają swój poziom zrozumienia.	5'
<b>ĆWICZENIE</b> (strony 32-37)	Udostępnione	Przedstawiamy przykłady ćwiczeń wielokrotnego wyboru, wymagających	15'

<sup>7</sup> Technika Cheeseburgera obejmuje obłożenie soczystej krytyki dwoma kromkami słodkiej jak bułka pochwały.

<sup>8</sup> W stacjonarnym środowisku edukacyjnym technika Czterech kątów zakłada, że gdy uczniowie muszą podjąć decyzję, każdy z czterech kątów klasy zostaje oznaczony inną odpowiedzią - uczniowie stają w kącie, który najlepiej oddaje ich zdanie; w środowisku nauki zdalnej, uczniowie głosują w sondażu.

<sup>9</sup> W stacjonarnym środowisku nauki, technika "pięć do pięciu" pozwala ocenić poziom zrozumienia, gdy uczniowie podnoszą rękę, pokazując 0, 1, 2, 3, 4 lub 5 palców; w środowisku nauki zdalnej synchronicznej, uczniowie wpisują w czacie jedną z liczb (0, 1, 2, 3, 4 lub 5).

Nazwa zadanie	Ustawienie pokoju konferencyjnego	Przebieg	Czas trwania
	Współpraca <sup>10</sup>	wypełniania wykropkowanych miejsc i tym podobnych, aby przygotować uczniów do pracy domowej w wirtualnym środowisku nauki zajęć. W przypadku ćwiczenia typu "wpisz odpowiedź w wykropkowanym miejscu" na stronie 35, uczniowie są proszeni o wpisanie najpierw odpowiedzi dla Sytuacji 1 w okienku czatu, policzenie 3, 2, 1 a następnie równoczesne wciśnięcie Enter - dopiero po wykonaniu tego kroku uczeń staje się Prezentorem i jest proszony o wpisanie odpowiedzi na slajdzie. Tak samo w przypadku Sytuacji 2. Konstruktywna ocena: technika od-pięści-do-pięciu w okienku czatu - uczniowie określają swój poziom zrozumienia. Gramy w <sup>11</sup> grę "Rosnące zdania". Każdy uczeń ma swoją kolej. Konstruktywna ocena: technika kciuk w górę, kciuk w dół <sup>12</sup> dzięki ustawieniu statusu uczestnika (zgadzam się/nie zgadzam się) - uczniowie wyrażają swoją pewność lub brak pewności siebie w korzystaniu z pytań rozłącznych do proszenia o potwierdzenie.	
<b>WYPOWIEDŹ USTNA</b> (strony 38-40)	Udostępnione Dyskusja <sup>13</sup>	Uczniowie (najpierw dwoje pewnych swoich umiejętności, potem dwoje wątpliwych) mówią o swoich ulubionych sposobach spędzania wolnego czasu, prosząc rówieśników o potwierdzenie.	10'
PODSUMOWANIE (s. 41)	Udostępnione	Uczniowie podsumowują nowo nabytą wiedzę.	3'
ZAKOŃCZENIE (strony 42 i 43)	Udostępnione	Nauczycielka zadaje pracę domową: refleksja (uczniowie tworzą nowy wpis w swoim dzienniku nauki) i personalizacja (uczniowie uzupełniają poprzednią wiadomość e-mail zadaną jako praca domowa o przynajmniej dwa zdania rozłączne - pracę domową należy wykonać w komentarzu posta napisanego przez	7'

<sup>10</sup> W Adobe Connect układ Współpracy został zoptymalizowany względem komentowania treści i swobodnego rysowania po treści.

<sup>11</sup> "Rosnące zdania" to gra, w ramach której uczniowie dodają po jednym słowie, by przedłużyć zdanie.

<sup>12</sup> Technika kciuk w górę, kciuk w dół ocenia pewność siebie uczniów w korzystaniu z nowej wiedzy podczas komunikacji.

<sup>13</sup> W Adobe Connect układ Dyskusji został zoptymalizowany względem interaktywnego prowadzenia dyskusji i notowania.

Nazwa zadanie	Ustawienie pokoju konferencyjnego	Przebieg	Czas trwania
		nauczycielkę na blogu klasowym w wirtualnym środowisku nauki). Nauczycielka i uczniowie żegnają się. Nauczycielka zatrzymuje nagranie. Uczniowie i nauczycielka wylogowują się z pokoju konferencyjnego. Nauczycielka wysyła plik zawierający przygotowanie na następne zajęcia (zob. <a href="#">Dokument 3</a> ).	

### Ocena

Por. kroki SPRAWDZENIE PRACY DOMOWEJ, PREZENTACJA i WYPOWIEDŹ USTNA.

\*\*\*\*\***PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ**\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Zajęcia spodobały się uczniom, zwłaszcza tym przyzwyczajonym do <sup>14</sup> uwagi - była to czwarta sesja synchroniczna (przeprowadzana na żywo w internecie) - podobały się im również przerwy dla mózgu<sup>15</sup>, podczas których wykonujemy pozycje z jogi i proste podskoki. Możliwość ponownego obejrzenia nagranej lekcji również stanowiła zaletę, pomagając w dalszym rozwijaniu umiejętności językowych. Nieformalna informacja zwrotna po internetowej sesji na żywo pomogła mi zdobyć ważne informacje na temat zajęć, z których mogę skorzystać do doskonalenia przyszłych sesji.

### Uwagi nauczyciela

Moim głównym celem związanym z tymi zajęciami była praca z uczniami w dążeniu do częstszego używania języka angielskiego w mowie i zwiększania ich pewności siebie. Doraźnym celem nauki było korzystanie z prostych zdań, tj. pytań rozłącznych, w celu uzyskania potwierdzenia. Długoterminowym celem jest osiągnięcie umiejętności porozumiewania się.

Skorzystałam z sesji synchronicznej (sesja internetowa na żywo) w sali konferencyjnej Adobe Connect, w której udział wzięło 14 nastolatków - jest to miejsce w przestrzeni cyfrowej, w której obecnie przebiega nauczanie i uczenie się. Asynchroniczna część zajęć odbywa się w wirtualnym środowisku nauki Seesaw. Ten tryb pracy jest trudny - zapewnić odpowiednie doświadczenia szkolne w trybie zdalnym, w kontekście walki świata edukacji z wpływem Covid-19. Ten sposób nauczania i uczenia się wymaga więc dalszej refleksji i informacji zwrotnych.

Z moich dotychczasowych doświadczeń z nauczaniem i uczeniem się online nauczyłam się, że na poziomie ogólnym nauczyciele muszą nawiązać ludzką więź z uczniami, dostosować polecenia i pamiętać o nauce społecznej i emocjonalnej. W skali indywidualnej, pomagają w tym zbiory słów/wyrażeń (nieustannie powiększane), takie jak wcześniej wymienione "przyciągacze

<sup>14</sup> Przyciągacze uwagi to sposoby na przyciągnięcie uwagi wszystkich obecnych, a nawet, o ile to konieczne, uspokojenie uczestników.

<sup>15</sup> Przerwy dla mózgu to przerwy umysłowe zaprojektowane, by pomóc uczniom utrzymywać uwagę i prawidłowo uczestniczyć w zajęciach; podczas przerw dla mózgu uczniowie ruszają się, by doprowadzić krew i tlen do mózgu; ćwiczenia te mają efekt energetyzujący lub odprężający.



uwagi" czy "przerwy dla mózgu", ale również komplementowane wyglądu zewnętrznego (fryzury, ubrań, tła itd) oraz (dowcipne) zachęcanie / wyrażanie pochwały w ramach informacji zwrotnej - wyrażenia takie jak "Źle, ale co za cudowna pomyłka!" lub bardziej powszednie "Dobra robota!" mogą stać się (już są) przydatne.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

Załącznik

*Time for a poll!*

How often do **you** do  
the lockdown activity presented?

- a.) regularly
- b.) often
- c.) seldom
- d.) never



*Pair work in breakout rooms*

Describe the chosen picture to your partner.

Make sure you use:

- the Present Simple for appearance and (likely) jobs,
- the Present Continuous for ongoing activities,
- “there is/are” for what else can be seen,
- the Past Simple for previous actions.

Ask your partner to agree with you.

Change roles.

Always listen carefully.



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - RYNEK PRACY I KOBIETY W RÓŻNYCH STULECIACH

### Tytuł

Rynek pracy i kobiety w różnych stuleciach

### Autor (lub Autorzy)

Anita Lasić

### Konspekt

Niniejszy scenariusz zajęć porusza kwestię praw i obowiązków kobiet oraz ewolucji ich roli w społeczeństwie z upływem czasu. Celem zajęć jest zwiększenie świadomości uczniów i krytyczna refleksja dotycząca równouprawnienia płci, praw człowieka i warunków pracy kobiet.

Przeprowadzono je w ramach Języka angielskiego w okresie, gdy ze względu na pandemię COVID-19 szkoły zostały zamknięte, a lekcje prowadzono zdalnie. Uczniowie, mający 15 lat i uczęszczający do ósmej klasy, wykonywali zadania w domu, z wykorzystaniem własnego sprzętu.

Pierwsze zadanie polegało na przejrzeniu i zapoznaniu się z Kolekcją Europeany zatytułowaną Women at Work (Kobiety pracujące). Zgodnie z poleceniem uczniowie mieli dowiedzieć się, kiedy zrobiono zdjęcia, jakie zawody wykonywały kobiety w przeszłości, jak trudne było ich życie w przedstawionych czasach, a także zastanowić się, czy były zadowolone z warunków pracy.

Następnie uczniów skierowano ku innej kolekcji - Pixabay - zatytułowanej Women at Work i poproszono o porównanie zdjęć, podzielenie się wrażeniami i myślami na temat warunków pracy kobiet.

W zależności od poziomu znajomości języka angielskiego i umiejętności posługiwania się nim, powstały dwa różne zadania. Przy pomocy Office 365 Forms uczniowie zagłosowali i wybrali zdjęcie kobiety pracującej w fabryce. Pierwsze zadanie polegało na wyobrażeniu sobie typowego dnia pracy kobiety na zdjęciu i napisaniu o nim opowiadania, zgodnie z instrukcjami.

Drugie zadanie dotyczyło zdjęcia z albumu rodzinnego nauczyciela. Polegało ono na przeprowadzeniu wywiadu z kobietą (babcią nauczyciela) widniejącą na zdjęciu. Wywiad przeprowadzono w formie otwartego dialogu. Ostateczny wynik powstał przy użyciu Comic Life - oprogramowania foto-komiksowego. Do zdjęcia dodano dymki z pytaniami i odpowiedziami.

Punktem wyjściowym następnego zadania był album zdjęć stworzony w Comic Life i opublikowany online dzięki ISSUU (internetowej platformie wydawniczej). Przedstawia on życie babci nauczyciela od 1918 do 1966 roku. Materiały dydaktyczne przekazano uczniom przy użyciu narzędzia do prezentacji Adobe Spark. Uczniów przekierowano na stronę zatytułowaną [Mini Saga](#). Poproszono ich również o napisanie własnej rodzinnej mini sagi. Mini saga to tekst zawierający dokładnie 50 słów, nie licząc tytułu, który może liczyć do 15 słów. Uczniowie złożyli swoje prace przez Microsoft Teams. Po korekcie uczniowie wstawiali swoje sagi na Sway.

### Słowa kluczowe

Równouprawnienie płci i włącznie społeczne, kobiety pracujące, prawa kobiet

### Tabela podsumowująca

#### Tabela podsumowująca

Przedmiot	Język angielski, Język chorwacki, Historia, Biologia, Informatyka
Temat	Kobiety pracujące w różnych stuleciach
Wiek uczniów	Od 14 lat
Czas przygotowania	10 minut
Czas nauczania	2 x 45 minut
Materiały dydaktyczne online	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Teams</li> <li>• Mentimeter</li> <li>• Comic Life</li> <li>• PhotoScape</li> <li>• Pixabay</li> <li>• Microsoft Forms</li> <li>• WhatsApp</li> <li>• Office365 Sway <a href="https://sway.office.com/RkzkCyCS66Ye3bAs?ref=Link">https://sway.office.com/RkzkCyCS66Ye3bAs?ref=Link</a></li> <li>• ISUU <a href="https://issuu.com/anitalasic/docs/family">https://issuu.com/anitalasic/docs/family</a></li> <li>• Adobe Spark <a href="https://spark.adobe.com/page/UMwhkX2kC6CZS/">https://spark.adobe.com/page/UMwhkX2kC6CZS/</a></li> </ul>
Materiały dydaktyczne offline	Zeszyty
Użyte zasoby Europeany	Europeana Collection <a href="#">Women at Work</a>

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Chorwacki krajowy program szkolny uznaje siedem programów międzydyscyplinarnych. Niniejszy scenariusz zajęć obejmuje przynajmniej dwa z nich: edukację obywatelską i posługiwanie się TIK. Skupia się on szczególnie na kwestii praw kobiet i ich pozycji w życiu zawodowym. Ma na celu skłonienie uczniów do krytycznej refleksji nad kwestią



równouprawnienia płci oraz związanych z płcią mitów i stereotypów. Zachęca uczniów do odpowiedzialnego zachowania jako obywateli przestrzeni cyfrowej, potrafiący stworzyć bezpieczną przestrzeń cyfrową dla siebie i innych. Zajęcia przeprowadzane są w ósmej klasie (15-latkowie).

### Cel zajęć

W toku historii kobiety odważyły się walczyć o lepszą pozycję w życiu zawodowym. Niekiedy, gdy było to konieczne, przejmowały męskie zajęcia. W zamierzeniu uczniowie powinni krytycznie przemyśleć pozycję kobiet na rynku pracy w różnych stuleciach.

### Wynik zajęć

W wyniku zajęć uczniowie udoskonalą swoje umiejętności cyfrowe, kulturowe i językowe. Poprawi się ich kreatywność, umiejętności komunikacyjne, zdolność do współpracy i myślenia krytycznego. Pracując z domu, uczniowie przejmą kontrolę nad swoim procesem edukacyjnym i odpowiedzialność za jego przebieg, co pozytywnie wpłynie na zdolność samodzielnej nauki. Uczniowie napiszą tekst w oparciu o znalezione w internecie informacje. Zastanowią się nad prawami kobiet. Będą w stanie wyjaśnić rozwój praw kobiet z biegiem czasu, określić przypadki naruszania praw kobiet, rozpoznać przejawy dyskryminacji w codziennym życiu i odpowiednio nie reagować, rozpoznać stereotypy i uprzedzenia oraz reagować na nie. Nauczą się promować równouprawnienie płci i włączenie społeczne.

### Tendencje

- Metoda projektów.
- Podejście skupione na uczniu
- Nauka w chmurze
- Jako materiały dydaktyczne używa się nie podręczniki, a zasoby internetowe i książki wolnodostępne.

### Umiejętności XXI wieku

Niniejszy scenariusz zajęć wymaga od uczniów krytycznego przemyślenia złożonych problemów społecznych: pozycji kobiet na rynku pracy dziś i w przeszłości, równouprawnienia płci, stereotypów i mitów związanych z płcią, jak również dyskryminacji na tle płciowym. Wymaga od uczniów porozumiewania się i współpracy za pośrednictwem mediów cyfrowych, szybkiego reagowania, innowacyjności i kreatywności.

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Wprowadzenie</b>	Uczniowie zapoznali się z materiałami dydaktycznymi <a href="#">Rynek pracy i kobiety w różnych stuleciach</a> dzięki programowi do prezentacji Sway. Pierwszym zadaniem było przejrzanie i zapoznanie się z Kolekcją Europeany zatytułowaną <a href="#">Women at Work</a> . Zgodnie z poleceniem uczniowie mieli dowiedzieć się, kiedy zrobiono zdjęcia, jakie zawody wykonywały kobiety w przeszłości, jak trudne było ich życie w przedstawionych czasach	10'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>oraz zastanowić się, czy były zadowolone z warunków pracy. Korzystając z Mentimetera, uczniowie odpowiedzieli na pytania dotyczące kolekcji.</p>	
<b>Porównanie.</b>	<p>Następnie uczniów skierowano ku innej kolekcji - Pixabay - zatytułowanej Women at Work i polecono im porównać zdjęcia oraz podzielić się wrażeniami i myślami na temat warunków pracy kobiet. Dzięki prezentacji Mentimeter uczniowie uzyskiwali natychmiastową informację zwrotną. Nauczyciel zadawał pytania, a uczniowie odpowiadali na nie bezpośrednio we wspomnianej internetowej aplikacji do pracy zespołowej.</p>	10'
<b>Zadania</b>	<p>W zależności od poziomu znajomości języka angielskiego i umiejętności posługiwania się nim, powstały dwa różne zadania. Przy pomocy Office 365 Forms uczniowie zagłosowali i wybrali zdjęcie kobiety pracującej w fabryce.</p> <p>Pierwsze zadanie polegało na wyobrażeniu sobie typowego dnia pracy kobiety na zdjęciu i napisaniu o nim opowiadania, zgodnie z instrukcjami. Przyjęto standardowe tabele oceny zadania pisemnego, o czym uczniowie zostali wcześniej poinformowani. Złożyli swoje prace korzystając z opcji Turn In w Microsoft Teams. Nauczyciel poprawił je, zwrócił je uczniom i ocenił zgodnie z tabelą.</p> <p>Drugie zadanie dotyczyło zdjęcia z albumu rodzinnego nauczyciela. Polegało ono na przeprowadzeniu wywiadu z widniejącą na zdjęciu kobietą (babcią nauczyciela). Wywiad przeprowadzono w formie otwartego dialogu. Do zdjęcia dodano dymki z pytaniami i odpowiedziami. Stworzono je przy użyciu Comic Life - oprogramowania foto-komiksowego. Ocena została przeprowadzona zgodnie z tabelą.</p>	25'
<b>Mini saga</b>	<p>Punktem wyjściowym następnego zadania był album zdjęć stworzony w Comic Life i opublikowany w internecie dzięki ISSUU (internetowej platformie wydawniczej). Przedstawia on życie babci nauczyciela od 1918 do 1966 roku.</p> <p>Materiały dydaktyczne przekazano uczniom przy użyciu narzędzia do prezentacji Adobe Spark. Uczniów przekierowano na stronę zatytułowaną <a href="#">Mini Saga</a>. Poproszono ich również o napisanie własnej rodzinnej mini sagi. Mini saga to tekst zawierający dokładnie 50 słów, nie licząc tytułu, który może liczyć do 15 słów. Uczniowie złożyli swoje prace przez Microsoft Teams. Po korekcie uczniowie wstawiali swoje sagi na Sway.</p>	35'
<b>Ocena</b>	<p>Wypracowanie oceniono zgodnie z tabelą.</p> <p>Uczniów poproszono również o wykonanie ćwiczenia 3-2-1 z wykorzystaniem Microsoft Forms. Zapisali trzy rzeczy, których nauczyli się podczas lekcji, dwie rzeczy, które wydały im się</p>	10'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
interesujące i jedną rzecz, nad którą chcieliby jeszcze popracować.		

### Ocena

Korzystając z odpowiedniej tabeli oceny, z którą uczniowie mogli się wcześniej zaznajomić, dokonywana jest ocena sumatywna wypracowania.

Pytania dotyczące tekstu, fakty, opinie i wrażenia były przekazywane przez Mentimeter, co umożliwiło uczniom bezpośrednie przekazanie informacji zwrotnej.

\*\*\*\*\***PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ**\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Wideokonferencje na Microsoft Teams umożliwiły staromodną bezpośrednią dyskusję nad tematem i lekcjami.

Uczniów poproszono o skorzystanie z Microsoft Forms, by wykonać ćwiczenie 3-2-1. Zapisali trzy rzeczy, których nauczyli się podczas lekcji, dwie rzeczy, które wydały im się interesujące i jedną rzecz, nad którą chcieliby jeszcze popracować (por. Załącznik).

### Uwagi nauczyciela

Scenariusz przeprowadzono w ramach lekcji Języka angielskiego, w okresie, gdy ze względu na pandemię COVID-19 szkoły zostały zamknięte, a lekcje prowadzono zdalnie. Mimo, że korzystanie z TIK było niekiedy trudne, sprawiło, że zajęcia były wykonalne i przyjemne. Uczniowie, mający 15 lat i uczęszczający do ósmej klasy, wykonywali zadania w domu, z wykorzystaniem własnego sprzętu.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

## Załącznik

## TABELA ANALIZY WYPRACOWANIA

ELEMENTY SKŁADOWE	POZIOM SPEŁNIENIA KRYTERIÓW		
	Doskonale	Dobrze	Wymaga poprawy
<b>Kompozycja</b>	Tekst posiada tytuł, wprowadzenie, rozwinięcie i podsumowanie.	W tekście brakuje niewielkich elementów kompozycji: tytułu, wprowadzenia, rozwinięcia lub podsumowania.	W tekście brakuje głównych elementów - tytułu lub treści.
<b>Organizacja treści</b>	Tekst jest logicznie skonstruowany i posiada jasną strukturę z wyraźnym rozpoczęciem, rozwinięciem i zakończeniem.	Tekst jest w znacznej mierze logicznie skonstruowany i posiada raczej jasną strukturę z dość wyraźnym rozpoczęciem, rozwinięciem i zakończeniem.	Tekst nie posiada logicznej konstrukcji ani jasnej struktury. Początek, rozwinięcie i zakończenie tekstu nakładają się na siebie.
<b>Gramatyka</b>	W całym tekście konsekwentnie użyto odpowiedniego czasu gramatycznego. Struktura zdania jest poprawna.	Większość tekstu napisano w odpowiednim czasie gramatycznym. Struktura zdań jest w większości poprawna.	Użyte w tekście czasy gramatyczne są niepoprawne i stosowane w sposób niekonsekwentny. Struktura większości zdań jest nieprawidłowa.
<b>Słownictwo</b>	Słownictwo bogate, celowe i jasno przekazujące temat i główne przemyślenia.	Słownictwo zwykłe. Jest poprawne, wyraża temat i główne przemyślenia.	Słownictwo ubogie. Brakuje celowego użycia i wyrażenia tematu lub przemyśleń.

## KONSTRUKTYWNA OCENA

## Odliczanie 3-2-1


Odpowiedz na następujące stwierdzenia:

Rynek pracy i kobiety w różnych	Zapisz trzy rzeczy, których nauczyłeś/aś się podczas zajęć. 1. 2. 3.
	Zapisz dwie rzeczy, które wzbudziły Twoje zainteresowanie. 1. 2.

---

	<p>Zapisz jedną rzecz, której nie zrozumiałeś/aś, i nad którą chciał(a)byś jeszcze popracować.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.</li></ol>
--	---

---





## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - PRAWDZIWA ZBRODNIA - AR EYEJACKED!

### Tytuł

Prawdziwa zbrodnia - AR Eyejacked!

### Autor (lub Autorzy)

Ella Rakovac Bekeš

### Konspekt

Gang Bonnota, znany również jako "Złodzieje samochodów", był anarchistyczną grupą mężczyzn i kobiet, która de facto wynalazła "samochód do ucieczki" i jako pierwsza użyła broni wojskowej do popełnienia przestępstwa. Zajścia te doprowadziły do wynalezienia kryminalistyki, w tym współczesnych zdjęć sygnalitycznych, użycia substancji do galwanoplastyki do zabezpieczania odcisków butów, balistyki i dynamometru, wykorzystywanego do określenia siły potrzebnej do włamania.

Wykorzystanie zdjęć sygnalitycznych gangu Bonnota dostosowanych do Rozszerzonej Rzeczywistości (AR) przekształca nieruchomą kartę zadań we wciągające doświadczenie. Uczeń poznaje historię gangu przy użyciu aplikacji AR Eyejack, rozwiązując przy tym zadania matematyczne.

Do rozwiązania jest 10 zadań matematycznych z odpowiedzią wielokrotnego wyboru. Każda odpowiedź prowadzi do wskazówki. Rozwiązując poprawnie wszystkie zadania i zapisując wskazówki na karcie zadań Kto - Co - Gdzie, uczniowie dochodzą do rozwiązania zagadki - kto popełnił przestępstwo, na czym polegało i gdzie je popełniono.

Wykorzystanie żywej karty zadań ukrywa przed uczniami główny cel: ćwiczenie matematyki.

### Słowa kluczowe

Matematyka, rozszerzona rzeczywistość (AR), kryminalistyka, historia, STEM

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	STEM (Przedmioty ścisłe), Język angielski, Historia, Wiedza o społeczeństwie
<b>Temat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Przedmioty ścisłe - kryminalistyka w praktyce</li> <li>• Matematyka - upraszczanie wyrażeń algebraicznych</li> <li>• Technologie - korzystanie z aplikacji oferujących immersję (rozszerzoną rzeczywistość)</li> <li>• Język angielski - porównanie czasów przeszłych, nowe słownictwo, wypracowanie, utrwalenie umiejętności</li> <li>• Historia - wydarzenia przez I Wojnę Światową</li> <li>• Wiedza o społeczeństwie - zbrodnia i kara, grupy społeczne - illegaliści i anarchiści</li> </ul>
<b>Wiek uczniów</b>	14-17 lat

### Tabela podsumowująca

<b>Czas przygotowania</b>	10 minut
<b>Czas nauczania</b>	45 minut (+dodatkowe 45 minut jeżeli wypracowanie nie jest zadawane jako praca domowa)
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Aplikacja Eyejack</a> (dostępna na iOS i Androidzie)</li> <li>• <a href="#">Kronika zdjęć sygnalitycznych</a> (w formacie online lub offline)</li> <li>• <a href="#">Wpis na blogu Europeany</a>, opisujący prawdziwe zbrodnie, pracę policji i kary we Francji czasów Belle Epoque</li> <li>• <a href="#">Hasło Gang Bonnota z Wikipedii</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Refleksja</a> – informacja zwrotna zdobyta przy użyciu narzędzia Survey Monkey</li> </ul> </li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Artykuł prasowy</a> – artykuł o twórcy zdjęcia sygnalitycznego</li> <li>• <a href="#">Kronika zdjęć sygnalitycznych</a> (może zostać wydrukowana do użycia offline)</li> <li>• <a href="#">Karta kto - co - gdzie</a></li> <li>• <a href="#">Zadanie z języka angielskiego</a> – Wybory przy pisaniu wypracowania</li> </ul>
<b>Użyte zasoby Europeany</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blog Europeany: <a href="#">True crime: policing and punishment in Belle Epoque France</a></li> <li>• <a href="#">M. Bertillon : [photographie, tirage de démonstration] / [Atelier Nadar]</a></li> <li>• <a href="#">Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Detweiller, 30-12-12, 411.520 ; Gorodesky, 29-1-13, 9.799 : [photographie de presse] / [Agence Rol]</a></li> <li>• <a href="#">Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Soudy, 3-4-12, 415.831 ; Gauzy, 25-4-12, 416.665 : [photographie de presse] / [Agence Rol]</a></li> <li>• <a href="#">Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Bélonie, 11-2-12, 414.800 ; De Boë, 28-6-12, 414.298 : [photographie de presse] / [Agence Rol]</a></li> <li>• <a href="#">Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Monier, 24-4-12, 416.579 ; [Marie] Vouillemin, 21-1-12, 412.495 : [photographie de presse] / [Agence Rol]</a></li> <li>• <a href="#">Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Carouy, 4-4-12, 415.874 ; Bénard, 13-7-12, 419.715 : [photographie de presse] / [Agence Rol]</a></li> </ul>

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Scenariusz zajęć przyjmuje podejście przekrojowe.

W krajowym programie nauczania matematyki dla 1 klasy liceum (uczniowie 15-letni) widnieje dział "Wyrażenia algebraiczne", w zakresie których uczniowie muszą nauczyć się rozpoznawać

wzory dwumianowe, korzystać z nich na różne sposoby i upraszczać wyrażenia algebraiczne przez ich rozkładanie.

Krajowy program nauczania języka angielskiego obejmuje dział, w ramach którego uczniowie analizują pisemnie niestandardowy tekst. Uczą się również porozumiewania w sytuacjach formalnych i nieformalnych, co można ćwiczyć podczas wszystkich lekcji języka angielskiego.

Ponadto program nauczania historii zawiera cały dział poświęcony I Wojnie Światowej, w tym temat wydarzeniom politycznym i społecznym w Europie przed I Wojną Światową.

Lekcję można przeprowadzić również w kontekście najróżniejszych zagadnień Wiedzy o społeczeństwie, poruszając temat różnych grup społecznych, illegalistów i anarchistów.

Informatyka obejmuje dział dotyczący korzystania z nowych technologii i aplikacji, co idealnie wpasowuje się w niniejszy scenariusz, wykorzystujący aplikację AR Eyejack.

### Cel zajęć

Celem niniejszej międzydyscyplinarnej lekcji jest ćwiczenie wzorów dwumianowych, zdobycie wiedzy na temat kryminalistyki, opanowanie nowego słownictwa w języku angielskim i zapoznanie się z francuskim społeczeństwem przed I Wojną Światową.

Uczniowie rozwijają wszystkie umiejętności językowe (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie).

### Wynik zajęć

Uczniowie będą w stanie rozwijać i rozkładać wyrażenia korzystając z wzorów algebraicznych, upraszczać wyrażenia algebraiczne i stosować prawa zmienności wykładniczej do uproszczenia wyrażenia. Będą również umieli nazwać niektóre historyczne techniki kryminalistyczne i wyjaśnić, czym jest zdjęcie sygnalityczne.

### Tendencje

- **Metoda projektów** - uczniowie dostają do rozwiązania w parach oparte na faktach zadania, zagadnienia problemowe. Muszą przeprowadzić dochodzenie i reagować na autentyczne, wciągające i złożone wyzwania oraz, w związku z tym, pracują nad dogłębnym poznaniem treści, jak również myśleniem krytycznym, kreatywnością i umiejętnością porozumiewania się.
- **Rozszerzona rzeczywistość** - informacje są przekazywane poprzez immersję.
- **Nauka STEM** - skupiona na matematyce i kryminalistyce.
- **Nauka przez rozrywkę** - nauka obejmująca zabawę, nauka podczas zabawy.
- **BYOD (en. Bring Your Own Device)** – uczniowie przynoszą własne urządzenia elektroniczne.
- **Podejście skupione na uczniu** - pracą kierują uczniowie - nauczyciel przyjmuje rolę przewodnika.

### Umiejętności XXI wieku

Scenariusz zajęć rozwija i wzmacnia umiejętności 4C (en. critical thinking, communication, collaboration, creativity - myślenie krytyczne, komunikacja, współpraca, kreatywność) i umiejętność korzystania z TIK.

Ćwiczenia		
Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Wprowadzenie</b>	Nauczyciel rozpoczyna krótką dyskusję na temat posiadanej przez uczniów wiedzy dotyczącej sytuacji w Europie przez I Wojnę Światową i na temat historii kryminalistyki oraz pyta uczniów, czy wiedzą kto wynalazł zdjęcia sygnalityczne. Następnie nauczyciel rozdaje kopie <a href="#">artykułu prasowego</a> , <a href="#">kronikę zdjęć sygnalitycznych</a> i kartę kto-co-gdzie (jeżeli zajęcia odbywają się stacjonarnie, korzystamy z wydruków. W przeciwnym wypadku udostępniamy link do artykułu i kroniki zdjęć sygnalitycznych). Nauczyciel sprawdza też, czy wszyscy uczniowie zainstalowali aplikację Eyejack. Uczniowie pracują w parach.	2-3'
<b>Czytanie</b>	Uczniowie czytają artykuł prasowy na temat Alphonsa Bertillona, wynalazcy niektórych analiz kryminalistycznych. Pokrótkce omawiamy jego postać i dokonania.	10'
<b>Eyejacking</b>	Gdy wyświetlamy kronikę zdjęć sygnalitycznych w aplikacji Eyejack, jej zawartość ożywa. Uczniowie mogą zeskanować kod QR znajdujący się koło każdego zdjęcia i uruchomić animację wyświetlaną na jego tle ( <b>kody QR zawarte w kartotece zdjęć sygnalitycznych nie są zwykłymi kodami QR i nie działają ze zwykłymi skanerami QR, z wyłączeniem aplikacji Eyejack</b> ). Każda animacja pokazuje jedno zadanie matematyczne i cztery odpowiedzi wielokrotnego wyboru, do których przypisane są wskazówki. Aby otrzymać właściwą wskazówkę, uczniowie muszą rozwiązać zadanie matematyczne i wybrać właściwą odpowiedź. Wszystkie rozwiązania i wskazówki należy zapisać na karcie kto-co-gdzie. Po odhaczeniu Kto, Co i Gdzie, w każdej kolumnie zostaje jedna wskazówka. Wybrane Kto, Co, Gdzie odpowiadają prawdziwemu przestępstwu popełnionemu przez danego członka gangu Bonnota w danym miejscu, oraz ujawniają ostateczne rozwiązanie.	30'
<b>Po wykonaniu zadania</b>	Podajemy uczniom prawidłowe rozwiązanie. Uczniowie muszą samodzielnie ocenić swoją pracę korzystając z tabeli (w Załączniku).	2-3'
<b>Wybory przy pisaniu</b>	Niniejsze zadanie pisemne zostało przewidziane jako praca domowa. Można jednak wykonać je również podczas lekcji. Uczniowie wybierają temat wypracowania spośród dziewięciu proponowanych tematów. Znajdują się one w niniejszej <a href="#">tabeli</a> . Wypracowania powinny zawierać przykłady zaczerpnięte z wymienionych nad tabelą zasobów Europeany.	45' (zadanie dodatkowe)

### Ocena

Uczniowie korzystają z tabeli samooceny zadań matematycznych i wskazówek (*por. Załącznik*).

\*\*\*\*\***PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ**\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Po lekcji przekazujemy uczniom link do [ankiety internetowej](#).

Zawiera ona pięć pytań dotyczących ogólnego zadowolenia z lekcji, aplikacji, zadań matematycznych. Jedno z pytań umożliwia również uczniom swobodne opisanie swoich wrażeń.

### Uwagi nauczyciela

Lekcja była niezwykle motywująca, tak dla uczniów, jak i dla mnie jako nauczyciela. Uczniowie nigdy nie korzystali z aplikacji AR ani nie doświadczyli Rozszerzonej Rzeczywistości. Ten aspekt zajęć był więc bardzo fajny, zwłaszcza gdy zdjęcia ożywały dzięki animacji. Pojawiło się wiele entuzjastycznych okrzyków "ŁAŁ". Wydaje mi się, że nie zmieniłoby się to nawet gdyby uczniowie mieli wcześniej styczność z AR, ze względu na to, co nazwali "animowaną matematyką". Świetne jest to, że zmieniła się ich zwykła postawa wobec rozwiązywania zadań matematycznych. Matematyka kryje się między Rozszerzoną Rzeczywistością, przestępcami i poszukiwaniem wskazówek. Niektórzy uczniowie powiedzieli, że wrobiło ich to w ćwiczenie matematyki. Bardzo spodobały im się animowane karty zadań oraz sam temat. Pracę domową wykonali z dużym entuzjazmem i radością. Motywacja uczniów była tak duża, że szukali informacji na temat kryminalistyki i gangu Bonnota wychodzących poza polecenie.

Zadania matematyczne nie wymagają wysokiego poziomu znajomości języka angielskiego, uczniowie wykonali więc część matematyczną. Dla niektórych uczniów problematyczne okazało się słownictwo i analiza tekstu. W związku z tym jeżeli uczniowie nie znają zbyt dobrze angielskiego nie polecałbym dawania im dodatkowych zadań w tym języku.

Informacja zwrotna od uczniów była bardzo pozytywna. Nie napotkali zbyt trudności przy matematyce i uwielbiali korzystać z aplikacji Eyejack.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.



**Załącznik**
**Gang Bonnota - ocena**

	3	2	1
<b>Szybkość</b>	Uczniowie jako pierwsi w klasie znaleźli ostateczne rozwiązanie	Uczniowie znaleźli ostateczne rozwiązanie jako drudzy lub trzeci w klasie	Uczniowie nie znaleźli się wśród pierwszych trzech par, które znalazły rozwiązanie
<b>Prawidłowość</b>	Wszystkie zadania zostały rozwiązane poprawnie.	Jedno zadanie nie zostało poprawnie rozwiązane, ale uczniowie znaleźli ostateczne rozwiązanie	Dwa lub trzy zadania zostały rozwiązane niepoprawnie, uczniowie nie znaleźli prawidłowego rozwiązania
<b>Staranność pracy</b>	Każdemu zadaniu towarzyszy szczegółowy opis wykonania i jasno określone etapy rozwiązania. Zapisano wszystkie wskazówki.	Jednemu lub dwóm zadaniom nie towarzyszy szczegółowy opis wykonania lub nie ma jasno określonych etapów rozwiązania. Brakuje 1-2 wskazówek.	Przy ponad dwóch zadaniach brak szczegółowego opisu wykonania lub brak jasno określonych etapów rozwiązania. Brakuje więcej niż dwóch wskazówek.

**ŻÓŁTODZIOBY:** 3-4 punkty

**DOŚWIADCZENI:** 5-7 punktów

**MISTRZOWIE:** 8-9 punktów

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - WPŁYW AUTOTEMATYZMU NA SCENĘ WSTĘPNĄ

### Tytuł

Wpływ autotematyzmu na scenę wstępną

### Autor (lub Autorzy)

Nathalie Chessé-Chesnot

### Konspekt

W nauczaniu literatury często stajemy wobec dwóch problemów.

- Interpretacja: skąd wiemy, co autor miał na myśli? Powieść czy sztuka to dla wielu uczniów tylko dobra opowieść.
- Związek między rzeczywistością i fikcją. Większość uczniów myśli, że są to dwie zupełnie różne, a nawet odrębne rzeczy.

Jak sprawić, by zrozumieli, że powieść jest również dialogiem między autorem (czasami odpowiadającym innemu autorowi) i nami? Jak przekonać ich, że fikcja jest zwierciadłem rzeczywistości, sposobem na jej przedstawienie, wyjaśnienie, zrozumienie?

W drugiej kolejności myślę o środku nieustannie powracającym w literaturze europejskiej, zawsze skutkującym pewnym niezrozumieniem. Uniemożliwia on czytelnikowi prostą wygodę bycia wciągniętym w historię w swoim umyśle, co pokazuje paradoksalny związek między fikcją i rzeczywistością: **refleksyjność** lub **autotematyzm** (fr. *mise en abyme*). Proponując fikcję w fikcji (opowieść w opowieści) łamie się bowiem czytelność narracji.

### Tabela podsumowująca

<i>Tabela podsumowująca</i>	
<b>Przedmiot</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Literatura / historia sztuki</li> <li>• Refleksyjność/<i>autotematyzm</i> (w malarstwie, filmie, teatrze)</li> <li>• Scena wstępna (ekspozycja)</li> <li>• Barok jako styl, jego malarstwo i literatura</li> <li>• <i>Préciosité</i></li> </ul>
<b>Temat</b>	Lekcja literatury. Refleksyjność/ <i>autotematyzm</i> w scenie wstępnej.
<b>Wiek uczniów</b>	15-18 lat
<b>Czas przygotowania</b>	6 godzin na dostosowanie zajęć (zamiast <i>Cyrano de Bergerac</i> Edmonda Rostanda, inna powieść lub sztuka)
<b>Czas nauczania</b>	9 lub 10 godzin. Możliwe jest dostosowanie zajęć i pominięcie niektórych elementów. Nauczyciel może wybrać jedynie elementy mające wyjaśnić cel <i>autotematyzmu</i> , tj. pierwsze cztery lekcje (analiza obrazu + początek filmu <i>Dogville</i> + sztuki <i>Cold Blood (Z zimną krwią)</i> )

### Tabela podsumowująca

<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teams (Office 365)</li> <li>• <a href="http://artplastoc.blogspot.com">artplastoc.blogspot.com</a></li> <li>• YouTube: pierwsza scena inscenizacji dramatu <i>Cold Blood</i>.</li> <li>• YouTube: pierwsza scena filmu <i>Cyrano de Bergerac</i> Jean'a Paula Rappeneau.</li> <li>• Komputer(y) służące do wyświetlenia klipów i wyszukiwania informacji w Europeanie.</li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	Papier
<b>Użyte zasoby Europeany</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Jan van Eyck. Portret van Giovanni Arnolfini en zijn vrouw Detail: Giovanna Cenami en spiegel</a></li> <li>• <a href="#">Les Ménines.</a></li> <li>• <a href="#">Madonna van de Rozenkrans</a></li> <li>• <a href="#">Titelpagina voor Les Filles Errantes, in Le Théâtre Italien de Gherardi, Parijs 1700</a></li> <li>• <a href="#">Fotoreproductie van een prent naar een schilderij van Bartolomé Esteban Murillo</a></li> <li>• <a href="#">The circumcision of Christ. Engraving by A. Mochetti supposedly after N. Poussin.</a></li> <li>• <a href="#">Georges de La Tour. De heilige Irene vindt de heilige Sebastiaan Detail: De heilige Irene</a></li> <li>• <a href="#">Le lyrisme et la préciosité cultistes en Espagne : étude historique et analytique / par Lucien-Paul Thomas,...</a></li> <li>• <a href="#">Il Xerse (Cavalli, Francesco)</a></li> </ul>

### Licencja

**Attribution-NonCommercial-ShareAlike CC BY-NC-SA.** Licencja ta umożliwia innym modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy w celach niekomercyjnych, o ile nowy produkt jest licencjonowany na tych samych warunkach.

### Osadzenie w programie

Program sekcji francuskojęzycznej Szkół Europejskich stanowi, że zajęcia z literatury muszą poruszyć temat związku między tekstami literackimi i dziełami sztuki. Jednym z podejść do tematu może być praca dotycząca **środków powszechnie stosowanych w tych dziedzinach**: refleksyjności/autotematyzmu..

Ponadto badanie tych środków skłania uczniów do refleksji nad różnymi postaciami twórczości artystycznej i **sposobami, w jaki odbiera je publiczność**.. Podkreślenie fikcyjnego aspektu opowieści jest metodą służącą nawiązaniu więzi z odbiorcą. Kwestia *autotematyzmu* podniesie pytania dotyczące ogólnej interpretacji sztuki.

### Cel zajęć

Po zakończeniu zajęć chciałabym, by uczniowie umieli

1. Rozpoznać i zinterpretować refleksyjność / *autotematyzm*.
2. Zdefiniować i rozpoznać ruch Baroku w sztuce.

3. Wyjaśnić, dlaczego Barok sprzyja zabiegowi *autotematyzmu*.
4. Zdefiniować i rozpoznać *préciosité* (wykwintność).
5. Wyjaśnić, dlaczego *autotematyzm* jest w dalszym ciągu szeroko stosowany przez współczesnych twórców sztuk wizualnych, kinematograficznych i dramatycznych.
6. Wykorzystać zdobytą wiedzę w wypracowaniu na temat związku między fikcją i rzeczywistością lub kluczowej roli widza/czytelnika w tworzeniu dzieła.

### Tendencje

1. **Pedagogika skupiona na uczniu, pedagogika odwrócona: uczniowie opanowują podstawowe pojęcia zagadnienia w domu. Czas zajęć lekcyjnych jest poświęcony na refleksję, omówienie, rozwinięcie tematu.** Uczniowie wypełniają w domu kwestionariusze w Team.
2. **Uczenie się we współpracy:** uczniowie współpracują w grupach. W ramach zajęć grupy przygotowują Podsumowania na Teams.
3. **Ocena: punkt wyjścia oceny zmienia się z "Co wiesz", na "Co umiesz".** Po zapoznaniu się z definicjami pojęć (refleksyjność, Barok, *préciosité*) uczniowie powinni skorzystać z tych narzędzi, aby przedstawić osobistą analizę obrazów lub fragmentów filmu. Są również w stanie posługiwać się nimi w argumentacji.
4. **Metoda projektów: uczniowie dostają zaczerpnięte z życia zadania, rozwiązują zagadnienia problemowe i pracują w grupie. Ten rodzaj uczenia się na ogół wychodzi poza tradycyjne przedmioty.** Por. Lekcja 8 + wypracowanie.
5. **Nauka w chmurze i oparta na zasobach wolnodostępnych:** dzięki narzędziom internetowym (Teams) uczniowie mogą znaleźć i zmienić materiały, aby sporządzić streszczenie.

### Umiejętności XXI wieku

- **Myślenie krytyczne:** XXI wiek będzie wiekiem obrazu. W czasach, gdy nieprawdziwe wiadomości zalewają serwisy społecznościowe, niezmiernie ważne jest, by uczniowie umieli analizować obrazy i ostrożnie podchodzić do ich pozornej oczywistości. Zabieg *autotematyzmu* nadaje się idealnie do wyjaśnienia, że obrazy nie są tak niewinne i czytelne, jak by się wydawało. Ponadto współczesny teatr nieustannie powraca do bardzo barokowej wizji świata. Dobięgl końca czas pewności - obecnie wiemy, że rzeczywisty stan rzeczy może nam umknąć, żyjemy w "erze podejrzliwości", która rozpoczęła się w XX wieku i którą opisała krytyk Nathallie Sarraute.
- **Zaangażowanie obywatelskie.** Największa zmiana zachodzi jednak przede wszystkim w dramaturgii, refleksyjność lub *autotematyzm* w dalszym ciągu stanowią częsty zabieg we współczesnych dziełach (por. spektakl **Cold Blood** Jaco van Dormaela, ale również **La Reprise** Milo Rau, itd.). Czemu? Dramaturdzy poszukują zaangażowanej publiczności świadomej zadawanych pytań. Wydaje mi się, że obywatele jutra muszą nauczyć się w szkole, że czytanie i pisanie to ćwiczenia, które muszą wyjść poza wymiar akademicki i przygotować uczniów do aktywnego uczestnictwa w życiu społecznym. **Cold Blood** zadaje filozoficzne pytanie o sens życia; **La Reprise** Milo Rau, zainspirowana rzeczywistym, banalnym i przerażającym wycinkiem prasowym, wraca do politycznego źródła tragedii, starając się zaangażować publiczność w refleksję nad właściwą społecznościami przemocą. Jej świadomość jest kluczowa, by obywatele mogli skutecznie z nią walczyć.
- **Umiejętności medialne i technologiczne:** korzystając z Europeana + Teams, uczniowie rozwijają umiejętności teleinformatyczne.

Ćwiczenia		
Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>1 - Analiza obrazu w celu zdefiniowania i zrozumienia autotematyzmu</b>	<p>Uczniowie zostaną poproszeni o obejrzenie <a href="#">portretu małżonków Arnolfinich (Jan van Eyck) na stronie Europeany</a>.</p> <p>Następnie będą pracować nad obrazem <a href="#">Panny dworskie (hiszp. Las Meninas - Velázquez)</a>.</p> <p>W końcu, <a href="#">potrójny autoportret Normana Rockwella</a>, z 1960 roku umożliwi podsumowanie refleksji nad badanym narzędziem.</p> <p><i>Możemy poprosić uczniów o opracowanie własnego podsumowania dotyczącego refleksyjności / autotematyzmu.</i></p>	4 godziny (2 godziny w domu, 2 w szkole)
<b>2- Analiza filmu: początek Dogville Larsa von Triera</b>	<p>a) <b>Obejrzyj początek filmu Dogville.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dlaczego reżyser wybrał ten właśnie środek, aby rozpocząć fikcyjną opowieść? Wypełnij kwestionariusz.</li> <li>• Jakie jeszcze gatunki zainspirowały inscenizację Larsa von Triera? Opisz plan filmowy.</li> <li>• Jak określił(a)byś taką mieszanekę gatunków?</li> </ul> <p>b) <b>Obejrzyj wywiad z Nicole Kidman dotyczący jej roli w Dogville.</b> Wypełnij kwestionariusz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Który uderzający element planu filmowego wspomniano trzy razy w reportażu?</li> <li>• Jak myślisz, dlaczego wybrano to właśnie tło?</li> </ul> <p>Uczniowie rozpoznają zabieg refleksyjności, a następnie odpowiadają na pytanie o przyczyny wyboru reżysera. Okaże się między innymi, że scena wstępna filmu zbija widza z tropu, zakłóca jego nawyki. Aby zastanowić się nad tym tematem, nauczyciel może zaoferować prezentację teorii efektu obcości Brechta.</p>	2 godziny (1 godzina w domu, 1 w szkole)
<b>3- Test. Analiza filmu: początek Cold Blood (Jaco van Dormael).</b>	<p>Uczniowie stosują ten sam model, co w Lekcji 2, ale muszą wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności przy nowej pracy, dowolnie wybranej przez nauczyciela.</p> <p>a) <b>Obejrzyj zapowiedź kinową Cold Blood Jaco van Dormaela.</b></p> <p>Wypełnij internetowy kwestionariusz w O365 Teams.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jakie jest pierwsze i ostatnie zdanie padające w tym nagraniu?</li> <li>• Jak proponujesz je zinterpretować?</li> <li>• Do czego porównywany jest przedstawiany spektakl teatralny?</li> <li>• Jaki jest temat spektaklu?</li> <li>• Czym charakteryzuje się inscenizacja spektaklu?</li> </ul>	1 godzina



Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dlaczego pojawia się <i>autotematyzm</i>? Jaki dodatkowy wymiar wnosi do spektaklu?</li> </ul>	
<b>4- Napisz wypracowanie.</b>	<p>Podczas konferencji prasowej na Festiwalu w Cannes w 2005 roku Lars von Trier wyjaśnia swój wybór następująco: " System białych linii na czarnej podłodze umożliwia widzowi przemyślenie filmu i uczestnictwo w jego powstawaniu. W zamyśle ma również przedstawiać skromność rzeczywistości". Czy uważasz, że rola czytelnika lub widza jest kluczowym elementem dzieła?</p>	2 godziny
<b>5- Analiza adaptacji filmowej <i>Cyrano de Bergerac</i> Jean'a Paula Rappeneau.</b>	<p>Uczniowie przeczytali wcześniej sztukę i obejrzeni jej adaptację filmową autorstwa Jean'a Paula Rappeneau.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Jak można podsumować fabułę dramatu?</b></li> <li><b>Uczniowie zostaną poproszeni o podsumowanie skutków <i>autotematyzmu</i>.</b></li> <li><b>Obejrzyj początek filmu.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wypełnij kwestionariusz w Teams.</li> <li>• Gdzie rozgrywa się pierwsza scena?</li> <li>• Co się dzieje?</li> <li>• Jak myślisz, dlaczego słyszymy kogoś kaszłającego na widowni?</li> <li>• Jaki jest drugi po Montfleuryem przedmiot spektaklu?</li> <li>• Jak interpretujesz fakt, że omawiana postać nosi maskę?</li> <li>• Jak scharakteryzował(a)byś grę sceniczną postaci?</li> <li>• Jaki jest trzeci przedmiot spektaklu?</li> <li>• Czy widzimy go od razu? Skomentuj.</li> <li>• Co robi Cyrano pod koniec sceny? Dlaczego jego zachowanie stanowi prolepsis?</li> </ul> </li> </ol>	2 godziny
<b>6- Analiza obrazów w celu zdefiniowania i zrozumienia Baroku</b>	<p>Sztuka Edmonda Rostanda rozgrywa się w XVII wieku i czerpie inspirację z bardzo ważnego ruchu literackiego tych czasów: Baroku. <i>Autotematyzm</i> jest środkiem właściwym Barokowi. Celem tej lekcji jest określenie cech <b>barokowych</b> dzieła i analiza ich znaczenia, aby lepiej zrozumieć, dlaczego <i>autotematyzm</i> stanowi powracający zabieg stosowany w dziełach barokowych.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>W temacie Baroku,,</b> wybierz na stronie Europeany trzy obrazy <b>Caravaggia</b>: wykażesz, dlaczego obrazy te są charakterystycznymi dziełami barokowymi.</li> <li>Tak samo postąp z jednym z obrazów <b>Murillo</b>:</li> <li>Następnie, w dalszym ciągu na stronie Europeany, odpowiedz na te same pytania dotyczące dwóch dzieł <b>Nicolasa Poussin'a</b> i jednego dzieła <b>Georges'a de La Tour</b>: na koniec uczniowie są proszeni o opracowanie podsumowania.</li> </ol>	4 godziny (2 godziny w domu, 2 w szkole)

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>7 - Rozpoznaj i zdefiniuj ruch préciosité</b>	<p>Kontynuując pracę nad <i>autotematyzmem</i> zastanawiamy się nad wyborem sztuki przedstawionej w Cyrano: <i>Chloryza</i> Baro. Jest to sztuka nurtu <i>préciosité</i>. Roksana, <i>wykwintny</i> przydomek, który nadała sobie Magdalena Robin, jest <i>wykwintnisią</i>. Celem lekcji jest zdefiniowanie <i>préciosité</i>.</p> <p>Uczniowie w grupach odpowiedzą na następujące pytania: Dlaczego dramaturg podjął taki wybór? Co oznacza? Jaki jest związek między rzeczywistością i <i>préciosité</i>? Czy rzeczywistość jest wyolbrzymiona czy odrzucona?</p>	1 godzina
<b>8- Interpretacja tekstu literackiego, w tym przypadku początku Cyrano: pod jakim względem autotematyzm jest czekającym na rozszyfrowanie programem?</b>	<p>Celem ostatniej sesji jest zrozumienie kolejnej funkcji <i>autotematyzmu</i> w scenie zawierającej ekspozycję: zapowiada ona dalszy tekst - jest programem, który trzeba rozszyfrować. Zacniemy od definicji autorstwa krytyka literackiego Luciena Dällenbacha: "jakikolwiek wtrącenie wykazujące związek podobieństwa z dziełem, w którym jest osadzone, stanowi <i>autotematyzm</i>."<sup>16</sup> Uczniowie zostaną więc poproszeni o opracowanie sceny wstępnej sztuki, aby spróbować określić główne zagadnienia poruszane w dalszej części sztuki.</p>	2 godziny (w grupach)

## Ocena

### 1-2 wypracowanie (por. wyżej)

#### 2- Quiz

**1. Zdefiniuj zabieg *autotematyzmu*. 1 punkt.**

*Chodzi o umieszczenie w dziele jego zwierciadła, o osadzenie reprodukcji dzieła w dziele: obraz w obrazie, sztuka w sztuce.*

**2. Podaj dwa przykłady refleksyjności/*autotematyzmu*. 1 punkt.**

*Panny dworskie Velázquez / Portret małżonków Arnolfinich / Cold Blood / Cyrano itd.*

<sup>16</sup> *Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme*, Seuil, Paryż, 1977 r.

**3. Jaki skutek wywiera autotematyzmu? Zapisz przynajmniej trzy funkcje. 3 punkty.**

- *Dezorientuje widza*
- *Dystansuje od przedstawianego przedmiotu*
- *Kwestionuje rzeczywisty cel przedstawienia*
- *Wciąga widza poprzez wyrwanie go z komfortowej sytuacji osoby czekającej na opowiedzenie historii*
- *Tworzy dystans krytyczny*
- *Kwestionuje rzeczywistość poprzez odślanianie kulis*

**4. Zdefiniuj Barok. 1 punkt.**

*Jest to XVII-wieczny ruch stanowiący przeciwieństwo klasycyzmu. W przeciwieństwie do klasyków, twórcy barokowi uważają, że świat to ulotna, zwodna rzeczywistość, której znaczenia nie jesteśmy w stanie uchwycić - por. tytuły dzieł barokowych: Szekspir - Sen nocy letniej, Życie jest snem Calderona, Iluzja komiczna Corneille'a. Odzwierciedla niepewność czasów: poszukiwacze odkrywają nowe ziemie, podające w wątpliwość religijne pewniki, geocentryzm okazuje się pomyłką, straszne wojny religijne złamały europejskie chrześcijaństwo. Świat wydaje się więc niestabilny, zmienny. W dziedzinach artystycznych przekłada się to na upodobanie do ruchu, niestabilności, nieporządku, zmiany, metamorfozy, ulotności, wyobraźni, marzeń sennych, magii, iluzji (scenografia iluzjonistyczna, lustra, przebrania), ornamentów, obfitości, przesady, nieproporcjonalności, wirtuozji, improwizacji, niespodzianki, tego, co dziwne, nieregularne, osobliwe, szokujące. Ich celem jest dotknięcie zmysłów, emocji, przemawianie do serca zamiast do rozumu.*

**5. Jak możesz wyjaśnić autotematyzm jako środek często stosowany przez artystów barokowych? 1 punkt.**

*Autotematyzm podaje w wątpliwość rzeczywistość, to, co jest rzeczywiście widzialne i przedstawione. Prowadzi do przyprawiającej o zawrót głowy gry złudzeń. Tworzy niepewność.*

**6. Czy myślisz, że autotematyzm jest w dzisiejszych czasach przestarzały? Uzasadnij odpowiedź. 1 punkt.**

*Wręcz przeciwnie, współcześni twórcy lubią przedstawiać na scenie stworzoną przez nich iluzję, aby skłonić publiczność do pełnego zaangażowania w fikcję, której celem jest kwestionowanie rzeczywistości. Wielu dramaturgów, w tym Brecht, chce stworzyć to, co nazywa obcością: teatr staje się więc narzędziem politycznym, sposobem zachęcania do zdrowej świadomości i działania.*

**7. Zdefiniuj préciosité. 1 punkt.**

Triumf *préciosité* w XVII wieku był zjawiskiem europejskim: w Anglii John Lily zapoczątkował **eufuizm**, we Włoszech powstał **marynizm**, a w Hiszpanii **gongoryzm**. Francję od pozostałych państw Europy odróżnia jednak to, że doszło w niej nie tylko do rozkwitu poezji, ale również rozwoju towarzystwa *précieux*, które rozwinęło się w kontekście salonowym. W czasach Henryka IV życie dworskie stało się tak prostackie, że na początku XVII wieku dworzanie, których sercu bliska była uprzejmość, dworskość

i wykwinne konwersacje, spotykali się w kilku posiadłościach arystokratycznych. Wielkie damy spotykają się tu ze szlachcicami i pisarzami - zajmują się literaturą, piszą wiersze. Miłość jest głównym tematem *précieux* - miłość dworska i platoniczna. *Préciosité* szybko staje się niedorzeczna, gdy poszukiwanie wielkości i silenie się na wykwinność zbaczą ku nadmiernej sztuczności.

**8. Czy pod tym względem *préciosité* stanowi odrzucenie rzeczywistości? 1 punkt.**

Rzeczywistość jest uważana za coś wulgarnego, należy dostosować ją do moralnego ideału, odrzucając wszystko, co wydaje się zbyt trywialne, powszedni język i przedmioty. Następnie przy pomocy języka rzeczywistość jest upiększana, bohaterka Cyrano nie akceptuje siebie jako prostej Magdaleny Robin, staje się Roksana, a szczerą miłość Chrystiana jest dla niej bez znaczenia, jeżeli nie umie ubrać jej w piękne słowa. Rzeczywistość jest odrzucona, upiększona. W sztuce *préciosité* jest zaprzeczeniem rzeczywistości. *Wykwintność* Roksany jest źródłem komedii, którą odegra Cyrano, podarowując swoje słowa przystojnemu Chrystianowi.

**9. Wybierz dzieło (obraz, film, powieść, sztukę itd.), w której występuje refleksyjność, i napisz rozprawkę wyjaśniającą, jakie jest jej znaczenie. 10 punktów.**

\*\*\*\*\*PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

#### Opinia uczniów

Nauczyciel może stworzyć internetowy formularz, aby poznać opinie uczniów i poprosić ich o podzielenie się pomysłami na udoskonalenie zajęć.

Nauczyciel może również zaproponować dyskusję w klasie, aby ocenić wkład kursu i jego niedociągnięcia.

W końcu, może zasugerować uczniom napisanie rozprawki, w której wyjaśnią

- zalety tej metody,
- a następnie jej ograniczenia,
- dzieląc się w końcu propozycjami zmian, które pomogą udoskonalić kurs.

Ostatni pomysł: zasugeruj uczniom, by opisali kurs w swoim dzienniku, skupiając się na tym, co ich zainteresowało, znużyło itd.

#### Uwagi nauczyciela

Kurs pozwolił uczniom wzbogacić swoją wiedzę ogólną w ciekawy i aktywny sposób. Pozbawione kontekstu zajęcia dotyczące Baroku mogą być żmudne, ale gdy uczniowie zrozumieli, że polegał on na światopoglądzie i jest w sumie bardzo współczesny, byli w stanie zauważyć i zbadać jego zasadniczą współczesność: znaleźli analogie z naszymi czasami, w których kwestionuje się wszystkie tradycyjne ramy myślenia.

Na początku, po obejrzeniu pierwszej sceny *Dogville*, byli bardzo zdezorientowani i niezbyt entuzjastycznie nastawieni... Podobnie w przypadku *Cold Blood*, ale w końcu dowiedziałam się, że wszyscy widzieli film Larsa von Triera w całości. Wielu uczniów zamierzało pójść na film Jaco van Dormaela, zwłaszcza gdy okryli, że wyreżyserował również film *Zupełnie Nowy Testament* z Benoit Poolvordem...

Zrozumieli, że sztuka umożliwia prowadzenie dialogu bez granic, wychodzącego poza czas i miejsce: dowodzi tego *autotematyzm* stosowany tak w XVII, jak i w XX wieku. **Nade wszystko jednak, temat ten stanowi idealny przykład tego, co jednoczy europejską kulturę autotematyzm nie jest środkiem francuskim, a europejskim (Calderon, Shakespeare, Poe,**

**Calvino, Borges, itd.).** Podobnie, Barok i *préciosité* stanowiły ruchy intelektualne, które rozwinęły się w całej Europie. Duże zainteresowanie nastoletniej publiczności wywołała przedstawiona w *Cyrano* refleksja na temat miłości i jej masek. W końcu, różnorodność materiałów i aktywne angażowanie uczniów w wyszukiwanie informacji na stronie Europeany czy YouTube oraz wspólne pisanie podsumowania online (O365 TEAMS) przyczyniają się do dynamiki i żwawości kursu. Mam nadzieję, że udało mi się pobudzić ich intelektualną ciekawość!

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

## Załącznik 1

### Wersja rozszerzona Scenariusza Zajęć: Wpływ autotematyzmu w scenie wstępnej

#### Cele zajęć:

- 1- Nadanie sensu ćwiczeniu z literatury: interpretacji.
- 2- Zapoczątkowanie refleksji na potrzeby wypracowania na temat związków między fikcją i rzeczywistością oraz kluczową rolę odgrywaną przez czytelnika lub widza w procesie tworzenia.  
Czy fikcja odtwarza rzeczywistość? Czy oferuje jakąś furtkę? Czy fikcja ujawnia rzeczywistość? Czy fikcja powstaje, aby skuteczniej przekształcać rzeczywistość? Czy fikcja tworzy inną rzeczywistość?

W nauczaniu literatury często stajemy wobec dwóch problemów:

- Pierwszy dotyczy interpretacji: skąd wiadomo, co autor miał na myśli? Powieść czy sztuka to dla wielu uczniów tylko dobra opowieść.
- Drugi problem dotyczy związku między rzeczywistością i fikcją. Większość uczniów myśli, że są to dwie zupełnie różne, a nawet odrębne rzeczy.

Jak wpoić im zrozumienie, że powieść jest również dialogiem między autorem (czasami odpowiadającym innemu autorowi) i nami? Jak przekonać, że fikcja jest zwierciadłem rzeczywistości, sposobem na jej przedstawienie, wyjaśnienie, zrozumienie?

Ponadto nauczyciele często spotykają się z pytaniem dotyczącym refleksyjności lub *autotematyzmu* w literaturze europejskiej, które najczęściej prowadzą do ogólnego zmieszania. Mogą nawet pozbawić czytelnika wygody zagłębienia się w opowieść, co pokazuje paradoksalny związek między fikcją i rzeczywistością.

Proponując fikcję w fikcji (opowieść w opowieści) łamię się bowiem czytelność narracji.

Najprostszą metodą pomocy uczniom jest pokazanie im obrazów, w których wykorzystano ten środek formalny. Dlatego też uczniowie są proszeni o zbadanie trzech obrazów: *portretu małżonków Arnolfinich* Jana Van Eycka, a następnie *Pannien dworskich* Velázquez'a i, na zakończenie, *potrójnego portretu* Normana Rockwella, podsumowującego całość refleksji nad *autotematyzmem*. Rockwell przedstawia na obrazie samego siebie z paletą w ręku, jak wielu artystów przed nim - Poussin w 1650 r., Manet w 1879 r. i Picasso w 1938 r. W swoim obrazie Rockwell umieszcza jednak odniesienia do Johanna Grupa, Dürera, Rembrandta, Van Gogh'a i Picassa.

Zabieg formalny (*autotematyzm*) umożliwia nam zastanowienie się nad **widocznością rzeczywistości**. Przedstawiając siebie podczas aktu twórczego, autor zmusza nas do zastanowienia się nad procesem twórczym. **Kieruje nas również ku temu, co na ogół umyka nam w rzeczywistości, czyli wszystkiemu, co znajduje się poza zasięgiem - poza ramą.**

Następnie uczniowie będą pracować nad dwoma współczesnymi dramata filmowymi, które również korzystają z refleksyjności. *Dogville* Larsa von Triera i *Cold Blood* Jaco van Dormaela. W filmach tych ciekawe jest to, że *autotematyzm* pojawia się na początku opowieści, upodabniając się do składanej widzom propozycji, swistego programu. Niepokojąca oryginalność tych scen wstępnych uniemożliwia widzowi przyjęcie wygodnie pasywnej postawy... Kreatywna technika formalna przyciąga uwagę.

Podobnie, gdy autor decyduje się na zastosowanie refleksyjności poprzez umieszczenie fikcji w fikcji (opowieść w opowieści), łamię czytelność narracji. Gdy uczniowie rozumieją zabieg *autotematyzmu* i jego cel, zbadamy jego wykorzystanie w scenie wstępnej. Rozpoczęcie dzieła w taki właśnie sposób jest zawsze znaczące.



Nauczyciel przeanalizuje wstępny rozdział lub scenę. Ta część narracji stanowi element logiki *captatio benevolentiae* od Starożytności: jej rolą jest przyciągnięcie uwagi czytelnika lub widza i przekazanie im wskazówek potrzebnych do zrozumienia fabuły. Kompozycja wstępu ma szczególne znaczenie, ponieważ w wielu dziełach ustanawia szczególną i złożoną więź z fikcją. Poprzez zastosowanie refleksyjności lub *autotematyzmu* staje się czymś więcej niż tylko tłem umożliwiającym odbiorcy osadzenie opowieści w czasie i przestrzeni, służąc do podkreślenia jej sztucznego wymiaru. Czemu? Jakie są cele takiego wyboru? Jak je interpretować?

W końcu, przeprowadzimy analizę arcydzieła literatury (***Cyrano de Bergerac*** Edmonda Rostanda). Uczniowie skorzystają z nowo nabytych narzędzi do analizy pierwszego aktu, zawrotnego wielopoziomowego *autotematyzmu*. Dlaczego Edmond Rostand zdecydował o rozpoczęciu swojej sztuki inną sztuką odegraną w dodatku w mitycznym teatrze? Dlaczego zdecydował się osadzić opowieść w XVII wieku, otwarcie odnosząc się do Baroku? Bardziej ogólnie, jak rzeczywistość odzwierciedla jej różne strony i jakie znaczenia powinniśmy im nadać?

***Cyrano de Bergerac* Edmonda Rostanda** stanowi szczególnie ciekawy wybór, ponieważ rozpoczyna się w scenerii teatralnej wprowadzającej zawrotny refleksyjny wymiar zwodzący widza. Wprowadzenie to jest mylące, ale pomaga też zawrzeć cichy pakt między dramaturgiem i widownią. *Cyrano de Bergerac* korzysta ze sceny jako przestrzeni próby, w której aktor próbuje odegrać swoją rolę. Następnie autor dodaje nowy wymiar, gdy jeden z aktorów zaczyna występować na balkonie widowni.

Aby lepiej zrozumieć dzieło, nauczyciel poprosi uczniów o przeanalizowanie scen wprowadzających dwóch współczesnych dzieł:

**1) *Dogville* Larsa von Triera.** Scena wprowadzająca celowo odrzuca realizm i oferuje ujęcie z góry przedstawiające minimalistyczną scenę narysowaną kredą. Znika zatem niejako rozróżnienie między filmem i teatrem.

**2) *Cold Blood* Jaco van Dormaela.** Film zaczyna się od przedstawienia dramatycznego pokazującego, jak efekty specjalne umożliwiają powstanie filmu. Wynik pracy jest wyświetlany na drugim poziomie sceny. Przedstawienie stanowi więc element scenografii filmowej...

Co łączy te dwie sceny ekspozycji? Obie są zaskakujące i oryginalne, ale co wybór ten wnosi w dzieło? Podkreślony zostaje fikcyjny wymiar dzieła, a tło zostaje wywrócone na nice, niejako oznajmiając, że nie ma zamiaru imitować rzeczywistości. Czy jest to jednak prawda?

**Załącznik 2****Spis treści**

1. Czym jest *autotematyzm*? Przykłady *autotematyzmu* w Europeanie: **portret małżonków Arnolfinich**, Jan Van Eyck; **Panny dworskie**, Velázquez.
2. Czym jest *autotematyzm*? Podsumowanie na ArtPlastoc: **potrójny autoportret** Normana Rockwella.
3. **Dogville**. Lars von Trier. Dlaczego artysta wybiera ten właśnie zabieg w ekspozycji/scenie rozpoczynającej film? Refleksyjność i metareferencje w kinie.
4. Sprawdzenie poziomu zrozumienia uczniów: **test**. Analiza sceny wprowadzającej filmu **Cold Blood** Jaco van Dormaela + wypracowanie.
5. **Cyrano de Bergerac**: refleksyjność i metareferencje w dramacie. Kwestionariusz dotyczący sceny wprowadzającej.
6. **Cyrano de Bergerac**: *Autotematyzm*: kluczowy zabieg **barokowy**. Jak rozpoznawać elementy barokowe i ich znaczenie w dziele.
7. **Cyrano de Bergerac**: Barok kwestionuje rzeczywistość; czy *préciosité* ją odrzuca? Naucz się rozpoznawać cechy charakterystyczne *préciosité*.
8. **8-Cyrano de Bergerac**: Pod jakim względem *autotematyzm* w scenie otwierającej ma wymiar programowy, a efekt zwierciadła zawiera kluczową część sztuki.
9. **Wnioski i podsumowanie** dotyczące zabiegu refleksyjności, jego implikacji i znaczeń.
10. **Test**. Analiza **opowiadania: Zagłada domu Usherów** Edgara A. Poe.

**Lub**

Analiza odcinka serialu **Simpsonowie**. W Simpsonach często zdarza się, że postaci oglądają telewizję: zatem postaci występujące w serialu same oglądają telewizję. Zachowanie to stanowi *autotematyzm*, ponieważ oglądamy film w filmie. Jednakże jeżeli postaci zaczynają rozmawiać na temat tego, co oglądają, byłby to również przypadek metareferencji (czy raczej *autotematyzmu* który, jak często się zdarza, prowadzi do metareferencyjnych refleksji). Z zasady jednak *autotematyzm* jedynie "odbija" elementy z poziomu wyższego na niższym, niekoniecznie prowadząc do ich analizy.

**Lub**

Wypracowanie: Czy uważasz, że dzieło sztuki ma zdolność odkrywania rzeczywistości?

**Załącznik 3**

**Lekcja 1:** Czym jest *autotematyzm*? Przykłady i cele

**Cel:** celem niniejszego modułu jest przedstawienie wam różnego rodzaju przykładów refleksyjności i umożliwienie wam zrozumienia ich celów.

W sztukach wizualnych *autotematyzm* opiera się na efekcie iluzji, przenikania się, autocytatu, autoprezentacji, autoreferencyjności. Spróbujmy zrozumieć to zjawisko dzięki następującym obrazom:

a) Uczniowie zostaną poproszeni o obejrzenie **portretu małżonków Arnolfinich** na stronie Europeany. Jest to podwójny portret en pied autorstwa flamandzkiego artysty Jana van Eycka (1390-1441), znajdujący się obecnie w londyńskiej National Gallery. Obraz, namalowany farbami olejnymi na dębowej desce rozmiaru 82 x 60 cm, powstał w 1434 roku.

<https://www.europeana.eu/portal/en/search?q=Van+Eyck&qf%5B%5D=Arnolfini>

Jaką rolę pełni w obrazie lustro?

Lustro ma dla tego dzieła ogromne znaczenie. Lustro, otoczone dziesięcioma scenami z Męki Pańskiej i Zmartwychwstania (jak wszystkie XV-wieczne lustra, jest ono wypukłe), pokazuje pokój z innego punktu widzenia i podkreśla wrażenie przestrzeni (**rozmywa granice**), pokazując w odbiciu całość pokoju. **Lustro pokazuje to, czego nie widzi odbiorca obrazu** czyli to, **co wychodzi poza jego ramy**. W tym przypadku widzimy dwie dodatkowe osoby. Jedną z nich jest sam Jan Van Eyck. Dzięki lustru Van Eyck dyskretnie tworzy swój autoportret i określa się jako ważny artysta swoich czasów.

b) Następnie uczniowie pracują nad **Pannami dworskimi**

<https://www.europeana.eu/portal/en/collections/art?q=velasquez&qf%5B%5D=les+menines>

Co widzimy na obrazie?

Lustro zawieszona na tylnej ścianie odbija portrety popiersiowe króla Filipa IV i królowej Mariany - czy jest to główny temat powstającego obrazu czy oglądany przez nas obraz?

Król i królowa są umieszczeni poza ramą obrazu, naprzeciwko lustra, na miejscu artysty i naszym jako widzów, i to ich wizerunek kontemplujemy.

Efekt przenikania się, osadzania cech refleksyjności: w rzeczywistości obserwujemy powielenie podobnych obrazów różnego koloru i rozmiaru: przedstawienie obrazu w obrazie - dwa duże obrazy na tylnej ścianie stanowią kopie dwóch prac na tematy mitologiczne zaczerpnięte z *Metamorfoz Owidiusza: Apollo obdzierający Marsjasza ze skóry* Jacoba Jordaensa, circa 1625, oraz *Atena Pallas uderzająca Arachne*, Rubens, 1636-37.

Zauważamy również przenikanie się przestrzeni: odniesienie do przestrzeni poza polem widzenia (przestrzeń artysty, widza) + wizerunek krewnego Velázquez (Nieto Velázquez, zatrudniony przez króla) w ramie (jak nowy obraz) tylnych drzwi otwierających się na inne pomieszczenie pałacu.

Powtarzające się obrazy w obrazie umożliwiają mnożenie punktów widzenia na ten sam element, lustro otwiera nam wizję spoza ramy, tworzy wrażenie głębi i wysokości, wywołuje niepewność widza, który z zapewne zastanawia się: czy wielkie czarne płótno osadzone w ramie i na sztalugach namalowanych przez Velázquez jest tym samym obrazem, który właśnie oglądamy, przedstawiającym infantkę Małgorzatę Teresę otoczoną krewnymi w roli głównej modelki? Również w tym przypadku przyłapujemy autora na autoportrecie. Velázquez

przedstawia siebie stojącego z przodu obrazu. Jeżeli malarz znajduje się na obrazie, w takim razie na kogo patrzy i kogo maluje?

**Lekcja 2.** Na zakończenie, *potrójny autoportret* Normana Rockwella, 1960, olej na płótnie, Kolekcja N.R. Fundusz Kolekcji, podsumowujący całość refleksji nad tym narzędziem. <https://artplastoc.blogspot.com/2011/08/24-la-mise-en-abyme-en-peinture.html>

Rockwell pojawia się sam na obrazie, jak wielu jego poprzedników: Poussin w 165 roku, Monet w 1879 roku czy Picasso w 1938 roku, z paletą w ręku. Ponadto na obrazie Rockwell umieszcza odniesienia do Johanna Gumpfa, Dürera, Rembrandta, Van Gogha i Picassa.

Potrójny autoportret pokazuje nam znajdującego się na obrazie malarza (siedzącego, widzianego od tyłu) przyglądającego się swojej twarzy w lustrze po lewej stronie oraz sam obraz na płótnie (większym, obraz w obrazie) po prawej stronie wnętrza (na tle pozbawionych dekoracji podłogi i ściany). Jedynym zwracającym się do widza spojrzeniem jest to padające z dużego autoportretu na płótnie, ponieważ pozostałe przedstawiają artystę widzianego z tyłu albo z zakrywającymi spojrzenie okularami. W dodatku do faktu, że jest on większych rozmiarów, autoportret na sztalugach jest niedokończony, czarno-biały i, w przeciwieństwie do lustra, przedstawia artystę odmłodzonego, bez okularów i z inaczej umieszczoną fajką - ostatnie szczegóły odnoszą się raczej do mniejszego starego i centralnie umieszczonego szkicu autoportretu na kartce zawieszanej na lewej krawędzi płótna, przy czym po prawej znajduje się kilka reprodukcji znanych autoportretów (Dürer, Rembrandt, Van Gogh i Picasso), co osadza artystę w europejskiej tradycji malarskiej. Podpis malarza pojawia się na obrazie w obrazie, u dołu powstającego płótna.

Teraz możemy poprosić uczniów o opracowania własnego podsumowania tematu refleksyjności /*autotematyzmu*.

**Podsumowanie tematu refleksyjności.** Refleksyjność to często stosowany, starożytny środek, którego teorię ostatecznie sformalizował Gide w 1893 roku w *Falszerych*. Opiera się ona na grze luster: *speculum* i *spectaculum* mają wspólne pochodzenie. Od Starożytności lustro i spektakl były blisko powiązane, zarówno w praktyce teatralnej, jak i teorii.

W książce *La Littérature de l'âge baroque en France* (Literatura barokowa we Francji) J. Rousset następująco określa zabieg umieszczania teatru w teatrze: "Teatr rozgrywa się, by odbijać się we własnym lustrze dzięki wewnętrznemu pokojowi [...]. Oglądający pokój widzowie widzą na scenie teatr, a w drugim pokoju - aktorów, którzy również są widzami, patrzących na innych aktorów".

*Autotematyzm* nie ogranicza się do jednego konkretnego gatunku literatury czy sztuki. Powracające pojawianie się powieści w powieści, sztuki w sztuce, obrazu w obrazie lub filmu w filmie tworzy *autotematyzm*, który może wielorako wpływać na percepcję i zrozumienie tekstu literackiego lub dzieła sztuki. Termin ten może przybierać różne znaczenia:

1. Efekt podwójnego lustra tworzony przez umieszczenie obrazu w obrazie itd., powtarzając się w nieskończoność (nieskończona regresja).
2. Strategia refleksyjna w której samo medium stanowi treść medium - np. szekspirowski Hamlet obejmuje sztukę w sztuce, a *8½* Felliniego (1963) jest filmem w filmie. Zabieg ten znany jest również jako **refleksyjność**.
3. Ta formalna technika sztuki zachodniej polega na umieszczeniu mniejszej kopii obrazu wewnątrz większego obrazu.

Refleksyjność może wywierać różnoraki wpływ na postrzeganie tekstu literackiego lub dzieła sztuki. Powtórzenie może przyczynić się do zrozumienia dzieła lub ogólnego pojęcia prawdy, a także obnażyć jego sztuczność lub fikcyjność. Jeżeli sztuczność środka lustrzanego lub powiązane z nim kwestie są zapowiadane lub omawiane, *autotematyzm* może również prowadzić do **metareferencji**.

### **Lekcja 3.** Lars von Trier, *Dogville*

**Cel:** Celem niniejszego modułu jest sprawdzenie, czy uczniowie są w stanie rozpoznać omawiany zabieg i dokonać analizy jego celów w scenie ekspozycji, w tym przypadku - początek filmu *Dogville*.

#### a) **Obejrzyj początek Dogville.**

Dlaczego reżyser wybrał ten środek, aby rozpocząć fikcyjną opowieść?

Wypełnij kwestionariusz.

Jakie jeszcze gatunki zainspirowały inscenizację Larsa von Triera?

Opisz plan filmowy.

Jak określił(a)byś taką mieszankę gatunków?

#### b) **Obejrzyj wywiad z Nicole Kidman na temat jej roli w Dogville, klikając w link.**

Wypełnij kwestionariusz.

Który uderzający element planu filmowego wspomniano trzy razy w reportażu?

Jak myślisz, dlaczego wybrano to właśnie tło?

Uczniowie rozpoznają zabieg refleksyjności, a następnie odpowiadają na pytanie o przyczyny wyboru reżysera. Okazuje się między innymi, że scena wstępna filmu zbija widza z tropu, zakłóca jego nawyki. Aby zastanowić się nad tym tematem, nauczyciel może zaoferować prezentację teorii efektu obcości Brechta.

Bertolt Brecht używał niemieckiego terminu *Verfremdungseffekt* (efekt obcości), aby zmusić widza do nieidentyfikowania się postaciami, co zmniejsza pasywność rozrywki i skłania widza do zachowania świadomej i krytycznej postawy, zdystansowanej w stosunku do wydarzeń.

Pierwszym krokiem jest stworzenie wrażenia wyobcowania: "Pod znajomym odkryj nieznajome", mówi Brecht - aby zapobiec trzymaniu się przez widza reprodukcji czy, co gorsza, zanurzenia w fikcji, aby utrzymywać **sumienie** każdego partnera w rozbudzeniu. Sztuka stanowi raczej przedstawienie, niż iluzję rzeczywistości: publiczność jest świadoma, że to do niej kierowane są słowa.

**Bertolt Brecht** (1898-1956): Z jakich kodów teatralnych korzystać, jeżeli dramat nie próbuje skłaniać nas ani do ucieczki przed rzeczywistością (fikcja), ani do jej odzwierciedlania (imitacja), ale do zdystansowania się do niej, by ją przekształcić? 1935 rok

W swojej książce *New Technique of Dramatic Art* (Nowa technika sztuki dramatycznej), Brecht zamknął w kilku stronach mistrzowskie podsumowanie, a zawarte w nim i zagadnienia uczyniły z niego jednego z największych reformatorów scenicznych XX wieku. Brecht jest zaangażowany w komunistyczną rewolucję socjalistyczną - jego celem nie jest więc tworzenie dramatów w celach rozrywkowych, ale zwrócenie się do widza z wyborem zaangażowania się. Dramat stanowi zatem, nie wykluczając przyjemności widza, narzędzie analizy społecznej. Aby dokonać analizy, należy przyjrzeć się przedmiotowi z daleka, co można osiągnąć dzięki aktorom

zakłócającym proces identyfikacji widza z postacią, na przykład zwracającym się bezpośrednio do niego. Artysta przedstawia swoją postać zamiast ją uosabiać, przekazując tekst "w cudzysłowie". Scenograf nie zawaha się wyciągnąć na scenę tego, co ukryte, pokazać źródła światła itd. Teatralność jest ogłoszona wszem i wobec, celem nie jest stworzenie iluzji. Jeżeli dramat stanowi rozgrywaną się na scenie akcję, słowa piosenki są wyrażeniem uczuć, a epika sprawozdaniem z wydarzeń, można wywnioskować, że Brecht nadał nowe znaczenie temu słowu, aby określić nową postać przedstawienia i pisania "teatru epickiego".

#### **Lekcja 4. Test.**

**Cel:** Uczniowie stosują ten sam model, co w Lekcji 3, ale muszą wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności w nowej pracy, dowolnie wybranej przez nauczyciela.

Oto początek filmu *Cold Blood* Jaco van Dormaela.

#### **a) Obejrzyj zapowiedź kinową *Cold Blood* Jaco van Dormaela.**

Wypełnij kwestionariusz.

Jakie jest pierwsze i ostatnie zdanie padające w tym nagraniu?

Jak proponujesz je zinterpretować?

Do czego porównywany jest przedstawiany spektakl teatralny?

Jaki jest temat spektaklu?

Czym charakteryzuje się inscenizacja spektaklu?

Dlaczego pojawia się *autotematyzm*? Jaki dodatkowy wymiar wnosi do filmu?

#### **b) Napisz wypracowanie:** konferencja prasowa podczas Festiwalu w Cannes w 2005 roku.

Lars von Trier wyjaśnia swój wybór następująco: " System białych linii na czarnej podłodze umożliwia widzowi przemyślenie filmu i uczestnictwo w jego powstawaniu. W zamyśle ma również stanowić skromne przedstawienie rzeczywistości". Czy uważasz, że rola czytelnika lub widza jest kluczowym elementem dzieła?

#### **Lekcja 5:** *Cyrano de Bergerac*.

Gdy uczniowie zrozumieli już pojęcie *autotematyzmu* i jego cele, możemy zacząć badanie dramatu w oparciu o różne skutki znaczenia tego zabiegu: *Cyrano de Bergerac* Edmonda Rostanda. Koledzy mogą wybrać do tego celu dzieło z ich kraju.

**Cel:** zapoczątkowanie, na potrzeby wypracowania, refleksji na temat związków między fikcją i rzeczywistością.

Uczniowie przeczytali wcześniej sztukę i obejrzel jej adaptację filmową autorstwa Jean'a Paula Rappeneau.

#### **a) Jak można podsumować fabułę dramatu?**

#### **b) Uczniowie zostaną poproszeni o podsumowanie skutków *autotematyzmu*.**

Pierwszy akt rozgrywa się w teatrze.



Wszystkie postaci odgrywają role: Cyrano gra rolę przyjaciela, kochając przy tym Roksanę, Roksana zwodzi Guiche'a aby chronić Chrystiana, Chrystian odgrywa słowa dyktowane przez reżysera - Cyrano.

Wszystko jest grą złudzeń. Rostand zdecydował jednak o osadzeniu dramatu w XVII wieku, kiedy Barok święcił sukcesy. Przekazuje on wizję rzeczywistości...

Ponadto bohaterka, Roksana, przedstawia inny ważny ruch tego stulecia: *préciosité*. Również ten ruch podaje rzeczywistość w wątpliwość....

### c) Obejrzyj początek filmu.

Wypełnij kwestionariusz.

Gdzie rozgrywa się pierwsza scena?

Co się dzieje?

Jak myślisz, dlaczego słyszymy kogoś kaszłającego na widowni?

Jaki jest drugi po Montfleuryem przedmiot spektaklu?

Jak interpretujesz fakt, że omawiana postać nosi maskę?

Jak scharakteryzował(a)byś grę sceniczną postaci?

Jaki jest trzeci przedmiot spektaklu?

Czy widzimy go od razu? Skomentuj.

Co robi Cyrano pod koniec sceny? Dlaczego jego zachowanie stanowi prolepsis?

### Kontekst

Szczególna scenografia: scena teatralna w teatrze : Hôtel de Bourgogne.

Edmond Rostand umieszcza pierwszy akt Cyrano de Bergerac w "sali teatralnej Hôtel de Bourgogne". Poprzez wybór scenografii w Akcie 1 temat teatru staje się jasny, oczywisty...

Dlaczego autor zdecydował się *autotematyzm* w scenie ekspozycji? Osadzenie akcji w teatrze umożliwia określenie dokładnych ram czasoprzestrzennych. Dekoracja ta podkreśla koloryt historyczny, osadzając akcję w czasie. W XVII wieku Hôtel de Bourgogne był zatem miejscem spotkań zróżnicowanej publiczności o różnym pochodzeniu społecznym - widać to od początku, od wejścia na scenę różnych bohaterów, wśród których znajdziemy: wielkich panów, muszkieterów, pafia, plebejuszy.

Z drugiej strony, odegranie zabiegu teatru w teatrze natychmiastowo wpisuje akcję w ramy zabiegu drogiego **okresowi Baroku**, który lubił podkreślać zwodny wymiar naszego otoczenia.

Sztuka, którą Rostand zdecydował się osadzić w Cyrano de Bergerac, *Chloryza* Baro (1590-1650), jest świadectwem tej właśnie troski o dokładność historyczną: jest ona niema współczesna akcji Cyrano, ponieważ powstała w 1631 roku, właśnie w Hôtel de Bourgogne.

Na stronie Europeany można zapoznać się z dokumentem dotyczącym Hôtel de Bourgogne.

### Lekcja 6.

**Cel:** rozpoznać barokowe cechy dzieła sztuki i przeanalizować ich znaczenie, by lepiej zrozumieć, dlaczego *autotematyzm* stanowi częsty element sztuki barokowej.

- a) W temacie Baroku, wybierz na stronie Europeany trzy obrazy Caravaggia: wykażesz, dlaczego obrazy te są charakterystycznymi dziełami barokowymi.
- b) Tak samo postąp z jednym z obrazów Murillo.
- c) Następnie, w dalszym ciągu na stronie Europeany, odpowiedz na te same pytania dotyczące dwóch dzieł Nicolasa Poussin'a i jednego dzieła Georges'a de La Tour:

**Podsumowanie:** Sztukę barokową charakteryzuje gra światła, efekt *chiaroscuro* korzystający z efektu kontrastu i tworzący mylące iluzje. *Malarstwo iluzjonistyczne* stanowi powszechny zabieg, stosowany również w architekturze. Malarze barokowi mają słabość do jak najbardziej widowiskowego punktu widzenia: chwil, w której rozgrywa się akcja. Ich obrazy są jak inscenizacje teatralne. Chodzi w nich o wzbudzenie emocji, doprowadzenie widza do swoistego zawrotu głowy, wywołanie wrażenia niepewności. Pole widzenia jest często tak pełne, że oko widza gubi się w nim... Emocja dominuje nad rozumem, któremu sprzyja przeciwstawny ruch klasycyzmu.

Faktycznie, o ile klasycy są przekonani o swojej dominacji nad światem, który porządkują zgodnie z jasnymi pojęciami, człowiek baroku, zdecydowanie współczesny, czuje, że świat mu umyka, rzeczywistość jest gdzie indziej. Wymowne pod tym względem są tytuły barokowych arcydzieł: Szekspirowski *Sen nocy letniej*, *Życie jest snem* Calderona czy *Iluzja komiczna* Corneilla to dzieła kwestionujące czytelność i rzeczywistość oraz rzeczywistość tego, czego pozornie doświadczamy....

### **Lekcja 7: Cyrano de Bergerac**

**Cel:** Czym jest *préciosité*? Jaki jest jej związek z refleksyjnością i Barokiem?

Kontynuując pracę nad *autotematyzmem* zastanawiamy się nad wyborem sztuki przedstawionej w Cyrano: *Chloryza Baro*. Jest to sztuka nurtu *préciosité*. Roksana, *wykwintny* przydomek, który nadała sobie Magdalena Robin, jest *wykwintniq..*

Uczniom sugeruje się zastanowienie nad następującym punktem: Dlaczego dramaturg dokonał takiego wyboru? Co oznacza? Jaki jest związek między rzeczywistością i *préciosité*? Czy rzeczywistość jest wyolbrzymiona czy odrzucona?

*Chloryza* stanowi jasne odniesienie do *préciosité*. W sztuce Rostanda musi być blisko związana ze wszystkim, co obejmuje ten właśnie ruch literacki: postać Roksany, afektowany sposób wystawiania się Markiza (akt I, scena 2, wiersze 123 do 126) lub ich egzaltacja na dźwięk imion "*wykwintniś*" (akt I, scena 2, wersy 56-59), obawa ochmistrzyni, że ominie ją dyskurs O Czułym (akt III, scena 1, wersy 1182-1187; akt III, scena 3, wersy 1296-1298; akt III, scena 5, wersy 1326-1328) oraz w szczególności odrzucenie przez Cyrano "tych małp", za które uważa *précieux* (akt III, scena 3, wers 1298), jego nieprzyjazne uczucia względem Montfleury'ego (akt I, sceny 2 do 4 oraz akt II, scena 1, wersy 1206-1207, akt III, scena 6, wersy 1354-1355), jego pogarda dla sztuki Baro ("Wiersze starego Bara [...] niewarte i halerza / Bez wyrzutu sumienia krzyczę zatem: haro!", akt I, scena 4, wersy 251-252) oraz jego nienawiść do *wykwintnego* języka (akt III, scena 7, wersy 1412-1439). Przerwane przedstawienie *Chloryzy* zapowiada odrzucenie *préciosité* przez Cyrano..

Pojęcie *préciosité* na stronie Europeany: *La préciosité: de l'éclat des salons aux précieuses ridicules*, Azucena Antón Martínez.

*Préciosité*: Odrzucenie rzeczywistości?

- *Préciosité*: Piękne mowy.
- Roksana kocha *préciosité*. Uwielbia słowa i mowy (Nie wystarczy jej "kocham cię").

- Chrystian kocha Roksanę.
- Cyrano kocha Roksanę.
- Roksana kocha wygląd zewnętrzny Chrystiana, ale nie zadowala jej jego sposób wystawiania się.
- Jest zakochana w słowach (ponieważ jest *wykwintniq*).
- Cyrano uważa, że nie jest wystarczająco przystojny (duży nos), ale wspaniale się wystawia.
- Chrystian i Cyrano nie potrafią stawić czoła rzeczywistości.
- Jakie skutki wywołuje odrzucenie przez nich rzeczywistości?
- Jedna postać używa drugiej jako aktora.
- Związek opiera się na fałszywej miłości.
- Tragedia: kłamstwa uniemożliwiają prawdziwą miłość.
- Miłość własna versus prawdziwa miłość.
- Cyrano nienawidzi *wykwintnych*, ponieważ nie są ze szczerze sobą.

Triumf *préciosité* w XVII wieku był zjawiskiem europejskim: w Anglii John Lily zapoczątkował eufuizm, we Włoszech powstał marynizm, a w Hiszpanii gongoryzm. Francję od pozostałych państw Europy odróżnia jednak to, że doszło w niej nie tylko do rozkwitu poezji *précieux*, ale również rozwoju towarzystwa *précieux*, które rozwinęło się w kontekście salonowym. *Préciosité* (wykwintność) to styl życia i estetyka, której rozkwit wśród paryskiej arystokracji przypadł na lata 1650-1660. *Préciosité* charakteryzują przede wszystkim niezwykle wyrafinowane zachowanie, myśli i mowa. *Wykwintne* kobiety uwielbiają gry umysłowe i korzystają z subtelnych przemyśleń w służbie dyskursu o miłości. Uczucie miłości stanowi faktycznie główny temat rozmów, pisze się o niej poezję i powieści, które wykwintni *précieux* omawiają w swoich salonach. Dla *osoby wykwintnej* miłość jest wydestylowana, skodyfikowana, wyidealizowana, pozbawiona grubiańskiego cielesnego pożądania. *Wykwintne* towarzystwo wyznaje wyidealizowaną wizję miłości, a Roksana jest tego idealnym przykładem. Bardziej niż pocałunków Chrystiana pragnie pięknych słów. Ten szczególny stosunek do rzeczywistości jest przyczynkiem rozgrywającej się podczas całej sztuki komedii.

*NB. Chloryza* to powieść bukoliczna o fabule zapożyczonych z odcinka *Astrei*, działa pasjami czytanego w tej epoce: składa się ono z pięciu tomów, zawierających wiele intryg drugoplanowych. Tom piąty dokończył sekretarz Honoriusza d'Urfé. Jest to romans obejmujący wiele romantycznych zwrotów akcji, opisujący osadzoną w bukolicznej scenerii historię miłości pasterza Celadona i pasterki Astrei. Powieść wyróżnia dezorientująca gra - przeskakuje między przygodami wojowniczymi, heroicznymi dokonaniem, przebraniem, cudownymi wydarzeniami, analizą złożonego uczucia miłości. Dworzani pasjonują subtelne sceny miłosne i często sprzeczne jej dowody. Tekst ten jest uznawany za powieść analityczną skupioną na okazywaniu miłości, narodzinach pasji, zazdrości, strategiach uwodzenia, zemście itd. Miłość według D'Urfé zapowiada korneliańskie rozumienie uczucia: rozsądek króluje nad pasją: nie można kochać kogoś bez zasług, bez poczucia honoru: "Niemożliwe jest kochać to, czego się nie ceni". Przykładowo, sukces *Astrei* zbladł się dopiero w 1761 roku, gdy Rousseau zastąpił Honoriusza d'Urfé *Nową Heloizą*.

### Lekcja 8.

Celem ostatnich zajęć jest zrozumienie dodatkowej roli *autotematyzmu* w scenie wprowadzającej: zapowiada resztę tekstu, jest programem do rozszyfrowania. Zaczniemy od definicji autorstwa krytyka literackiego Luciena Dällenbacha: "jakakolwiek wtrącenie wykazujące związek podobieństwa z

dziełem, w którym jest osadzone, stanowi *autotematyzm*” (*Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme*, Seuil, Paris, 1977).

Przedstawienie *Chloryzy* ma zatem wystarczająco wiele wspólnego ze sztuką *Cyrano de Bergerac*, by można było mówić o swoistym *autotematyzmie*. Rzeczywiście spełnione są oba kryteria: włączenia i odzwierciedlenia fikcji. Określa on zagadnienia, sytuacje i prawidła rządzące objętą nim sztuką.

Aby wykazać uczniom powyższe stwierdzenie, zostaną oni poproszeni o zastanowienie się nad wprowadzonymi w pierwszej scenie zagadnieniami.

Co dzieje się podczas sceny? Podsumujmy:

- a) Montfleury, wypowiadając tekst, wypowiada słowa Baro.
  - b) Montfleury nie może wypowiedzieć swojej kwestii.
  - c) Uniemożliwia mu to niemile widziana i nie szanująca go osoba: Cyrano.
- a) Jak się dowiedzieliśmy, wybór wprowadzenia sztuki barokowej i nurtu *précieux* jest znaczące, ponieważ od początku określa problematykę szczególnego związku z rzeczywistością. Barok kwestionuje ją, zauważając jej iluzoryczny wymiar, *préciosité* pokazuje pragnienie ucieczki od niej, aby stworzyć inną - piękniejszą i mniej wulgarną. Cena, którą za to się płaci, jest jednak wysoka, a jest nią **niemożność wyrażenia własnych uczuć**. W postaci Montfleury'ego recytującego kwestie Baro widzimy *autotematyzm* względem Chrystiana recytującego słowa Cyrano i samego Cyrano, gdy czyta je Roksanie udając, że są to słowa Chrystiana...
- b) Ograniczające Montfleury'ego jękanie się, niemożność wypowiedzi, zapowiada prowadzący w sztuce Rostanda temat **niemożliwego wyznania**. Chrystian nie śmie wyznać Roksanie miłości, ponieważ wie, że brak mu rzutkości (akt II, scena 10, wersy 1111-1129); Cyrano, który wielokrotnie chce zadeklarować Roksanie swoją miłość, nigdy nie będzie mógł tego zrobić - ponieważ jest brzydki (akt I, scena 5, wersy 513-517), ponieważ Roksana wyznaje mu, że kocha innego (akt II, scena 6), ponieważ Chrystian umiera, uniemożliwiając wyznanie (akt IV, scena 10). Nawet u progu śmierci, Cyrano może wyrazić swoje uczucie tylko w paradoksalnym stwierdzeniu: "Nie, nie kochałem ciebie, me drogie kochanie! (akt V, scena 5, wers 2467).
- c) Z drugiej strony, przerywając przedstawienie sztuki Baro, Cyrano przygotowuje nas na wszystkie sceny, w których postać w pozycji aktora podchodzi do widowni bez szacunku. Recytacja poematu Ragueneau jest przeznaczona dla słuchaczy, którzy chętniej zapychają się ciastkami niż uważnie słuchają (akt II, scena 4). Historię pojedynku przy bramie Nesle psuje bezczelna gra słów Chrystiana (akt II, scena 9). W ostatnim przypadku, sytuacja przerwane spektaklu zakłóca romantyczne związki, a łobuz jest częstokroć rywalem "aktora". Cyrano uniemożliwił Montfleury'emu odegranie roli przede wszystkim dlatego, że ten śmiał spojrzeć na Roksanę (akt I, scena 5, wers 482-491).

W końcu, czy nie można odczytać przedwcześnie przerwane przez Cyrano przedstawienia *Chloryzy* jako odzwierciedlenia miłości przedwcześnie przerwanej przez rywala? Chrystian ledwo zdążył otrzymać od Roksany pocałunek, gdy za pośrednictwem postać, Kapucyna, wyzywają go dwaj rywale: Cyrano i Hrabia de Guiche (akt III, scena 10), ledwie poślubił Roksanę, musi wyruszać na wojnę (a jego zbałamucony rywal, Guiche, nieuniknienie sarka: "O, noc poślubna jest jeszcze daleko!", akt II, scena 14, wers 1697). Nawet chwile miłosne Ragueneau i Lizy są krótkie, ponieważ jest muszkietierem (akt III, scena 1, wers 1174-1181).

Widzimy więc, że wprowadzenie na początku sztuki *Chloryzy* ma taką samą wartość programową co niektóre preludia operowe, zapowiadając dalszy ciąg opowieści i jej zakończenie.

### **Wnioski. Dlaczego badaliśmy refleksyjność w scenie wprowadzającej?**

Aby zrozumieć sam zabieg i jego implikacje, pracowaliśmy nad różnymi przypadkami *autotematyzmu* w różnych dziedzinach: malarstwie, kinie, teatrze.

Przekonaliśmy się, że zabieg refleksyjności jest dużo ciekawszy, gdy pojawia się w scenie wprowadzającej filmu lub sztuki. Dlatego też, zanim rozpoczęliśmy analizę wybranego dzieła, *Cyrano de Bergeraca* Edmonda Rostanda, zdecydowaliśmy się opracować dwie sceny wprowadzające: z *Dogville* Larsa von Triera i nanospektakl taneczny Jaco van Dormaela, *Cold Blood*.

*Autotematyzm* zawsze stwarza dystans między obrazem i widzem. Widz od początku musi skonfrontować się on z pytaniem o cel przedstawienia. W rzeczywistości *autotematyzm* zapobiega oczywistej, niewinnej lekturze tego, co mamy przed oczyma, i taki jest bez wątpienia jego główny sens. Poprzez wywołanie dyskomfortu, włącza on widza w akt twórczy.

*Autotematyzm* podnosi szereg pytań, które umożliwią nauczycielowi zaproponowanie uczniom refleksji nad powiązaniem fikcji z rzeczywistością, trudnościami pojawiającymi się przy interpretacji dzieła lub relacją między twórcą i widzem.

Jaki jest cel danej reprezentacji?

W jaki sposób efekt zwierciadła umożliwia zakwestionowanie rzeczywistości poprzez pokazanie tego, co jest poza kadrem, niewidoczne?

Jak efekt zwierciadła umożliwia rozważenie różnych poziomów rzeczywistości, lub nawet alternatywnej rzeczywistości?

W jaki sposób umożliwia nam i twórcy refleksję nad jego procesem twórczym?

Pod jakim względem stanowi zaproszenie czytelnika do uczestnictwa w akcie twórczym?

Pod jakim względem stanowi zaproszenie do rozszyfrowania otaczającego go świata?

W jaki sposób wytrąca widza z równowagi?

Co ciekawe, analizowane dzieło, *Cyrano de Bergerac*, skupia w sobie większość zalet *autotematyzmu*. Poczynając od ekspozycji, *autotematyzm* umożliwia położenie głównych kamieni węgielnych pod proponowany czytelnikowi przez autora dyskurs na temat rzeczywistości. Dzieła, niezależnie, czy filmu, czy literatury, nie można ograniczać do opowiedzianej historii: jest to dialog, interpretacja otaczającego nas świata, z którą możemy się zgodzić lub nie...

### **Lekcja 9: Test**

Uczniowie stosują ten sam model, co w Lekcji 5, ale muszą wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności w nowej pracy, dowolnie wybranej przez nauczyciela.

#### **Sugestie:**

Analiza *opowiadania: Zagłada domu Usherów* Edgara A. Poe.

Lub

Analiza odcinka serialu *Simpsonowie*. W Simpsonach często *zdarza się*, że postaci oglądają telewizję: zatem postaci występujące w serialu same oglądają telewizję. Zachowanie to stanowi *autotematyzm*, ponieważ oglądamy film w filmie. Jednakże jeżeli postaci zaczynają rozmawiać na temat tego, co oglądają, byłby to również przypadek metareferencji (czy raczej *autotematyzmu* który, jak często się zdarza, prowadzi do metareferencyjnych refleksji). Z zasady jednak *autotematyzm* jedynie "odbija" elementy z poziomu wyższego na niższym, niekoniecznie prowadząc do ich analizy.

**Lub**

Wypracowanie: Czy uważasz, że dzieło sztuki ma zdolność odkrywania rzeczywistości?



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - PODCAST O KOLEKCJI SZTUKI

### Tytuł

Podcast o kolekcji sztuki

### Autor (lub Autorzy)

Krista Kindt-Sarojärvi

### Konspekt

W ramach niniejszego scenariusza zajęć uczniowie obejrzą internetową wystawę sztuki, nauczą się potrzebnego słownictwa i stworzą podcast. Lekcja trwa 60-90 minut.

### Słowa kluczowe

Sztuka, podcast, wystawa

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Język angielski (fińskiego cykl 3)
<b>Temat</b>	Kultura, sztuka, analiza dzieła sztuki, uznanie sztuki
<b>Wiek uczniów</b>	16-18 lat
<b>Czas przygotowania</b>	15 minut
<b>Czas nauczania</b>	60-100 minut
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<a href="#">Karta poleceń</a>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	-
<b>Użyte zasoby Europeany</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">An Ecstasy of Beauty</a></li> <li>• <a href="#">Towards abstraction</a></li> <li>• <a href="#">Art Nouveau</a></li> <li>• <a href="#">Faces of Europe</a></li> <li>• <a href="#">From Dada to Surrealism</a></li> <li>• <a href="#">Art Nouveau</a></li> <li>• <a href="#">Utagawa Hiroshige</a></li> <li>• <a href="#">The Colossus of Leonardo da Vinci</a></li> <li>• <a href="#">Masterpieces from Sweden</a></li> </ul>

### Licencje

**Attribution-NonCommercial-ShareAlike CC BY-NC-SA.** Licencja ta umożliwia innym modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy w celach niekomercyjnych, o ile nowy produkt jest licencjonowany na tych samych warunkach.

### Osadzenie w programie

Kultura i sztuka znajdują się wśród głównych tematów obowiązkowego programu kursu języka angielskiego trzeciego cyklu.

### Cel zajęć

Opanowanie słownictwa i ćwiczenie wypowiedzi ustnej. Przygotowanie wycieczki do muzeum i a następnie pisemna analiza dzieła sztuki.

### Tendencje

Uczenie się we współpracy, podejście skupione na uczniu, nauka w chmurze, wizualne wyszukiwanie informacji i uczenie się, materiały dydaktyczne.

### Umiejętności XXI wieku

Kreatywność, myślenie krytyczne, współpraca, komunikacja, tworzenie produktów medialnych.

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Wstępne zadanie domowe</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Przejrzyj dziesięć wystaw sztuki (<a href="#">karta poleceń</a>). Przeczytaj wprowadzenie. Nie wszystko w tekście będzie zrozumiałe, ale powinieneś/powinnaś ogólnie zrozumieć, czego dotyczy wystawa. Wybierz ulubioną wystawę. Możesz wybrać wystawę, która wywołuje u Ciebie pozytywne odczucia, lub wystawę, wobec której Twoje wrażenia są mieszane, co również może być ciekawe.</li> <li>Przejrzyj Quizlet <a href="https://quizlet.com/66110j">https://quizlet.com/66110j</a> i zapoznaj się ze słownictwem odnoszącym się do wybranej przez Ciebie wystawy.</li> </ol>	30'
<b>Przygotowanie klasie (praca w grupach)</b>	W grupach 2-3 osobowych opowiedzcie sobie nawzajem, którą wystawę wybraliście i dlaczego. Co Cię porusza? Jakie uczucia wywołuje w Tobie sztuka? Opisz swoje ulubione dzieło z wybranej wystawy.	10'
<b>Tworzenie podcastu (praca indywidualna)</b>	<p>Stwórz podcast* dotyczący całej wystawy i wybranego przez Ciebie dzieła sztuki.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Opowiedz słuchaczom, dlaczego wybrałeś/aś tę właśnie wystawę. Dlaczego Cię poruszyła? Jakie uczucia wywołuje w Tobie sztuka?</li> <li>Opisz swoje ulubione dzieło z wybranej wystawy. Jak wygląda? Co przychodzi Ci na myśl? Jakie uczucia</li> </ol>	50-60'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>wzbudza? Upewnij się, że używasz słownictwa, którego nauczyłeś/aś się dzięki Quizletowi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Poziom podstawowy: Twoja wypowiedź musi trwać minimum 1 minutę, postaraj się mówić przez 2 minuty Poziom średni: Twoja wypowiedź musi trwać minimum 3 minuty, postaraj się mówić przez 5 minut. Poziom zaawansowany: Twoja wypowiedź musi trwać minimum 6 minut, postaraj się mówić przez 8 minut</li> </ul> <p>Maksymalna długość podcastu: 10 minut.</p> <p>Udostępnij podcast nauczycielowi: właduj swój podcast w Google Drive (lub inną chmurę) i udostępnij link nauczycielowi.</p> <p>* podcast można nagrać przy użyciu aplikacji dyktafonu na każdym smartfonie, a następnie udostępnić np. przez Soundcloud, Google Drive czy WhatsAppa. Jeżeli używasz laptopa, możesz również skorzystać z <a href="https://vocaroo.com/">https://vocaroo.com/</a>.</p> <p><i>Uwaga dla nauczyciela: Wszystkie materiały dydaktyczne powinny zawierać bezpośrednie łącza odsyłające do Kolekcji Europeany. Nie należy włączać w nie kopii poszczególnych dzieł, ponieważ podlegają one prawom autorskim.</i></p>	

### Ocena

Nauczyciel otrzymuje linki do podcastów i ocenia je na podstawie ich długości i użytego słownictwa (quizlet).

\*\*\*\*\***PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ**\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Zadanie ogólnie spodobało się uczniom. Uważają, że pozwoliło im dobrze przygotować się do przyszłego zadania z plastyki, w ramach którego będą musieli pójść do prawdziwego muzeum i napisać raport dotyczący muzeum i dzieł sztuki.

### Uwagi nauczyciela

W mojej 30-osobowej grupie 10 uczniów złożyło podcast trwający 1-2 minuty, 12 uczniów złożyło podcast trwający 3-do-5 minut, a ośmiu uczniów mówiło 6-10 minut. Żaden z uczniów nie skorzystał z dyktafonu komputerowego. Wszyscy użyli aplikacji do nagrań głosowych na telefonie. Niektórzy uczniowie pracowali razem i korzystali z telefonu kolegi/koleżanki, jeżeli ich własny telefon był popsuty lub rozładowany.

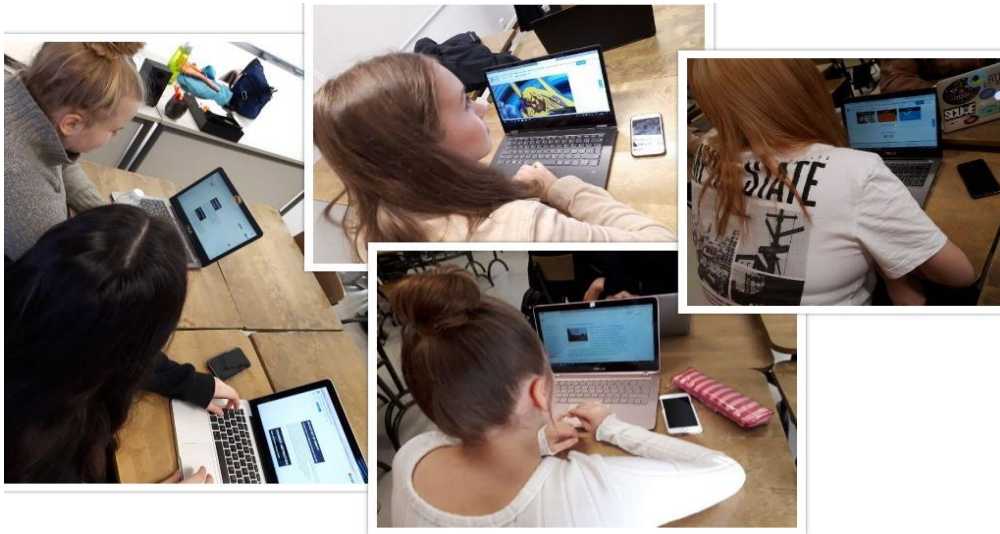
- **Wstępna praca w domu (30 minut):** Tę część ćwiczenia można wykonać wcześniej w domu lub w klasie, w zależności od ograniczeń czasowych.
- **Przygotowanie w klasie (10 minut), praca w grupach:** Jest to przygotowanie do nagrania podcastu, niejako próba generalna.
- **Tworzenie podcastu (50-60 minut), praca indywidualna:** Jest to główne zadanie, nad którym można dalej pracować w ramach pracy domowej.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

Załącznik



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - PODRÓŻ DO NIEZNANEGO KRAJU

### Tytuł

Podróż do nieznanego kraju

### Autor (lub Autorzy)

Clara Donadio

### Konspekt

Nasi uczniowie zapraszają w odwiedziny do Tichongo! Jak wiadomo, Tichongo to maleńkie europejskie państwo, o którym wszyscy zawsze zapominają... Jak to: nie znacie?

Zapraszamy do przeczytania naszego przewodnika turystycznego po kraju. Jedno jest pewne, po przeczytaniu przewodnika będziecie marzyć o spędzeniu wakacji w tym właśnie miejscu!

Państwo i jego zdjęcia powstały na podstawie obrazów znalezionych na stronie Europeany - na tej podstawie opracowano autentycznie wyglądający przewodnik turystyczny po zupełnie nieznanym kraju, wywiedzionego prosto z wyobraźni uczniów.

### Słowa kluczowe

Przewodnik turystyczny, szkoła podstawowa, 7-8 lat, pisanie, czytanie, państwo.

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Język francuski (w mowie i piśmie, zrozumienie czytanego tekstu), matematyka, sztuki plastyczne, technologia cyfrowa, geografia, historia, edukacja moralna i obywatelska.
<b>Temat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Język francuski - Pisanie przewodnika turystycznego.</li> <li>Sztuki plastyczne - Tworzenie ilustracji.</li> <li>Geografia i Historia - Rysowanie mapy i znajomość historii danego kraju.</li> <li>Matematyka - Rysowanie wieloboków (ramy rysunku).</li> <li>Etyka i wiedza o społeczeństwie - Praca w grupie, współpraca, umiejętność koegzystencji.</li> </ul>
<b>Wiek uczniów</b>	7-8 lat
<b>Czas przygotowania</b>	2 godziny
<b>Czas nauczania</b>	11 godzin 45 minut (z podziałem na różne tematy zajmujące 30-45 minut/lekcję)
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	Komputery z dostępem do internetu, umożliwiające korzystanie ze strony Europeany ( <a href="http://www.europeana.eu">www.europeana.eu</a> )
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	Papier, klej, drukarka (tusze kolorowe), magnesy (do wywieszania w klasie powstających prac), tablica, oprawa książki, cienki papier ilustracyjny, długopisy, kredki, flamastry... Kilka przykładowych przewodników turystycznych.



### Tabela podsumowująca

<b>Użyte zasoby Europeany</b>	Por. Załącznik.
-------------------------------	-----------------

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Niniejszy multidyscyplinarny scenariusz przeprowadzono jako projekt. Wchodzi w skład oficjalnego programu francuskiego systemu edukacji narodowej (por. <https://eduscol.education.fr/pid34139/cycle-2-ecole-elementaire.html>; <https://eduscol.education.fr/cid86943/le-socle-commun.html>).

**Język francuski** - Przepisywanie lub transkrypcja tekstu czytelnym pismem, z zachowaniem interpunkcji i ortografii oraz dbałością o prezentację. Pisanie tekstu dobrze zorganizowanego, spójnego i właściwego względem określonych celów i odbiorców. Rozwijanie umiejętności pisania, w tym ortografii, wykonując zadanie zgodnie z poleceniem. Szybkie rozpoznawanie słów.

**Sztuki plastyczne** - Ekspresja, wykonywanie, tworzenie. Przeprowadzanie projektu artystycznego. Wyrażanie siebie, analizowanie własnej pracy i pracy rówieśników. Nawiązywanie więzi emocjonalnej z pracą artysty, otwarcie na inność.

**Zastanawianie się nad światem / przestrzenią i czasem** (Geografia i historia) - Umieszczanie konkretnych miejsc na mapie, globusie lub ekranie komputera. Zrozumienie sposobu, w jaki zorganizowana jest przestrzeń. Rozpoznawanie krajobrazów.

**Zastanawianie się nad światem / korzystanie z narzędzi cyfrowych** - Korzystanie z internetu w celowy i przemyślany sposób. Świadomość niebezpieczeństw związanych z internetem. Zapoznanie się z pisaniem na klawiaturze.

**Matematyka** - Modelowanie, przedstawianie, porozumiewanie się.

**Etyka i wiedza o społeczeństwie** - Poczucie przynależności do wspólnoty. Rozwijanie umiejętności myślenia krytycznego. Angażowanie się i przyjmowanie odpowiedzialności.

### Cel zajęć

- **Język francuski** - Odkrycie przewodników turystycznych (ich składu, oprawy graficznej, słownictwa). Pisanie, poprawianie i uzupełnianie różnych wchodzących w skład przewodnika tekstów.
- **Sztuki plastyczne** - Tworzenie ilustracji zgodnie z konkretnymi kryteriami. Odkrywanie różnych postaci sztuki (fotografii, rzeźb, rysunków, obrazów, tekstów...) i różnych artystów poprzez platformę Europeany. Rozwijanie zainteresowania sztuką i wrażliwości artystycznej. Rozwijanie osobistej kultury artystycznej.

- **Geografia i historia** - Zrozumienie różnych zastosowań mapy, umiejętność rysowania mapy, zapoznawanie się z legendą (skala, róża wiatrów). Zrozumienie związku między przeszłością i teraźniejszością.
- **Technologie cyfrowe** - Odkrywanie platformy Europeany i korzystanie z niej. Korzystanie z oprogramowania do edycji tekstów.
- **Matematyka** - Tworzenie wieloboków. Rozumienie zastosowania prostych przeliczeń.
- **Etyka i wiedza o społeczeństwie** - Tworzenie wspólnego projektu, przy równoczesnym rozwijaniu podstawowych umiejętności społecznych, takie jak umiejętność współpracy, porozumiewania się...

### Wynik zajęć

Pod koniec lekcji uczniowie ukończyli wspólny przewodnik po wyobrażonym państwie. Każdy uczeń dostanie kopię przewodnika.

Przewodnik zostanie wystawiony w szkole podczas Tygodnia Języków (działanie krajowe mające na celu promowanie posługiwania się językami obcymi we Francji).

### Tendencje

**Metoda projektów:** międzydyscyplinarny projekt osadzony wokół przewodnika turystycznego.

**Współpraca:** Uczniowie będą pracowali nad projektem jako grupa (w parach, jako klasa, praca indywidualna przedstawiana i omawiana na forum...)

**Wizualne wyszukiwanie informacji i uczenie się:** uczniowie wyszukali obrazy w Europeanie. Obrazy te stanowiły inspirację dla procesu twórczego uczniów.

### Umiejętności XXI wieku

**Myślenie krytyczne, Kreatywność, Porozumiewanie się, Współpraca, Umiejętności medialne.**

### Ćwiczenia

Przed rozpoczęciem: przyjrzenie się przewodnikowi turystycznemu (oprawa graficzna, treść, prezentacja...).

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Wprowadzenie</b>	<p>Przypomnienie uczniom o pracy nad przewodnikami.</p> <p><b>Prezentowanie projektu klasie:</b> napiszemy nasz własny przewodnik turystyczny, aby zaprosić naszych kolegów i koleżanki z klasy oraz nasze rodziny do odwiedzenia naszego wymyślonego kraju.</p> <p>Praca grupowa, debata nad wyborem nazwy dla kraju.</p> <p>1/ Zasugeruj wymyślone nazwy</p> <p>2/ Zagłosuj na nazwę, która najbardziej ci się podoba. W przypadku remisu włącz w głosowanie inne klasy lub wymyśl nazwę łączącą obie zwycięskie nazwy.</p> <p>3/ Wybierz język kraju i wymyśl kilka słów w tym języku (cześć/do widzenia/dziękuję/jak się masz?/jedzenie...)</p>	30'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Technologie cyfrowe</b>	<p><b><u>Wyszukiwanie ilustracji na stronie Europeany</u></b></p> <p>1/ W grupach dwu- lub trzyosobowych, uczniowie wybierają jeden z tematów opisywanych w przewodniku (miasta, mieszkańcy, krajobrazy, ciekawostki...)</p> <p>2/ Dalej w grupie. Zaprowadź uczniów do sali informatycznej, włączcie komputery i wejdźcie na stronę Europeana.eu</p> <p>3/ W grupach wyszukajcie informacje odpowiadające wybranemu tematowi</p> <p>4/ Każda grupa ściąga i zapisuje obrazy i powiązane z nimi informacje.</p>	45'
<b>Język francuski / pisemne</b>	<p><b><u>Pisanie artykułów</u></b></p> <p>Uczniowie są podzieleni na grupy względem wybranego przez nich tematu. Obrazy wydrukowano i przekazano każdej grupie.</p> <p>1/ Na tablicy, podając wspólny przykład, aby pokazać uczniom, że nie muszą trzymać się rzeczywistości i mogą wymyślić co tylko chcą. Liczy się, by odkryli chęć pisania i porzucili zbędne ograniczenia.</p> <p>2/ Praca indywidualna każdy uczeń wybiera obraz i próbuje coś o nim napisać.</p> <p>3/ Łączenie pracy w grupie: uczniowie dzielą się wynikami swojej pracy, omawiają je i wprowadzają poprawki.</p> <p>4/ Łączenie pracy w klasie: zatwierdzanie różnych pomysłów, dodawanie nowych...</p> <p>5/ Wprowadzanie poprawek w pracach indywidualnych przy pomocy różnych narzędzi (słownika, glosariusza, podręcznika do nauki języka...): ocena rówieśnicza lub nauczycielska (2-3 sesje oceniania)</p> <p>6/ Prezentacja ostatecznej wersji.</p> <p><i>Różnicowanie poziomów: w zależności od poziomu, niektórzy uczniowie mogą pracować w parach, zwłaszcza ci, którzy piszą niewiele (pary mieszane: uczeń potrafiący pisać, uczeń nie potrafiący pisać).</i></p>	5 godzin (10x30')
<b>Geografia / Historia</b>	<p><i>Warsztaty - praca jednolita (na potrzeby różnicowania poziomów).</i></p> <p><b><u>Pisanie artykułów historycznych do przewodnika.</u></b></p> <p>1/ Dla grupy osób najpewniej czującej się w pisaniu. Uczniowie mający większe trudności sugerują nazwy postaci lub wydarzeń, a osoby sprawnie piszące tworzą tekst.</p> <p>2/ Łączenie zasobów jako klasa. Wydarzenia muszą być spójne; wydarzenia z przeszłości muszą mieć jasny wpływ na teraźniejszość. Aby osiągnąć pożądany wynik, można np. stworzyć oś czasu wydarzeń historycznych.</p> <p><b><u>Rysowanie mapy państwa</u></b></p>	45'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>1/ Uczniowie najmniej sprawnie piszący wymieniają różne cechy geograficzne, które znajdują się w treści artykułów i przedstawiają je na mapie podstawowej (morza, oceany, lasy, jeziora, główne miasta...).</p> <p>2/ Uczniowie przedstawiają mapę klasie. Klasa musi sprawdzić, czy uwzględniono wszystkie konieczne elementy (skale, legendę, różę wiatrów...).</p>	
<b>Sztuki plastyczne</b>	<p><b><u>Tworzenie dodatkowych ilustracji</u></b></p> <p>1/ Praca indywidualna: uczniowie rysują obrazki, malują i tworzą fotomontaże w dodatku do obrazów znalezionych na stronie Europeany.</p> <p>2/ Uczniowie muszą zbadać znalezione na stronie Europeany obrazy: co to za dokument? Skąd pochodzą (zgodnie z ich tytułem)? Czy uczniowie słyszeli już o tym artyście, jego lub jej pracach lub podobnych dziełach sztuki?</p> <p>3/ Uczniowie dzielą się przemyśleniami i przedstawiają pracę podobnych artystów.</p>	1 godzina 30 minut (2 x 45')
<b>Umiejętności cyfrowe</b>	<p><b><u>Pisanie na klawiaturze</u></b></p> <p>Zatwierdzając i poprawiając artykuły (pod względem treści), uczniowie posługują się edytorem tekstu.</p>	2 godziny 30'
<b>Matematyka</b>	<p><b><u>Rysowanie wieloboków</u></b> aby wyznaczyć rozmiar znajdujących się w przewodniku obrazów.</p> <p>Korzystając z odpowiednich narzędzi, uczniowie rysują wieloboki (kwadraty lub prostokąty), aby obramować, zmienić obramowanie lub powiększyć obrazy, której pojawią się w przewodniku.</p>	45'
<b>Etyka i wiedza o społeczeństwie</b>	Praca nad szacunkiem, umiejętnością koegzystencji i debатовania z innymi osobami, słuchania i dzielenia się informacjami...	Podczas całego projektu.

UWAGA. Każda sesja zaczyna się i kończy w języku nieznanego państwa ("dzień dobry" i "do widzenia" w wymyślonym języku). By ożywić i uwiarygodnić wykonywaną przez uczniów pracę, nadać jej znaczenie.

### Ocena

Głównie **ocena formatywna**. Zwieńczający pracę gotowy przewodnik umożliwi ostateczną ocenę wyniku pracy pod kątem osiągnięcia zamierzonych celów.

**Język francuski** - Stworzenie tekstu, zdolność poprawiania błędów z wykorzystaniem dostępnych w sali zajęciowej narzędzi.

**Sztuki plastyczne** - Tworzenie ilustracji w oparciu o wspólną refleksję nad daną częścią przewodnika

**Geografia** - Umiejętność odczytywania, wpisywania i umieszczania elementów na mapie.

**Technologia cyfrowa** - Umiejętność posługiwania się myszką i klawiaturą w celu prostego wyszukania informacji w internecie. Umiejętność pisania na klawiaturze i tworzenia krótkich ustępów przy pomocy edytora tekstu.

**Matematyka** - Umiejętność narysowania wieloboku (kwadratu, prostokąta) przy użyciu odpowiednich narzędzi (linijki, ekerki)

**Etyka i wiedza o społeczeństwie** - umiejętność pracy w grupie i współpracy. Debatowanie, dzielenie się informacjami, słuchanie. Poszanowanie rówieśników i ich opinii.

\*\*\*\*\***PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ**\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Mimo początkowego zaskoczenia uczniów brakiem ograniczeń i nakazów, spodobało im się wymyślanie czegoś bez ograniczających reguł (dowolność twórczości i propozycji, ponieważ tworzyli wymyślone państwo). Byli zatem wysoce zmotywowani - zaangażowali się nawet uczniowie, którzy mieli z zdaniem trudności.

Niektórzy uczniowie odkryli nowy talent w zakresie sztuk graficznych, czerpiąc ze swojej kreatywności, wymyślając nowe języki, pisząc...

Uczniowie z dumą prezentowali ukończony przewodnik znajomym i zabierali go do domu, by pokazać go rodzinie.

### Uwagi nauczyciela

Poszukiwanie obrazów na stronie Europeany podczas zajęć jest niemożliwe bez przygotowania, inaczej staje się stratą czasu, ponieważ 7- i 8-latkowie nie są jeszcze przyzwyczajeni do korzystania z komputerów, co utrudnia im poruszanie się po stronie.

Wybór obrazów był o tyle łatwiejszy, że uczniowie nie mieli żadnych ograniczeń, poza czasowymi, co umożliwiło im odkrycie oryginalnych mediów. Nauczyciel musi sprawdzić, czy wybrane obrazy nie są chronione prawami autorskimi.

Bardzo ważne jest, by jasno określić ostateczny cel: przewodnik zostanie wydrukowany i подарowany rodzinom uczniów, a sami uczniowie będą musieli zaprezentować go podczas Tygodnia Języków. Pomoże to utrzymać zainteresowanie uczniów, które może słabnąć, jeżeli nie mają poczucia celu. Zajmują pozycję pisarza-autora, co przekłada się na wyższą długoterminową motywację.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

## Załącznik

### I - Użyte zasoby Europeany

Plants	
Pilea microphylla (L.) Liebm.	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11614/KXHERBARIUMXK000973346.html?q=plantes#dclid=1580986996296&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11614/KXHERBARIUMXK000973346.html?q=plantes#dclid=1580986996296&amp;p=1</a>
Pilea microphylla (L.) Liebm.	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11614/KXHERBARIUMXK000973351.html?q=plantes#dclid=1580986996296&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11614/KXHERBARIUMXK000973351.html?q=plantes#dclid=1580986996296&amp;p=1</a>
Rosa 'Eva de Grossouvre'	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11628/_FOTO_AM_UNITS_ITALY_98323.html?q=%28what%3A%20living+specimen+AND+DATA_PROVIDER%3A%22The+Royal+Botanic+Garden+Edinburgh%22%29+OR+DATA_PROVIDER%3A%22Department+of+Life+Sciences%2C+University+of+Trieste%22#dclid=1581010475284&amp;p=10">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11628/_FOTO_AM_UNITS_ITALY_98323.html?q=%28what%3A%20living+specimen+AND+DATA_PROVIDER%3A%22The+Royal+Botanic+Garden+Edinburgh%22%29+OR+DATA_PROVIDER%3A%22Department+of+Life+Sciences%2C+University+of+Trieste%22#dclid=1581010475284&amp;p=10</a>
Eupatorium aromaticum L.	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11628/_FOTO_AM_UNITS_ITALY_92739.html?q=%28what%3A%20living+specimen+AND+DATA_PROVIDER%3A%22The+Royal+Botanic+Garden+Edinburgh%22%29+OR+DATA_PROVIDER%3A%22Department+of+Life+Sciences%2C+University+of+Trieste%22#dclid=1581010475284&amp;p=80">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11628/_FOTO_AM_UNITS_ITALY_92739.html?q=%28what%3A%20living+specimen+AND+DATA_PROVIDER%3A%22The+Royal+Botanic+Garden+Edinburgh%22%29+OR+DATA_PROVIDER%3A%22Department+of+Life+Sciences%2C+University+of+Trieste%22#dclid=1581010475284&amp;p=80</a>
Agrimonia eupatoria (Agrimony)	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/p22dyrcg.html?q=%28herbal+OR+kruidboek+OR+krautbuch+OR+herbarius%29#dclid=1581010597463&amp;p=4">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/p22dyrcg.html?q=%28herbal+OR+kruidboek+OR+krautbuch+OR+herbarius%29#dclid=1581010597463&amp;p=4</a>
Landscape	
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché A118101	<a href="http://balat.kikirpa.be/object/10041340#dclid=1580989365373&amp;p=4">http://balat.kikirpa.be/object/10041340#dclid=1580989365373&amp;p=4</a>
Arbre nain dans la steppe	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021012/app_si_A_III_2168.html">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021012/app_si_A_III_2168.html</a>
Landscape view of Bagnères de Bigorre with the Pyrénées in the background.	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/gz4c9vwk.html?q=landscape#dclid=1581766893483&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/gz4c9vwk.html?q=landscape#dclid=1581766893483&amp;p=1</a>
Habitants	
Kvinna. Textat på baksidan: Mauresque costume de ville	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/916106/vbg_photo_VMAA799.html?q=ville#dclid=1580986996296&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/916106/vbg_photo_VMAA799.html?q=ville#dclid=1580986996296&amp;p=1</a>
Paysan taillant un arbre en fleurs	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2020903/KMSr39.html?q=doucet#dclid=1581766466323&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2020903/KMSr39.html?q=doucet#dclid=1581766466323&amp;p=1</a>
Nils Personne (1850-1928), svensk skådespelare och regissör.	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021007/_SLSA_1270_SLSA_1270_34_foto_1467.html?q=personne#dclid=1581009045906&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021007/_SLSA_1270_SLSA_1270_34_foto_1467.html?q=personne#dclid=1581009045906&amp;p=1</a>
La Femme et la Famille et Le Journal des Jeunes Personnes Réunis, Février 1886 : Parfumerie Oriz	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/90402/RP_P_2009_3725.html?q=personne#dclid=1581009045906&amp;p=11">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/90402/RP_P_2009_3725.html?q=personne#dclid=1581009045906&amp;p=11</a>
Danemark	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2024913/photography_ProvidedCHO_Parisienne_de_Photographie_81664_27.html?q=personne#dclid=1581009045906&amp;p=14">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2024913/photography_ProvidedCHO_Parisienne_de_Photographie_81664_27.html?q=personne#dclid=1581009045906&amp;p=14</a>
L'Amethyste z cyklu Pierres precieuses	<a href="https://www.europeana.eu/portal/en/record/2048085/U_2367.html?q=Alphonse+Mucha#dclid=1581010990653&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/en/record/2048085/U_2367.html?q=Alphonse+Mucha#dclid=1581010990653&amp;p=1</a>
Coins	
Vijf centimes van Antwerpen, met monogram van Lodewijk Napoleon Anvers, keerzijde met opschrift 5 cent monnaie obsidionale	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021659/M1705.html?q=monnaie#dclid=1581008511479&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021659/M1705.html?q=monnaie#dclid=1581008511479&amp;p=1</a>
Vz: lauwertak 5 cen; Kz: .koninkrijk-belgie**.1905	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021648/0250_M_01411m.html">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021648/0250_M_01411m.html</a>
Clothes	
Purse of walnut shell covered with embroidered silk, England, 1600-1650.	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048213/item_074994.html?q=monnaie#dclid=1581008511479&amp;p=66">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048213/item_074994.html?q=monnaie#dclid=1581008511479&amp;p=66</a>
Poppenjurkje	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048221/KA_14909.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&amp;p=80">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048221/KA_14909.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&amp;p=80</a>
Poppenschoenen (paar)	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048221/KA_1248_1.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&amp;p=80">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048221/KA_1248_1.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&amp;p=80</a>
Damkofta.	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048211/europeana_fashion_NMA_0053716.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048211/europeana_fashion_NMA_0053716.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&amp;p=1</a>



City	
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché M192784	<a href="http://balat.kikirpa.be/object/10149092#dclid=1580989365373&amp;p=4">http://balat.kikirpa.be/object/10149092#dclid=1580989365373&amp;p=4</a>
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché M192790	<a href="http://balat.kikirpa.be/object/10149098#dclid=1580989365373&amp;p=1">http://balat.kikirpa.be/object/10149098#dclid=1580989365373&amp;p=1</a>
Animals	
Portrait de Don Antonio el Inglés, nain de Philippe IV	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2024913/photography_ProvidedCHO_Parisienne_de_Phographie_81495_1.html?q=personne#dclid=1581009045906&amp;p=14">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2024913/photography_ProvidedCHO_Parisienne_de_Phographie_81495_1.html?q=personne#dclid=1581009045906&amp;p=14</a>
Elegante Garne in fünf Farben	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048429/item_Z777PS2YTAKY6C5FQ4CGRGQBN5IB6AJM.html?q=katze#dclid=1584032979839&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048429/item_Z777PS2YTAKY6C5FQ4CGRGQBN5IB6AJM.html?q=katze#dclid=1584032979839&amp;p=1</a>
Animal Materia medica: Araneus	<a href="http://www.omnia.ie/index.php?navigation_function=2&amp;navigation_item=%2F9200579%2Frdx8knwr&amp;epid=1">http://www.omnia.ie/index.php?navigation_function=2&amp;navigation_item=%2F9200579%2Frdx8knwr&amp;epid=1</a>
Ponies for England, Libau	<a href="https://www.europeana.eu/portal/en/record/150/_REB01_____000197785.html?q=chevaux#dclid=1581765614625&amp;p=2">https://www.europeana.eu/portal/en/record/150/_REB01_____000197785.html?q=chevaux#dclid=1581765614625&amp;p=2</a>
Sport	
badmintonsett	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2022608/OMU_OB_70_0876.html?q=sport#dclid=1580986996296&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2022608/OMU_OB_70_0876.html?q=sport#dclid=1580986996296&amp;p=1</a>
Plate in commemoration of W.G. Grace's "Century of Centuries"	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/epm8fkvm.html?q=sport#dclid=1580986996296&amp;p=2">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/epm8fkvm.html?q=sport#dclid=1580986996296&amp;p=2</a>
Two Sikh men dueling with wooden swords.	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/fytb73k2.html?q=sport#dclid=1580986996296&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/fytb73k2.html?q=sport#dclid=1580986996296&amp;p=1</a>
Maps	
Fossa Eugenia, een zeventiende-eeuw, onvoltooid kanaal tussen de Maas en de Rijn.	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021646/HttpHandler_icoon_ico_file_6401701.html">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021646/HttpHandler_icoon_ico_file_6401701.html</a>
Music	
Monkey playing lute from BL Harley 3469, f. 2	<a href="https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&amp;slide=0">https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&amp;slide=0</a>
Female centaur from BL Royal 14 E II, f. 194	<a href="https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&amp;slide=9">https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&amp;slide=9</a>
Rabbit from BL Royal 3 D VI, f. 234	<a href="https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&amp;slide=14">https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&amp;slide=14</a>
Joueur de violon	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021012/app_si_A_III_2071.html?q=personne#dclid=1581009045906&amp;p=6">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021012/app_si_A_III_2071.html?q=personne#dclid=1581009045906&amp;p=6</a>
Miscellaneous	
Vas	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048005/Athena_Plus_ProvidedCHO_Nationalmuseum__Sweden_7847.html?q=ville#dclid=1580986996296&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048005/Athena_Plus_ProvidedCHO_Nationalmuseum__Sweden_7847.html?q=ville#dclid=1580986996296&amp;p=1</a>
Ophelia	<a href="http://www.europeana.eu/portal/fr/record/2064116/Museu_ProvidedCHO_Nationalmuseum__Sweden_27409.html?q=ville#dclid=1580986996296&amp;p=1">http://www.europeana.eu/portal/fr/record/2064116/Museu_ProvidedCHO_Nationalmuseum__Sweden_27409.html?q=ville#dclid=1580986996296&amp;p=1</a>
Mykytenko Vira and Peter	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2084002/contributions_bbc7edb0_9a42_0136_2b53_6ee0af655b0.html?q=#dclid=1581009045906&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2084002/contributions_bbc7edb0_9a42_0136_2b53_6ee0af655b0.html?q=#dclid=1581009045906&amp;p=1</a>
gördel	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_14240.html?q=#dclid=1581009045906&amp;p=13">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_14240.html?q=#dclid=1581009045906&amp;p=13</a>
fodral, case@eng	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_35560.html?q=#dclid=1581009045906&amp;p=13">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_35560.html?q=#dclid=1581009045906&amp;p=13</a>
sten, Sten., stone@eng	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_55957.html?q=#dclid=1581009045906&amp;p=13">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_55957.html?q=#dclid=1581009045906&amp;p=13</a>
Astronomy: stars in the night sky. Coloured engraving.	<a href="https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/jm9j8pbk.html?q=stars#dclid=1581011235475&amp;p=1">https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/jm9j8pbk.html?q=stars#dclid=1581011235475&amp;p=1</a>

## II - Podręcznik do pisania przewodnika turystycznego

*Niniejszy dokument zawiera wytyczne w zakresie tworzenia mini-przewodnika turystycznego lub ulotki turystycznej wymyślonego państwa (niewyczerpujące). Można przekształcić go w podręcznik opisu istniejącego państwa.*

*Wymagają wstępnego przepracowania kilku pojęć, takich jak zawołanie, waluta, kurs waluty, slogan, symbolizm kolorów (flaga), geografia...*

*Ćwiczenie to jest przewidziane jako zadanie grupowe lub indywidualne, w zależności od grupy wiekowej. Klasy wymyślą nieistniejące państwo na potrzeby mini przewodnika turystycznego lub ulotki turystycznej tego właśnie państwa. Jest to multidyscyplinarny projekt czerpiący ze wszystkich dziedzin. W dodatku do mobilizacji umiejętności przekrojowych, ćwiczenie to może przydać się w ocenie umiejętności pisania / wypowiedziania się.*

*Ponadto zadania grupowe stanowią okazję do rozwijania podstawowych umiejętności społecznych dzięki pracy nad wymianą informacji, współpracą, współdziałaniem, debatowaniem...*

**NIEZNANE miejsce: Wymyślmy kraj, który moglibyśmy odwiedzić!**

Jak się nazywa?

---

---

Na którym kontynencie się znajduje? (Jest rzeczywisty czy fikcyjny?)

---

---

Jak nazywa się jego stolica?

---

---

Jakim językiem/językami posługują się jego mieszkańcy?

---

---

Ilu ma mieszkańców?

---

---

Jakie jest jego zawołanie? (przykładowo, zawołanie Francji to *Liberté, Egalité, Fraternité*)

---

---

Jaka obowiązuje w nim waluta?

---

---

Jaki jest kurs naszej waluty (€) do waluty tego państwa?

1 € =

---

---

Wymień jedno emblematyczne zwierzę symbolizujące to państwo i opisz je.

---

---

---

---

---

Nazwij jedną emblematyczną roślinę symbolizującą to państwo i opisz je.

---

---

---

---

---

Jaki jest sport narodowy tego państwa? Opisz go.

---

---

---

---

---

Jakie jest główne wyznanie?

---

---

---

---

---

Pokróćce opisz klimat państwa.

---

---

---

---

---

Krótko opisz jego krajobrazy.

Jaka jest powierzchnia tego kraju?

---

---

Jak dostać się do tego kraju? (drogą morską, lądową, powietrzną?)

---

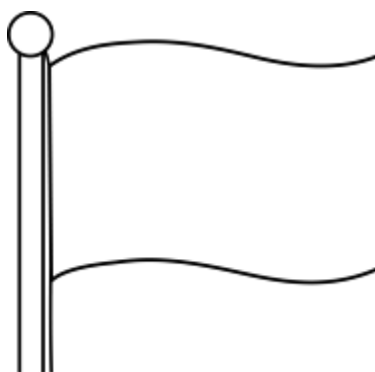
---

Jak nazywa się jego lotnisko?

---

---

Narysuj flagę narodową i wyjaśnij, co oznaczają jej kolory.



---

---

---

---

Narysuj mapę kraju. Dodaj główne miasta, rzeki, góry... oraz sąsiednie państwa (o ile państwo je ma).

Przedstaw dalszy szczegółowy opis historii państwa. Czy kiedykolwiek była w nim wojna? Czy zamieszkuje w nim wiele ludów? Czy sprawy mają się inaczej niż kiedyś? Jeśli tak, dlaczego?

---

---

---

---

---

Jakie są główne środki transportu w tym kraju?

---

---

---

---

---

Opisz trzy ciekawe rzeczy, które można zrobić w tym kraju. Podawaj ciekawe szczegóły.

Ćwiczenie nr 1

---

---

---

---

---

## Ćwiczenie nr 2

---

---

---

---

---

## Ćwiczenie nr 3

---

---

---

---

---

Wymień trzy duże miasta tego kraju.

---

---

---

---

Wymień sześć hoteli i podaj informacje na ich temat (ile gwiazdek? Czy są w nim restauracje? Jakie są widełki cenowe? itd.)

---

---

---

---

---

Wymień sześć restauracji i podaj informacje na ich temat (menu, widełki cenowe, rodzaj jedzenia itd.)

---

---

---

---

---

Teraz musimy wymyślić tytuł dla naszego mini przewodnika turystycznego, aby zachęcić ludzi do odwiedzania naszego kraju. Znajdź wpadający w ucho slogan lub tytuł!

---

---

---

---

---

Teraz musimy zilustrować nasz przewodnik i podane przez nas informacje. Wybierz trzy tematy, nad którymi pracowaliśmy, i spróbuj coś narysować, namalować lub sfotografować, wzorując się na bazie danych Europeany.

--	--	--



## III - Ilustracje

<p>Odkrywamy stronę internetową Europeany.</p> <p>Wybór i wydrukowanie obrazów.</p>	
<p>Dostosowanie wielkości obrazków.</p> <p><i>W zależności od poziomu, uczniowie otrzymują 1, 2 lub 3 obrazki.</i></p>	 
<p>Pisanie o obrazkach.</p> <p><i>Pojedynczo, w parach, w grupach...</i></p> <p>Uczniowie wyzwalają swoją wyobraźnię.</p> <p>Od tego zaczyna się podróż.</p>	  

Pisanie artykułów na  
klawiaturze.



#### **IV - Przewodnik turystyczny: witaj w Tichongo! [wersja francuska]**

Każdy uczeń dostaje wydrukowany egzemplarz przewodnika, który może zabrać do domu.

Format przewodnika: A5 (148 x 210 mm).

*Kompletny przewodnik znajdziesz w osobnym dokumencie.*

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - PATRZĄC WSTECZ: FILMOWANIE W RÓŻNYCH EPOKACH

### Tytuł

Patrząc wstecz: Filmowanie w różnych epokach

### Autor (lub Autorzy)

Angeliki Kougiourouki

### Konspekt

Niniejszy scenariusz zajęć skupia się na historii kina, w szczególności na kamerach, plakatach filmowych i ich ewolucji z biegiem czasu. Po omówieniu sposobów, w jakie starożytni próbowali przekazywać informacje i wiadomości za pośrednictwem obrazów, uczniowie odwiedzają stronę Europeany i rozpoczynają podróż przez historię kina, korzystając ze zdjęć pierwszych kamer, nagrań wideo z dźwiękami kamery i plakatów filmowych. Dzięki tej retrospektywie uczniowie dowiedzą się, jaką rolę kino odgrywało i w dalszym ciągu odgrywa w życiu ludzi jako nowa technika nagrywania ruchu i wizualizacji oraz jako środek służący do przekazywania przesłań i do rozrywki.

Zawarte w scenariuszu ćwiczenia zostaną wykorzystane w ramach projektu Erasmus+ i eTwinning zatytułowanego **CIAK! Cinema International Animations and Kids** (Międzynarodowe Animacje Kinowe dla Dzieci), do udziału w którym zachęca się uczniów z sześciu krajów, w tym Grecji.

Po wykonaniu ćwiczeń uczniowie grają w grę-quiz milionerów, aby sprawdzić nowo nabytą wiedzę, oceniają wspólną pracę przy pomocy kwestionariusza i przedstawiają swoją pracę na forum klasy oraz swoim partnerom poprzez platformę projektu.

### Słowa kluczowe

Kino, historia kina, narzędzia kinowe, plakaty filmowe, Europeana.

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Język nowogrecki, Historia, Nauki ścisłe, Sztuka, Język angielski
<b>Temat</b>	Kino i jego ewolucja poprzez kamery i plakaty filmowe.
<b>Wiek uczniów</b>	11-12 lat: Uczniowie muszą znać język angielski na poziomie minimum B1 ze względu na terminologię związaną ze sprzętem kinowym. Jeżeli napotkają trudności w posługiwaniu się słownictwem kinowym, nauczyciel, wspólnie z nauczycielem języka angielskiego, może wesprzeć ich w miarę odkrywania historii kina zarówno w języku ojczystym, jak i języku angielskim (CLIL - Zintegrowane nauczanie języka i przedmiotu). Uczniowie potrzebują również wydajnych umiejętności cyfrowych, aby poradzić sobie z przygotowywaniem prezentacji cyfrowych zgłębiających Europeany, tworzeniem osi czasu i edytowaniem tekstów i plakatów filmowych.

### Tabela podsumowująca

Czas przygotowania	Nauczyciel potrzebuje około 4-5 godzin na przygotowanie kart pracy zawierających powiązane z tematem linki oraz wystarczająco dużo czasu na przygotowanie kwestionariusza ewaluacyjnego, quizu oceniającego i innych materiałów potrzebnych do osiągnięcia celów nauki i zgromadzenia ich na narzędziach cyfrowych.
Czas nauczania	8 godzin Scenariusz zajęć podzielony jest na trzy sesje, z których każdą można przeprowadzić podczas dwóch następujących po sobie godzin zajęciowych. Ostatnie dwie godziny poświęcone są na prezentacje, ocenę i uwagi. Godziny 1-2: Wizualizacja ruchu Godziny 3-4: Zadania praktyczne Godziny 5-6: Kreatywność Godziny 7-8: Prezentacja, ocena, uwagi
Materiały dydaktyczne online	<p><b>Narzędzia internetowe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Mindomo</a></li> <li>• <a href="#">Timetoast</a></li> <li>• <a href="#">Padlet</a></li> <li>• <a href="#">Calameo</a></li> <li>• <a href="#">LearningApps</a></li> <li>• <a href="#">Google forms</a></li> </ul> <p><b>Zasoby:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Historiana</a></li> <li>• <a href="#">Interaktywne greckie podręczniki</a></li> <li>• <a href="#">Caverns-YouTube</a></li> <li>• <a href="#">Science+ Media Museum</a></li> <li>• <a href="#">Wikipedia</a></li> <li>• <a href="#">Science Museum Group</a></li> </ul>
Materiały dydaktyczne offline	<ul style="list-style-type: none"> <li>• papier, kolorowe długopisy (do notatek i do rysowania plakatów filmowych)</li> <li>• do fenakistiskopu, taumatropu i teatru cieni: nożyczki, gotowe kształty i sylwetki, klej i patyczki</li> <li>• do aparatu zdjęciowego: kartonowe pudełko po butach, nożyczki, papier ryżowy i czarna taśma</li> </ul>
Użyte zasoby Europeany	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Edison, Thomas A., home kinetoscope</a></li> <li>• <a href="#">Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnaqyságú mozgó fényképek.) mutatóványai. Este 7 órákor felemelt helyárrakkal, bérletszűnetben Diszelóadás</a></li> <li>• <a href="#">Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes</a></li> <li>• <a href="#">Film Filmprojector, Le Lapierre Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam</a></li> <li>• <a href="#">Camera obscura</a></li> <li>• <a href="#">Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869.</a></li> </ul>

### Tabela podsumowująca

- [skuggspelsteater, fotografi, photograph@eng](#)
- [Scene from a shadow theatre play](#)
- [Un fusil lance une fusée éclairante : \[photographie de presse\] / Agence Meurisse](#)
- [Techo de los policromos de Altamira](#)

#### Dźwięki kinowe:

- [Super 8 Movie Projector – Reverse](#)
- [Cinemeccanica projector Victoria 9 running](#)
- [Fan – Cinema projector](#)
- [Film reels](#)
- [DGB \(large feed reels\) - Cinema projector](#)

#### Plakaty kinowe:

- [Løbeseddel, Theatre Cinema Oriental 1921](#)
- [Program, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Program, Hippodrome-Palace 1923](#)
- [A man on a bicycle with a physician riding pillion...](#)
- [Affisch](#)
- [Amerikanische Pop Art aus der Sammlung Ludwig, Köln](#)

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Scenariusz zajęć zostanie przeprowadzony w sposób rozproszony w ramach programu szkoły podstawowej. Poczynając od **Języka nowogreckiego** (obejmującego cały moduł poświęcony omówieniu kina i teatru), uczniowie rozszerzą swoje badania na **Historię** poprzez gromadzenie danych na temat historii i ewolucji urządzeń kinowych i kina w ogóle; nauka **Przemiotów ścisłych** i moduł poświęcony światłu pozwolą im pójść o krok dalej w odkrywaniu działania aparatu fotograficznego; w końcu, podczas zajęć z **Plastyki** i podczas jednostek poświęconych Sztukom wizualnym i Historii sztuki podejść do tematu Zdjęcie-Fotograf i Pop-Artu. Rola zawodowa fotografa i, w jego przedłużeniu, filmowca, motywuje uczniów do eksperymentowania z prostymi urządzeniami wizualizującymi ruch, do badania roli obrazów kinowych w powstaniu dzieł Pop-Artowych oraz do stworzenia własnego plakatu filmowego. Ponieważ uczniowie poznają historię kina za pośrednictwem zagranicznych zasobów internetowych i tworzą materiały posługując się językiem angielskim, scenariusz zajęć będzie powiązany również z Językiem angielskim.

### Cel zajęć

Niniejszy Scenariusz zajęć ma na celu umożliwienie uczniom nauczenia się obsługi platformy Europeana w celu wzmocnienia swoich umiejętności w zakresie wyszukiwania informacji, wyszukując informacje na temat historii kina. Kinetoskop, kinematograf, camera obscura, teatr

cieni itd. służą do podkreślenia ważnych chwil w ewolucji kina, rozwijając umiejętność porozumiewania się, współpracy i myślenia krytycznego.

W ten sposób uczniowie dowiedzą się, jaką rolę kino odgrywało i w dalszym ciągu odgrywa w życiu wielu ludzi jako nowa technika nagrywania ruchu i wizualizacji oraz jako środek służący do przekazywania przesłań i do rozrywki.

### Wynik zajęć

W ciągu projektu uczniowie powinni stworzyć szereg dokumentów, w zależności od liczby przeprowadzonych ćwiczeń.

1. chronologię ewolucji kina
2. ebook zawierający informacje na temat wizualizacji ruchu w języku greckim i angielskim
3. wystawę plakatów kinowych

### Tendencje

- Metoda projektów uczniowie dostają do rozwiązania wzięte z życia zadania, zagadnienia problemowe - pracują w grupach.
- Edukacja rówieśnicza: uczniowie uczą się od rówieśników i dzielą się uwagami.
- Uczenie się we współpracy: Większość zawartych w scenariuszu ćwiczeń wymaga pracy w grupie.
- Wyszukiwanie i uczenie się wzrokowe: podczas projektu uczniowie pracują z obrazami pokazującymi narzędzia kinowe i plakatami filmowymi.
- Materiały dydaktyczne: Niniejszy scenariusz zajęć osiąga swoje cele przy użyciu zasobów internetowych.

### Umiejętności XXI wieku

Umiejętność uczenia się i innowacji

- Kreatywność: uczniowie są proszeni o stworzenie własnych prezentacji dotyczących urządzeń kinowych oraz chronologii historii kina, a także własnych urządzeń i plakatów filmowych
- Myślenie krytyczne: uczniowie są proszeni o zastanowienie się nad rolą, jaką kino odgrywało i w dalszym ciągu odgrywa w życiu ludzi jako nowa technika nagrywania ruchu i wizualizacji oraz jako środek służący do przekazywania przesłań i do rozrywki.
- Współpraca: aby wykonać większość ćwiczeń, uczniowie muszą pracować w grupach

Umiejętności informatyczne, medialne i technologiczne

- Umiejętności informatyczno-komunikacyjne: uczniowie są proszeni o korzystanie z wyszukiwarki na stronie Europeany oraz na stronach poświęconych kinematografii, a także o korzystanie z narzędzi internetowych do stworzenia dokumentów

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
Pierwsza i druga sesja: Wizualizacja ruchu	1. Uczniowie oglądają <a href="#">video</a> na temat historii kina, opisujące sposoby, w jakie ludzie próbowali wizualizować ruch od momentu pojawienia się obrazów. Przeprowadzają burzę mózgów dotyczącą ich	2 godziny

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
(por. Karta pracy 1)	<p>postrzegania pierwszych urządzeń wykorzystywanych do wizualizacji ruchu (przy użyciu narzędzia <a href="#">Mindomoo</a> Web 2.0 lub tablicy klasowej): <a href="#">Mapa myśli</a>.</p> <p>2. Uczniowie dzielą się na zespoły i zaczynają przeglądać Europeaną i powiązane zdjęcia, aby zbadać konkretne wysiłki dążące do wizualizacji ruchu:</p> <p>Sugerowane zdjęcia z Europeany:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Edison, Thomas A., home kinetoscope</a></li> <li>• <a href="#">Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyságú mozgó fényképek.) mutatóványai. Este 7 órákor felemelt helyárrakkal, bérletszünetben Diszelőadás</a></li> <li>• <a href="#">Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes</a></li> <li>• <a href="#">Film Filmprojector, Le Lapierre Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam</a></li> <li>• <a href="#">Camera obscura</a></li> <li>• <a href="#">Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869.</a></li> <li>• <a href="#">skuggspelsteater, fotografi, photograph@eng</a></li> <li>• <a href="#">Scene from a shadow theatre play</a></li> <li>• <a href="#">Un fusil lance une fusée éclairante : [photographie de presse] / Agence Meurisse</a></li> </ul> <p>Zaglądają również na:</p> <p>→ <a href="#">Historiane</a>, a w szczególności dwa zdjęcia pochodzące ze źródeł historycznych, zatytułowane: <b>Fotografia nieruchoma</b>: 1. Camera Obscura i 14. taśma 35 mm</p> <p>→ Europeaną i kolekcję nagrań dźwiękowych projektorów filmowych</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Super 8 Movie Projector-Reverse</a></li> <li>• <a href="#">Cinemeccanica projector Victoria 9 running</a></li> <li>• <a href="#">Fan Cinema projector</a></li> <li>• <a href="#">Film reels</a></li> <li>• <a href="#">DGB-Cinema projector</a></li> </ul> <p>Robiąc notatki, uczniowie próbują odpowiedzieć na pytania takie jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Jak daleko w przeszłości możemy znaleźć podobne zdjęcia?</li> </ul>	



Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>➤ Jakiego rodzaju informacji na temat wizualizacji ruchu nam dostarczają?</p> <p>Porównują również wizualizację ruchu z pierwszymi obrazami, które prehistoryczni ludzie rysowali na skałach w jaskini Altamira w celu wizualizacji ruchu: <a href="#">ebooki</a>, <a href="#">zasoby Europeany</a>, <a href="#">video</a>.</p> <p>➤ Czy podobne zdjęcia i powiązanie materiały opowiadają nam historię kina poprzez sposób uchwycenia i przedstawienia ruchu?</p> <p>Czytają o historii kina w swoim języku ojczystym oraz w języku angielskim:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου</a></li> <li>• <a href="#">A very short history of cinema</a></li> <li>• <a href="#">History of film technology</a></li> </ul> <p>Zaglądają również na stronę internetową kolekcji dotyczącej <a href="#">kinematografii</a>.</p>	
<p><b>Trzecia i czwarta sesja:</b> <b>Zadania praktyczne (zob. Karta pracy 2.)</b></p>	<p>Zdjęcia Europeany, historia kina i urządzeń filmowych oraz zgłębianie podlinkowanych treści stanowią punkt wyjścia do pracy w grupach: uczniowie muszą zbadać inne rodzaje obrazów lub projekcji filmowych, związane z nimi urządzenia i ich klasyfikację.</p> <p><b>Pierwsza grupa:</b> jej zadaniem jest wykonanie pracy <b>historyków</b> i stworzenie <b>chronologii</b> zawierającej podstawowe informacje na temat ewolucji urządzeń i, co za tym idzie, historii kina</p> <p><b>Grupy druga, trzecia, czwarta, piąta, szósta, siódma:</b> ich zadaniem jest zbadanie i zgromadzenie informacji na temat sposobów umożliwiających projekcję ruchu w przeszłości, pisząc i prezentując swoją pracę w swoim języku ojczystym (Greckim) i w języki angielskim (CLIL)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Zoopraksyskop</b></li> <li>✓ <b>Fenakistoskop</b></li> <li>✓ <b>Taumatrop</b></li> <li>✓ <b>Magiczna latarnia</b></li> <li>✓ <b>Teatr cieni</b></li> <li>✓ <b>Fusil photographico</b></li> <li>✓ <b>Camera obscura</b></li> </ul>	2 godziny
<p><b>Piąta i szósta sesja:</b> <b>Kreatywność</b></p>	<p>Rozszerzając badanie wizualizacji ruchu i jego projekcji przez pryzmat rozwoju urządzeń, uczniowie zapoznają się z tematami: <b>Światła i kolory oraz Prosty aparat fotograficzny</b> z Modułu</p>	2 godziny

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<p>(por. Karta pracy 3)</p>	<p>poświęconego <b>Światłu</b> w ramach lekcji <b>Nauk ścisłych</b> oraz <b>Fotografia - Fotograf</b> i <b>Pop-Art</b> z Modułów: <b>Zawody artystyczne</b> i <b>Historia sztuki</b> w ramach lekcji <b>Plastyki</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Światło i kolory</a></li> <li>• <a href="#">Prosty aparat fotograficzny</a></li> </ul> <p><b>Zawody artystyczne:</b> <a href="#">Fotografia - Fotograf</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Pop-Art 1</a></li> <li>• <a href="#">Pop-Art 2</a></li> </ul> <p>- Po rozszyfrowaniu pierwszego plakatu w historii kina, który wyświetlają skanując poniższy kod QR, uczniowie wchodzą na stronę Europeany i zapoznają się z plakatami filmowymi:</p> <div data-bbox="592 936 995 1339" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Theatre Cinema Oriental</a></li> <li>• <a href="#">Programme, Cinema Teatro Mazari</a></li> <li>• <a href="#">Programme, Hippodrome-Palace 1923</a></li> <li>• <a href="#">A man on a bike</a></li> <li>• <a href="#">AFFISCH</a></li> <li>• <a href="#">Amerikanische Pop-Art</a></li> </ul> <p>W grupach uczniowie zaczynają konstruować:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Prosty aparat fotograficzny</li> <li>✓ Fenakistoskop</li> <li>✓ Taumatrop</li> <li>✓ Teatr cieni</li> <li>✓ Plakaty kinowe</li> </ul>	2
<p><b>Siódma i ósma sesja: prezentacja, ewaluacja, uwagi</b></p>	<p>Każda grupa przedstawia na forum klasy pracę wykonaną przez członków grupy (urządzenia i plakaty filmowe) i uzyskuje informację zwrotną od innych uczniów. Uczniowie są oceniani na podstawie cyfrowego quizu, wypełniają też kwestionariusz ewaluacyjny, aby podzielić się uwagami na temat Scenariusza zajęć.</p>	godziny

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania

### Ocena

Uczniowie grają w [gre-quiz](#), aby sprawdzić nowo uzyskaną wiedzę. Oceniają również projekt i swoją pracę, wypełniając [kwestionariusz](#).

\*\*\*\*\*PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Podczas zajęć uczniowie są oceniani w ramach dyskusji klasowej. Ocenę ciągłą wprowadzono w oparciu o następujące kryteria: współpraca, ukończenie pracy, przygotowanie, zarządzanie czasem, jakość wyniku pracy.

Uczniowie przedstawiają swoją wspólną pracę całej klasie i grają w [quiz](#), przy czym do oceny indywidualnej można użyć [kwestionariusza](#).

### Uwagi nauczyciela

Przeprowadzenie niniejszego Scenariusza zajęć wzbudziło entuzjazm uczniów, ucząc ich przy tym o pierwszych urządzeniach kinowych i o historii kina oraz jego ewolucji z biegiem lat. Najciekawszy okazał się dla nich fakt, że podczas wyszukiwania informacji odkryli Europeana i możliwości, jakie daje uczniom, natomiast w jego kreatywnej części możliwość korzystania ze szkolnej sali informatycznej do nauki i tworzenia prezentacji na temat urządzeń kinowych oraz możliwość stworzenia w klasie prostego aparatu fotograficznego, fenakistoskopu, taumatropu i plakatów filmowych podkreśliły fakt, że *"praca w grupie oznacza wymianę opinii, wspólną pracę, wzajemną pomoc"*. Nauka historii kina przy użyciu Europeany i wielu innych linków nie zniechęciła uczniów, ponieważ korzystali z pomocy nauczyciela i posłużyli się Google Translate. W kwestionariuszu ewaluacyjnym pojawiły się nawet dotyczące tego komentarze: *"Najcieplej wspominam moment, gdy moja grupa ukończyła dwujęzyczny projekt,"* *" z którego dowiedzieliśmy się o narzędziach kinowych i historii kina"*. Jednym z moich priorytetów było wspieranie uczniów za pośrednictwem instrukcji dotyczących wyszukiwania informacji na platformie Europeany, odkrywania historii kina w obcym języku i korzystania z nowych narzędzi internetowych (takich jak służący do tworzenia chronologii Timetoast).

Ćwiczenia takie jak czytanie o historii kina na stronach anglojęzycznych oraz samodzielne tworzenie urządzeń zajęły więcej czasu, niż zakładałam - uczniowie potrzebowali więcej czasu na zapoznanie się z zasobami, przetłumaczenie ich na język ojczysty i przygotowanie prezentacji i innych dokumentów, więcej czasu pochłonęło też stworzenie prostego aparatu fotograficznego i plakatów filmowych. Osoby chcące przeprowadzić niniejszy Scenariusz zajęć powinny wziąć to pod uwagę i przewidzieć więcej czasu na te ćwiczenia.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

---

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

## Załącznik

### Karta pracy 1:

1. Obejrzyj uważnie krótkie wideo dotyczące [Historii kina](#) i omów w parach sposoby, w jakie ludzie wizualizowali ruch od starożytności i pojawienia się pierwszych obrazów. Następnie w ramach burzy mózgów skorzystaj z narzędzia Web 2.0 [Mindomo](#) i przekaż swoje [pomysły](#) dotyczące pierwszych urządzeń do tworzenia ruchomych obrazów.
2. Podzielcie się na grupy i zacznijcie oglądać zdjęcia Europeany, klikając w poniższe linki, by odkryć:
  - [Kinetoscope](#)
  - [Cinematograph 1](#)
  - [Cinematograph 2](#)
  - [Film projector](#)
  - [Film](#)
  - [Camera obscura](#)
  - [Lantern magic](#)
  - [Chinese shadows 1](#)
  - [Chinese shadows 2](#)
  - [Fusil photographico](#)

Możesz korzystać również z:

- [Historiany](#) i dwóch zdjęć do kolekcji: **Zdjęcia nieruchome**, a w szczególności: zdjęcie 1: Camera Obscura i zdjęcie 14: taśma 35 mm
  - Europeana i kolekcja nagrań dźwiękowych projektorów filmowych:
    - [Super 8 Movie Projector-Reverse](#)
    - [Cinemecanica projector Victoria 9 running](#)
    - [Fan Cinema projector](#)
    - [Film reels](#)
    - [DGB-Cinema projector](#)
3. W grupie omówcie je i sporządźcie potrzebne notatki, próbując odpowiedzieć na następujące pytania:
    - Jak daleko w przeszłości możemy znaleźć podobne zdjęcia?
    - Jakiego rodzaju informacji na temat wizualizacji ruchu nam dostarczają?

Możecie również porównać metody wizualizacji ruchu z pierwszymi obrazami, które prehistoryczni ludzie rysowali na skałach w jaskini Altamira w celu wizualizacji ruchu:

- [Παλαιολιθική και Νεολιθική εποχή](#)
  - [Techo de los policromos de Altamira](#)
  - [Σπηλαιογραφίες-Altamira-Ισπανία](#)
- Czy tego rodzaju zdjęcia i powiązane z nimi materiały opowiadają nam historię kina dzięki sposobom uchwycenia i przedstawiania ruchu?
4. Kliknij w poniższe linki i przeczytaj o historii kina:
    - [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
    - [A very short history of cinema](#)
    - [History of film technology](#)

### **Karta pracy 2:**

Członkowie grup próbują:

**Grupa 1:** Zajrzeć na podlinkowane strony dotyczące historii kina:

- [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
- [A very short history of cinema](#)
- [History of film technology](#)

a następnie, przy pomocy uzyskanych danych, stworzyć chronologię ewolucji wizualizacji ruchu (mogą posłużyć się przy tym narzędziem Web 2.0 [Timetoast](#) lub zapisać ją na papierze)

**Grupa 2:** Zajrzeć na podlinkowane strony dotyczące **Zoopraksyskopu**, przeczytać informacje na jego temat i przygotować prezentację, zapisując informacje w języku greckim i angielskim. Nie zapomnijcie dodać ilustracji nieobjętej prawami autorskimi:

- [Zoopraksyskop](#)
- [Eadweard Muybridge Zoopraksyskop](#)
- [Zoopraksyskop Muybridge'a](#)
- [Dyski zoopraksyskopowe](#)

**Grupa 3:** Zajrzeć na podlinkowane strony dotyczące **Fenakistoskopu**, przeczytać informacje na jego temat i przygotować prezentację, zapisując informacje w języku greckim i angielskim. Nie zapomnijcie dodać ilustracji nieobjętej prawami autorskimi:

- [Fenakistoskop](#)
- [Fenakistoskop](#)

**Grupa 4:** Zajrzeć na podlinkowane strony dotyczące **Taumatropu**, przeczytać informacje na jego temat i przygotować prezentację, zapisując informacje w języku greckim i angielskim. Nie zapomnijcie dodać ilustracji nieobjętej prawami autorskimi:

- [Taumatrop](#)
- [Jak stworzyć własny taumatrop](#)

**Grupa 5:** Zajrzeć na podlinkowane strony dotyczące **Magicznej latarni**, przeczytać informacje na jej temat i przygotować prezentację, zapisując informacje w języku greckim i angielskim. Nie zapomnijcie dodać ilustracji nieobjętej prawami autorskimi:

- [Magiczna latarnia](#)
- [Jak stworzyć magiczną latarnię](#)

**Grupa 6:** Zajrzeć na podlinkowane strony dotyczące **Teatru cieni**, przeczytać informacje na jego temat i przygotować prezentację, zapisując informacje w języku greckim i angielskim. Nie zapomnijcie dodać ilustracji nieobjętej prawami autorskimi:

- [Teatr cieni](#)
- [Lalki do teatru cieni | Chińska sztuka ludowa](#)

**Grupa 7:** Zajrzeć na podlinkowane strony dotyczące **fusil photographico**, przeczytać informacje na jego temat i przygotować prezentację, zapisując informacje w języku greckim i angielskim. Nie zapomnijcie dodać ilustracji nieobjętej prawami autorskimi:

- [Η πρώτη φορητή κάμερα: το φωτογραφικό τυφέκιο του Étienne-Jules Marey](#)
- [Fusil photographico](#)

**Grupa 8:** Zajrzeć na podlinkowane strony dotyczące **camery obscury**, przeczytać informacje na jej temat i przygotować prezentację, zapisując informacje w języku greckim i angielskim. Nie zapomnijcie dodać ilustracji nieobjętej prawami autorskimi:

- [Camera obscura](#)
- [Camera obscura-Europeana](#)

### Karta pracy 3:

1. W podręczniku do nauk ścisłych przeczytaj uważnie, jak posługujemy się światłem i kolorem oraz jak skonstruować prosty aparat fotograficzny.
    - [Światło i kolory](#)
    - [Prosty aparat fotograficzny](#)
  2. Podręcznik do Plastyki umożliwi ci odkrycie **Zawodów artystycznych**, a w szczególności tematu [Fotografia i fotograf](#). Zachęci cię również do zapoznania się z **Historią sztuki**, a w szczególności **Pop-Artem**
    - [Pop art 1](#)
    - [Pop art 2](#)
- Po rozszyfrowaniu pierwszego plakatu w historii, wyświetlonego na urządzeniu nauczyciela, zaczerpnij dodatkowej inspiracji, zaglądając na stronę Europeany i odkrywając więcej plakatów filmowych



- [Løbeseddel, Theatre Cinema Oriental 1921](#)
- [Program, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Program, Hippodrome-Palace 1923](#)
- [A man on a bicycle with a physician riding pillion...](#)
- [Affisch](#)  
[Amerikanische Pop Art aus der Sammlung Ludwig, Köln](#)

3. Jesteś już gotowy/a do pracy w grupie tworzącej:
  - prosty aparat fotograficzny
  - fenakistoskop





- taumatrop
- Teatr cieni
- plakaty kinowe

(wyniki waszej pracy zostaną pokazane publicznie, więc pracujcie starannie).

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - FAJNE FLAGI



### Tytuł

 Fajne flagi 

### Autor (lub Autorzy)

Maravelaki Sofronia

### Streszczenie

“Fun with Flags” (Fajne Flagi,  FwF ) to przekrojowy scenariusz zajęć przeznaczony dla uczniów 6 klasy (lub 7 klasa szkoły podstawowej, uczniowie w wieku 13-14 lat). Inspirację dla scenariusza zaczerpnęłam z mojego ulubionego kultowego serialu telewizyjnego "[Teoria wielkiego podrywu](#)", w którym [Sheldon Cooper](#), fizyk-teoretyk z Kalifornijskiego Instytutu Technologicznego (Caltech) uruchamia podcast YouTube'owy zatytułowany "Fajne flagi". Program obejmuje różne [odcinki](#), podczas których Dr Cooper zabiera nas w podróż po cudownym świecie weksylologii, dyscypliny naukowej skupiającej się na historii, symbolice i zastosowaniu flag, czy ogólnie zainteresowaniem flagami. Głównym celem niniejszego scenariusza jest wprowadzenie uczniów w weksylologię: naukę o flagach. Ma on również na celu promowanie edukacji w zakresie obywatelstwa europejskiego, zachęcając młodzież do wartościowych interakcji, myślenia krytycznego i działania w sposób społecznie odpowiedzialny i demokratyczny. W zamierzeniu umożliwi uczniom zrozumienie znaczenia flag dla wspólnoty, jak również ich symboliki. Temat niniejszego scenariusza zajęć łączy różne dziedziny programowe (Geografię, Informatykę, Plastykę, Wiedzę o społeczeństwie) z Językiem angielskim (mówienie, pisanie, słuchanie i czytanie). Uczniowie powinni znać język angielski na poziomie A2-B1 klasyfikacji ESOKJ. Uczniowie porozumiewają się ze sobą i współpracują, uczestniczą w pracy w grupie, wyszukują informacje na dany temat, porównują i konfrontują opinie i poglądy, wyciągają wnioski, tworzą dokumenty cyfrowe, dokonują samooceny i oceny rówieśników oraz publikują owoce swojej pracy w internecie.

### Tabela podsumowująca

<b>Przedmiot</b>	Język angielski (EFL), Geografia, Informatyka, Plastyka, Wiedza o społeczeństwie
<b>Temat</b>	“Fajne flagi” to przekrojowy scenariusz zajęć do wykorzystania w ramach zajęć z języka angielskiego jako języka obcego. Temat obejmuje różne dziedziny programowe, połączone z opanowaniem języka angielskiego (mówienie, pisanie, słuchanie, czytanie).
<b>Wiek uczniów</b>	6 klasa szkoły podstawowej (12-13 lat) 7 klasa szkoły podstawowej
<b>Czas przygotowania</b>	Lekcja 1 (45 minut) Uczniowie dzielą się na grupy i określają warunki pracy w grupie. Nauczyciel przedstawia uczniom platformę Europeany i przekazuje instrukcje dotyczące właściwego użycia zasobów. Nauczyciel i uczniowie omawiają dziedzictwo kulturowe i jego znaczenie. Nauczyciel przekazuje uczniom instrukcje dotyczące narzędzi Web 2.0, używanych w niniejszym scenariuszu:

### Tabela podsumowująca

	<p>Padlet, GeoPuzzle, Scrontch's Flag Designer, Canva, Giphy, Powtoon, Photo Collage.</p> <p>Ćwiczenia są wykonywane w sali informatycznej wyposażonej w tablicę interaktywną.</p> <p><b>Cele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zapoznanie się z platformą Europeany</li> <li>• Omówienie i odkrycie Europeany jako źródła cyfrowego dziedzictwa kulturowego</li> <li>• Przekazanie instrukcji dotyczących konkretnych narzędzi Web 2.0.</li> </ul>
<b>Czas nauczania</b>	4 sesje lekcyjne: Pierwsza i druga trwają po 90 minut, a trzecia i czwarta po 45 minut
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<p><b>Wideo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">See the evolution of over 2,000 world flags in under 5 minutes</a></li> <li>• <a href="#">Odcinki Fun with Flags</a></li> </ul> <p><b>Strony internetowe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Unia Europejska</a></li> <li>• <a href="#">Kraje UE w skrócie</a></li> <li>• <a href="#">Interesting Facts for Kids about the Flags of the World (Flagi świata - ciekawostki dla dzieci)</a></li> <li>• <a href="#">North American Vexillological Association (Północnoamerykańskie Stowarzyszenie Weksylologiczne)</a></li> <li>• <a href="#">NAVA-Good flag, bad flag (NAVA - dobra flaga, zła flaga)</a></li> <li>• <a href="#">Kącik edukacyjny Europa EU</a></li> </ul> <p><b>Narzędzia Web 2.0</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Padlet</a></li> <li>• <a href="#">GeoPuzzle</a></li> <li>• <a href="#">Scrontch's Flag Designer</a></li> <li>• <a href="#">Canva</a></li> <li>• <a href="#">Giphy</a></li> <li>• <a href="#">Powtoon</a></li> <li>• <a href="#">Photo Collage</a></li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	Gotowe do wydruku karty pracy
<b>Użyte zasoby Europeany</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Europeana (Free to use images)</a></li> <li>• <a href="#">National flags</a></li> <li>• <a href="#">Ceremonial artifact: flag, national</a></li> <li>• <a href="#">National Flag of USA (1912-1959)</a></li> </ul>

### Licencje

Attribution-Non-Commercial-Share Alike CC BY-NC-SA.

## Osadzenie w programie

Edukacja obywatelska wchodzi w zakres krajowych programów edukacji wszystkich państw. Istnieją trzy główne podejścia do nauczania jej w szkołach: jako osobny przedmiot, jako element innego przedmiotu lub dziedziny edukacyjnej, jako temat przekrojowy lub w podejściu łączącym wszystkie trzy metody ([Eurydice, 2017](#)). W Grecji stanowi ona osobny przedmiot w 9 klasie greckiego systemu edukacyjnego. W klasie 7 i 8 jest na ogół nauczania w sposób przekrojowy lub w ramach innych przedmiotów (Język nowogrecki, Języki obce, Historia, Geografia, Gospodarka krajowa itd.).

Krajowym programem nauczania języków obcych (FL) Grecji jest Jednolity program nauczania języków obcych (EPS-XG) - stosuje on systemowe planowanie poziomów/kryteriów FL określone przez Radę Europy ([ESOKJ, 2001](#)). Celem EPS-XG jest promowanie wielostronnych umiejętności dążących do kompleksowego rozwoju uczniów dzięki rozwijaniu ich wiedzy językowej, pragmatycznej, socjokulturowej i socjojęzykowej. Do korzystania z technologii zachęca multimodalne podejście do nauczania języków obcych przy pomocy narzędzi technologicznych zwiększających motywację i poziom wypełnienia celów nauki. Jest to podejście do nauczania języków obcych skupione na uczniu / uczeniu się i dąży do zróżnicowanego nauczania języków obcych, uwzględniającego pochodzenie ucznia, jego potrzeby, preferencje, sytuację społeczną i styl uczenia się oraz odnosząc pozaszkolną rzeczywistość do szkolnej pedagogiki językowej.

Podręcznik, [Think Teen 1st Grade of Junior High School \(Beginners\)](#) jest oficjalnym podręcznikiem do języka angielskiego w 7 klasie greckiego systemu edukacyjnego. [Moduł 1, Lekcja 1](#) ma na celu zachęcenie uczniów do mówienia o sobie (imię i nazwisko, kraj, narodowość, język) i poznawania ludzi z całego świata (key pals lub e-friends). W związku z tym niniejszy scenariusz zajęć jest starannie dopasowany do programu EPS-XG, ponieważ włącza edukację obywatelską w lekcję języka angielskiego i obejmuje podejścia metody projektów, uczenia się we współpracy, podejścia skupionego na uczniu, zasoby internetowe i narzędzia technologiczne oraz ocenę osiągnięcia celów i wyników nauki.

## Cel zajęć

### Cel ogólny

Ogólnym celem niniejszych zajęć jest promowanie edukacji uczniów w zakresie obywatelstwa europejskiego poprzez weksylologię. Edukacja obywatelska to dziedzina mająca na celu promowanie pokojowego współistnienia i wsparcie wzajemnie korzystnego rozwoju osób i ich wspólnot. W społeczeństwach demokratycznych edukacja obywatelska wspiera uczniów w dążeniu do przyjęcia roli aktywnego, świadomego i odpowiedzialnego obywatela, chętnego i zdolnego do przyjęcia odpowiedzialności za siebie samego i za swoją wspólnotę na poziomie krajowym, europejskim i międzynarodowym. Uwzględniając obecny kontekst polityczny nakreślony w najnowszych wnioskach z badań, koncektualne ramy edukacji obywatelskiej skupiają się na czterech obszarach kompetencji (tj. wiedzy, umiejętnościach i postawach) ([Eurydice Brief, 2017](#)).

**Obszar 1:** Skuteczna i konstruktywna interakcja z innymi, w tym rozwój osobisty (pewność siebie, odpowiedzialność i empatia), komunikacja i słuchanie oraz współpraca z innymi.

**Obszar 2:** Myślenie krytyczne, w tym rozumowanie i analizowanie, umiejętność korzystania z mediów, wiedza i odkrywanie oraz korzystanie ze źródeł wiedzy.

**Obszar 3:** Społecznie odpowiedzialne działanie, w tym poszanowanie zasad sprawiedliwości i praw człowieka; szacunek dla innych ludzi, dla innych kultur i odmiennych religii; rozwijanie poczucia przynależności oraz znajomość zagadnień związanych z ochroną środowiska i zrównoważonym rozwojem.

**Obszar 4:** Działanie demokratyczne, w tym poszanowanie zasad demokratycznych; znajomość procesów, instytucji i organizacji politycznych oraz znajomość i rozumienie podstawowych praw społecznych i koncepcji politycznych.

#### Cel scenariusza zajęć:

Po przeprowadzeniu zajęć, uczniowie będą w stanie:

- Rozmawiać o państwach i narodowościach w języku angielskim
- Rozpoznawać państwa Unii Europejskiej i ich stolicy
- Wyszukiwać i oznaczać państwa Europy na mapie internetowej
- Rozpoznawać flagi państw Unii Europejskiej
- Rozpoznawać i opisywać kluczowe elementy (symbole, kształty i kolory) flag państw Unii Europejskiej
- Włączyć wzór, symbolikę, logotyp i oprawę graficzną w reprezentacyjne dzieło sztuki (flagę)
- Stworzyć flagę reprezentującą uczniów pojedynczo oraz jako zjednoczoną wspólnotę ludzi
- Zaakceptować siebie i innych członków swojej wspólnoty

#### Tendencje



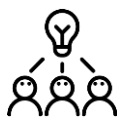
Metoda projektów; Uczenie się we współpracy; Podejście skupione na uczniu; Grywalizacja; Materiały dydaktyczne: przejście od podręczników do zasobów internetowych; Ocena: "Co umiesz".


#### Umiejętności XXI wieku

Jedną z metod wparcia rozwoju umiejętności XXI wieku uczniów jest włączenie technologii w główne tematy, solidne zasady uczenia się i normy oceny dopasowane do potrzeb i zainteresowań uczniów. P21 opracowało [Ramy uczenia się XXI wieku](#), które obejmują trzy grupy kompetencji, z których każda posiada różne umiejętności drugorzędne: 1. Umiejętności uczenia się i innowacji: a) myślenie krytyczne i rozwiązywanie zagadnień problemowych, b) kreatywność i innowacyjność, c) porozumiewanie się i współpraca; 2. Umiejętności informacyjne, medialne i technologiczne: a) umiejętność posługiwania się informacjami, b) umiejętność korzystania z mediów i c) umiejętność korzystania z technologii; 3. Umiejętności życiowe i zawodowe: a) elastyczność i umiejętność dostosowania się, b) inicjatywa i samodzielność, c) umiejętności społeczne i między kulturowe, d) produktywność i rozliczalność, e) przywództwo i odpowiedzialność.








Niniejszy scenariusz zajęć odpowiada wielu z wyżej wymienionych umiejętności i kompetencji XXI wieku, ponieważ promuje komunikację [*uczniowie dzielą się pomysłami i przekazują wiadomości w języku obcym*] i współpracę [*uczniowie pracują w grupach, dążąc do wspólnego celu*], umiejętność korzystania z informacji i technologii [*uczniowie przeszukują zasoby internetowe, ściągają dokumenty cyfrowe, zapisują dokumenty cyfrowe do późniejszego wykorzystania*], kreatywności [*korzystanie z dokumentów cyfrowych w tworzeniu oryginalnych treści*], inicjatywy i samodzielności [*uczniowie samodzielnie motywują się i przejmują inicjatywę w uczeniu się*], produktywność [*uczniowie współpracują nad zadaniem*], rozliczalność i odpowiedzialność [*uczniowie odpowiadają przed kolegami z grupy i są odpowiedzialni jako grupa za wynik projektu*] oraz umiejętności społeczne i obywatelskie [*akceptacja siebie i innych we wspólnocie klasowej, organizacji lub narodzie wyznającym wspólne wartości, cele, zasady i regulacje, stworzenie flagi wspólnoty reprezentującej poszczególne osoby oraz zjednoczoną, wspólnie pracującą wspólnotę*].




## Ćwiczenia


Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Lekcja 1</b>		90'
<b>Zadanie 1:</b>  <b>Przedstawienie tematu</b>	<p>Uczniowie oglądają następujące wideo, aby odgadnąć temat zajęć: <a href="#">See the evolution of over 2,000 world flags in under 5 minutes</a></p> <p><b>Dyskusja na forum klasy</b></p> <p>Czego będzie dotyczyć dzisiejsza lekcja?            Czy rozpoznaliście flagi niektórych państw? Których?            Dlaczego na świecie istnieje aż tyle różnych flag?</p> <p><b>Cele:</b></p> <p>Obejrzeć i zrozumieć wideo;            Zrozumieć sedno i główny zamysł stojący za widocznymi elementami;</p> <p><b>Umiejętności XXI wieku</b></p> <p>Myślenie krytyczne, umiejętności społeczne i międzykulturowe</p>	5'
<b>Zadanie 2:</b> 	<p>Uczniowie oglądają <a href="#">Pierwszy odcinek</a> Fun with Flags jako wprowadzenie do tematu i źródło rozrywki.</p> <p>Czego dotyczy vodcast?</p>	5'
<b>Zadanie 3</b>  <b>Burza mózgów</b>	<p><b>Dyskusja na forum klasy</b></p> <p>Uczniowie indywidualnie odpowiadają na następujące pytania oparte na obejrzanym wideo i osobistym doświadczeniu oraz dodają własne pomysły (<i>nauczyciel zapisuje odpowiedzi na tablicy</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy umiesz nazwać niektóre z pojawiających się na flagach symboli?</li> <li>• Czy umiesz nazwać niektóre z pojawiających się na flagach kształtów?</li> <li>• Czy umiesz nazwać niektóre z pojawiających się na flagach kolorów?</li> <li>• Czy umiesz nazwać niektóre z pojawiających się na flagach zwierząt?</li> <li>• Czy umiesz nazwać części flagi?</li> <li>• Czy wiesz, jak nazywa się nauka o flagach?</li> <li>• Czy wiesz, jak nazywa się ktoś, kto bada flagi?</li> <li>• Czy wiesz, jak nazywa się ktoś, kto projektuje flagi?</li> <li>• Czy wiesz, jak nazywa się ktoś, kto kolekcjonuje flagi?</li> <li>• Czy wiesz, jak nazywa się ktoś zaangażowany w promowanie szczególnego poglądu i/lub punktu widzenia względem flag?</li> </ul> <p><b>Cele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zapoznanie uczniów z kolorami, kształtami i symbolami stosowanymi przy tworzeniu flag;</li> <li>• Przedstawienie uczniom pojęć:</li> </ul> <p>Weksylologia: Nauka o flagach</p>	10'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania									
	<p>Weksylog: Osoba badająca flagi                      Weksylograf: Osoba zawodowo lub amatorsko projektująca flagi                      Weksylofil: Osoba kolekcjonująca i wystawiająca flagi                      Weksylioner: Osoba aktywnie projektująca lub korzystająca z flag lub zaangażowana w promowanie szczególnego poglądu i/lub punktu widzenia względem flag</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Udzielenie odpowiedzi na pytania i uporządkowanie pomysłów w odpowiedniej kolejności;</li> </ul> <p><b>Umiejętności XXI wieku</b>                      Komunikacja, myślenie krytyczne, umiejętności społeczne i międzykulturowe</p>										
<p><b>Zadanie 4:</b></p>  <p><b>Współpraca w grupach z użyciem komputera</b></p>	<p>Dzielimy klasę na czteroosobowe grupy - po ustanowieniu grup, każda z nich zasiada do komputera. Każda grupa wchodzi na poniższe strony, aby zapoznać się z informacjami na temat używanych we flagach symboli, kształtów i kolorów.</p> <p><a href="#">Universal Symbols in World Flags</a>  <a href="#">Symbols, Shapes and Colours World Flags</a>  <a href="#">Colours in Flags</a></p> <p>Uczniowie współpracują, zapisują notatki na Karcie pracy 1 i uzupełniają następujące informacje w <b>tabeli</b>:</p> <table border="1" data-bbox="432 1200 1295 1393"> <thead> <tr> <th>KOLORY FLAG</th> <th>SYMBOLE FLAG</th> <th>KSZTAŁTY I KOLORY FLAG</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CZERWONY&gt;symbolizuje...</td> <td>SŁOŃCE&gt;symbolizuje...</td> <td>TRÓJKĄT&gt;symbolizuje...</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Po wykonaniu zadania, uczniowie zapisują dokumenty na pulpicie, nazywając plik nazwą swojej grupy.</p> <p><b>Cele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozwinięcie umiejętności notowania;</li> <li>• Określenie i opisanie kluczowych elementów flag (symboli, kształtów, kolorów);</li> <li>• Krytyczne przetworzenie informacji;</li> <li>• Krytyczne rozważenie informacji do uwzględnienia w dokumencie;</li> <li>• Edycja i zapisanie pliku Word.</li> </ul> <p><b>Umiejętności XXI wieku</b>                      Współpraca, myślenie krytyczne, umiejętność korzystania z technologii</p>	KOLORY FLAG	SYMBOLE FLAG	KSZTAŁTY I KOLORY FLAG	CZERWONY>symbolizuje...	SŁOŃCE>symbolizuje...	TRÓJKĄT>symbolizuje...				25'
KOLORY FLAG	SYMBOLE FLAG	KSZTAŁTY I KOLORY FLAG									
CZERWONY>symbolizuje...	SŁOŃCE>symbolizuje...	TRÓJKĄT>symbolizuje...									
<p><b>Zadanie 5:</b></p>	<p><b>Zaprojektujcie flagę grupy</b></p> <p>Uczniowie uruchamiają <a href="#">Scratch's Flag Designer</a> i projektują flagę. Wybierają Podział, Nakładanie się, Kolory i Symbole flagi swojej grupy. Powyższy wybór elementów flagi będzie musiał zostać</p>	30'									






Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania									
 <p><b>Współpraca w grupach z użyciem komputera</b></p>	<p>uzasadniony. Uczniowie mogą zaglądać do tabelki w dokumencie zapisanym na pulpicie używanego przez nich komputera. Flaga musi spełniać pięć zasad dobrej flagi określonych przez <a href="#">NAVA, - Północnoamerykańskie Stowarzyszenie Weksylologiczne</a>.</p> <p><b>Prostota:</b> Flaga powinna być na tyle prosta, że nawet dziecko byłoby w stanie narysować ją z pamięci.</p> <p><b>Sensowny symbolizm:</b> Pojawiające się na fladze obrazy, kolory i wzory powinny odnosić się do symbolizowanych przez nie cech.</p> <p><b>2-3 podstawowe kolory:</b> Ogranicz liczbę kolorów na fladze do trzech wyraźnie kontrastujących kolorów ze standardowej palety.</p> <p><b>Zero słów i pieczęci:</b> Nigdy nie umieszczaj na fladze słów ani pieczęci organizacji.</p> <p><b>Wyróżniaj lub odnoś się:</b> Unikaj kopiowania innych flag, ale korzystaj z podobieństw, by zaznaczyć więzi.</p>										
<p><b>Zadanie 6:</b></p>  <p><b>Prezentacja</b></p>	<p>Uczniowie przedstawiają flagę swojej grupy reszcie klasy. Wszystkie grupy głosują na Padlecie, wybierając najlepszą flagę i dodając komentarze!</p>	15'									
<p><b>Lekcja 2</b> <span style="margin-left: 150px;"><b>DSI-4 – 🚩 Fajne Flagi 🚩</b></span></p>		90'									
<p><b>Zadanie 1:</b></p>  <p><b>Współpraca w grupach z użyciem komputera</b></p>	<p>Uczniowie wchodzi na stronę <a href="#">Kraje UE w skrócie</a> aby dowiedzieć się, które państwa należą do Unii Europejskiej i gdzie znajdują się ich stolice. Wspólnie z grupą zapisują notatki na Karcie pracy 2 i uzupełniają następujące informacje w tabeli :</p> <table border="1" data-bbox="430 1489 1292 1653"> <thead> <tr> <th>KRAJ</th> <th>STOLICA</th> <th>FLAGA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Grecja</td> <td>Ateny</td> <td></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Jeżeli wystarczy czasu, uczniowie mogą również pogrupować flagi ze względu na kształty i wzory (np. pionowe paski, poziome paski, krzyże, inne). Po zakończeniu pracy zapisują opracowany w edytorze tekstu dokument opatrzony nazwą swojej grupy na pulpicie komputera.</p>	KRAJ	STOLICA	FLAGA	Grecja	Ateny					25'
KRAJ	STOLICA	FLAGA									
Grecja	Ateny										
<p><b>Zadanie 2:</b></p> 	<p>Nauczyciel ogłasza klasie, że stworzą mapę państw Unii Europejskiej w programie <a href="#">GeoPuzzle</a>. GeoPuzzle to internetowe narzędzie, w którym łączy się kształt terytorium z odpowiednim miejscem na mapie, przeciągając je kursorem. Dzięki temu w ramach gry uczniowie mogą nauczyć się nazw i położenia każdego</p>	20'									

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<p><b>Współpraca w grupach z użyciem komputera</b></p>	<p>państwa, dobrze się przy tym bawiąc. Jeżeli uda im się szybko skończyć zadanie, mogą również rozwiązać inną układankę na stronie <a href="#">Kącika edukacyjnego Europa EU</a>.</p> <p>Każda grupa zasiada do komputera. Uczniowie rozwiązują układankę i bawią się. Po ukończeniu układanki każda grupa robi zrzut ekranu i zamieszcza rozwiązana układankę na <a href="#">Padlecie</a> lekcyjnym..</p> <p><b>Cele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nauka poruszania się po mapie;</li> <li>• Rozwinięcie umiejętności mapowania;</li> <li>• Krytyczne przetworzenie informacji;</li> <li>• Nauczenie się państw UE;</li> <li>• Nauczenie się stolic państw UE;</li> <li>• Opublikowanie wyniku pracy w internecie;</li> <li>• Zapisanie pracy na pulpicie komputera.</li> </ul> <p><b>Umiejętności XXI wieku</b> Porozumiewanie się, współpraca, myślenie krytyczne</p>	
<p><b>Zadanie 3</b></p>  <p><b>Współpraca w grupach z użyciem komputera</b></p>	<p>Po rozwiązaniu układanki przez uczniów nauczyciel prosi, by weszli na platformę Europeana aby wyszukać, znaleźć i ściągnąć zdjęcia prawdziwych flag (a nie szkicu czy rysunku) wszystkich państw UE. Uczniowie tworzą na pulpicie komputera folder opatrzony nazwą swojej grupy i zapisują w nim wszystkie zdjęcia. <i>By móc ściągnąć i zapisać zdjęcia flag poprosiliśmy o zezwolenie Królewskich Muzeów Greenwich - Narodowego Muzeum Morskiego, które zostało nam przyznane (więcej informacji w uwagach nauczyciela).</i> Uczniowie wchodzić na następującą stronę:</p> <p><a href="#">Europeana Free to Use Images</a> <a href="#">National flags</a> <a href="#">Ceremonial artifact: flag, national</a></p> <p><b>Cele:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wyszukanie informacji na Platformie Europeana;</li> <li>• Wyszukanie materiałów w internecie z zastosowaniem konkretnych kryteriów;</li> <li>• Ściągnięcie i zapisanie zdjęć w folderze komputerowym</li> </ul> <p><b>Umiejętności XXI wieku</b> Porozumiewanie się, współpraca, myślenie krytyczne, umiejętność korzystania z technologii, umiejętność korzystania z informacji</p>	45'
<p><b>Lekcja 3</b></p>	<p><b>DSI-4 –  Fajne Flagi </b></p>	45'
<p><b>Współpraca w grupach z użyciem komputera:</b></p>		

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p style="text-align: center;"><b>Uczniowie pracują na komputerze w czteroosobowych grupach</b>  <b>Każda grupa przyjmuje rolę</b></p>	
	<p><b>Grupa 1: Weksylograficy</b></p> <p>Większość szkół i uczelni wywiesza na kampusie flagi i sztandary. W związku z tym Dyrektor szkoły i Rada nauczycieli rozważają zaprojektowanie jedynej w swoim rodzaju flagi szkoły z pieczęcią lub maskotką i w kolorach szkoły. Waszą grupę wyznaczono do zaprojektowania flagi szkoły jako jej oficjalnego symbolu, zamieszczonego na stronie internetowej szkoły i zawieszanego przed budynkiem szkoły razem z flagą narodową. Co trzeba zrobić: U uruchomić <a href="#">Scratch's Flag Designer</a> i zaprojektować flagę. Wybierać Podział, Nakładanie się, Kolory i Symbole flagi. Wybór powyższych elementów flagi trzeba będzie uzasadnić na etapie prezentacji, weźcie więc pod uwagę kulturę szkoły, jej program, program krajowy i działania oraz dokument, który zamieściliście w Padlecie lekcji.</p> <p>Wasza flaga musi spełniać pięć zasad dobrego projektu flagi określonych przez <a href="#">NAVA</a>.</p> <p><b>Prostota:</b> Flaga powinna być na tyle prosta, że nawet dziecko byłoby w stanie narysować ją z pamięci.</p> <p><b>Sensowny symbolizm:</b> Pojawiające się na fladze wizerunki, kolory czy wzory powinny odnosić się do symbolizowanych przez nie cech.</p> <p><b>2-3 podstawowe kolory:</b> Ogranicz liczbę kolorów na fladze do trzech wyraźnie kontrastujących kolorów ze standardowej palety.</p> <p><b>Zero słów i pieczęci:</b> Nigdy nie umieszczaj na fladze słów ani pieczęci organizacji.</p> <p><b>Wyróżniaj lub odnoś się:</b> Unikaj kopiowania innych flag, ale korzystaj z podobieństw, by zaznaczyć więzi.</p> <p>Po zakończeniu pracy władajcie flagę i udostępnijcie ją na <a href="#">Padlecie</a> lekcji.</p>	<p>45'</p>
	<p><b>Grupa 2: Weksylografowie</b></p> <p>Wasz grupa rozważa ustanowienie pozaprogramowego koła szkolnego poświęconego badaniu flag. Członkowie tego koła powinni uwielbiać flagi i interesować się ich zamysłem, znaczeniem i skutecznością oraz sposobami, w jakie flagi przekazują złożone pojęcia poprzez kolory i linie, bez słów. Ponadto będziecie reprezentować szkołę w konkursach weksylogicznych, we współpracy z zespołem weksylografów. W związku z tym stworzycie <b>plakat reklamujący klub i zapraszający do zapisów</b>. Możecie korzystać ze znalezionych na Europeanie zdjęć, o ile jest to dozwolone. W przeciwnym wypadku skorzystajcie z wyobraźni.</p>	

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>Będziecie musieli znaleźć nazwę dla koła oraz cel i powód, dla którego zainteresowane osoby powinny do niego przystąpić. Aby zaprojektować plakat, uruchomcie program <a href="#">Canva</a>, wybierzcie "Stwórz projekt" i wybierzcie opcję "Plakat". Zaprojektujcie plakat. Po ukończeniu pracy udostępnijcie plakat na <a href="#">Padlecie</a> lekcji..</p>	
	<p><b>Grupa 3: Weksylofile</b>          Jako weksylofile, wasza grupa kolekcjonuje i wystawia flagi. Zapoznajcie się z dokumentem zawierającym flagi państw UE z podziałem na wzory na <a href="#">Padlecie</a> lekcji. Skorzystajcie również ze zdjęć znalezionych na platformie Europeana, o ile jest to dozwolone. W przeciwnym wypadku skorzystajcie z wyobraźni. Stwórzcie kilka gifów, aby przedstawić kolekcję flag waszego koła szkolnego. Wejdźcie na <a href="#">Giphy</a>. Zalogujcie się i stwórzcie gify. Możecie również stworzyć kolaż ze zdjęć korzystając z <a href="#">Photo Collage</a>. Po ukończeniu pracy udostępnijcie gify i kolaże na <a href="#">Padlecie lekcji</a>.</p>	
	<p><b>Grupa 4: Weksylionerzy</b>          Weksylioner to osoba aktywnie projektująca lub korzystająca z flag lub zaangażowana w promowanie szczególnego poglądu i/lub punktu widzenia na flagi. Jako zespół weksylionerów, zbadacie flagi UE i przygotujecie prezentację, w której muszą znaleźć się następujące punkty:  <a href="#">Unia Europejska</a>          Flaga, Symbolizm, Hymn narodowy, Wartości, Waluta, Języki.  <a href="#">Kraje UE w skrócie</a>          Na potrzeby prezentacji skorzystajcie z narzędzia Web 2.0 <a href="#">Powtoon</a>. - wzór 5 TIPS. Po ukończeniu pracy udostępnijcie prezentację na <a href="#">Padlecie</a> lekcji.</p>	
	<p><b>Cele trzeciej sesji:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wyszukanie informacji na platformie Europeana;</li> <li>• Wyszukanie materiałów w internecie z zastosowaniem konkretnych kryteriów;</li> <li>• Ściągnięcie i zapisanie zdjęć w folderze komputerowym</li> <li>• Skorzystanie z niektórych narzędzi Web 2.0</li> </ul> <p><b>Umiejętności XXI wieku</b>          Porozumiewanie się, współpraca, myślenie krytyczne, umiejętność korzystania z technologii, umiejętność korzystania z informacji</p>	
<p><b>Lekcja 4</b></p>	<p><b>DSI-4 – 🇪🇺 Fajne Flagi 🇪🇺</b></p>	<p>45'</p>
<p><b>Zadanie 1:</b></p>	<p><b>Prezentacje grupowe</b>          Każda grupa przedstawia klasie wynik swojej pracy. Każda grupa omawia swoją pracę, mając możliwość wyświetlenia jej z rzutnika</p>	<p>25'</p>

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
 <p><b>Prezentacja</b></p>	lub na tablicy interaktywnej. Każda grupa wybiera rzecznika i określa limit czasowy wypowiedzi każdego rzecznika (maksymalnie 5 minut). Poproście rzecznika o podsumowanie kluczowych przemyśleń zawartych w pracy. Po przedstawieniu pracy przez wszystkie grupy, nauczyciel podsumowuje wyniki i owoce lekcji. <b>Cele:</b> Ustne przedstawienie prezentacji. Wzmocnienie umiejętności porozumiewania się. <b>Umiejętności XXI wieku</b> Współpraca, komunikacja, inicjatywa, produktywność i rozliczalność	
 <p><b>Zadanie 2:</b> <b>Podsumowanie</b></p>	Nauczyciel gromadzi opinie uczniów na temat lekcji przy pomocy następujących pytań: Czy podobała ci się lekcja? Co podobało ci się najbardziej? Co podobało ci się najmniej? Czego się nauczyłeś/aś? <b>Cele:</b> Uzyskanie od uczniów informacji zwrotnej Ewaluacja lekcji <b>Umiejętności XXI wieku</b> Współpraca, porozumiewanie się, myślenie krytyczne, rozliczalność	10'
 <p><b>Zadanie 3</b> <b>Ocena</b></p>	Uczniowie oceniają wyniki pracy głosując na Padlecie lekcji (ocena rówieśnicza). Nauczyciel ocenia scenariusz zajęć, korzystając z Tabeli kryteriów oceny DSI 4 Europeany (samoocena) <b>Cele:</b> Rozwinięcie umiejętności oceniania <b>Umiejętności XXI wieku</b> Współpraca, porozumiewanie się, rozliczalność	10'

### Ocena

Ocena rówieśnicza: Ocena rówieśnicza to technika uczenia się oparta na współpracy, w ramach której uczniowie oceniają pracę swoich kolegów, którzy z kolei oceniają ich pracę. Dzięki temu uczniowie uzyskują informacje dotyczące jakości swojej pracy, którym często towarzyszą pomysły i strategie poprawiania wyników. W niniejszym scenariuszu każda grupa oceniła wyniki pracy innych grup oddając głos w cyfrowym folderze dydaktycznym scenariusza zajęć, którym jest Padlet lekcji.

Samoocena: Tabele umożliwiają nauczycielom i uczniom dokonanie oceny lekcji na podstawie złożonych i obiektywnych kryteriów oraz stanowią ramy samooceny, refleksji i oceny rówieśniczej. W niniejszym scenariuszu nauczyciel dokonał samooceny scenariusza zajęć, korzystając z tabeli stworzonej w ramach kursu online Europeana Akademii European Schoolnet (Załącznik). Uczniowie skorzystali ze stworzonej przez nauczyciela tabeli, by ocenić poziom osiągnięcia celów lekcji (Załącznik).

\*\*\*\*\*PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Uwagi nauczyciela

Zajęcia spodobały się uczniom, byli też bardzo zadowoleni ze swojej pracy. Niektórym z nich brakowało podstawowych umiejętności informatycznych, jednakże z pomocą kolegów z grupy i nauczyciela zdołali ukończyć powierzone im zadania. Nie byli w stanie znaleźć w portalu Europeana flag państw członkowskich UE, zasugerowali więc, że Europeana powinna wzbogacić kolekcję o temat flag! Ponadto wszystkie znalezione przez nich wizerunki flag były opatrzone prawami autorskimi, wysłali więc e-mail do Muzeów Królewskich Greenwich - Narodowego Muzeum Morskiego z prośbą o udzielenie zgody na wykorzystanie zdjęć w ramach lekcji. Muzeum przychyliło się do prośby, zgadzając się na darmowe ściągnięcie flag bezpośrednio z linków na warunkach licencji Creative Commons Attribution, Non-commercial, No Derivatives (CC BY-NC-ND). Uczniowie świetnie bawili się podczas zajęć i stwierdzili, że dowiedzieli się wielu rzeczy na temat flag UE i weksylologii!

### **E-MAIL dotyczący prośby o zezwolenie na użycie zdjęć flag:**

Dziękujemy za pytanie i za zainteresowanie flagami z naszej kolekcji.

Cyfrowe wersje zdjęć przedmiotów znajdziecie na stronie Picture Library oraz na naszej stronie Collections Online. Pierwsza z nich jest komercyjną stroną udzielania licencji, z której można ściągnąć za darmo obrazy w słabej rozdzielczości lub nabyć obrazy w wysokiej rozdzielczości. Druga strona - Collections Online - jest stroną czysto badawczą, więc, jak sami zauważycie, niektóre z obrazów nie są najlepszej jakości.

Potrzebne Wam obrazy znajdziecie w poniższych linkach:

- AAA0514: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/514.html>
- AAA0529: [http://images.rmg.co.uk/en/search/do\\_quick\\_search.html?q=AAA0529](http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0529)
- AAA0486: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/486.html>
- AAA0544: [http://images.rmg.co.uk/en/search/do\\_quick\\_search.html?q=AAA0544](http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0544)
- AAA0535: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/535.html>
- AAA0549: [http://images.rmg.co.uk/en/search/do\\_quick\\_search.html?q=AAA0549](http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0549)
- AAA0422: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/422.html>
- AAA0463: [http://images.rmg.co.uk/en/search/do\\_quick\\_search.html?q=AAA0463](http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0463)

Jeżeli nie przeszkadza Wam korzystanie z plików w niskiej rozdzielczości 72dpi, możecie ściągnąć je za darmo korzystając bezpośrednio z powyższych linków na warunkach licencji Creative Commons Attribution, Non-commercial, No Derivatives (CC BY-NC-ND).

Licencja Creative Commons umożliwia następujące wykorzystanie, bez opłaty i bez konieczności uzyskania dalszej zgody -

- Dokumenty akademickie/szkolne i w celach nieukratywnych, samodzielnie publikowane kroniki historii rodzinnej o **nakładzie poniżej 1 000 sztuk** (wykluczając umieszczenie na okładce)
- Prace akademickie i eseje studenckie nieprzeznaczone do publikacji
- Darmowe wykłady lub prezentacje edukacyjne
- Użytek osobisty, na potrzeby niekomercyjnych stron internetowych i blogów o celach głównie informacyjnych

Zapoznajcie się z naszymi warunkami darmowego używania obrazów tutaj (pragniemy zwrócić uwagę, że przedmiotem naszych warunków licencji Creative Commons są jedynie te obiekty z kolekcji, których licencja wygasa): [http://images.rmg.co.uk/en/pages/pricelist\\_page.html](http://images.rmg.co.uk/en/pages/pricelist_page.html)

Jeżeli potrzebujecie pliku JPG w wysokiej rozdzielczości, możecie w dalszym ciągu korzystać z naszej biblioteki Picture Library i zakupić licencję oraz obraz w wysokiej rozdzielczości. Rejestrując konto, a następnie wyszukując numery referencyjne (kody AAA) każdego przedmiotu, możecie wybrać odpowiedni opis wykorzystania w koszyku i dokonać płatności.

Jeżeli potrzebujecie obrazów flag w wysokiej rozdzielczości nie znajdujących się na naszej stronie Picture Library, dajcie mi znać - poinformuję Was o kosztach nowego zdjęcia.

Dajcie mi znać jeżeli macie dalsze pytania.

Z pozdrowieniami,

**Francesca Gallo**

Koordynator Sprzedaży Obrazów

Tel. stacjonarny +44 (0)208 312 6558

**Royal Museums Greenwich**

National Maritime Museum | *Cutty Sark*

Royal Observatory | The Queen's House

+44 (0)208 858 4422

### Sugestie dalszego wykorzystania w innych dziedzinach lub w innym kontekście

WF > Igrzyska Olimpijskie, flagi świata, hymny narodowe, medale, sporty itd.) (Tokio 2020)

Edukacja religijna > Religia (symbole religijne na flagach, flagi religijne)

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE > Flagi rządowe, flagi ruchów praw obywatelskich

MUZYKA > hymny narodowe

INFORMATYKA > Kodowanie > Alfabet flag i numery flag

CHEMIA > Układ okresowy flag

PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ > Euro kontra poprzednia waluta

HERALDYKA > tworzenie, eksponowanie i badanie oznaczeń herbowych

FILATELISTYKA > nauka poświęcona znaczkom pocztowym i historii poczty, kolekcjonowanie, docienianie znaczków i innych obiektów filatelistycznych

KARTOGRAFIA > badanie i tworzenie map

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ORZEŁ I RESZKA: ANATOMIA MONETY

### Tytuł

Orzeł i reszka: anatomia monety

### Autor (lub Autorzy)

Andreas Galanos

### Konspekt

Niniejszy scenariusz zajęć porusza temat wizerunków widniejących na euromonetach i banknotach. Na początku uczniowie przyglądają się zdjęciom monet z Kolekcji Europeany i przygotowują listę przedstawionych na nich rzeczy. Następnie przyglądają się awersom i rewersom euromonet oraz wyszukują i prezentują przedstawienia narodowej strony wybranej przez nich monety krajowej. Następnie omawiają znaczenie budynków przedstawionych na eurobanknotach i wyszukują w Kolekcjach Europeany informacje na temat stylów/okresów w architekturze europejskiej przedstawionych na różnych nominałach. W ramach ostatniego ćwiczenia są proszeni o zaprojektowanie nowych euromonet i banknotów inspirowanych różnymi aspektami cywilizacji europejskich przedstawionych na obrazach z Kolekcji Europeany.

### Słowa kluczowe

Euro, Unia Europejska, monety, banknoty, Europa.

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Historia, Język nowogrecki, Obywatelstwo
<b>Temat</b>	Euromonety i banknoty
<b>Wiek uczniów</b>	14-15 lat (i starsi) Jeżeli scenariusz jest przeprowadzany w języku angielskim, uczniowie muszą znać go przynajmniej na poziomie B1 ze względu na złożoną naturę ćwiczeń, której towarzyszy odpowiednio trudny język. W każdym razie, aby skutecznie zmierzyć się z zadaniami, uczniowie potrzebują zaawansowanych umiejętności cyfrowych.
<b>Czas przygotowania</b>	Jeżeli uczniowie nie znają jeszcze używanych w scenariuszu narzędzi Web, potrzebne będzie poświęcenie 1-2 godzin lekcyjnych na przedstawienie ich. Godziny te można również wykorzystać do przedstawienia uczniom Kolekcji Europeany i licencji Creative Commons. W tym przypadku przydatna może okazać się pomoc nauczyciela informatyki. Nauczyciel będzie musiał poświęcić kilka godzin w domu na przygotowanie ankiety ewaluacyjnej, quizu oceniającego, Padletów i innych potrzebnych do przeprowadzenia ćwiczeń materiałów.
<b>Czas nauczania</b>	2-8 godzin lekcyjnych Scenariusz zajęć podzielony jest na trzy sesje, z których każdą można przeprowadzić podczas dwóch następujących po sobie godzinach

### Tabela podsumowująca

	<p>zajęciowych. Pierwsza sekwencja obejmuje Ćwiczenia #1 i #2, druga - Ćwiczenie #3, a czwarta Ćwiczenie #4. W zależności od zamierzonych celów, można zdecydować się na przeprowadzenie jednej lub więcej sekwencji. Dwie ostatnie godziny lekcyjne są poświęcone na prezentację i ocenę.</p>
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<p><b>Narzędzia internetowe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Padlet</a></li> <li>• <a href="#">Thinglink</a></li> </ul> <p><b>Zasoby:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Historiana</a></li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• monety i banknoty euro</li> <li>• papier, ołówki itd. (jeżeli uczniowie nie zdecydują się na cyfrowe projektowanie nowych euromonet i banknotów)</li> </ul>
<b>Użyte zasoby Europeany</b>	<p><b>Wyniki wyszukiwania, takie jak poniższe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Coins</a></li> <li>• <a href="#">Banknotes</a></li> <li>• <a href="#">Baroque</a></li> <li>• <a href="#">Romanesque</a></li> <li>• <a href="#">Gothic</a></li> </ul> <p><b>Exhibitions:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Art Nouveau</a></li> <li>• <a href="#">Art Nouveau. A Universal Style</a></li> <li>• <a href="#">The Inspiration of nature. Faces of Europe: chapter four</a></li> <li>• <a href="#">Painting Modern Lives</a></li> <li>• <a href="#">Revolution and war</a></li> <li>• <a href="#">European Sport Heritage. From the Olympic Games to the Champions League</a></li> <li>• <a href="#">Explore the World of Musical Instruments</a></li> </ul>

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Niniejszy scenariusz zajęć przyjmuje podejście międzydyscyplinarne, łączące cele z zakresu trzech różnych przedmiotów wchodzących w skład greckiego programu 9 klasy. **Język grecki:** obejmuje moduł w całości poświęcony Unii Europejskiej. Wśród zawartych w module materiałów znajduje się tekst dotyczący elementów widniejących na eurobanknotach. **Obywatelstwo:** jeden moduł w całości poświęcony jest Unii Europejskiej i jej roli. **Historia:** uczniowie są proszeni o zaprojektowanie nowych monet i banknotów euro, w ramach czego mogą wybrać przedstawienie wydarzeń historycznych o dużym znaczeniu dla Europy od 1815 roku po dzień dzisiejszy - w okresie ujętym w greckim krajowym programie edukacyjnym 9

klasy. Ponieważ uczniowie mogą również zdecydować o przedstawieniu na swoich projektach innych aspektów cywilizacji europejskiej (nauki ścisłe, krajobrazy, itd.), scenariusz zajęć można połączyć również z innymi przedmiotami, takimi jak Geografia, Fizyka itd.

### Cel zajęć

Projekt ma na celu zapoznanie uczniów z euro jako oficjalną walutą 19 europejskich państw. W wyniku zajęć uczniowie powinni:

- zrozumieć, że widniejące na monetach elementy mają znaczenie ideologiczne i kulturowe,
- zdać sobie sprawę, że euromonety mają stronę wspólnotową i stronę krajową,
- być w stanie wyjaśnić znaczenie elementów widniejących na eurobanknotach,
- rozpoznawać różne style europejskiej architektury przedstawione na różnych nominałach.

### Wynik zajęć

Podczas projektu uczniowie powinni stworzyć kilka dokumentów, w zależności od przeprowadzonych ćwiczeń:

- prezentacje dotyczące obrazów widniejących na krajowej stronie euromonet z różnych państw
- Padlety zawierające zdjęcia europejskich budynków w danym stylu architektonicznym (odpowiadającym różnym stylom przedstawionym na nominałach eurobanknotów)
- projekty (cyfrowe lub ręczne) nowych euromonet i banknotów (inspirowane różnymi aspektami cywilizacji europejskiej)

### Tendencje

**Metoda projektów:** uczniowie dostają zadania oparte na faktach, rozwiązują zagadnienia problemowe i pracują w grupie.

**Uczenie się we współpracy:** Większość zawartych w scenariuszu ćwiczeń wymaga pracy w grupie.

**Nauka przez rozrywkę:** Ostatnie ćwiczenie obejmujące fikcyjny scenariusz wzbogaca projekt o rozrywkową nutę, umożliwiając uczniom jednoczesną naukę i zabawę.

**Wyszukiwanie i uczenie się wzrokowe:** podczas projektów uczniowie pracują głównie z obrazami przedstawionymi na monetach i banknotach lub z obrazami cyfrowymi.

**Materiały dydaktyczne:** Niniejszy scenariusz zajęć osiąga swoje cele przy użyciu zasobów internetowych.

### Umiejętności XXI wieku

#### Umiejętność uczenia się i innowacji

- Kreatywność:** uczniowie są proszeni o stworzenie własnych projektów dla "nowego euro", korzystając ze swojej kreatywności.
- Myślenie krytyczne:** uczniowie są pytani o opinię na temat znaczenia obrazów widniejących na monetach i banknotach, stojącej za nimi ideologii i promowanych przez nie wartości.

- Współpraca: aby wykonać większość ćwiczeń, uczniowie muszą pracować w grupach

### Umiejętności informatyczne, medialne i technologiczne

- Umiejętności informatyczne: w ramach ćwiczeń uczniowie są proszeni o skorzystanie z różnych narzędzi internetowych i zasobów cyfrowych.

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Ćwiczenie #1 (wyszukiwanie informacji): Obrazy widniejące na monetach i banknotach</b>	Po krótkim przedstawieniu tematu przez nauczyciela, uczniowie wyszukują w Kolekcjach Europeany zdjęcia <a href="#">monet</a> i <a href="#">banknotów</a> . Po obejrzeniu kilku zdjęć spisują na papierze, indywidualnie, listę przedstawionych na nich elementów, takich jak twarze monarchów, zwierzęta, symbole narodowe, rośliny, krajobrazy itd. Klasa omawia znaczenie tych obrazów i możliwe powody stojące za ich wyborem. Następnie są proszeni o wyjęcie z kieszeni posiadanych euromonet i uważne przyjrzenie się oby stronom. W ten sposób uczniowie zwracają uwagę na fakt, że nie wszystkie euromonety pochodzą z tego samego kraju oraz że każdy kraj umieścić na monetach inne wizerunki.	20'
<b>Ćwiczenie #2 (praca w grupie, wyszukiwanie informacji, prezentacja): Euro monety</b>	Uczniowie zostają podzieleni na grupy. Każdej grupie przypisane zostaje inne państwo Strefy Euro, a ich zadaniem jest wyszukanie i przedstawienie informacji dotyczących obrazu widniejącego na krajowej stronie monety przypisanego im kraju. Prezentacje mogą przygotować w PowerPoincie, Windows Movie Makerze i <a href="#">Thinglinku</a> .	70'
<b>Ćwiczenie #3 (praca w grupach, wyszukiwanie informacji): Euro banknoty</b>	Uczniowie są proszeni o przyjrzenie się obrazom widniejącym na banknotach euro. Omawiają widniejące na nich budynki: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Co oznaczają okna i mosty?</i></li> <li>• <i>Czy wartości te są bliskie UE?</i></li> <li>• <i>Czy sami wybraliby inne symbole?</i></li> </ul> Uczniowie są podzieleni na siedem grup, z których każda otrzymuje inny banknot euro innego nominału. Każda grupa musi wyszukać informacje na temat stylu/okresu w europejskiej architekturze widniejącego na przypisanym jej nominale i przedstawić budynki w tym stylu/z tego okresu z całej Europy na pulpicie <a href="#">Padletu</a> . 5 euro: Styl klasyczny 10 euro: Styl romański 20 euro: Styl gotycki 50 euro: Styl renesansowy 100 euro: Barok i Rokoko	90'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>200 euro: Architektura stali i szkła (XIX wiek)            500 euro: Współczesna architektura XX wieku [od 27 kwietnia 2019 roku banki centralne strefy euro nie emitują już tego banknotu, pozostaje on jednak legalnym nominałem i może służyć jako środek płatniczy.]</p> <p>Mogą się przy tym posiłkować Kolekcjami Europeany, wpisując słowa kluczowe, takie jak Barok, styl romański, Gotyk itd., aby znaleźć odpowiednie obrazy.            Przykładowo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Baroque</a></li> <li>• <a href="#">Romanesque</a></li> <li>• <a href="#">Gothic</a></li> </ul> <p>Mogą również skorzystać z następujących kolekcji:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Art Nouveau</a></li> <li>• <a href="#">Art Nouveau – a Universal Style</a></li> </ul>	
<p><b>Ćwiczenie #4 (praca w grupie, stworzenie ostatecznego produktu): fikcyjny konkurs</b></p>	<p>Ostatnie ćwiczenie ma wzbogacić projekt o akcent rozrywkowy. Uczniowie otrzymują fikcyjny scenariusz: "UE zdecydowała zaprojektować od nowa wszystkie banknoty i monety euro, możecie więc stworzyć własne projekty i wziąć udział w konkursie". Każda grupa tworzy pełną serię siedmiu banknotów i monet inspirowanych różnymi aspektami cywilizacji europejskiej: sportem, nauką, sztuką, muzyką, historią, literaturą, naturą, historią. W tym celu są proszeni o skorzystanie z różnych aplikacji do edycji zdjęć, takich jak VSCO, lub opcji edycji zdjęć na smartfonach, tak by nałożyć zdjęcia twarzy, krajobrazów i obrazów na istniejące monety i banknoty euro. Jeżeli ich umiejętności cyfrowe nie są zbyt zaawansowane, mogą narysować swoje projekty, inspirowane wybranymi zdjęciami. Zdjęcia można zaczerpnąć z następujących wystaw Europeany:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">The Inspiration of nature. Faces of Europe: chapter four</a></li> <li>• <a href="#">Painting Modern Lives</a></li> <li>• <a href="#">Revolution and war</a></li> <li>• <a href="#">European Sport Heritage. From the Olympic Games to the Champions League</a></li> <li>• <a href="#">Explore the World of Musical Instruments</a></li> </ul> <p>Jeżeli wybór uczniów padnie na wydarzenia historyczne, mogą czerpać inspirację z <a href="#">Historiany</a>. Na tym etapie nauczyciel powinien zwrócić uwagę uczniów na kwestie licencji i zachęcić ich do</p>	<p>90'</p>

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	korzystania z obrazów, które można udostępnić i modyfikować pod warunkiem odpowiedniej atrybucji.	
<b>Ocena</b>	Grupy przedstawiają swoje projekty klasie i wysłuchują uwag innych uczniów. Uczniowie są oceniani na podstawie cyfrowego quizu, wypełniają też kwestionariusz ewaluacyjny stanowiący informację zwrotną na temat Scenariusza zajęć.	90'

### Ocena




Ocena grupy przybiera postać dyskusji klasowej dotyczącej wyników pracy w ramach każdego ćwiczenia, zgodnie z następującymi kryteriami:

**Współpraca:** Czy wszyscy członkowie grupy przyczynili się do pracy? Czy decyzje były podejmowane wspólnie? Czy uczniowie podzielili się odpowiedzialnością?

**Ukończenie pracy:** Czy grupa ukończyła wszystkie oczekiwane prace? Czy wywiązała się z tego terminowo?

**Jakość stworzonej pracy:** Czy grupa pracowała zgodnie z instrukcjami? Czy w jej pracy pojawił się element kreatywności? Czy dokonali atrybucji obrazów zgodnie z licencją Creative Commons?

W ocenie indywidualnej można posłużyć się następującym krótkim quizem (poprawne odpowiedzi są zaznaczone na zielono):

Quiz ewaluacyjny	
<p> <b>Czy wszystkie monety w UE wyglądają tak samo po obu stronach?</b></p>	
<p>Tak</p> <p><b>Nie</b></p>	
<p> <b>Co symbolizują mosty przedstawione na banknotach euro?</b></p>	
<p>a. rozwój technologiczny</p> <p><b>b. współpracę i komunikację</b></p> <p>c. rozwój finansowy</p>	
<p> <b>Połącz nominały banknotów euro (Kolumna A) z odpowiednim widniejącym na nich stylem europejskiej architektury (Kolumna B):</b></p>	
<p>A</p> <p>5 euro</p> <p>10 euro</p> <p>20 euro</p> <p>50 euro</p> <p>100 euro</p>	<p>B</p> <p>Barok</p> <p>Gotyk</p> <p>Styl klasyczny</p> <p>Renesans</p> <p>Styl romański</p>
<p><b>[odpowiedzi: 5=Styl klasyczny, 10=Styl romański, 20=Gotyk, 50=Renesans, 100=Barok]</b></p>	

✚ Które z opracowanych przez Twoich kolegów i koleżanki z klasy projektów dla "nowego euro" wydają ci się najciekawsze i dlaczego? (50-60 słów)

\*\*\*\*\*PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Uczniów poproszono o podzielenia się opinią na temat przeprowadzonego scenariusza zajęć, wypełniając następującą ankietę:

<https://www.surveymonkey.com/r/SVFPXV3> (tłumaczenie na język angielski)

### Uwagi nauczyciela

Jestem bardzo zadowolony z przeprowadzonych zajęć, ponieważ uczniowie jednogłośnie stwierdzili, że projekt był bardzo ciekawy i pomógł im dowiedzieć się nowych rzeczy. Moim głównym celem było skłonienie ich do refleksji nad ideologią, na której opiera się wybór wizerunków widniejących na banknotach i monetach oraz zbadania używanych na co dzień banknotów i monet z tej właśnie perspektywy. Byłem pod wrażeniem żywej i głębokiej dyskusji, która wywiązała się między uczniami, gdy komentowali obrazy, które różne europejskie państwa wybrały na krajową stronę euromonet. Szczególnie ucieszył mnie fakt, że uczniom ogromnie spodobało się ostateczne ćwiczenie: projektowanie "nowego euro" dało im okazję do wyzwolenia kreatywności, z czego skrzętnie skorzystali. Ćwiczenie dodało całemu projektowi wymiaru zabawy. Ogólnie rzecz biorąc, przeprowadzenie scenariusza przebiegło sprawnie, a jedynym problemem był fakt, że niektórych ćwiczeń nie udało się skończyć w klasie i trzeba było dokończyć je w domu. Zwłaszcza ćwiczenia #2 i #4 okazały się bardziej czasochłonne niż przewidywano - uczniowie potrzebowali więcej czasu na przejrzanie zasobów, a następnie stworzenie prezentacji i prac. Dobrze byłoby więc wziąć to pod uwagę i przewidzieć więcej czasu na wykonanie tych ćwiczeń, jeżeli mają być one przeprowadzone w klasie.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - OPOWIEŚCI RADIOWE

### Tytuł

Opowieści radiowe

### Autor (lub Autorzy)

Theodora S. Tziampazi

### Konspekt

Niniejszy scenariusz zbliża dwie europejskie wspólnoty ([European School Radio](#)) i [Teaching with Europeana](#)), aby zachęcić uczniów do odkrycia radia i zdobycia doświadczenia w tworzeniu i uczestnictwie w produkcjach radiowych. Dokładniej mówiąc, dzieci wspólnie tworzą [piosenkę](#) i uczestniczą w programie radiowym. Ponadto wyszukują, organizują i wizualizują informacje na temat radia, zastanawiając się nad jego ewolucją w przyszłości. Są zachęcane do krytycznego zastanowienia się nad rolą radia w naszym życiu i nad potrzebą komunikacji i wyrażania się poprzez media i społeczność.

### Słowa kluczowe

Radio, historia radia, piosenka, program radiowy, wspólnoty europejskie

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Język, Muzyka, Informatyka, Sztuka, Język angielski
<b>Temat</b>	Radio
<b>Wiek uczniów</b>	11-12 lat
<b>Czas przygotowania</b>	4 godziny (dla twórcy - w przypadku przeprowadzenia jedynie części scenariusza, nie potrzeba długiego przygotowania. Więcej na ten temat w Uwagach nauczyciela.)
<b>Czas nauczania</b>	16 godzin (osobie przeprowadzającej może zabrać około 5 godzin. Więcej na ten temat w Uwagach nauczyciela.)
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a></li> <li>• <a href="https://www.tiki-toki.com/">https://www.tiki-toki.com/</a></li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	Papier, flamastry, instrument muzyczny (w moim przypadku ukulele), karty pracy
<b>Użyte zasoby Europeany</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Radio Nikola Tesla 2 – changing Frequency</a></li> <li>• <a href="#">Analog Radio</a></li> <li>• <a href="#">Produktfoto av en radio</a></li> <li>• <a href="#">search for ραδιογραμμόφωνο</a></li> <li>• <a href="#">B&amp;O Master de Luxe 513 K Radio AM-FM</a></li> <li>• <a href="#">bolig</a></li> <li>• <a href="#">Elforsyning, reklame, B &amp; O radio</a></li> </ul>

### Tabela podsumowująca

- [En liten jente sitter i en stol og en Radionette radio står på en liten hylle bak henne](#)

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Grecki narodowy program edukacyjny umożliwia przeprowadzanie projektów międzydiscyplinarnych i tematycznych. W szczególności podręcznik do Języka greckiego dla 6 klasy obejmuje moduł zatytułowany "Urządzenia" oraz ćwiczenie, w którym uczniowie są proszeni o wyszukanie informacji na temat historii i ewolucji narzędzia (np. radia).

### Cel zajęć

Po przeprowadzeniu zajęć uczniowie powinni posiadać szerszą wiedzę na temat radia, stworzyć produkcję radiową (piosenkę), wziąć udział w programie radiowym i krytycznie zastanowić się nad rolą i przyszłością radia.

### Wynik zajęć

Uczniowie stworzą piosenkę, plakat, cyfrową chronologię i tryptyk. Wezmą udział w dyskusji nad różnymi cechami radia.

### Tendencje

Metoda projektów, nauka oparta na współpracy, materiały dydaktyczne: przejście od podręczników do zasobów internetowych.

### Umiejętności XXI wieku

Umiejętności informatyczne, Umiejętność korzystania z mediów i technologii, Umiejętność uczenia się i innowacji - 4C (en. Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity - Myślenie krytyczne, Komunikacja, Współpraca, Kreatywność)

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
Emisje European School Radio - tworzenie piosenki	Konkurs na piosenkę <a href="#">"Make it heard 2020"</a> (" <a href="#">Niech cię usłyszą 2020</a> "), którego tematem było "Wysyłamy SOS - Ratujemy ziemię", zorganizowany w ramach <a href="#">Siódmego uczniowskiego festiwalu radiowego</a> przy udziale <a href="#">European School Radio</a> , zapoczątkował autentyczny projekt, przybliżający uczniów do świata radia w roli twórców treści radiowej. Uczniowie i nauczyciele wspólnie napisali	10 godzin

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>słowa do piosenki, skomponowali melodię, zaśpiewali i nagrali ją. Wynikiem ich pracy jest piosenka zatytułowana "There is no planet B", którą zgłoszono do konkursu jako wkład naszej szkoły. Piosence towarzyszy wizualizacja w postaci <a href="#">wideoklipu</a>. W opisie pod wideo znajdziesz więcej informacji na temat planowania lekcji w ramach projektu i podziękowania dla kolegów, z którymi współpracowałam przy jej wdrażaniu.</p>	
<b>Krytyczne Słuchanie</b>	<p>Co więcej, nasza szkoła wzięła udział w ocenie piosenek, ponieważ zespół organizacyjny przekazał nam pilotażowe <a href="#">materiały pomocnicze</a>, sugestie dydaktyczne i tabele umożliwiające zaangażowanie uczniów w krytyczne słuchanie. W Załączniku znajduje się próbka testowanych kryteriów i głosowania uczniowskiego po wysłuchaniu zgłoszeń innych szkół. Była to również okazja, by dzieci obliczyły średnie (matematyka). W ćwiczeniu wspierał nas nauczyciel Muzyki.</p>	1 godzi na
<b>Przyciąganie uwagi - rzut oka w przeszłość</b>	<p>Jest to ćwiczenie pomostowe, korzystające z naszego doświadczenia z ostatniego projektu jako bramy prowadzącej do świata radia, przy wsparciu cyfrowego dziedzictwa kultury. Innymi słowy, jest to pomost przerzucony między jedną (European School Radią) i drugą (Teachin with Europeana) społecznością europejską. Uczniowie nie są początkowo świadomi tego połączenia ("A teraz dowiemy się czegoś o radiu"), ponieważ nauczyciel chce, by jego ujawnienie było niespodziewane. Niniejsze ćwiczenie rozbudza przyszłe odniesienia.</p> <p>Odtwarzamy dwa pliki dźwiękowe z Europeany i pytamy uczniów, czy zdają sobie sprawę/wiedzą, czego słuchają.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">nagranie 1</a></li> <li>• <a href="#">nagranie 2</a></li> </ul> <p>Jeżeli uczniowie nie rozwiążą zagadki (co najprawdopodobniej im się nie uda), mówimy im, że są to dźwięki zmiany częstotliwości radiowej. Następnie porównują je ze sposobem, w jaki obecnie zmieniamy stacje radiowe na smartfonie, laptopie, radiu samochodowym.</p> <p>Następnie pokazujemy im kilka obrazów z Europeany, bez informacji ani tytułu:</p> <p>Co to za <a href="#">mebel</a>? a czym są <a href="#">te urządzenia</a>?</p> <p>Jak wyżej, informujemy uczniom czym są przedstawione przedmioty.</p>	10'
<b>Tryptyk</b>	<p>Jak zmieni się radio w przyszłości? Uczniowie wyobrażają sobie futurystyczny rozwój radia lub jego wynalazku w kontekście zintegrowanych mediów epoki internetu, inteligentnych urządzeń...</p>	20'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>Otrzymują tryptyk przedstawiający radio w przeszłości i obecnie i dostają za zadanie wyobrażenie sobie trzeciej wersji, radia przyszłości.</p> <p>"Przeszłość" przedstawia zaczerpnięte z Europeany <a href="#">zdjęcie</a> staroświeckiego radia.</p> <p>"Teraźniejszość" przedstawia zrzut ekranu <a href="#">aplikacji radiowej</a>. Karta pracy znajduje się w załączniku.</p>	
<b>Historia radia</b>	<p>Klasa zostaje podzielona na grupy, w których przygotowuje prezentacje na temat ewolucji radia z biegiem czasu. Uczniowie wykonują ćwiczenie rozwijające umiejętności cyfrowe, tworząc chronologię w <a href="https://www.tiki-toki.com/">https://www.tiki-toki.com/</a>. Mają możliwość swobodnego wyszukiwania informacji, ale sugerujemy im kilka materiałów: ten <a href="#">artykuł</a> lub <a href="#">tę pracę</a> wykonaną przez innych uczniów.</p>	3 godzi ny
<b>Na antenie</b>	<p>Zapraszamy uczniów do wypowiedzenia się na antenie (na żywo) lub nagrania podcastu, udzielając wywiadu na temat ich doświadczenia z tworzeniem piosenki. Nauczyciel rozmawia również z lokalną rozgłośnią radiową, aby rozpowszechnić projekt.</p>	20'
<b>Radiowe emocje: kiedyś i dziś</b>	<p>Ćwiczenie to ma na celu zbadanie społecznego, psychologicznego i rekreacyjnego wymiaru słuchania radia.</p> <p>Kiedyś...:</p> <p>Europeana ma dla klasy kilka ciekawych staroświeckich zdjęć:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Image 1</a></li> <li>• <a href="#">Image 2</a></li> <li>• <a href="#">Image 3</a></li> </ul> <p>Uczniowie są zachęceni do komentowania zdjęć:</p> <p>... i dziś:</p> <p>Uczniowie są proszeni o przyjrzenie się stronie głównej i sekcji "O nas" <a href="#">European School Radio</a>. Przeglądają stronę i dyskutują w parach.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jakie słowa kluczowe najlepiej opisują doświadczenie ESR?</li> <li>• Jakie wywołuje w tobie emocje i jak możesz porównać je z emocjami przedstawionymi na poprzednich zdjęciach?</li> </ul> <p>Stwórz plakat zawierający kluczowe słowa i rysunki odzwierciedlające radiowe emocje (np. towarzystwo, zabawa, muzyka, ekscytacja, komunikacja...).</p>	30'
<b>Refleksja: Wspólnoty i komunikacja na rzecz zmiany</b>	<p>Jest to ostateczna dyskusja dotycząca narzędzi i zasobów zaczerpniętych z dwóch europejskich wspólnot edukacyjnych.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jak ważne jest przesłanie naszej piosenki?</li> <li>• Jakie emocje wywołała w tobie publikacja piosenki, jej odtwarzanie w mediach masowych i przyjmowanie uwag od wielu słuchaczy?</li> <li>• Czy jesteś ciekawy/a prac innych dzieci?</li> <li>• Jak ważne jest uczestniczenie w przestrzeniach współpracy?</li> </ul>	20'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy uważasz, że przeglądanie strony poświęconej dziedzictwu kulturowemu i uczenie się o przeszłości jest ważne?</li> <li>• Czy uważasz, że podzielenie się wynikami naszej pracy z innymi nauczycielami jest przydatne?</li> </ul> <p>Dzieci swobodnie wyrażają swoją opinię i krytycznie rozważają kontekst i perspektywy scenariusza zajęć.</p>	

### Ocena

Ocena oparta jest na rzeczywistych pracach stworzonych i ukończonych przez uczniów oraz na przeprowadzonej w klasie dyskusji oceniającej wkład każdej grupy. Podczas tworzenia prac szeroko stosowana jest ocena formatywna, przekształcając i doskonaląc tworzone materiały. "Zmieńmy ten wers" (pisanie słów do piosenki), "To nie działa, zmieńmy liczbę, żeby to zsynchronizować" (programowanie animacji w Scratch'u).

\*\*\*\*\***PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ**\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Uczniowie podejmowali decyzje na każdym etapie tworzenia piosenki i wideo. W czasie trwania projektu pozostawali podekscytowani i aktywni, ponieważ wydał im się on ważny. W dalszym ciągu korzystają z każdej okazji do promowania piosenki i śpiewania jej. Byli również ciekawi wspólnot, do których przystąpiliśmy. Ostatni etap poświęcony refleksji dał im możliwość podzielenia się swoją opinią.

### Uwagi nauczyciela

Celem moich zajęć było skorzystanie z zasobów powiązanych z inicjatywami wzmacniającymi poczucie przynależności do (narodowej, europejskiej, międzynarodowej) wspólnoty. Ponadto przedstawione wyżej doświadczenie rozpoczyna się od projektu osadzonego w kontekście niejako szczęśliwego zbiegu okoliczności czasowo-przestrzennych który, w pewnym momencie, przekształcił się w dalsze zgłębianie tematu radia. Dla nauczycieli chcących przeprowadzić niniejszy scenariusz zajęć polecam, by wybrali kilka niezależnych ćwiczeń, nie zależących od szczególnego kontekstu konkursu, lub poszukali podobnych możliwości zastępujących nasze uczestnictwo w konkursie na piosenkę innym programem radiowym (czy nawet piosenką stworzoną niekoniecznie na potrzeby konkursu). Jako nauczycielka miałam przyjemność współpracować nad ćwiczeniami 1 i 2 z entuzjastycznie nastawionymi nauczycielami, bez których nie osiągnęlibyśmy tak dobrych wyników (Yannis Vamvakas, Antonia Vacharakidou). Niestety, część scenariusza została jedynie zaprojektowana, gdyż jej przeprowadzenie uniemożliwiło zamknięcie szkół w związku z pandemią COVID-19.

Ćwiczenie "Tryptyk": Podczas okresu "społecznego (czy raczej fizycznego) dystansowania", poprosiłam uczniów, by podzielili się pomysłami prze e-mail. Niektórzy z nich przesłali zdjęcie napisanego tekstu, inni napisali go w edytorze tekstu. Jeden z uczniów spróbował stworzyć plik prezentacji. Przesłali również zdjęcia wymyślonych stacji radiowych lub wyjątkowych stacji radiowych znajdujących się w ich domach (por. Załącznik).

Inne działanie dążące do utrzymania kontaktu przez internet nie jest szczególnie powiązane ze Scenariuszem zajęć, ale uważam, że wymienienie go może być przydatne, ponieważ stanowiło ćwiczenie wstępne utrzymujące pozytywne podejście uczniów podczas kwarantanny i sugerowało proste i umożliwiające współpracę narzędzie zanim poprosiłam ich o podzielenie się pomysłami na radio przyszłości. Bez tak gładkiego wprowadzenia (z którym możecie zapoznać się [tutaj](#)), pomysły zapewne nie byłyby tak liczne ani inspirujące.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

**Załącznik 1**

**Karty pracy i oceny 2 ćwiczenia (do ściągnięcia [tutaj](#))**

**Ακούω κριτικά και αξιολογώ τους συνομηθεις μου**

Ακούστε προσεκτικά τα τραγούδια της κατηγορίας στην οποία διαγωνίζεται το σχολείο σας και αξιολογήστε τα με βάση τα παρακάτω κριτήρια. (Βαθμολογήστε με κλίμακα 1 – 5 με άριστα το 5)

Αριθμός Συμμετοχής	Κριτήρια βαθμολογίας ( από 1 έως 5 )					Μέσος Όρος
	Στίχος	Σύνθεση	Ερμηνεία	Ποιότητα ήχου	Ενοχολογία / τεχνικές ασάφειες	
1	2	2	2	1	2	2,6
2	2	2	2	2	2	2,2
3	2	2	2	2	2	2,2
4	2	2	2	2	2	2,2
5	4	2	2	2	2	2,6
6	4	2	4	2	2	3,2
7	2	2	2	2	2	2,2
8	2	2	2	2	2	2,2
9	2	2	2	2	2	2,2
10	4	3	3	2	2	3,0

**Φύλλο Αξιολόγησης Τραγουδιών**

**Η γνώμη μου έχει αξία !**

Ακούω κριτικά και αξιολογώ τους συνομηθεις μου

Ακούστε προσεκτικά τα τραγούδια της κατηγορίας στην οποία διαγωνίζεται το σχολείο σας και αξιολογήστε τα με βάση τα παρακάτω κριτήρια. (Βαθμολογήστε με κλίμακα 1 – 5 με άριστα το 5)

Αριθμός Συμμετοχής	Κριτήρια βαθμολογίας ( από 1 έως 5 )					Μέσος Όρος
	Στίχος	Σύνθεση	Ερμηνεία	Ποιότητα ήχου	Ενοχολογία / τεχνικές ασάφειες	
1	1	3	2	4	2	2,4
2	2	3	2	3	2	2,4
3	2	3	2	4	2	2,6
4	4	3	4	4	2	3,5
5	2	2	2	4	2	2,6
6	2	2	2	2	2	2,2
7	2	2	2	2	2	2,2
8	2	2	2	2	2	2,2
9	2	2	2	2	2	2,2
10	2	2	2	2	2	2,2


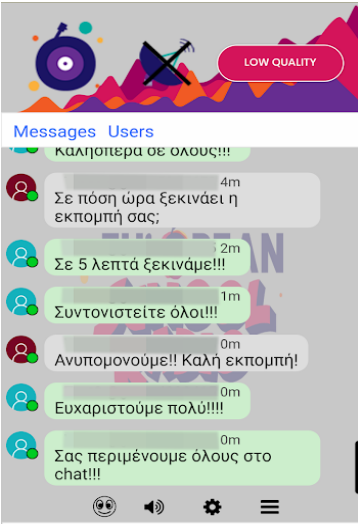
**Οδηγίες για να μπούμε να ακούσουμε τα τραγούδια:**

- Χρησιμοποιήστε με κινητό ή tablet τον παραπάνω κωδικό QR. Εναλλακτικά εάν θέλαμε να δουλέψουμε από υπολογιστή αναζητούμε κάποιον φυλλομετρητή (πχ chrome) και κατόπιν πληκτρολογούμε στη διεύθυνση <http://europeanschoolnet.eu/61/content/2020>
- Διαλέγουμε την επιλογή "Είμαι μαθητής", και συμπληρώνουμε τον κωδικό του σχολείου μας 769557



**Załącznik 2**

Ćwiczenie - Tryptyk (4 ćwiczenie):

Przeszłość	Terażniejszość	Przyszłość
<p>B&amp;O Master de Luxe 513 K Radio AM-FM – <a href="https://www.europeana.eu/portal/record/2058618/object_KUAS_7694734.html">https://www.europeana.eu/portal/record/2058618/object_KUAS_7694734.html</a> Kulturarvsstyrelsen – <a href="https://www.kulturarv.dk/mussam/VisGenstand.action?genstandId=5860064">https://www.kulturarv.dk/mussam/VisGenstand.action?genstandId=5860064</a></p> <p>CC BY – <a href="http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a></p> 	 <p>Aplikacja European School Radio</p> <p>European School Radio to pierwsze radio uczniowskie nadające bez przerwy na stronie internetowej (<a href="http://europeanschoolradio.eu">http://europeanschoolradio.eu</a>)</p> <p>Dzięki aplikacji mobilnej ESR możesz słyszeć na żywo programów dnia i rozmawiać z innymi słuchaczami. Ponadto masz też możliwość odtwarzania, zatrzymywania i wyciszania audycji oraz, oczywiście, regulację jakości dźwięku.</p> <p>W European School Radio znajdziesz różne rodzaje audycji radiowych (m.in. edukacyjne, ekologiczne, muzyczne i rozrywkowe itd.). Wszystkie nadawane nagrania pochodzą z greckich i europejskich szkół.</p>	

**Załącznik 3**

Ćwiczenie - Tryptyk (wykonane online)

Dzieci dzielą się swoimi przemyśleniami na temat radia przyszłości

- Radio przyszłości będzie niesamowite. Przybierze postać wielofunkcyjnego zegarka na rękę. Na polecenie "uruchom radio", wyświetli dostępne stacje radiowe - wybraną stację uruchomi na polecenie głosowe. To nie wszystko! Wyświetli hologram (np. meczu piłki nożnej, audycji), który będziesz w stanie obejrzeć z różnych perspektyw. Nie mogą się doczekać, aż powstanie!
- Przeczytałem ostatnio o radiu przyszłości. Pewni amerykańscy inżynierowie stworzyli radio działające na zasilający jego baterię ludzki pot. Bateria będzie miękka i przyklejona do skóry, jak plaster. Będzie to zatem wiele więcej, niż urządzenie, które nosimy przy sobie. Będzie to urządzenie, które nosimy na sobie.
- Myślę, że radio będzie wyglądało jak czip na naszych ubraniach. Będzie uruchamiane głosowo i pojawią się nad nim małe koła przypominające kule, umożliwiające słuchanie piosenek, wiadomości i innych niewyobrażalnych rzeczy, których będzie można słuchać w radiu przyszłości! Kto wie?
- Będzie w kształcie dysku i na nóżkach, więc będzie mogło ruszać się i tańczyć! Będzie uruchamiane klaśnięciem w dłonie. Będzie śpiewało użytkownikowi i rozmawiało z nim. Ponadto radio będzie wykrywało emocje i odtwarzało odpowiednią dla nich muzykę. Będzie miało kolorowe światełka i wyglądało jak lampa dyskotekowa. Będzie również miało wystarczająco dużo miejsca, by ściągać piosenki.
- Wyobrażam sobie radio, które będzie kosztowało tylko 1 euro, więc każdy będzie mógł je kupić. Będzie miało ekran, jak telewizor, i będzie bardzo małe i wytrzymałe.

Radio to będzie natychmiastowo i automatycznie tłumaczyć język spikera na język słuchacza. Będzie również miało pewne funkcje opierające się na zainteresowaniach użytkownika. Powstaną możliwe do ściągnięcia aplikacje, jak "Radiomoto", w których pojawią się wywiady z miłośnikami motocykli, czy "Radiobag", w którym znajdą się informacje i programy na temat toreb. Radio to będzie miało japońską nazwę i nie będzie zabierało zbyt dużo megabajtów.

Zdjęcia zrobione przez dzieci:



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ŚWIAT BEZ PLASTIKU?

### Tytuł

Świat bez plastiku?

### Autor

Angela Lucia Capezzuto

### Konspekt

Niniejszy scenariusz zajęć jest przeznaczony do przeprowadzenia podczas zajęć licealnych z języka obcego w następstwie włączenia Edukacji obywatelskiej w wytyczne programowe dla szkoły średniej przez włoskie Ministerstwo Edukacji. Rok 2020 jest również poświęcony przyjętym przez Unię Europejską tematom Zmian Klimatu/Środowiska naturalnego/Zrównoważonego rozwoju, a scenariusz zajęć ma na celu kierowanie uczniów w odkryciu solidnych podstaw naukowych czynników mających wpływ na środowisko. Uczniowie dowiedzą się, jak unikać szkodliwych zachowań, w tym przypadku - nieprawidłowego korzystania z plastiku oraz ograniczania/ponownego używania go i recyklingu, tak by ich świat stał się lepszym miejscem do życia. Nauczą się, jak wyglądał świat przed pojawieniem się plastiku, czym tak naprawdę jest plastik, jak ograniczyć jego zużycie oraz czym go zastąpić. Zastanowią się nad wpływem swoich zachowań na otaczający świat, zwłaszcza ekosystem.

### Słowa kluczowe

Plastiki, recykling, ponowne używanie, ograniczanie, wpływ na środowisko, zanieczyszczenie plastikiem, cele zrównoważonego rozwoju

### Tabela podsumowująca

<b>Przedmioty</b>	Język angielski, Edukacja obywatelska, Nauki ścisłe
<b>Temat</b>	Zanieczyszczenie plastikiem - ograniczanie, ponowne używanie, recykling
<b>Wiek uczniów</b>	16-19 lat (ESOKJ Jęz. angielski B2)
<b>Czas przygotowania</b>	80 minut
<b>Czas nauczania</b>	240 minut

## Tabela podsumowująca

<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<p><a href="#">Chronologia powstania plastiku</a></p> <p><b>Materiały do etapu wstępnego:</b></p> <p><b>Historia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.bbc.com/news/magazine-27442625">https://www.bbc.com/news/magazine-27442625</a></li> <li>• <a href="https://plastics.americanchemistry.com/Lifecycle-of-a-Plastic-Product/">https://plastics.americanchemistry.com/Lifecycle-of-a-Plastic-Product/</a></li> </ul> <p><b>Chronologia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.plasticert.com/2016/02/a-timeline-of-plastics/">https://www.plasticert.com/2016/02/a-timeline-of-plastics/</a></li> <li>• <a href="https://www.plasticseurope.org/en/about-plastics/what-are-plastics/history">https://www.plasticseurope.org/en/about-plastics/what-are-plastics/history</a> (ciekawe wideo)</li> </ul> <p><b>Wpływ konsumenta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.plasticmakeitpossible.com/about-plastics/history-of-plastics/plastic-innovations-in-packaging-through-the-decades/">https://www.plasticmakeitpossible.com/about-plastics/history-of-plastics/plastic-innovations-in-packaging-through-the-decades/</a></li> </ul> <p><b>Redukcja, Ponowne wykorzystanie, Recykling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://plastic.education/top-alternatives-to-disposable-plastic-shopping-bags/">https://plastic.education/top-alternatives-to-disposable-plastic-shopping-bags/</a></li> <li>• <a href="https://www.sciencehistory.org/the-history-and-future-of-plastics">https://www.sciencehistory.org/the-history-and-future-of-plastics</a></li> <li>• <a href="https://plastic.education/history-of-plastic-bags-how-did-we-get-here/">https://plastic.education/history-of-plastic-bags-how-did-we-get-here/</a></li> <li>• <a href="https://www.ecowatch.com/plastics-history-ecological-crisis-2560978473.html">https://www.ecowatch.com/plastics-history-ecological-crisis-2560978473.html</a></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Strona internetowa</a> jigsaw</li> <li>• <a href="#">Artsteps</a></li> <li>• <a href="#">Wideo instruktażowe Artsteps</a></li> <li>• <a href="#">Konto Google Drive</a></li> <li>• <a href="#">Genial.ly</a></li> <li>• <a href="#">Formularz oceny projektu</a></li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	<p>-</p>
<b>Użyte zasoby Europeany</b>	<p><b>1861-70:</b> <a href="#">Celluloid; Ivoorwitte celluloid zeepdoos, openklappend door scharnier</a></p> <p><b>1871-80:</b> <a href="#">PVC (polyvinyl chloride); Ou Pop</a></p> <p><b>1891-1900:</b> <a href="#">Shellac; Polyethylene</a></p> <p><b>1901-1912:</b> <a href="#">Bakelite; Cellophane</a></p> <p><b>1931-1940:</b> <a href="#">Neoprene; Vinyl Nylon; Teflon</a></p> <p><b>1941-50:</b> <a href="#">Polyester</a></p> <p><b>1951-60:</b> <a href="#">Polypropylene</a></p> <p><b>1961-70:</b> <a href="#">Kevlar</a></p> <p><b>1980s:</b> <a href="#">Polyester films (for photography); Polymer</a></p>

## Licencje

**Attribution ShareAlike CC BY-SA.** Licencja ta umożliwia innym modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile nowy produkt jest licencjonowany na tych samych warunkach. Z licencji tej korzysta Wikipedia, i jest zalecana dla materiałów, które mogą korzystać z włączania treści z Wikipedii i projektów na podobnej licencji.

## Osadzenie w programie

Jeżeli chodzi o naukę języka angielskiego, tematy "zanieczyszczeń i recyklingu" oraz "globalnych problemów środowiskowych" wchodzi w zakres programu nauczania języków obcych na poziomie B2 **Europejskiego systemu opisu kształcenia językowego** (ESOKJ) i stanowi minimalny wymóg programowy zalecany przez włoskie Ministerstwo Edukacji w ostatnim roku nauki języka obcego. Jeżeli chodzi o kompetencje, których nabycie zaleca włoskie Ministerstwo Edukacji w swoich wytycznych, niniejszy scenariusz zajęć pomoże rozwinąć kompetencje z zakresu:

- rozumienia tekstu naukowego;
- tworzenia tekstu wymieniającego fakty, opisującego sytuacje, argumentacyjnego i broniącego opinii;
- analizowania i interpretacji tekstu, ze szczególną uwagą poświęconą tematom multidyscyplinarnym;
- posługiwania się językiem obcym w celu ponownego omówienia treści dziedzin pozajęzykowych, zarówno w mowie, jak i w piśmie;
- korzystania z technologii cyfrowych w celu lepszego nabywania wiedzy naukowej w dyscyplinie pozajęzykowej.

## Cel zajęć

Po przeprowadzeniu scenariusza zajęć uczniowie zyskali i poszerzyli świadomość konieczności ograniczania, ponownego wykorzystania i recyklingu plastików z korzyścią dla środowiska naturalnego. Dowiedzą się również, jak najlepiej organizować informacje, aby wzbudzić czyjeś zainteresowanie i zachęcić do rozpowszechniania najlepszych praktyk zrównoważonego rozwoju.

## Wynik zajęć

Uczniowie przygotują interaktywną chronologię ewolucji plastików, odnoszącą się do różnych galerii obiektów z plastiku. Przedstawią również wnioski dotyczące: wyszukanych informacji na temat plastików - jakie naturalne zasoby zostały nimi zastąpione i jaki mają wpływ na konsumentów i na środowisko naturalne. Odpowiedzą również na pytanie: czy możliwy jest "świat bez plastiku"?

## Tendencje

Metoda projektów, uczenie się we współpracy, edukacja rówieśnicza

## Umiejętności XXI wieku

**Kreatywność i innowacja:** Uczniowie stworzą wirtualną galerię korzystając z narzędzi wirtualnych, takich jak Artsteps, co pomoże im rozwinąć kreatywność;

**Umiejętności informatyczne:** uczniowie rozwiną kompetencje cyfrowe związane z Rzeczywistością Wirtualną i narzędziami Web 2.0 używanymi do tworzenia prezentacji;

**Umiejętność korzystania z mediów:** wyszukiwanie informacji w internecie i odpowiednie ich wykorzystanie z podawaniem źródła i krytycznym rozważeniem rzeczywistego przesłania artykułu wychodzącym poza powierzchowną analizę. Zdobyte umiejętności dociekania przy pomocy wyszukiwarki internetowej i filtrów w celu zdobycia informacji, unikając plagiatu i odpowiednio zaznaczając cytaty oraz wykorzystanie licencji CC;

**Wiedza na temat środowiska naturalnego:** Poprzez naukę opartą na projektach, uczniowie nabędą podstawową wiedzę w zakresie redukcji, ponownego wykorzystania i recyklingu plastiku, aby zmniejszyć jego wpływ na środowisko;

**Współpraca i komunikacja:** Uczniowie zbadają wpływ, jaki plastik wywarł na społeczeństwo, przekazując znalezione informacje jako eksperci w grupach układanki w sposób odpowiadający zadaniom i w celu osiągnięcia pożądaných wyników nauki;

**Myślenie krytyczne i rozwiązywanie zagadnień problemowych:** zrozumienie, w jaki sposób zjawiska ogólnoswiatowe i społeczeństwa wpływają na środowisko naturalne, zwłaszcza pod względem zużycia plastiku, oraz jakim zmianom ulega ludzkość z biegiem czasu. Uczniowie muszą nie tylko zgromadzić odpowiednie materiały do dodania do swojej wirtualnej galerii, ale muszą określić trendy umożliwiające opis zmian parametrów w toku ewolucji ludzkich społeczności.

## Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Etap wstępny</b>	Nauczyciel przedstawia uczniom pojęcia plastików i nieplastików oraz fakt, że plastiki powstały jako odpowiednia alternatywa dla drogich i - przede wszystkim - ograniczonych materiałów naturalnych. Nauczyciel zadaje główne pytania zajęć: " <b>Jak wyglądało życie bez plastiku?</b> "	10'
	Nauczyciel sugeruje , które materiały należy wyszukać na etapie wstępnym, przed przejściem do samego scenariusza zajęć, aby uzyskać szeroki ogląd wad i korzyści życia z plastikiem. Nauczyciel powinien zwrócić uwagę uczniów na możliwość występowania uprzedzeń w artykule. Nauczyciele powinni wyjaśnić, jak korzystać z platformy Europeany do wyszukiwania odpowiednich materiałów, mogą również skorzystać z linków do Zasobów Europeany. Jeżeli uczniowie korzystali już z tej platformy w ramach innych zajęć, można przejść bezpośrednio do podziału na grupy do ćwiczenia-układanki.  Podział klasy na cztero- lub pięcioosobowe <b>grupy do układanki</b> (por. sekcja poświęcona materiałom) Uczniowie pozostają w swoich grupach.  Podział stron internetowych dotyczących plastików między <b>4 lub 5 Stacje eksperckie</b> , obejmujące <b>Historię, Chronologię, Wpływ na konsumenta, Redukcję-Ponowne wykorzystanie-Recykling</b> .	30'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>Każdy uczeń grupy układanki przyłącza się do wybranej Grupy eksperckiej - najlepiej, żeby uczniowie robili notatki.</p>	
<b>Rozmowy eksperckie w grupach układanki</b>	<p>Uczniowie powracają do swojej wyjściowej grupy układanki, i każdy z nich przedstawia, jako ekspert, zdobyte ustalenia reszcie grupy. Na koniec pierwszej lekcji grupy układanki powinny mieć gotową wersję historii plastików. Powinni również określić wstępny pogląd na temat możliwości życia bez plastiku.</p>	20'
<b>Organizacja grupy ds. chronologii plastików</b>	<p>Nauczyciel zadaje następane pytanie wyjściowe:  <i>"Czy będziemy w stanie żyć bez plastiku?"</i></p> <p>Aby udzielić na nie odpowiedzi, uczniowie najpierw tworzą <b>interaktywną chronologię plastiku</b> przy pomocy <a href="http://genial.ly">genial.ly</a> lub korzystają z gotowego wzoru).</p> <p>Tworzą <b>Wirtualną galerię plastików przy pomocy ArtSteps</b> (por. rola Technika) , obejmującą przedział czasowy grupy układanki. <b>Wirtualne wystawy</b> można zwiedzać na stronie Artsteps lub mogą zostać osadzone w pracy.</p> <p><b>Zasoby Europeany</b> są używane jako obiekty wystawione w wirtualnych galeriach <b>Artsteps</b>. Badane plastiki korzystają z ram Chronologii rozwoju plastików.</p> <p>Każda grupa jest informowana, że musi przedstawić wnioski dotyczące:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zbadanych plastików,</li> <li>• przedmiotów, które zostały nimi zastąpione</li> <li>• ich wpływu na zdrowie i dobrostan konsumentów</li> <li>• ich wpływu na środowisko naturalne</li> </ul> <p><b>Wyznaczamy nadzorcę klasowego</b>, który będzie przewodził grupie techników dodających opisy do dat powstania plastików w chronologii <a href="http://genial.ly">genial.ly</a> i zbierał linki do wirtualnych galerii.</p> <p>Podział każdej grupy na następujące role:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <b>Technicy</b> - opisujący i dodający linki do odpowiedniej chronologii oraz projektujący wirtualną galerię grupy</li> <li>b. <b>Osoby wyszukujące informacje w internecie</b> - gromadzące materiały (linki, zdjęcia, wideo, pliki audio) dla grupy i podające źródła do uwzględnienia przez kuratora. Rola ta obejmuje również stworzenie <b>archiwum materiałów grupy w ogólnodostępnym folderze na Google Drive</b>.</li> <li>c. <b>Kurator</b> – dokonuje selekcji materiałów do wykorzystania (ciekawe, mające znaczenie dla ideologii grupy) oraz opatruje obiekty opisem, w którym podaje również źródła, by ułatwić pracę architekta.</li> <li>d. <b>Architekt</b> - porządkuje materiały w odpowiednich działach galerii, dodając teksty, cytując źródła i, w miarę możliwości, nagranie opisu, aby ułatwić lub</li> </ol>	20'



Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	uprzyjemnić widzom zrozumienie tekstów, zwłaszcza dłuższych.	
<b>Grupy robocze ds. interaktywnej chronologii oraz stworzenia wirtualnej galerii</b>	Podczas reszty zajęć uczniowie współpracują w grupach, a następnie między grupami, wspierani przez nadzorcę klasowego, gromadząc wszystkie Wirtualne Galerie i łącząc je we wspólny wykres chronologiczny, aby stworzyć kompleksowy przegląd nadejścia epoki plastików. Zadanie to można ukończyć jedynie w szkole lub, jeżeli uczniowie są wystarczająco samodzielni, w ramach pracy domowej.	180'
<b>Wnioski</b>	Uczniowie przedstawiają wynik pracy w grupie reszcie klasy i udzielają ostatecznej odpowiedzi na pytanie: Czy możliwy jest "świat bez plastiku"?	60'

### Ocena

Członkowie grup będą wzajemnie oceniać swoją pracę i umiejętność współpracy dzięki [Tabeli wzajemnej oceny współpracy](#). Klasa może ocenić pracę danej grupy dzięki niniejszemu formularzowi oceny grupy. Klasa może ocenić scenariusz zajęć, korzystając z Formularza oceny projektu.

\*\*\*\*\***PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ**\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Wypełniając różne formularze oceny uczniowie będą automatycznie przekazywać opinie umożliwiające doskonalenie scenariusza zajęć. Uczniowie mogą również wyrazić swoje zdanie w postaci uwag dotyczących najlepszego i najgorszego aspektu scenariusza zajęć.

### Uwagi nauczyciela

Uczniowie entuzjastycznie podeszli do nauczania się historii i poznania wpływu plastików, co wynika z podlinkowanych opinii. Dzięki temu zaczęli postrzegać zaangażowanie w projekt eTwinning jako cenne i osobiste, nauczyli się też dążyć do wspólnego celu grupy, co ma kluczowe znaczenie. Więcej czasu zajęto stworzenie galerii plastików i współpraca w celu opracowania wspólnej chronologii, ale poza tym scenariusz zajęć został dobrze przyjęty. Nauczyciel powinien pełnić rolę koordynatora przy zdalnym uczeniu się, w przeciwnym wypadku uczniowie rozpraszają się. Z tego względu rola nauczyciela jest kluczowa - bez niego nie uczniowie nie przeprowadziliby zintegrowanego zestawu zadań i nie osiągnęliby dobrych wyników.





### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania

europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

**Załącznik 1**

				
<b>Wartość</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
<b>Uczestnictwo</b>	Członek grupy był zawsze skupiony na zadaniu	Członek grupy był prawie zawsze skupiony na zadaniu	Członek grupy czasem marnował czas i nie zawsze skupiał się na zadaniu	Członek grupy nie uczestniczył w pracy, ponieważ był zajęty czymś innym
<b>Współpraca</b>	Członek grupy sprawiedliwie uczestniczył w pracy i szanował innych członków grupy	Członek grupy na ogół sprawiedliwie uczestniczył w pracy i szanował innych członków grupy	Członek grupy nie uczestniczył sprawiedliwie w pracy lub wykazywał niekiedy brak szacunku dla innych członków grupy	Członek grupy był nieuprzejmy wobec innych jej członków i nie uczestniczył sprawiedliwie w jej pracy.
<b>Zarządzanie czasem</b>	Członek grupy wywiązał się w pełni z terminów.	Członek grupy na ogół wywiązywał się z terminów, nie opóźniając postępów grupy	Członek grupy często nie wywiązywał się z terminów, opóźniając postępy grupy	Członek grupy nie wywiązywał się z terminów, blokując lub opóźniając postępy grupy
<b>Ogółem:</b>				

**TABELA WZAJEMNEJ OCENY WSPÓŁPRACY**

Imię i nazwisko członka grupy:

-----

Imię i nazwisko najbardziej pomocnego członka grupy:

-----

## Załącznik 2

TABELA PREZENTACJI GRUPY					
Element	Kryteria				Punkty
	1	2	3	4	
Treść Czy prezentacja obejmowała wartościowe materiały?	Prezentacja zawierała niewiele wartościowych materiałów lub nie było ich wcale.	Prezentacja przedstawiała niekiedy wartościowe materiały, ale ogólnie treść wykazywała duże braki.	Prezentacja zawierała odpowiednią ilość materiałów i była przydatna dla klasy.	Prezentacja zawierała wyjątkowo dużą ilość wartościowych materiałów i była bardzo przydatna dla klasy.	
Współpraca Czy wszyscy członkowie grupy wnieśli swój wkład do prezentacji? Czy wszyscy sprawiali wrażenie obeznanych z tematem?	Członkowie grupy nigdy nie korzystali z pomysłów pozostałych członków. Można odnieść wrażenie, że nad prezentacją pracowało niewiele osób.	Członkowie grupy czasami korzystali z cudzych pomysłów. Wydaje się jednak, że niektóre osoby wykonały mniej pracy niż inne.	Członkowie grupy przez większość czasu opierali się wzajemnie na swoich pomysłach. Wydaje się, że wszyscy wnieśli w pracę taki sam wkład, jednak prezentacja spadła na barki niektórych osób.	Członkowie grupy zawsze korzystali z pomysłów kolegów. Jest oczywiste, że wszyscy członkowie grupy wnieśli równy wkład do prezentacji.	
Organizacja Czy prezentacja była uporządkowana i zrozumiała?	Prezentacji brakowało porządku i nie wydawała się dobrze przygotowana.	Prezentacja wydaje się minimalnie uporządkowana i przygotowana.	Prezentacja posiada porządkujące ją myśli, ale mogłaby być lepiej przygotowana.	Prezentacja była dobrze uporządkowana, przygotowana i zrozumiała.	
Prezentacja Czy osoby przedstawiające prezentację wypowiadały się jasno? Czy przyciągnęły uwagę słuchaczy? Czy było oczywiste, że materiał został przećwiczony?	Mówcom brakowało pewności siebie i nie wydawali się przygotowani do prezentacji.	Poziom pewności siebie i przygotowania mówców był nierówny, ale mieli kilka dobrych chwil.	Mówcy wykazywali się niekiedy pewnością w przedstawianiu prezentacji, ale mogła być ona bardziej wciągająca dla klasy.	Mówcy z pewnością przedstawili prezentację i udało im się przyciągnąć uwagę klasy. Ich przygotowanie było oczywiście widoczne.	

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - CZY MOGĘ CI ZAUFAĆ?

### Tytuł

Czy mogę ci zaufać?

### Autor (lub Autorzy)

Sandra Troia

### Konspekt

Niniejszy scenariusz zajęć skupia się na umiejętności korzystania z mediów i jest powiązany z przekrojową dziedziną Edukacji obywatelskiej. Nauczyciel prowadzi uczniów (12-13 lat) przez refleksję na temat znaczenia krytycznego odbioru informacji, popartego wiarygodnymi danymi i źródłami. Bombardowanie obywateli nieprawdziwymi informacjami na szeroką skalę to wielkie wyzwanie, zmuszające Europę do organizowania licznych akcji edukacyjnych. Rozpowszechnianie nieprawdziwych informacji w internecie stanowi bowiem poważne zagrożenie dla europejskich wartości i systemów demokratycznych. W centrum doświadczenia edukacyjnego leży wiedza i weryfikacja danych i informacji dotyczących zjawiska migracji ludzi. Uczniowie są kierowani przez proces weryfikacji poglądów na zjawisko migracji (wytrobionych poprzez medialne przekazy) i pogłębiają wiedzę na temat migrantów jako istot ludzkich, posiadających doświadczenie i kulturę.

### Słowa kluczowe

Migracja, umiejętność korzystania z mediów, dane, nieprawdziwe informacje, obywatelstwo cyfrowe.

### Tabela podsumowująca

<i>Tabela podsumowująca</i>	
<b>Przedmiot</b>	Edukacja obywatelska
<b>Temat</b>	Migracja
<b>Wiek uczniów</b>	12 do 13 lat
<b>Czas przygotowania</b>	3 godziny
<b>Czas nauczania</b>	10 godzin
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Walka z dezinformacją online</a></li> <li>• <a href="#">NatGeo Mapmaker</a></li> <li>• <a href="#">Statystyki dotyczące migracji</a></li> <li>• <a href="#">Dane dotyczące migracji w Europie</a></li> <li>• <a href="#">Statystyki Eurostatu wyjaśnione w języku polskim</a></li> <li>• <a href="#">Statystyki Eurostatu wyjaśnione w języku angielskim</a></li> <li>• <a href="#">Momondo – The DNA Journey</a></li> <li>• <a href="#">Photovisi</a></li> <li>• <a href="#">Linoit</a></li> </ul>

### Tabela podsumowująca

Materiały dydaktyczne offline	Drukarka, papier, kolorowy długopis i kredki
Użyte zasoby Europeany	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Europeana Collection: Migration</a></li> <li>• <a href="#">Famous Migrants</a></li> <li>• <a href="#">Share Your Migration Story</a></li> <li>• <a href="#">Europeana Migration Collection</a></li> <li>• <a href="#">Il robot Numero Uno</a></li> <li>• <a href="#">Migranti siamo tutti</a></li> <li>• <a href="#">Immigrazione per necessità</a></li> <li>• <a href="#">Un giorno tornerò a casa</a></li> </ul>

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Edukacja w zakresie obywatelstwa cyfrowego stanowi element przekrojowy [włoskiego programu szkoły podstawowej](#) oraz [temat poruszany w ramach edukacji obywatelskiej](#) (nabywanie, konsolidacja i rozwój zdolności analizowania, porównywania, krytycznej oceny wiarygodności i sprawdzalności źródeł danych, informacji i treści cyfrowych). Ponadto ćwiczenie to jest zgodne z zapisami [Krajowego Planu Cyfrowej Szkoły](#) - Działanie # 15 - Innowacyjne scenariusze rozwoju stosowanych umiejętności cyfrowych.

### Cel zajęć

Celem ćwiczenia jest skłonienie uczniów do zastanowienia się nad znaczeniem krytycznego przetwarzania informacji przy użyciu wiarygodnych danych i źródeł.

### Wynik zajęć

Uczniowie wspólnie projektują i opracowują cyfrowy manifest o następującym przesłaniu: "Umiejętność korzystania z mediów jest kluczowa, aby zapobiegać skutkom rozpowszechnianych w mediach kampanii dezinformacyjnych i nieprawdziwych informacji". Wyniki ich pracy są opatrywane licencją i udostępniane z hashtagem #MediaLiteracyEuropeana

### Tendencje

Metoda projektów, Uczucie się we współpracy, Ocena.

### Umiejętności XXI wieku

Niniejszy scenariusz zajęć pokrywa się z umiejętnościami XXI wieku, zwłaszcza pod względem:

KLUCZOWYCH TEMATÓW I ZAGADNIEN XXI WIEKU (Umiejętności obywatelskie): pracując w grupach, uczniowie rozwiązują wzięte z życia zadania i zagadnienia problemowe.

UMIEJĘTNOŚĆ UCZENIA SIĘ I INNOWACJI (kreatywność i innowacja, myślenie krytyczne i rozwiązywania problemów, komunikacja, współpraca).

UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z INFORMACJI, MEDIÓW I TECHNOLOGII (umiejętność korzystania z informacji, umiejętność korzystania z mediów, umiejętności informatyczne): dane, narzędzia i oprogramowanie znajdują się w internecie.

UMIEJĘTNOŚCI ŻYCIOWE I ZAWODOWE (elastyczność i umiejętność przystosowania się, podejmowanie inicjatywy i samodzielność, umiejętności społeczne i międzykulturowe, produktywność i rozliczalność, przywództwo i odpowiedzialność): korzystając z modeli DigComp i Europass uczniowie uczą się, jak stworzyć pierwszy opis i samoocenę swoich kompetencji cyfrowych - punkt wyjścia oceny przesuwają się z "Co wiesz" do "Co umiesz".

Uczniowie konsolidują kompetencje cyfrowe opisane w Europejskich ramach DigComp 2.1 (1.2 Ocena danych, informacji i treści cyfrowych; 3.1 Tworzenie treści cyfrowych; 3.3 Prawa autorskie i licencje), jak również kompetencje osobiste, społeczne i nauki uczenia się (europejskie ramy LifeComp).

## Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Scenariusz zajęć i projekt</b>	<p>Nauczyciel wprowadza pojęcie umiejętności korzystania z mediów, aby skłonić uczniów do refleksji nad wagą krytycznego przetwarzania informacji, opartego na wiarygodnych danych i źródłach.</p> <p>Wprowadzając zagadnienie i scenariusz, nauczyciel posiłkuje się <a href="#">tymi zasobami cyfrowymi</a>.</p> <p>Nauczyciel prosi uczniów o podzielenie się swoimi oczekiwaniami wobec prezentowanego doświadczenia edukacyjnego.</p>	30'
<b>Famous Migrants</b>	<p>Nauczyciel zachęca uczniów, by wybrali zdjęcie słynnego migranta z sekcji "<a href="#">famous migrants</a>" i prosi ich o znalezienie w internecie informacji na temat biografii wybranej osoby.</p> <p>Korzystając z <a href="#">platformy</a>, uczniowie śledzą i zaznaczają na mapie trasę, którą wybrana osoba przebyła w swoim życiu.</p> <p>Nauczyciel prosi uczniów, by zastanowili się nad doświadczeniem edukacyjnym i podzielili się uwagami.</p>	120'
<b>Media i opinia publiczna</b>	<p>Nauczyciel wprowadza temat do przemyślenia: "Media mogą odgrywać podstawową rolę w kształtowaniu publicznego postrzegania migrantów lub w ułatwianiu ich integracji ze społeczeństwem".</p> <p>Prowadzi to do następującego zadania:</p>	60'



Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>Odnosząc się do wiadomości, których dowiedziałeś/aś się z mediów, czy wydaje ci się, że liczba obecnie przebywających w twoim kraju migrantów zmniejszyła się czy zwiększyła?</p> <p>Porównaj swój pogląd z poglądami rówieśników. Podziel się swoimi przemyśleniami na <a href="#">cyfrowej tablicy ogłoszeniowej</a>.</p> <p>Nauczyciel prosi uczniów, by zastanowili się nad doświadczeniem edukacyjnym i podzielili się uwagami.</p>	
Dane	<p>Nauczyciel wspiera uczniów w przeglądaniu i odczytywaniu danych statystycznych.</p> <p>Prowadzi to do następującego <b>zadania</b>::</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Przyjrzyj się poniższemu wyborowi źródeł, które polecamy połączyć z posiadanymi przez siebie źródłami, aby porównać twój pogląd z przekazem wynikającym z danych pochodzących z akredytowanych źródeł. <a href="#">Źródło 1</a> <a href="#">Źródło 2</a></li> <li>Czy postrzegana przez siebie liczba obecnie przebywających w twoim kraju migrantów pokrywa się z danymi zawartymi w powyższych źródłach?</li> </ul> <p>Porównaj swój pogląd z poglądami rówieśników. Podziel się swoimi przemyśleniami na <a href="#">cyfrowej tablicy ogłoszeniowej</a></p> <p>Nauczyciel prosi uczniów, by zastanowili się nad doświadczeniem edukacyjnym i podzielili się uwagami.</p>	60'
Podziel się swoją historią	<p>Nauczyciel nadzoruje przeglądanie platformy EUROPEANA pod kątem poszczególnych sekcji <a href="#">"SHARE YOUR STORY OF MIGRATION"</a></p> <p>Oglądanie <a href="#">wideo</a></p> <p>Prowadzi to do następującego zadania:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Odpowiedz na pytanie: czy uważasz, że inicjatywa "SHARE YOUR HISTORY OF MIGRATION" ("Podziel się swoją historią migracji") jest przydatna? Do czego?</li> <li>Podziel się opinią i porównaj odpowiedzi.</li> <li>Zajrzyj na <a href="#">sekcję</a> EUROPEANY poświęconą "Dniowi migracji" obchodzonemu w Muzeum grafiki miasta Pisa, poświęcając szczególną uwagę świadectwom: The Number One robot, We're all migrants, Immigration by necessity, Someday I'm gonna come home.</li> <li>Do jakich przemyśleń skłoniły cię te świadectwa?</li> <li>Podziel się opinią i porównaj odpowiedzi, korzystając z <a href="#">cyfrowej tablicy ogłoszeniowej</a>.</li> </ul>	60'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>Nauczyciel prosi uczniów, by zastanowili się nad doświadczeniem edukacyjnym i podzielili się uwagami.</p>	
<b>Stwórz manifest</b>	<p>Nauczyciel nadzoruje tworzenie manifestu na temat umiejętności korzystania z mediów</p> <p>Powierza uczniom następujące zadanie: Wspólnie zaprojektujcie i stwórzcie manifest szerzący następujące przesłanie: umiejętność korzystania z mediów jest kluczowa, by walczyć ze skutkami rozpowszechnianych w mediach cyfrowych kampanii dezinformacyjnych i fałszywych informacji.</p> <p>Przy realizacji projektu możecie korzystać z narzędzi offline i online (np. <a href="#">Photovisi</a>).</p> <p>Opatrzcie wynik waszej pracy licencją zezwalającą na korzystanie i rozpowszechnianie jej oraz hashtagiem #MediaLiteracyEuropeana</p>	120'
<b>Kompetencje kluczowe</b>	<p>Nauczyciel nadzoruje refleksję nad dwoma kluczowymi kompetencjami określonymi w <a href="#">ZALECENIU RADY</a> z dnia 22 maja 2018 roku w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (kompetencje cyfrowe - osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się)</p> <p>Nauczyciel prosi uczniów o zamieszczenie swoich uwag w następującym <a href="#">dokumencie</a>.</p>	60'

### Ocena

Ocena opiera się na obserwacji umiejętności rozwiązywania zadań przez ucznia, wykazanego przez niego poziomu autonomii i używanej sfery poznawczej.

POZIOM	Złożoność zadań	Autonomia	Sfera poznawcza
<i>Podstawowy</i>	<i>Proste zadania</i>	<i>Ze wsparciem / Autonomia ze wsparciem, gdy jest ono niezbędne</i>	<i>Zapamiętywanie</i>

<b>POZIOM</b>	<b>Złożoność zadań</b>	<b>Autonomia</b>	<b>Sfera poznawcza</b>
<b>Średni</b>	<i>Jasno określone i rutynowe zadania oraz nieskomplikowane problemy /zadania oraz jasno określone nierutynowe problemy</i>	<i>Samodzielnie / Samodzielnie i zgodnie z moimi potrzebami</i>	<i>Zrozumienie</i>
<b>Zaawansowany</b>	<i>Różne zadania i problemy / Najbardziej odpowiednie zadania</i>	<i>Wspieranie innych / Umiejętność dostosowania się do innych osób w złożonym kontekście</i>	<i>Zastosowanie / Ocenianie / Tworzenie</i>
<a href="#">Link</a> do źródła.			

Ponadto ocena formatywna odnosi się również do następujących słów kluczowych (trzy poziomy opanowania: pączek - poziom podstawowy, kwiat - poziom średni, owoc - poziom zaawansowany, zgodnie z ramami LifeComp):

- Gotowość do zweryfikowania opinii i działań w obliczu nowych dowodów, dostosowując się do dostępnych informacji.
- Świadomość emocji i doświadczeń drugiej osoby.
- Zrozumienie poznawcze cudzych emocji i doświadczeń oraz zdolność do spontanicznego przyjmowania cudzej perspektywy.
- Reaktywność na cudze emocje i doświadczenia.
- Słuchanie innych i uczestnictwo w rozmowie nacechowane pewnością siebie, asertywnością, jasnością i wzajemnością, zarówno w kontekście osobistym jak i publicznym.
- Sprawiedliwy podział zadań, zasobów i odpowiedzialności za projekt grupowy, z uwzględnieniem jego szczególnego celu i przyjmując podejście systemowe.
- Otwartość i ciekawość ciągłej nauki.
- Gromadzenie prawidłowych i wiarygodnych informacji i myśli z różnych poważanych źródeł, z uwzględnieniem osobistych ograniczeń i potencjalnego efekty uprzedzenia danych.
- Analiza, rozróżnianie i synteza zgromadzonych danych, przemyśleń, kulturowych i medialnych przesłań w celu wyciągnięcia logicznych wniosków.
- Zastanawianie się nad celem, procesem, wynikami oceny i relacjami w uczeniu się i konstruowaniu wiedzy, uwzględnianie cech ogólnych i szczególnych we wszystkich dziedzinach wiedzy.

(Ramy kluczowych kompetencji osobistych, społecznych i w zakresie umiejętności uczenia się. Dokument roboczy na konsultację wielostronną w dniu 27 listopada 2019 r. Arianna Sala, Vladimir Garkov, Yves Punie, Marcelino Cabrera Giraldez - JRC Workshop paper in collaboration with DG EAC – listopad 2019 r.)

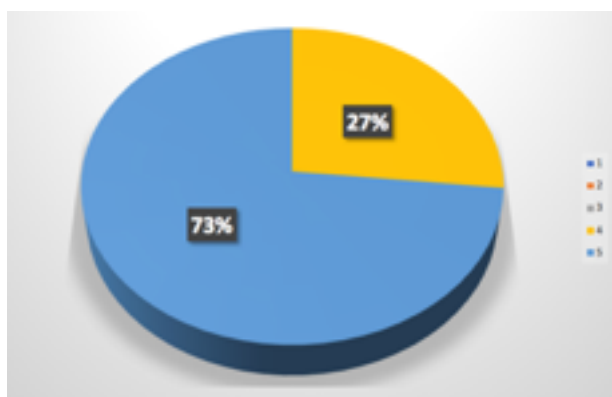
\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Aby ocenić ćwiczenie uczniowie zostali poproszeni o wypełnienie kwestionariusza online, w którym zachęcono ich do podkreślenia wszystkich krytycznych problemów i proponowania udoskonalień.

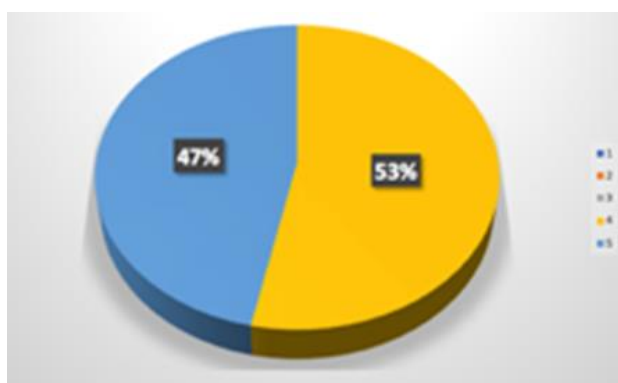
Określ swój poziom zadowolenia z przeprowadzonego ćwiczenia edukacyjnego.

(niezbyt zadowolony) 1 2 3 4 5 (bardzo zadowolony)



Określ swój poziom zainteresowania przeprowadzonym ćwiczeniem edukacyjnym.

(niezbyt zainteresowany) 1 2 3 4 5 (bardzo zainteresowany)



Wskaż mocne strony przeprowadzonego ćwiczenia edukacyjnego.

- *Korzystanie z internetu, Nauczyłem/am się nowych rzeczy, Dobrze się bawiłem/am, Praca w grupach, Korzystanie z technologii do nauki w szkole, Przebywanie z kolegami i koleżankami z klasy o różnym pochodzeniu społecznym, Małe grupy uczniów, Praca w grupach w pracowni.*

Wskaż słabe strony przeprowadzonego ćwiczenia edukacyjnego.

- *Brak słabych stron.*

Czy masz jakieś sugestie?

- *Brak sugestii. Prosimy o powtórzenie kursu, dłuższy kurs.*

### Uwagi nauczyciela

Jestem zdania, że uczniów należy uczyć sprawdzania informacji przekazywanych w mediach. Aby ćwiczenie odniosło zamierzony skutek, konieczne jest aktywne uczestnictwo uczniów dzięki konkretnym zadaniom i bezpośredniemu przeglądaniu specjalistycznych źródeł.

Konsolidacja umiejętności cyfrowych i osobistych, społecznych i w zakresie umiejętności uczenia się można włączyć w każdą nauczaną dziedzinę. Są one bowiem blisko powiązane z tak zwanymi "umiejętnościami miękkimi", które Światowe Forum Gospodarcze określa jako kluczowe kompetencje najbliższej przyszłości.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

---

**Załącznik**

<http://www.digscuola.eu/europeana2/>

---

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - STEAM W CYKLU HYDROLOGICZNYM

### Tytuł

STEAM w cyklu hydrologicznym

### Autor (lub Autorzy)

Anna Maria Gauci

### Konspekt

Woda jest niezbędną dla każdego żywego organizmu. Skąd bierze się woda? Opady stanowią jedno z najważniejszych źródeł wody na naszej planecie. Co sprawia, że pada deszcz? Co możemy zrobić, żeby oszczędzać wodę? Dzięki niniejszemu scenariuszowi zajęć uczniowie dowiedzą się o cyklu hydrologicznym i najlepszym sposobie korzystania z wody w codziennym życiu

### Słowa kluczowe

STEAM, edukacja wczesnoszkolna, szkoła podstawowa, deszcz, cykl hydrologiczny, zmniejszanie zużycia wody

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Nauki ścisłe, Język angielski, Sztuka, Matematyka
<b>Temat</b>	Nauki ścisłe: nauka o cyklu hydrologicznym. Język angielski: omawianie zdjęć i wideo; rozumienie ze słuchu. Sztuka: uczniowie korzystają ze swojej kreatywności aby narysować deszczowy krajobraz. Matematyka: uczniowie zapoznają się ze słownictwem dotyczącym pojemności poprzez bezpośrednie doświadczenie jednostek niestandardowych.
<b>Wiek uczniów</b>	6 - 8 lat
<b>Czas przygotowania</b>	3 godziny
<b>Czas nauczania</b>	4 sesje po 45 minut.
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">The Water Cycle Song</a></li> <li>• <a href="#">The Water Cycle Memory Game</a></li> <li>• <a href="#">Natural Water Cycle Game</a></li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	Nauki ścisłe: wyświetlenie na tablicy interaktywnej prezentacji na temat cyklu hydrologicznego, Karta pracy dot. cyklu hydrologicznego. Eksperyment 1: szklany słoik, woda, pianka do golenia, niebieski barwnik spożywczy.



### Tabela podsumowująca

	<p>Eksperyment 2: szklany słoik, talerz ceramiczny, gorąca woda i kostki lodu.</p> <p>Język angielski: Słowa piosenki The Water Cycle Song, fiszki z kluczowym słownictwem.</p> <p>Sztuka: kredki, farby, papier.</p> <p>Matematyka: słoiki, butelki, mniejsze niestandardowe jednostki pojemności (kubeczki po jogurcie, podstawki do jajek, łyżki itd.) woda, etykiety pojemności</p>
<b>Użyte zasoby Europeany</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nagranie dźwiękowe: <a href="#">Rainy Hillhead Street</a></li> <li>• Wideo: <a href="#">The rain came</a></li> <li>• Dzieło sztuki: <a href="#">Rain Clouds over a Lake Landscape</a></li> </ul>

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Niniejszy scenariusz zajęć przyjmuje podejście przekrojowe i odnosi się do bieżących wyników nauki / programów szkoły podstawowej w następującym zakresie:

- **Nauki ścisłe:**
  - Nasza planeta i jej sąsiedzi
  - Pogoda - uczniowie będą w stanie opisać zmiany pogody.
- **Język angielski:**
  - Uczniowie wezmą udział we wspólnych ćwiczeniach z czytania.
  - Przy wsparciu nauczyciela uczniowie wykażą zdolność udzielania odpowiedzi na pytania do tekstu.
  - Uczniowie zaczną rozwijać szeroki zasób słownictwa w omawianej dziedzinie.
- **Sztuka:**
  - Obserwacja i refleksja.
  - Tworzenie i projektowanie.
  - Korzystanie z mediów.
- **Matematyka:**
  - Uczniowie zrozumieją i będą w stanie posługiwać się słownictwem dotyczącym pojemności.
  - Uczniowie szacują, mierzą i porównują pojemność różnych pojemników korzystających z jednostek niestandardowych.

### Cel zajęć

Uczniowie zrozumieją, czym są parowanie, kondensacja i opady oraz poznają sposoby na oszczędzanie wody dzięki interaktywnym i praktycznym ćwiczeniom edukacyjnym. Zrozumieją i opanują również słownictwo związane z pojemnością.

### Wynik zajęć

Uczniowie rozpoznają i wyjaśniają różne etapy cyklu hydrologicznego i istniejące między nimi zależności. Nauczą się, jak ograniczyć zużycie wody i przechowywać ją. Zapoznają się również z pojemnością i dotyczącym jej słownictwem.

### Tendencje

**Uczenie się STEAM:** dzięki międzydyscyplinarnemu i praktycznemu podejściu uczniowie mogą tworzyć odniesienia między klasą i otaczającym ich światem.

**Uczenie się przed odkrywanie:** poprzez wykonywanie doświadczeń uczniowie konstruują własną wiedzę i zrozumienie świata.

**Edukacja rówieśnicza:** uczniowie nabywają wiedzę i umiejętności poprzez aktywne pomaganie i wspieranie się nawzajem.

**Nauka z rozrywką** - uczniowie uczą się i bawią jednocześnie.

### Umiejętności XXI wieku

**Myślenie krytyczne:** uczniowie odkrywają dotyczące ich fakty.

**Kreatywność i współpraca:** uczniowie dowiadują się, jak kreatywnie rozwiązać dany problem dzięki konstruktywnej współpracy w dążeniu do wspólnego celu.

**Komunikacja:** uczniowie muszą omawiać i wyrażać swoje myśli w sposób zrozumiały dla innych.

**Ciekawość, zaduma i zadawanie pytań:** uwzględnione w scenariuszu zajęć ćwiczenia praktyczne służą jako przyczynek do zastanowienia się, myślenia krytycznego, zadawania pytań, obserwacji, oceny informacji i konstruktywnej współpracy.

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Lekcja 1: Prezentacja tematu</b>	Nauczyciel odtwarza nagranie dźwiękowe Europeany <a href="#">Rainy Hillhead Street</a> i prosi uczniów o zgadnięcie, co to za dźwięk. Następnie poświęcamy chwilę na rozmowę z uczniami na temat deszczu, aby określić poziom wiedzy uczniów.	5'
<b>Dyskusja w grupie</b>	Uczniowie oglądają wideo Europeany <a href="#">The rain came</a> . W grupach omawiają, co stało się w nagraniu w wyniku opadów/braku opadów. Pozwól uczniom ponownie obejrzeć wideo podczas dyskusji, by mogli sprawdzić i postawić hipotezę dotyczącą ich zrozumienia. W końcu, przywódca każdej grupy przedstawia wnioski reszcie klasy. Nauczyciel zapisuje kluczowe zdania na karcie.	15'

<b>Tworzenie deszczowego krajobrazu</b>	Uczniowie rysują deszczowy krajobraz przy pomocy farb lub kredek.	25' (łącznie 45')
<b>Lekcja 2: Uczymy się o cyklu hydrologicznym</b>	<p><i>Skąd bierze się deszcz?</i></p> <p>Krótką dyskusją, by sprawdzić, co uczniowie już wiedzą na temat cyklu hydrologicznego.</p> <p>Przedstaw interaktywną prezentację i wyjaśnij cykl hydrologiczny: Woda na ziemi jest w nieustannym ruchu. Podlega nieustannemu ponownemu wykorzystaniu. Proces ten nazywamy Cyklem Hydrologicznym.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Parowanie: słońce podgrzewa wodę na ziemi, w oceanach, morzach i strumieniach i zmienia ją w parę wodną. Para wodna unosi się w powietrze.</li> <li>2. Kondensacja: zawieszona w powietrzu para wodna ochładza się i zmienia w małe kropelki ciekłej wody, tworząc chmury.</li> <li>3. Opady: chmury robią się ciężkie, a woda spada z powrotem na ziemię w postaci deszczu lub śniegu.</li> <li>4. Woda powraca do morza: woda deszczowa spływa po ziemi i gromadzi się w jeziorach lub rzekach, którymi płynie z powrotem do morza. Cykl zaczyna się od nowa.</li> </ol> <p>Po prezentacji zadajemy pytania otwarte, by sprawdzić poziom zrozumienia uczniów.</p> <p>Uczniowie wypełniają Kartę pracy dot. cyklu hydrologicznego i na zmianę grają w interaktywne gry na klasowych komputerach, aby utrwalić wiedzę.</p> <p>Ćwiczenie kończymy piosenką Water Cycle Song.</p>	45'
<b>Lekcja 3: Eksperymenty praktyczne:</b>	<p>Przedstawiamy uczniom dzieło sztuki Europeany <a href="#">Rainy Clouds over a Lake Landscape</a>. Omówcie obraz.</p> <p>W grupach uczniowie przeprowadzają eksperyment Chmura deszczowa w słoiku. Daj uczniom słoiki z zimną wodą, piankę do golenia i niebieski barwnik spożywczy. Poleć uczniom stworzyć na powierzchni wody chmurę z pianki do golenia. Przy pomocy pipety uczniowie zakraplają barwnik spożywczy na powierzchni wody. Co się dzieje? Pozwól dzieciom obserwować, stawiać hipotezy i dyskutować.</p> <p>Dowiedz się od uczniów, że gdy chmura wypełnia się i staje się cięższa, zaczyna padać deszcz. Wyjaśnij, że deszcz powstaje w taki sam sposób. Gdy chmura wypełnia się i staje się cięższa, zaczyna padać deszcz.</p> <p>Eksperyment Tworzymy deszcz w słoiku: (Ze względów bezpieczeństwa eksperyment zostanie wykonany przez nauczyciela, a uczniowie będą się przyglądali).</p>	45'

Do słoika wlej gorącą wodę i przykryj go talerzem. Po trzech minutach połóż na talerzu kilka kostek lodu. Spytaj uczniów, co powinno się stać.

Gorąca woda w słoiku paruje do powietrza w słoiku jako para wodna. Gdy kładziemy na talerzu lód, ochładzamy parę wodną. W związku z tym para zmienia się w kropelki wody. Woda jest zbyt ciężka, by unosić się w powietrzu i ponownie opada na dno słoika. Dokładnie tak działa cykl hydrologiczny!

**Lekcja 4:  
Uczymy się  
słownictwa  
dotyczącego  
pojemności**

Nauczanie znaczenia pojęć pusty, pełny, pełny do połowy, prawie pusty i prawie pełny: pokaż dzieciom różne pojemniki zawierające różną ilość wody. Daj uczniom czas na zastanowienie się, a następnie zapytaj ich o pojemność każdej butelki.

45'

Praca w grupie:

Daj dzieciom różne pojemniki i etykiety z pojemnością i poproś je, by wypełniły pojemniki zgodnie z każdą etykietką.

Szacowanie, mierzenie i porównywanie - poproś dzieci, by oszacowały, ile kubeczków jogurtu potrzeba, by napęścić większy pojemnik. Następnie wypełniają one pojemniki i zapisują wnioski. Który pojemnik ma największą/najmniejszą pojemność?

Zbieranie deszczówki w słoikach przez jeden tydzień:

Każdego dnia uczniowie wystawiają pusty słoik w nadającym się do tego miejscu w szkolnym podwórku. Każdego dnia o tej samej porze uczniowie zabierają słoik do klasy i zastępują go pustym słoikiem. Każdy słoik zostanie opisany pełną nazwą dnia i prawidłową etykietką pojemności (pusty, niemal pusty, pełny do połowy, niemal pełny, pełny). Na koniec tygodnia uczniowie omówią, porównają i uporządkują słoiki względem ilości znajdującej się w nich wody.

W jeden z dni tygodnia umieść dodatkową butelkę pod wylotem rynny, aby uczniowie mogli porównać obie butelki.

Wyjaśnij, jak można gromadzić deszczówkę i korzystać z niej w gospodarstwie domowym, zmniejszając tym samym zużycie wody z kranu.

**Ocena**

Wkład uczniów w dyskusję w grupie ujawni ich poziom zaangażowania i zrozumienia. Ponadto scenariusz zajęć korzysta z rysowania, aby zachęcić uczniów mających trudności z wystawianiem się do przedstawienia swoich pomysłów poprzez rysunek i pokazania, czego się nauczyli.

Otwarte pytania mają na celu zaangażowanie uczniów w wyższego rzędu procesy myślowe oraz umożliwiają nauczycielowi ocenę ich zrozumienia.

Przed eksperymentami uczniowie są zachęceni do przewidywania ich wyników. Porównanie ich przewidywań z rzeczywistymi wynikami pomaga uczniom dokonać oceny własnego uczenia się i zrozumienia.

Podczas sesji matematycznej uczniowie powinni być w stanie rozpoznać słowa pełny, niemal pełny, pełny do połowy, niemal pusty i pusty i właściwie stosować je w ramach ćwiczenia.

\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

#### Opinia uczniów

Brak

#### Uwagi nauczyciela

Brak

#### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

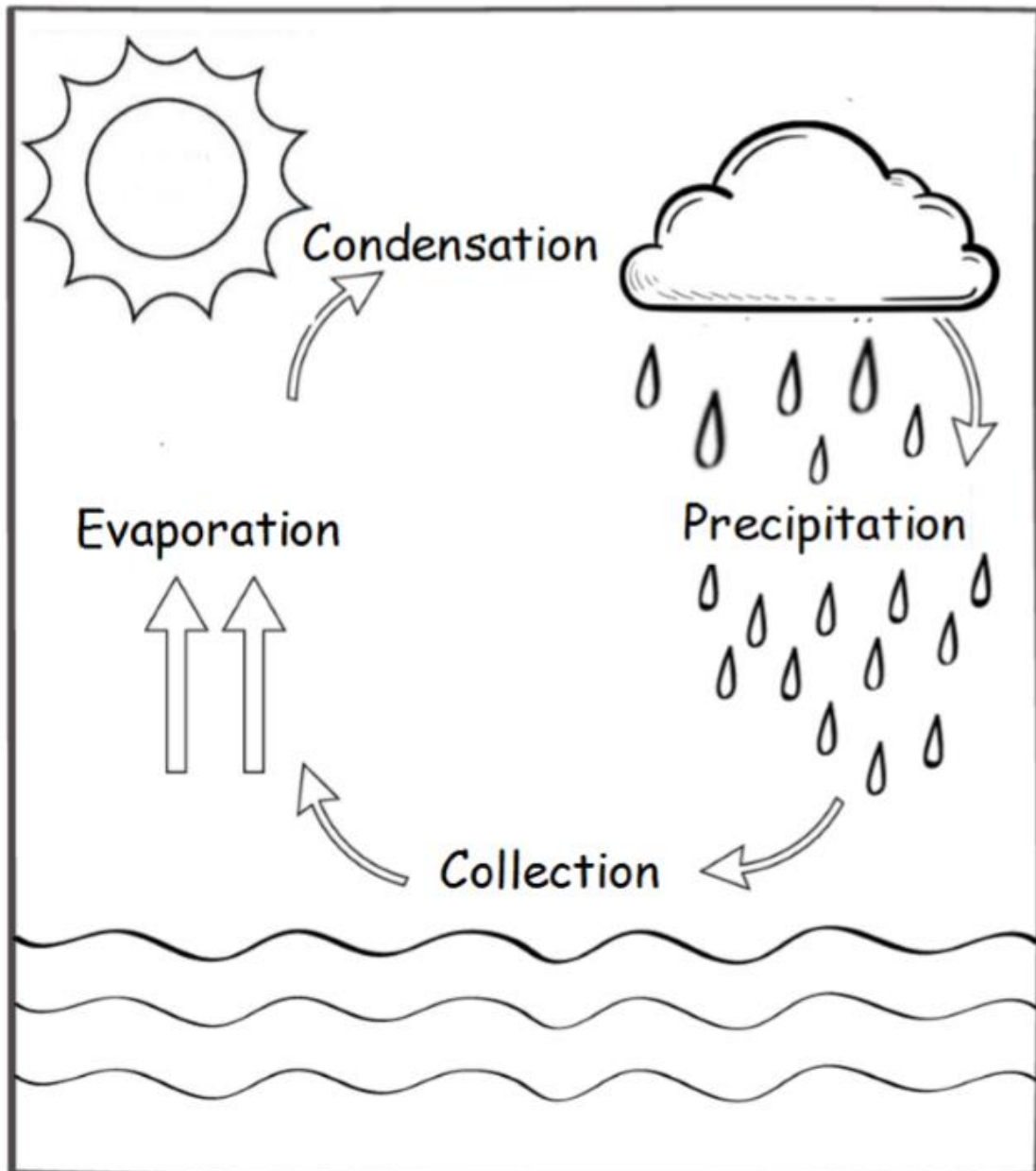
Załącznik

Name: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

### The Water Cycle

Colour the picture. Talk about the water cycle.



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - JEDNOCZENIE SIĘ Z NATURĄ POPURZEC ZMYŚŁY

### Tytuł

Jednoczenie się z naturą poprzez zmysły

### Autor (lub Autorzy)

Ayrton Curmi

### Konspekt

W niniejszym scenariuszu zajęć uczniowie skorzystają ze swoich pięciu zmysłów, by doświadczyć otoczenia. Będziemy mogli omówić tematy takie jak wycinanie lasów, zagrożone gatunki i wpływ człowieka na jego otoczenie. Jest to scenariusz zajęć z kreatywnego pisania, w którym uczniowie będą mogli pracować razem nad osiągnięciem wspólnego celu. Scenariusz zostanie przeprowadzony poza budynkiem szkoły, aby ułatwić uczniom poczucie więzi ze środowiskiem naturalnym, co przełoży się na kreatywność i pomysłowość ich pisania. Będą mieli również okazję do dokonania samooceny i ocenienia pracy jednego ze swoich kolegów z klasy.

### Słowa kluczowe

Kreatywne pisanie, środowisko naturalne, nauka przez doświadczenie, pięć zmysłów, edukacja w terenie, szkoła podstawowa.

### Tabela podsumowująca

#### Tabela podsumowująca

<b>Przedmiot</b>	Język angielski (wypowiedź ustna, czytanie i pisanie)
<b>Temat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Język angielski w mowie:</b> Dyskusja na temat wycinania lasów, zagrożonych gatunków i wpływu człowieka.</li> <li>• <b>Czytanie w języku angielskim:</b> Uczniowie zostaną poproszeni o przeczytanie i ocenę kreatywnej pracy pisemnej kolegi lub koleżanki z klasy.</li> <li>• <b>Pisanie w języku angielskim:</b> Uczniowie wspólnie wykonają pracę dążącą do stworzenia tekstu o środowisku.</li> </ul>
<b>Wiek uczniów</b>	8-15 lat
<b>Czas przygotowania</b>	60 minut
<b>Czas nauczania</b>	120 minut (jedna dwugodzinna sesja)
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Mentimeter</a></li> <li>• <a href="#">SimpleMind</a></li> <li>• Author Premium</li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pudełko zmysłów (zawierające owoce, kwiaty, gałązki i liście)</li> <li>• Papier A3 i markery</li> <li>• Karta pracy - zmysły</li> <li>• Bank słów i wyrażeń</li> <li>• Tablet Learnpad Workbook</li> </ul>



### Tabela podsumowująca

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop (opcja: z mobilnym punktem dostępu USB)</li> <li>• Lista kontrolna - pisanie</li> <li>• Karta oceny koleżeńskiej</li> <li>• Bilet wyjściowy</li> </ul>
Użyte zasoby Europeany	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Print of birds including a hoopoe in the branches of a tree</a></li> <li>• <a href="#">Chinese lantern (Physalis alkekengi): fruiting stem. Watercolour by B. Bird.</a></li> <li>• <a href="#">Five weaver birds perching on branches by their nests. Wood engraving.</a></li> <li>• <a href="#">Blackbird</a></li> <li>• <a href="#">Black-headed gulls in the nature reserve</a></li> <li>• <a href="#">Mild winter causes an early spring</a></li> <li>• <a href="#">Natural history</a></li> </ul>

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

#### Język angielski w mowie

- 5.1.1 Widoczna przyjemność, wzmożone zainteresowanie i uwaga podczas ćwiczeń polegających na słuchaniu czy oglądaniu.
- 5.1.5 Opisywanie postaci, scen, przedmiotów i obrazów.
- 5.1.6 Korzystanie z odpowiedniego i gramatycznie poprawnego języka do sensownej i celowej komunikacji.
- 5.1.10 Przy wsparciu, rozpoczynanie dyskusji i uczestniczenie w rozmowie.

#### Czytanie w języku angielskim

- 5.2.7 Uczeń czyta pewnie, płynnie, wyraźnie i z dobrą dykcją.

#### Pisanie w języku angielskim

- 5.3.4 Uczeń wykazuje zdolność planowania tekstu poprzez burzę mózgów, klasyfikację i organizację myśli przed rozpoczęciem pisania.
- 5.3.5 Uczeń pisze w sposób logiczny i spójny, grupując informacje w postaci ustępu (ustępów).
- 5.3.6 Uczeń wykazuje zdolność czytania, zredagowania własnej pracy i zaczyna dokonywać jej korekty.
- 5.3.8 Uczeń uczestniczy we wspólnym pisaniu nauczyciel/uczeń.
- 5.3.17 Uczeń z przyjemnością uczestniczy w ćwiczeniach pisemnych i jest do nich zmotywowany.

Powyższe fragmenty zaczerpnięto z:

<https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Pages/default.aspx>

### Cel zajęć

Uczniowie zrozumieją, jak ważne jest nasze środowisko naturalne. Powinni być w stanie zrozumieć wpływ człowieka na środowisko naturalne i żyjące w nim gatunki. Powinni być również w stanie nauczyć się czerpać przyjemność z piękna naszego środowiska dzięki zmysłom.

### Wynik zajęć

- Uczniowie rozwiną umiejętność współpracy, myślenia krytycznego i komunikacji.
- Uczniowie będą uczestniczyć we wspólnych ćwiczeniach pisemnych.
- Uczniowie samodzielnie czytają swoje teksty i oceniają teksty kolegów i koleżanek z klasy.

### Tendencje

- Uczenie się we współpracy: skupienie na pracy w grupach.
- Podejście skupione na uczniu: uczniowie i ich potrzeby znajdują się w centrum procesu uczenia się.
- Ocena: punkt wyjścia oceny zmienia się z "Co wiesz", na "Co umiesz".
- Edukacja rówieśnicza: uczniowie uczą się od rówieśników i dzielą się uwagami.
- Nauka przez rozrywkę: nauka i zabawa. Jednoczesna nauka i rozrywka.
- Edukacja w plenerze: uczenie się poza budynkiem szkoły, w "prawdziwym" środowisku.

### Umiejętności XXI wieku

- **Myślenie krytyczne:** uczniowie samodzielnie odkrywają fakty.
- **Kreatywność i współpraca:** uczniowie dowiadują się, jak kreatywnie rozwiązać dany problem dzięki konstruktywnej współpracy w dążeniu do wspólnego celu.
- **Komunikacja:** uczniowie muszą omawiać i wyrażać swoje myśli w sposób zrozumiały dla innych.
- **Ciekawość, zaduma i zadawanie pytań:** uwzględnione w scenariuszu zajęć ćwiczenia praktyczne służą jako przyczynek do zastanowienia się, myślenia krytycznego, zadawania pytań, obserwacji, oceny informacji i konstruktywnej współpracy.

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Wprowadzenie</b>	<p><b>Ćwiczenie oparte na obrazach Europeany</b></p> <p>Uczniowie zostaną podzieleni na grupy, z których każda dostanie jeden obraz z Europeany (<a href="#">Image 1</a>, <a href="#">Image 2</a>, <a href="#">Image 3</a>) wyświetlony na tablecie LearnPad Workbook. W grupie uczniowie przedyskutują obraz i spróbują odgadnąć główny temat lekcji. Po kilku minutach powinni zacząć spisywać pomysły na temat, korzystając z aplikacji "<a href="#">Mentimeter</a>".</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uczniowie będą mieli chwilę na wyszukanie innych obrazów związanych ze środowiskiem na portalu Europeana. Zapoznają się również z Kolekcją Europeany <a href="#">Natural History</a>.</li> </ul>	20'
		10'

### Wideo Europeany

- Uczniowie obejrzą dwa klipy wideo pochodzące z Europeany ([Video 1](#), [Video 2](#)). Po obejrzeniu wideo poruszymy różne tematy związane ze środowiskiem naturalnym, takie jak wylesianie, zagrożone gatunki i wpływ człowieka na środowisko. Zadamy uczniom różne pytania, takie jak: "Czym jest wylesianie?" "Jaki ma wpływ na różne gatunki?" "Co sprawia, że dany gatunek staje się zagrożony?" "Jaki jest wpływ człowieka na środowisko?"

**Główna część lekcji** **Wizyta w lokalnym ogrodzie** 15'

- Uczniowie będą mogli odwiedzić lokalny ogród, aby nawiązać więź z otaczającym nas środowiskiem.

### Karta pracy - zmysły

- Uczniowie ponownie pracują w grupach - każda grupa dostaje "Kartę zmysłów", składająca się z części "Widzę", "Słyszę", "Wącham" "Smakuję" i "Dotykam/czuję". Wspólnie wezmą udział w różnych ćwiczeniach, aby wypełnić każdą część karty.

#### "Widzę"

- Uczniowie będą mieli kilka minut na przyjrzenie się swojemu otoczeniu. Zostaną poproszeni o skupienie się na rzeczach, które na ogół ignorujemy.

#### "Słyszę"

- Uczniowie zostaną poproszeni o zamknięcie oczu na dwie minuty i wsłuchanie się w różne dźwięki, takie jak śpiew ptaków, dźwięk samochodów, odległe głosy i inne.

#### "Dotykam/czuję"

- Uczniowie dostaną pudełko zmysłów. Pudełko będzie zawierać kilka często występujących w naturze przedmiotów, takich jak kwiaty, owoce, listki i gałązki. Pudełko będzie miało niewielki otwór, przez który każdy uczeń dotyka przedmioty i opisuje swoje odczucia.

#### "Wącham"

- Uczniowie wyjmą przedmioty znajdujące się w pudełku zmysłów, powąchają każdy z nich i opiszą, czego doświadczają.

#### "Smakuję"

- Uczniowie dostaną do zjedzenia owoc. Każda grupa dostanie inny owoc. Po zjedzeniu owocu uczniowie powinni opisać jego smak w kilku punktach. Uczniowie mogą wymienić również kilka zalet zdrowego odżywiania się.

20'

Każda grupa będzie miała czas na przedstawienie swojej "Karty zmysłów" innym grupom.

	<p><b>Planowanie pisanie przy użyciu <a href="#">SimpleMind</a> i Nagrania Europeany</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Każda grupa będzie miała około 20 minut na zaplanowanie kreatywnego pisanie, posiłkując się kartą zmysłów. Każda grupa wybierze tytuł pracy odnoszący się do środowiska. Uczniowie zostaną poproszeni o skorzystanie z aplikacji "<a href="#">SimpleMind</a>" do zaplanowania tekstu. Podczas ćwiczenia będą odtwarzać nagranie <a href="#">Recording of a Blackbird</a> Europeany, aby pobudzać ich zmysły i wzmacniać poczucie więzi z otaczającym ich środowiskiem. Dostaną również bank słów i kilka wyrażen, z których mogą skorzystać.</li> </ul>	25'
	<p><b>Kreatywne pisanie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Każda grupa zostanie poproszona o rozpoczęcie pisanie kreatywnego tekstu na kartce papieru formatu A3. Uczniowie razem dążą do wspólnego celu. Każda grupa dostanie listę kontrolną, którą posiłkuje się podczas ćwiczenia.</li> </ul>	
<b>Wnioski</b>	<p><b>Czytanie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Po zakończeniu kreatywnego pisanie, każda grupa musi wybrać przedstawiciela, który przeczyta tekst innym grupom. Każda grupa dostanie kartę "Ocena koleżeńska", którą wypełnia słuchając cudzych tekstów.</li> </ul>	10'
	<p><b>Redakcja i publikacja</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Po zakończeniu ćwiczenia wrócimy do klasy, a uczniowie zostaną poproszeni o zredagowanie tekstu i przepisanie go przy użyciu aplikacji Author Premium, aby opublikować go w "ClassCloud".</li> </ul>	15'
	<p><b>Bilet wyjściowy</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Każdy uczeń dostanie Bilet wyjściowy, na którym zapisze swoją opinię na temat przeprowadzonego scenariusza zajęć.</li> </ul>	5'

### Ocena

Ponieważ niniejszy scenariusz zajęć zachęca do współpracy, ocenie będzie podlegać głównie umiejętność współpracy uczniów.

Oceniona zostanie umiejętność planowania i kreatywnego pisanie.

Oceni będzie podlegać również prezentacja tekstu innym grupom, kreatywność i pomysłowość uczniów.

\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Na zakończenie lekcji uczniowie otrzymali bilet wyjściowy. Każdy uczeń musiał odpowiedzieć na trzy pytania:

- Jedna rzecz, której się dzisiaj nauczyłem/am.
- Jedna rzecz, która mnie dzisiaj zaintrygowała.
- Jedno pytanie, które dalej sobie zadaję.

### Uwagi nauczyciela

W wyniku przeprowadzenia niniejszego scenariusza zajęć byłem bardzo zadowolony z przebiegu lekcji i stworzonych przez uczniów tekstów. Fakt, że wyszliśmy poza budynek szkoły umożliwił utrzymanie zaangażowania uczniów przez cały czas trwania zajęć. Uczniowie byli zmotywowani do używania zmysłów, aby nawiązać więź ze środowiskiem, zyskując inspirację do pisania kreatywnych tekstów. Uczniowie skutecznie współpracowali między sobą podczas planowania, pisania i redakcji/publikacji tekstu.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - W GRUPIE SIŁA

### Tytuł

W grupie siła

### Autor (lub Autorzy)

Brendan Buttigieg

### Konspekt

Niniejszy przekrojowy scenariusz łączy Sztukę z PSCD (Rozwój osobisty, społeczny i zawodowy), WF-em i Językiem angielskim. Punktem wyjściowym są internetowe fiszki Quizowe odnoszące się do pracy zespołowej i różnorodności. Uczniowie będą zachęceni do napisania własnej definicji "pracy zespołowej" na swoim tablecie edukacyjnym. Uczniowie obejrzą kilka zdjęć przedstawiających pracę zespołową i różnorodność znalezionych na platformie internetowej Europeana. Wspólnie wywnioskują, że praca zespołowa jest stosowana w sporcie i w wielu innych dziedzinach. Następnie stworzą pracę plastyczną zatytułowaną "Praca zespołowa i różnorodność - w grupie siła".

### Słowa kluczowe

Praca zespołowa, różnorodność, w grupie siła, współpraca, kreatywność.

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	PSCD (rozwój osobisty, społeczny i zawodowy), WF (wychowanie fizyczne), Język angielski, Sztuka.
<b>Temat</b>	<b>PSCD</b> – Praca zespołowa i różnorodność <b>Język angielski</b> - Napisanie własnej definicji "pracy zespołowej" <b>WF</b> - Praca zespołowa w sporcie <b>Sztuka</b> - Projektowanie pracy plastycznej promującej temat: Praca zespołowa i różnorodność.
<b>Wiek uczniów</b>	8-14 lat
<b>Czas przygotowania</b>	2 godziny
<b>Czas nauczania</b>	4 godziny
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<a href="#">Strona internetowa Europeana</a> Wyszukiwarka internetowa <a href="#">Quiz</a> <a href="#">Mentimeter</a>

### Tabela podsumowująca

<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	<b>PSCD</b> – <a href="#">fiszki 1</a> <a href="#">fiszki 2</a>  <b>Język angielski</b> - LearnPad <b>WF</b> – Wybrane obrazy z Europeany wyświetlone na interaktywnej tablicy <b>Sztuka</b> - blok rysunkowy A3, farby, kolory
<b>Użyte zasoby Europeany</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Vormingscursus animatoren 1989: touwtrekken</a></li> <li>• <a href="#">Bezoek van de V.V.C. aan Kilbirnie (Schotland) in het kader van de Highland games op de U.Z. sport- en speldag</a></li> <li>• <a href="#">Карта Австралія</a></li> </ul>

### Licencje

**Attribution ShareAlike CC BY-SA.** Licencja ta umożliwia innym modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile nowy produkt jest licencjonowany na tych samych warunkach. Z licencji tej korzysta Wikipedia, i jest zalecana dla materiałów, które mogą korzystać z włączania treści z Wikipedii i projektów na podobnej licencji.

### Osadzenie w programie

Scenariusz zajęć przyjmuje podejście przekrojowe. Scenariusz "W grupie siła" będzie powiązany z bieżącymi oczekiwanymi wynikami nauki/programami dla szkół podstawowych (dostępne na stronie [www.curriculum.gov.mt](http://www.curriculum.gov.mt))

**PSCD** – Omówienie ważnej roli współpracy pomimo istniejących między nami różnic.

**Język angielski** – Pisanie w konkretnym celu.

**WF** – Ćwiczenie pracy zespołowej dzięki zajęciom wychowania fizycznego i Dniowi Sportu.

**Sztuka** - Obserwacja elementów wizualnych i zasad Sztuki. Korzystanie z mediów, elementów wizualnych, tworzenie i projektowanie.

### Cel zajęć

**PSCD** – Uczniowie będą w stanie zrozumieć, że "nikt nie jest samotną wyspą", a co za tym idzie - potrzebujemy siebie nawzajem w niemal wszystkim, co robimy.

**Język angielski** - uczniowie będą w stanie zdefiniować i zapisać znaczenie "pracy zespołowej" / "w grupie siła".

**WF** – Uczniowie zostaną uświadomieni, że wspólnie mogą osiągnąć więcej, zwłaszcza w niektórych ćwiczeniach sportowych i meczach.

**Sztuka** – Uczniowie będą w stanie zapoznać się z elementami i zasadami sztuki, z których skorzystają w swojej pracy plastycznej. Ponadto uczniowie będą mieli możliwość stworzenia/zaprojektowania dzieła sztuki powiązanego z tematem, korzystając z kontrastowych kolorów.

### Wynik zajęć

Uczniowie stworzą materialną pracę promującą pracę zespołową pomimo różnic. Ponadto wszystkie prace będą dotyczyć tematu "W grupie siła".

### Tendencje

Metoda projektów: uczniowie dostają zadania oparte na faktach, rozwiązują zagadnienia problemowe i pracują indywidualnie nad własnym zadaniem. Tego rodzaju uczenie się na ogół wychodzi poza ramy tradycyjnych przedmiotów.

### Umiejętności XXI wieku

Świadomość globalna, myślenie krytyczne, kreatywność, komunikacja, współpraca.

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
Sztuka	<p><b><u>Przyjrzyj się elementom wizualnym i zasadom Sztuki na wybranych zdjęciach z Europeany.</u></b></p> <p>1) Wyjaśnij elementy wizualne (linia, kształt, kolor, wartość, forma, tekstura, przestrzeń) i zasady Sztuki (równowaga, kontrast, emfaza, ruch, wzór, rytm, jedność).</p> <p>2) <i>W parach</i> – Przyjrzyj się liście elementów wizualnych i zasad Sztuki widniejących na pokazanych obrazach. Przykładowo: <a href="#">Image 1</a>: elementy - linia, kształt, kolor, przestrzeń, tekstura; zasady - kontrast, równowaga, ruch</p> <p>3) <i>Cała klasa</i> – Wspólnie omówcie i sprawdźcie powyższe zadania.</p>	0,5 godziny
PSCD	<p><b><u>Uczniowie uświadomią sobie, że nikt nie może żyć samotnie.</u></b></p> <p>1) Omówcie wyrażenie: Nikt nie jest <a href="#">samotną wyspą</a>.</p> <p>2) <i>Cała klasa</i> – Omówcie fakt, że potrzebujemy siebie nawzajem w niemal wszystkim, co robimy.</p>	0,5 godziny
Język angielski	<p><b><u>Uczniowie definiują termin "Praca zespołowa", korzystając z programu internetowego Mentimeter na swoich tabletach.</u></b></p> <p>1) <i>Praca indywidualna</i> – Uczniowie piszą własną definicję "Pracy zespołowej" w programie <a href="#">Mentimeter</a> korzystając z tabletów.</p> <p>2) <i>Cała klasa</i> – Wkład całej klasy w określenie znaczenia terminu zostanie wyświetlony na interaktywnej tablicy.</p>	0,5 godziny
WF	<p><b><u>Uczniowie uświadomią sobie, że nikt nie może żyć samotnie.</u></b></p>	0,5 godziny



Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>1) <i>Cała klasa</i> – Omówcie fakt, że potrzebujemy siebie nawzajem w niemal wszystkim, co robimy, w tym w wielu ćwiczeniach sportowych, meczach itd.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <i>Czy możemy żyć samotnie bez pomocy i usług innych osób?</i></li> <li>&gt; <i>Czy nauczyciel może wykonywać swoją pracę bez uczniów, których ma nauczać?</i></li> <li>&gt; <i>Czy zawodnik może wygrać grę bez współpracy z innymi członkami zespołu?</i></li> </ul> <p>Możemy z tego wywnioskować, że jesteśmy od siebie nawzajem zależni.</p>	
<p><b>Sztuka</b></p>	<p><b><u>Uczniowie projektują swoją pracę plastyczną na temat Praca zespołowa i różnorodność - w grupie siła, używając kontrastowych kolorów.</u></b></p> <p>1) <i>Cała klasa</i> – Omówcie, co przyczynia się do atrakcyjności pracy plastycznej i dlaczego powinna być ona atrakcyjna i przyciągająca wzrok.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <i>Co sprawia, że praca plastyczna jest atrakcyjna i przyciąga wzrok?</i></li> <li>&gt; <i>Czy sądzisz, że wyraźne kolory mogą w tym pomóc?</i></li> <li>&gt; <i>A może by tak skorzystać z obrazu i tekstu, aby przekazać twoje przesłanie?</i></li> </ul> <p>2) <i>Cała klasa</i> – Omówcie podstawowe elementy Sztuki, tj. linie, kształt, kolor, przestrzeń, oraz zasady Sztuki, tj. wzór, kontrast, równowagę i harmonię.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <i>Czy uważasz, że wykorzystanie wzoru może udoskonalić pracę plastyczną?</i></li> <li>&gt; <i>Czym są kontrastowe barwy dopełniające?</i></li> <li>&gt; <i>Jak stworzyć harmonijną i zrównoważoną kompozycję?</i></li> </ul> <p>3) <i>Praca indywidualna</i> – Uczniowie projektują własną pracę plastyczną dotyczącą tematu. Prace muszą zawierać kontrastowe kolory.</p> <p>4) <i>W grupach/parach</i> – Uczniowie opisują swoje prace drugiej osobie.</p> <p>5) <i>W grupie siła</i> prace można zeskanować i włączyć na stronę internetową szkoły i jej stronę na Facebooku oraz wystawić je w ramach dorocznej wystawy organizowanej przez nasze Gimnazjum.</p>	<p>2 godziny</p>

### Ocena

Sztuka podczas Wprowadzenia - Ciągła ocena formatywna dotycząca zrozumienia podstawowych elementów i zasad Sztuki.

PSCD – Ciągła ocena dotycząca pracy zespołowej i różnorodności.

Język angielski - Definicja "W grupie siła".

Sztuka w końcowej części lekcji - Ocena sumatywna i wybór najlepszych prac oraz zaprezentowanie ich na wystawie podczas Świąta Gimnazjum.

\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Na zakończenie lekcji uczniowie otrzymali karteczkę samoprzylepną. Zostali poproszeni o zapisanie jednej rzeczy, której nauczyli się podczas lekcji, jednej rzeczy, która ich zaintrygowała i jednego pytania, które dalej sobie zadają, poza pytaniem dotyczącym wyboru ich pracy do finałowej wystawy.

### Uwagi nauczyciela

Większość uczniów była bardzo zaangażowana w ćwiczenie, w ramach którego musieli stworzyć pracę plastyczną. Współpraca przebiegała dobrze, a uczniowie robili co w ich mocy, aby stworzyć zadowalającą pracę. Bardzo zmotywowało ich wykorzystanie LearnPad-u i programu Mentimeter do zapisania swojej definicji "pracy zespołowej". Jestem bardzo zadowolony z przeprowadzonych zajęć, ponieważ udało mi się przyjąć podejście przekrojowe łączące pięć różnych przedmiotów.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - KODOWANIE DLA ZRÓWNOWAŻONEJ PRZYSZŁOŚCI

### Tytuł

Kodowanie dla zrównoważonej przyszłości

### Autor

James Callus

### Konspekt

Świadomość ekologiczna dążąca do ograniczenia skutków zmian klimatu jest niezbędna, by zabezpieczyć dobrostan przyszłych pokoleń. Niniejszy scenariusz zajęć dąży do uświadomienia uczniom wagi ochrony środowiska naturalnego. Uczniowie rozwiną swoje umiejętności XXI wieku i przyjmą aktywną rolę w swojej edukacji poprzez zastanowienie się nad innowacyjnymi i kreatywnymi rozwiązaniami dla wziętych z życia problemów, aby zapewnić zrównoważoną przyszłość.

### Słowa kluczowe

Podejście przekrojowe, robotyka, kodowanie, umiejętności cyfrowe, kompetencje XXI wieku.

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

Przedmiot	Język angielski (tworzenie opowieści), Umiejętności cyfrowe
Temat	Ochrona środowiska naturalnego
Wiek uczniów	7-11 lat
Czas przygotowania	1 godzina
Czas nauczania	3 godziny (3 lekcje po 60 minut)
Materiały dydaktyczne online	<a href="#">Answergarden</a> , <a href="#">Pic Collage</a> , <a href="#">Padlet</a>
Materiały dydaktyczne offline	Lego We Do 2.0 kits, aplikacja <a href="#">Scratch Jr</a> , tablety szkolne
Użyte zasoby Europeany	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Onbekend</a></li> <li>• <a href="#">Onbekend</a></li> <li>• <a href="#">Onbekend</a></li> <li>• <a href="#">Onbekend</a></li> <li>• <a href="#">Onbekend</a></li> <li>• <a href="#">Landscape of Ratin</a></li> </ul>

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Następujące wyniki nauki zostały zaczerpnięte z maltańskich Ram wyników nauki i odnoszą się do niniejszego Scenariusza zajęć Europeany. Źródło:

[http://www.schoollearningoutcomes.edu.mt/files/documents/02\\_English.144501723005.pdf](http://www.schoollearningoutcomes.edu.mt/files/documents/02_English.144501723005.pdf)

<http://www.schoollearningoutcomes.edu.mt/en/pages/digital-literac>

- Umiem wyrazić moją opinię na różne tematy.
- Mogę wymyślić opowieść i napisać ją w interesujący sposób.
- Umiem korzystać z technologii i mediów do pracy zespołowej i uczenia się dzięki współpracy.
- Umiem współpracować z innymi oraz wspólnie konstruować i tworzyć zasoby, wiedzę i uczenie się.

### Cel zajęć

Po przeprowadzeniu scenariusza zajęć uczniowie przyswoją wiedzę na temat różnych środków, które można podjąć w celu ochrony środowiska. Zapoznają się ze skutkami zmian klimatu i działaniami naprawiającymi świat dla przyszłych pokoleń. Dokonają również autorefleksji i zorganizują swoje myśli tak, by prezentacja ich pracy była przyczynkiem do dyskusji.

### Wynik zajęć

W toku scenariusza zajęć uczniowie współpracują nad rozwiązywaniem wziętych z życia problemów, tworząc robota, który pomoże przyszłym pokoleniom rozwiązać określone problemy. Stworzą również cyfrową opowieść skupioną na konieczności tworzenia zrównoważonego środowiska dla przyszłych pokoleń.

### Tendencje

- Metoda projektów: uczniowie dostają zaczerpnięte z życia zadania, rozwiązują zagadnienia problemowe i pracują w grupie. Tego rodzaju uczenie się na ogół wychodzi poza ramy tradycyjnych przedmiotów.
- Uczenie się we współpracy: skupienie na pracy w grupach.
- Podejście skupione na uczniu: uczniowie i ich potrzeby znajdują się w centrum procesu uczenia się.
- Edukacja rówieśnicza: uczniowie uczą się od rówieśników i dzielą się uwagami.

### Umiejętności XXI wieku

**Myślenie krytyczne** – uczniowie staną się aktywnymi poszukiwaczami wiedzy, zbadają różne metody ochrony środowiska naturalnego dla przyszłych pokoleń.

**Współpraca** – uczniowie będą wspólnie pracować nad rozpoznaniem wziętego z życia problemu.

**Kreatywność** – uczniowie wymyślą innowacyjne metody skuteczniejszego korzystania z technologii cyfrowych w celu rozwiązywania problemów ekologicznych.

**Komunikacja** – uczniowie przedstawiają swoje pomysły, przemyślenia i argumenty.

### Ćwiczenia

#### Lekcja 1:

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Wprowadzenie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uczniowie zapoznają się z zasobami Europeany: <a href="#">Picture 1</a>, <a href="#">Picture 2</a>, <a href="#">Picture 3</a>, <a href="#">Picture 4</a>, <a href="#">Picture 5</a>, i pokrótce je omawiają.</li> <li>Do publikacji i udostępniania swoich opinii użyją szkolnych tabletów podłączonych do <a href="#">Answergarden</a>.</li> </ul>	10'
<b>Tworzenie cyfrowej opowieści</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Złożone przez uczniów opinie są omawiane w klasie, skupiając się na konieczności dbania o środowisko naturalne, aby ograniczyć skutki zmian klimatu.</li> <li>Omówimy z uczniami klip <a href="#">wideo</a> dotyczący zmian klimatu, dając im znaczną swobodę dzielenia się swoim reakcjami z rówieśnikami.</li> <li>Przy pomocy aplikacji <a href="#">Scratch Jr</a> uczniowie zaplanują i stworzą cyfrową opowieść, skupiając się na wpływie zmian klimatu na środowisko. Następnie będą musieli animować swoją opowieść, korzystając z dostępnych w aplikacji bloków kodowych.</li> </ul>	40'
<b>Wnioski</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uczniowie są proszeni o zastanowienie się nad hasłem/przesłaniem, którym chcą podzielić się w rówieśnikami. Aby je stworzyć, skorzystają z aplikacji <a href="#">Pic Collage</a>. Ich praca zostanie udostępniona innym uczniom z całej szkoły.</li> </ul>	10'

#### Lekcja 2:

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Wprowadzenie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Omawiamy z klasą główne punkty poprzedniej lekcji.</li> </ul>	5'
<b>Określamy wzięty z życia problem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uczniowie są dzieleni na grupy i mają za zadanie omówić następujące kwestie: <ul style="list-style-type: none"> <li>Jakie problemy ekologiczne dotyczą naszą planetę, przyczyniając się tym samym do zmian klimatu?</li> <li>Co należy zrobić, aby poradzić sobie z tymi problemami?</li> </ul> </li> </ul>	35'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kim są kluczowe osoby, które mogą pomóc nam poradzić sobie z tymi problemami?</li> </ul>	
<b>Wnioski</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uczniowie przedstawiają swoje pomysły rówieśnikom. Aby udokumentować je, mogą skorzystać z <a href="#">Padletu</a>, lub jakiegokolwiek innego przydatnego z ich punktu widzenia medium.</li> </ul>	20'

### Lekcja 3:

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Wprowadzenie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Omawiamy z klasą główne punkty poprzedniej lekcji.</li> </ul>	5'
<b>Stwórz robota</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uczniowie są dzieleni na grupy.</li> <li>Aby rozwiązać problemy określone podczas poprzednich zajęć, uczniowie stworzą i zaprogramują prostego robota przy użyciu dostępnych w szkole zestawów do robotyki <a href="#">Lego We Do 2.0</a>. Uczniowie udokumentują swoją pracę i zastanowią się nad tym, jak ich robot przyczyni się do promowania zrównoważonego środowiska dla przyszłych pokoleń (<a href="#">Picture 6</a>).</li> </ul>	40'
<b>Wnioski</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uczniowie przedstawią swoje pomysły klasie i całej szkole.</li> </ul>	15'

### Ocena

W domu uczniowie stworzą cyfrową opowieść dotyczącą misji skonstruowanego przez nich robota, by uratować świat. Do złożenia opowieści mogą wykorzystać aplikację [Scratch Jr](#).

\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

- Uczniowie mogą skorzystać z modelu "dwie gwiazdki i życzenie", aby określić, co im się podobało lub co chcieliby jeszcze zobaczyć podczas zajęć.

### Uwagi nauczyciela

Projekt może przedstawić ekspertom w dziedzinie podczas dorocznego wydarzenia [Malta Robo League](#). Nauczyciele mogą korzystać z tego projektu również w nadchodzących latach, oraz zorganizować koła kodowania, aby dać uczniom wystarczająco dużo czasu, by poszerzyć swoją wiedzę w tym zakresie.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

### Załącznik

Wyniki pracy –

[http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/files/documents/02\\_English.144501723005.pdf](http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/files/documents/02_English.144501723005.pdf)

Lego Education – <https://education.lego.com/en-us/support/wedo-2>

Wideo instruktażowe Answergarden – <https://safeyoutube.net/w/Wh51>

Wprowadzenie do Scratch Jr – <https://safeYouTube.net/w/ET11>

Wideo instruktażowe Padlet – <https://safeYouTube.net/w/vV11>

Wideo instruktażowe Pic Collage – <https://safeYouTube.net/w/qW11>



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - KOLOROWY ŚWIAT

### Tytuł

Kolorowy świat

### Autor (lub Autorzy)

Mark Busuttill

### Konspekt

Niniejszy scenariusz zajęć skupi się na kolorach i ich wykorzystaniu z języku, którym się wystawiamy. Dzięki scenariuszowi zajęć uczniowie poznają związane z kolorem wyrażenia idiomatyczne, emocje oraz porównania.

### Słowa kluczowe

Kolory, emocje, wyrażenia, wyrażenia idiomatyczne, porównania.

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	<p>Przedstawiona lekcja ma na celu rozwinięcie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>znajomości języka angielskiego dzięki korzystaniu z wyrażen idiomatycznych i porównań;</li> <li>umiejętności społeczno-emocjonalnych dzięki użyciu kolorów do wyrażania się;</li> <li>umiejętności plastycznych dzięki pojęciu mieszania kolorów;</li> <li>umiejętności naukowych dzięki interpretacji występujących w naturze kolorów ciepłych i zimnych.</li> </ul>
<b>Temat</b>	Kolory i emocje
<b>Wiek uczniów</b>	10 - 11 lat (scenariusz można jednak dostosować do potrzeb każdej grupy wiekowej powyżej 9 roku życia)
<b>Czas przygotowania</b>	10 minut (w zależności od sprawności nauczyciela w przygotowaniu sali lekcyjnej)
<b>Czas nauczania</b>	50 minut
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Padlet</a></li> <li><a href="#">psychologia kolorów</a></li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Koło kolorów (można również wywiesić je na tablicy) lub zdjęcie tęczy</li> <li>Postaci bohaterów filmu <a href="#">W głowie się nie mieści</a></li> </ul>
<b>Użyte zasoby Europeany</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Rose (Rosa sp.)</a></li> <li><a href="#">Cod. Min. 53, vol. 3, fol. 144r: Florilegium of Prince Eugene of Savoy: Piper indicum – pepper</a></li> <li><a href="#">Brandweerauto Fire Engine met ladder</a></li> </ul>

### Tabela podsumowująca

- [ROYAL VIKING SKY \(Avbildad - namn\)](#)
- [farm animal Young pygmy goat](#)
- [Solanum mauritianum Scop.](#)
- [The northern right whale. : can this species survive?](#)

### Licencje

**Attribution ShareAlike CC BY-SA.** Licencja ta umożliwia innym modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile nowy produkt jest licencjonowany na tych samych warunkach. Z licencji tej korzysta Wikipedia, i jest zalecana dla materiałów, które mogą korzystać z włączania treści z Wikipedii i projektów na podobnej licencji.

### Osadzenie w programie

W oparciu o maltański [Krajowy program edukacji](#), uczniowie osiągną następujące cele:

- Tworzenie żywego opisu postaci, scen, przedmiotów i obrazów przy użyciu gramatycznie poprawnego języka.
- Zrozumienie i używanie konwencji dyskursu społecznego.
- Korzystanie z ciekawych, precyzyjnych i sugestywnych słów, wyrażeń i zabiegów językowych, by wywołać konkretne wrażenie.

### Cel zajęć

Celem lekcji jest wprowadzenie pojęcia koloru i jego wykorzystania w języku.

Po przeprowadzeniu lekcji uczniowie będą w stanie:

Poziom Taksonomii Blooma	Cel ucznia	Potrzebny rodzaj inteligencji
Zapamiętywanie	Wiedzieć, kiedy i gdzie używać porównań i metafor.	Werbalno-lingwistyczna
Zrozumienie	Korzystanie z kolorów, by wyrazić uczucia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wizualno-przestrzenna</li> <li>• Intrapersonalna</li> </ul>
Zastosowanie	Korzystanie z istniejących porównań i metafor odnoszących się do kolorów podczas rozmowy, pisania i wystawiania się.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intrapersonalna</li> <li>• Ruchowa, kinestetyczna.</li> <li>• Przestrzenna</li> <li>• Werbalno-lingwistyczna</li> </ul>
Analizowanie	Porównać różne porównania z psychologicznymi odnośnikami kolorów.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpersonalna</li> <li>• Wizualna</li> </ul>
Ocenianie	Ocenić interpretację koloru w naturze i korzystać z koloru w codziennym życiu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intrapersonalna</li> <li>• Interpersonalna</li> <li>• Wizualna</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wrażliwość na naturę</li> </ul>
<b>Tworzenie</b>	Tworzenie nowych porównań opartych na kolorach służących do wyrażania emocji.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intrapersonalna</li> <li>• Interpersonalna</li> <li>• Werbalno-lingwistyczna</li> </ul>

### Wynik zajęć

Po przeprowadzeniu zajęć, uczniowie powinni umieć:

- korzystać z porównań, by wyrażać się w komunikacji werbalnej i pisemnej;
- łączyć kolory z celami takimi jak, między innymi, przekazywanie komunikatów naturalnych i interpersonalnych;
- tworzyć nowe porównania korzystające z koloru.

### Tendencje

Uwzględnione w zajęciach tendencje:

- Uczenie się przez całe życie
- Podejście skupione na uczniu

### Umiejętności XXI wieku

Opierając się na 8C uczenia się XXI wieku, zajęcia skupią się na:

- Kreatywności
- Myśleniu krytycznym
- Komunikacji

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Wprowadzenie</b>	Wprowadź temat lekcji, pytając uczniów, jaki jest ich ulubiony kolor, i poproś o uzasadnienie. Spytaj, czy chcieliby żyć w świecie pełnym kolorów czy czarno-białym, i poproś o uzasadnienie.	5'
<b>Wprowadzenie kolorów</b>	<p><i>*Przedstawiony w scenariuszu przykład lekcji skupi się na trzech kolorach podstawowych: czerwonym, zielonym i niebieskim, ale lekcja może objąć tak wiele kolorów, jak chce nauczyciel.*</i></p> <p>Nakieruj uczniów na sytuacje, w których używa się koloru jako punktu odniesienia w porównaniu:</p> <p>Wybierz dowolny kolor i wyświetl kilka przedmiotów w tym kolorze.</p> <p><u>Czerwony:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Europeana Red rose</a></li> <li>- <a href="#">Europeana Red pepper</a></li> </ul>	15'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>- <a href="#">Europeana Red Fire Engine</a></p> <p>Spytaj uczniów, z jakim uczuciem kojarzy im się każdy przedmiot. Następnie spytaj, który kolor pojawia się na wszystkich trzech obrazach. Odnieś czerwień do emocji wymienianych przez uczniów.</p> <p><u>Zielony:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Europeana Green Fields</a></li> <li>- <a href="#">Emerald</a></li> <li>- <a href="#">Leaf</a></li> </ul> <p><u>Niebieski:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Europeana Blue Skies and Sea</a></li> <li>- <a href="#">Blue whale</a></li> <li>- <a href="#">Sapphire</a></li> </ul> <p>Omawiając każdy obraz, zapisuj: _____ jak: _____, aby wprowadzić porównania. Po ukończeniu zadania poproś uczniów, by skorzystali z LearnPadów do znalezienia innych zdjęć powiązanych z czerwiecią, zielenią i kolorem niebieskim. Mogą również odnieść się do znajdujących się w klasie przedmiotów. Uczniowie wspólnie zaczynają znajdować porównania do kolorów. Przykładowo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kolor oczu mojego przyjaciela jest tak _____ jak _____</li> <li>- Mój plecak jest _____ jak _____</li> </ul> <p>Nauczyciel może zdecydować o rozszerzeniu ćwiczenia na inne kolory, jeżeli pozwala na to poziom klasy.</p> <p>Nauczyciel może przeprowadzić całą lekcję podając/prosząc o podanie różnych przykładów korzystających z różnych kolorów. W ramach lekcji nauczyciel może przejść do innego scenariusza poruszającego kwestię koloru jako środka wyrażania się.</p>	
<b>Psychologia koloru</b>	<p>Naprowadź uczniów na stwierdzenie, że kolor może również służyć do wyrażania emocji.</p> <p>Przedstaw uczniom trzy scenariusze wywołujące uczucie/emocje. Przykładowo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Otrzymanie prezentu (wybierz czerwony papier prezentowy jeżeli chcesz ćwiczyć czerwony jak _____)</li> </ul>	10'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stłuczenie wazonu (wybierz niebieski wazon, jeśli chcesz ćwiczyć niebieski jak _____)</li> <li>• Zjedzenie/Poczucie czegoś niedobrego (wybierz zdjęcie dziecka pozieleniałego na twarzy, aby ćwiczyć zielony jak _____)</li> </ul>	
<b>Kolorowe metafory</b>	<p>Spytaj uczniów, co i jak czują, patrząc na zdjęcie. Zapisz emocje na tablicy (do późniejszego wykorzystania).</p> <p>Rozdaj uczniom (lub wywieś) koło kolorów. Korzystając z listy emocji opracowanej na początku lekcji, daj uczniom możliwość połączenia koloru z uczuciem/emocją.</p> <p>Spytaj, dlaczego zdecydowali się na takie połączenie. Następnie spytaj o inne uczucia i emocje powiązane z kolorami. Kieruj się skalą psychologii koloru, taką jak ta <a href="#">psychologia koloru</a>.</p> <p>Odnóś się do postaci z filmu W głowie się nie mieści: <a href="#">Gniewu</a>, <a href="#">Obrzydzenia</a>, <a href="#">Smutku</a>.</p> <p>Zapisz na tablicy: Czerwony to kolor *emocja*, zielony to kolor *emocja*, niebieski to kolor *emocja*</p> <p>Następnie rozdaj <a href="#">palety kolorów</a> i daj uczniom czas na zapisanie porównań i metafor związanych z tym kolorem. Nauczyciel może wywiesić na tablicy zdjęcia służące jako przewodnik. Przykładowo:</p> <p>Czerwony jest jasny jak płonąca pochodnia / Zielony jest spokojny jak cichy pokój / Niebieski jest uspokajający jak muśnięcie piórkiem.</p>	15'
<b>Wnioski</b>	<p>Sesję kończymy, korzystając z Padletu. Uczniowie są zachęceni do wybrania zdjęć, które według nich kojarzą się z kolorami czerwonym, zielonym i niebieskim. <a href="#">Przykład</a>.</p>	

### Ocena

Ocena podczas zajęć (Ocena uczenia się z klasycznego programu edukacyjnego): Słownictwo używane do tworzenia porównań i metafor

Uczniowie proszeni o następującą ocenę klasy:

Podczas lekcji nauczyłem/am się:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Moje ulubione ćwiczenie:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Dzisiaj rozwinąłem/am:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Mogę użyć tego, czego się nauczyłem/am w codziennym życiu poprzez:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Po lekcji, czuję się:

Pewny/a siebie

Szczęśliwy/a

Znudzony/a

Smutny/a

\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Z przeglądu klasy wynika, że większość uczniów czuła się pewnie, korzystając z porównań, wielu z nich zauważyło również, że podoba im się pomysł nieograniczania się do trzymania się obowiązkowych przykładów. Uczniowie nie radzący sobie dobrze z językiem lub mający trudności z wystawianiem się stwierdzili, że pomimo, że taka zabawa językowa jest dobra, mogą korzystać z niej rzadziej niżby chcieli.

Co do metafor, uczniowie stwierdzili, że muszą bardziej się w nie zagłębić, zwłaszcza przy odnoszeniu emocji do koloru. Niektórzy stwierdzili, że kolory mogą oznaczać dla nich co innego, niekoniecznie pokrywając się z kołem psychologii koloru. Ogólnie pojęcie psychologii koloru wydało im się całkiem ciekawe, a niektórzy odnieśli je do mody, marketingu i przedmiotów pożądaných przez konsumentów.

### Uwagi nauczyciela

Jako nauczyciel uważam, że zajęcia przebiegły dość gładko, głównie dlatego, że kolor to temat łatwy do wprowadzenia. Używanie kolorów w porównaniach i metaforach stanowi jeden z aspektów, które powinny zachęcać do kreatywnego pisania.

Aspekt, który chciałbym rozszerzyć, to znaczenie koloru we współczesnej literaturze zamiast skupiania się na porównaniach i metaforach, ponieważ uważam, że zyskałyby one dzięki temu więcej kontekstu. Być może udałoby mi się lepiej skupić uwagę klasy, gdybym skupił się bardziej na wykorzystaniu kolorów we współczesnych przedmiotach, np. w marketingu produktów.

Poprawiłbym też sposób korzystania z zasobów online, by skorzystać z różnych stron i omówić ich gamę kolorystyczną. Następnie odniósłbym przemyślenia i opinie uczniów, aby przełożyć je na porównania lub metafory, wzmacniając dodatkowo ich umiejętność wyrażania się.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European

---

Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

#### Załącznik

- [\*Psychologia koloru\*](#)
- [\*Padlet\*](#)
- [\*W głowie się nie mieści\*](#)



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - TANIEC SIŁ

### Tytuł

Taniec sił

### Autor (lub Autorzy)

Stephanie Maggi-Pulis

### Konspekt

Niniejszy scenariusz zajęć ćwiczy umiejętności XXI wieku, takie jak umiejętność współpracy, kreatywność i współpraca w uczeniu się o sile wypadkowej w fizyce. Technika pomysłu sam - przedyskutuj w parze - podziel się z klasą i taniec klasowy na końcu scenariusza zajęć umożliwiają uczniom wykazanie się nabytą wiedzą, poznając jednocześnie dzieła sztuki autorstwa uznanych europejskich artystów dzięki kolejnym slajdom.

### Słowa kluczowe

praca w grupie, taniec, zrównoważony układ sił, niezrównoważony układ sił, siła wypadkowa.

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

Przedmiot	Fizyka lub Zintegrowane nauki ścisłe
Temat	Siła wypadkowa w układzie sił
Wiek uczniów	12 - 16 lat
Czas przygotowania	2 - 6 godzin
Czas nauczania	45 -50 minut
Materiały dydaktyczne online	<a href="#">Quiz Kahoot</a>
Materiały dydaktyczne offline	Lina, gwizdek, karta pracy Siły wypadkowej
Użyte zasoby Europeany	<p>1. W karcie pracy zamieszczono następujące linki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Bois de Vincennes : canotage autour des Iles.</a></li> <li>• <a href="#">Third Gordon Bennett Balloon Race</a></li> <li>• <a href="#">To gutter med kjelke og ski på Fjelstad på Ring i Ringsaker</a></li> <li>• <a href="#">World War One: Chatham, England: loading stretchers onto a Red Cross train from an ambulance. Photograph, 1914/1918.</a></li> </ul> <p>2. W przygotowaniu tańca klasowego skorzystano z następujących linków:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">St Peter and St Paul</a></li> </ul>

### Tabela podsumowująca

- [\*Three cats performing a song and dance act. Gouache by Louis Wain, 1925/1939.\*](#)
- [\*Un cuadro de mi padre\*](#)
- [\*St Jerome\*](#)
- [\*Madonna van Loretto\*](#)
- [\*Battle of Grunwald\*](#)
- [\*The Cornshocks\*](#)
- [\*The Kitchen Maid\*](#)
- [\*Husband and Wife\*](#)
- [\*Composition with Figures and a Horse\*](#)
- [\*Decorative Landscape I\*](#)
- [\*Decorative Landscape II\*](#)
- [\*Ett p̄ron\*](#)
- [\*Landscapes from Arles\*](#)
- [\*The banks of a river \(Les Berges\)\*](#)
- [\*Ophæng med farvebilleder af Grevinde Danner\*](#)
- [\*Portrait of the Artist's Wife\*](#)
- [\*Landscape\*](#)

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Temat Sił wchodzi w skład programu Zintegrowanych nauk ścisłych i Fizyki. Umożliwia on uczniom stwierdzenie, że wszystkie nasze codzienne czynności są związane z układem sił, który może być zrównoważony lub niezrównoważony i który sprawia, że dany układ działa.

### Cel zajęć

Podczas zajęć uczniowie:

1. Określą, czy dany układ sił jest zrównoważony czy niezrównoważony.
2. Nazwą siły oddziałujące w danym układzie.
3. Obliczą oddziałującą w danym układzie siłę wypadkową.

### Wynik zajęć

Uczniowie obliczą siłę wypadkową oddziałującą na dany układ sił po ustaleniu, że układ jest niezrównoważony. Następnie będą w stanie pokazać jej kierunek jako wielkości wektorowej. Na zakończenie zajęć uczniowie dokonują samooceny i oceny rówieśników poprzez odnośny taniec klasowy.

### Tendencje

Uczenie się przez całe życie, Uczenie się we współpracy, Podejście skupione na uczniu, Odwrócona klasa, Edukacja samodzielna i rówieśnicza, Nauka STEM, Nauka przez rozrywkę.

### Umiejętności XXI wieku

Współpraca, Współdziałanie, Kreatywność, Aktywni uczniowie

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Wprowadzenie (Fizyka)</b>	Pokazujemy uczniom wideo przedstawiające <a href="#">Przeciąganie liny</a> , pokazując ujęcia z różnych momentów nagrania, np. 4:52, 8:29 do 8:36).	5-10'
<b>LUB</b>		
<b>Wprowadzenie (Zintegrowana fizyka)</b>	<p>Alternatywa dla młodszych uczniów:</p> <p>Uczniowie oglądają grę w przeciąganie liny, w której bierze udział kilku z nich (powiedzmy - po trzy osoby z każdej strony). Środek liny jest oznaczony czerwoną taśmą. Uczniowie stają tak, by czerwona taśma pokrywała się z miejscem zaznaczonym na tablicy. To jest pozycja wyjściowa.</p> <p>Zawodnicy przeciągający linę są informowani o możliwości "zniechęcenia" (na ile to możliwe) na gwizdek nauczyciela. Zaczynamy grę. (Badana na tym etapie sytuacja porusza kwestię zrównoważonych i niezrównoważonych układów sił, w których uczniowie mogą się z łatwością odnaleźć).</p> <p>Po dmuchnięciu z gwizdek i "unieruchomieniu" uczniów, nauczyciel może zadać pytania takie jak:                      "Czy w tej sytuacji któryś z zespołów wygrywa?" (Jeżeli tak, układ jest niezrównoważony. Jeżeli nie, system jest zrównoważony.)                      "Czy w tej sytuacji mamy równowagę sił?" itd.</p>	10'
<b>Krok 1: Pomyśl sam - Przedyskutuj w parze - Podziel się z klasą</b>	Uczniowie otrzymują "Kartę pracy - nazywanie sił" (Dokument 1 w Załączniku) i są proszeni o nazwanie sił oddziałujących w układzie oraz określenie, czy pokazany jest układ zrównoważony, czy niezrównoważony.	10'
<b>Krok 2: Samoocena</b>	Odpowiedzi są odkrywane na tablicy. Należy omówić je z klasą.	2'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Krok 3: Wyjaśnienie obliczania siły wypadkowej</b>	Nauczyciel odnosi się do definicji siły wypadkowej i jej zastosowań w codziennym życiu. Podkreślamy szczegóły dotyczące posiadania przez siłę wypadkową zarówno wielkości, jak i kierunku.	8'
<b>Krok 4: Praca w klasie</b>	Zadanie wyjaśniające, że siła wypadkowa znajduje się w każdym codziennym układzie, w którym występują siły pionowe lub poziome. Można włączyć w nie kartę taką jak dokument 2 w Załączniku.	10'
<b>Krok 5: Zakończenie - Taniec sił</b>	Nauczyciel przygotowuje prezentację, przedstawiając na każdym slajdzie różne strzałki przedstawiające różnej wielkości siły. Mówimy uczniom, że jeżeli siły są zrównoważone, powinni maszerować w miejscu. W przeciwnym wypadku powinni wykonywać ruchy rękoma w górę lub w dół, w prawo, w lewo lub na ukos, aby pokazać miejsce oddziaływania siły wypadkowej. Aby uczniowie mogli dokonać postępów, pokazujemy im prezentację dwukrotnie.	10'

### Ocena lekcji Fizyki / Zintegrowanych nauk ścisłych

1. Bardzo skuteczna jest samoocena na zakończenie zajęć, przybierająca postać tańca trwającego równoległe do prezentacji PowerPoint.
2. Po zakończeniu lekcji prosimy uczniów o wypełnienie [quizu internetowego](#) przy pomocy Kahoot, aby skonsolidować nabytą w temacie sił wiedzę.
3. Uczniowie mogą powtórzyć taniec, ponieważ dostają prezentację dzięki platformie Odwróconej klasy, np. [edmodo.com](#)
4. [Łączna prezentacja](#)

\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Wypowiedzi uczniów podczas pracy w klasie nad kartą pracy pokazały, że potrafią znaleźć siłę wypadkową. Wiedzę tę utrwalił taniec klasowy, a uczniowie zauważyli, że zajęcia były fajne.

### Uwagi nauczyciela

Lekcja ta odniosła w klasie zdecydowany sukces. Karta zadań wykazała, że uczniowie chcieli wyciągnąć wnioski z pokazanych sytuacji i określili w odpowiednich przypadkach, że każde zdjęcie pokazuje ujęcie przedstawiające ruch.

Stwierdzono również, że uczniowie zrozumieli, że siły występujące w codziennych sytuacjach mogą oddziaływać nie tylko w układzie poziomym lub pionowym, ale również na ukos. W takim przypadku należy wziąć pod uwagę element wagi. Temat został przedstawiony uczniom bez nadmiernego wchodzenia w szczegóły (ponieważ nie wchodzi to w zakres programu). Następnie został nazwany "odpychaniem".

Podczas tańca klasowego ciekawe były zauważalne postępy uczniów między kolejnymi slajdami. Prezentacja była dość szybka, więc pod jej koniec uczniowie musieli wyjść poza swoją strefę komfortu. Wspólnota i praca zespołowa odegrały rzeczywiście ważną rolę, gdy jeden lub kilku uczniów przejmowało stery podczas bardziej wymagających slajdów i wykrzykiwało najwyższą wartość siły, by wszystkie oczy (i ręce) zwróciły się w tym kierunku. Była to najlepsza forma samooceny i oceny rówieśniczej.



### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

## Załącznik 1

### Dokument 1: Siły zrównoważone i niezrównoważone / Zadanie dotyczące określania sił

#### Określanie sił

Określ, czy układy sił w poniższych układach są zrównoważone czy niezrównoważone. Następnie określ, jakie siły oddziałują w każdym układzie.

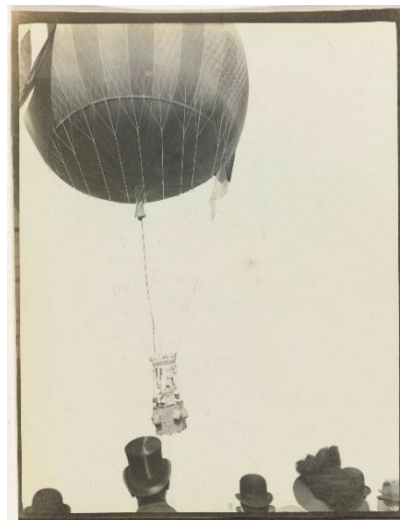
#### 1. Pływanie łódką po jeziorze (Zrównoważony/ Niezrównoważony)

Bois de Vincennes, park położony na wschodnim krańcu Paryża, to największy publiczny park w mieście. Pływanie łódką po miejskich jeziorach jest bardzo przyjemne. Zdjęcie zrobiono około roku 1895.



#### 2. Balon (Zrównoważony/ Niezrównoważony)

Człowiek od zawsze marzył o lataniu. Na zdjęciu widzimy wznoszący się balon uczestniczący w Trzecim Wyścigu Gordona Bennetta w dniu 10 października 1908 roku. W koszu balona znajduje się mężczyzna. W tle widzimy głowy widzów.



**3. Sankarze** (Zrównoważony/  
Niezrównoważony)

Oto stare zdjęcie dwóch chłopców na sankach. Ślizgają się we Fjelstad on Ring w Ringsaker, Norwegia. (1880 – 1915)



**4. Załadunek pociągu** (Zrównoważony/  
Niezrównoważony)

To zdjęcie zrobiono podczas Pierwszej Wojny Światowej w Chatham, Anglia. Przedstawia załadunek osoby na noszach z karetki do pociągu Czerwonego Krzyża. (1914 -1918)



Załącznik 2

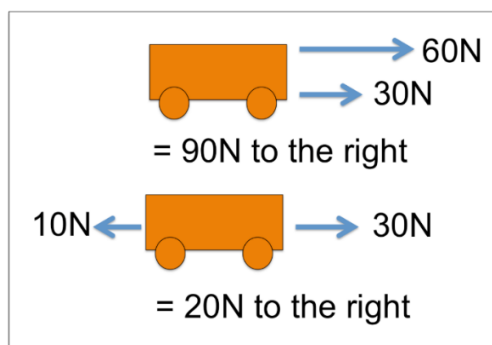
Zadanie - Znajdź siłę wypadkową

1. Sumowanie sił

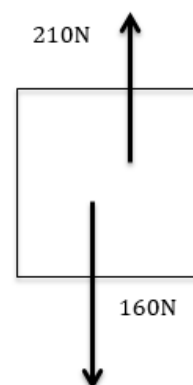
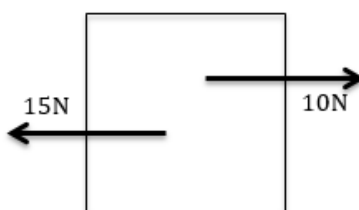
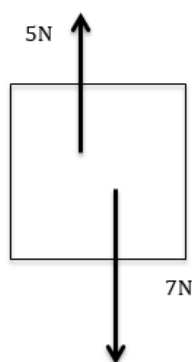
a) Definicja: **siła wypadkowa** to równoważna pojedyncza siła w układzie, na który oddziałuje więcej niż jedna siła.

b) Dlaczego siła wypadkowa jest tak ważna? Siła wypadkowa jest szczególnie ważna w konstruowaniu struktur inżynierskich takich jak mosty, wieże, statki itd.

2. Znajdowanie poziomej lub pionowej siły wypadkowej w układzie:



3. Znajdź siłę wypadkową F dla następujących układów:





## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ZOBACZ, ZROZUM, ROZWAŻ - BĄDŹ AGENTEM ZMIANY!

### Tytuł

Zobacz, zrozum, rozważ - bądź agentem zmiany!

### Autor (lub Autorzy)

Agnieszka Pielorz

### Konspekt

To bardzo proste, ale bardzo ważne! To najlepszy opis mojego scenariusza. Możliwość wyrażania swoich myśli, opinii i postaw jest bardzo ważna. Niestety, niekiedy nie korzystamy z tej prawdziwej szansy. Chciałabym, by wszyscy uczniowie liceów zastanowili się nad swoim udziałem w życiu lokalnej społeczności, chcę również przygotować ich do przyjmowania odpowiedzialności w przyszłości.

### Słowa kluczowe

Demokracja, uczestnictwo, aktywność, wolność, zmiana

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Niniejszy scenariusz można przeprowadzić podczas zajęć z Wiedzy o społeczeństwie, Języka angielskiego, Historii, języków ojczystych, zastępstw i godziny wychowawczej.
<b>Temat</b>	Zobacz, zrozum, rozważ - bądź agentem zmiany! Praktyczne uczestnictwo w demokracji!
<b>Wiek uczniów</b>	15-19 lat
<b>Czas przygotowania</b>	45 minut
<b>Czas nauczania</b>	2 x 45 minut
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Quizlet – Słownictwo</a></li> <li>• <a href="#">Wordwall – Słownictwo</a></li> <li>• <a href="#">Answergarden</a></li> <li>• <a href="#">Padlet</a></li> <li>• <a href="#">Canva</a></li> <li>• <a href="#">Bądź agentem zmiany - ankieta końcowa</a></li> <li>• <a href="#">Participedia</a></li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	Kody QR – <a href="#">Karta Kodów QR</a>

### Tabela podsumowująca

#### Użyte zasoby Europeany

- [Rinkimai Klaipėdoje. Balsavimo kabinose pildomi biuleteniai](#)
- [manuscript from "The Register of persons entitled to vote in the election of Members of Parliament for the City of London, etc. \[With MS. additions.\]"](#)
- [Following the paths of our fathers in the ranks of the polish army for motherland and freedom = śladami ojców naszych w szeregach armii polskiej za ojczyznę i wolność](#)

### Licencje

**Attribution ShareAlike CC BY-SA.** Licencja ta umożliwia innym modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile nowy produkt jest licencjonowany na tych samych warunkach. Z licencji tej korzysta Wikipedia, i jest zalecana dla materiałów, które mogą korzystać z włączania treści z Wikipedii i projektów na podobnej licencji.

### Osadzenie w programie

Temat scenariusza wpisuje się w polski krajowy program edukacyjny Wiedzy o społeczeństwie. Jest to dokładnie temat do omówienia w ramach programu. Jednakże demokracja i uczestnictwo, kluczowe dla aktywnego życia naszych uczniów w przyszłości, to tematy, które można poruszyć w ramach wielu przedmiotów, takich jak zajęcia z języków ojczystych czy godzina wychowawcza, i ogólnie idealnie wpisujące się w program szkolny.

### Cel zajęć

Uczniowie zyskują świadomość wagi aktywnego uczestnictwa w życiu politycznym. Uczniowie dowiadują się o / zdają sobie sprawę z dostępnych im możliwości uczestnictwa, nawet jeżeli nie są dorosłymi.

### Wynik zajęć

Uczniowie są zachęceni do podejmowania znajdujących się w ich zasięgu działań i rozumieją, że "zmienić coś" oznacza "czuć potrzebę zmiany własnej postawy i branie odpowiedzialności za swoje działania".

### Tendencje

- **Uczenie się we współpracy**
- **Metoda projektów**

### Umiejętności XXI wieku

- **Myślenie krytyczne**
- **Współpraca**
- **Wiedza o społeczeństwie**
- **Informatyka**
- **Przywództwo i odpowiedzialność**

Ćwiczenia		
Nazwa zadania	Przebieg	Czas trwania
<b>Ćwiczenie słownictwa</b>	W zależności od poziomu znajomości języka angielskiego przez uczniów, nauczyciel wprowadza słownictwo związane z polityką lub dokonuje jego powtórki: <a href="#">Quizlet – Słownictwo</a> <a href="#">Wordwall – Słownictwo</a>	10'
<b>ZOBACZ</b>	Uczniowie pracują w trzech grupach. Każda grupa korzysta z jednego kodu QR, aby otworzyć źródło Europeany - uczniowie próbują powiedzieć, co kojarzy im się z oglądanymi obrazami. Nauczyciel moderuje krótką dyskusję na temat wolności i jej znaczenia w codziennym życiu.	10'
<b>ZROZUM</b>	Przy pomocy Answergarden uczniowie zastanawiają się nad wolnością i próbują zapisać pierwsze słowo, które przychodzi im na myśl. Nauczyciel odczytuje wszystkie słowa i podsumowuje dwie pierwsze części lekcji. Nauczyciel moderuje dyskusję z uczniami na temat wolności, demokracji, demokracji przedstawicielskiej i bezpośredniej - w razie potrzeby nauczyciel przedstawia powyższe pojęcia.	15'
<b>ROZWAŻ</b>	Ponownie w grupach, uczniowie zastanawiają się nad różnego rodzaju działaniami, w których mogą wziąć udział. Umieszczają linki do stron internetowych / plakaty promujące działania na Padlecie i opisują, dlaczego dane działanie jest dla nich ważne.	15'
<b>ROZWAŻ</b>	Nauczyciel wprowadza pojęcie budżetu partycypacyjnego. Tego rodzaju budżet jest wdrażany w wielu europejskich miastach. Obywatele mogą podjąć decyzję w zakresie kwoty i jej przeznaczenia. Korzystając z przykładu ze swojego lub z pobliskiego miasta, nauczyciel pokazuje kilka obiektów ufundowanych z budżetu partycypacyjnego oraz liczbę osób, które głosowały za projektem. Nauczyciel może znaleźć kilka przykładów uczestnictwa na stronie: <a href="#">Participedia</a> .	15'
<b>BĄDŹ AGENTEM ZMIANY!</b>	Pracując w grupach uczniowie zastanawiają się nad tym, co chcieliby zrobić w szkole, gdyby miała ona budżet partycypacyjny. Wyszukują w portalu Europeany zdjęcie, obraz lub inny obiekt przedstawiający ideę uczestnictwa i zastanawiają się nad promującym tę ideę hasłem - mogą skorzystać z programu <a href="#">Canva</a> do stworzenia plakatu i przedstawienia go reszcie klasy - można również stworzyć zawierającą wszystkie plakaty prezentację na jednym Padlecie.	15'
<b>Podsumowanie</b>	Uczniowie oceniają lekcję i wyjaśniają, jak wpłynęła na ich postawę.	10'

### Ocena

Ponieważ celem lekcji jest zmiana postawy uczniów, nauczyciel nie dokonuje oceny. Uczniowie mogą wyrazić swoje opinie na plakacie, dochodzi więc do oceny rówieśniczej.

\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Ewaluację przeprowadziłam dzięki formularzowi Google form - [Bądź agentem zmiany! – ankieta w Google Form](#)

Ankieta miała na celu pokazanie wpływu wywartego na uczniów przez lekcję.

### Uwagi nauczyciela

Zamysł niniejszego scenariusza nieustannie się rozwija. Ponieważ przeprowadziłam go z uczniami pierwszej klasy liceum (14-15 lat), był on dla nich do pewnego stopnia trudny, umożliwiając mi jednak poznanie ich opinii na temat ich własnego uczestnictwa w działaniach szkolnych i pozaszkolnych. Dwie godziny lekcyjne w zupełności wystarczyły na przeprowadzenie scenariusza zajęć.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w tworzeniu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ODKRYCIA MATEMATYCZNE W ARCHITEKTURZE ROMAŃSKIEJ

### Tytuł

Odkrycia matematyczne w architekturze romańskiej

### Autor (lub Autorzy)

Cristina Lima

### Konspekt

Matematyka jest wszechobecna w naukach ścisłych, technologii i sztuce. Jest nauką idei i ideałów.

W niniejszym scenariuszu zgłębię matematykę obecną w architekturze romańskiej, szczególnie skupiając się na Szlaku Romańskim, historycznym szlaku na północy Portugalii. Uczniowie zostaną zachęcani do dowiedzenia się więcej na temat nieracjonalnej liczby Pi (dzięki opowieści i wideo) i poznają architekturę romańską, skupiając się na rozetach. Dzięki temu lepiej zrozumieją symetrię obrotu i wzór obliczenia powierzchni bocznej stożka. Ogólnie poruszony zostanie również temat zastosowania liczby Pi do obliczenia powierzchni i obwodów kół. Scenariusz korzysta z technologii i grywalizacji, aby wzbudzić zainteresowanie, wzmocnić uczestnictwo, rozwinąć kreatywność i niezależność, skłaniać do dialogu i rozwiązywać sytuacje problemowe.

### Słowa kluczowe

Pi, styl romański, opowieść, skład, grywalizacja

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Matematyka, Historia, Sztuka i Informatyka
<b>Temat</b>	Liczba Pi i powierzchnia boczna stożka używanego do stemplowania romańskiej rozety.
<b>Wiek uczniów</b>	13-15 lat
<b>Czas przygotowania</b>	60 minut
<b>Czas nauczania</b>	130 minut
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<p>CultureMoves:  <a href="https://portal.culturemoves.eu/noniusadventures/romanesque-math-discoveries">https://portal.culturemoves.eu/noniusadventures/romanesque-math-discoveries</a></p> <p>gdzie znajdziesz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kolekcje Europeany: <a href="https://www.europeana.eu/portal/en">https://www.europeana.eu/portal/en</a></li> </ul>

### Tabela podsumowująca

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rota do Românico: <a href="https://www.rotadoromanico.com/en/">https://www.rotadoromanico.com/en/</a></li> <li>• Flipsnack: <a href="https://www.flipsnack.com/irracjonalna-historia-milosna-autorstwa-noniusadventures">irracjonalna historia miłosna autorstwa noniusadventures</a></li> <li>• Filmik TED Ed: <a href="https://youtu.be/9a5vHXsUvUw">https://youtu.be/9a5vHXsUvUw</a></li> <li>• Dzień Liczby Pi: <a href="http://mypiday.com/index.html">http://mypiday.com/index.html</a></li> <li>• Attractor (na stronie imaginary.org): <a href="https://imaginary.org/fr/node/1073">https://imaginary.org/fr/node/1073</a></li> <li>• Kahoot: <a href="https://play.kahoot.it/v2/?quizId=e115842f-a3d9-4471-9d7c-795d702e4616">https://play.kahoot.it/v2/?quizId=e115842f-a3d9-4471-9d7c-795d702e4616</a></li> <li>• Inspirograf: <a href="https://nathanfriend.io/inspirograph/">https://nathanfriend.io/inspirograph/</a></li> </ul>
Materiały dydaktyczne offline	Papier, ołówek, kompas, linijka, podręcznik, telefon komórkowy lub tablet, interaktywna tablica, wydrukowana opowieść matematyczna ( <a href="https://archive.org/details/pia3print">https://archive.org/details/pia3print</a> )
Użyte zasoby Europeany	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Church from BL Add 39636, ff. 5-8, 11-12, 30-32, f. 12</a> – Ozdobny inicjał ‘T’ z romańskiego kościoła z rozetą nad jeziorem, o wymiarach 100 x 115.</li> <li>• <a href="#">Kompozició</a> – Obraz przedstawiający dom i kościół złożony z elementów romańskich i stojące przed nimi drzewo - linoryt.</li> <li>• <a href="#">San Zeno, Verona</a> – Widok na kościół San Zeno w Weronie, pokazujący drzwi, rozetę i fragmenty okolicznych budynków.</li> <li>• <a href="#">Spiel</a> – Zeichenspiel: Spirograph.Familie : Frau &amp; Mann &amp; Mädchen &amp; Junge &amp; Spirograph</li> </ul>

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Temat wpisuje się w krajowy program matematyki (portugalska 9 klasa), obejmujący liczby irracjonalne, takie jak Pi, oraz obliczanie powierzchni bocznej stożka.

Cele dydaktyczne w zakresie matematyki określone w dokumencie *Niezbędna wiedza - Związek z profilem uczniów* portugalskiego Ministerstwa Edukacji, są następujące: "Promowanie opanowania i poszerzania wiedzy i umiejętności matematycznych oraz zdolności stosowania ich w kontekście matematycznym i niematematycznym. Rozwój pozytywnego postrzegania matematyki i zdolności doceniania kulturowej i społecznej roli tej nauki."

### Cel zajęć

Celem niniejszej lekcji jest promowanie matematyki z punktu widzenia kultury i historii, przybliżając uczniom irracjonalną liczbę Pi i prowadząc ich do odkrycia wzoru na obliczenie powierzchni bocznej stożka przy pomocy gry. Ustanawiamy połączenia między różnymi przedmiotami matematycznymi i niematematycznymi, tworząc kompleksowy ogląd tej dyscypliny.

### Wynik zajęć

Uczniowie będą czytali, pisali, omawiali pomysły i wyniki, grali w grę i badali rozwiązania dzięki instrumentom technologii mobilnej i przyrządom do rysunku geometrycznego. Uczniowie stworzą pracę pisemną oraz pracę plastyczną, korzystając z internetowego spirografu. W ramach swoich prezentacji uczniowie omówią różne punkty widzenia.

### Tendencje

**Uczenie się we współpracy:** skupienie na pracy w grupach;

**Edukacja rówieśnicza:** uczniowie uczą się od rówieśników i dzielą się uwagami.

**BYOD (en. Bring Your Own Device)** – uczniowie przynoszą własne urządzenia elektroniczne.;

**Nauka kotwiczona:** podejście dydaktyczne skupione na technologii - ćwiczenia są opierają się lub odnoszą do "kotwicy", takiej jak przygoda lub opowieść, która kończy się problemem do rozwiązania.

**Wyszukiwanie i uczenie się:** Obrazy i multimedia mają znacznie silniejszy wpływ niż bodźce słowne.

### Umiejętności XXI wieku

**Współpraca:** praca w grupach nad napisaniem kompozycji matematycznej.

**Kreatywność:** stworzenie rozety przy pomocy narzędzi technologicznych.

**Porozumiewanie się:** omówienie i przedstawienie owoców pracy rówieśnikom.

**Myślenie krytyczne:** analizowanie różnych podejść do rozwiązania problemu i proponowanie nowych pomysłów.

**Umiejętności cyfrowe:** korzystanie z narzędzi takich jak Kahoot czy Inspirograph oraz platform takich jak Europeana, Rota do Românico, Atractor, TED Ed.

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
1. Prezentacja	Posiłkując się albumem z wycinkami <a href="#">Matematyczne odkrycia epoki romańskiej</a> , przedstaw architekturę romańską (z Kolekcji Europeany). Wyjaśnij, jak wyszukiwać informacje na portalu Europeana.	10'
2. Szlak Romański	Pokaż uczniom wideo-mapę <a href="#">Szlaku Romańskiego</a> , aby wzbudzić zainteresowanie tą portugalską trasą.	5'
3. Ukryta liczba i zabawna opowieść	Pojedynczo (korzystając z <a href="#">opowieści Flipsnack</a> ) lub w małych grupach (korzystając z <a href="#">opowieści A3</a> ), uczniowie czytają przedstawioną opowieść matematyczną, która stanie się motywem przewodnim w podchodzeniu do Pi jako liczby irracjonalnej, stosunek między obwodem i średnicą koła oraz jej powiązanie z Międzynarodowym Dniem Matematyki.	15'
4. Nieskończone życie... Pi	Prezentujemy uczniom filmik TED Ed "Nieskończone życie... Pi", który pomoże im lepiej zrozumieć liczbę Pi i jej znaczenie dla świata.	10'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	Uczniowie są proszeni o skorzystanie ze swoich telefonów komórkowych i <a href="#">wyszukanie</a> w nieskończonych liczbach po przecinku Pi swojej daty urodzin.	
<b>5. Znajdź liczbę Pi w sztuce romańskiej</b>	Pracując w grupach uczniowie wyszukają <a href="#">Klasztor Zbawiciela Paço de Sousa</a> i odkrywają piękne okno w kształcie róży (rozetę). Nauczyciel zaczyna od wytłumaczenia, czym jest rozeta matematyczna i przypomina o związanym z nią rodzaju symetrii.	10'
<b>6. MathLapse rozety</b>	Uczniowie znajdują na swoich urządzeniach <a href="#">MathLapse</a> , ilustrujący proces tworzenia stempla do drukowania rozety posiadającej (jedyne) symetrię obrotową.	5'
<b>7. Wyzwanie matematyczne - Rozeta</b>	Każdy zespół gra w w <a href="#">wyzwanie Kahoot</a> z innymi zespołami, przy moderacji nauczyciela. Niepoprawne odpowiedzi powinny zostać przeanalizowane w małych grupach i w klasie, aby lepiej zrozumieć temat, na którym skupia się gra.	15'
<b>8. Spróbuj kompozycji matematycznej</b>	Każdej grupie proponuje się kompozycję matematyczną odnoszącą się do rozety w Klasztorze Zbawiciela Paço de Sousa. Uczniowie będą zachęceni do odnoszenia się do różnych zagadnień matematycznych, takich jak symetria obrotu, zakres i powierzchnia kół i części koła oraz obliczanie powierzchni bocznej stożków, korzystając z konkretnych przykładów umożliwiających zastosowanie wzoru. Uczniowie będą mogli zgromadzić ważne dla nich elementy i powinni przedstawić konstrukcję geometryczną rozety matematycznej.	30'
<b>9. Przedstawienie kompozycji matematycznej</b>	Każda grupa przedstawi wynik swojej pracy przed całą klasą. Podczas prezentacji koledzy i koleżanki z klasy będą oceniali wynik pracy innych grup, korzystając z techniki oceny formatywnej "Dwie gwiazdki i życzenie".	25'
<b>10. Zainspirografuj się!</b>	Prezentujemy uczniom zdjęcie Europeany przedstawiające spirograf i proponujemy im samodzielne stworzenie rozety dzięki programowi <a href="#">Inspirograph</a> . W domu uzupełnią również dokument Google Form zatytułowany <a href="#">romańskie odkrycia matematyczne</a> , aby podzielić się opinią na temat lekcji.	5'

## Ocena

[Ocena pomagająca uczyć się \(skrót en. AFL\)](#) to podejście do nauczania i uczenia się, w którym powstająca informacja zwrotna jest wykorzystywana do poprawiania wyników nauki uczniów. Uczniowie stają się bardziej zaangażowani w proces uczenia się i zyskują pewność oczekiwanych od nich wyników nauki i ich poziomu.

**Wyzwanie matematyczne - rozeta** posiada własną ocenę w postaci gry Kahoot. Nauczyciel może kierować dyskusję uczniowską ku zrozumieniu problemów, zwłaszcza gdy pojawiają się błędy w ich rozwiązywaniu.

**Kompozycja matematyczna** to otwarte pytanie, w ramach którego uczniowie będą mogli swobodnie wybrać pomysły, które chcą przedstawić, najlepszą metodę prezentacji, oraz korzystać z kreatywności i umiejętności tworzenia rysunków geometrycznych. Prezentacja klasowa każdej grupy zostanie oceniona przez inne grupy przy pomocy podejścia "**Dwie**



**gwiazdki i życzenie**". Każda gwiazdka to pozytywna uwaga, a życzenie - coś, co należy poprawić. Podejście to promuje współpracę i pozytywne uwagi dotyczące wykonanej przez uczniów pracy.

Ćwiczenie **Zainspirografuj się** to pomysł na indywidualne zadanie domowe. Każda stworzona figura zostanie udostępniona innym uczniom online, by mogli wzajemnie ocenić swoje prace i pomóc nauczycielowi w ostatecznej ewaluacji. W przypadku oceny pozytywnej, dana praca zostanie umieszczona na ścianie rozet matematycznych udostępnionej na stronie szkoły.

\*\*\*\*\* **PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ**\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Uczniowie są proszeni o podzielenie się opinią o lekcji z nauczycielem, wypełniając dokument Google Form [Romańskie odkrycia matematyczne](#). 85% uczniów naprawdę podobały się zajęcia, a 15% uczniów podobały się bardzo. Wszyscy stwierdzili, że odkrycie związku między historią i matematyką pozytywnie wpłynęło na lepsze zrozumienie treści zajęć. Wśród materiałów przedstawionych w Scrapbooku i portalu Culture Moves, największą uwagę uczniów przyciągnęły: Architektura romańska na stronie Europeany; Szlak Romański; Ukryta liczba i zabawna opowieść; Znajdź swój Dzień Liczby Pi; Wyzwanie matematyczne (z Kahoot) i Zainspirografuj się. Wszyscy chcieliby więcej takich lekcji, sugerując nawet przeprowadzanie ich raz w miesiącu.

### Uwagi nauczyciela

Niniejszy scenariusz zajęć można dostosować względem czasu trwania lekcji. Przykładowo, punkty 3 i 4 można zadać jako pracę domową po poprzedniej lekcji (jak stało się to w przypadku przeprowadzenia zajęć). Uczniowie mogą zostać poproszeni o streszczenie Opowieści i omówienie wideo TED Ed z kolegami i koleżankami z klasy.

Aby lepiej zrozumieć każdy krok gry rozgrywanej w Kahoot, uczniowie przeanalizowali każdą liczbę pojawiającą się w grze (ich lista znajduje się z Załączniku). Uczniowie osiągają zrozumienie stosunku występującego między powierzchniami i obwodami rozety i jej okrągłą częścią, stanowiącą powierzchnię boczną stożka, zwracając szczególną uwagę na promienie tak rozety (oznaczone literą  $g$ ) i podstawy stożka (oznaczonej literą  $r$ ).

Po zakończeniu gry nauczyciel podsumował cały proces, co ułatwiło stworzenie kompozycji matematycznej zadanej w Punkcie 8.

Przykład wykorzystania spirografu i różnica między rozetami matematycznymi i nie-rozetami zostały zbadane przez uczniów tak indywidualnie, jak i w klasie.

Scenariusz zajęć został przeprowadzony z uczniami, którzy nigdy wcześniej nie zetknęli się z platformą cyfrową Europeany i nigdy nie korzystali z aplikacji Kahoot ani Inspirograph. Mimo, że uczniowie mieszkali w miejscowościach wzdłuż Szlaku Romańskiego, wielu z nich nie znało jego głównych atrakcji i doceniło związek ustalony między szlakiem i matematyką.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

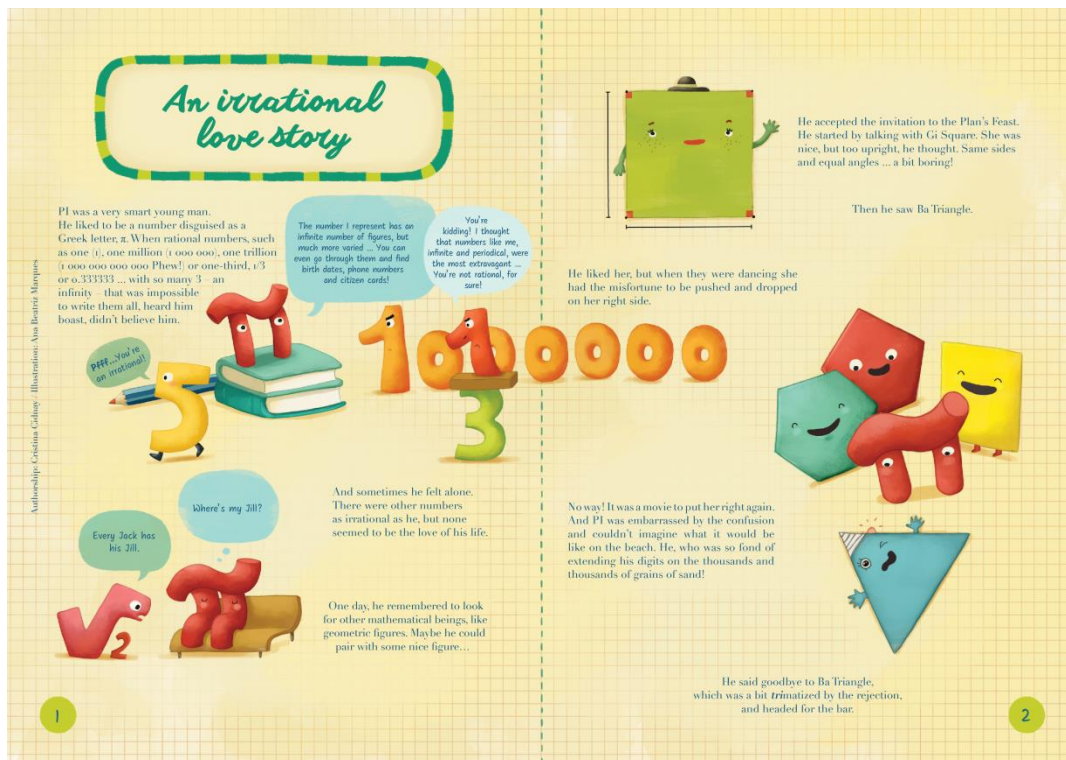
---

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

Załącznik

1 - Opowieść matematyczną "Irracjonalna historia miłosna" można wydrukować ze strony

[https://archive.org/details/@nonius\\_adventures](https://archive.org/details/@nonius_adventures)



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - NAPISZ OPowieŚĆ OD NOWA DZIĘKI ĆWICZENIOM STEAM

### Tytuł

Napisz opowieść od nowa dzięki ćwiczeniom STEAM

### Autor (lub Autorzy)

Grañiela Vişan

### Konspekt

Ponieważ opowieści stanowią element życia dziecka, moi uczniowie zdecydowali się "napisać od nowa" opowieść o Czarnoksiężniku z krainy Oz. Podróż do Szmaragdowego Grodu umożliwiła im lepsze poznanie siebie nawzajem, rozwinięcie umiejętności społecznych, współpracę i wyrażanie swoich uczuć, pracę w zespole, zastanowienie się nad ochroną środowiska naturalnego, recyklingiem różnych materiałów i zagrożeniami pogodowymi oraz zrozumienie różnicy między pogodą a klimatem. Przed przedstawieniem swoich opowieści uczniowie czytali, opisując postaci, wzbogacając swoje słownictwo, korzystając z zasobów Europeany, by lepiej zrozumieć i poznać zjawiska i materiały, odtwarzając postaci przy pomocy pochodzących z recyklingu materiałów, ucząc się nowych rzeczy i dobrze przy tym bawiąc.

### Słowa kluczowe

Opowieść, opowiadanie od nowa, umiejętności społeczne, zmiany klimatu, recykling

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Język, Rozwój osobisty, Nauki ścisłe, Sztuka
<b>Temat</b>	Komunikacja ustna, elementy konstruowania przekazu
<b>Wiek uczniów</b>	9 lat
<b>Czas przygotowania</b>	10 godzin
<b>Czas nauczania</b>	6 godzin
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	Europeana, Gizmodo Earth & Science, National Geographic Kids, <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.nationalgeographic.org/video/tornadoes-101/">https://www.nationalgeographic.org/video/tornadoes-101/</a>,</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?reload=9&amp;v=1DGbVBWk43c">https://www.youtube.com/watch?reload=9&amp;v=1DGbVBWk43c</a></li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=117&amp;v=Sv7OHfpIRfU">https://www.youtube.com/watch?time_continue=117&amp;v=Sv7OHfpIRfU</a></li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	Tekst opowieści "Czarnoksiężnik z krainy Oz" L. Franka Bauma, laptop, rzutnik, kolorowe kredki, akwarele, nożyczki, klej, taśma klejąca, tektura, kolorowy papier, słoma, barwniki, stalowe puszki, różne materiały z odzysku.

### Tabela podsumowująca

#### Użyte zasoby Europeany

- [\*Modern cyclone\*](#)
- [\*Efter tornadoen\*](#)
- [\*of pierced gold with emerald matrix pendants, Europe \(Roman\), 1st-4th century. Pair of earrings of pierced gold with pendants of emerald matrix. Gold, emerald matrix.\*](#)
- [\*Gold ring, with a circular bezel set with emeralds, with forked shoulders. Spain, 1700-1800. Gold ring, with a circular bezel set with emeralds in a cluster, with forked shoulders and each branch...\*](#)

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Niniejszy scenariusz zajęć pokrywa się z podstawowym programem szkolnym, ponieważ:

- w ramach Porozumiewania się w języku rumuńskim, uczniowie muszą rozwinąć umiejętności w zakresie czytania tekstów literackich opisujących podróże i przygody, nauczyć się rozpoznawać przedmioty/miejsca/osoby dzięki przedstawionym opisom/cechom, umieć opowiedzieć przeczytany tekst, rozwijać swoje słownictwo. Aby dokonać analizy przedstawionej im fikcyjnej opowieści, uczniowie skorzystają z umiejętności w zakresie myślenia krytycznego i czytania ze zrozumieniem.
- W programie Matematyki i Odkrywania środowiska naturalnego/Nauk ścisłych znajdujemy: określenie konsekwencji działań człowieka dla badanych środowisk życia, wyrażanie opinii (zgoda/sprzeciw) w stosunku do niektórych postaw i zachowań zaobserwowanych w badanych środowiskach, dołączenie i uczestnictwo w programach/projektach ekologicznych, komunikacja poprzez rysunki lub komunikacja ustna na temat wpływu zjawisk naturalnych na środowisko, określanie różnych warunków pogodowych oraz opisywanie zwykłej pogody i ekstremalnych zjawisk pogodowych, często wywołanych zmianami klimatu.
- Program Sztuk wizualnych i Umiejętności praktycznych obejmuje następujące kompetencje: Badanie cech/właściwości materiałów w różnych kontekstach (wybór materiałów do pracy w zależności od zamierzonego celu), uczestnictwo w pracy zbiorowej, stworzenie z pochodzących z recyklingu materiałów kostiumu pasującego na postać. Dzieci używają prostych środków do stworzenia projektów dwu- i trójwymiarowych.
- Rozwój osobisty: analizowanie postaci z opowieści lub wziętych z życia, aby określić podobieństwa i różnice między sobą i postacią, stosowanie kreatywnych technik artystycznych do wyrażania różnych stanów emocjonalnych, omówienie związku między emocjami i zachowaniem.

### Cel lekcji

- Rozwój umiejętności rozumienia środowiska w kontekście ćwiczenia komunikacji ustnej i pisemnej, odnoszenie analizowanego tekstu literackiego do otaczającej nas rzeczywistości.

- Zapoznanie się ze zmianami klimatu na Ziemi i uświadomienie sobie konsekwencji globalnego ocieplenia i katastrof naturalnych.
- Przeprowadzenie mini projektów grupowych, stosując uprzednio nabyte umiejętności praktyczne.

### Wynik zajęć

Uczniowie stworzą kukiełki postaci z opowieści "Czarnoksiężnik z krainy Oz" przy użyciu materiałów z recyklingu, opierając się na wcześniej narysowanym szkicu i zgodnie z zaplanowanymi etapami. pracy. Pracując, uczniowie odkryją niektóre właściwości używanych materiałów: kształt, kolor, gęstość, magnetyzm, przyleganie. Uczniowie namalują i narysują scenki z opowieści. Przy pomocy Padletu uczniowie wyszukają informacje na temat zmian klimatu, ekstremalnych zjawisk pogodowych i kamieni szlachetnych, takich jak szmaragd.

### Tendencje

Metoda projektów, Nauka przez rozrywkę: nauka przez zabawę, Nauka STEM, Podejście skupione na uczniu

### Umiejętności XXI wieku

Myślenie krytyczne i rozwiązywanie problemów, Komunikacja, Współpraca  
Wiedza o środowisku naturalnym  
Inicjatywa i samodzielność

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Wprowadzenie</b>	Uczniowie czytają tekst literacki przedstawiający podróż i przygody, szukają znaczenia nieznanymi słów, udowadniają, że zrozumieli tekst poprzez uzupełnienie ćwiczeń sprawdzających zrozumienie treści, tworzą poprawny tekst i wzbogacają swoje słownictwo. Tekst opowieści oraz podręcznik do Komunikacji w języku rumuńskim są w formacie cyfrowym.	1 godzina
<b>Nabycie</b>	Uczniowie opowiadają treść historii, zachowując logiczną sekwencję wydarzeń. Myśli są formułowane w oparciu o wydarzenia, o których uczeń przeczytał w tekście, postaci są opisywane z zaznaczeniem ich cech fizycznych i charakteru oraz, w szczególności, umiejętności społecznych. Uczniowie omawiają: przyjaźń, życzliwość, oczekiwane/nieprzewidziane zachowania, elastyczność, mówienie perspektywiczne, samoocenę. Gry we "W poszukiwaniu szczęścia", grę opartą na samoświadomości i empatii. Rozwijanie umiejętności społecznych może przypominać podróż do Szmaragdowego Grodu.	1 godzina
<b>Dociekanie i praktyka</b>	Uczniowie korzystają z Kolekcji Europeany, by wyszukać informacje na temat trąb powietrznych, tęczy, szmaragdów. Zapisują obrazy i informacje na Padlecie. Poznają różnice między przyjemną i niebezpieczną pogodą. Obejrzą materiały znajdujące się na stronie National Geographic Kids, wideo kanału Gizmodo Earth & Science <i>Jak powstają trąby powietrzne?</i> , wideo YouTube <i>Zmiany klimatu</i>	1 godzina

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<i>(Według dziecka)</i> . Uczniowie rozumieją, że obecne ekstremalne zjawiska pogodowe są wywołane zmianami klimatu. Stworzą plakat "Przyjemna pogoda / Niebezpieczna pogoda", aby podsumować i zilustrować to, czego się nauczyli. Omówią pomysły i działania, które możemy podjąć, aby powstrzymać zmiany klimatu.	
<b>Stwórz, Omów i Współpracuj</b>	Uczniowie rysują i malują postaci oraz sceny z opowieści. Pracują pojedynczo i przedstawiają swoje prace kolegom i koleżankom z klasy. Prace są następnie pokazywane na wystawie. Przy tworzeniu kukiełek trzech postaci, Stracha na wróble, Blaszanego drwala i Tchórzliwego lwa, uczniowie będą pracować w grupach. Przyniosą materiały z recyklingu: barwniki, słomę, plastikowe sztucce, stare plastikowe przedmioty, karty, kolorowy papier, puszki aluminiowe, materiały zebrane przez uczniów. Każdy zespół przeprowadzi miniprojekt: uczniowie szkicują, rysują, ustalają etapy pracy i obowiązki członków grupy. Na zakończenie każda grupa przedstawi wynik swojej pracy oraz jej metodę, a także swoje wrażenia i odczucia. Podczas ćwiczenia uczniowie przyjrzą się wykorzystywanym materiałom, ich właściwościom, aby określić, jak połączyć elementy. Zauważą więc, że aluminiowe puszki nie są przyciągane przez magnesy.	2 godziny
<b>Wnioski</b>	Ocenie podlega zaangażowanie uczniów w ćwiczenie oraz owoce ich pracy. Ocena będzie odnosić się do samooceny oraz oceny wzajemnej uczniów. Wnioski wyciągnięte przez uczniów w związku z ponownym pisaniem opowieści zostaną wyrażone z odpowiedzi na pytanie: Jak poradzić sobie w sytuacji kryzysowej wywołanej klęskami żywiołowymi? Będziemy musieli zrozumieć sytuację, zbadać ją, prosić o pomoc i oferować ją, współpracować, znaleźć odpowiednią drogę i podążać nią, być zdeterminowani, polegać na przyjaciółach, wyciągać wnioski z doświadczeń, zachować optymizm.	1 godzina

### Ocena

Ocenił zachowanie uczniów, ich zaangażowanie w ćwiczenia oraz owoce ich pracy. Cele ćwiczenia zostały osiągnięte, a uczniowie podeszli do niego poważnie i entuzjastycznie. Sama obserwacja uczniów podczas ćwiczenia - ich działań, zachowań i wypowiedzi - okazała się bogatym źródłem cennych danych i stanowiła podstawę oceny formatywnej.

\*\*\*\*\* **PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ** \*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Podczas lekcji uczniowie dzielili się opiniami oraz wysłuchiwali ich podczas przedstawiania swojej pracy i jej metod kolegom i koleżankom z klasy. Na koniec zajęć, po ocenie pracy, podzielili się swoimi opiniami. Uczniowie wzajemnie oceniali swoją pracę, co sprzyja uczeniu się.



### Uwagi nauczyciela

Uważam, że podczas zajęć udało mi się połączyć różne treści/dyscypliny - korzystałam w nich z technologii, czytania, pisania i nauk ścisłych zgodnie z programem, użyłam dostępnych zasobów, przeprowadziłam ćwiczenia edukacyjne z wykorzystaniem strategii nauczania ułatwiających przekazywanie informacji i rozwijanie kompetencji uczniów w zgodzie z ich zainteresowaniami.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.



Załącznik



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - WSPÓLNA OPOWIEŚĆ

### Tytuł

Wspólna opowieść

### Autor

Francisco José Orosia Salvador

### Konspekt

Niniejsze oparte na współpracy działanie jest zatytułowane: "Wspólne opowieści cyfrowe" - w jego ramach członkowie grupy klasowej muszą zaprojektować i opracować cyfrową opowieść. Muszą określić podstawowe elementy opowieści: miejsce, postaci i fabułę, opracować wstępny rys opowieści, upewnić się, że jest ona spójna i że zostanie zrozumiana przez osoby spoza grupy. Ostatecznym wynikiem pracy grupy jest przygotowana przez nią opowieść przedstawiona w Google Slides, zawierająca obrazy z Europeana Collections i nagraną w aplikacji narrację głosową.

### Słowa kluczowe

Opowiadanie, współpraca, sztuka, wypowiedź ustna, informatyka, szkoła podstawowa

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Język, Informatyka, Sztuka
<b>Temat</b>	Opowieść przez sztukę.
<b>Wiek uczniów</b>	4 lata
<b>Czas przygotowania</b>	1 sesja
<b>Czas nauczania</b>	2 sesje w dużej grupie, 5 sesji w małej grupie i dalsze 5 krótkich sesji w małej grupie + 1 wystawa i ocena wyników pracy online
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• GSuite tool</li> <li>• <a href="#">Google Slides</a></li> <li>• <a href="#">Elementy opowieści</a></li> <li>• <a href="#">Plakaty dla klasy</a></li> <li>• <a href="#">Spreaker Studio</a></li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	Kartki białego papieru, kolorowe kredki, ołówki i plakaty z elementami opowieści.
<b>Użyte zasoby Europeany</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">VOYAGE SUR JUPITER</a></li> <li>• <a href="#">THÉÂTRE ÉLECTRIQUE DE BOB, LE E</a></li> <li>• <a href="#">MÉTAMORPHOSES</a></li> <li>• <a href="#">MAISON ENSORCELÉE, LA</a></li> <li>• <a href="#">UNE EXCURSION INCOHÉRENTE</a></li> </ul>

## Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

## Osadzenie w programie

### SAMOŚWIADOMOŚĆ I AUTONOMIA

5. Dostosowanie swoich zachowań do potrzeb i wymogów innych osób, wyrabianie postaw i nawyków opartych na szacunku, pomocy i współpracy, unikanie zachowań uległych lub dominujących.
8. Uczestnictwo w grach zbiorowych z poszanowaniem ustalonych zasad i wartości gry jako utrzymywanie relacji społecznych i zasób pozwalający na przyjemne spędzenie czasu wolnego.

### WIEDZA O ŚRODOWISKU

2. Empatyzowanie z innymi, w sposób coraz bardziej zrównoważony i satysfakcjonujący, stopniowe przyswajanie wzorców zachowań społecznych i dostosowywanie do nich własnych zachowań.
3. Znajomość różnych grup społecznych bliskich własnemu doświadczeniu, niektórych z ich cech charakterystycznych, dzieł kultury, wartości i stylu życia, co przekłada się na zaufanie, szacunek i uznanie.

### JĘZYKI: POROZUMIEWANIE SIĘ I PRZEDSTAWIANIE

1. Korzystanie z języka jako narzędzia skutecznej komunikacji, przedstawianie, nauka i przyjemność, wyrażanie myśli i uczuć oraz docenianie języka jako środka umożliwiającego nawiązanie relacji z innymi i regulującego nasze współistnienie.
2. Zrozumienie intencji i przekazów innych dzieci i dorosłych, przyjęcie pozytywnej postawy wobec języka, tak ojczystego, jak i języków obcych.
3. Zrozumienie, odtworzenie i przekształcanie niektórych tradycyjnych tekstów literackich i kulturowych naszej Wspólnoty, wykazując przy tym uznanie, przyjemność i zainteresowanie.
4. Podjęcie działań w dziedzinie społecznego zastosowania czytania i pisania, badając ich działanie i ceniąc je jako narzędzia komunikacji, informacji i rozrywki.
5. Rozwinięcie umiejętności analizowania wypowiedzi ustnych i ich elementów, takich jak słowa, morfemy, sylaby i fonemy, oraz odniesienie ich do pisemnej postaci języka.

## Cel zajęć

Dzięki niniejszemu Scenariuszowi zajęć chcemy wprowadzić uczniów w naukę we współpracy. Rozwiną oni umiejętności w zakresie wypowiedzi ustnej i opowiadania oraz kompetencje cyfrowe.

### Wynik zajęć

Owoce niniejszego ćwiczenia będzie pięć cyfrowych opowieści opartych na krótkich filmikach Segundo de Chomóna, stworzonych we współpracy z uczniami, którzy używają głosu i tworzą opowieść z niektórych kadrów z filmików.

### Tendencje

- Metoda projektów: uczniowie dostają zaczerpnięte z życia zadania, rozwiązują zagadnienia problemowe i pracują w grupie. Tego rodzaju uczenie się na ogół wychodzi poza ramy tradycyjnych przedmiotów.
- Uczenie się we współpracy: skupienie na pracy w grupach.
- Uczenie się przez całe życie: nauka nie kończy się wraz z ukończeniem szkoły.
- Ocena: punkt wyjścia oceny zmienia się z "Co wiesz", na "Co umiesz".

### Umiejętności XXI wieku

- Współpraca
- Gromadzenie wiedzy
- Rozwiązywanie wziętych z życia problemów
- Korzystanie z TIK do uczenia się
- Samodyscyplina
- Komunikacja

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Prezentacja</b>	Przedstawiamy uczniom ćwiczenie, które z nimi wykonamy. Wspólnie stworzymy kilka opowieści cyfrowych. Informujemy uczniów, że użyjemy kilku obrazów wyciętych z filmiku Segundo de Chomóna, hiszpańskiego filmowca z ubiegłego wieku. Na przykładzie wideo i plakatów wyjaśniamy, z jakich elementów składa się opowieść. Przeprowadzamy samoocenę względem celu oceny, aby sprawdzić, czego się nauczyliśmy i jakie mamy jeszcze wątpliwości do rozwiania.	50'
<b>Opracowanie brulionu</b>	W ramach zadania każda grupa obejrzy krótki film, którym będzie się inspirować, a następnie przeanalizuje obrazy, z których powstanie ich cyfrowa opowieść. Następnie uczniowie stworzą na papierze brulion, rysując i opowiadając różne części opowieści. Po ukończeniu brulionu uczniowie podzielą się swoim pomysłem na opowieść z resztą grupy. Na zakończenie uczniowie zostaną ocenieni indywidualnie przez osobę, z którą współpracowali.	50'
<b>Przygotowanie opowieści</b>	Podczas następnych sesji grupy zostaną podzielone dalej na zespoły, a opiekun będzie nadzorował proces powstawania cyfrowej opowieści. Najpierw uczniowie zgadzają się co do postaci, fabuły i miejsca wybranych na podstawie szkiców kolegów i koleżanek z klasy. Następnie uczniowie po kolei	50' na zespół

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	zaczynają tworzyć swoje wspólne cyfrowe opowieści. Na zakończenie lekcji uczniowie dokonują samooceny i oceniają się nawzajem.	
<b>Nagranie audio</b>	Po opracowaniu opowieści nagrywamy głosy uczniów w aplikacji. Uczniowie opowiadają historię w zespołach, a nauczyciel nagrywa ich i wgrywa narrację do cyfrowych opowieści.	20' na zespół
<b>Wystawa i ocena</b>	Podczas tej sesji przedstawimy owoce pracy uczniów całej klasie, a uczniowie sami oceniają własną pracę, pracę swojego zespołu i pracę innych zespołów.	50'

### Ocena

Na ocenę ćwiczenia będzie poświęcona końcowa część każdej sesji aby, w miarę potrzeby, dokonać zmian i poprawić pewne aspekty sesji. Ocena każdej sesji będzie opierać się na samoocenie i ocenie wzajemnej. Po ukończeniu pracy, podczas wystawy, przeprowadzimy również samoocenę i ocenę wzajemną zadań wykonanych w ramach pracy własnej i prac innych uczniów.

\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Dzieci dokonywały oceny na zakończenie każdej sesji, mówiąc, czy podobało im się ćwiczenie. Nie użyliśmy zatem filmiku "Bob's electric theatre", ponieważ nie spodobał się on dzieciom. Ponadto dzieci z przyjemnością opracowywały nowe opowieści i przekładały swoje opowieści na format cyfrowy.

### Uwagi nauczyciela

W niniejszej sekcji ocenię praktykę dydaktyczną scenariusza zajęć, harmonogram ćwiczenia, wybór materiałów i zastosowaną przeze mnie metodologię. Harmonogram ćwiczenia sprawdził się, a uczniowie mogli z przyjemnością uczestniczyć w każdej sesji. Metoda oparta na współpracy i podziale na małe grupy również świetnie się sprawdziła, uczniowie komunikowali się i współpracowali zgodnie z oczekiwaniami, a ćwiczenie przebiegło bezproblemowo. Pod względem wyboru materiałów, materiały byłoby łatwiej zwizualizować, gdyby miały tło muzyczne, ponieważ dzieci w tym wieku potrzebują więcej bodźców, by się zmotywować. Taka jest więc moja sugestia udoskonalenia scenariusza zajęć: wzbogacenie filmików o muzykę dla lepszej wizualizacji.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w tworzeniu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit, EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i nauce kluczowych zainteresowanych stron:

---

Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest dalsza działalność i rozwój Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

---

**Załącznik**

- [Samocena i ocena wzajemna](#)
- [Owoce pracy uczniów](#)

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - PRZERYWANIE I ZACHOWYWANIE MILCZENIA

### Tytuł

Przerywanie i zachowywanie milczenia

### Autor (lub Autorzy)

Judit Benedek

### Konspekt

Filmy nieme są bardzo przydatne w edukacji. W niniejszym scenariuszu zajęć staram się wykorzystać je jako źródło inspiracji do ćwiczeń ustnych i pisemnych. Główne elementy scenariusza dotyczą dubbingu, scenopisarstwa i kręcenia filmu. Niezbędna jest znajomość języka na poziomie A2.

### Słowa kluczowe

film niemy, kręcenie filmu, dubbing, scenariusz, pisanie

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

Przedmiot	Język angielski, Znajomość mediów
Temat	Dubbing filmu niemego, tworzenie filmu niemego
Wiek uczniów	13-15 lat
Czas przygotowania	30 minut
Czas nauczania	5x45 minut (5 lekcji)
Materiały dydaktyczne online	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Rubistar</a></li> <li>• <a href="#">Mentimeter</a></li> <li>• <a href="#">Timer</a></li> </ul>
Materiały dydaktyczne offline	Tablety lub smartfony
Użyte zasoby Europeany	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Destiny is Changeless</a></li> <li>• <a href="#">The Distant Relative</a></li> <li>• <a href="#">The Mills of the Gods</a></li> </ul>

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.



### Osadzenie w programie

Nauka przez rozrywkę jako temat wchodzi w zakres krajowego programu szkolnego. Uczniowie muszą być w stanie zrozumieć poświęcone jej teksty i być w stanie rozmawiać na ten temat.

Umiejętność wypowiadania się wchodzi w zakres programów nauczania wszystkich języków. Po ukończeniu szkoły podstawowej nasi uczniowie powinni opanować język na poziomie co najmniej A2 (ESOKJ).

### Cel zajęć

Podkładanie głosu pod niemy film to świetny sposób na zachęcenie uczniów do mówienia. Mogą skorzystać z wyobraźni i stworzyć coś wyjątkowego. Celem pierwszych dwóch lekcji jest stworzenie jedynych w swoim rodzaju prac ustnych.

Celem ostatnich trzech zajęć jest połączenie powyższego z nową wiedzą i pokazanie wyników pracy w ciekawy i zabawny sposób.

### Tendencje

- Metoda projektów
- Współpraca
- Nauka zdalna
- Nauka przez rozrywkę
- Wyszukiwanie i uczenie się wzrokowe
- BYOD (przynieś własne urządzenie elektroniczne)

### Umiejętności XXI wieku

- Kreatywność
- Rozwiązywanie zagadnień problemowych
- Komunikacja
- Współpraca
- Umiejętności cyfrowe
- Umiejętność korzystania z mediów
- Elastyczność
- Umiejętność dostosowania się
- Umiejętności społeczne
- Produktywność

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Przedstawienie tematu</b>	Uczniowie muszą podzielić się na grupy. Każdy bierze kartkę papieru, na której widnieje jedno słowo. Uczniowie muszą złożyć ze słów z kartek cztery różne zdania. Słowa jednego zdania tworzą jedną grupę.	10'
<b>Europeana</b>	Uczniowie wchodzi na stronę Europeany. Korzystają z następujących filtrów: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Film niemy</li> <li>- Darmowe odtwarzanie i wykorzystanie</li> </ul>	15'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	Dzięki temu znajdą nieme filmy. Po uprzednim sprawdzeniu, polecam trzy możliwe filmy: 'The Distant Relative' 'Destiny is Changeless' 'The Mills of the Gods' Uczniowie muszą wybrać jeden z filmów.	
<b>Dubbing</b>	Po wybraniu filmu przez każdą grupę, uczniowie muszą podłożyć głos pod pierwsze 3-4 minuty filmu. Muszą zdecydować, kto podkłada głos pod którą postać, napisać tekst i wypowiedzieć go razem z filmem.	45'
<b>Wykonanie</b>	Grupy przedstawiają swój dubbing innym grupom.	20'
<b>Wprowadzenie do scenopisarstwa.</b>	Uczniowie (w grupach) dowiadują się, jak napisać prosty scenariusz. Wśród przedstawionych im twierdzeń muszą wybrać te, które dotyczą scenopisarstwa (wszystkie).	15'
<b>Pisanie scenariusza</b>	Grupy muszą napisać bardzo prosty scenariusz do własnego filmu. Będzie to film niemy.	45'
<b>Nakręć własny film</b>	Na podstawie opracowanego scenariusza grupy muszą nakręcić własny film. Powinien on trwać 3-4 minuty.	45'
<b>Obejrzyj swój film</b>	Grupy pokazują swoje filmy innym grupom.	20'

### Ocena

Podczas pracy w grupach uczniowie będą monitorowani. W ocenie ich pracy pomoże karta z tabelą oceny.

W ocenie uwzględniony zostanie również napisany scenariusz oraz nakręcony film.

\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Poprosiłam uczniów o podzielenie się opinią przez Mentimeter. Oto wyniki:

## The silent film project was ...

Mentimeter



12

## Scales

Mentimeter



12

### Uwagi nauczyciela

Jeżeli grupa nigdy wcześniej nie korzystała z Europeany, należy dodać wprowadzenie do strony i przewidzieć dodatkowy czas.

Technologia może powodować wiele trudności...

Podczas tworzenia dubbingu ustawiłam czasomierz. Po zakończeniu ćwiczenia uczniowie skarżyli się, że mieli naprawdę niewiele czasu.

Następnym razem z pewnością dodam jedną lekcję dotyczącą mowy ciała, aby zwiększyć wrażenie wywoływane wykonywanymi w filmie gestami.

Przydałoby się również więcej czasu na montaż filmu. Został on wykonany w ramach pracy domowej. Następnym czasem przeznaczę nań dodatkowy czas.

Uczniowie chcieli zrobić dubbing do swoich filmów. Był to świetny pomysł, ale niestety nie mieliśmy na to czasu.

Następnym razem, gdy skorzystam z tego projektu, rozłożę go na przynajmniej 8-10 lekcji.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

**Załącznik**
**Sentences for groups**

Gestures and facial expressions are important.

It is always black and white.

It's recorded like a theatre play.

Beginning of the 19<sup>th</sup> century.

facial	It
expressions	always
It's	black
a	Gestures
and	is
are	and
like	white
recorded	important
theatre	beginning
th	the
play	of
19	century

**Script writing statements**

arrange events
main event(s)
characters
title
set the scene
dialogue
something you want to tell in your story
main point of the scene
memorable name
protagonist
pick a genre
choose at least 3-4 settings
goal to achieve

**Karta tabeli oceny**

KATEGORIA	4	3	2	1	Wynik
Praca zespołowa	Wszyscy uczniowie biorą udział w dyskusji i są uważnie słuchani. Wszyscy członkowie grupy wnoszą znaczny wkład w pracę.	Większość uczniów bierze udział w dyskusji i jest uważnie słuchana. Wszyscy członkowie grupy wnoszą znaczny wkład w pracę.	Większość uczniów bierze udział w dyskusji i jest uważnie słuchana. Wszyscy członkowie grupy wnoszą znaczny wkład w pracę.	Niektórzy uczniowie nie wykonali odpowiedniej części pracy.	
Projekt	Zespół ma jasną wizję tego, co chce osiągnąć. Każdy jego członek jest w stanie opisać, do czego dąży grupa oraz jaki wkład jego/jej praca wniesie w wynik pracy.	Zespół ma stosunkowo jasną wizję tego, co chce osiągnąć. Każdy jego członek jest w stanie opisać, do czego ogólnie dąży grupa, ale ma trudności z wyjaśnieniem swojego wkładu w wynik pracy.	Zespół zastanowił się nad projektem, ale nie znalazł jasnego punktu skupienia całej grupy. Członkowie zespołu mogą różnie określać cele/wynik pracy.	Zespół włożył niewiele wysiłku w zastanowienie się nad projektem i doskonalenie projektu. Członkowie zespołu nie wiedzą, jakie są cele ani jak ich praca ma przyczynić się do osiągnięcia celu.	
Scenariusz	Scenariusz został ukończony i wiadomo, co powie i zrobi każdy aktor. W scenariuszu uwzględniono wejścia i wyjścia ze sceny oraz ważne gesty. Scenariusz jest całkiem profesjonalny.	Scenariusz jest niemal ukończony. Wiadomo, co powie i zrobi każdy aktor. Widać, że scenariusz został rozplanowany.	Scenariusz zawiera kilka poważnych niedociągnięć. Nie zawsze wiadomo, co aktorzy powinni powiedzieć i zrobić. Widać, że scenariusz był rozplanowany, ale wydaje się nieukończony.	Brak scenariusza. Aktorzy mają na bieżąco wymyślić swoje kwestie i zachowania.	

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - STWÓRZ WŁASNĄ SAMOWYSTARCZALNĄ ROŚLINĘ

### Tytuł

Stwórz własną samowystarczalną roślinę

### Autor (lub Autorzy)

Marcin Jabłoński – Zespół Szkół Technicznych w Grudziądzu/PL

### Konspekt

Nawet najlepiej zaprojektowana kosmiczna baza nie obędzie się bez ludzi. My z kolei potrzebujemy jedzenia – wyjściem z takiej sytuacji jest mini hodowla #FloraHab.

Projekt pod nazwą #FloraHab jest rozwinięciem Projektu ESA - European Space Agency pt. "Teach with Space - Plants on Mars, Build an automatic plant watering system". Nasz projekt będzie bardziej zaawansowany technicznie! W projekcie ESA był opisany sposób wykonania tylko automatycznego systemu podlewania roślin dla hodowli glebowej.

W naszym projekcie po pierwsze planujemy wykonać hodowlę bezglebową – hydroponikę. Hydroponika to uprawa roślin bez gleby. W ogrodzie hydroponicznym możemy uprawiać kwiaty, zioła, a nawet warzywa. W ogrodzie hydroponicznym nie znajdziemy tradycyjnych doniczek z ziemią. Oczywiście rośliny nie mogą być umieszczone bezpośrednio w wodzie, ponieważ większość rodzajów flory zaczęłaby wówczas gnić od korzeni. Podziemne części roślin zanurzone są w naczyniu z tworzywa sztucznego, które wypełnione jest obojętnym podłożem, na przykład keramzytem, nasączonym wodą i odżywkami. Korzenie mają bezpośredni kontakt z wodą i łatwy dostęp do składników pokarmowych, dlatego nie rozrastają się nadmiernie. W naturalnych warunkach rozwijają się tak na przykład storczyki i bromelie, które rosną zamocowane do gałęzi i pni.

### Słowa kluczowe

Rośliny, siedlisko, ekologia, zmiany klimatu, Robotyka, Mechatronika, Obwód elektryczny, Arduino

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Pozaszkolne zajęcia z Robotyki i Mechatroniki (przedmioty nauczanie w Szkole Technicznej)
<b>Temat</b>	Rośliny, siedlisko, ekologia, zmiany klimatu, Warsztaty z mechatroniki i robotyki, Warsztaty z elektroniki, Robotyka, Nauczanie z kosmosem
<b>Wiek uczniów</b>	16-20 lat (Szkola Techniczna)
<b>Czas przygotowania</b>	45 minut na przygotowanie stanowisk w pracowni



### Tabela podsumowująca

<b>Czas nauczania</b>	3x 135 minut – zajęcia w pracowni składające się z trzech części po trzy lekcje
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	Strona internetowa nauczyciela i inne: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Strona internetowa nauczyciela</a></li> <li>• <a href="#">Lista instrukcji LAB – temat 31</a></li> <li>• <a href="#">opis urządzeń</a></li> <li>• <a href="#">Samowystarczalna farma miejska</a></li> <li>• <a href="#">#FloraHab urządzenie-1</a></li> <li>• <a href="#">#FloraHab urządzenie-2</a></li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	Laptop/notebook z darmowym oprogramowaniem mechatronicznym, ekran lub rzutnik LED, narzędzia do mechaniki i elektroniki
<b>Użyte zasoby Europeany</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Transgenic tobacco plants in laboratory</a></li> <li>• <a href="#">Botanic Garden, Oxford: panoramic view of the greenhouses with a small ornamental detail of the gates and plans. Line engraving by J. Skelton, 1820, after B. Green.</a></li> <li>• <a href="#">Laken tuinen en serres-B 369</a></li> <li>• <a href="#">Laken tuinen en serres-B 360</a></li> <li>• <a href="#">Laken tuinen en serres-B 372</a></li> <li>• <a href="#">Laken tuinen en serres-B 385</a></li> </ul>

### Licencje

**Attribution ShareAlike CC BY-SA.** Licencja ta umożliwia innym modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile nowy produkt jest licencjonowany na tych samych warunkach. Z licencji tej korzysta Wikipedia, i jest zalecana dla materiałów, które mogą korzystać z włączania treści z Wikipedii i projektów na podobnej licencji.

### Osadzenie w programie

Niniejszy scenariusz zajęć ma na celu rozwinięcie umiejętności z zakresu STEM (nauk ścisłych): jest matematycznym wprowadzeniem do konstruowania systemów elektrycznych i kontrolnych. Uczniowie poszerzą swoją wiedzę z zakresu matematyki, fizyki i kodowania oraz związane z nimi słownictwo. Uczniowie przećwiczą również opisywanie i rozwiązywanie problemów z dziedziny biologii - hodowli roślin w warunkach hydroponicznych. Uczniowie uczą się wyszukiwania i korzystania z internetowych źródeł informacji w języku obcym, co również stanowi ważny element programu krajowego. Ponadto połączą inżynierię mechatroniczną z inżynierią biologiczną - tworząc samowystarczalny system hodowli roślin. Tego rodzaju systemy można wykorzystać jako model do stworzenia siedliska roślin w surowych warunkach, takich jak te panujące na Księżycu czy na Marsie.

### Cel zajęć

Uczniowie:

- poszerzą swoją wiedzę z zakresu STEM
- rozwiną umiejętności z zakresu STEM: matematyki i fizyki, kodowania, biologii, botaniki
- wzbogacą słownictwo dotyczące elektroniki, mechatroniki, robotyki, inżynierii biologicznej
- przećwiczą opisywanie części mechatronicznych

- przećwiczą używanie narzędzi informatyczno-komunikacyjnych

### Wynik zajęć

W ramach lekcji uczniowie będą mogli stworzyć własne niewielkie siedlisko roślin. Poza materialnym owocem nauki, czyli siedliskiem, uczeń nabywa umiejętność korzystania z nowych narzędzi, programowania w Arduino, tworzenia systemów kontroli i ustanawiania własnej hodowli. Są to umiejętności bardzo potrzebne w czasach postępującej automatyzacji procesu produkcyjnego. Niewielki projekt, jak nasz mikro-ekosystem, daje młodym technikom bodziec do pracy kreatywnej i będzie atutem w ich przyszłym życiu zawodowym.

### Tendencje

- Metoda projektów,
- Nauka STEM,
- Inżynieria biologiczna,
- Uczenie się we współpracy,
- Uczenie się i planowanie przy pomocy aplikacji komputerowych,
- Połączenie wykładu i warsztatów.

### Umiejętności XXI wieku

- Kreatywność i innowacja - uczniowie tworzą nowe pomysły przy pomocy narzędzi informatyczno-komunikacyjnych i kreatywnie współpracują z innymi,
- Myślenie krytyczne i rozwiązywanie zagadnień problemowych - uczniowie analizują informacje z dziedzin STEM,
- Inżynieria biologiczna,
- Porozumiewanie się - Uczniowie przedstawiają swoje pomysły, uważnie słuchają, porozumiewają się w szerokim zakresie celów (połączenie wykładu i warsztatów),
- Współpraca - Uczniowie pracują w parach, aby osiągnąć wspólny cel i wspólnie odpowiadają za wynik pracy,
- Umiejętności informatyczne - Uczniowie korzystają z narzędzi TIK do wyszukiwania, porządkowania, przekazywania i oceniania informacji.

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Etap 1</b>	Początek zajęć, sprawdzenie listy obecności	5'
<b>Wprowadzenie do Kolekcje Europeany</b>	Uczniowie przeglądają stronę internetową w ramach wprowadzenia do wykładowej części zajęć. Omawiamy podstawowe informacje na temat Europeany.	5'
<b>Wprowadzenie do Europeany</b>	Nauczyciel wyświetla z komputera informacje dotyczące tematu zajęć zaczerpnięte z Europeany.	5'
<b>Wykład dotyczący fizyki, chemii i biologii</b>	Omawiamy podstawowe kwestie związane ze STEM i inżynierią biologiczną, teoretyczne podstawy działania, wykresy i ich wdrażanie w branże. Przedstawiamy konkretne rozwiązania w ramach stosowanych przez nie procedur produkcyjnych, a także metody programowania. Informacje ze strony Europeany i własnej <a href="#">strony</a> nauczyciela..	20'

<b>Pytania i odpowiedzi</b>	Uczniowie zadają pytania dotyczące kwestii, których nie zrozumieli podczas lekcji.	10'
<b>Etap 2 połączenie wykładu i warsztatów</b>	W tych zajęciach może wziąć udział dziewięciu uczniów, po trzech uczniów na stanowisko pracy.	10'
<b>Wyszukiwanie informacji z zakresu fizyki, chemii i biologii</b>	Każda para uczniowska wchodzi na <a href="#">stronę</a> , korzystając z zakładki Instrukcje laboratoryjne, otwiera Temat 31 - "#FloraHab"- a) <a href="#">wersja polska</a> , b) <a href="#">wersja angielska</a> .	5'
<b>Pierwsza sesja programowania z uczniami</b>	Wspólnie z nauczycielem uczniowie rozwiązują proste zadanie z kodowania, sprawdzają kod programu. Podczas pracy zadają pytania.	30'
<b>Etap 3 Niektóre z odpowiedzi muszą zostać zamieszczone w instrukcji laboratoryjnej mojego autorstwa.</b>	Podczas tej części zajęć uczniowie rozwiązują proste zadanie wymagające kodowania, projektowania siedliska, wyboru roślin, systemów niezbędnych do samowystarczalności metod hodowli i wdrażania. W tej części lekcji uczniowie są zmuszeni do myślenia kreatywnego i innowacyjnego. Próbuje rozwiązać postawione przed nimi zadanie. Niektóre z odpowiedzi można znaleźć w instrukcji laboratoryjnej mojego autorstwa. Niektóre problemy są otwarte na kreatywne rozwiązania uczniów. Dzięki temu uczniowie rozwijają myślenie logiczne. W tej części zajęć nauczyciel spełnia jedynie rolę doradczą. Staje się modelem, zachęcając uczniów do niezależnego i kreatywnego myślenia.	45'
<b>Etap 4 samodzielna praca nad projektem</b>	Podczas tej części zajęć uczniowie rozwiązują proste zadanie, budując urządzenie #FloraHab. W tej części lekcji uczniowie są zmuszeni do myślenia kreatywnego i innowacyjnego. Próbuje rozwiązać postawione przed nimi zadanie. Pojawiające się trudności są otwarte na kreatywne rozwiązania uczniów. Dzięki temu uczniowie rozwijają myślenie logiczne.	135'
<b>Etap 4 samodzielna praca nad projektem i testowanie stworzonego urządzenia</b>	Podczas tej części zajęć uczniowie rozwiązują proste zadanie, budując urządzenie #FloraHab. Najlepsze z powstałych urządzeń zostaną zgłoszone do <a href="#">polskiej edycji konkursu EUCYS (European Union Contest for Young Scientists)</a> oraz na <a href="#">OMSA-2020 (Ogólnopolskie Młodzieżowe Seminarium Astronomiczne)</a> , jak również do konkursu <a href="#">FreeStyle</a> w ramach <a href="#">Dnia Robotyki 2020</a> .	135'

### Ocena

Po przeprowadzeniu szeregu zajęć w pracowni, przewidziany jest test dotyczący przerobionego tematu. Uczniowie wysłuchają również wykładu na temat elementów kursu, na które należy położyć większy nacisk. Przeprowadzony zostanie anonimowa ankieta.

\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Po zakończeniu kursu uczniowie sporządzają raport z wykonanej przez siebie pracy laboratoryjnej, korzystając z nabytej wiedzy, sporządzonych notatek i wyszukiwania na stronach internetowych. W raporcie uczeń/uczennica opisuje swoje osiągnięcia, załącza zrzuty ekranu lub kod programu, zdjęcia pracy. Nawet jeżeli nie osiągnięto celu, możliwa jest analiza błędów i korekta odpowiednich ćwiczeń z programowania. Raport jest przesyłany drogą elektroniczną na adres e-mail nauczyciela. Najlepsza praca zostanie opublikowana na stronie internetowej i fanpejdżu szkoły oraz #RoboticTeamGrudziądz.

### Uwagi nauczyciela

Niniejsza lekcja stanowi jedno z serii ćwiczeń wykonywanych podczas warsztatów pozalekcyjnych, a kolejne lekcje stanowią przedłużenie i rozwinięcie zainteresowań uczniów. Podczas pierwszej lekcji większy nacisk należy położyć na wprowadzenie teorii i zainteresowanie młodzieży nowymi technologiami, podając przy tym ich bardziej praktyczne zastosowania. Warto zauważyć, że urządzenia te powstały poza obowiązkowymi godzinami zajęciowymi. Uczniowie przychodzili na zajęcia dodatkowe po lekcjach, a także w dni wolne od szkoły (soboty i święta).

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

---

**Załącznik**

[Strona nauczyciela](#)

Strony konkursów:

[EUCYS 2020](#)

[OMSA](#)

[Robotic Day](#)

[Robotic Day 2020 – reguły konkursu](#)

---

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - WOJNA Z PERSPEKTYWY ŻOŁNIERZA

### Tytuł

Wojna z perspektywy żołnierza

### Autor (lub Autorzy)

Ivana Busuttil

### Konspekt

Niniejszy scenariusz zajęć z Języka angielskiego składa się z lekcji skupionej na wypowiedzi pisemnej w języku angielskim na temat "Żołnierze i wojna". Lekcja koncentruje się na zaplanowaniu i napisaniu wpisu do dziennika wyrażającego uczucia i emocje walczącego w wojnie żołnierza.

### Słowa kluczowe

Współpraca, technologia, lego, wojna, pisanie, wpis do dziennika.

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

Przedmiot	Język angielski (pisanie)
Temat	Umiejętność pisania - wpis do dziennika
Scenariusz przeznaczony dla dzieci w wieku	Od 8 do 12 lat
Czas przygotowania	1 godzina
Czas nauczania	1 godzina 30 minut (2 lekcje po 45 minut)
Materiały dydaktyczne online	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Answer Garden</a></li> <li>• <a href="#">Padlet</a></li> </ul>
Materiały dydaktyczne offline	Zestaw dla początkujących Lego story, tablica interaktywna, tablety, karton A3, długopisy, karta pracy - strona z dziennika, Karteczki samoprzylepne
Użyte zasoby Europeany	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">World War One: tending of wounded in trenches</a></li> <li>• <a href="#">World War I photograph: gathering the wounded</a></li> <li>• <a href="#">World War I: an advanced dressing station in World War I. Oil painting by Ugo Matania.</a></li> <li>• <a href="#">World War I: transport of the wounded. Oil painting by Ugo Matania.</a></li> <li>• <a href="#">World War One: transport of wounded.</a></li> </ul>

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Poniższe oczekiwane wyniki nauki zaczerpnięto z maltańskiego Programu nauczania (5 rok) dla Języka angielskiego:

[https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Documents/pr\\_syllabi/syllab\\_pr\\_englishyear5.pdf](https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Documents/pr_syllabi/syllab_pr_englishyear5.pdf)

Przy wsparciu, pisanie tekstu przeznaczonego dla odbiorcy i celowego. (...)

Przy wsparciu, tworzenie i pisanie własnej książki/książek i eksperymentowanie z różnymi gatunkami, np. wpisem do dziennika.

### Cel zajęć

W wyniku przeprowadzenia niniejszego scenariusza zajęć uczniowie posiadają różne umiejętności XXI wieku, takie jak kreatywność, umiejętność współpracy, porozumiewania się i korzystania z mediów. Ponadto uczniowie będą w stanie wyjaśnić i zrozumieć cel prowadzenia dziennika przy okazji pisania wpisu do dziennika.

### Wynik zajęć

W grupach, uczniowie stworzą plan dnia z życia żołnierza. Uczniowie będą używali spójników czasu i odpowiednich czasów gramatycznych, pisząc i opisując wydarzenia, które spotkały żołnierza. Uczniowie będą również używać wyrażzeń i przymiotników, opisując uczucia i przedstawiając różne sceny.

### Tendencje

- **Uczenie się we współpracy:** skupienie na pracy w grupach.
- **Podejście skupione na uczniu:** uczniowie i ich potrzeby znajdują się w centrum procesu uczenia się.
- **Edukacja rówieśnicza:** uczniowie uczą się od rówieśników i dzielą się uwagami.
- **Nauka przez rozrywkę:** nauka i zabawa. Jednoczesna nauka i rozrywka.

### Umiejętności XXI wieku

- **Kreatywność:** Na etapie planowania uczniowie przedstawiają różne sceny z jednego dnia w życiu żołnierza przy użyciu zestawu dla początkujących Lego story.
- **Współpraca:** uczniowie wspólnie opracowują różne sceny i pomagają sobie nawzajem przy pisaniu tekstu.
- **Komunikacja:** Podczas wprowadzenia do scenariusza zajęć uczniowie będą skłaniani do dyskusji na temat wojny.
- **Umiejętność korzystania z mediów:** Niniejsza lekcja obejmuje korzystanie z narzędzi internetowych takich jak [AnswerGarden](#) i [Padlet](#).

### Ćwiczenia

**2 kolejne lekcje (po 45 minut)**

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Wprowadzenie:</b>	<i>Praca w grupie: Zgadywanie</i>	
	<p>Uczniowie oglądają różne obrazy pochodzące z Kolekcji Europeany. <a href="#">Image 1</a>, <a href="#">Image 2</a>, <a href="#">Image 3</a>, <a href="#">Image 4</a>, <a href="#">Image 5</a>. Obrazy powinny być rozmazane. Uczniowie powinni przedyskutować je w grupach i spróbować zgadnąć temat zajęć. Po wysłuchaniu propozycji uczniów, nauczyciel odkrywa wszystkie zdjęcia i przekazuje klasie cel lekcji i kryteria sukcesu. Kryteria sukcesu to lista elementów, które nauczyciel chce zobaczyć w ukończonych pracach uczniów.</p>	
<b>Zadanie 1:</b>	<i>Zadanie indywidualne: wymiana pomysłów</i>	
	<p>Po odkryciu tematu i motywu przewodniego zajęć, uczniowie zostaną poproszeni o zapisanie wszystkich słów, pomysłów i wyrażeń, które kojarzą im się z tematem lekcji (żołnierze i wojna). Podczas tej części zajęć uczniowie korzystają z zainstalowanej na ich tabletach aplikacji '<a href="#">AnswerGarden</a>'. Wszystkie odpowiedzi uczniów zostaną wyświetlone zarówno na tablicy interaktywnej, jak i tabletach innych uczniów. Po upływie przyznanego czasu przeprowadzamy dyskusję na temat wymienionych w aplikacji odpowiedzi.</p>	
<b>Zadanie 2:</b>	<i>Praca w grupie: przygotowanie do pisania</i>	
	<p>Wyjaśnij, że następane ćwiczenie zostanie wykonane w grupach, które przy pomocy zestawów dla początkujących Lego stwórzą wspólnie interaktywny plan wpisu do dziennika. Muszą wyobrazić sobie, że są biorącym udział w wojnie żołnierzem.</p> <p><b>Krok 1:</b> Przy pomocy zestawów dla początkujących Lego stwórzą uczniowie powinni stworzyć różne sceny z jednego dnia z życia żołnierza.</p> <p><b>Krok 2:</b> Uczniowie są proszeni o ustawienie scen w kolejności, w zależności od tego, jak zostaną przedstawione we wpisie do dziennika. Uczniowie zapisują również na karteczkach samoprzylepnych podstawowe stwierdzenie opisujące każdą scenę.</p>	
<b>Zadanie 3</b>	<i>Zadanie indywidualne: Pisanie</i>	
	<p>Uczniowie powinni wyobrazić sobie, że są biorącym udział w wojnie żołnierzem- każdy uczeń dostaje kartę pracy - stronę z dziennika, na której zapisze swoją pracę.</p> <p>Uczniowie mają około 15 minut na rozpoczęcie pisania i ukończenie opowieści. W tym czasie nauczyciel chodzi po klasie, aby pomagać uczniom i monitorować ich pracę. Po zakończeniu pracy uczniowie są proszeni o wymienienie się</p>	



Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<p>opowieściami z partnerem i odpowiednie skomentowanie jego pracy. Uczniowie są zachęceni do skupienia się na wspomnianym podczas poprzednich zajęć "hotspocie", czyli najważniejszej części historii, i używaniu przymiotników, aby narracja stała się jeszcze bardziej ekscytująca.</p>		
<p><b>Podsumowanie:</b> <i>Prezentacja: Krzesło autora</i></p> <p>Uczniowie są zachęceni do wstania ze swoich miejsc i przedstawienia swojego wpisu do dziennika kolegom i koleżankom z klasy. Uczniowie są zachęceni do wysłuchania opowiadanej historii, a następnie przekazują konstruktywne komentarze dotyczące tego, co im się podobało oraz tego, co zmieniliby w usłyszonej opowieści.</p>		

### Ocena

**Praca w szkole:** Uczniowie mają za zadanie przybrać rolę biorącego udział w wojnie żołnierza i napisać o swoich doświadczeniach i emocjach jednego szczególnego dnia.

**Praca domowa:** Uczniowie powinni wyszukać drobne wydarzenie z czasów I lub II Wojny Światowej oraz złożyć znalezione informacje w postaci jednego akapitu przez aplikację [Padlet](#). Korzystając z tej aplikacji, uczniowie będą mogli przejrzeć prace swoich kolegów i koleżanek w dowolnym momencie.

\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

- Na etapie pisania tekstu uczniowie mogą korzystać z kart wzajemnej redakcji, aby przekazywać sobie nawzajem uwagi dotyczące tego, co im się podoba i tego, co zmieniliby w danym tekście.
- Przekazują sobie również nawzajem pozytywną krytykę podczas ćwiczenia Krzesło autora.
- Na zakończenie lekcji uczniowie dostają formularz oceny tego, co im się podobało lub nie podobało w lekcji. Anonimowe formularze są wrzucane do pudełka na opinie.

### Uwagi nauczyciela

Przed niniejszymi zajęciami uczniowie poznali historię Anny Frank z Isabel Sanchez Vergarą.

Lekcję można powiązać z Historią i Sztuką. Podczas zajęć z Plastyki uczniowie mogą stworzyć [starzony papier](#) przy pomocy herbaty. Dzięki temu wpis do dziennika będzie wyglądał zabytkowo. Co do Historii, podczas dyskusji klasowej uczniowie powinni odnosić się do różnych wojen, w których uczestniczył ich kraj.

Podczas niektórych ćwiczeń uczniowie korzystają z tabletów i zasobów internetowych. Jeżeli nie są one dostępne:

- Podczas Zadania 1 - zapisujemy odpowiedzi uczniów na tablicy.
- Podczas Zadania 2 - korzystamy z Workspace (jeżeli mamy dostęp do tabletów) i umożliwiamy uczniom cyfrowe narysowanie scen. Jeżeli tablety są niedostępne, prosimy uczniów o narysowanie scen kredkami na kartce papieru.
- Ponadto uczniowie są zachęceni do napisania swojego wpisu do dziennika w aplikacji [Lego Story Visualizer](#).

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

### Załącznik

Strona internetowa odnosząca się do maltańskiego Programu szkolnego:

- [https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Documents/pr\\_syllabi/syllab\\_pr\\_englishyear5.pdf](https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Documents/pr_syllabi/syllab_pr_englishyear5.pdf)

Dodatkowe zasoby do wykorzystania podczas zajęć:

- <https://www.youtube.com/watch?v=OGfAf45ddCo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=HUqy-OQvVtI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=QFj23OFI2Kw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=NWF2JBb1bvM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=G6B9k1W3i2w>

Zasoby na tablet

- <https://answergarden.ch/>
- <https://padlet.com/>

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ZDALNA LEKCJA CZYTANIA NA TEMAT PIONIEREK DLA UCZNIÓW JĘZYKÓW OBCYCH

### Tytuł

Zdalna lekcja czytania na temat pionierek dla uczniów języków obcych

### Autor (lub Autorzy)

Reyhan Gunes

### Konspekt

Wszystkie wchodzące w niniejszy projekt ćwiczenia są wykonywane w środowisku "online", aby wesprzeć nauczycieli i uczniów w reakcji na sytuację edukacyjną wywołaną trwającą pandemią COVID-19. Ten przekrojowy projekt zdalny ma na celu rozwinięcie znajomości języka angielskiego i podstawowych umiejętności programowania. Czytanie ze zrozumieniem tekstu napisanego w czasie przeszłym i pisanie to główne umiejętności rozwijane przez projekt. W tym celu korzystamy z [Europeany](#) jako specjalnej platformy czytelniczej. Uczniowie odkrywają platformę Europeana i czytają zasoby dotyczące biografii [pionierek](#) oraz tworzą cyfrową opowieść o kobietach przy pomocy aplikacji VR (rzeczywistości wirtualnej) [Cospaces](#). Uczniowie używają aplikacji do opowiedzenia historii w VR. Nabędą również podstawowe kompetencje z zakresu programowania, aby animować postaci stworzone w Cospaces. Niniejszy plan lekcji przeznaczony jest dla 7 klasy i dalszych roczników i korzysta z aplikacji mobilnych oraz internetu. Ponadto korzystamy z [Zooma](#) jako internetowej wirtualnej klasy.

### Słowa kluczowe

Nauka online, zdalne uczenie się, czytanie, wspólne pisanie, narracja cyfrowa, VR - wirtualna rzeczywistość, kobiety, STEM

### Tabela podsumowująca

<i>Tabela podsumowująca</i>	
Przedmiot	Nauka języka angielskiego, Programowanie
Temat	Czytanie
Wiek uczniów	12+ lat
Czas przygotowania	Przynajmniej 3 godziny
Czas nauczania	440 minut
Materiały dydaktyczne online	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://zoom.us/">https://zoom.us/</a></li> <li>• <a href="https://edu.cospaces.io/Universe">https://edu.cospaces.io/Universe</a></li> <li>• <a href="https://info.flipgrid.com/">https://info.flipgrid.com/</a></li> <li>• <a href="https://www.classdojo.com/">https://www.classdojo.com/</a></li> <li>• <a href="https://www.storyboardthat.com/">https://www.storyboardthat.com/</a></li> </ul>

### Tabela podsumowująca

<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentacja ćwiczenia przez nauczyciela</li> <li>• Karta instrukcji</li> <li>• Tabela dot. ćwiczenia pisemnego oraz formularz Google Form - ocena ćwiczenia pisemnego</li> <li>• Google Form - Formularz oceny</li> <li>• Pytania K-W-L (en. Know-Want to know-Learned: Wiem-Chcę się dowiedzieć-Nauczyłem się)</li> <li>• Google Form - Samoocena scenorysu</li> <li>• Google Form - Ocena grupowa: prezentacja scenorysu</li> <li>• Google Form - Ocena grupowa: animacja</li> <li>• Tabela dot. animacji</li> </ul>
<b>Użyte zasoby Europeany</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Pioneers</a></li> </ul>

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Plan lekcji pokrywa się z krajowym programem z zakresu Języka angielskiego poziomu A1 i A2 oraz Podstawowych umiejętności informatycznych.

### Cel zajęć

Celem zajęć jest wsparcie nauczyciela i uczniów w reakcji na sytuację edukacyjną wywołaną trwającą pandemią COVID-19. Dzięki nim uczniowie zdobędą kompetencje cyfrowe wspierające rozwój umiejętności czytania w języku angielskim poprzez współpracę i komunikację w przestrzeni wirtualnej.

### Wynik zajęć

Uczniowie będą w stanie:

- Zrozumieć i zinterpretować tekst biografii "pionierek" z Europeany
- Projektować i pisać teksty opisujące biografie "pionierek", używając czasu przeszłego
- Stworzyć scenorys do biografii pionierki
- Stworzyć animowaną biografię pionierki przy użyciu narzędzia VR Cospaces
- Wprawiać postaci w ruch dzięki podstawowym instrukcjom blokowym programowania
- Współpracować w zespole i wносить swój wkład w wynik pracy grupy
- Zastanowić się krytycznie nad doświadczeniem edukacyjnymi i przebiegiem uczenia się
- Poszerzyć umiejętności cyfrowe w zakresie używania narzędzi cyfrowych i aplikacji VR

### Tendencje

Nauka wirtualna, Uczenie się w chmurze, Nauczanie oparte na grach i Grywalizacja, Uczenie się we współpracy, Metoda projektów, Podejście skupione na uczniu, Nauka zdalna, Ocena online

### Umiejętności XXI wieku

Kreatywność i innowacja, Myślenie krytyczne i rozwiązywanie problemów, Komunikacja, Umiejętność korzystania z informacji do współpracy, TIK.

### Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Lekcja 1 Ćwiczenie</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nauczyciel przedstawia projekt podczas wirtualnej lekcji na Zoomie. Nauczyciel przedstawia uczniom wirtualne zajęcia na Zoomie, platformę <a href="#">Europeana</a>, narzędzia cyfrowe, przykłady i ćwiczenia do wykonania. Negocjuje również i ustala z uczniami kryteria oceny.</li> <li>2. Po pierwsze, uczniowie muszą ściągnąć aplikację <a href="#">Flipgrid</a>, a nauczyciel wysyła im "Kartę instrukcji".</li> <li>3. Następnie nauczyciel tworzy 4-5 osobowe grupy. Nauczyciel określa role uczniów, a zespoły dzielą się rolami. Nauczyciel pomaga poszczególnym grupom, by pomóc im zrozumieć role i koncepcję projektu.</li> <li>4. Zachęca uczniów do odpowiadania podczas ćwiczeń pytań takich jak "Czy znasz kobiety-naukowców? Jak się nazywają i dlaczego są ważne? Jak będziesz korzystać z platformy Europeana? Jaka jest twoja rola? Jak spełnisz swoją rolę? Jak animujesz postaci? Jakie są trudności? Jak możesz sobie z nimi poradzić? Jak przedstawiś swoją animację na pokazach pozalekcyjnych? Uczniowie zastanawiają się nad pytaniami w czacie lub kolejno zabierając głos.</li> <li>5. Nauczyciel informuje ich o następnym ćwiczeniu i prosi o ściągnięcie na telefon komórkowy aplikacji <a href="#">Cospaces</a> i swobodną zabawę nią po zajęciach. Niektórzy uczniowie mogą korzystać z wersji internetowej. W końcu, nauczyciel ustanawia grafik lekcji w aplikacji Zoom.</li> </ol>	80'
<b>Lekcja 2 Ćwiczenie</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Przez rozpoczęciem wirtualnej lekcji nauczyciel tworzy konta zespołów klasowych i umieszcza proste zadanie do rozwiązania przez uczniów na pulpicie Cospaces.</li> <li>2. Podczas wirtualnych zajęć nauczyciel pyta zespoły, na ile sposobów można opowiedzieć historię. Uczniowie wpisują odpowiedzi w czacie lub po zabierając po kolei głos. Podają przykłady.</li> <li>3. Następnie nauczyciel przedstawia <a href="#">Cospaces</a> i jego podstawowe instrukcje blokowe programowania. Wyjaśnia</li> </ol>	80'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>uczniom, że przy pomocy tego narzędzia stworzą animację dotyczącą życia wybranej przez nich pionierki.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Następnie udostępnia im kod "Classcode", aby zaprosić ich do dołączenia stworzonej w ich mobilnej aplikacji klasy.</li> <li>Nauczyciel przydziela zespołom uczniów osobne "pokoje", by mogli wspólnie zapoznać się ze "środowiskiem 3D". Nauczyciel dołącza do pokoi i pyta zespoły, jak poruszają się postaci. Uczniowie omawiają i przeglądają "CoBlocks". Korzystają z aplikacji mobilnej (lub wersji internetowej). Nauczyciel nadzoruje grupy, dołączając do pokoi. Radzi uczniom i odpowiada na ich pytania.</li> <li>Uczniowie powracają do głównego pokoju. Zadawaj im otwarte pytania, takie jak: "Jak odnosicie się w swoim miniprojekcie do biografii wybranej pionierki? Co myślicie o aplikacji? Czego dowiedzieliście się, zapoznając się z nią? Jakie są trudności? Czym jest wirtualna rzeczywistość i jak zastosować ją w tym projekcie? W końcu, uczniowie udostępniają swoje proste projekty jako pary i pojedynczo zastanawiają się, posiłkując się narzędziem refleksji Flipgrid po zakończeniu sesji.</li> </ol>	
<b>Lekcja 3</b> <b>Ćwiczenie</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Na początek nauczyciel przedstawia zespołom uczniowskim platformę Europeana. Uczniowie przeglądają stronę i wchodzi w zakładkę "<a href="#">Exhibition on Pioneers</a>". Przeglądają stronę internetową poświęconą biografiami kobiet, które wniosły wkład w wiedzę i kulturę ludzkości, takie jak Maria Skłodowska-Curie, Maria Sibylla Merian i Elisa Leonida Zamfrescu. Nauczyciel zadaje pytania dotyczące kobiet, aby skupić uwagę uczniów. Uczniowie dyskutują i odpowiadają na pytania.</li> <li>Nauczyciel przygotował wcześniej współdzielone klasowe pliki Google oraz tworzy wspólne dokumenty w zależności od liczby zespołów. Każdy zespół pisze o pionierkach na swojej stronie. Nauczyciel udostępnia strony grup oraz dokument określający wymogi "<b>Tabele dot. ćwiczenia pisemnego</b>".</li> <li>Nauczyciel rozdziela zespoły uczniowskie na różne "pokoje". Zespoły negocjują i wybierają pionierkę, której będzie dotyczyć ich animacja. Członkowie zespołów dzielą się stronami z Europeany i udostępniają je oraz podsumowują/streszczają biografię wybranej pionierki. Każdy członek zespołu pisze streszczenie tekstu/redaguje go w swojej rubryce współdzielonego pliku. Nauczyciele dołącza do pokoi i obserwuje zespoły oraz pomaga im stworzyć szkielet fabuły.</li> </ol>	80'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Nauczyciel finalizuje sesję i określa termin następnego spotkania, aby umożliwić uczniom przeczytanie tekstów i współpracę.</li> <li>5. Podczas następnego spotkania Zespoły udostępniają swoje dokumenty poprzez udostępnienie ekranu. Nauczyciel udostępnia formularz <b>Google Form - Ocena ćwiczenia pisemnego</b>, a zespoły oceniają nawzajem swoje teksty biograficzne. Dzięki temu zespoły mogą zapoznać się ze streszczonymi dokumentami innych zespołów i skomentować je, dzieląc się uwagami.</li> <li>6. Nauczyciel udostępnia wyniki formularza "<b>Google Form - Ocena ćwiczenia pisemnego</b>". W końcu, zespoły poprawiają błędy.</li> </ol>	
<b>Lekcja 4</b> <b>Ćwiczenie</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Przed rozpoczęciem zajęć nauczyciel tworzy konta zespołów w narzędziu <a href="#">StoryboardThat</a>. Podczas zajęć przedstawia kilka przykładów i zaprasza uczniów do wejścia na konta klasowe <b>StoryboardThat</b>. Udostępnia formularz "<b>Google Form - samoocena scenorysu</b>" członkom zespołów. Przedstawia również kryteria oceny.</li> <li>2. Tekst dotyczący danej pionierki zostaje rozdzielony między członków grupy. Grupy zostają przydzielone do swoich pokoi i tworzą przy pomocy narzędzia StoryBoardThat scenkę, która zostanie następnie wykorzystana w Cospaces. Członkowie zespołu oceniają samych siebie przy pomocy formularza samooceny. Nauczyciel obserwuje zespoły. Następnie zespoły przedstawiają swoje scenorysy klasie, udostępniając ekrany.</li> <li>3. Przed prezentacją nauczyciel udostępnia formularz "<b>Google Form - ocena grupowa: prezentacja scenorysu</b>". Zespoły oceniają scenorysy dotyczące pionierek. Następnie nauczyciel udostępnia wyniki, udostępniając swój ekran klasie. Uczniowie komentują i dzielą się uwagami. Doskonają swoje scenorysy. Zespoły zdobywają punkty przez ClassDojo.</li> </ol>	80'
<b>Lekcja 5</b> <b>Ćwiczenie</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nauczyciel przedstawia zadania i ponownie wyjaśnia, na czym polega narzędzie Cospaces. Następnie udostępnia zespołom formularze <b>Google Form - ocena grupowa: animacja</b> oraz <b>Tabela dot. animacji</b>. Uczniowie zapoznają się z oczekiwaniami. Zespoły korzystają ze stworzonych w StoryBoardThat scenorysów i tabeli, by stworzyć animacje przedstawiające życie pionierek.</li> <li>2. Zespoły są przydzielane do osobnych pokoi. Następnie członkowie zespołów dzielą się rolami animatorów i</li> </ol>	120'



Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>użyczających głosu narratorów. Każdy uczeń stworzy własną scenkę w oparciu o scenorys. Członkowie zespołu będą posiadali indywidualne ogólnodostępne konta w Cospaces. Każdy członek zespołu tworzy na platformie swoją animację przedstawiającą pionierkę, we współpracy z innymi uczniami. Jeden z członków grupy przygotowuje nagranie jako narrator na bieżąco opowiadający rozwijającą się fabułę. Uczniowie wybierają środowisko 3D, scenografię i postaci w zależności od elementów biograficznej opowieści i wprowadzają postaci w ruch dzięki podstawowym narzędziom do programowania aplikacji. Podczas gry uczniowie pracują nad scenkami, nauczyciel wchodzi do pokoi i radzi uczniom, jak poradzić sobie z trudnościami. Członkowie zespołu komunikują się i współpracują.</p> <p>3. W końcu, uczniowie powracają do głównego pokoju i prezentują swoje animacje klasie oraz oceniają animacje dzięki formularzowi <b>Google Form - ocena grupowa: animacja</b>. Uczniowie mogą skorzystać ze scenorysów, by zanurzyć się w świat pionierek. Jest to fantastyczny sposób oceniania animacji. Po wykonaniu ćwiczenia zespoły tworzą cyfrowe plakaty swoich projektów oraz "kody QR" Animacji o Pionierkach i udostępniają je na stronie internetowej szkoły, aby przestawić je szkolnym widzom.</p>	

### Ocena

**Ćwiczenie 1:** Nauczyciel zachęca uczniów do dzielenia się przemyśleniami i uwagami z klasą po zakończeniu wirtualnej lekcji na [Flipgridzie](#). Jest to aplikacja mobilna, w której uczniowie mogą nagrywać wideo i pisać teksty. Uczniowie zastanawiają się nad K-W-L (Wiem, Chcę się dowiedzieć, Nauczyłem się) oraz trudnościami. Nagrania zostaną przejrane przez nauczyciela, ocenione i użyte jako podstawa dla informacji zwrotnej dla uczniów. Nauczyciel przedstawi sugestie i rozwiązania problemów i odpowie na pytania poprzez nagrania wideo lub głosowe

**Ćwiczenie 2** Podczas zajęć nauczyciel na bieżąco dzieli się uwagami po zadaniu otwartych pytań. Następnie nauczyciel sprawdzi proste projekty i zamieszczone na Flipgridzie przemyślenia. Uczniowie zastanawiają się nad K-W-L i trudnościami

Na podstawie przemyśleń i wyników przeglądu prostego projektu nauczyciel przekazuje uczniom uwagi poprzez zamieszczone na Flipgridzie nagranie wideo/głosowe. Uwagi uczniów również pomagają im doskonalić swoją pracę. Ponadto uwagi grup służą do określenia trudności i zasugerowania rozwiązań. Zespoły zostają nagrodzone w aplikacji ClassDojo, aby zmotywować i zaangażować uczniów.

**Ćwiczenie 3** Nauczyciel korzysta z **Google Form - ocena ćwiczenia pisemnego**, sprawdzając dokumenty Google i komentując wymagające tego przypadki zgodnie z kryteriami określonymi

w tabeli. Monitoruje również zespoły podczas zajęć i przekazuje im uwagi. Uczniowie zastanawiają się nad K-W-L i trudnościami we Flipgridzie. Uczniowie doskonalą swoje teksty.

Zespoły zostają nagrodzone w aplikacji ClassDojo, aby zmotywować i zaangażować uczniów.

**Ćwiczenie 4. Samoocena opiera się na dokumencie Google Form - Samoocena scenorysu.** W przypadku prezentacji grupowej podstawę stanowi **Google Form - Ocena grupowa: prezentacja scenorysu**. Wyniki są udostępniane i omawiane podczas zajęć. Nauczyciel obserwuje zespoły. Dokonuje przeglądu nagrań na Flipgridzie. Uczniowie zastanawiają się nad K-W-L i trudnościami. Zespoły poprawiają swoje prace. Zespoły zostają nagrodzone w aplikacji ClassDojo, aby zmotywować i zaangażować uczniów.

**Ćwiczenie 5 Uczniowie korzystają z Tabeli dot. animacji** jako przewodnika w tworzeniu animacji. Wyniki pracy zespołów są oceniane przy pomocy **Google Form - Ocena grupowa: animacja**. Nauczyciel udostępnia wyniki klasie i przekazuje uwagi, opierając się na wymaganych kryteriach oraz uwagach uczniów. Uczniowie nagrywają swoje przemyślenia końcowe na Flipgridzie.

Nauczyciel wysłuchuje nagrań uczniów i przygotowuje uwagi dla każdego zespołu oraz zamieszcza je na Flipgridzie. Zespoły poprawiają swoje animacje. Nauczyciel ogląda prace wszystkich zespołów i ocenia je względem zawartych w tabeli kryteriów. Ocena zespołu i punkty przyznane w ClassDojo służą, do pewnego stopnia, do ustalenia liczby punktów przyznanych za animację w ramach oceny sumatywnej. Uczniowie zastanawiają się nad K-W-L i trudnościami. Nauczyciel obserwuje ich i dzieli się uwagami. Zespoły zostają nagrodzone w aplikacji ClassDojo, aby zmotywować i zaangażować uczniów.

\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Uczniowie dzielą się z klasą przemyśleniami, komentarzami i uwagami za pomocą aplikacji [Flipgrid](#). Zastanawiają się nad K-W-L i trudnościami. Dzielą się uwagami również podczas zajęć i w pokoju zespołu.

### Uwagi nauczyciela

Nauczyciele powinni planować ćwiczenia dydaktyczne z myślą o skutecznym korzystaniu z Zooma przez uczniów. W przypadku słabego połączenia internetowego dźwięk jest nierówny. Może to wywołać problemy z komunikacją. W takim przypadku lepiej wyłączyć kamerki. Nauczyciel powinien dołączać do pokoi zespołów, aby im pomagać, oraz wysyłać wiadomości. Idealnie wersja darmowa powinna posiadać sekcję Pytania i odpowiedzi - niestety jest ona dostępna tylko w płatnej wersji programu.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European

---

Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

### Załącznik

Więcej informacji na temat zdalnego uczenia się:

Five Strategies for Learning Online: <https://tinyurl.com/yaj363c8>

Formative Assessment in Practice – Shaping Student Learning: <https://tinyurl.com/y7w6fty3>

Future Learn: <https://www.futurelearn.com/courses/online-tutoring>

Tips & Tricks: Teachers Educating on Zoom: <https://tinyurl.com/v3ntcbh>

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ZROZUMIEĆ RUCH JEDNOSTAJNY PROSTOLINIOWY DZIĘKI GIFOM SŁYNNYCH ANIMOWANYCH OBRAZÓW

### Tytuł

Zrozumieć ruch jednostajny prostoliniowy dzięki gifom słynnych animowanych obrazów

### Autor (lub Autorzy)

Eirini Siotou

### Konspekt

Oto międzydyscyplinarny scenariusz zajęć łączący tematy z zakresu Fizyki, Historii i Sztuki dla uczniów w wieku 16-17 lat. Korzystając z zasobów Europeany uczniowie przeprowadzają historyczny przegląd różnych środków transportu, a następnie wyszukują informacje na temat wynalazców pierwszego samolotu, motocyklu, pociągu i łodzi podwodnej oraz projekty tych wynalazków.

W drugiej części zajęć mają za zadanie porównać szybkość ostatniego modelu każdego pojazdu z szybkością pierwszego modelu, aby lepiej zrozumieć skalę zmian, które zaszły z biegiem czasu. Korzystając z uprzednio zgromadzonych danych uczniowie powinni być w stanie rozwiązać zadania fizyczne, stosując wiedzę dotyczącą Ruchu jednostajnego prostoliniowego.

W końcu, uczniowie tworzą własny GIF przedstawiający przedmiot w nieustannym ruchu, modyfikując wybrany obraz z Kolekcji Europeany. Zastosowane podejście dydaktyczne opiera się na metodzie projektów, ponieważ wymaga rozwiązywania zadań, kreatywności i konstruktywnego uczenia się.

### Tabela podsumowująca

#### *Tabela podsumowująca*

<b>Przedmiot</b>	Fizyka, Historia
<b>Temat</b>	Ruch z jednostajną prędkością / Ruch jednostajny prostoliniowy Przegląd historyczny samolotów, łodzi podwodnych, pociągów, motocykli
<b>Wiek uczniów</b>	16-17 lat
<b>Czas przygotowania</b>	1 godzina
<b>Czas nauczania</b>	80 minut
<b>Materiały dydaktyczne online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Pixlr Editor</a></li> <li>• <a href="#">Ezgif</a></li> </ul>
<b>Materiały dydaktyczne offline</b>	iPady

### Tabela podsumowująca

#### Użyte zasoby Europeany

- [Means of transport](#)
- [Enric Bartrina](#)
- [Nepal; air transport in the Khumbu, 1986](#)
- [Submarine, ubåt, stapeln, kockums, fartyg, Valrossen, båt, 1920-tal, Kockums varv, sjösättning, båtar](#)
- [Rörtransport. SJ T21](#)

### Licencje

**Attribution CC BY.** Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

### Osadzenie w programie

Niniejsza lekcja wchodzi w zakres programu Fizyki 10 klasy (1 klasa liceum, 16-17 lat).

### Cel zajęć

Uczniowie:

- Poszerzą wiedzę w zakresie dziedzin STREAM, w tym czytania i sztuki;
- Rozwiną umiejętności z zakresu STEM: matematyki i fizyki;
- Będą w stanie stosować ruch jednostajny prostoliniowy;
- Przećwiczą korzystanie z narzędzi TIK.

### Tendencje

- Metoda projektów,
- Nauka STREAM (en. Science Technology Reading Engineering Arts and Mathematics - Nauki ścisłe, Technologia, Czytanie, Inżynieria, Sztuka i Matematyka),
- Wyszukiwanie i uczenie się wzrokowe,
- Uczenie się we współpracy,
- Uczenie się i planowanie przy pomocy aplikacji komputerowych,
- Połączenie wykładu i warsztatów,
- Nauka oparta na materiałach otwartoźródłowych,
- Podejście skupione na uczniu.

### Umiejętności XXI wieku

- Kreatywność i innowacyjność - uczniowie tworzą własne gify przy pomocy narzędzi TIK,
- Myślenie krytyczne i rozwiązywanie problemów - uczniowie analizują informacje dotyczące poruszanych zagadnień STEM,
- Współpraca - Uczniowie pracują w parach, aby osiągnąć wspólny cel i wspólnie odpowiadają za wynik pracy,
- Umiejętność korzystania z TIK - Uczniowie korzystają z Kolekcji Europeany do wyszukiwania i oceny informacji.

Ćwiczenia		
Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
<b>Ćwiczenie 1:</b>	Dyskusja na temat różnych środków transportu.	5'
<b>Ćwiczenie 2</b>	W parach uczniowie przeglądają Kolekcje Europeany w poszukiwaniu różnych środków transportu. <a href="#">Means of transport</a>	10'
<b>Ćwiczenie 3</b>	W parach uczniowie wyszukują informacje na temat wybranego środka transportu. Mogą wybrać Samoloty, Motocykle, łodzie podwodne lub Pociągi. <b>Samoloty</b> Załącznik 1, <a href="#">Means of transport</a>  <b>Motocykle</b> Załącznik 2, <a href="#">Means of transport</a>  <b>Łodzie podwodne</b> Załącznik 3, <a href="#">Means of transport</a>  <b>Pociągi</b> Załącznik 4, <a href="#">Means of transport</a>	40'
<b>Ćwiczenie 4</b>	Uczniowie pracują w parach nad stworzeniem gifa przedstawiającego wybrany w Galerii Europeany środek transportu - wykonują ćwiczenie na iPadzie, korzystając z następujących programów:  <a href="#">Pixlr Editor</a> <a href="#">Ezgif</a>  Gif powinien przedstawiać środek transportu poruszający się z jednostajną szybkością, pokonujący równy dystans w równym przedziale czasowym.	15'
<b>Zadanie 5:</b>	Dyskusja i podsumowanie	10'

### Ocena

Nauczyciel ocenia uczniów względem w oparciu o ich karty pracy oraz stworzony gif (Załącznik).

\*\*\*\*\* PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ\*\*\*\*\*

### Opinia uczniów

Po zakończeniu zajęć uczniowie przygotowują raport ze swojej pracy i przesyłają go na adres e-mail nauczyciela.

### Uwagi nauczyciela

Zarówno przeprowadzony scenariusz, jak i zastosowana metoda projektów były skuteczne i wciągające, umożliwiając uczniom stosowanie Ruchu jednostajnego prostoliniowego w różnych kontekstach i łącząc Fizykę, Historię i Sztukę. Uczniowie aktywnie słuchali i współpracowali, dzieląc się pomysłami i wydajnie współtworząc pracę. Z uwag uczniów wynika, że scenariusz zajęć był ciekawy, stanowił wyzwanie. Ogółem, uczniowie stwierdzili, że podobały im się Galeria Europeany oraz tworzenie gifu.

### O projekcie Europeana DSI-4

[Europeana](#) to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

[European Schoolnet](#) (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

### Źródła wykorzystane w kartach pracy:

- ✓ <http://ducati.gr/site/content.php>
- ✓ [http://www.wright-brothers.org/History\\_Wing/History\\_of\\_the\\_Airplane/Century\\_Before/First\\_Airplanes/First\\_Airplanes.htm](http://www.wright-brothers.org/History_Wing/History_of_the_Airplane/Century_Before/First_Airplanes/First_Airplanes.htm)
- ✓ <https://www.af.mil/About-Us/Fact-Sheets/Display/Article/104499/f-15e-strike-eagle/>
- ✓ <https://en.wikipedia.org/wiki/Motorcycle>
- ✓ <https://www.aerotime.aero/rytis.beresnevicius/22863-top-10-fastest-aircraft-in-the-world>
- ✓ <https://www.alux.com/fastest-motorcycles-world/>
- ✓ <https://www.britannica.com/technology/submarine-naval-vessel>
- ✓ <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2734072/Shanghai-San-Francisco-100-minutes-China-reveals-plans-supersonic-submarine-using-underwater-bubble-help-swim-faster.html>
- ✓ <https://en.wikipedia.org/wiki/Train>
- ✓ <https://www.cntraveler.com/stories/2016-05-18/the-10-fastest-trains-in-the-world>





2. F-15E Strike Eagle to dwusilnikowy nocny myśliwiec, na którym w znacznej mierze opiera się doskonałość sił powietrznych US Air Force. Jego sprawdzona konstrukcja jest niepokonana w walce powietrze-powietrze, przy ponad 100 wygranych w walkach powietrznych. Podwójny silnik samolotu Eagle i współczynnik ciągu do ciężaru wynoszący niemal 1:1 mogą rozpędzić ważący 18 ton samolot do szybkości przekraczającej 2,5 prędkości dźwięku. F-15 został okrzyknięty jednym z najsukuteczniejszych statków powietrznych wszech czasów i w dalszym ciągu wchodzi w skład wyposażenia US Air Force. F-15 może latać z szybkością przekraczającą 2 665 km/h (1 650 mph). Lockheed YF-12, inny samolot bojowy, może poruszać się z prędkością do 3661 km/h i kosztuje od 15 do 18 milionów dolarów.

3. Samolot YF-12 porusza się w linii prostej ze **stałą szybkością** 3 600 km/h. **(35 punktów)**

a. Jak zdefiniować ruch ze stałą szybkością? Podaj przykład.

---



---

b. Czym różni się prędkość od szybkości?

---



---

c. Jaki dystans pokonuje samolot YF-12 w ciągu 1 sekundy?

---



---

d. Oblicz, ile razy szybkość światła w próżni ( $c = 3 \times 10^8$  m/s) przekracza wyżej wspomnianą szybkość samolotu YF-12.

---



---

e. Oblicz, ile razy szybkość samolotu YF-12 przekracza szybkość dźwięku w powietrzu. ( $u = 343$  m/s)

---



---

f. Oblicz, ile razy szybkość YF-12 przekracza szybkość pierwszego wynalezionej samolotu.

---



---

g. Ile czasu zajęłoby samolotowi YF-12 okrążenie równika?

-----  
-----

4. Samolot pasażerski porusza się ze stałą prędkością 800 km/h. Gdy samolot przelatuje nad Kalifornią, wieża kontrolna informuje pilota, że 1000 kilometrów dalej panują złe warunki pogodowe. W miejsce to wystany zostaje najpierw samolot YF-12, mający sprawdzić warunki pogodowe. Samolot YF-12 startuje z Kalifornii i zaczyna przemieszczać się ku obszarowi w momencie, gdy samolot pasażerski przebył już 680 km z dzielącej go od obszaru odległości.

**(15 punktów)**

a. W jakiej odległości od niebezpiecznego obszaru znajduje się samolot pasażerski momencie startu myśliwca?

-----  
-----

b. Oblicz, ile czasu zajmie samolotowi pasażerskiemu dotarcie do niebezpiecznego obszaru.

-----  
-----

c. Jak szybko musi się przemieszczać samolot YF-12, by dotrzeć do niebezpiecznego obszaru przed samolotem pasażerskim?

-----  
-----

łącznie: \_\_\_\_\_ /100

**Bibliografia:**

-----  
-----  
-----  
-----  
-----

## Załącznik 2

**POMIAR RUCHU - MOTOCYKLE**  
**RUCH JEDNOSTAJNY PROSTOLINIOWY**

PRZEDMIOT: *Fizyka*

KLASA: 1

Imię i nazwisko: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

W ramach niniejszego projektu poproszono cię o wyszukanie informacji na temat motocykli oraz ruchu ze stałą prędkością. Przeczytaj uważnie polecenia i odpowiedz na zadane pytania. Nie zapomnij zakończyć projektu bibliografią.

Motocykl, nazywany również motorem, to dwu lub trzykołowy pojazd silnikowy. Konstrukcje motocykla znacznie się między sobą różnią, w zależności od jego przeznaczenia: podróże długodystansowe, dojazd do pracy, wycieczki, czy jazda terenowa. Jeśli chodzi o bezpieczeństwo jazdy na motocyklu w porównaniu do jazdy samochodem, wiele publicznie dostępnych danych sugeruje, że jazda na motocyklu niesie ze sobą większe niebezpieczeństwo. W niewłaściwych rękach motocykl może być naprawdę niebezpieczny!

1. Przygotuj przegląd historii motocykli, odpowiadając na poniższe pytania.

*Kto wynalazł pierwszy motocykl? Kiedy? Gdzie? Z jaką prędkością się poruszał? Jak wyglądał? Jak działał?* **(40 punktów)**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2. Jak duże jest niebezpieczeństwo związane z motocyklami? Jakie są najczęstsze przyczyny wypadków motocyklowych?

(10  
punktów)

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

3. Gdy w tym samym zdaniu pojawia się “szybki” i “motocykl”, na ogół kończy się ono słowem “drogi”. Najszybszy motocykl świata to Ducati 1098 s!  
Pojazd ten rozpędza się do 60 mph (100 km/h) w mniej niż 3.0 sekundy dzięki silnikowi o mocy 180 koni mechanicznych.

Ducati 1098 s jest klasyfikowany jako motocykl wyścigowy.

W przypadku motocykli wyścigowych ważne jest, by były lekkie, co ułatwia ich prowadzenie. Ten model Ducati waży jedynie 173 kilogramów (381 funtów). Dzięki wysoce wydajnemu silnikowi z cylindrami czterozaworowymi, motocykl może osiągnąć prędkość 169 mph, czyli 271 km/h .

Motocykl Ducati przemieszcza się w linii prostej ze **stałą szybkością** 200 km/h. (35 punktów)

- a. Jak zdefiniować ruch ze stałą szybkością? Podaj przykład.

---

---

- b. Czym różni się prędkość od szybkości?

---

---

- c. Jaki dystans pokonuje motocykl w ciągu 1 sekundy?

---

---

- d. Oblicz, ile razy szybkość światła w próżni ( $c = 3 \times 10^8$  m/s) przekracza wyżej wspomnianą szybkość motocykla Ducati.

---

---

- e. Oblicz, ile razy szybkość dźwięku w powietrzu ( $u = 343$  m/s) przekracza wyżej określoną szybkość motocykla Ducati.

- 
- f. Oblicz, ile razy szybkość motocykla Ducati przekracza szybkość pierwszego wynalezionej motocykla.

- 
- g. Ile czasu zajęłoby okrążenie równika na motocyklu Ducati?

---

4. Rabaś porusza się na szybkim motocyklu, uciekając z miejsca przestępstwa. Jego motocykl osiąga prędkość 80 km/h. Złodziej będzie bezpieczny za granicą, leżącą 100 km dalej. Na miejsce przestępstwa dociera radiowóz. Policjanci się spóźnili! Rabaś przebył już 60 km w kierunku granicy. Radiowóz rusza w gorączkowy pościg!

(15  
punktów)

- a. Jak daleko od granicy znajduje się rabaś?

- 
- b. Oblicz, ile czasu zajmie rabusiowi dotarcie do granicy.

- 
- c. Jak szybko musi się przemieszczać radiowóz, by złapać rabusia zanim dotrze do granicy?
-







- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
2. Który podwodny okręt bojowy jest najlepszy na świecie? Okręty podwodne z napędem jądrowym! Główną misją atomowego okrętu podwodnego jest walka z wrogimi okrętami podwodnymi i statkami. Musi być wyposażony w dobry sonar, by wykrywać wrogie okręty podwodne. Bardzo ważne jest również, by mógł zbliżyć się niewykryty do wrogich łodzi i okrętów bojowych i by mógł opuścić teren walki bez wykrycia przez wrogie okręty podwodne lub samoloty straży morskiej. Niektóre z największych bojowych okrętów podwodnych są w stanie używać pocisków raketowych przeciwko okrętom lub celom naziemnym. Obecnie najszybsze okręty podwodne nie przekraczają szybkości 74 km/h.

Badacze z chińskiego Harbin Institute of Technology opracowują "ponaddźwiękową" łódź podwodną, która mogłaby przebyć dystans między Szanghajem i San Francisco (9 816 km) w czasie poniżej dwóch godzin. Naukowcy twierdzą, że nowy okręt korzysta z nowej, przełomowej techniki polegającej na stworzeniu otaczającej łódź "bańki", co znacznie zmniejsza opór wody. Mówią oni, że w teorii superkawitacyjny okręt powinien być w stanie osiągnąć pod wodą prędkość dźwięku, czyli około 1km/s.

"Ponaddźwiękowy" okręt podwodny przemieszcza się w linii prostej ze **stałą szybkością** 1200 m/s. **(35 punktów)**

- a. Jak zdefiniować ruch ze stałą szybkością? Podaj przykład.

---

---

- b. Czym różni się prędkość od szybkości?

---

---

- c. Jaki dystans pokonuje "ponaddźwiękowy" okręt podwodny w ciągu 1 sekundy?

---

---

- d. Oblicz, ile razy szybkość światła w próżni ( $c = 3 \times 10^8$  m/s) przekracza wyżej wspomnianą szybkość "ponaddźwiękowej" łodzi podwodnej.

---

---

- e. Oblicz, ile razy szybkość dźwięku w powietrzu ( $u = 1,500 \text{ m/s}$ ) przekracza wyżej określoną szybkość "ponaddźwiękowej" łodzi podwodnej.

-----  
-----

- f. Oblicz, ile razy szybkość "ponaddźwiękowej" łodzi podwodnej przekracza szybkość pierwszej łodzi podwodnej?

-----  
-----

- g. Ile czasu zajęłoby okrążenie równika w "ponaddźwiękowej" łodzi podwodnej?

-----  
-----

3. Buntownicy są w łodzi podwodnej, szybko oddalającej się od portu. Ich łódź podwodna może przemieszczać się z prędkością  $30 \text{ km/h}$ . Będą bezpieczni, jeżeli uda im się dotrzeć do linii granicznej,  $300 \text{ kilometrów}$  od portu. Do portu dociera łódź podwodna marynarki krajowej. Załoga okrętu marynarki podwodnej spóźniła się! Buntownicy przebyli już  $150 \text{ km}$  w kierunku linii granicznej.

(15

**punktów)**

- a. Jak daleko od linii granicznej znajdują się buntownicy?

-----  
-----

- b. Oblicz, ile czasu zajmie buntownikom dotarcie do linii granicznej.

-----  
-----

- c. Jak szybko musi przemieszczać się okręt podwodny marynarki krajowej, aby złapać buntowników zanim dotrą do linii granicznej?

-----  
-----



## Załącznik 4

**POMIAR RUCHU - POCIĄGI****RUCH JEDNOSTAJNY PROSTOLINIOWY****PRZEDMIOT: Fizyka****KLASA: 1**

Imię i nazwisko: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

W ramach niniejszego projektu poproszono cię o wyszukanie informacji na temat pociągów oraz ruchu ze stałą prędkością. Przeczytaj uważnie polecenia i odpowiedz na zadane pytania. Nie zapomnij zakończyć projektu bibliografią.

Pociąg to środek transportu składający się z połączonych wagonów poruszających się po szynach. Może mieć różne napędy i na ogół dzieli się na wiele rodzajów, w zależności od przeznaczenia. System kolei ma bogatą historię, a wygląd, dźwięki i działanie pociągów wzbudzają fascynację, dlatego wiele osób lubi badać je lub budować modele pociągów. Pojazdy te umożliwiły łatwiejszą komunikację i przemieszczanie się na całym świecie.

1. Przygotuj przegląd historii pociągów, odpowiadając na poniższe pytania.

*Kto wynalazł pierwszy pociąg? Kiedy? Gdzie? Z jaką prędkością się poruszał? Jak wyglądał? Ile ważył? Jaka była jego wysokość i długość? Jak działał?* **(50 punktów)**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2. Najszybszy pociąg świata nie jest ani najnowszy, ani najładniejszy, a bilety do niego nie są najdroższe na świecie. Za opłatą 8 dolarów za przejazd, Maglev transportuje pasażerów między szanghajskim Międzynarodowym Lotniskiem Pudong i stacją metra Longyang na obrzeżach Szanghaju. To prawda - pociąg, pokonujący trasę w ciągu

niewiele ponad 7 minut dzięki technologii lewitacji magnetycznej (Maglev), nie wjeżdża do centrum miasta. W związku z tym gros jego pasażerów od uruchomienia linii w 2004 roku stanowią podróżnicy przemieszczający się między lotniskiem i miastem, trzymający w pogotowiu aparaty fotograficzne, gotowi sfotografować wskaźniki prędkości, gdy pociąg osiąga prędkość 431 km/h (267 mph). Japonia ponownie wykazała swoją sprawność w zakresie szybkich pociągów dzięki najnowszej generacji pociągowi Maglev, który ustanowił światowy rekord prędkości, przekraczając 600 km/h (373 mph).

Pociąg magnetyczny (Maglev) porusza się w linii prostej ze **stałą szybkością** 500 km/h.  
**(35 punktów)**

a. Jak zdefiniować ruch ze stałą szybkością? Podaj przykład.

---

---

b. Czym różni się prędkość od szybkości?

---

---

c. Jaki dystans pokonuje Maglev w ciągu 1 sekundy?

---

---

d. Oblicz, ile razy szybkość światła w próżni ( $c = 3 \times 10^8$  m/s) przekracza wyżej wspomnianą szybkość Maglevu.

---

---

e. Oblicz, ile razy szybkość dźwięku w powietrzu ( $u = 343$  m/s) przekracza wyżej określoną szybkość Maglevu.

---

---

f. Oblicz, ile razy szybkość Maglevu przekracza szybkość pierwszego pociągu.

---

---

g. Ile czasu zajęłoby okrążenie równika w Maglevie?



## HISTORIA WDRAŻANIA SCENARIUSZA - LEKCJA NA PODSTAWIE SCENARIUSZA "TESTUJEMY JEDZENIE"

### Tytuł

Lekcja na podstawie scenariusza "Testujemy jedzenie"

### Autor (lub Autorzy)

Marina St-Mirčić



Hay Wagon,  
Nicolaas Bastert, 1870 - 1939  
Rijksmuseum, Netherlands,  
Public Domain Mark 1.0

*14-letni serbscy uczniowie spróbowali przeprowadzić scenariusz zajęć "Testujemy jedzenie" autorstwa Biljany Ilievoj w ramach lekcji Języka włoskiego. Celem scenariusza jest przedstawienie uczniom zasobów Europeany i zachęcenie ich do zastanowienia się nad zdrowym jedzeniem i*

### Europeana Food and Drink

Po pierwsze, zapoznają się z platformą [Europeana food and drink](#) i [sekcją poświęconą zasobom e-learningowym](#) strony. Następnie uczniowie zostali poproszeni o omówienie swoich preferencji żywnościowych.

Po prezentacji PPT przedstawiającej zarys [Jedzenia, które pomaga nam rosnąć i stać się zdrowymi dorosłymi](#), doszli do wniosku, że obecnie podnoszonych jest wiele wątpliwości związanych z tzw. śmieciowym jedzeniem i zaletami zdrowego odżywiania się. Uczniowie są świadomi, że na przekąskę wolą wybrać niezdrowe jedzenie.

### Typowe dania kuchni serbskiej

W ramach pracy domowej, po obejrzeniu slajdów prezentacji PPT [Wybór jedzenia i zdrowie](#), uczniowie zostali poproszeni o przygotowanie w programie Sway prezentacji w języku włoskim dotyczącej typowych dań serbskiej kuchni - oto [wyniki ich pracy](#).

**Wyeliminować głód, osiągnąć bezpieczeństwo żywnościowe i lepsze odżywianie oraz promować zrównoważone rolnictwo**

Podczas następnej lekcji chcieliśmy poszerzyć temat o Cel zrównoważonego rozwoju numer 1: Wyeliminować głód, osiągnąć bezpieczeństwo żywnościowe i lepsze odżywianie oraz promować zrównoważone rolnictwo. Poza preferencjami smakowymi i wynikającymi z tradycji, podkreślono dostępność żywności dla społeczeństw na całym świecie.

Wśród dzieci i młodzieży nie wszyscy mają dostęp do żywności w ilości wystarczającej do prawidłowego rozwoju. Na świecie wciąż są ludzie, którzy umierają z głodu - taki wniosek wyciągnęli z tematu uczniowie.

Niektórzy uczniowie chcieli zorganizować działanie mające na celu promowanie CZR2 "Zero głodu", aby walczyć z głodem i marnowaniem żywności na świecie. Oto ich dzieło stworzone w [Minecraftie](#).

Wideo można obejrzeć tutaj:



*Stworzone przez uczniów wideo dotyczące działania promującego CZR 2  
"Zero głodu"*

[https://www.youtube.com/watch?v=sJhASudB4e8&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=sJhASudB4e8&feature=emb_title)

**Przemyślenia końcowe**

Po przeprowadzeniu scenariusza zajęć mogą stwierdzić, że uczniowie rozwinęli umiejętności komunikacyjne z języku włoskim i angielskim, kompetencje cyfrowe, kompetencje społeczne i obywatelskie, umiejętność uczenia się, współpracy i uczestniczenia. Jest to lekcja międzydyscyplinarna, powiązana z innymi tematami: Językami obcymi, Informatyką, Obywatelstwem, Biologią i Socjologią.





European Schoolnet (EUN),  
Rue de Trèves 61,  
B-1040 Bruksela, Belgia  
nr tel. +32 (0)2 790 75 75 | fax +32 (0)2 790 75 85

[www.europeanschoolnet.org](http://www.europeanschoolnet.org)



Europeana Foundation,  
Prins Willem-Alexanderhof 5,  
2595 BE Haga, Holandia  
nr tel. +31(0)7 03 14 09 91

[www.europeana.eu](http://www.europeana.eu)

[pro.europeana.eu](http://pro.europeana.eu)

