



# Odlecieć jak Da Vinci Volare come Da Vinci

Emilia Rutkowska

## Scenariusz interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego do języka włoskiego dla III etapu edukacyjnego – liceum ogólnokształcące i technikum

opracowany w ramach projektu:

**„Tworzenie zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”**

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach  
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022



Redakcja merytoryczna: Beata Luc  
Redakcja językowa i korekta: Eduexpert sp. z o.o.  
Projekt graficzny i projekt okładki: Eduexpert sp. z o.o.  
Redakcja techniczna i skład: Eduexpert sp. z o.o.

Weryfikacja i odbiór niniejszej publikacji: Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie

w ramach projektu: *Weryfikacja i odbiór zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy*

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Ośrodek Rozwoju Edukacji  
Aleje Ujazdowskie 28  
00-478 Warszawa  
[ore.edu.pl](http://ore.edu.pl)



Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –  
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).  
[creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl)

## 1. Temat projektu

Odlecieć jak Da Vinci. *Volare come Da Vinci*.

## 2. Osoby prowadzące projekt

### 2.1. Koordynator projektu

Nauczyciel języka włoskiego.

### 2.2. Pozostali

Nauczyciel języka polskiego, informatyki, fizyki, historii sztuki.

## 3. Ramy czasowe

### 3.1. Początek projektu

Pierwsza połowa stycznia.

### 3.2. Zakończenie projektu

Druga połowa marca.

## 4. Cele projektu

Niniejszy scenariusz stanowi uzupełnienie programu nauczania języka włoskiego *L'italiano con piacere*. Praca metodą projektu zaproponowana w niniejszym scenariuszu umożliwi realizację celów w zakresie kompetencji kluczowych oraz celów zawartych w podstawie programowej dla III etapu edukacyjnego.

### 4.1. Cele ogólne

- rozwijanie umiejętności porozumiewania się w języku włoskim,
- kształtowanie umiejętności dzielenia się swoimi pomysłami w języku włoskim,
- wyrażanie swoich preferencji, zdania, argumentowanie, debatowanie, stawianie pytań i hipotez, poszukiwanie odpowiedzi oraz wypracowywanie kompromisów, posługując się językiem włoskim,
- zapoznanie się z kulturą, historią i sztuką Włoch oraz okresem renesansu na przykładzie życia i twórczości Leonarda da Vinci,
- poznanie struktur leksykalno-gramatycznych związanych ze zjawiskami fizycznymi, opisywaniem życiorysu, zdarzeń z przeszłości i przyszłości, definiowaniem pojęć, wyjaśnianiem i opisywaniem działania wynalazków,
- wspieranie motywacji do uczenia się języków obcych.

### 4.2. Cele szczegółowe

Cele szczegółowe projektu interdyscyplinarnego proponuje się podzielić na: kształcące i wychowawcze.

#### 4.2.1. Cele kształcące

Dzięki udziałowi w projekcie interdyscyplinarnym uczeń:

- potrafi korzystać z różnych źródeł informacji oraz przetwarzać je z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa i poszanowania cudzej własności,
- potrafi przedstawić swoje pomysły, uzasadnić zdanie, wypracować kompromis,
- wykazuje się odpowiedzialnością za podjęte zadania,

- potrafi zastosować TIK (technologie informacyjno-komunikacyjne) w pracy własnej oraz zespołu,
- wykazuje zainteresowanie kulturą, sztuką, rozwojem włoskiej myśli technicznej,
- myśli krytycznie oraz twórczo.

#### 4.2.2. Cele wychowawcze

Udział w projekcie pozwoli na rozwijanie kompetencji kluczowych oraz uniwersalnych. Uczeń:

- kształtuje umiejętności porozumiewania się językiem włoskim w kontekście pracy zespołowej, korzystania z materiałów źródłowych w zakresie podejmowanej przez projekt tematyki,
- rozwija swoją ciekawość świata oraz zainteresowania,
- uczy się współpracy w zespole, wypracowywania kompromisu, poszukiwania rozwiązań, co wspiera jego umiejętności społeczne,
- rozwija logiczne myślenie oraz twórcze rozwiązywanie problemów,
- potrafi dokonać ewaluacji własnej pracy.

#### 4.2.3. Cele szczegółowe dla uczniów

##### Cele kształcące

- uczy się wyrażać własną opinię, argumentować oraz debatować w języku włoskim,
- poznajemy słownictwo w języku włoskim związane z sytuacją społeczno-ekonomiczną oraz geografią Włoch,
- uczy się w sposób etyczny i bezpieczny pozyskiwać i przetwarzać informacje z zastosowaniem współczesnych technologii informatycznych.

##### Cele wychowawcze

- zdobywamy i rozwijamy umiejętności debatowania, argumentowania, twórczego poszukiwania rozwiązań oraz wypracowywania kompromisu,
- potrafimy dzielić się wiedzą z kolegami oraz koleżankami,
- uczy się autonomii w podejmowaniu własnych działań i brania odpowiedzialności za nie,
- potrafimy ocenić własną pracę.

### 5. Treści kształcenia

Projekt interdyscyplinarny **Odlecieć jak Da Vinci** łączy język włoski z nauczaniem języka polskiego, informatyki, fizyki, historii sztuki.

#### 5.1. Język włoski

W myśl założeń zaproponowanych w programie nauczania *Italiano con piacere* w niniejszym scenariuszu projektu interdyscyplinarnego język włoski staje się dla uczniów narzędziem do zdobycia i poszerzenia wiedzy o świecie oraz zrozumienia zachodzących w nim zjawisk. Projekt opiera się na podejściu komunikatywnym w nauczaniu, gdzie główną funkcją języka jest porozumiewanie się, rozumienie i przekazywanie pozyskanych informacji oraz dzielenie się zdobytą wiedzą. Podejście holistyczne i humanistyczne w nauczaniu znajdzie także swój wyraz w zastosowanej metodzie pracy projektowej. Zgodnie z podstawą programową dla III etapu edukacyjnego zostaną też poruszone następujące treści nauczania języka włoskiego:

człowiek, miejsce zamieszkania, edukacja, praca, życie prywatne, kultura (dziedzictwo kultury, twórcy i ich dzieła), nauka i technika (ludzie nauki, odkrycia naukowe, wynalazki). Uczestnicy projektu stworzą w języku włoskim życiorys Leonarda Da Vinci, opis działania i przeznaczenia wybranych wynalazków. Język włoski będzie towarzyszył również przygotowanej przez uczniów prezentacji/filmowi oraz formom artystycznym (collage, mural).

## 5.2. Język polski

Uczniowie poprzez wspólny mianownik, jakim staje się język włoski, rozwijają wiedzę o kulturze, sztuce, okresu renesansu, a także jednego z jego przedstawicieli – Leonarda da Vinci. Uczestnictwo w projekcie ma na celu rozwinięcie u uczniów zainteresowań humanistycznych, umiejętności korzystania z różnorodnych źródeł informacji. Uczestnicy projektu będą korzystali z literatury naukowej i popularnonaukowej, będą uczyć się krytycznej selekcji źródeł i bezpiecznego korzystania z zasobów multimedialnych (bibliotek, e-booków, słowników online, itp.). Uczeń będzie rozpoznawał w wybranych utworach istotne ze względu na tematykę projektu konteksty: historycznoliteracki, polityczny, historyczny, kulturowy, biograficzny, egzystencjonalny, filozoficzny. Następnie będzie charakteryzował wybrane prądy filozoficzne oraz określał ich wpływ na kulturę danej epoki. Wykorzystując wiedzę o języku, podejmie się pracy redakcyjnej nad własnym tekstem. Będzie również ćwiczył umiejętność korekty tekstu własnego.

## 5.3. Informatyka

Uczniowie będą kształtowali umiejętność rozwiązywania problemów i prezentowania informacji z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych. Projekt interdyscyplinarny pozwoli im na praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy. W ten sposób rozwiną swoje kompetencje oraz poznają nowe sposoby zastosowania wiedzy z zakresu informatyki.

## 5.4. Fizyka

Uczniowie poznają zastosowanie zasad fizyki na przykładzie wynalazków Leoranda da Vinci. Zgodnie z wytycznymi zawartymi w podstawie programowej dla III etapu edukacyjnego udział w projekcie ułatwi młodzieży zrozumienie procesów i zjawisk towarzyszących człowiekowi na co dzień. Uczestnicy będą tworzyć makiety, plakaty, szkice, rysunki opisujące zjawiska fizyczne wykorzystywane w wybranych wynalazkach technicznych. Takie ujęcie wiedzy przyczyni się do wzbudzenia zainteresowania oraz motywacji do dalszych poszukiwań i aktywnego uczestnictwa w procesie dydaktycznym.

## 5.5. Historia sztuki

Uczniowie zgodnie z wymogami podstawy programowej zapoznają się z osiągnięciami wybitnego twórcy Leonarda da Vinci. Będą opisywać i charakteryzować okres renesansu, dzieła wspomnianej epoki, jej główne nurty filozoficzne i artystyczne. Będą także poszukiwać informacji na temat sztuki oraz zjawisk artystycznych wybranego okresu oraz dokonywać opisu i analizy dzieł. Młodzież uczestnicząca w projekcie zapozna się z innowacyjną na tamte czasy technologią, która może stać się inspiracją do stawiania hipotez, własnych poszukiwań i rozwoju twórczego oraz logicznego myślenia.

## 6. Charakterystyka odbiorców

### 6.1. Typ szkoły

Szkoła ponadpodstawowa, liceum ogólnokształcące / technikum

### 6.2. Wiek uczniów

16–17 lat

### 6.3. Klasa

II–III klasa

### 6.4. Zróżnicowanie potrzeb i umiejętności.

Projekt interdyscyplinarny zatytułowany: **Odlecieć jak Da Vinci** jest skierowany do młodzieży uczęszczającej do klas II i III liceum ogólnokształcącego / technikum. W projekcie może wziąć udział każdy chętny uczeń, projekt ma za zadanie rozwijać ich indywidualne mocne strony. Nauczyciel zmodyfikuje zaproponowane w projekcie metody i techniki pracy do potrzeb jego zespołu klasowego, tak aby podejmowane przez młodzież zadania jak najlepiej wspierały ich potencjał. Jest to w szczególności istotne w przypadku uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE). Mając na uwadze indywidualne potrzeby uczniów, należy zróżnicować poziom zadań oraz przygotować działania dodatkowe dla chętnych. Może być to np. wyszukanie ciekawostek z życia Leonarda da Vinci na stronach włoskojęzycznych lub opracowanie w podpunktach ciekawostek w języku włoskim, które zostaną przedstawione pozostałym uczestnikom. Młodzież zdolniejsza będzie się czuć doceniona i potrzebna w grupie, gdyż będzie miała możliwość podzielenia się swoją wiedzą z kolegami i koleżankami. Natomiast uczniowie z problemami w nauce będą mogli wykonać zadania, które będą opierały się na ich mocnych stronach. Biorąc pod uwagę zalecenia zawarte w orzeczeniach i opiniach wystawionych przez poradnię psychologiczno-pedagogiczną, należy dostosować metody, techniki oraz narzędzia pracy do indywidualnych potrzeb uczestników projektu stanowiących dany zespół klasowy. Uwzględniając potrzeby uczniów z afazją, ADHD (od ang. attention deficit hyperactivity disorder) oraz dysfunkcją słuchu, a także problemami w nauce należy tam, gdzie jest to możliwe, materiał słowny wzbogacić o ilustracje, schematy, grafiki, co ułatwi zrozumienie przekazu. Tym samym należy pamiętać o odpowiednim przygotowaniu materiałów wizualnych oraz tekstów w sposób dostosowany do potrzeb ucznia z dysfunkcją wzroku. Warto zadbać także o przestrzeń, w której pracuje młodzież. Właściwe oświetlenie jest niezwykle ważne dla uczestników projektu z dysfunkcją wzroku, zachowanie odpowiednich ciągów komunikacyjnych, dostępność miejsca pracy – będzie istotnym czynnikiem w przypadku ucznia z problemami w poruszaniu się. Należy zadbać o to, by młodzież potrzebująca wsparcia mogła usiąść blisko biurka nauczyciela. Natomiast uczniowie z dysfunkcją słuchu powinni mieć możliwość widzenia twarzy osób, z którymi współpracują w grupie oraz nauczyciela, kiedy ten zwraca się do całego zespołu klasowego. W przypadku lekcji zdalnej istotne jest, aby nauczyciel miał włączoną kamerkę. Pozwoli to na wsparcie przekazu ustnego mimiką oraz gestem.

### 6.5. Inne cechy odbiorców

Uczniowie licealni wykazują się dużą ciekawością świata, poszukiwaniem rozwiązań, docieklivością, stawianiem pytań i hipotez. Dlatego praca metodą projektu wychodzi

naprzeciw ich naturalnym potrzebom. Dzięki interdyscyplinarności młodzież zdobywa wiedzę jednocześnie z kilku dziedzin, co przyczynia się do wzrostu motywacji i ukazuje celowość wysiłków inwestowanych w proces dydaktyczny. Uczniowie przejmują autonomię w działaniach edukacyjnych, sami zgłębiają, poszukują, analizują. Niczego nie muszą brać za pewnik, w myśl założeń konektywizmu i konstruktywizmu mają możliwość samodzielnego zdobywania doświadczenia i wiedzy poprzez odwoływanie się do materiałów źródłowych oraz stosowanie technologii informacyjno-komunikacyjnych.

## **7. Formy i metody realizacji projektu**

### **7.1. Formy pracy**

Podczas realizacji projektu zostaną zastosowane następujące formy pracy:

- praca indywidualna,
- praca w grupach,
- praca całego zespołu klasowego

### **7.2. Metody pracy**

Podczas pracy będą zastosowane również następujące metody:

- projektu,
- lekcji odwróconej,
- dywanik pomysłów,
- burza mózgów,
- debata,
- plakat, kolaż.

Wszystkie zaproponowane metody mogą być z powodzeniem zastosowane w warunkach lekcji zdalnej. Uczniowie będą wówczas pracowali z wykorzystaniem aplikacji Zoom lub Teams. Materiały do pracy będą wysyłane za pomocą poczty elektronicznej lub funkcji czat we wspomnianych aplikacjach. Praca w grupach będzie odbywała się w „pokojach” tzw. breakout rooms. Zarówno nauczyciel, jak i młodzież biorąca udział w projekcie mają możliwość udostępniania ekranu i dokumentów, nad którymi można pracować wspólnie.

## **8. Sposób realizacji projektu edukacyjnego**

### **8.1. Zainicjowanie projektu**

Projekt zostanie rozpoczęty na początku października. Odbędzie się to w porozumieniu z nauczycielami: języka polskiego, włoskiego, fizyki, historii sztuki i informatyki. Koordynator zachęca uczniów do wzięcia udziału w projekcie. Wyjaśnia, na czym polega praca metodą projektu, na jakich lekcjach przedmiotowych będzie realizowane przedsięwzięcie. Wyjaśnia cele projektu oraz podaje NaCoBeZu, czyli na co nauczyciele będą zwracali uwagę, oceniając pracę uczniów.

### **8.2. Spisanie regulaminu/kontraktu**

Podczas pierwszego spotkania uczniowie i nauczyciel koordynujący projekt spisują kontrakt. Zawiera on najważniejsze postanowienia dotyczące przebiegu projektu, terminy, zobowiązania i prawa. Uczestnicy biorą aktywny udział w stworzeniu kontraktu. Powstanie on po wspólnej dyskusji na temat przebiegu i oczekiwanych efektów.

### 8.3. Wybór tematu

Na pierwszym spotkaniu nauczyciel zapoznaje uczniów z tematem projektu, natomiast to uczestnicy zdecydują, jakie zadania wejdą w zakres prac projektowych. Zadania będą związane z zainteresowaniami oraz możliwościami młodzieży biorącej udział w przedsięwzięciu.

### 8.4. Podział na grupy

Na pierwszym spotkaniu po wyborze poszczególnych zadań uczniowie podzielą się na grupy. Dobrze, aby w każdej z grup znalazły się również osoby ze SPE. Różnorodność wewnątrz grup pozwoli na uczenie się od siebie oraz uzupełnienie danego zespołu o zestaw indywidualnych mocnych stron każdego z jego członków.

### 8.5. Przygotowanie harmonogramu pracy i podział zadań

Na pierwszej lekcji uczniowie wraz z nauczycielem opracują plan i harmonogram działań. Metodą burzy mózgów, a następnie dyskusji wybiorą działania, jakimi zechcą się zająć w ramach projektu. Istotną rolę nauczyciela będzie czuwanie nad przebiegiem prac, wywiązywaniem się uczestników z zadań i terminów wpisanych do harmonogramu. Należy dopilnować, aby ustalony harmonogram był realny do zrealizowania, warto również pozostawić pewien bufor czasowy na nieoczekiwane zdarzenia, które mogłyby opóźnić działania.

### 8.6. realizacja projektu

#### 8.6.1. Język polski

Uczniowie na lekcji języka polskiego poszerzają wiedzę z zakresu epoki renesansu oraz znajomości dzieł Leonarda da Vinci. Wspólnie przygotowują życiorys mistrza w języku polskim i włoskim. Stanie się on częścią filmu/prezentacji stworzonej na lekcji informatyki. Należy tak dobrać poszczególne zadania, aby każdy uczestnik mógł być na równi zaangażowany w projekt zgodnie z własnymi predyspozycjami i możliwościami.

#### 8.6.2. Język włoski

Na lekcji języka włoskiego uczniowie obejrzą film (w języku włoskim) na temat wynalazków, jakie stworzył Leonardo Da Vinci. Mając na uwadze młodzież z problemem w skupieniu uwagi lub z dysfunkcją słuchu, dobrze jest zaopatrzyć uczniów w transkrypcję lub napisy wyświetlane podczas projekcji filmu. Dobrym pomysłem może być wcześniejsze przygotowanie przez nauczycieli listy trudniejszych pojęć lub słów pojawiających się w filmie. Nauczyciel może poprosić uczniów o dopasowanie gotowych definicji do danych pojęć lub podzielić ich na grupy, które przy pomocy słowników (tradycyjnych lub internetowych) odnajdą znaczenie nowych wyrażań. Następnie na forum klasy wszyscy uczestnicy wymienią się zdobytymi informacjami. W dalszym przebiegu lekcji uczniowie pracujący w grupach wybiorą 2–3 wynalazki, które postanowią zaprezentować na wystawie podczas dnia poświęconego artyście. Na kolejnej lekcji stworzą w języku włoskim opisy, które zostaną umieszczone przy eksponatach, a także zamieszczone na prezentacji/filmie wykonanym na zajęciach informatycznych. W zależności od możliwości i umiejętności młodzieży biorącej udział w projekcie opisy mogą mieć formę prostych i krótkich dań wspartych ilustracjami lub w przypadku uczniów zdolnych mogą mieć postać bardziej rozbudowaną. Opisy mają



wyjaśnić przeznaczenie wynalazku, jego podstawowe zasady działania, okoliczności i datę powstania projektu oraz inne ciekawostki na jego temat.

### **8.6.3. Fizyka**

Uczniowie, korzystając z metody lekcji odwróconej, wyszukują metody działania i zastosowania praw fizyki w wybranych projektach Leonarda da Vinci. Taki sposób pracy wspiera indywidualny proces zdobywania wiedzy. Każdy uczestnik może pracować w swoim tempie z wykorzystaniem preferowanych przez siebie technik. Na kolejnej lekcji fizyki zostaną stworzone makiety, prezentacje lub rysunki wybranych wynalazków. Nauczyciel na każdym etapie prac powinien zadbać o pełne włączenie w zadania wszystkich chętnych uczniów oraz o przystosowaniu metod i technik pracy, uwzględniając zalecenia zawarte w opiniach i orzeczeniach wydanych przez poradnię psychologiczno-pedagogiczną.

### **8.6.4. Historia sztuki**

Na lekcji historii sztuki uczniowie stworzą własną wizję tego, co współcześnie mógłby stworzyć Leonardo, gdyby żył w naszych czasach oraz przygotują makiety jego dzieł. Uczestnicy, pracując w grupach, przy wykorzystaniu metody dywanika pomysłów poszukają odpowiedzi na postawione przez nauczyciela pytanie kluczowe. Swoje pomysły zapisują na samoprzylepnych karteczkach, które później zostaną umieszczone/zebrane na tablicy. Nauczyciel odczyta poszczególne zapisy, młodzież podejmie się dyskusji w celu wyboru najlepszych rozwiązań. Na kolejnej lekcji uczniowie stworzą plakaty przedstawiające wybrane obrazy, szkice Leonarda da Vinci. Mogą one zostać wkomponowane w zaproponowaną przez uczniów formę np. collage, mural (wykonany na dużym szarym papierze, który zostanie przymocowany na jednej ze ścian klasy szkolnej, w której odbędzie się wystawa).

### **8.6.5. Informatyka**

Na lekcji informatyki uczniowie połączą dotychczas zdobyte informacje na temat życia i twórczości Leonardo Da Vinci. Stworzą prezentację interaktywną z wykorzystaniem współczesnych aplikacji np. Genially lub krótki film przedstawiający najważniejsze fakty z życia oraz najciekawsze wynalazki mistrza włoskiego renesansu. Prezentacja lub/i film zostaną opatrzone napisami w języku włoskim.

## **8.7. Prezentacja wyników**

W ramach Dni Włoskich odbywających się na terenie szkoły uczestnicy projektu zaprezentują wystawę poświęconą Leonardowi Da Vinci. Przedstawią samodzielnie wykonane dzieła inspirowane mistrzem i jego odkryciami oraz makiety, rysunki dzieł wymyślonych przez niego. Prace będą opatrzone komentarzem w języku polskim oraz włoskim, zostanie także przygotowany pokaz interaktywny prezentujący dorobek i ciekawostki z życia mistrza.

## **8.8. Ewaluacja**

Uczestnicy projektu zostaną poddani autoewaluacji – wypełnią ankietę przygotowaną przez nauczyciela. Zostanie oceniona także wystawa przygotowana w ramach projektu. Uczniowie odwiedzający ją wypełnią po jej obejrzeniu arkusz, w którym odpowiedzą na kilka pytań dotyczących ich wrażeń.

## 9. Regulamin/kontrakt

Kontrakt, który zostanie zaprezentowany uczniom, powinien zawierać następujące treści:

- Tytuł projektu: Odlecieć jak Da Vinci
- Cele ogólne: rozwijanie umiejętności współpracy w grupie, podejmowania decyzji i odpowiedzialności za projekt. Poszerzanie wiedzy w zakresie słownictwa w języku włoskim, informatyki, języka polskiego, fizyki, historii sztuki.
- Odbiorcy projektu: uczniowie II i III klasy liceum ogólnokształcącego / technikum.
- Treści projektu: język włoski, język polski, informatyka, fizyka, historia sztuki.
- Termin rozpoczęcia i zakończenia projektu: początek października – druga połowa marca.
- Uczestnicy projektu: uczniowie II i III klasy liceum ogólnokształcącego / technikum.
  1. Koordynator projektu: nauczyciel języka włoskiego.
  2. Zobowiązania: Uczniowie zobowiązują się do rzetelnego wywiązywania z powierzonych im zadań zgodnie z ustalonym harmonogramem. Uczestnicy biorą odpowiedzialność za przebieg i efekt projektu. Nauczyciele wspierają uczniów, koordynują kolejne zadania.
  3. Prawa: Każdy uczeń ma prawo wziąć udział w projekcie i rozwijać swoje mocne strony, predyspozycje i zainteresowania. Uczestnicy projektu otrzymają pozytywną ocenę. Każdy z nich ma prawo do poszanowania godności oraz indywidualności.
  4. Data zawarcia kontraktu: początek października.
  5. Podpisy: nauczycieli oraz uczniów.
  6. Kontrakt powinien być sporządzony językiem zrozumiałym dla uczniów, może mieć postać tekstu lub/i być uzupełniony o formę graficzną. Powinien znajdować się w dostępnym miejscu, aby każdy z uczestników projektu miał do niego dostęp w razie potrzeby. W warunkach lekcji zdalnej może zostać rozesłany do uczniów drogą elektroniczną lub znajdować się na dysku Google udostępnionym przez nauczyciela koordynującego prace dla wszystkich biorących udział w projekcie osób.

## 10. Ocenianie

Zgodnie z założeniami programu nauczania języka włoskiego dla III etapu edukacyjnego *Italiano con piacere* nauczyciele stosują ocenianie sumujące oraz kształtujące. Ocena za udział w projekcie z założenia będzie oceną pozytywną. Nauczyciel oceni elementy wymienione w NaCoBeZu ustalonym i zaprezentowanym uczniom na początku projektu, m.in.: zaangażowanie w projekt, sumienne wywiązywanie się z powierzonych zadań, dotrzymywanie terminów harmonogramu oraz współpracę w grupie. Ocenie nie będzie podlegała estetyka wykonanych prac. Każdy z uczniów uzyska również indywidualną informację zwrotną wyrażoną ustnie przez nauczyciela – podsumowującą jego postępy, z naciskiem na jego mocne strony oraz wskazówki dotyczące kierunku jego dalszego rozwoju.

## 11. Ewaluacja

Uczniowie wypełniają arkusz autoewaluacji przygotowany przez nauczyciela.

1. Czego nauczyłam/nauczyłem się podczas tego projektu?
2. Co wzbudziło moją największe zainteresowanie?
3. Czy wykonywanie jakiś zadań było dla mnie nudne?
4. Czy w przyszłości podjąłabym/ podjąłbym się udziału w kolejnym projekcie?  
Uzasadnij swoją odpowiedź.

Podobny arkusz wypełnią uczniowie zwiedzający przygotowaną wystawę:

1. Czego nowego dowiedziałeś się/ dowiedziałeś o Leonardo da Vinci?
2. Co Cię zaskoczyło?
3. Co mniej Ci się podobało?
4. Czy czegoś Twoim zdaniem zabrakło czy coś można było dodać, poprawić?

## 12. Materiały pomocnicze

- samoprzylepne karteczki (dywanik pomysłów),
- rolka szarego papieru do stworzenia muralu,
- artykuły piśmiennicze i papiernicze,
- materiały do stworzenia makiet (sklejka, papierowe pudełka itp.),
- dostęp do Internetu, komputer,
- słowniki polsko-włoskie, tematyczne, obrazkowe, interaktywne, aplikacje,
- projektor,
- tablica,
- smartfony bądź aparaty fotograficzne bądź kamera (wystarczy jedna, może zostać wypożyczona ze szkoły lub udostępniona przez nauczyciela),
- arkusz autoewaluacji przygotowany przez nauczyciela.

Wszystkie materiały potrzebne do wykonania makiet i zrealizowania projektu zostaną zakupione przez radę rodziców lub przyniesione dla całej klasy przez chętnych uczniów, rodziców lub nauczycieli.

## 13. Komentarz metodyczny

W przypadku lekcji zdalnych dyskusje mogą odbywać się także przy użyciu czatu oraz darmowych aplikacji przeznaczonych do pracy metodą burzy mózgów (np. Creately, brainstormer.online).

## 14. Bibliografia

Elert E., Wenda A., b.r., *Praca metodą projektu* (PDF, 2,1 MB; dostęp 24.02.2022).

Kotarba-Kańczugowska M., b.r., *Praca metodą projektu* (PDF, 197 KB; dostęp 24.02.2022).

Rutkowska E., 2021, *Italiano con piacere. Program nauczania języka włoskiego dla trzeciego etapu edukacyjnego w szkole branżowej I i II stopnia*, Warszawa: ORE.

Rutkowska E., 2021, *Poradnik metodyczny do III etapu edukacyjnego, liceum/technikum. Język obcy nowożytny nauczany jako pierwszy II.1 – język włoski*, Warszawa: ORE.

**Narzędzia do wykorzystania podczas burzy mózgów w ramach nauczania zdalnego:**

- [brainstormer.online](https://brainstormer.online) (dostęp 14.09.2022).
- [creately.com](https://creately.com) (dostęp 14.09.2022).
- [answergarden.ch](https://answergarden.ch) (dostęp 14.09.2022).
- [mindomo.com](https://mindomo.com) (dostęp 14.09.2022).

**Emilia Rutkowska** – nauczycielka dyplomowa języka włoskiego w Centrum Zajęć Pozaszkolnych nr 2 w Łodzi, lektor oraz egzaminator języka włoskiego w Centrum Językowym Politechniki Łódzkiej. Dyplomowany coach językowy, magister italianistyki oraz filologii klasycznej. Absolwentka studiów podyplomowych „Metodyka – dydaktyka nauczania języka włoskiego z wczesnoszkolnym nauczaniem języka włoskiego”. Organizator konkursów o tematyce włoskiej oraz festiwalu Piosenki Włoskiej *San Sopočka Remo*. Autorka programów nauczania języka włoskiego oraz materiałów dydaktycznych. Metodyk w projekcie „Tworzenie e-materiałów dydaktycznych do języków obcych – (język włoski)”.