



Z wizytą u boga ognia! Una visita al dio del fuoco!

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



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

1. Temat projektu

Z wizytą u boga ognia! *Una visita al dio del fuoco!*

2. Osoby prowadzące projekt

2.1. Koordynator projektu

Nauczyciel języka włoskiego.

2.2. Pozostali

Nauczyciel języka polskiego, geografii, informatyki, fizyki.

3. Ramy czasowe

3.1. Początek projektu

Pierwsza połowa października.

3.2. Zakończenie projektu

Połowa grudnia.

4. Cele projektu

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

4.1. Cele ogólne

- doskonalenie umiejętności sprawnego porozumiewania się w języku włoskim, przedstawiania, opisywania wydarzeń przeszłych oraz zjawisk geologicznych, geograficznych i fizycznych,
- kształtowanie postawy ciekawości świata,
- uczenie się logicznego myślenia, wnioskowania, stawiania hipotez,
- rozwijanie umiejętności wykorzystywania współczesnej technologii w celu pozyskiwania i przetwarzania informacji,
- zdobywanie umiejętności współpracy, współodpowiedzialności za projekt,
- rozbudzanie motywacji uczniów do uczenia się języka obcego.

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:

- posługuje się językiem włoskim w celu przekazania informacji,
- stosuje w języku włoskim słownictwo związane z mitologią i geografią,
- posługując się językiem włoskim, opisuje Hefajstosa oraz wyjaśnia zjawiska geograficzne i fizyczne związane z wulkanami,
- poszukuje i przetwarza informacje z różnych źródeł w tym potrafi posługiwać się technologią informatyczną (IT),

- współpracuje w zespole, dzieli się odpowiedzialnością za projekt,
- uczy się autonomii, podejmowania decyzji, planowania własnych działań,

4.2.2. Cele wychowawcze

Projekt stwarza możliwość rozwoju kompetencji kluczowych oraz uniwersalnych. Uczeń:

- rozwija umiejętności językowe, potrafi zdefiniować i opisać zachodzące w przyrodzie procesy, scharakteryzować postać, opowiedzieć mit,
- rozwija swoje zainteresowania oraz ciekawość świata,
- doskonalą umiejętność współpracy w zespole uczniów, poszukiwania wspólnych rozwiązań, dochodzenia do kompromisu,
- rozwija logiczne myślenie poprzez obserwację, eksperymentowanie, przeprowadzanie analizy, wyciąganie wniosków,
- dzieli się wiedzą z innymi uczniami,
- potrafi ocenić efekty pracy nad projektem i wyciągać wnioski z podjętych działań.

4.2.3. Cele szczegółowe dla uczniów

Cele kształcące

- uczy się przedstawiać postać Hefajstosa poprzez stworzenie w jej imieniu bloga,
- uczy się definiować, opisywać i wyjaśniać w języku włoskim zagadnienia geograficzno-fizyczne,
- zapoznajemy się z mitem i motywem Hefajstosa w literaturze,
- poznajemy zagadnienia geograficzne i fizyczne związane z wulkanami na przykładzie Włoch,
- uczy się rozwiązywania problemów i poszukiwania pomysłów metodą burzy mózgów,
- uczy się oceniać rezultaty podjętych działań.

Cele wychowawcze

- uczy się odpowiedzialności za własne działania i współodpowiedzialności za projekt,
- uczy się współpracy, wypracowywania kompromisu,
- uczy się planowania własnych działań,
- dzielimy się wiedzą z innymi uczniami.

5. Treści kształcenia

Projekt interdyscyplinarny **Z wizytą u boga ognia!** łączy język włoski z nauczaniem języka polskiego, geografii, informatyki, fizyki.

5.1. Język włoski

Niniejszy scenariusz opiera się na założeniach przedstawionych w programie *Italiano con piacere*. Zgodnie opisanymi w programie i poradniku podejściem holistycznym i humanistycznym uczeń zdobywa wiedzę w sposób interdyscyplinarny. Język włoski w myśl założeń metody komunikatywnej staje się narzędziem, którym posługuje się w celu opisanego świata. Język jest nośnikiem informacji, jakie zdobywa i jakimi młodzież dzieli się z innymi. Niniejszy projekt opiera się na następujących treściach podstawy programowej dla III etapu dedykacyjnego: człowiek (charakterystyka boga ognia), świat przyrody (krajobraz, klęski żywiołowe), kultura. Uczestnicy projektu będą

rozwijać kompetencje językowe: opisywać zjawiska, przedstawiać inne osoby, zadawać pytania, udzielać odpowiedzi, przekazywać informacje sformułowane w języku włoskim, przedstawiać publicznie w języku obcym wcześniej przygotowany materiał (prezentacja, film). Będą także posługiwali się wiedzą na temat kultury i geografii Włoch.

5.2. Informatyka

Zgodnie z założeniami konstruktywizmu uczeń, zdobywając nową wiedzę, odwołuje się do znanych mu zagadnień oraz konektywizmu, poszukuje informacji w materiałach źródłowych, wykorzystując do tego współczesną technologię. Młodzież będzie poszerzała swoje kompetencje w zakresie wykorzystywania aplikacji i programów komputerowych w celu rozwiązywania postawionych przed nią problemów i zadań.

5.3. Język polski

Dzięki udziałowi w projekcie uczeń będzie mógł dostrzec powiązania między treściami omawianymi na lekcjach języka polskiego z innymi przedmiotami nauczonymi w szkole. Pozwoli mu to lepiej zrozumieć świat literatury będący odzwierciedleniem zjawisk kulturowych na przykładzie Włoch, społecznych i naturalnych mających miejsce w świecie otaczającym człowieka. Uczestnicy projektu będą wykorzystywali kontekst mitologiczny w interpretacji wybranych dzieł literatury. Jednocześnie będą rozwijali umiejętność dyskusji, argumentowania oraz polemizowania.

5.4. Geografia

Niniejszy scenariusz podejmuje tematykę związaną ze światem przyrody, krajobrazem, zagrożeniami, klęskami żywiołowymi, ale sięga także do kultury Włoch poprzez nawiązanie do mitologii rzymskiej. Uczniowie będą zdobywali wiedzę w zakresie litosfery: poznają związki między budową wnętrza Ziemi, a ruchami płyt litosfery, będą wyjaśniali przebieg głównych procesów wewnętrznych, które prowadzą do urozmaicenia powierzchni Ziemi.

5.5. Fizyka

Praca metodą projektu pozwala na nauczanie interdyscyplinarne wpierające holistyczną edukację ucznia. Dzięki takiemu podejściu nauczyciel wzbudza w uczniu nie tylko zaciekawienie otaczającym go światem, ale również motywację do zaspokajania tej ciekawości w procesie edukacyjnym. Uczniowie rozwijają umiejętność rozumienia zachodzących zjawisk i zasad oraz ich wyjaśniania własnymi słowami. Uczniowie zapoznają się z tematyką ruchu drgającego oraz elementami termodynamiki.

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

W projekcie interdyscyplinarnym **Z wizytą u boga ognia!** mogą wziąć udział wszyscy chętni uczniowie uczęszczający do klas II i III liceum ogólnokształcącego / technikum. Metoda projektu daje nauczycielowi możliwość wykorzystania i łączenia między sobą szeregu różnych metod aktywizujących. Zadaniem prowadzącego jest dostosowanie zaproponowanych w scenariuszu metod i technik pracy do indywidualnych potrzeb uczniów, z którymi pracuje. Znając potrzeby zespołu klasowego i uwzględniając ewentualne zalecenia zawarte w orzeczeniach i opiniach wydanych przez poradnię psychologiczno-pedagogiczną, nauczyciel proponuje uczniom zadania, które będą rozwijały potencjał i mocne strony każdego z uczestników. Należy dostosować prezentowany materiał wizualny do potrzeb osób z dysfunkcją wzroku, przygotować przestrzeń dla uczniów z problemami w poruszaniu się np. poprzez zapewnienie szerokich ciągów komunikacyjnych i udostępnić miejsce pracy poprzez wygodne dla danej sytuacji ustawienie ławek szkolnych. Różnorodność zaproponowanych zadań oraz możliwość pracy metodą eksperymentu, tworzenie makiety, plakatów, słownika ilustrowanego wspomogą w zdobywaniu wiedzy uczniów z ADHD (od ang. attention deficit hyperactivity disorder), afazją i kłopotami w nauce.

6.5. Inne cechy odbiorów

Uczniowie liceum są ciekawi świata, zatem praca metodą projektu pozwoli im wykorzystać tę naturalną potrzebę i w sposób praktyczny zastosować język włoski oraz wykorzystać wiedzę z innych dziedzin. Interdyscyplinarność projektu przyczyni się do wzrostu motywacji uczniów do zdobywania wiedzy oraz praktycznego jej wykorzystywania. Nauczą się dzielić się z rówieśnikami zdobytym doświadczeniem i wiedzą. Praca metodą projektu daje doskonałą sposobność do włączania uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) w proces dydaktyczny, wspierając ich mocne strony, dowartościowując ich i pozwalając rozwijać się w sposób indywidualnie dopasowany do każdego ucznia.

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

W realizacji projektu będą zastosowane również następujące metody:

- projekt dydaktyczny,
- lekcja odwrócona,
- burza mózgów,
- dyskusja,
- plakat
- eksperyment dydaktyczny,
- drama,
- metoda stacji dydaktycznych (zaprezentowanie efektów pracy).

W przypadku lekcji zdalnych wszystkie te metody z powodzeniem można zastosować z wykorzystaniem komputera oraz aplikacji Zoom lub Teams. Uczniowie mogą pracować na forum, rozmawiać także korzystając z funkcji czat, podczas pracy w grupach uczniowie będą korzystali z breakout rooms. Istotne jest, aby nauczyciel wspierał uczniów podczas pracy w zespołach. Należy „odwiedzać uczniów”, nadzorując ich pracę.

8. Sposób realizacji projektu edukacyjnego

8.1. Zainicjowanie projektu

Na początku października uczniowie zostaną zapoznani z tematem projektu i zaproszeni do wzięcia w nim udziału. Połączy on naukę języka włoskiego, polskiego, geografii i informatyki. Nauczyciel wyjaśnia młodzieży, na czym polega praca metodą projektu i na czym będzie polegała jego interdyscyplinarność. Uczniowie również dowiadują się, jakie będą spodziewane efekty i że zostaną one zaprezentowane podczas wydarzenia pt.: „Wizyta w domu boga ognia”. Nauczyciel wyjaśnia także, co będzie podlegało ocenie, tzw. NaCoBeZu, czyli na co nauczyciele będą zwracali uwagę, oceniając pracę uczniów.

8.2. Spisanie regulaminu/kontraktu

Na pierwszym spotkaniu nauczyciele oraz uczniowie spisują kontrakt uwzględniający założenia projektu. Należy go umieścić w widocznym miejscu w klasie, aby uczniowie mogli do niego wracać w razie potrzeby, gdyż to oni stają się odpowiedzialni za przebieg i wynik projektu, nauczyciel natomiast koordynuje pracę, nadzoruje działania i ich wspiera.

8.3. Wybór tematu

Nauczyciel proponuje temat projektu, natomiast do uczniów należy decyzja, jakich konkretnych działań się podejmą. Nauczyciel jedynie czuwa nad właściwym przebiegiem projektu, zgodnym z ustalonym z uczniami harmonogramem.

8.4. Podział na grupy

Również na pierwszym spotkaniu może nastąpić podział na grupy, warto aby w każdej z nich znalazł się uczeń ze SPE, tak aby grupy były zróżnicowane i miały równe szanse. Takie rozwiązanie stworzy możliwość dzielenia się wiedzą, umiejętnościami oraz rozwijania mocnych stron.

8.5. Przygotowanie harmonogramu pracy i podział zadań

Na pierwszym spotkaniu zostanie ustalony i omówiony harmonogram prac, nauczyciel powinien dopilnować, aby zapisane w nim terminy były realne i możliwe do zrealizowania. Warto pamiętać o pozostawieniu pewnego buforu czasowego na niespodziewane sytuacje, które mogłyby wpłynąć na opóźnienia. Dobrze, aby harmonogram był dostępny dla każdego ucznia biorącego udział w projekcie, tak aby mogli w każdej chwili sprawdzić, na jakim etapie prac się znajdują.

Harmonogram może znajdować się w sali lekcyjnej w widocznym miejscu lub w warunkach nauki zdalnej można posłużyć się dokumentem umieszczonym na dysku Google, w którym uczniowie będą mogli wspólnie pracować.

8.6. Realizacja projektu

8.6.1. Język polski

Na dwóch pierwszych lekcjach języka polskiego uczniowie poznają mit o Hefajstosie oraz motyw boga ognia w literaturze. Na kolejnych zajęciach przygotowują w imieniu Hefajstosa dwujęzyczny (włosko-polski) profil, tak jakby sam mógł przedstawić siebie na blogu. Co mógłby napisać o sobie, jakie treści opublikować. Uczniowie zaczną pracę metodą burzy mózgów, aby wybrać najlepsze pomysły. Następnie podzielą się na grupy, z których każda opracuje inny fragment informacji, które złożą się na profil i blog boga ognia. Będzie on nawiązywał do mitu o Hefajstosie. Prace mogą przebiegać we współpracy z nauczycielem informatyki i języka włoskiego. Blog zostanie opublikowany na lekcji informatyki, a jego wersja włoska zostanie opracowana na lekcji języka włoskiego.

Kolejnym etapem będzie stworzenie pytań quizowych na bazie informacji zamieszczonych na blogu Hefajstosa. Uczniowie będą pracować w grupach mieszanych, tak by każdy z uczniów mógł wnieść swoją indywidualną wartość do zespołu. Warto zwrócić uwagę na mocne strony uczniów, tak aby mogli oni w pełni wykorzystać swoje możliwości. Dobrze, aby pytania quizowe były zróżnicowane pod względem poziomu trudności oraz sformułowane w języku polskim, gdyż w konkursie wezmą udział uczniowie reprezentujący każdą z klas w szkole. Należy też przypomnieć uczniom o konieczności przygotowania klucza odpowiedzi.

8.6.2. Geografia

Na lekcji geografii uczniowie zapoznają się z geologicznymi przyczynami powstawania wulkanów oraz ze słownictwem dotyczącym zagadnień geograficznych w odniesieniu do poruszanego tematu. Stworzą dużą mapę Włoch, na której zaznaczą i nakleją w odpowiednich miejscach fotografie wulkanów i miejsc sejsmicznie aktywnych. Zdobytą wiedzę będą mogli połączyć z językiem włoskim. Na lekcji uczniowie stworzą obrazkowy słownik polsko-włoskich pojęć. Na kolejnej lekcji geografii, pracując w grupach, młodzież przygotowuje plakaty opisujące ciekawostki geologiczne oraz dotyczące ruchów tektonicznych ziemi, a także samej budowy wulkanów. Uczniowie opracują także pytania quizowe. Uczniowie w zależności od swoich możliwości przygotowują opisy, mogą to być proste zdania lub zagadnienia wyrażone w postaci pojedynczych haseł i ilustracji lub bardziej rozwinięte informacje.

8.6.3. Język włoski

Na lekcji języka włoskiego uczniowie poznają wulkany oraz ich miejsce w kulturze Włoch. Nauczyciel stosując metodę lekcji odwróconej, poprosi uczniów o obejrzenie w domu filmu dokumentalnego (w języku włoskim) o Wezuwiuszu. Ich zadaniem będzie udzielenie odpowiedzi na przygotowane przez nauczyciela pytania dotyczące filmu. W warunkach lekcji zdalnej prowadzący wyśle uczniom e-mailem link do filmu. Pytania i zadania może umieścić bezpośrednio na filmie za pomocą darmowej strony edpuzzle.com. Uczestnicy samodzielnie wyszukają dodatkowe materiały na temat wulkanów we Włoszech. Młodzież chętna lub wykazująca się uzdolnieniami językowymi może dodatkowo przedstawić na forum klasy wyszukane informacje w języku włoskim w postaci krótkiej prezentacji. Uczniowie z problemami w nauce mogą w takiej sytuacji posługiwać się językiem polskim. Warto, aby nauczyciel wzbogacił film o transkrypcję

lub napisy z myślą o uczestnikach projektu z problemami w nauce lub dysfunkcjami słuchu. Metoda lekcji odwróconej sprzyja wyrównywaniu szans, bowiem każdy uczeń może pracować z filmem w swoim tempie, może również obejrzeć go kilkukrotnie. Nowoczesna technologia stwarza także możliwość wyboru prędkości odtwarzanego materiału audio-wideo, dostosowując go do indywidualnych potrzeb uczestnika.

Następnie uczniowie w grupach opracują plakaty informacyjne (w języku włoskim i polskim) przedstawiające włoskie wulkany, zawierające najważniejsze informacje na ich temat, zdjęcia, mapki. Na kolejnej lekcji młodzież przygotuje słownik obrazkowy włosko-polski wyjaśniający najważniejsze pojęcia związane z aktywnością wulkaniczną na terenie Włoch. Uczestnicy projektu będą pracować w grupach, a każdy z zespołów zajmie się innymi zagadnieniami. Na kolejnej lekcji każda z grup przygotuje jedno zadanie (zagadkę, grę, puzzle, rozsypankę itp.) dla uczniów odwiedzających „dom boga ognia”. Ważne jest, aby każda gra posiadała klucz z rozwiązaniem załączony do przygotowanych materiałów, a zaproponowane zadania były na różnym poziomie trudności.

Ostatnim etapem będzie wykonanie z papieru kilku rogów obfitości ozdobionych symbolami Włoch. Mogą one zostać naklejone lub narysowane w zależności od umiejętności i preferencji uczniów. Rogi obfitości zostaną wręczone drużynom na zakończenie quizu, jaki zostanie przeprowadzony wśród drużyn reprezentujących poszczególne klasy. Liczba rogów obfitości uzależniona jest od liczby klas biorących udział w quizie.

8.6.4. Informatyka

Na lekcji informatyki uczniowie przygotowują prezentację lub film edukacyjny przedstawiający przyczyny, przebieg aktywności wulkanicznej na przykładzie wybranego włoskiego wulkanu. Pracę zaczną od zebrania pomysłów, ułożenia planu i scenariusza filmu. Następnie napiszą tekst, jaki będzie się pojawiał się w formie opisu do filmu. Na zrealizowanie tej części zadania uczestnicy projektu będą potrzebowali kilku lekcji informatyki. Należy zadbać o zaangażowanie w pracę wszystkich chętnych osób, w szczególności w zadania oparte na mocnych stronach ucznia.

8.6.5. Fizyka

Na lekcji fizyki uczniowie zgłębią zasady dynamiki oraz siły itp. działające podczas erupcji. W wyniku tych poszukiwań skonstruują model wulkanu lub jego przekrój w postaci makiety, który z właściwymi dwujęzycznymi opisami zostanie zaprezentowany podczas wizyty w domu Hefajstosa. Młodzież może także przygotować eksperyment przedstawiający wybuch wulkanu przy użyciu np. sody oczyszczonej. Dokładny opis eksperymentu znajduje się na stronie: miastodzieci.pl (dostęp 9.09.2022). Jest to ćwiczenie bezpieczne i proste do przeprowadzenia – wykorzystuje podstawowe produkty spożywcze, takie jak soda oczyszczona, ocet i woda. Produkty może przynieść nauczyciel lub mogą zostać zakupione przez radę rodziców.

W warunkach lekcji zdalnej uczniowie będą pracować na platformie Zoom lub Teams, aktywnie wykorzystując na lekcji sekcję czat oraz pracując w parach będą korzystając z breakout rooms. Wykorzystają funkcję dzielenia się ekranem oraz wspólnej pracy nad danym dokumentem.

8.7. Prezentacja wyników

Wydarzenie zatytułowane „Z wizytą u boga ognia!”. Bóg ognia gości uczniów w swoim domu. Podczas wydarzenia społeczność szkolna może zapoznać się z przygotowanymi przez uczniów projektami. W jednej z sal będą zaprezentowane ciekawostki z zakresu fizyki – dotyczące sił oddziałujących podczas erupcji wulkanu oraz trzęsień ziemi, w kolejnej ciekawostki geologiczne, związane z budową wulkanów oraz ruchami tektonicznymi ziemi. Uczestnicy projektu zaprezentują symulację przyszłego/współczesnego wybuchu Wezuwiusza/Etny za pomocą filmu animowanego lub prezentacji PowerPoint. W innej sali zostanie zaprezentowany mit o Hefajstosie oraz konteksty literackie. Kolejna sala przybliży uczniom wulkany występujące na terenie Włoch oraz podstawowe słownictwo z nimi związane. Uczniowie będą mogli zapoznać się plakatami przedstawiającymi ciekawostki na temat Wezuwiusza, Etny, Stromboli, Pól Flagrejskich itp. oraz rozwiązać krótkie zadania i zagadki. W sali będzie znajdował się słownik obrazkowy stworzony przez uczniów, w którym zostaną wyjaśnione najważniejsze pojęcia związane z aktywnością sejsmiczną. Na zakończenie przedstawiciele poszczególnych klas wezmą udział w quizie prowadzonym przez boga ognia. Każda z drużyn otrzyma od boga ognia róg obfitości (wykonany z papieru i ozdobiony symbolami Włoch).

8.8. Ewaluacja

Uczniowie po zakończeniu projektu dokonają autoewaluacji oraz ewaluacji projektu na przygotowanym przez nauczyciela arkuszu.

9. Regulamin/kontrakt

Kontrakt należy spisać w sposób zrozumiały dla ucznia. Można go przepisać również w formie mapy myśli i umieścić w klasie w widocznym miejscu, aby uczniowie mieli do niego dostęp. Powinien on zawierać następujące treści:

1. Tytuł projektu: Z wizytą u boga ognia!
2. Cele ogólne: rozwijanie umiejętności współpracy w grupie, podejmowania decyzji i odpowiedzialności za projekt. Poszerzanie wiedzy w zakresie słownictwa i wiedzy w języku włoskim, geografii, informatyki, języka polskiego, fizyki.
3. Odbiorcy projektu: uczniowie II i III klasy liceum ogólnokształcącego / technikum.
4. Treści projektu: język włoski, język polski, geografia, informatyka, fizyka
5. Termin rozpoczęcia i zakończenia projektu: początek października – początek grudnia.
6. Uczestnicy projektu: uczniowie II i III klasy liceum ogólnokształcącego / technikum.
7. Koordynator projektu: nauczyciel języka włoskiego.
8. Zobowiązania: Uczniowie zobowiązują się współpracy, dzielenia się wiedzą, pomagania sobie nawzajem oraz do przestrzegania harmonogramu działań. Wezmą również odpowiedzialność za przebieg i efekty projektu. Nauczyciele zobowiązują się do koordynowania przebiegu zadań, do nadzorowania wywiązywania się uczniów z ustalonych terminów i powierzonych im zadań.

9. Prawa: Każdy uczeń ma prawo do wzięcia udziału w projekcie i pełnego rozwijania swojego potencjału, zainteresowań i mocnych stron. Każdy uczestnik ma prawo uzyskać pozytywną ocenę za udział w projekcie oraz ma prawo do poszanowania jego godności oraz indywidualności.

10. Data zawarcia kontraktu: początek października.

11. Podpisy: nauczycieli oraz uczniów.

Należy upewnić się, że uczniowie rozumieją zapisy kontraktu.

10. Ocenianie

Projekt zgodnie z zaleceniami programu *Italiano con piacere* zostanie oceniony w oparciu o ocenianie kształtujące. Pod uwagę zostaną wzięte:

- zaangażowanie, jakim wykazał się uczeń,
- wykonanie prac zgodne z harmonogramem,
- współpraca z innymi uczniami, dzielenie się wiedzą.

Uczniowie ze SPE będą oceniani za zaangażowanie i za pracę w ramach swoich możliwości. Nie będą oceniani pod względem estetyki prac.

Każdy uczestnik otrzyma ustną informację zwrotną na temat swoich postępów, mocnych stron oraz wskazówki do dalszej pracy i rozwoju indywidualnych predyspozycji i zainteresowań.

11. Ewaluacja

Uczniowie po zakończeniu projektu ocenią jego przebieg, odpowiadając na następujące pytania i zaznaczając poziom na skali od 1–10 gdzie 1 oznacza bardzo łatwe, a 10 bardzo trudne.

I. Jak oceniam trudność podjętych przez mnie działań w skali od 1–10. (miejsce na wypisanie działań: ...)

Działanie nr 1:

Działanie nr 2:

Działanie nr 3:

Działanie nr 4:

(miejsce na wypisanie działań...)

II. Jak oceniam moja współpracę z grupą?

III. Czego się nauczyłem/ nauczyłam dzięki udziałowi w projekcie?

IV. Czy w przyszłości chciałabym/ chciałbym wziąć jeszcze raz udział w jakimś projekcie, dlaczego tak uważam?

12. Materiały pomocnicze

- mit o Hefajstosie / Wulkanie,
- mapy, atlasy tradycyjne i interaktywne,
- dostęp do Internetu, komputer,
- słowniki polsko-włoski, tematyczne, obrazkowe, interaktywne, aplikacje,
- smartfony bądź aparaty fotograficzne bądź kamera (wystarczy jeden wypożyczony z zasobów szkoły lub od nauczyciela),

- duże arkusze papieru (plakaty),
- materiały piśmiennicze,
- masa solna (3 szklanki mąki, 1,5 szklanki soli oraz 1/5 szklanki ciepłej wody + 3 łyżeczki kakao),
- słoik, stara gazeta, podstawek lub talerz, cerata do przykrycia stołu, ewentualnie barwnik spożywczy lub farba, ocet, soda oczyszczona, strzykawka lub pipeta (eksperyment),
- papier, farby, klej itp. do przygotowania rogów obfitości,
- strój dla boga ognia (może być to prześcieradło, w ręku może trzymać młot/młotek zabawkę lub pożyczony od konserwatora szkolnego jako atrybut boga kowala),
- arkusz autoewaluacji przygotowany przez nauczyciela.

13. Komentarz metodyczny

Eksperyment z wybuchającym wulkanem można także przeprowadzić, wykorzystując do tego wykonany z masy solnej stożek wulkaniczny. Z masy solnej (3 szklanki mąki, 1,5 szklanki soli oraz 1/5 szklanki ciepłej wody + 3 łyżeczki kakao) formujemy w krater. Ustawiamy słoik, który obkładamy papierem, formując pożądaną kształt obklejony plackiem z masy solnej. Można formę podpiec w piekarniku przez ok. 30 minut w 70 stopniach Celsjusza, aby szybciej stwardniała lub odczekać dzień, aż masa stężeje. Następnie do wnętrza wulkanu należy wrzucić łyżeczkę sody oczyszczonej. Można również dodać barwnik spożywczy dla lepszego efektu wizualnego. Tak wykonany wulkan należy umieścić na ceracie lub w misce, aby wypływająca lava nie zabrudziła ławek. Należy przygotować również miseczkę z octem i strzykawkę lub pipetę. W celu wywołania erupcji wystarczy do sody oczyszczonej znajdującej się już w kraterze dodać za pomocą strzykawki lub pipety trochę octu. Warto pozwolić uczniom najpierw przeprowadzić eksperyment w klasie, aby dopracowali odpowiednią proporcje składników, zanim projekt zostanie finalnie zaprezentowany. Stożek wulkanu można pomalować farbami tak, aby jak najbardziej przypominał prawdziwy wulkan lub wystarczy dodać do masy solnej kakao, które zabarwi masę na brązowo.

14. Bibliografia

Ekert 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.

Eksperymenty:

- opis przeprowadzenia eksperymentu z wybuchającym wulkanem – miastodzieci.pl (dostęp 9.09.2022).
- film instruktażowy jak wykonać wulkan z masy solnej – [youtube.com \(1\)](https://www.youtube.com/watch?v=1) (dostęp: 10.12.2021).
- inny sposób na wykonanie wulkanu za pomocą plastikowej butelki, worków na śmieci oraz brązowej taśmy do pakowania – [youtube.com \(2\)](https://www.youtube.com/watch?v=2) (dostęp: 10.12.2021).

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)”.