



Wyprawa po skarb

Emilia Rutkowska

Scenariusz interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego do języka włoskiego dla II etapu edukacyjnego (klasy IV–VIII szkoły podstawowej)

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:

Wyprawa po skarb

2. Osoby prowadzące projekt

2.1. Koordynator projektu:

nauczyciel języka włoskiego

2.2. Pozostali:

nauczyciel matematyki, nauczyciel geografii

3. Ramy czasowe

Początek projektu przewidziany jest na pierwszą połowę października, a zakończenie na pierwszą połowę grudnia.

4. Cele projektu

4.1. Cele ogólne

- efektywne komunikowanie się w języku włoskim oraz polskim;
- kształcenie wrażliwości przyrodniczej oraz postawy otwartości wobec świata;
- umiejętność korzystania z planów, map;
- umiejętność posługiwania się nazewnictwem geograficznym;
- stawianie pytań, hipotez oraz proponowanie odpowiedzi dotyczących środowiska geograficznego;
- rozwijanie umiejętności matematycznych oraz logicznego myślenia;
- wykorzystywanie informacji z różnych źródeł;
- rozwijanie umiejętności twórczego myślenia;
- rozwijanie umiejętności pracy w zespole oraz współodpowiedzialności za zadania;
- wzbudzenie motywacji uczniów do uczenia się języka obcego.

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

4.2.1. Cele kształcące

W wyniku udziału w projekcie interdyscyplinarnym uczeń:

- pozyskuje informacje z różnych źródeł;
- stosuje różnorodne formy twórcze;
- potrafi wymieniwać oraz umieścić na mapce wybrane elementy rzeźby terenu i nazwać je w języku włoskim;
- potrafi przygotować oraz odpowiedzieć na pytania do gry z zakresu geografii, matematyki oraz języka włoskiego właściwych dla swojego wieku;
- stara się zaplanować swoją pracę oraz pracę w grupie, decyduje o podziale obowiązków w grupie.

4.2.2. Cele wychowawcze

Uczeń, uczestnicząc w projekcie, rozwija również kompetencje kluczowe oraz uniwersalne. W szczególności uczeń:

- rozwija kompetencje językowe poprzez wyrażanie swojego zdania i dyskusję z rówieśnikami;
- rozwija własne zainteresowania oraz ciekawość świata;
- uczy się twórczego poszukiwania rozwiązań sytuacji problemowych;
- przejmuje odpowiedzialność oraz współodpowiedzialność za powierzone mu zadania;
- uczy się współpracy z rówieśnikami, wypracowywania kompromisu, rozwiązywania sytuacji konfliktowych;
- rozwija wiedzę oraz umiejętności geograficzne;
- rozwija logiczne myślenie oraz umiejętności matematyczne;
- rozwija sprawności manualne, twórcze myślenie i pomysłowość, a także umiejętności plastyczne;
- rozwija umiejętności dzielenia się swoją wiedzą z innymi osobami;
- potrafi w konstruktywny sposób wyrazić swoją opinię na temat pracy rówieśników oraz uczy się przyjmowania opinii innych na temat swojej pracy.

4.2.3. Cele szczegółowe dla uczniów

Cele kształcące:

- uczymy się czerpać informacje z różnych źródeł oraz je przetwarzać, także za pomocą nowoczesnych technologii informatycznych;
- uczymy się, jak w bezpieczny sposób korzystać i przetwarzać dane z zasobów internetu;
- uczymy się korzystać z map, atlasów oraz z różnych słowników (z uwzględnieniem słowników internetowych i aplikacji);
- znamy podstawowe nazewnictwo z zakresu ukształtowania terenu;
- potrafimy konstruować oraz rozwiązywać zadania matematyczne właściwe dla swojego etapu szkolnej edukacji.

Cele wychowawcze

Uczeń:

- uczy się, jak współpracować w grupie, twórczo rozwiązywać problemy i konflikty oraz jak wypracować kompromis;
- dzieli się zdobytą wiedzą z innymi uczniami;
- potrafi konstruktywnie ocenić zarówno pracę kolegów oraz koleżanek, jak i własną.

5. Treści kształcenia

Projekt interdyscyplinarny *Wyprawa po skarb* integruje język włoski z nauczaniem geografii oraz matematyki poprzez stworzenie gry dydaktycznej wymagającej od jej twórców i graczy wiedzy oraz umiejętności z zakresu tych trzech przedmiotów szkolnych.

5.1. Język włoski

Prezentowany projekt pod względem tematu „świat przyrody/krajobraz” odnosi się do treści nauczania obowiązujących w podstawie programowej i uwzględnionych w programie nauczania języka włoskiego dla II etapu edukacyjnego *Italiano per gioco* autorstwa Emilii Rutkowskiej.

Uczniowie na lekcji języka włoskiego zapoznają się ze słownictwem związanym z nazwami topograficznymi (morze, rzeka, wyspa, półwysep, zatoka, skała, jaskinia, wąwóz itp.). Uczniowie będą mogli korzystać z różnego rodzaju źródeł (różne typy słowników, internet, mapy, atlasy, informacje przedstawione przez nauczyciela).

5.2. Geografia

Uczniowie rozwijają umiejętność posługiwania się mapą i atlasem geograficznym. Uczą się tworzyć własne mapy, odwołując się do znanych im elementów ukształtowania terenu. Tworzą własne zestawy pytań, zadań i zagadek związanych z geografią Włoch. Poznają włoskie wyspy i ich charakterystykę.

5.3. Matematyka

Uczniowie uczą się wykorzystywać zasób wiedzy matematycznej w kontekście przyrodniczym i geograficznym, co posłuży im do stworzenia zadań oraz zagadek stanowiących element gry dydaktycznej.

6. Charakterystyka odbiorców

6.1. Typ szkoły:

szkoła podstawowa

6.2. Wiek uczniów:

13–14 lat

6.3. Klasa:

VI–VII

6.4. Zróżnicowanie potrzeb i umiejętności

W projekcie interdyscyplinarnym mogą wziąć udział uczniowie uczęszczający do klas VI–VII szkoły podstawowej. Uczniowie czujący się dobrze w dziedzinach matematycznych zajmą się tworzeniem zestawów zadań oraz zagadek matematycznych umieszczonych w kontekście wyspy skarbów.

Uczniowie będą współpracowali i wymieniali się swoją wiedzą przy tworzeniu w języku włoskim podpisów elementów ukształtowania terenu na planszy gry w języku włoskim. Zadanie to będzie wymagało skoordynowania wiedzy z zakresu geografii oraz języka włoskiego. Uczniowie czujący się pewniej w geografii mogą wesprzeć i wymienić się informacjami z uczniami czującymi się lepiej w zagadnieniach dotyczących języka włoskiego. Uczniowie z dysleksją mogą przygotować i wydrukować podpisy na lekcji informatyki, w ten sposób niewyraźne pismo nie stanie się dla nich przeszkodą. Przy tworzeniu zadań matematycznych uczniowie mogą wspierać się gotowymi prostymi zadaniami ze zbioru zadań, dodając do nich treść dotyczącą tematu: wyspy, morza i przygody.

Uczniowie uzdolnieni plastycznie lub mający dobrą orientację przestrzenną rozplanują elementy tektoniczne na wyspie lub je rozrysują. Innym rozwiązaniem może być wklejenie ilustracji na mapę, co podkreśli umiejętności uczniów do tworzenia ciekawych kompozycji oraz wyszukiwania materiałów. Praca w grupach oraz metoda projektów jest korzystna dla uczniów nieśmiałych, którzy, pracując w małych grupach,

mogą swobodniej dzielić się swoimi pomysłami. Uczniowie nieśmiali i mniej aktywni na co dzień będą mogli wykorzystać swój potencjał i wziąć udział w projekcie, gdyż nie wymaga on wystąpień publicznych, a praca w małych grupach pozwoli im na śmielsze prezentowanie swoich pomysłów. Uczniowie przejawiający predyspozycje do bycia liderami świetnie odnajdą się w roli koordynatora grupy. Uczniowie będą mogli uczyć się od siebie, korzystać z pomysłów i wiedzy innych osób w grupie. Będą uczyć się brać odpowiedzialność za cały zespół i pracować jak drużyna.

Uczniowie z trudnościami w nauce stają się częścią grupy, w której każdy uczestnik jest tak samo ważny, ponieważ jest odpowiedzialny za poszczególne zadania. Współpraca wzmacnia poczucie przynależności do grupy, akceptacji oraz poczucie własnej wartości. Praca metodą projektu stwarza możliwość doboru oraz odpowiedniej modyfikacji metod i technik pracy z uwzględnieniem indywidualnych potrzeb ucznia.

Nauczyciel, planując pracę z uczniami, powinien pamiętać o zaleceniach uwzględnionych w opiniach i orzeczeniach wydanych przez poradnię psychologiczno-pedagogiczną. Każde dziecko jest inne i może mieć inne potrzeby. Jeżeli w grupie jest dziecko z dysfunkcją wzroku, należy dostosować do jego potrzeb materiały, z których będzie korzystał. Należy także zadbać o właściwe oświetlenie miejsca pracy. Dzieci z afazją lub ADHD (od ang. *attention deficit hyperactivity disorder*) powinny otrzymać dodatkowe wsparcie w postaci np. uzupełnienia komunikatów słownych obrazem. Uczniowie z dysfunkcją słuchu powinni móc siedzieć w takim miejscu, aby dobrze widzieć twarz nauczyciela lub osób, z którymi pracują. Możliwość dodatkowego czytania z ust, mimiki i gestów innych osób ułatwi im zrozumienie komunikatu. Metoda projektu wspiera pracę i rozwój uczniów zdolnych poprzez indywidualnie dobrane techniki i zadania pozwalające na pełny rozwój mocnych stron ucznia i wspieranie jego uzdolnień.

6.5. Inne cechy odbiorców

Uczniowie na tym etapie edukacyjnym preferują pracę w zespołach, opinia i akceptacja rówieśników jest dla nich bardzo ważna. Praca metodą projektu opiera się na mocnych stronach ucznia, pozwala je uwypuklić. Każdy uczeń staje się pełnowartościowym członkiem zespołu. Każdy jest odpowiedzialny za zadania, które są tak samo istotne, ponieważ bez nich projekt nie miałby formy, jaką wybrali uczniowie. Wszyscy są jednakowo odpowiedzialni za efekt i powodzenie projektu. Nauka metodą projektu na równi traktuje wszystkich uczniów i wpływa na ich holistyczny rozwój poprzez kształtowanie różnorodnych kompetencji kluczowych i miękkich.

7. Formy i metody realizacji projektu

7.1. Formy pracy

Podczas realizacji projektu zostaną zastosowane następujące formy pracy:

- praca w grupach;
- praca całego zespołu klasowego.

7.2. Metody pracy

Metodą, która dominuje, jest metoda projektu. Zadania nauczyciela ograniczają się do koordynowania i doradztwa. To uczniowie przejmują odpowiedzialność za własne działania i efekty projektu.

W realizacji projektu będą zastosowane również opisane niżej metody.

- Metoda informacyjna – mająca na celu przekaz informacji za pomocą pogadanki, prezentacji, opisu, dyskusji itp. Dla lepszego zrozumienia przekazywanych treści warto wzbogacić informacje o ilustracje i/lub prezentację. Pomoże to uczniom z afazją, z dysfunkcją słuchu oraz ADHD. Należy pamiętać o uczniach z dysfunkcją wzroku – dla nich istotny może być kontekst sytuacyjny, zwłaszcza gdy komunikat jest w języku włoskim. Ewentualne ilustracje powinny być dostosowane do ich możliwości i potrzeb percepcyjnych.
- Metoda komunikacyjna – znajdzie zastosowanie przy tworzeniu wypowiedzi w języku włoskim dotyczących mapy wyspy, w tłumaczeniach zadań oraz podczas grania w stworzoną przez uczniów grę. Metoda kładzie nacisk na używanie języka włoskiego jako narzędzia do porozumiewania się w różnych sytuacjach komunikacyjnych. Metoda ta buduje i rozwija motywację uczniów do nauki języka włoskiego.
- Metody problemowe – pozwalają uczniom zdobywać wiedzę poprzez własne doświadczenie, eksperymentowanie z językiem, zastosowanie znanych sformułowań w nowym kontekście lub utrwalanie ich i ćwiczenie w sytuacjach już znanych. Uczniowie uczą się twórczego myślenia oraz poszukiwania rozwiązań.
- Metody aktywizujące – w szczególności rozwijają uczniów poprzez działanie własne i współpracę. Kształtują kompetencje miękkie i kluczowe. Doskonale nadają się do pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) ze względu na szerokie spektrum wykorzystywanych technik pozwalających na dostosowanie zadań do indywidualnych potrzeb uczniów.
- Metoda TPR (Total Physical Response) – reagowania całym ciałem na polecenia – znajduje zastosowanie w dialogach, buduje kontekst sytuacyjny oraz znajduje zastosowanie w zestawach zadań do tworzonej przez dzieci gry. Jest to metoda doskonale sprawdzająca się z dziećmi z ADHD lub kinestetykami, gdyż odpowiada ich preferencjom i potrzebom pod względem percepcji i stylu uczenia się. Pozostałe dzieci również będą czerpały korzyści z pracy tą metodą, gdyż jest to naturalny sposób, w jaki dzieci się uczą również od siebie nawzajem.
- Podejście edukacyjne CLIL (*Content and Language Integrated Learning*) – dzieci poprzez naukę języka włoskiego uczą się innych przedmiotów, jak np. geografia, matematyka. Metoda wpływa na motywację uczenia się poprzez pokazanie interdyscyplinarnego charakteru nauczanych treści.
- Metody ewaluacyjne wspierają samodzielność, umiejętność wyciągania wniosków i podsumowywania działań własnych i grupy. Konstruktywne informacje zwrotne wzbudzają motywację do nauki, wskazują dalszy kierunek rozwoju oraz podnoszą poczucie własnej wartości. Jest to bardzo ważny aspekt w pracy z uczniami ze SPE, gdyż w dużej mierze mają oni niskie poczucie własnej wartości.
- Burza mózgów jest metodą uczącą akceptacji pomysłów oraz dającą możliwość każdemu uczniowi swobodnego wyrażenia swojej opinii i podzielenia się własnym pomysłem. Rozwijają twórcze myślenie i poszukiwanie rozwiązań. W szczególności uczniowie ze SPE, w tym nieśmiali, będą mogli swobodnie wyrazić swoje zdanie. Metoda zachęca do aktywnego przedstawiania swoich pomysłów.

8. Sposób realizacji projektu edukacyjnego

8.1. Zainicjowanie projektu

Projekt zostanie rozpoczęty na początku października. Odbędzie się to w porozumieniu z nauczycielami geografii oraz matematyki. Odbywać się będzie w ramach zajęć lekcyjnych.

Nauczyciel omawia z uczniami zasady pracy metodą projektu. To uczniowie będą odpowiedzialni za przebieg i efekt końcowy, jaki osiągną. Nauczyciel będzie tylko koordynował i wspomagał uczniów w procesie dydaktycznym.

8.2. Spisanie regulaminu/kontraktu

Spisanie kontraktu następuje przy współudziale uczniów i wszystkich biorących w nim udział nauczycieli. Kontrakt powinien być spisany językiem zrozumiałym dla ucznia, może zawierać ilustracje lub rysunki, które wpłyną korzystnie na jasność przekazywanych w nim treści. Dobrze, aby kontrakt został umieszczony w widocznym miejscu w klasie, aby każdy uczeń miał do niego swobodny dostęp.

8.3. Wybór tematu

Nauczyciel zapoznaje uczniów z tematem projektu, jednakże to uczniowie decydują, w jakie działania zechcą się zaangażować. Mogą również wybrać interesującą ich geograficznie wyspę Włoch, która będzie stanowiła podstawę do stworzenia ich gry. Uczniowie sami decydują, jakie zagadki, zadania, pytania pojawią się na kartach do gry. Mogą to być pytania, działania matematyczne, prośba w języku włoskim o zademonstrowanie jakiejś czynności (kalambury), o wykonanie scenki w języku obcym (np. Poproś tubylca o szklankę wody; Zapytaj, gdzie jest najbliższy strumień).

8.4. Podział na grupy

Podział na grupy zależy od preferencji oraz mocnych stron dziecka. Dzieci lubiące działania matematyczne zgłoszą się do układania zadań, dzieci lubiące rysować wykonają planszę gry, uczniowie interesujący się geografią wyszukają potrzebne informacje z tej dziedziny, uczniowie uzdolnieni językowo zajmą się wyszukiwaniem nazw w języku włoskim lub tłumaczeniem niektórych zadań na język włoski.

8.5. Przygotowanie harmonogramu pracy i podział zadań

Harmonogram przygotowują uczniowie przy udziale nauczycieli, których zadaniem jest zadbanie o realne uwzględnienie ram czasowych planowanych zadań. Należy zawsze planować pewien bufor czasowy na nieprzewidziane sytuacje, które mogłyby spowodować przesunięcie wykonania zaplanowanych działań. Harmonogram powinien być umieszczony w widocznym miejscu w klasie, aby był dostępny dla uczniów biorących udział w projekcie. Ciekawym rozwiązaniem jest umieszczenie w harmonogramie tabelki pozwalającej na zaznaczanie kolejnych wykonanych etapów pracy. Wpłynie to na motywację i zaangażowanie uczniów, pozwoli poczuć im radość z małych sukcesów i osiągnięć związanych z wykonaniem poszczególnych zadań. Pomoże monitorować przebieg prac.

8.6. Realizacja projektu

8.6.1.

Uczniowie na lekcji geografii poszukują na mapie Włoch wysp, małych i dużych. Analizują ich topografię, a następnie wybierają jedną, która posłuży im za wzór do stworzenia mapy skarbu znajdującego się na wyspie. Dzięki temu zadaniu poznają szczegółowo krajobraz wybranych miejsc we Włoszech, a jest on obfity w zatoki, jaskinie, lasy, góry, wulkany, skały itp.

Uczniowie tworzą mapę wyspy z umieszczonymi na niej elementami rzeźby terenu. Trasa poszukiwaczy skarbu może przebiegać zarówno na lądzie, jak i na morzu otaczającym wyspę. W zależności od liczby pracujących nad mapą grup powstanie określona liczba plansz gry. Niektóre pola na planszy należy oznaczyć znakiem zapytania. Będą to pola, do których dodatkowo uczniowie stworzą karty z pytaniami, które gracze będą losować po ustawieniu pionka na polu oznaczonym symbolem pytania. Inne pola można oznaczyć wybranym przez uczniów symbolem zadania lub zagadki. Uczniowie w grupach układają w języku włoskim zadania lub pytania z zakresu geografii Włoch. Mogą to być pytania opracowane w języku włoskim: Wymień nazwy mórz otaczających Półwysp Apeniński; Gdzie znajduje się wulkan Etna?; Jak nazywa się pasmo górskie w północnych Włoszech? itp. Do zadań należy stworzyć klucz odpowiedzi. Warto zwrócić uczniom uwagę na estetykę wykonanych prac.

Podczas prac należy zadbać o indywidualne potrzeby uczniów. Jeżeli w klasie są uczniowie z problemami w poruszaniu się, należy zadbać o to, by mogli czuć się swobodnie i wygodnie na stanowisku pracy stworzonym dla danej grupy. Jeżeli w zespole klasowym znajduje się uczeń z dysfunkcją wzroku, należy poinstruować pozostałych uczestników projektu o koniecznych dostosowaniach plansz i karteczek z zadaniami (wielkość obrazków, napisów, prosta czcionka itp.), tak, aby uczeń nie był wykluczony podczas grania w grę. Właściwie dobrana czcionka ma znaczenie nie tylko dla ucznia z dysfunkcją wzroku, ale także dla uczniów z dysleksją.

W przypadku zajęć zdalnych prace zespołów będą odbywały się w „pokojach” (*breakout rooms*), do których nauczyciel będzie „zaglądał”, aby nadzorować pracę i wspierać uczniów w podejmowanych działaniach. Grę można stworzyć także w darmowej aplikacji Genially. Na jednej z lekcji nauczyciel pokarze uczniom, jak wybrać jedną z kilku dostępnych plansz do gry. Warto dodać, że plansze są już wyposażone w kostkę i pionki. Wówczas zadaniem uczniów będzie dodanie do pól odpowiednich zadań. Nazwy geograficzne mogą znaleźć się w polach na planszy i stanowić część zadań.

8.6.2.

Na zajęciach matematycznych uczniowie, wykorzystując dostępną im wiedzę, zbiory zadań, podręcznik do klasy VI szkoły podstawowej i zeszyty, będą opracowywać zadania matematyczne do gry. Treść zadań powinna mieć związek z charakterem gry, a więc nawiązywać do tematyki morskiej i wyspiarskiej. Do wszystkich zadań uczniowie tworzą klucz z rozwiązaniami.

Mogą to być zadania typu: Oblicz, ile razy marynarze statku posiadający 2 szalupy powinni udać się na ląd, aby przetransportować 50 skrzyń złota, podczas gdy na jednej łódce można przewieźć maksymalnie 3 skrzynie? Można poprosić uczniów, aby

zastanowili się, jakich obliczeń powinny dokonać osoby znajdujące się na wyspie. Istotne jest, aby późniejsze rozwiązywanie zadań nie zajęło graczom więcej niż kilka minut. Za nieudzielenie odpowiedzi lub błędną odpowiedź uczeń nie uzyskuje punktów. Uczniowie mogą skorzystać również z opcji „pomocnej dłoni”. Każdy z uczestników gry ma do wykorzystania 3 takie karty dające mu możliwość poproszenia przyjaciela (kolegi lub koleżanki z klasy) o podpowiedź/udzielenie odpowiedzi za niego. Na końcu planszy znajduje się skrzynia ze skarbami stanowiąca nagrodę dla każdego gracza, który ukończył grę. W warunkach lekcji zdalnej uczniowie opracują polecenia do gry, korzystając z funkcji dzielenia się obrazem podczas pracy w swoich grupach w *breakout rooms*.

8.6.3.

Na zajęciach z języka włoskiego uczniowie na stworzonych wcześniej planszach-mapach (w zakresie zajęć geograficznych) podpisują w języku włoskim elementy ukształtowania terenu, np. morze, góry, rzeka itp. Przy tym zadaniu mogą korzystać ze słowników, map, atlasów w języku włoskim oraz zasobów internetu i aplikacji (pod nadzorem nauczyciela). Układają również zadania dotyczące znajomości języka włoskiego, ale znajdujące się w obrębie tematyki wyspy skarbów. Może to być zadanie wymagające zapytania o drogę, udzielenia wskazówki, podziękowania, zaproszenia itp. Może być to także proste polecenie w języku włoskim wymagające od ucznia reakcji i właściwego wykonania zadania, np. Idź 10 kroków prosto, skręć w lewo, tam znajdziesz strumyk, umyj w nim twarz (pantomima). Jeżeli uczeń ma problemy w poruszaniu się, może wybrać swojego „awatara” w postaci innej osoby, która będzie ściśle wykonywała polecenia, jakie mu wyda w języku polskim (tłumaczenie polecenia).

Mogą pojawić się też zagadki w języku włoskim wymagające od gracza odgadnięcia, o jaki wyraz chodzi, np. Ta rzecz służy do odpoczynku albo do spania. Aby na niej wypocząć, potrzebujesz dwóch drzew (hamak). Polecenia na karteczkach mogą być opatrzone ilustracjami, co ułatwi dzieciom z afazją lub ADHD skoncentrowanie się na treści polecenia. W przypadku uczniów z dysfunkcją wzroku ilustracje powinny być dostosowane do ich indywidualnych potrzeb, inną opcją jest przeczytanie wybranego polecenia uczniowi. Przy zadaniach otwartych można stworzyć uczniom możliwość wyboru zadania trudniejszego z dodatkowej puli, np. oznaczonej plusem. Uczniowie zdolni mogą wykonać kilka dodatkowych kart jako zadanie trudne, np. za 7 punktów. Stworzy to szansę uczniom zdolnym do podzielenia się swoją wiedzą i umiejętnościami, ale również wyboru trudniejszych pytań podczas gry. Każdy uczeń może taką kartę wybrać i spróbować rozwiązać zaproponowane zadanie. Gdyby okazało się ono zbyt trudne, tak jak w przypadku pozostałych zadań, może skorzystać z „pomocnej dłoni”, czyli podpowiedzi.

W przypadku lekcji zdalnej uczniowie opracują polecenia gry, korzystając z funkcji dzielenia się obrazem podczas pracy w swoich grupach w *breakout rooms*.

8.7. Prezentacja wyników

W wyniku pracy uczniów zostaną stworzone gry dydaktyczne. Uczniowie uczestniczący w projekcie oraz zaproszeni uczniowie z innych klas mogą wziąć udział w grze. Uczniowie rzucają kostką i ustawiają swojego pionka na polu wskazanym przez liczbę oczek wylosowanych za pomocą kostki do gry. Jeżeli na polu znajduje się symbol pytania lub zadania, uczeń odczytuje to pytanie lub to zadanie, biorąc kartę z odpowiedniego stosu.

Stosy z zadaniami dla ułatwienia mogą składać się z kartoników o innej kolorystyce. Inne pola będą oznaczały zadania z matematyki, włoskiego i geografii. Każdy z uczniów uzyskuje 3 „pomocne dłonie”, czyli karty, które może wykorzystać, gdy nie zna odpowiedzi. Może poprosić o pomoc wybraną osobę z klasy. W ten sposób zarówno uczniowie z trudnościami w nauce, jak i zdolniejsi będą mogli wykonać zadania. Klucze do zadań znajdują się u nauczyciela, który rozwiązuje kwestie sporne. Przebieg gry nadzoruje jeden z uczniów z grupy, która daną wersję gry stworzyła. Pytania między grami stworzonymi w różnych grupach nie powtarzają się, dzięki czemu uczniowie mogą zagrać w więcej gier. Jednakże zakres treści materiału będzie podobny, w związku z czym uczniowie mogą utralać wiedzę i zauważyć swój postęp.

W grze nie ma przegranych. Każdy uczeń zdobywa skarb, kończąc grę z różną liczbą punktów; w zależności od tej liczby „otrzymuje” klucz do skrzyni ze skarbami. Warto podkreślić, że skarbem, jaki otrzymują uczniowie, jest wiedza i umiejętności, które zdobyli podczas przygotowania gry i zagrania w grę wykonaną przez pozostałych uczestników projektu.

8.8. Ewaluacja

Ewaluacją projektu będzie już samo zgranie w grę. Uczniowie będą mogli porównać swoją grę z grami kolegów. Na koniec turnieju gier uczniowie oceniają za pomocą karteczek samoprzylepnych grę planszową, która najbardziej im się podobała. Obok wybranej gry kładą swoją kartkę. Ocenie można dodatkowo poddać np. najciekawsze pytania lub estetykę wykonania planszy.

Uczniowie, grając w gry i zdobywając punkty, będą mogli zaobserwować zasób swojej wiedzy z języka włoskiego, geografii oraz matematyki. Dodatkowo uczniowie wypełnią po zakończonej prezentacji arkusz autoewaluacji, w którym odpowiedzą na pytania dotyczące projektu.

9. Regulamin/kontrakt

Istotne jest, aby kontrakt był jasny i zrozumiały dla uczniów. Powinien być sformułowany w krótkich, prostych zdaniach. Kontrakt może dodatkowo być wzbogacony o ilustracje – drobne rysunki, które w sposób wizualny będą wiązały się z prezentowanymi treściami. Kontrakt, który zostanie zaprezentowany uczniom, powinien zawierać następujące treści:

Tytuł projektu: *Wyprawa po skarb*

Cele ogólne: rozwijanie umiejętności współpracy w grupie, podejmowania decyzji i odpowiedzialności za projekt. Poszerzenie wiedzy w zakresie słownictwa w języku włoskim dotyczącego ukształtowania terenu, elementów geografii Włoch i rzeźby tereny, a także zadań matematycznych.

Odbiorcy projektu: uczniowie VI–VII klasy szkoły podstawowej.

Treści projektu: język włoski, geografia, matematyka.

Termin rozpoczęcia i zakończenia projektu: początek października – początek grudnia.

Uczestnicy projektu: uczniowie klasy VI–VII szkoły podstawowej.

Koordinator projektu: nauczyciel języka włoskiego.

Zobowiązania: nauczyciel jest koordynatorem zadań oraz sprawuje funkcje doradczą. Natomiast uczniowie biorą współodpowiedzialność za przebieg i efekt końcowy projektu.

Prawa: każdy uczeń otrzyma pozytywną ocenę za udział w projekcie oraz ocenę kształtującą w formie indywidualnej informacji zwrotnej zawierającej opis mocnych stron ucznia, jego postępów i działań. Ocena opisowa może zawierać także wskazówki dotyczące dalszej pracy ucznia.

Data zawarcia kontraktu: początek października.

Podpisy: nauczycieli oraz uczniów.

10. Ocenianie

Uczniowie biorący udział w projekcie otrzymają pozytywną ocenę sumującą z poszczególnych przedmiotów. Jednakże najistotniejszym elementem oceny będzie informacja zwrotna przygotowana dla każdego ucznia w oparciu o jego zasoby, mocne strony, zaangażowanie, współpracę w grupie, koleżeńskie zachowanie, terminowe wykonywanie prac.

Ocenianie kształtujące wspiera rozwój uczniów, motywuje do dalszej nauki, wskazuje dzieciom ich mocne strony budując ich wiarę we własne możliwości.

11. Ewaluacja

Nauczyciel na zakończenie projektu przeprowadza wśród uczniów ewaluację. Nauczyciel zadaje dzieciom pytania:

- Czy temat projektu był dla Ciebie ciekawy?
- Czy podobało ci się opracowywanie gry?
- Czy w przyszłości wzięłbyś/wzięłabyś udział w projekcie edukacyjnym?

Uczniowie otrzymują trzy kolorowe karteczki. Udzielają odpowiedzi poprzez podniesienie właściwej karteczki. Zielona oznacza, że uczeń jest bardzo zadowolony, żółta – że były pewne elementy, które nie do końca mu odpowiadały lub mogły sprawiać mu trudność, czerwona – że nie jest zadowolony lub że zadania były za trudne.

12. Materiały pomocnicze:

- mapy, atlasy Włoch, encyklopedia w wersji tradycyjnej oraz elektronicznej;
- dostęp do internetu i komputer;
- słowniki polsko-włoski, tematyczne, obrazkowe;
- arkusze papieru, materiały piśmiennicze, kredki, farby do wykonania mapy skarbów;
- zbiory zadań matematycznych, podręcznik i zeszyt do matematyki;
- pionki i kostki do gry;
- karteczki do ewaluacji koleżeńskiej;
- pytania autoewaluacji przygotowane przez nauczyciela oraz komplet trzech karteczek w trzech kolorach (czerwony, żółty, zielony) dla każdego ucznia.

13. Komentarz metodyczny

Projekt można przeprowadzić z uczniami częściowo w ramach zajęć z języka włoskiego, zwłaszcza że program przewiduje zajęcia bazujące na słownictwie wskazanym w programie języka włoskiego: świat przyrody/krajobraz.

Praca metodą projektu daje możliwość zaangażowania wszystkich dzieci, które chcą wziąć w nim udział. Sprzyja temu praca w grupach. Poszczególne zadania oraz ich trudność należy dostosować do zainteresowań oraz możliwości dzieci.

W zakresie geografii uczniowie mogą poszukiwać informacji w różnych źródłach: atlasy, mapy, zasoby internetu (pod nadzorem nauczyciela). Podobnie z matematyki i języka włoskiego uczniowie szukają informacji w słownikach, zbiorach zadań, a także mogą korzystać z zasobów biblioteki szkolnej oraz internetu (zawsze pod nadzorem nauczyciela lub rodzica).

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*, Warszawa: ORE.

Rutkowska E., 2022, *Italiano per gioco. Program nauczania języka włoskiego dla II etapu edukacyjnego wprowadzanego jako I język obcy w klasach IV–VIII SP oraz jako II język obcy w klasach VII–VIII SP*, Warszawa: ORE.

Rutkowska E., Klimek B., Miszta A., 2022, *Italiano per gioco. Poradnik metodyczny do programu nauczania języka włoskiego dla II etapu edukacyjnego wprowadzanego jako I język obcy w klasach IV–VIII SP oraz jako II język obcy w klasach VII–VIII SP*, Warszawa: ORE.

Emilia Rutkowska – magister filologii włoskiej. Nauczycielka języka włoskiego w Gimnazjum i Liceum Ogólnokształcącym Umiejętności Twórczych, Publicznym Liceum Ogólnokształcącym Politechniki Łódzkiej. Od 2009 roku lektor języka włoskiego, m.in. w Centrum Językowym Politechniki Łódzkiej oraz Ośrodka Doskonalenia Języków Obcych Language Station w Zgierzu. Inicjatorka corocznego Ogólnopolskiego Festiwalu Piosenki Włoskiej „San Sopocka Remo” w Centrum Zajęć Pozaszkolnych nr 2 w Łodzi. Administratorka i inicjatorka grupy „Italiano con Piacere” mającej za cel wspierać proces dydaktyczny.