



## Don Kichot i poszukiwacze przygód w wirtualnym świecie

Agnieszka  
Kostrzak-Kirylak

# Scenariusz interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego do języka hiszpańskiego dla I etapu edukacyjnego (klasy I–III 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: Renata Rychlicka, 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

Don Kichot i poszukiwacze przygód w wirtualnym świecie

## 2. Osoby prowadzące projekt

### 2.1. Koordynator

Nauczyciel języka hiszpańskiego – NJH

### 2.2. Pozostali

Nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej – NEW

Nauczyciel informatyki – NI (jeżeli w danej szkole jest to inna osoba niż nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej).

## 3. Ramy czasowe

### 3.1. Początek projektu

Projekt jest przewidziany do realizacji w drugim semestrze. Cały projekt składa się z sześciu etapów, dlatego można go rozpocząć w marcu.

### 3.2. Zakończenie projektu

Zakończenie projektu jest przewidziane na obchody Światowego Dnia Książki, przypadającego na 23 kwietnia.

## 4. Cele projektu

Nadrzędnym celem ogólnym projektu jest rozwój sprawności językowych w zakresie tematów związanych z określaniem samopoczucia, nazywaniem emocji oraz znajomości elementów kultury hiszpańskiej. Zgodnie z założeniami programu *Entre amigos*, projekt został przewidziany w taki sposób, by wpisać się w koncepcję konstruktywizmu, zakładającą zaangażowanie ucznia w proces uczenia się. Lekcje języka hiszpańskiego prowadzone będą zgodnie z podejściem komunikacyjnym, z naciskiem na stopniowe rozwijanie u uczniów umiejętności rozumienia, mówienia, czytania oraz pisania w języku hiszpańskim. Dzięki wykorzystaniu metody projektu zostaną również osiągnięte cele związane z kształtowaniem zamiłowania do literatury oraz rozwijaniem inteligencji emocjonalnej uczniów. Projekt poszerza treści nauczania przewidziane w podstawie programowej dla tego etapu edukacyjnego, poprzez wprowadzenie nowej postaci literackiej.

### 4.1. Cele szczegółowe. Uczeń:

- potrafi określić swoje samopoczucie: *estoy bien, estoy feliz, estoy contento(-a), estoy alegre, estoy asustado(-a), estoy triste, tengo miedo*;
- stosuje wybrane formy gramatyczne czasowników *estar* i *ser, tener* w ramach wyuczonych zwrotów;
- uczeń opisuje wygląd postaci, posługując się 3 wybranymi określeniami: *alto, bajo, gordo, flaco, joven, mayor, alegre, triste, simpático, loco*;
- nazywa elementy świata baśniowego: *rey, reina, caballero, dama, palacio, mago, gigantes, monstruo, dragón*;
- rozwija zamiłowanie do obcowania z literaturą, poznając postać Don Kichota;
- potrafi określić położenie Hiszpanii na mapie;

- ćwiczy koncentrację, słuchając z uwagą opowiadania po hiszpańsku;
- reaguje na polecenia wydawane w języku hiszpańskim.

## 5. Treści kształcenia

Projekt interdyscyplinarny *Don Kichot i poszukiwacze przygód w wirtualnym świecie* został przygotowany do zrealizowania treści sformułowanych w podstawie programowej (Dz. U. 2017, poz. 356 z późn. zm.). Nawiązuje do realizacji wymagań w zakresie tematów: *Ja i moi bliscy, Moje samopoczucie, Świat baśni i wyobraźni* w obrębie bloków tematycznych zaproponowanych w programie nauczania *Entre amigos*.

Projekt został przygotowany w taki sposób, by zawierał treści odpowiednie dla edukacji polonistycznej, przyrodniczej, plastycznej, informatycznej oraz przede wszystkim nauczania języka obcego.

### 5.1. Język hiszpański

#### Treści ogólne

Uczniowie posługują się podstawowym zakresem środków językowych umożliwiających porozumiewanie się w ramach bloków tematycznych *Moje miejsce zamieszkania* oraz *Moje ciało, Sport i sposoby spędzania wolnego czasu*, przewidzianych w programie nauczania. Uczniowie reagują na polecenia i rozumieją ogólny sens tekstu wspieranego obrazem i dźwiękiem. Uczniowie powtarzają wyrazy i proste zdania, tworzą bardzo proste i krótkie wypowiedzi według wzoru. Uczniowie przepisują pojedyncze wyrazy i zwroty. Uczniowie reagują werbalnie i niewerbalnie na polecenia.

#### Treści szczegółowe

Uczniowie używają podstawowych zwrotów grzecznościowych, form powitania i pożegnania. Uczniowie używają poprawnych form gramatycznych czasowników: *estar, ser, gustar, llamarse* w ramach utrwalonych zwrotów. Uczniowie określają swoje samopoczucie: *está alegre, está triste, está mal*. Opisują postaci: *es joven/mayor, es guapo/feo, es delgado/gordo, es alto/bajo*. Poznają słownictwo ze świata baśni: *rey, reina, caballero, dama* oraz słownictwo nawiązujące do treści utworu o Don Kichocie: *molinos de viento, caballo, burro, mago, gigantes*.

### 5.2. Edukacja polonistyczna

Uczniowie poznają nowego autora (Miguela de Cervantesa) i jego dzieło (*Przemysłny szlachcic Don Kichot z Manczy*). Poznają, czym był etos rycerski oraz średniowieczny romans rycerski. Wskazują elementy stroju rycerza, opowiadają, jak wyglądało pasowanie na rycerza. Posługują się takimi określeniami jak: odwaga, honor, siła, dama serca, władca, rycerz, wytwór wyobraźni. Nazywają emocje i uczucia: radość, smutek, strach, lęk, wstyd, zaskoczenie, zawiedzenie, fascynacja, radość.

### 5.3. Edukacja przyrodnicza

Uczniowie określają położenie swojej miejscowości na mapie Polski. Uczniowie poszerzają treści przewidziane w podstawie programowej, określając położenie Hiszpanii na mapie świata. Rozumieją i posługują się następującymi terminami: Europa, kontynent, kraj, Polska, Hiszpania, Półwysep Iberyjski, stolica, Madryt, król.

#### 5.4. Edukacja plastyczna i techniczna

Uczniowie przygotowują wiatraki manczyjskie. W tym celu wydierają, wycinają, składają, przylepiają, wykorzystując gazetę, papier kolorowy, karton, ścinki, wykonują prace przy pomocy farb lub flamastrów. Uczniowie wykonują przedmioty użytkowe, w tym dekoracyjne i modele techniczne z zastosowaniem połączeń nierozłącznych: sklejanie klejem, sklejanie taśmą itp. Ponadto uczniowie wyjaśniają znaczenie oraz konieczność zachowania ładu, porządku i dobrej organizacji miejsca pracy ze względów bezpieczeństwa.

#### 5.5. Edukacja społeczna

Uczniowie wyjaśniają, iż wszyscy ludzie posiadają prawa i obowiązki. Uczniowie zastanawiają się nad znalezieniem sposobu rozwiązania konfliktu zgodnie z przyjętymi normami i zasadami. Uczniowie oceniają postępowanie swoje i innych osób, odnosząc się do poznanych wartości.

#### 5.6. Edukacja informatyczna

Uczniowie posługują się komputerem przy wykonaniu zadania związanego ze stworzeniem kaligramów i ich wydrukowaniem.

### 6. Charakterystyka odbiorców

Odbiorcami projektu są uczniowie klasy I. Uczniowie siedmio-, ośmio-, a czasem nawet sześćioletni, dopiero przyzwyczajają się do zasad obowiązujących w szkole i systematycznej nauki, toteż najchętniej i najlepiej uczą się poprzez zabawę, podczas której wykorzystywana jest metoda reagowania całym ciałem TPR (ang. *Total Physical Response* tzw. hiszp. *Respuesta Física Total*). Dla wielu uczniów rozpoczęcie nauki w szkole jest pierwszą okazją do kontaktu z językiem hiszpańskim i kulturą Hiszpanii. Uczniowie zatem powoli oswajają się z nowym językiem, krajem, jego odrębną kulturą i tradycjami. Poznają podstawowe informacje na temat Hiszpanii. Próbuje reagować na komunikaty usłyszane po hiszpańsku oraz podejmują próby formułowania krótkich zdań. Nie odczuwają jeszcze motywacji wewnętrznej do nauki języka hiszpańskiego, dlatego warto w taki sposób prowadzić zajęcia, by zaciekać uczniów poznawaną kulturą. Wielu uczniów dopiero zaczyna samodzielnie czytać w języku ojczystym, dlatego najczęściej nie ma sprecyzowanych preferencji czytelniczych. Trudno się spodziewać, by uczniowie w klasie I znali postać Don Kichota. Realizacja poszczególnych zadań, w których uczniowie będą mogli wykorzystać np. uzdolnienia plastyczne czy umiejętności informatyczne, przyczyni się do osiągnięcia przez grupę sukcesu w postaci efektu końcowego, co wpłynie na podniesienie ich samooceny. Wszystkie dzieci będą mogły rozwinąć kompetencje cyfrowe i umiejętności zastosowania nowych technologii podczas tworzenia kaligramów.

#### 6.1. Typ szkoły

Projekt interdyscyplinarny został przewidziany dla szkoły podstawowej.

#### 6.2. Wiek uczniów

Projekt interdyscyplinarny został przewidziany dla odbiorców w wieku 7–8 lat.

#### 6.3. Klasa

Projekt interdyscyplinarny został przewidziany dla klasy I.



## 6.4. Zróźnicowanie potrzeb i umiejętności

Uczniowie klasy I mogą nie być jeszcze świadomi swoich mocnych i słabych stron. Uważny nauczyciel podczas codziennej pracy z uczniami zaobserwuje, które dziecko wykazuje trudności w opanowaniu kształtowanych umiejętności i będzie starał się tak dostosować formy pracy, by każdy uczeń mógł osiągnąć sukces edukacyjny. U dzieci w tym wieku dopiero rozwija się inteligencja emocjonalna. Niektóre dzieci będą mieć problem z rozpoznaniem i nazwaniem swoich emocji, dlatego trudno im będzie ocenić, czy ich reakcje, sposób zachowania się w danej sytuacji spełniają oczekiwania społeczne. Może się zdarzyć, że w grupie będzie uczeń wykazujący trudności w rozpoznawaniu emocji, odczuwaniu empatii, ale także we współpracy w grupie, zaangażowaniu na równi z pozostałymi uczniami. Zadaniem nauczyciela będzie więc obserwacja takiego ucznia pod kątem zagrożenia trudnościami edukacyjnymi. Podczas realizacji projektu uczniowie będą mieć możliwość rozwijania kompetencji miękkich związanych ze współodczuwaniem oraz współpracą w grupie. Dzieciom w tym wieku najłatwiej jest identyfikować się z daną postacią, bohaterem literackim. Zwłaszcza dzieci na co dzień wycofane, zamknięte w sobie będą mogły poznać bohatera, który zmagą się z podobnymi trudnościami.

## 6.5. Inne cechy odbiorów

Większość dzieci wychowuje się, żyjąc w dwóch równoległych światach – rzeczywistym i wirtualnym. Jest to związane z rozwojem technologii, stylem życia, a także nauczaniem zdalnym. Dzieci coraz więcej godzin spędzają przed monitorem bądź wpatrzony w ekran telefonu. Robią to zarówno do celów edukacyjnych, jak i dla rozrywki. W chwilach nudy niewiele dzieci sięgnie po książkę, wybierając coraz częściej tanią rozrywkę w postaci gry i zanurzenia się w wirtualnym świecie. Dzieci na wczesnym etapie rozwoju potrafią spędzać każdego dnia (sic!) nawet po kilka godzin (sic!), wcielając się w role swoich awatarów. Biorąc pod uwagę wiek uczniów, wpływ świata wirtualnego na rozwój dziecka jest nieunikniony. Nieraz można spotkać siedmio-, ośmio – a nawet dziesięciolatka, który niestosownie odzywa się do innych, także starszych, albo którego zachowanie odbiega od przyjętych norm, ponieważ ma on wypaczony obraz rzeczywistości oraz brakuje mu empatii. Jest to konsekwencją zanurzenia w wirtualnym świecie, gdzie normy społeczne wydają się nie obowiązywać. Można powiedzieć, że niektóre dzieci chodzą z głową w grze, z której przenoszą modele zachowania do świata realnego. Widać to w sposobie reagowania, wypowiedziach i zachowaniu, które na co dzień takie dziecko reprezentuje w świecie gry, myśląc, że są one akceptowane w prawdziwym życiu. Projekt ma na celu uświadomienie dzieciom różnicy między zasadami obowiązującymi w świecie rzeczywistym a wirtualnym. Posłużą nam do tego postaci Don Kichota, bohatera literackiego, który również miał problemy z odróżnieniem prawdziwego świata od wytworów własnej wyobraźni.

## 7. Formy i metody realizacji projektu

### 7.1. Formy pracy

W trakcie realizacji projektu będą stosowane różne formy pracy. Praca z całą klasą będzie miała miejsce podczas prezentowania fabuły powieści, opisywania postaci Don Kichota i Sanczo Pansy. Praca w grupie będzie mieć miejsce podczas pasowania na rycerzy i odgrywania scenek. W pierwszym przypadku uczniowie zostaną podzieleni ze względu na płeć (dziewczynki będą damami dworu, a chłopcy rycerzami). Natomiast

podczas pracy metodą dramy uczniowie zostaną podzieleni losowo na grupy. Wykonując kaligramy, uczniowie będą pracować w parach.

## 7.2. Metody pracy – realizacja celów wychowawczych

Podstawową metodą będzie metoda projektu. Jednakże na poszczególnych etapach realizacji projektu będą stosowane także metody takie jak:

- metoda podawcza – nauczyciel zapozna uczestników z podstawowymi informacjami dotyczącymi położenia geograficznego Hiszpanii (wykorzystanie ICT – od ang. *information and communication technologies*);
- metoda narracyjna – nauczyciel wykorzysta opowiadanie, by przedstawić fabułę dzieła literackiego i przygody Don Kichota;
- elementy metody AICLE (hiszp. *Aprenbizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras*) – uczniowie obejrzą animowaną adaptację utworu literackiego, jednak nastąpi to po omówieniu fabuły utworu w języku polskim;
- metoda praktyczna – uczestnicy będą wykonywać prace plastyczne i kaligramy (wykorzystanie ICT);
- metoda naturalna – podczas wykonywania prac plastycznych nauczyciel podaje proste polecenia w języku hiszpańskim;
- metoda RFT (ang. *Relational Frame Theory*) – zabawa w odnajdywanie nowych znaczeń w przedmiotach znajdujących się w klasie;
- metoda heurystyczna – burza mózgów – dzieci podają propozycje najważniejszej osoby w Hiszpanii, dzieci podają przykłady obrazujące znaczenie związków frazeologicznych;
- metoda dramy – odgrywanie scenek obrazujących sytuacje konfliktowe.

Podczas stosowania wyżej wymienionych metod i form pracy nauczyciel dostosowuje je do indywidualnych potrzeb ucznia ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE).

## 8. Sposób realizacji projektu edukacyjnego

### 8.1. Zainicjowanie projektu

Projekt rozpocznie się w drugim semestrze nauki, najlepiej w marcu, po wcześniejszym uzgodnieniu tego z nauczycielem edukacji wczesnoszkolnej. Jeżeli w danej klasie uczą także nauczyciele innych przedmiotów (np. plastyki bądź informatyki), należy uzgodnić termin rozpoczęcia projektu także z nimi.

### 8.2. Spisanie regulaminu

Nauczyciel języka hiszpańskiego przygotowuje regulamin, który będzie obowiązywał podczas trwania całego projektu. Będą to zasady sformułowane po hiszpańsku, odnoszące się do zachowania podczas zajęć. Regulamin zostaje zaprezentowany dzieciom i szczegółowo omówiony podczas drugiego etapu. Ze względu na to, że w klasie I uczniowie dopiero przyzwyczajają się do sformułowań po hiszpańsku, ważne jest szczegółowe omówienie obowiązujących zasad zarówno po hiszpańsku, jak i po polsku. Regulamin zostanie przedstawiony w formie graficznej, a każdej z zasad towarzyszyć będzie obrazek przedstawiający dziecko i nawiązujący do danej zasady, np. *Levantamos la mano* – postać siedzącego dziecka z podniesioną ręką.

Przykładowe zasady

1. *Nos saludamos: ¡buenos días!, ¡hola!*
2. *Escuchamos a la maestra.*
3. *Levantamos la mano.*
4. *Ayudamos a los demás.*
5. *Nos despedimos: ¡hasta luego!*

Po omówieniu każdej z zasad regulaminu jego graficzne przedstawienie zostanie wyeksponowane np. na tablicy korkowej lub drzwiach klasy. Dodatkowo nauczyciel przygotowuje obrazek przedstawiający kwiatek z tyłoma płatkami, ilu jest uczestników projektu. Każde dziecko będzie mogło napisać swoje imię na wybranym płatkach kwiatka, przez co potwierdzi, że rozumie i akceptuje zasady regulaminu. Po zaakceptowaniu regulaminu przez uczniów kwiatek zostanie przypięty lub doklejony do regulaminu. W trakcie realizacji projektu nauczyciel może odwoływać się do zasad sformułowanych w regulaminie.

### 8.3. Wybór tematu

Jako że projekt jest przewidziany dla etapu wczesnoszkolnego, dzieci nie będą jeszcze w stanie wybrać tematu samodzielnie. Dlatego też nauczyciel języka hiszpańskiego proponuje temat i razem z dziećmi omawia szczegółowo, czego dotyczy projekt. Dzięki temu uczniowie od samego początku wiedzą, czego mogą się spodziewać i jak będzie wyglądała realizacja projektu. NJH proponuje dzieciom poznanie przygód postaci literackiej – Don Kichota.

### 8.4. Podział na grupy

Na etapie IV nauczyciel proponuje uczniom stworzenie i odegranie scenki przedstawiającej sytuację konfliktową między uczniami. Wtedy też następuje podział na 2 grupy. Uczniowie zostają przydzieleni do danej grupy poprzez wylosowanie elementu odpowiedniego koloru. Nauczyciel podkreśla rolę współpracy i koleżeństwa.

### 8.5. Przygotowanie harmonogramu pracy i podział zadań

Nauczyciel NJH, w porozumieniu z pozostałymi nauczycielami uczestniczącymi w projekcie, opracowuje harmonogram pracy. Na I etapie uczestnicy dowiadują się, na czym polega praca metodą projektu, omawiane są warunki dobrej współpracy oraz przedstawia się cele, które osiągną uczestnicy. Następnie (etap II) nauczyciel przedstawia uczestnikom regulamin zawierający zasady, których uczniowie zobowiązują się przestrzegać. Uczniowie dowiadują się także, że projekt w dalszej części będzie podzielony na następujące etapy:

- ETAP III – Poznajemy błędnego rycerza Don Kichota – lekcja prowadzona przez NJH.
- ETAP IV – Walka z wiatrakami i walka z emocjami – lekcja prowadzona przez NJH.
- ETAP V – Życie to nie gra komputerowa – lekcja prowadzona przez NEW.
- ETAP VI – Zajęcia w klasie komputerowej – stworzenie kaligramu – lekcja prowadzona przez NI lub NJH.
- ETAP VII – Stworzenie pracy plastycznej i przygotowanie wystawy – lekcja prowadzona przez NJH.



## 8.6. Realizacja projektu

### ETAP III – lekcja prowadzona przez NJH

Ze względu na to, że uczniowie uczą się języka hiszpańskiego zaledwie od kilku miesięcy, nadal oswajają się z odmienną wymową, językiem i kulturą. W częściach poświęconych przybliżeniu fabuły powieści Cervantesa i przedstawieniu postaci nauczyciel będzie posługiwał się językiem polskim, wplatając proste zdania lub słowa po hiszpańsku.

Głównym celem tego etapu jest poznanie postaci literackiej oraz rozwijanie umiejętności słuchania z uwagą, także tekstu w języku obcym.

Nauczyciel inicjuje z dziećmi rozmowę na temat literatury. Pyta, czy dzieci lubią czytać książki, pyta o ulubionych bohaterów literackich. Dzieci formułują swobodne wypowiedzi w języku polskim. Następnie nauczyciel zadaje to samo pytanie po hiszpańsku, sugestywnie wskazując na książkę: *¿Kasia, te gusta leer? Sí/no ¿Cual es tu libro favorito? Mi libro favorito es „Karolcia”. ¿Cuál es tu protagonista favorito? Es Detektyw Pozytywka*. Następnie nauczyciel tłumaczy, że dzięki temu projektowi dzieci poznają hiszpańskiego bohatera literackiego znanego na całym świecie. Będzie nim błędny rycerz Don Quijote, bohater powieści napisanej przez Miguela de Cervantesa. Nauczyciel wymienia imię bohatera po hiszpańsku i zwraca dzieciom uwagę na to, że w języku polskim funkcjonują dwie poprawne formy wymowy i zapisu. Zapisuje na tablicy: *Don Kichot* oraz *Don Kiszot*.

Nauczyciel powtarza, że jest to hiszpański bohater literacki, kieruje więc uwagę dzieci na Hiszpanię. Pyta, gdzie leży Hiszpania. Pytanie zadaje po polsku, a następnie po hiszpańsku: *¿Dónde está España?* Pokazuje, gdzie na mapie świata leży Hiszpania. Nauczyciel posługuje się globusem lub mapą, ewentualnie może wykorzystać tablicę interaktywną i aplikację Google Earth. Nauczyciel dba o to, by dziecko ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi siedziało odpowiednio blisko mapy, globusa czy monitora. Następnie dzieci odczytują z mapy przykładowe nazwy miast i miejscowości hiszpańskich. Pamiętając o uczniach uzdolnionych, nauczyciel może poszerzyć treści przewidziane w podstawie programowej, zwracając uwagę dzieci na Madryt i podkreślając, że jest to stolica Hiszpanii. *Madrid es la capital de España. ¿Cómo se llama la capital de España? ¿Se llama Warszawa? No, se llama Madrid*.

Następnie nauczyciel kieruje uwagę dzieci na postać króla, zadając pytanie, kto jest najważniejszą osobą w Hiszpanii. Dzieci w ramach burzy mózgów odpowiadają swobodnie. Po serii odpowiedzi nauczyciel pokazuje dzieciom zdjęcie króla Filipa. Przykładowe zdjęcie króla można znaleźć po wpisaniu w dowolnej wyszukiwarce internetowej hasła: *rey Felipe VI. Este es el rey de España. Se llama Felipe VI. Es la persona más importante en España. ¿Cómo se llama el rey de España? Se llama Felipe*. Następnie przy zastosowaniu metody narracyjnej nauczyciel opowiada dzieciom o tym, że w Hiszpanii od wieków panował król (lub królowa), dawniej miał on swoich rycerzy i damy dworu, które mieszkaly z nim w pałacu. Rycerze charakteryzowali się odwagą i męstwem, a damy były eleganckie, łagodne i towarzyszyły królowej. Rycerze przemierzali kraj, walcząc z wrogami króla i broniąc jego honoru. Opowiadanie jest prowadzone w języku polskim, jednak przeplatane jest prostymi zdaniami wypowiedzianymi po hiszpańsku, np. *El rey vive en un palacio*. Opowiadając, nauczyciel wspomaga się przygotowanymi wcześniej kartami typu *flashcards*, dzięki którym uczniowie poznają

słowa takie jak: *rey, reina, caballero, dama, palacio, caballo, molino, campesino*. Materiały wizualne powinny zostać przygotowane z uwzględnieniem potrzeb dzieci ze SPE, czyli w kontrastujących kolorach, ze słowami napisanymi wyraźną czcionką.

Nauczyciel przechodzi do przybliżenia dzieciom powieści o Don Kichocie. Dobrze, aby nauczyciel był w posiadaniu bądź samej powieści, bądź adaptacji przeznaczonej dla dzieci i odnosił się do tekstu lub pokazywał ilustracje. Wtedy nauczyciel może zacząć od zdania: *Vamos a leer un libro. Esto es un libro. Cuenta la historia de Don Quijote*. Jeżeli tak nie jest, może wydrukować dostępne w internecie obrazki ilustrujące poszczególne postaci i sceny z powieści, które także posłużą jako *flashcards*. Można zainspirować się materiałami udostępnianymi na przeróżnych blogach – przykładowy blog znajdziemy po wpisaniu w wyszukiwarce hasła: *sala amarilla Don Quijote proyecto infantil*.

Nadal posługując się metodą narracyjną, nauczyciel przybliży uczniom fabułę powieści.

Fabuła: Don Kichot był samotnym szlachcicem, którego jedynym zajęciem było czytanie powieści rycerskich. (Warto, by nauczyciel uświadomił dzieciom, że w czasach, w których toczy się akcja powieści, nie istnieje telewizja, nie ma komputerów, a czytanie książek jest jedną z niewielu atrakcji). Don Kichot uwielbiał opowieści o rycerzach, damach dworu, walkach ze smokami, które toczyli rycerze w obronie honoru. Był zafascynowany przygodami rycerzy opisywanymi w tych opowieściach. Świat literacki pochłonął go tak bardzo, że przestał jeść, spać, przestał wychodzić z domu, nie liczyło się dla niego życie codzienne. Do tego stopnia był zafascynowany przygodami rycerzy, że sprzedał połowę swojego majątku, by kupić kolejne powieści rycerskie. Mimo że czasy rycerskie już dawno minęły, Don Kichot marzył, by móc zostać rycerzem i przeżyć przygody podobne do tych, o których czytał w książkach. Uwierzył w to, że jego król oczekuje, by stał się rycerzem i walczył z wrogami ojczyzny, oraz że powinien bronić swojego honoru i damy swego serca. Świat, który znał z powieści, chciał przenieść do świata rzeczywistego. W tym celu zakupił starą szkapę, w której widział silnego rumaka, przygotował dla siebie zbroję, która w rzeczywistości składała się ze starych gratów, a za damę wybrał sobie Dulcyneę, która tak naprawdę była chłopką pracującą na roli. Przekonał także swojego sąsiada, którym był Sanczo Pansa, by mu towarzyszył podczas wyprawy w poszukiwaniu przygód.

Na tym etapie nauczyciel zwraca dzieciom szczególną uwagę na postaci:

- **Don Kichot (DK)** – bogaty szlachcic, który był miłośnikiem powieści rycerskich. Całym dniami przesiadywał w domu i czytał o przygodach przeróżnych rycerzy. Był zachwycony takim stylem życia. Ubzdurał sobie, że zostanie rycerzem i wyruszy w poszukiwaniu przygód, które jemu samemu przyniosą sławę podobną do sławy bohaterów, o których czytał. DK uwierzył w to, że żyje w świecie, w którym istnieją rycerze, czarnoksiężnicy, damy dworu i potwory. Nie mając prawdziwej zbroi, wykonał ją ze starych i niepotrzebnych przedmiotów, które znalazł w domu. Marzył o tym, by jakiś władca pasował go na rycerza. Był przekonany, że ma do wykonania misję, która polega na walce ze złem, potworami i bronieniu dobrego imienia swojej wybranki Dulcynei. Był przekonany, że w prawdziwym świecie obowiązują te same zasady, o których czytał w romansach rycerskich. Nie zdawał sobie sprawy, że jest w błędzie i nie chciał słuchać rad SP, który próbował mu tłumaczyć, jak jest naprawdę.

- Opis postaci: wysoki, szczupły, chudy, stary, szalony, lubiący czytać; *alto, delgado, flaco, mayor, loco, le gusta leer libros.*
- **Sanczo Pansa (SP)** – skromny sąsiad DK, wieśniak uprawiający pole. DK obiecał mu posiadłości ziemskie, dlatego zdecydował się wyruszyć w podróż wraz z nim. Próbował tłumaczyć DK, co jest prawdą, a co wytworem jego wyobraźni. Gdy DK wpadał w tarapaty, SP opiekował się nim, pielęgnował jego rany. Wierny i oddany przyjaciel, który mocno stąpa po ziemi i próbuje pomóc DK.
- Opis postaci: niski, gruby, wesóły, mądry, lubiący jeść; *bajo, gordo, alegre, listo, le gusta comer.*
- Rosynant – stara szkapa, wychudzony koń, w którym DK widzi pięknego i silnego rumaka. W rzeczywistości jest to słaby, zmęczony koń, który z trudem utrzymuje na grzbiecie swego jeźdźca.

Po przybliżeniu dzieciom poszczególnych postaci w języku polskim nauczyciel może również odtworzyć jeden z animowanych filmików dostępnych w internecie, będących adaptacją powieści. Przykłady takich adaptacji można znaleźć w serwisie YouTube na kanale Orientación Andujar pod tytułem *Cuentos infantiles: El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* lub na kanale Cuentos infantiles (ES.BedtimeStory.TV) pod tytułem *Don Quijote*. Przed odtworzeniem materiałów audiowizualnych nauczyciel informuje o tym uczniów oraz dostosowuje głośność odtwarzania do możliwości dziecka ze SPE.

Po obejrzeniu filmu nauczyciel pokazuje dzieciom kartę przedstawiającą rycerza: *Este es un caballero*. Pyta o wygląd i cechy charakteru rycerza. Dzieci zaczynają opisywać wygląd DK po polsku. Następnie nauczyciel zadaje pytania po hiszpańsku: *¿Cómo es un caballero?* Dzieci próbują opisać rycerza po hiszpańsku: *Es alto, es joven, es fuerte*. Następnie zestawia to z postacią DK, pokazując kartę przedstawiającą DK. Zadaje pytania dotyczące opisu postaci, nawiązując tym samym do słownictwa, które dzieci słyszały w odtwarzanej animacji. *¿Cómo es Don Quijote? ¿Es joven? No, es mayor ¿Es guapo? No, es feo. ¿Tiene el pelo rubio? No, tiene el pelo blanco* etc. Nauczyciel pyta, czy DK był prawdziwym rycerzem. Po opisaniu postaci DK nauczyciel analogicznie zadaje pytania o Sanczo Pansę. Dzieci, odpowiadając, opisują SP: *Es bajo, es gordo*.

Po opisaniu wyglądu bohaterów nauczyciel kieruje rozmowę w języku polskim na cechy charakteru każdego z nich. DK jest marzycielem, jest odważny, ale także jest szalony, nierozsądny. Wierzy, że w prawdziwym życiu obowiązują te same zasady, o których czytał w powieściach rycerskich. SP jest sympatyczny, roztropny, twardo stąpa po ziemi, pomaga DK. Dzieci opisują bohaterów, posługując się językiem polskim, nauczyciel zaś formułuje po hiszpańsku proste zdania. *Es simpático, es amigo de Don Quijote*. Następnie zadaje pytanie: *¿Cómo es Sancho Pansa? ¿Es simpático? ¿Es amigo de Don Quijote?* Dzieci starają się odpowiedzieć po hiszpańsku, posługując się słownictwem, którego wcześniej używał nauczyciel.

Na zakończenie tego etapu nauczyciel proponuje uczniom zabawę w pasowanie na rycerza. Nauczyciel pyta dzieci, czy same chciałyby zostać rycerzami i damami dworu oraz czy wiedzą, jak odbywa się pasowanie na rycerza. Wybiera z grupy jedną osobę, która będzie królem lub królową. Można przygotować wcześniej pomoce, które będą symbolizowały insygnia królewskie (np. długa linijka bądź kij) oraz kawałek materiału, który będzie odgrywał rolę peleryny narzuconej władcy na ramiona. Pozostałe dzieci wymyślą sobie zabawne imię (chłopcy jako rycerze, dziewczynki jako damy dworu).

Imiona mogą nawiązywać do kultury hiszpańskiej, np. Pedro z Szumiącego Lasu, Carmenita znad Błękitnego Stawu. Następnie władca dokona pasowania na rycerza, a damy dworu będą oddawały mu hołd, elegancko dygając przed władcą. Oczywiście wcześniej nauczyciel tłumaczy dzieciom, że to tylko zabawa. Podczas pasowania chłopiec klęka na jedno kolano, władca dotyka berłem jego barków i wypowiada zdanie: „Niniejszym pasuję Cię na rycerza. Bądź wierny swemu władcy i broń honoru damy swego serca, którą będzie... Beatriz z Bajecznej Dziupli” (jeżeli grupa jest zintegrowana i potrafi się bawić bez zbędnych konfliktów, można spróbować wskazać konkretną dziewczynkę). Na zakończenie zajęć dzieci otrzymują małe obrazki przedstawiające DK i SP do wklejenia do zeszytu.

#### ETAP IV – zajęcia prowadzone przez NJH

Nauczyciel NJH zaczyna od przypomnienia poprzednich zajęć i powtórzenia podstawowych wiadomości na temat DK. Pokazuje dzieciom karty, które uczniowie znają z poprzednich zajęć języka hiszpańskiego i zadaje pytanie: *¿Este es Sancho Pansa? No, es Don Quijote. ¿Es una dama? No, es un rey. ¿Es un gato? No, es un caballo.*

Następnie nauczyciel, posługując się metodą narracyjną, opowiada jedną z przygód, którą przeżył DK – walkę z wiatrakami. Ze względu na to, że w I klasie uczniowie cechują się nikłą znajomością języka hiszpańskiego, opowieść jest prowadzona w języku polskim, jednak narrację należy przeplatać pojedynczymi słowami bądź prostymi wyrażeniami po hiszpańsku. Nauczyciel może wzbogacić swoje opowiadanie ilustracjami lub przygotowaną wcześniej prezentacją, ilustrującą opowieść.

Fabula: DK wyrusza w podróż, jedzie na koniu Rosynancie, towarzyszy mu SP. Celem jego podróży jest walka za złem i obrona honoru damy swego serca. Przemierza krainę La Mancza i opowiada swemu giermkowi o tym, jaką sławą przyniesie im walka z wrogami. Nagle przerywa swój wywód, ponieważ zauważa na horyzoncie złowrogich gigantów zmierzających w ich stronę. Zachęca swego giermka do tego, by stawili czoło owym gigantom. Jednak SP nie widzi żadnych gigantów, a jedynie wiatraki młynów, które stoją w oddali. DK jednak nie słucha SP i jest przekonany, że nadeszła pora, by stoczyć walkę z gigantami. Gdy zbliżają się do owych wiatraków, zaczyna wiać wiatr, który porusza skrzydłami wiatraków. DK odbiera to jako atak gigantów i nie słucha SP, który próbuje mu wytłumaczyć, że to tylko wytwór jego wyobraźni. DK rzuca się do walki i w rezultacie zostaje poturbowany przez skrzydło wiatraka. Do samego końca pozostaje przekonany, że walczył z gigantami, które czarnoksiężnik zamienił na wiatraki.

Po zapoznaniu dzieci z treścią opowiadania nauczyciel proponuje uczniom obejrzenie adaptacji tej sceny, dostępnej na jednym z wcześniej proponowanych kanałów YouTube (elementy metody AICLE). Przed odtworzeniem materiałów audiowizualnych nauczyciel informuje o tym uczniów oraz dostosowuje głośność odtwarzania do możliwości dziecka ze SPE.

Po obejrzeniu animacji nauczyciel zadaje pytania dotyczące sceny. Co DK zobaczył na swej drodze? Co było prawdą, a co wytworem jego wyobraźni? Jak zareagował? Dlaczego DK chciał walczyć z wiatrakami? Dlaczego upierał się, że są one gigantami? Czy ta walka miała jakiś sens, czy czemuś służyła? Co w tym czasie robił SP? Próbował zrozumieć, co czuje DK, próbował tłumaczyć DK, że jest w błędzie. Czy DK słuchał

rad swego giermka? Nie, ignorował go. Jak zakończyła się dla niego ta walka dla DK? Co zrobił SP? Opiekował się DK. Jak zareagowali okoliczni mieszkańcy? Wyśmiewali się i szydzili z DK.

Celem, który nauczyciel chce osiągnąć, jest uzmysłowienie dzieciom, że DK nie rozpoznawał, co jest wytworem jego wyobraźni, a co światem rzeczywistym. Zachowywał się, jakby świat literacki był elementem rzeczywistości i działał jak bohaterowie, o których czytał w romansach rycerskich. Dlatego inni ludzie reagowali na jego zachowanie zdziwieniem, oburzeniem, a ostatecznie wyśmianiem i odrzuceniem. W tym miejscu nauczyciel zwraca uwagę dzieci na związki frazeologiczne obecne w polszczyźnie, bezpośrednio nawiązujące do tej sceny: *być donkiszotem* i *walka z wiatrakami*. Mimo że wymienione związki frazeologiczne odnoszą się do języka polskiego, jednak bezpośrednio nawiązują do kultury hiszpańskiej, dlatego warto uświadomić dzieciom, że język i kultura hiszpańska ma wpływ także na nasz język ojczysty.

Oczywiście na tym etapie edukacji nauczyciel nie będzie używał terminu „związki frazeologiczne”, jednak może zasugerować, że w języku polskim czasem słyszymy takie wyrażenia, które nawiązują do historii DK. Może zasygnalizować, że takie wyrażenia mają konkretne znaczenie i jeśli nie są zrozumiałe, można to sprawdzić w słowniku. W tym celu może skorzystać z dziećmi ze słownika języka polskiego lub słownika frazeologicznego. W pierwszej klasie dzieci jeszcze nie pracują ze słownikami, dlatego nauczyciel powinien sam odnaleźć hasła w słownikach i odczytać na głos ich wytłumaczenie. Ewentualnie może o to poprosić ucznia wyjątkowo uzdolnionego. Nauczyciel tłumaczy uczniom, że jeżeli kogoś nazywamy „donkiszotem”, uważamy, że ta osoba, która jest przekonana, że żyje w świecie, który jest nieprawdziwy, chce walczyć z nieistniejącymi potworami, przez co naraża się na niebezpieczeństwo i śmieszność ze strony otoczenia. Przykładem będzie dziecko, które próbuje zeskoczyć z budynku, ponieważ podobnie czyniło, wcielając się w bohatera w grze komputerowej. Podobnie jeżeli ktoś „walczy z wiatrakami”, oznacza to, że próbuje zrobić coś niemożliwego, co nie ma sensu. Przykładem może być dziecko bawiące się na plaży blisko morza, gdy buduje babki z piasku, a każda kolejna fala zmywa jego budowlę. Nauczyciel prosi dzieci o to, by próbowały wymyślić podobne przykłady, które zilustrują znaczenie tych związków frazeologicznych – burza mózgów.

Nauczyciel proponuje dzieciom zabawę. Dzieci rozglądają się po klasie i przy użyciu wyobraźni próbują widzieć straszne lub śmieszne rzeczy w codziennych przedmiotach. Na przykład gąbka staje się groźnym robalem. Otwarte drzwi to wrota wciągające przechodniów w głąb otchłani. Ważne są tutaj reakcje dzieci – jedne reagują przerażeniem, inne śmiechem. Kolejnym etapem zabawy będzie nazywanie emocji, które wywołują dane wyobrażenia. W zabawie nauczyciel posługuje się przygotowanymi wcześniej kartami z piktogramami przedstawiającymi poszczególne emocje, podpisanymi wyrażeniami nazywającymi te emocje: *estoy alegre*, *tengo miedo*, *estoy asustado(a)*, *estoy triste*, *estoy feliz*. Nauczyciel wskazuje na dany przedmiot i zadaje pytanie: *Kasia, ¿Qué es esto? Es un monstruo*. Nauczyciel pyta: *¿Cómo te sientes?* Uczennica odpowiada: Boję się i próbuje przedstawić tę emocję odpowiednią miną bądź gestem. Nauczyciel podnosi wtedy do góry kartę przedstawiającą piktogram oznaczający strach, na karcie napisane jest *Tengo miedo*. Jeszcze raz zadaje pytanie: *¿Cómo te sientes? Tengo miedo*. Nauczyciel odpowiada: *No es un monstruo, es una*



planta. ¿Cómo te sientes ahora? *Estoy contenta, ¡qué bien!* i podnosi do góry kartę z piktogramem przedstawiającym radość. Następnie dziecko wskazuje na inny przedmiot i pyta kolegę, co to jest. *Tomek, ¿qué es esto? Es un dragón.* Nauczyciel wtedy pyta: ¿Cómo te sientes? i pokazuje piktogram przedstawiający przestraszenie, podpisany: *Estoy asustado.* Wtedy dziecko uspokaja kolegę: *No es un dragón, es una mochila.* Wówczas nauczyciel podnosi do góry piktogram z podpisem: *Estoy contento* i zadaje pytanie: ¿Cómo te sientes? *Estoy contento.* W podobny sposób dzieci próbują nazwać kolejne stany emocjonalne. Zabawa trwa do momentu, gdy wszystkie dzieci znajdą coś śmiesznego lub strasznego w otaczających je przedmiotach i powiedzą po hiszpańsku, jak się czują. Nauczyciel dba o to, by pokazywane materiały/karty były kolorowe, a podpisy wykonane wyraźną czcionką. Dziecko z zespołem Aspergera, jeśli nie chce mówić o swoich uczuciach, może brać udział w zabawie, opowiadając o uczuciach innego ucznia, nie swoich.

Na zakończenie zajęć każde dziecko otrzymuje mały obrazek przedstawiający manczyjski wiatrak do wklejenia w zeszyte.

### **ETAP V – etap prowadzony przez NEW – te zajęcia będą w całości przeprowadzone w języku polskim.**

Na tym etapie NEW kieruje rozmowę z dziećmi na świat gier. Pyta, czy dzieci grają na komputerze, telefonie czy konsoli. Zadaje pytania, jakie są ich ulubione gry, na czym polega fabuła danej gry. Pyta, ile czasu spędzają każdego dnia na grach oraz ile czasu spędzają ich najbliżsi w wirtualnym świecie (na przykład rodzeństwo). Zadaje także pytania o zasady obowiązujące w grach i zwraca uwagę dzieci na to, czy takie zasady byłyby dopuszczalne w świecie realnym. Zastanawia się z dziećmi, czy rzeczywistość z danej gry mogłaby być światem prawdziwym, czy reguły świata wirtualnego można przenieść do prawdziwego. Następnie pyta dzieci, czy zauważyły kiedyś zachowanie u innych, które było nieodpowiednie w świecie prawdziwym, przy czym byłoby akceptowane w grze (podobieństwo do DK). Przykładem może być wymyślona sytuacja konfliktowa między uczniami, np. podczas wykonywania pracy plastycznej jeden z uczniów zniszczył pracę kolegi. Dobrze jest przeanalizować taką sytuację, zwracając uwagę na to, że w grze pewnie dwóch bohaterów z łatwością zaczęłoby walkę, posłużyłoby się jakimś rodzajem broni, ale w prawdziwym życiu takie reakcje nie są akceptowane. W sytuacji konfliktowej osoby próbują znaleźć rozwiązanie, by doprowadzić do zgody. Często osoby trzecie, na przykład koledzy lub koleżanki, próbują załagodzić sytuację, wyprowadzając z błędu (podobnie jak robił to Sanczo Pansa – nawiązanie do powieści). Dzięki temu pomagają zrozumieć uczucia innych i osoby będące w konflikcie starają się osiągnąć kompromis. W każdej sytuacji konfliktowej powinno się dążyć do zgody, a nie zwalczyć przeciwnika, jak to ma miejsce w świecie wirtualnym.

Nauczyciel proponuje dzieciom podział na dwie grupy i odegranie scenki przez każdą z nich (wykorzystanie metody dramy). Podział na grupy będzie losowy – każdy z uczniów wyciągnie z pudełka jeden z losów, którymi będą karteczki w dwóch kolorach, np. żółty albo niebieski. Uczniowie, którzy wylosowali żółtą karteczkę, będą tworzyć jedną grupę, a drugą grupę ustanowią uczniowie z niebieskimi losami. Nauczyciel podkreśla rolę współpracy w grupie i wzajemnego szacunku wobec wszystkich uczniów. Każda z grup otrzymuje dwie karty, na których dużymi literami będą wypisane nazwy emocji, np. strach i radość; złość i zadowolenie. Każda z grup wymyśla krótką

scenkę, by następnie odegrać ją przed resztą klasy. Scenka dotyczyć będzie sytuacji konfliktowej, w której uczestnicy będą najpierw odczuwali negatywne emocje (np. złość i strach). Następnie grupa zastanowi się, jak mogą pomóc pozostali koledzy i koleżanki, by rozwiązać konflikt i ostatecznie doprowadzić do tego, by cała grupa odczuwała przydzieloną im pozytywną emocję (radość i zadowolenie). Dzieci same decydują o fabule i podziale ról w ramach danej grupy. Jeżeli wśród uczestników jest uczeń z zespołem Aspergera lub uczeń wycofany, który nie chce uczestniczyć w odgrywaniu scenki, nauczyciel proponuje mu oddzielne zadanie podczas przedstawiania scenki, np. przed rozpoczęciem scenki uczeń zaprezentuje kartę z nazwą emocji, przechodząc z nią przed wyznaczoną umownie sceną. Nauczyciel może podać przykład sytuacji konfliktowej – podczas zajęć na sali gimnastycznej dzieci w parach mają odbijać piłkę, ale jedno dziecko upiera się, że chce grać zieloną piłką, a nie czerwoną. Próbuje wymusić na koledze oddanie mu piłki. Dochodzi między nimi do nieuprzejmej wymiany zdań. Inny i koledzy dołączają i próbują załagodzić konflikt, przekonując obie strony do znalezienia rozwiązania. Dzięki temu zwaśnione dzieci dochodzą do porozumienia.

Po odegraniu scenek przez każdą z grup nauczyciel omawia z uczniami reakcje i zachowania każdej ze stron. Zwraca uwagę na to, które zachowanie było odpowiednie, a które nieakceptowane, jak czuły się dzieci, jakie emocje odczuwały. Uwydatnia także rolę przyjaciół, dzięki którym udało się załagodzić konflikt.

#### **ETAP VI – zajęcia w sali komputerowej prowadzone przez NJH lub NI**

Dzieci pracują w parach, w których utworzą po 2 kaligramy: jeden ze słów kojarzących im się z powieścią o DK, drugi z emocjami, jakie odczuwają podczas grania w świecie wirtualnym. Dzieci same mogą wybrać kształt, jaki przybiorą ich kaligramy. Jeden z kaligramów zostanie wykonany po polsku, drugi po hiszpańsku – uczniowie sami zadecydują, który będzie w danym języku. Wykonują kaligramy przy wykorzystaniu darmowych stron, np. [wordart.com](http://wordart.com) (dostęp 9.09.2022), zgodnie ze wskazówkami udzielonymi przez nauczyciela. Jeżeli zajęcia prowadzone są przez nauczyciela języka hiszpańskiego, proste polecenia są podawane w języku hiszpańskim. Następnie uczniowie drukują swoje prace i tworzą z nich wystawę w klasie. W ten sposób wszystkie dzieci będą mogły pogłębić swoje umiejętności zastosowania nowych technologii komputerowych i jednocześnie utrwalić poznane słownictwo. Nauczyciel dobierze uczniów w pary w taki sposób, by dzieci doświadczające trudności w nauce miały szansę na zrealizowanie zadania na równi z pozostałymi uczniami.

#### **ETAP VII – zajęcia prowadzone przez NJH – wykonanie prac plastycznych związanych z projektem**

Dzieci tworzą wiatraki manczyjskie (białe budynki ze śmigłami), a nauczyciel wydaje polecenia i instrukcje, posługując się językiem hiszpańskim. Wiatraki mogą być zbudowane ze zużytych pojemników na żywność, na przykład po kakao, albo ze słoika, na które przykleja się papier, gazetę lub bibułę. Następnie z papieru technicznego tworzy się stożek będący dachem, a z patyczków przygotowuje skrzydła wiatraka. Jeżeli jest to możliwe, zaleca się udostępnić uczniom przykładowy filmik instruktażowy dostępny w serwisie YouTube, na którym instrukcje będą wydawane po hiszpańsku. Przykładowym filmikiem może być *Molino de viento casero*. *Molino de reciclaje* dostępny na kanale Hora de DIY. Jeżeli w grupie jest uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, nauczyciel dostosowuje formę pracy

do indywidualnych możliwości takiego ucznia, np. podając krótkie instrukcje dotyczące poszczególnych etapów wykonania pracy. Wiatraki i kaligramy wykonane przez uczniów będą wykorzystane podczas wystawy prac zorganizowanej dla rodziców/opiekunów, którzy przyjdą na wywiadówkę. Wystawa będzie zakończeniem projektu.

### 8.7. Prezentacja wyników

Projekt zakończy się wystawą prac plastycznych wykonanych przez dzieci – wiatraków manczyjskich i wydrukowanych kaligramów. Zostaną one wyeksponowane w klasie, tak by podczas najbliższej wywiadówki rodzice/opiekunowie mogli je zobaczyć i podziwiać.

## 9. Regulamin

Zgodnie z tym, co zostało opisane w punkcie 8.2, nauczyciel przygotowuje regulamin, który następnie zostanie wyeksponowany w klasie. Każda zasada jest przedstawiona za pomocą obrazka i napisem po hiszpańsku u dołu. Ze względu na przewidzianą formę graficzną poniżej zostaną opisane poszczególne elementy regulaminu.

Tytuł dokumentu: *Reglas del proyecto*

Tytuł projektu: *Don Kichot i poszukiwacze przygód w wirtualnym świecie*

1. *Nos saludamos: ¡buenos días!, ¡hola!* (obrazek przedstawiający dwoje dzieci podających sobie rękę na przywitaniu).
2. *Escuchamos a la maestra* (obrazek przedstawiający nauczycielkę z książką w ręce, mówiącą do uczniów).
3. *Levantamos la mano* (obrazek przedstawiający ucznia z podniesioną ręką).
4. *Ayudamos a los demás* (obrazek przedstawiający dwoje dzieci sprzątających w klasie).
5. *Nos despedimos: ¡hasta luego!* (obrazek przedstawiający dziecko wychodzące ze szkoły, machające ręką).

Uczestnicy projektu: klasa 1 a (tutaj zostanie przyklejony obrazek kwiatka, w którego centrum będzie napisane: 1 a, a na każdym płatkę będzie widniało imię dziecka).

Nauczyciele: podpisy nauczycieli uczestniczących w projekcie.

Data zatwierdzenia regulaminu przez grupę: dzień – miesiąc – rok.

## 10. Ocenianie

Ponieważ projekt został przewidziany dla uczniów klasy I, ocenianie będzie polegało na bieżącym monitorowaniu postępów uczniów w odniesieniu do zamierzonych celów oraz stopnia ich zaangażowania. Nauczyciel prowadzi więc obserwację pod kątem rozumienia poleceń wydawanych po hiszpańsku, wyszukiwania słów kluczowych w tekście słuchanym (dotyczących świata baśni i opisu postaci), umiejętności wyrażania stanu emocjonalnego, posługiwania się programem do tworzenia kaligramów. Ze względu na wczesny wiek uczestników projektu ocena będzie mieć formę kształtującej oceny ustnej, w której wyodrębniony zostanie nawet najdrobniejszy sukces ucznia. Podsumowując projekt, nauczyciel skupia się przede wszystkim na wyeksponowaniu zaangażowania każdego z uczestników oraz na jego współpracy z grupą. Na zakończenie projektu każdy uczestnik otrzyma pamiątkowy dyplom przygotowany przez nauczyciela.

## 11. Ewaluacja

Nauczyciel przeprowadzi ewaluację w oparciu o przygotowaną kartę pracy oraz arkusz obserwacji ucznia.

### Karta pracy ucznia (imię i nazwisko)

Zad. 1

Pokoloruj flagę Hiszpanii odpowiednimi kolorami.

[il. flaga Hiszpanii]

Zad. 2

Połącz nazwy postaci z odpowiednimi obrazkami.

[il. rycerz]

Don Quijote

[il. Sancho Pansa]

*caballero*

[il. król]

Sancho Pansa

[il. Don Kiszot]

*rey*

Zad. 3

Podpisz każdą ilustrację odpowiednimi wyrażeniami określającymi samopoczucie.

*Está triste – está asustado – está feliz – tiene miedo*

[il. uśmiechniętej buźki]

[il. wystraszonej buźki]

[il. smutnej buźki]

[il. bardzo wystraszonej buźki]

### Arkusz obserwacji ucznia

1. Uczeń uczestniczy w zajęciach:
  - a) aktywnie
  - b) biernie
  - c) z dystansem.
2. Uczeń współpracuje z pozostałymi dziećmi:
  - a) chętnie
  - b) nie współpracuje
  - c) wywołuje konflikty.

3. Uczeń rozumie i reaguje na komunikaty wydawane po hiszpańsku:
  - a) rozumie i reaguje
  - b) rozumie i nie reaguje
  - c) nie rozumie i nie reaguje.
4. Uczeń podejmuje próby komunikowania się po hiszpańsku:
  - a) pełnymi zdaniami
  - b) pojedynczymi słowami
  - c) nie komunikuje się po hiszpańsku.
5. Uczeń w komunikacji stosuje słownictwo i wyrażenia utrwalane podczas realizacji projektu: np. *es joven, es un caballero, tiene el pelo blanco*:
  - a) stosuje
  - b) stosuje pojedyncze słowa
  - c) nie stosuje.
6. Uczeń rozpoznaje i nazywa po hiszpańsku stany emocjonalne swoje i kolegów:
  - a) rozpoznaje i nazywa
  - b) rozpoznaje i nie nazywa
  - c) nie nazywa i nie rozpoznaje.
7. Uczeń potrafi obsługiwać program do tworzenia kaligramów:
  - a) obsługuje z łatwością
  - b) obsługuje z trudnością
  - c) nie obsługuje.

Każda odpowiedź a) będzie wskazywała na osiągnięcie postawionych celów, każda odpowiedź b) będzie oznaczała, że cele zostały osiągnięte w niepełnym stopniu, natomiast każda odpowiedź c) powinna być odczytana jako brak osiągnięcia założonych celów.

Podczas oceniania uczniów ze SPE należy uwzględnić indywidualne możliwości każdego ucznia, jego zaangażowanie i włożony wysiłek, sama ocena zaś powinna służyć podnoszeniu poczucia wartości, rozbudzaniu ciekawości poznawczej oraz motywowaniu do dalszej pracy.

## 12. Materiały pomocnicze

- słowniki języka polskiego, słownik frazeologiczny;
- słowniki języka hiszpańskiego, w tym słownik obrazkowy;
- [wordart.com](http://wordart.com) (dostęp 9.09.2022);
- strony internetowe poświęcone dziełu Cervantesa oraz inteligencji emocjonalnej:
  - [salaamarilla2009.blogspot.com](http://salaamarilla2009.blogspot.com) (dostęp 9.09.2022);
  - [gestion.pe](http://gestion.pe) (dostęp 9.09.2022);
  - [szkola-mentis.edu.pl](http://szkola-mentis.edu.pl) (dostęp 9.09.2022);
  - [uzaleznieniabehawioralne.pl](http://uzaleznieniabehawioralne.pl) (dostęp 9.09.2022);
  - [maestrdecorazon.com](http://maestrdecorazon.com) (dostęp 9.09.2022).



### 13. Materiały z zasobów ORE

Elert E., Wenda A., b.r., *Praca metodą projektu* (PDF, 2,1 MB; dostęp 9.09.2022), Warszawa: ORE.

Kostrzak-Kirylak A., 2022, *Entre amigos. Program nauczania języka hiszpańskiego wprowadzanego jako pierwszy język obcy na etapie edukacji wczesnoszkolnej*, Warszawa: ORE.

Kostrzak-Kirylak A., 2022, *Poradnik metodyczny do programu nauczania języka hiszpańskiego wprowadzanego jako pierwszy język obcy na etapie edukacji wczesnoszkolnej*, Warszawa: ORE.

Kotarba-Kańczugowska M., b.r., *Praca metodą projektu* (PDF, 197 kB; dostęp 9.09.2022), Warszawa: ORE.

Zaparucha A., 2017, *Teoria w pigułce. Zestaw 6. Zeszyt 1* (PDF, 5,1 MB; dostęp 9.09.2022), Warszawa: ORE.

**Agnieszka Kostrzak-Kirylak** – absolwentka studiów filologicznych na Uniwersytecie Śląskim (iberystyka i polonistyka) oraz studiów podyplomowych dla tłumaczy na Uniwersytecie Jagiellońskim. Tłumaczka ustna i pisemna, specjalizuje się w tłumaczeniach technicznych. Nauczycielka języka hiszpańskiego oraz polskiego jako obcego. Na co dzień pracuje w Akademickim Liceum Ogólnokształcącym Politechniki Śląskiej w Rybniku. Swoją pasją do kultury i języka hiszpańskiego od lat zarządza dzieci, młodzież i dorosłych. Miłośniczka sztuki i literatury hiszpańskiej.