



## Romeo i Verona – Romeo e Verona

Emilia Rutkowska

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

opracowany w ramach projektu:

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

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

Warszawa 2022



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

Weryfikacja i odbiór niniejszej publikacji: Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie

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

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

Warszawa 2022

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



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

## 1. Temat projektu

Romeo i Verona – *Romeo e Verona*.

## 2. Osoby prowadzące projekt

### 2.1. Koordynator projektu

Nauczyciel języka włoskiego.

### 2.2. Pozostali

Nauczyciel języka polskiego, geografii, informatyki.

## 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 umożliwi realizację celów w zakresie kompetencji kluczowych oraz celów zawartych w podstawie programowej dla III etapu edukacyjnego.

### 4.1. Cele ogólne

- rozwijanie komunikatywnego porozumiewanie się w języku włoskim,
- kształcenie otwartości na kulturę innych krajów, w tym Włoch,
- rozwijanie umiejętności posługiwania się mapą, planami, przewodnikami zarówno w wersji tradycyjnej, jak i interaktywnej,
- umiejętność wykorzystywania współczesnej technologii do różnych zadań związanych z uczeniem się, wyszukiwaniem i przetwarzaniem informacji,
- pobudzanie uczniów do kreatywnego myślenia,
- kształtowanie autonomii ucznia oraz odpowiedzialności za własne działania,
- budowanie motywacji uczniów do uczenia się języka obcego oraz pogłębiania wiedzy z zakresu kultury Włoch.

### 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:

- poszukuje oraz przetwarza informacje również z wykorzystaniem współczesnej technologii,
- wykazuje się zainteresowaniem kulturą Włoch,
- rozwija umiejętności zarządzania projektem, swoją pracą oraz pracą zespołu,
- uczy się poszukiwania rozwiązań za pomocą burzy mózgów oraz porządkowania pomysłów z wykorzystaniem metody mapy myśli.

### 4.2.2. Cele wychowawcze

Udział w projekcie umożliwi także rozwijanie kompetencji kluczowych oraz uniwersalnych. Uczeń:

- poszerza swoje umiejętności językowe, wyrażania się i komunikowania swoich myśli w języku włoskim,
- potrafi dyskutować, uzasadniać swoje zdanie w języku włoskim,
- zapoznaje się z kulturą, historią, dziedzictwem kulturowym oraz geografią Włoch,
- rozwija umiejętności zarówno myślenia logicznego, analizowania, jak i myślenia twórczego,
- potrafi dzielić się wiedzą z innymi uczniami,
- rozwija postawę akceptacji, tolerancji, współpracy w grupie,
- nabywa umiejętności autoewaluacji.

### 4.2.3. Cele szczegółowe dla uczniów

#### Cele kształcące

- doskonalimy tworzenie wypowiedzi w postaci dialogów i opowiadamy wydarzenia w języku włoskim,
- zapoznajemy się z utworem „Romeo i Julia” oraz ideą teatru elżbietańskiego,
- poznajemy Weronę, zabytki, wybrane miejsca,
- ćwiczymy korzystanie z map, atlasów i przewodników zarówno w formie tradycyjnej, jak i interaktywnej,
- wprawiamy się w twórczym poszukiwaniu rozwiązań metodą burzy mózgów oraz porządkowaniu pomysłów metodą mapy myśli,
- uczymy się oceniać własną pracę.

#### Cele wychowawcze

- uczymy się współpracować w grupie i współodpowiedzialności za projekt,
- dzielimy się wiedzą,
- kształtujemy postawy tolerancji i otwartości dla innych osób,
- potrafimy dokonać autoewaluacji.

## 5. Treści kształcenia

Projekt interdyscyplinarny **Romeo i Verona** łączy język włoski z nauczaniem języka polskiego, geografii, informatyki.

### 5.1. Język włoski

Projekt nawiązuje do założeń metody komunikacyjnej. Uczniowie wykorzystują umiejętność posługiwania się językiem włoskim do zrealizowania postawionych przed nimi celów i zadań. Staje się on narzędziem do poszukiwania i przetwarzania informacji pochodzących z różnych źródeł, w tym do wykorzystywania materiałów autentycznych. Nauka z wykorzystaniem tej metody wpływa motywująco na ucznia, a interdyscyplinarność projektu wspomaga rozwój kompetencji miękkich i kluczowych. Treści, do których nawiązuje projekt, wynikają z podstawy programowej, nawiązują do obszarów: człowiek (opis bohaterów dramatu „Romeo i Julia”, uczucia i emocje, system wartości), miejsce zamieszkania, życie prywatne, kultura, podróżowanie i turystyka.



## 5.2. Język polski

Scenariusz bazuje na zaproponowanych w programie *Italiano con piacere* założeniach podejścia holistycznego i humanistycznego, w myśl których zdobywanie nowych umiejętności powinno odbywać się w sposób interdyscyplinarny.

Młodzież uczestnicząca w projekcie zgodnie z założeniami podstawy programowej dla języka polskiego będzie analizowała strukturę tekstu poprzez odczytanie jego sensu, głównej myśli, ale także sposobu prowadzenia wywodu. Uczniowie będą potrafili przeanalizować dramat *Romeo i Julia* będący w kanonie lektur obowiązkowych oraz podejmą próbę zredagowania określonego tekstu.

## 5.3. Geografia

Wiedza zaprezentowana na lekcjach geografii wesprze uczniów w lepszym rozumieniu i poznaniu Włoch oraz wyobrażeniu i zrozumieniu tła dramatu *Romeo i Julia*. Zagadnienia z różnych dziedzin w naturalny sposób przeplatają się nawzajem, w myśl założeń podejścia humanistycznego i holistycznego, dając uczniowi pełniejszy obraz poznawanych zagadnień.

Uczniowie będą poszerzali swoje kompetencje w zakresie wykorzystywania różnych źródeł informacji geograficznej, w tym map oraz informacji pochodzącej z Internetu. Będą odczytywali oraz interpretowali fotografie i zdjęcia satelitarne w celu pozyskiwania informacji o środowisku geograficznym.

## 5.4. Informatyka

Kompetencje zdobyte podczas lekcji informatyki stają się narzędziem do zrealizowania działań i celów postawionych uczniom w niniejszym projekcie. Młodzież na lekcji informatyki rozwija umiejętność rozwiązywania problemów, twórczego wykorzystywania TIK (technologii informacyjno-komunikacyjnej). Zgodnie z podstawą programową uczniowie będą rozwijali kompetencje społeczne poprzez współpracę w grupie, komunikację, udział w projekcie zespołowym oraz zarządzanie zadaniami.

## 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 zaproponowanym projekcie interdyscyplinarnym może wziąć udział młodzież uczęszczająca do klas II–III liceum ogólnokształcącego / technikum. Każdy chętny uczeń ma prawo podjąć się działań w ramach niniejszego projektu. Nauczyciel znający swój zespół klasowy dostosuje zaproponowane metody i techniki pracy do indywidualnych potrzeb uczestników, szczególnie w stosunku do uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE), uwzględniając zalecenia zawarte w opiniach i orzeczeniach

wydanych przez poradnię psychologiczno-pedagogiczną. Należy pamiętać, aby przedstawiając nowy materiał, zadbać o ilustrację zagadnień np. zjawisk geologicznych lub fizycznych. Pomoże to wszystkim uczniom w lepszym zrozumieniu tematu i będzie szczególnie pomocne dla uczniów z ADHD (od ang. attention deficit hyperactivity disorder), afazją lub dysfunkcją słuchu. Stosując materiał wizualny, należy zadbać o właściwe oświetlenie sali oraz dostosować ilustracje do indywidualnych potrzeb młodzieży z dysfunkcją wzroku.

## 6.5. Inne cechy odbiorów

Młodzież licealna poszukuje wiedzy i nowych rozwiązań w sposób twórczy. Uczniowie charakteryzują się otwartością na nowe wyzwania i możliwości, jakie stawia przed nimi współczesna technologia. Dlatego praca metodą projektu okazuje się inspirująca, kształtująca i rozwijająca. Daje uczniom możliwość wyrażenia siebie, swoich zainteresowań, mocnych stron oraz lepszego poznania siebie. Każdy z uczestników odnajdzie zadania, w których będzie mógł najlepiej rozwijać swój potencjał, w tym również uczniowie ze SPE, co ma dla nich znaczący wpływ na budowanie poczucia wartości oraz wspiera ich motywację nie tylko do nauki, ale i do rozwoju.

## 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:

- metoda projektu,
- burza mózgów,
- dyskusja,
- mapa myśli,
- drama.

Wszystkie zaproponowane metody mogą być wykorzystane w przypadku lekcji zdalnych, poprzez wykorzystanie aplikacji Zoom lub Teams. Dają one możliwość pracy zarówno na forum, dyskusowania, wyrażania swoich opinii poprzez sekcję czat, jak również pracy w mniejszych i większych zespołach. Uczniowie i nauczyciel mogą dzielić się ekranem oraz przysyłać między sobą dokumenty.

## 8. Sposób realizacji projektu edukacyjnego

### 8.1. Zainicjowanie projektu

Projekt zostanie rozpoczęty na początku października w porozumieniu z nauczycielami: języka włoskiego, polskiego, geografii i informatyki. Uczniowie zapoznają się z tematem projektu. Nauczyciel wyjaśni, na czym polega praca wybraną metodą oraz doprecyzuje, jakie elementy projektu zostaną poddane ocenie.

## 8.2. Spisanie regulaminu/kontraktu

Spisanie kontraktu nastąpi podczas pierwszej lekcji, wówczas uczniowie wraz z koordynatorem i pozostałymi nauczycielami spiszą najważniejsze zasady pracy. Istotne jest, aby uczniowie mogli wziąć aktywny udział w przygotowaniu kontraktu. Powinien on zostać spisany językiem zrozumiałym dla uczniów i zostać umieszczony w klasie w widocznym i dostępnym miejscu, aby mogli oni do niego wracać w razie potrzeby.

Nauczyciele znają swoich uczniów, w związku z powyższym są zobowiązani do uwzględnienia w projekcie zaleceń zawartych w orzeczeniach i opiniach wydanych przez poradnię psychologiczno-pedagogiczną. Powinni też uwzględnić wnioski z obserwacji młodzieży na lekcji oraz tak zmodyfikować zaproponowane techniki i metody pracy, aby sprzyjały wspieraniu mocnych stron uczniów. Ma to szczególne znaczenie w przypadku osób ze SPE.

## 8.3. Wybór tematu

Temat projektu zostaje zaproponowany przez opiekuna, jednak to młodzież decyduje, jakich zadań się podejmie i to ona odpowiedzialna jest za przebieg i efekt końcowy. Nauczyciel pełni jedynie funkcję doradcą i koordynującą.

## 8.4. Podział na grupy

Uczniowie dzielą się na zespoły, które będą podejmowały się danych zadań. Nauczyciel powinien zadbać, aby grupy były zróżnicowane, w miarę możliwości z równymi szansami, co da możliwość uczenia się od siebie i najlepszego wykorzystania mocnych stron uczestników. Nikt nie powinien zostać wykluczony z działań.

## 8.5. Przygotowanie harmonogramu pracy i podział zadań

Uczniowie wraz z nauczycielem koordynatorem ustalają harmonogram prac. Można to zrobić, stosując metodę burzy mózgów. Uczniowie proponują działania, jakie chcieliby podjąć oraz wyniki, jakich się spodziewają i chcieliby zaprezentować na koniec projektu. Rolą nauczyciela jest dopilnować, aby zaproponowane w harmonogramie terminy były realne i możliwe do osiągnięcia. Dobrze jest zaplanować pewien bufor czasu na nieoczekiwane zdarzenia, chorobę itp.

## 8.6. Realizacja projektu

### 8.6.1. Język polski

Uczniowie na lekcji języka polskiego zapoznają się z dramatem *Romeo i Julia* Williama Szekspira. Nauczyciel może zaproponować uczniom również obejrzenie filmu w reżyserii Franco Zeffirelli (1968), Baz Luhrmann (1996) lub w Carlo Carlei (2013). Uczniowie dyskutują nad motywami przewodnimi i najbardziej charakterystycznymi elementami sztuki.

W przypadku lekcji zdalnych można poprosić uczniów o zapoznanie się z lekturą dostępną w wersji elektronicznej na stronie [lektury.gov.pl](http://lektury.gov.pl) (dostęp: 8.11.2022). Uczniowie mogą zarówno zapoznać się ze sztuką, czytając ją w przeglądarce, jak i pobrać w formie e-booka w trzech formatach do wyboru. Taka opcja jest również ułatwieniem dla uczniów z dysfunkcją wzroku, gdyż materiał można łatwo dostosować do ich potrzeb – mogą oni obejrzeć film lub wysłuchać audiobook. Podczas oglądania

filmu warto włączyć wersję filmu z napisami lub wesprzeć ich fragmentami lektury albo streszczeniem filmu/lektury przygotowanym przez nauczyciela. Należy przy tym pamiętać, aby przygotować dla nich materiały, które będą dostosowane do ich potrzeb.

### 8.6.2. Geografia

Na lekcji geografii uczniowie poszerzają swoje wiadomości na temat Włoch oraz Werony. Przy wykorzystaniu Google Maps mogą za pomocą Street View obejrzeć zabytki oraz miejsca, w których toczy się akcja dramatu. Warto poprosić uczniów o skorzystanie z włoskiej wersji aplikacji, przewodników, stron internetowych (w języku włoskim i/lub polskim) oraz ze strony miasta Werona. Uczniowie zdolni mogą poszukać dodatkowych informacji na stronach włoskojęzycznych oraz podzielić się nimi na forum z pozostałymi.

### 8.6.3. Język włoski

Na lekcji języka włoskiego uczniowie w oparciu o analizę i po zapoznaniu się z lekturą lub filmem (zaprezentowanych i omówionych w ramach lekcji języka polskiego) tworzą w języku włoskim streszczenie uwzględniające główne wątki i postaci występujących w sztuce. W celu wprowadzenia słownictwa przydatnego uczniom do napisania scenariusza nauczyciel może zapoznać ich z fragmentami filmów lub dramatu w języku włoskim.

Na lekcji języka włoskiego uczniowie piszą tekst własnej współczesnej sztuki opartej na motywach zaczerpniętych z dramatu Szekspira. Najpierw metodą burzy mózgów opracowują wspólny pomysł i szkic przedstawienia. Zostaje on zapisany w języku włoskim w postaci mapy myśli na dużych kartonach, które zawisną w klasie na czas projektu, aby uczniowie mogli się do nich w każdej chwili odnieść. Można również poprosić jednego ucznia lub małą grupkę chętnych o przepisanie opracowanej mapy myśli (ręcznie lub przy użyciu darmowego programu FreeMind). Jest to świetna okazja do wykorzystania mocnych stron uczniów, zwłaszcza jeżeli któryś z nich świetnie rysuje lub wykazuje zdolności albo zainteresowania w zakresie informatyki.

Następnie nauczyciel udostępni pozostałym uczniom biorącym udział w projekcie mapę myśli (rozda fotokopię lub roześle e-mailem w postaci skanu albo pliku).

Uczniowie w grupach będą pracowali nad poszczególnymi fragmentami sztuki. Przedstawienie zostanie zaprezentowane w języku włoskim, jednak pewne jego elementy mogą zostać opowiedziane w języku ojczystym przez narratora, który może również w dowcipny sposób streścić widowni nieznaną języka włoskiego przebieg akcji.

W przypadku lekcji zdalnej uczniowie będą dyskutować poprzez rozmowę audio-video lub czat przy pomocy aplikacji Teams lub Zoom. Mapę myśli mogą wykonać poprzez dzielenie się ekranem lub korzystanie ze wspólnego dokumentu umieszczonego na dysku Google, innym pomysłem jest darmowa aplikacja FreeMind.

Nauczyciel powinien zadbać o dostosowanie metod i technik pracy do indywidualnych potrzeb swoich uczniów, tak aby każdy z nich mógł wziąć udział w wybranych przez siebie zadaniach. Należy również mieć na uwadze zalecenia zawarte w opiniach i orzeczeniach wydanych przez poradnię psychologiczno-pedagogiczną.



#### 8.6.4. Informatyka

Na lekcji informatyki uczniowie utworzą „dekoracje” wizualne, które będą wyświetlane podczas przedstawienia. Może być to prezentacja multimedialna przedstawiająca miejsca, w których toczy się akcja napisanej przez uczniów sztuki. Uczniowie opracowują również oprawę dźwiękową. Chętne osoby zajmą się odpowiednim przełączaniem slajdów i włączaniem podkładu muzycznego podczas przedstawienia.

Próby do przedstawienia będą się odbywały zarówno w ramach lekcji z języka włoskiego, jak i języka polskiego.

#### 8.7. Prezentacja wyników

Efektom będzie zaprezentowanie w szkole lub w pobliskim domu kultury inscenizacji *Romeo i Verona*, jeżeli posiada on salę teatralną. Przedstawienie zostanie zaprezentowane w ramach imprezy gwiazdkowej organizowanej w szkole dla społeczności uczniowskiej.

Należy pamiętać, że żaden uczestnik nie może być wykluczony z udziału w przedstawieniu. Jeżeli w inscenizacji będą brali udział uczniowie z dysfunkcją wzroku, słuchu lub ruchową należy dostosować przestrzeń sceniczną do ich indywidualnych potrzeb.

#### 8.8. Ewaluacja

Uczniowie dokonają własnej autoewaluacji. Zostanie również poddany ewaluacji projekt, a jego wyniki ocenione przez publiczność szkolną.

### 9. Regulamin/kontrakt

Kontrakt należy sformułować w języku jasnym i zrozumiałym dla ucznia i powinien zawierać następujące treści:

1. Tytuł projektu: ***Romeo i Verona***
2. Cele ogólne: kształtowanie umiejętności pracy w zespole, podejmowania odpowiedzialności za projekt i efekt, jakim będzie spektakl. Poszerzanie wiedzy dotyczącej kultury oraz geografii Włoch. Praktyczne zastosowanie języka włoskiego, wdrażanie i ćwiczenie struktur gramatycznych w języku włoskim. Poszerzanie umiejętności informatycznych w szczególności obróbki zdjęć, grafiki, plików audio.
3. Odbiorcy projektu: uczniowie II i III klasy liceum ogólnokształcącego / technikum.
4. Treści projektu: język włoski, język polski, geografia, informatyka.
5. Termin rozpoczęcia i zakończenia projektu: początek października – połowa grudnia.
6. Uczestnicy projektu: uczniowie II i III klasy liceum ogólnokształcącego / technikum.
7. Koordynator projektu: nauczyciel języka włoskiego.
8. Zobowiązania: Nauczyciele zobowiązują się do wspierania uczniów w ich pracy, do koordynowania przebiegu zadań i ich zgodności z planem i harmonogramem. Uczniowie zobowiązują się do zgodnej współpracy i poszukiwania konstruktywnego rozwiązywania konfliktów. Zobowiązują się wywiązywać w terminie z powierzonych im zadań.

9. Prawa: Każdy chętny uczeń ma prawo wziąć udział w projekcie i podjąć się zadań na miarę jego możliwości. Młodzież ma prawo uzyskać pozytywną ocenę za udział i zaangażowanie w projekt. Każdy uczestnik ma prawo do poszanowania jego godności oraz indywidualności.
10. Data zawarcia kontraktu: początek października.
11. Podpisy: nauczycieli oraz uczniów.

## 10. Ocenianie

Uczniowie zostaną poddani ocenie kształtującej. Nauczyciele dostarczą im ustną informację zwrotną dotyczącą udziału w projekcie. Wskażą na ich mocne strony, co jest istotne szczególnie dla uczniów ze SPE. Każdy uczestnik dzięki udziałowi w projekcie będzie mógł dowiedzieć się, w czym jest dobry. Należy wskazać na dalszą drogę rozwoju jego kompetencji. Jakie działania powinien kontynuować i jakie talenty rozwijać oraz w jaki sposób.

Nauczyciel zwróci uwagę na zaangażowanie ucznia w projekt, jego sumienność i terminowość wykonywania zadań. Sposób, w jaki współpracuje z kolegami i koleżankami, jak odnosi się do innych osób. Czy chętnie pomaga i dzieli się wiedzą. Opracowanie i opanowanie tekstu przedstawienia.

Uczniowie ze SPE np. z afazją, dysfunkcją ruchu, problemami z dykcją, jąkaniem, skupieniem uwagi czy pamięciowym opanowaniem tekstu nie będą oceniani za występ, jednakże otrzymają od nauczyciela informację zwrotną. Należy zwrócić uwagę na zaangażowanie w pracę oraz poczynione postępy.

## 11. Ewaluacja

Uczniowie po zakończonym projekcie spotykają się w celu dokonania autoewaluacji. Uczniowie siadają w kole. Nauczyciel kładzie na środku klasy dwa kartonowe pudełka. Jedno z napisem: „pudełko inspiracji i dobrych doświadczeń” i drugie z napisem: „zostawiam”. Uczniowie zapisują na małych karteczkach to, co z tego projektu było dla nich wartościowym doświadczeniem, czego się nauczyli, co im się podobało i wrzucają do pierwszego pudełka. Następnie zapisują na karteczkach to, co w projekcie było dla nich trudne i wrzucają karteczki do drugiego pudełka. Na koniec nauczyciel odczytuje anonimowe karteczki z obu pudełek. Uczniowie mogą wówczas, jeżeli chcą, na głos podzielić się swoimi doświadczeniami lub podsumować efekt ewaluacji.

## 12. Materiały pomocnicze

- mapy (Google, GPS, Google Street View), atlasy Włoch, encyklopedia, strona miasta Werona,
- dostęp do Internetu, komputer, ewentualnie pendrive,
- ewentualnie magnetofon lub głośniki (z wyposażenia szkoły),
- słowniki polsko-włoskie, tematyczne, obrazkowe, interaktywne itp.
- dramat *Romeo i Julia* Williama Shakespeare'a (Szekspir),
- ewentualnie film lub fragment filmu pt. *Romeo i Julia* (wersja DVD lub online),
- małe karteczki do autoewaluacji,
- dwa kartonowe pudełka do autoewaluacji.

### 13. Komentarz metodyczny

Filmy pt. *Romeo i Julia* można obejrzeć na darmowych platformach (np. cda.pl lub vider.pl) lub zapoznać się z zasobami video w bibliotece szkolnej lub pobliskich bibliotekach. Warto również zapytać o takie zasoby zaprzyjaźnione kino (np. kino lektur szkolnych lub pobliski dom kultury). Nauczyciel może również skorzystać z zasobów własnych lub uczniów.

Projekt został zatytułowany *Romeo i Verona*, co ma wskazywać na nowatorskie spojrzenie na dramat Szekspira. Ponieważ scenariusz sztuki ma być autorską wersją *Romea i Juli*, powinien zawierać także motywy aktualne dla młodzieży, która może przenieść akcję sztuki w czasy współczesne, jak i wpleść w treść postaci z filmów, bajek lub życia szkoły. Z tegoż powodu żaden z uczniów chcących zagrać rolę w sztuce nie będzie wykluczony. Każda postać może być wymyślona i napisana jakby była uszyta na miarę. Jeżeli w grupie jest uczeń z trudnościami w poruszaniu się, również postać, jaką zagra, będzie odpowiadała jego możliwościom fizycznym. Jest to również dobry moment, aby poprzez sztukę edukować społeczność szkolną, włączyć uczniów ze SPE w działania projektowe i w samą grę aktorską. Tak samo jak w życiu spotykamy ludzi o różnych cechach, tak i na scenie szkolnej jest miejsce dla różnych aktorów. Ważne jest, aby udział w projekcie pozwolił każdemu z biorących w nim udział uczniów najlepiej wykorzystać jego mocne strony, umiejętności, zdolności i zainteresowania.

Również na lekcji języka włoskiego i polskiego uczestnicy projektu wymyślą i przygotują kostiumy i rekwizyty. Mogą być to stroje współczesne lub futurystyczne wykonane przez uczniów np. z materiałów nadających się do recyklingu. Rekwizytami mogą być przedmioty dostępne w szkole lub takie, które nauczyciel lub uczniowie mogliby wypożyczyć z własnych zbiorów.

Nauczyciele mogą również zaproponować wykonanie scenariusza (na lekcji języka włoskiego oraz/lub informatyki) w postaci komiksu tradycyjnego lub stworzonego za pomocą komputera w darmowej aplikacji: [StoryboardThat.com](https://www.storyboardthat.com) (dostęp: 8.11.2022). Tak przygotowany komiks mógłby zostać wykonany dwujęzycznie i rozdany widzom, którzy mieliby możliwość lepszego zrozumienia przedstawienia przy nieznajomości języka włoskiego. Jest to również dobry pomysł na późniejsze utrwalenie i powtórzenie nowego słownictwa. Stworzony komiks mógłby znaleźć się na stronie internetowej szkoły lub w zasobach szkolnej biblioteki.

### 14. Bibliografia

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

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

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

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

**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)”.