

Scenariusz zajęć: *Wsiąść do pociągu... europejskiego*

Transformacja cyfrowa z eTwinning

Autorka: Katarzyna Siwczak

ZAJĘCIA W WERSJI STACJONARNEJ

Czas trwania zajęć: 2 x 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie szkoły ponadpodstawowej

Potrzebne materiały:

- Kserokopie kodów QR – [wersja ENG](#), [wersja PL](#)
- Czytnik kodów QR
- Wydruki nazw grup – [teams](#)
- Jedno urządzenie na grupę (smartphone/ tablet/chromebook/ laptop z dostępem do internetu)
- Pendolino Exit Ticket – [PL](#), [ENG](#)
- W przypadku braku urządzeń z dostępem do internetu – karty pracy (dostępne na końcu scenariusza)

Cele:

- utrwalenie wiedzy dotyczącej Unii Europejskiej
- zwiększenie motywacji do nauki poprzez gamifikację
- integracja grupy przez współpracę
- rozwijanie kreatywności
- rozwijanie umiejętności językowych oraz ćwiczenie wymowy (wersja ENG)
- zachęcanie młodzieży do udziału w programach europejskich – tutaj: [DiscoverEU](#)

Wykorzystane narzędzia TIK:

- [Wordwall](#):
- Gry w PL wersji językowej:
 - [Flagi UE](#)
 - [Strefa euro](#)
 - [Warte zwiedzenia](#)
 - [UE – prawda czy fałsz?](#)
 - [EU Quiz PL](#)
 - [Koło fortuny - nagrody](#)
- Gry w ENG wersji językowej (wersje dźwiękowe):
 - [EU flags](#)
 - [Eurozone](#)



- [EU landmarks](#)
- [EU – true or false?](#)
- [EU Quiz](#)
- [Random wheel - Awards](#)
- Generator grup np. [Random Lists](#) lub [Generator drużyn](#) (opcjonalnie – można wykorzystać wydruki nazw dostępne powyżej)
- [PictraMap](#)
- [Canva](#)

Przebieg zajęć z udziałem narzędzi z dostępem do internetu:

1. Nauczyciel wyjaśnia przebieg zajęć: w rywalizujących ze sobą grupach udajemy się w podróż po Europie. Każda grupa zatrzyma się na 5 stacjach – na każdej z nich czeka wyzwanie. Wykonujemy zadanie i po jego wykonaniu wpisujemy się do rankingu podając nazwę grupy.
2. Uczniowie zostają podzieleni na grupy. Odbywa się to w sposób losowy - uczniowie wybierają złożone kartki papieru, na których znajdują się nazwy zespołów (dokument – teams). Można też wykorzystać generator grup. Nauczyciel zabiera uczniów na boisko szkolne (jeśli to możliwe), gdzie wcześniej zostały ukryte kody QR (zawieszane na gałęzi, przyklejone do drzewa/ ławki, itp.). Inną opcją jest ukrycie kodów w klasie/szkole. Wszyscy członkowie zespołu szukają kodów QR i zbierają tylko te, które zawierają nazwę ich zespołu. Każdy zespół powinien zebrać 5 takich kodów.
3. Po odnalezieniu wszystkich kodów, w grupach uczniowie realizują zadania na 5 stacjach: Flagi UE, Strefa euro, Warto zwiedzenia, UE – prawda czy fałsz? oraz EU Quiz. Każdorazowo po zakończeniu danego zadania wpisują nazwę grupy do rankingu.
4. Wspólnie dokonujemy podsumowania rankingów (punkty/ czas). Zwycięski team nagradzamy ocenami i/ lub wylosowaną [nagroda](#) (w tym wypadku pamiętamy o przygotowaniu ‘słodkiej niespodzianki’)
5. Stacja – kreacja: przypominamy uczniom o założeniach [DiscoverEU](#). Każdy team opracowuje plan na wymarzoną podróż koleją po UE. Uczniowie korzystają z narzędzia [PictraMap](#) (wersja ENG). W wersji polskiej można wykorzystać [Canva](#) lub inne narzędzie do prezentacji.
6. Prezentacje grup.
7. Ewaluacja zajęć – uczniowie wypełniają [Pendolino Exit Ticket](#)



Wersja zajęć przy braku urządzeń z dostępem do internetu:

1. Nauczyciel przygotowuje 5 stacji, gdzie umieszczone zostają poszczególne zadania w formie kart pracy:

PL	ENG
Stacja 1	Stacja 1
Stacja 2	Stacja 2
Stacja 3	Stacja 3
Stacja 4	Stacja 4
Stacja 5	Stacja 5

2. Grupy przygotowują prezentacje wykorzystując papierowe arkusze i kolorowe markery.



ZAJĘCIA W WERSJI ONLINE

Czas trwania zajęć: 2 x 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie szkoły ponadpodstawowej

Forma zajęć:

- Uczniowie łączą się przez Meet/ Teams

Cele:

- utrwalenie wiedzy dotyczącej Unii Europejskiej
- zwiększenie motywacji do nauki poprzez gamifikację
- integracja grupy przez współpracę
- rozwijanie kreatywności
- rozwijanie umiejętności językowych oraz ćwiczenie wymowy (wersja ENG)
- zachęcanie młodzieży do udziału w programach europejskich – tutaj: [DiscoverEU](#)

Wykorzystane narzędzia TIK:

- [Wordwall:](#)
- Stacje w PL wersji językowej:
 - [Wakelet Collection](#)
 - [Koło fortuny - nagrody](#)
- Stacje w ENG wersji językowej:
 - [Wakelet Collection](#)
 - [Random wheel - Awards](#)
 - [PictraMap](#)
 - [Canva](#)
 - [Menimeter](#)

Przebieg zajęć:

1. Nauczyciel wyjaśnia przebieg zajęć: w rywalizujących ze sobą grupach udajemy się w podróż po Europie – uczniowie w grupach współpracować będą w breakout roomach. Każda grupa 'zatrzyma się' na 5 stacjach – na każdej z nich czeka wyzwanie. Wykonujemy zadanie i po jego wykonaniu wpisujemy się do rankingu podając nazwę grupy.
2. Uczniowie zostają podzieleni na grupy, nauczyciel udostępnia im link do kolekcji Wakelet ([PL](#), [ENG](#)) i wszyscy przechodzą do breakout rooms.
3. W grupach uczniowie realizują zadania na 5 stacjach: Flagi UE, Strefa euro, Warte zwiedzenia, UE – prawda czy fałsz? oraz EU Quiz. Każdorazowo po zakończeniu danego zadania wpisują nazwę grupy do rankingu.
4. Wszyscy wracają do pokoju głównego i wspólnie dokonujemy podsumowania rankingów (punkty/ czas). Zwycięski team nagradzamy ocenami i/ lub wylosowaną nagrodą (w tym wypadku 'słodką niespodziankę' team wymienia na wybraną wspólnie, spośród pozostałych nagród, a uścisk dłoni – na uśmiech:).
5. Stacja – kreacja: przypominamy uczniom o założeniach [DiscoverEU](#). Każdy team opracowuje plan na wymarzoną podróż koleją po UE. Uczniowie korzystają z narzędzia [PictraMap](#) (wersja

ENG). W wersji polskiej można wykorzystać [Canve](#) lub inne narzędzie do prezentacji. Grupy ponownie pracują w breakout roomach.

6. Prezentacje grup w pokoju głównym – leader grupy udostępnia prezentację pozostałym uczestnikom zajęć.
7. Ewaluacja zajęć – uczniowie indywidualnie odpowiadają na poniższe pytania przez [Menimeter](#) – nauczyciel udostępnia link: [menti.com](#) i kod do ankiety.
 - Zajęcia oceniam na:
 - nowoczesne i wygodne Pendolino
 - podróż wagonem 2 klasy
 - podróż koleją z poprzedniej epoki
 - Uzasadnij swój wybór.
8. Podsumowanie zajęć – krótka dyskusja w oparciu o udzielone anonimowo odpowiedzi.

