

Scenariusz zajęć: *Rozpocznij z mocą* *3 kluczowe kroki na dobry początek projektu*

Autorka: Edyta Karwowska

Czas trwania zajęć: 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie klas 1-3 szkoły podstawowej

Cele:

- Integracja uczniów i budowanie poczucia przynależności
- Rozwijanie umiejętności interpersonalnych i pracy zespołowej.
- Ułatwienie komunikacji i współpracy z partnerami projektu
- Budowanie zaangażowania i współodpowiedzialności za projekt
- Doskonalenie umiejętności cyfrowych – Korzystanie z narzędzi takich jak Mentimeter i Avatar Maker
- Tworzenie podstaw pod dalsze działania projektowe
- Wskazywanie krajów na mapie
- Wyznaczanie kierunków na mapie

Potrzebne narzędzia TIK i materiały:

- Dostęp do Internetu
- Karteczki post-it
- [Mentimeter](#)
- [Avatar Maker](#)

Przebieg zajęć

Wprowadzenie (5 minut):

Nauczyciel proponuje uczniom/uczniom udział w nowym projekcie eTwinning. Podkreśla jak ważny jest 1 etap w projekcie tzn. wybór tematu i poznanie się z partnerami projektu. Ten 1 etap realizowany jest z uczennicami/uczniami według 3 kroków:

Krok 1: Wybierz temat, który łączy i angażuje (10 minut)

Założyciele/ki projektu wybierają główny obszar tematyczny, nad którym chcą pracować w ramach projektu np. **las i jego tajemnice**.



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

WAŻNE! Tematyka projektu powinna być uniwersalna i wszechstronna, aby dawała wiele możliwości interpretacji i różnorodnych dróg realizacji. Powinna być również zgodna z podstawą programową, by rozwijać kluczowe kompetencje uczniów i umożliwiać ich zaangażowanie na różnych poziomach.

Nauczyciel/ka przedstawia swoim uczennicom/uczniom wybrane hasło lub obszar tematyczny projektu. Korzystając z narzędzia Mentimeter i tworząc slajd *opened-ended*, uczennice/uczniowie generują jak najwięcej pytań związanych z danym tematem, koncentrując się na tym, co ich najbardziej interesuje, czego chciłyby/chcieliby się dowiedzieć oraz nad jakimi zagadnieniami pragnęłyby/pragnęliby pracować. Te pytania i wątki pozwolą im spojrzeć na temat np. **lasu** z różnych perspektyw – od ekologicznej i ochrony środowiska po aspekty kulturowe i zdrowotne – zachęcając ich do głębszego, holistycznego zrozumienia tematu.

Mentimeter

Tajemnice lasu

Dlaczego warto spędzać czas w lesie?

Jakie legendy, bajki, baśnie są związane z lasem?

Co to jest wycinka drzew i jakie ma skutki dla ekosystemu leśnego?

Jak zmienia się las w poszczególnych porach roku?

Jak rozpoznać jadalne grzyby i rośliny?

W jaki sposób drzewa przyczyniają się do powstawania deszczu?



Jeśli liczba pytań jest zbyt duża można przeprowadzić w klasach głosowanie (również przy użyciu narzędzia Mentimeter). Głosowanie pozwoli wyłonić najważniejsze pytania i zagadnienia, na których warto skupić się podczas realizacji projektu.



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Join at menti.com | use code 2428 2412

Tajemnice lasu

4 responses with votes

Jakie ślady
zostawiają po
sobie zwierzęta
leśne?

2 Popular

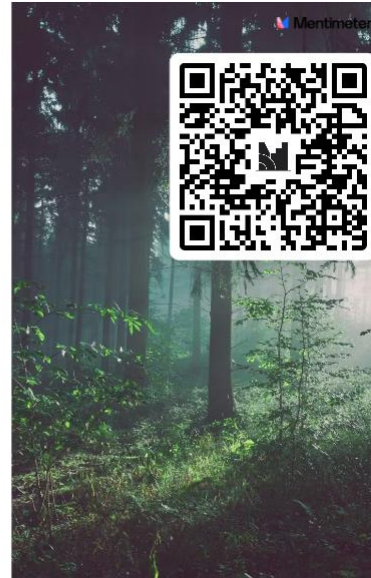
Jakie zwierzęta
zamieszkują las i
jakie są ich
zwyczaje?

2 Popular

Jakie są różnice
między drzewami
iglastymi i
liściastymi?

1

Dlaczego lasy są
nazywane
„płucami ziemi”?



Na podstawie wyników głosowania nauczyciele tworzą plan działań projektowych, skupiający się na wybranych zagadnieniach. Dzięki temu zagadnienia, obszary pracy w ramach konkretnego tematu projektu są wybrane przez uczniów, co sprawia, że projekt jest dla nich bardziej interesujący i angażujący, ponieważ sami mieli wpływ na jego kierunek.

Jeśli uczennice/uczniowie nie mają dostępu do Internetu mogą napisać swoje pytania na karteczkach post it. Te pytania można później przenieść do Mentimeter.

Krok 2 Poznajmy się dobrze, zanim rozpoczniemy projekt (5 minut):

Kolejne slajdy w narzędziu Mentimeter mogą służyć lepszemu poznaniu się uczestników. Wystarczy przygotować 1-2 pytania rozgrzewkowe, takie jak „Jaki/jaka jestem?” wybierając slajd *Word Cloud* lub „Które przedmioty w klasie lubię najbardziej?” (slajd *100 points* z możliwością przyznania punktów w skali 0-100, gdzie uczniowie mogą rozdysponować punkty na poszczególne odpowiedzi).



Inspiracja, Współpraca, Rozwój



Join at menti.com | use code 2428 2412

Mentimeter

Jaki/a jestem? (np. szczerą, uśmiechnięty...)

0 responses

Mentimeter

Ulubiony przedmiot w szkole



Na koniec uczniowie mogą porównać swoje wyniki, poznać cechy charakteru partnerów oraz zobaczyć, które przedmioty dominują, np. plastyka, WF. To również cenna wskazówka dla nauczycieli/lek, jakie aktywności zaplanować w projekcie, uwzględniając zainteresowania i preferencje uczniów/uczennic.



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Krok 3: Skąd jesteśmy?- odnajdźmy się na mapie (10 minut)

Na zakończenie warto, aby uczennice/uczniowie zaznaczyli na mapie swoje państwo. Wystarczy wybrać slajd *Pin on Image* w Mentimeter, wstawić obraz mapy Europy, a uczennice/uczniowie mogą wskazać kraj, w którym mieszkają.

Mentimeter

Skąd jesteśmy?



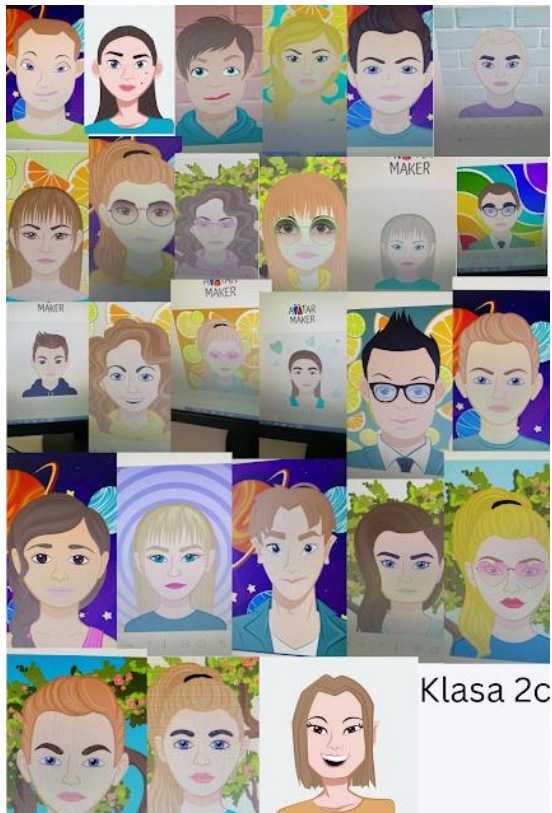
Można poprosić uczennice/uczniów o opisanie, gdzie leżą zaznaczone na mapie kraje względem ich kraju, co rozwija ich orientację przestrzenną i umiejętności językowe. Taka gotowa mapa z zaznaczonymi krajami stanie się przydatnym narzędziem do kolejnych aktywności w projekcie – np. każda szkoła przygotuje pytanie związane ze swoim krajem, takie jak: „Znany portugalski piłkarz” lub „Tradycyjna potrawa we Francji.” Na podstawie zgromadzonych pytań nauczyciel/ka odpowiedzialny/a za to zadanie może stworzyć quiz w wybranym narzędziu, wzbogacając projekt i jego początkowy etap o ciekawą, interaktywną zabawę.



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Podsumowanie zajęć (15 minut)

Na zakończenie zajęć uczennice/uczniowie tworzą swojego awatara w narzędziu Avatar Maker, starając się, aby jak najlepiej ich przedstawiał. Następnie nauczyciel/ka tworzy klasową galerię (kolaż awatarów), który prezentuje partnerom/kom projektu. Dzięki temu każda klasa ma okazję zaprezentować się w ciekawy i kreatywny sposób. Prezentacja kolażu awatarów klasowych pomaga partnerom/kom projektu poznać uczestników/czki i stworzyć przyjazną atmosferę do dalszej współpracy.



Inspiracja, Współpraca, Rozwój