

Scenariusz zajęć: *Me & My (EU) Values*

Autorka: Katarzyna Siwczak

Czas trwania zajęć: 90 minut

Grupa docelowa: uczniowie szkoły ponadpodstawowej

Cele:

- integracja zespołu klasowego poprzez współpracę oraz rywalizację opartą na gamifikacji i kreatywności
- rozwijanie umiejętności językowych: czytania, słuchania, mówienia i pisania
- wzbogacenie słownictwa z zakresu edukacji obywatelskiej i europejskich wartości
- kształtowanie postawy obywatelskiej

Potrzebne narzędzia TIK i materiały:

- Laptopy/ tablety z dostępem do Internetu (przynajmniej jeden na parę)
- Wydrukowane karty pracy – [My Value System](#)
- Filmik video – [What are EU values?](#)
- [Kopia Chatbota Mizou](#) – tutorial w załączniku
- Przylepne karteczki Post-it
- Canva – [szablon wyzwania](#)
- Canva – [lista tematów do wyzwania](#)
- [Wordwall - anagram](#)
- [Wordwall](#) - gra „połącz w pary” (wartości i ich definicje)
- Mizou - [Core Values of the EU Discussion](#)
- [Tutorial Mizou](#)
- Narzędzie typu AI-powered, np. [Craiyon](#) lub dostępne w [Canvie](#) – Mojo AI lub DALL-E

Przebieg zajęć:

1. Przygotowanie

Przed zajęciami nauczyciel przygotowuje kopię chatbota w Mizou (tutorial w załączniku) oraz drukuje karty pracy „My Value System” (1 karta dla każdego ucznia). Upewniamy się, że uczniowie posiadają konta w Canvie.



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

2. Wprowadzenie

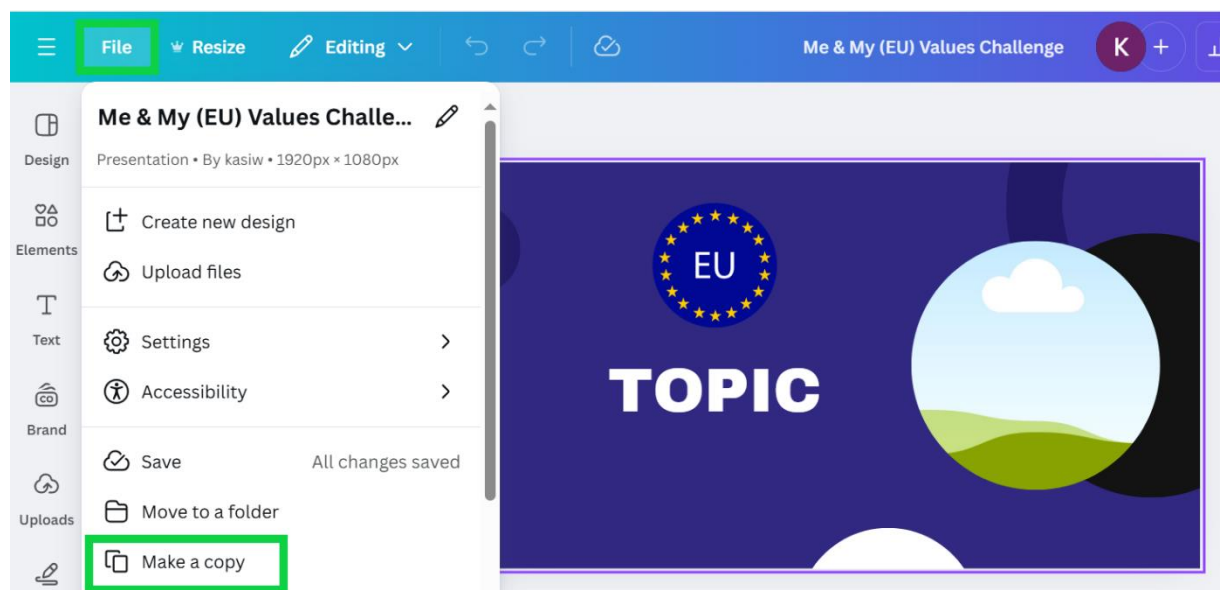
Nauczyciel przedstawia uczniom cele lekcji i wyjaśnia przebieg zajęć. Tematykę zajęć wprowadzamy korzystając z [anagramu](#) utworzonego w Wordwall. Nauczyciel może wyświetlić uczniom zadanie lub udostępnić kod QR/ link i uczniowie indywidualnie odgadują słowo korzystając ze smartfonów. Krótka burza mózgów dotycząca znanych uczniom nazw wartości w języku angielskim.

3. Realizacja zadania

Nauczyciel prosi uczniów o dobranie się w pary, a następnie udostępnia kod QR/ link do [gry Wordwall](#) polegającej na dopasowaniu nazw wartości do definicji. Po ukończeniu zadania uczniowie otrzymują karty pracy [My Value System](#), w których umieszczają wybrane przez siebie 12 wartości, gdzie 1 oznacza wartość najważniejszą. W parach porównują swoje karty.

Nauczyciel zwraca uwagę na gwiazdki umieszczone w karcie pracy i dopytuje o skojarzenia (12 gwiazdek – Unia Europejska). Następnie pyta uczniów o główne wartości Unii Europejskiej, które zapisane zostały w Traktacie Lizbońskim. Nauczyciel prezentuje filmik video *What are EU values?*, uczniowie notują ich nazwy, po czym decydują, czy chcą dokonać zmian w przygotowanym wcześniej systemie wartości w swojej karcie pracy.

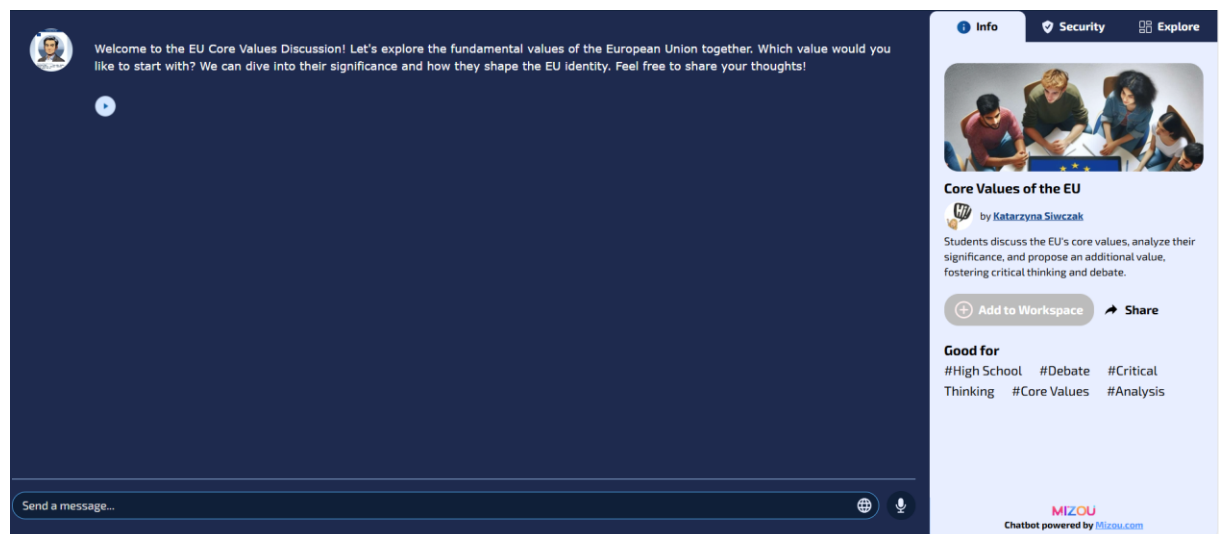
Nawiązując do jednej z wartości, która pojawiła się w grze Wordwall nauczyciel zaprasza uczniów do przygotowania wyzwań sprawdzających wiedzę o UE. Uczniowie pracują w parach. Każda para robi kopię [szablону wyzwania](#) w Canvie. W tym celu należy wybrać zakładkę 'File', a następnie opcję 'Make a copy':



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Nauczyciel prezentuje uczniom zestaw możliwych tematów dotyczących Unii Europejskiej ([lista tematów do wyzwania](#)), każda para wybiera jeden i przygotowuje swoje cyfrowe wyzwanie. W tym celu uczniowie w miejsce słowa 'TOPIC' na slajdzie pierwszym wpisują wybrany temat, na slajdzie drugim dodają pytanie tematyczne oraz wzbogacają prezentację o odpowiednie ilustracje, tematycznie związane z wyzwaniem. Prezentacja wyzwań ma formę grywalizacji – jedna para prezentuje wyzwanie, pozostałe udzielają odpowiedzi na kartkach, po weryfikacji otrzymują punkty za poprawną odpowiedź.

Nauczyciel zaprasza uczniów na spotkanie z ekspertem do spraw UE w aplikacji Mizou. Pracując w parach, prowadzić będą dyskusję z wirtualnym ekspertem analizując główne wartości UE.



Każda para ma za zadanie również zastanowić się i przedyskutować z ekspertem, jaką wartość można by/ należałoby dodać do systemu głównych wartości UE. Po ukończeniu zadania uczniowie dzielą się swoimi wypracowanymi rozwiązaniami oraz doświadczeniami z pracy z AI.

Ostatnim etapem zajęć jest przygotowanie przez uczniów, przy wykorzystaniu sztucznej inteligencji, ilustracji przedstawiającej wybraną wartość. W tym celu korzystają z narzędzia typu 'AI-powered', np. [Craiyon](#) lub dostępne w [Canvie](#) – Mojo AI lub DALL-E. Ilustracje można wykorzystać do przygotowania gazetki ściennej lub wirtualnej (np. wykorzystując [Padlet](#)).

4. Podsumowanie (Value the lesson)

Nauczyciel gratuluje grupom wykonania zadania. Ewaluacja zajęć: każdy uczeń otrzymuje przyklepną karteczkę Post-It, na której rysuje taką liczbę gwiazdek od 1-6, na ile ocenia zajęcia (1 – słabo, 6 – znakomicie). Karteczki umieszczane są w wybranym miejscu (np. tablica).



Inspiracja, Współpraca, Rozwój