



**Gra, w której trzeba  
się dogadywać**

Małgorzata Ostrowska

## **Scenariusz interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego do wychowania fizycznego 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: Grażyna Wiśniewska, Marcin Pełka  
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

Gra, w której trzeba się dogadywać

## 2. Osoby prowadzące projekt

### 2.1. Koordynator

Nauczyciel(ka) wychowania fizycznego.

### 2.2. Pozostali nauczyciele

Nauczyciele języka polskiego i informatyki.

## 3. Ramy czasowe

### 3.1. Początek projektu

Dowolny czas wroku szkolnym, jednak rekomendowane są miesiące, w których można prowadzić zajęcia na boisku sportowym, np. kwiecień lub wrzesień.

### 3.2. Zakończenie projektu

Po 10 tygodniach od rozpoczęcia (np. czerwiec lub listopad).

## 4. Cele projektu

Wynikają z celów edukacyjnych i wychowawczych określonych w podstawie programowej (Dz. U. 2018, poz. 467) i w programach nauczania wychowania fizycznego – *Aktywność, sprawność i zdrowie* (Rogacka 2019), *W planowaniu siebie, w poszukiwaniu wartości* – języka polskiego (Zielińska, Banowski 2019) oraz *Informatyka dla ucznia* – informatyki (Maciuk 2019).

### 4.1. Cele ogólne

- nabywanie przez uczniów świadomości oraz praktycznych umiejętności, kształtowanie wiedzy i postaw, które dotyczą troski o ciało i zdrowie;
- uświadomienie potrzeby uczestnictwa w rekreacyjnych i sportowych formach aktywności fizycznej, rozwijanie przez uczniów zainteresowań ruchowych;
- poznanie zasad bezpieczeństwa i stosowanie się do nich podczas aktywności fizycznej na zajęciach wychowania fizycznego i w czasie wolnym;
- budowanie własnego systemu wartości na fundamencie prawdy, dobra i piękna oraz szacunku do człowieka;
- rozwijanie umiejętności komunikacji i współpracy (także w środowiskach wirtualnych);
- doskonalenie umiejętności prowadzenia dyskusji, wyrażania własnych sądów i argumentowania;
- rozwijanie umiejętności efektywnego posługiwania się technologią informacyjną w poszukiwaniu, porządkowaniu i wykorzystywaniu pozyskanych informacji;
- przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa; respektowanie prywatności informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego.

## 4.2. Cele szczegółowe

W wyniku udziału w projekcie uczniowie potrafią:

- rozwiązać problem: „Jak nauczyć się i jak nauczyć innych gry zespołowej, w której nie ma sędziego?”;
- wyjaśnić, skąd pochodzi, co jest celem i na czym polega zespołowa gra ultimate frisbee;
- omówić przepisy gry ultimate frisbee i wykorzystać je w czasie gry;
- wyjaśnić zasady gry innym;
- wyjaśnić istotę „ducha gry” (*spirit of the game*), sposób sędziowania bez sędziego i zasady komunikacji między uczestnikami gry;
- zademonstrować podstawowe rzuty dyskiem frisbee oraz udzielić innym uczniom wskazówek dotyczących techniki rzutów i chwytów;
- przeprowadzić rozgrzewkę przed grą;
- przestrzegać zasad gry ultimate frisbee i współpracować z innymi członkami drużyny;
- wyrazić własne zdanie i opisać sytuację językiem faktów, krótko i jasno;
- w dyskusji podczas gry używać argumentów opartych na prawdzie i obiektywizmie;
- zachowywać zasady efektywnej komunikacji – pozwolić wypowiedzieć się innym, w tym przeciwnikom w grze;
- dotrzeć do faktów, ocenić i przetworzyć informacje, zakwestionować ich treść i zbudować własną opinię na ich temat;
- przygotować materiały wizualne (np. plakaty, infografiki), które posłużą poznaniu gry ultimate frisbee i przeprowadzeniu meczu;
- dobrać odpowiednie narzędzia technologii informacyjnych i komunikacyjnych (TIK) do tworzenia dokumentów multimedialnych, np. zaproszeń, ogłoszeń, zdjęć, prezentacji, filmów, nagrań dźwiękowych;
- przygotować pliki do opublikowania w sieci i zamieścić je w internecie jako zasoby.

## 4.3. Cele wychowawcze

W wyniku udziału w projekcie uczniowie:

- angażują się w zadania wykonywane na zajęciach wychowania fizycznego i dążą do podniesienia poziomu swojej sprawności fizycznej;
- okazują życzliwość, są odpowiedzialni i współpracują z innymi podczas gry rekreacyjnej;
- sprawiedliwie i obiektywnie oceniają sytuacje, które obserwują lub w których biorą udział;
- potrafią skutecznie komunikować się z innymi;
- prezentują postawę dialogu, tolerancji, akceptacji i otwartości także wobec oponenta albo przeciwnika w grze;
- stosują uczciwe środki perswazyjne i etyczne w wypowiedzi.

## 4.4. Cele szczegółowe dla uczniów

W wyniku realizacji projektu *Gra, w której trzeba się dogadywać*:

- poznasz zasady gry, w której nie ma sędziego;
- nauczysz się grać;
- będziesz wiedział(-a), co robić, aby gra była przyjemna, uczciwa i sprawiedliwa;

- usprawnisz umiejętności współpracy w drużynie sportowej i zespole projektowym;
- poprawisz swoją sprawność, przede wszystkim szybkość, koordynację ruchową i zręczność, umiejętność rzucania i chwytania, a także refleks;
- podniesiesz umiejętności obserwacji pola gry i przewidywania pomocne w taktyce gry;
- rozwinięsz umiejętności komunikacyjne, a szczególnie posługiwanie się faktami, argumentowanie i słuchanie innych;
- pogłębisz umiejętność posługiwanie się technologiami informacyjnymi i komunikacyjnymi;
- doznasz przyjemności, radości i satysfakcji wynikających z ruchu na wolnym powietrzu.

## 5. Treści kształcenia

Według zapisów obowiązującej podstawy programowej (Dz. U. 2018, poz. 467).

### 5.1. Przedmiot I – wychowanie fizyczne

I. Rozwój fizyczny i sprawność fizyczna.

2. W zakresie umiejętności. Uczeń:

- 2) dobiera sposoby kształtowania sprawności fizycznej w zależności od zainteresowań i charakteru pracy zawodowej (I.2.2).

II. Aktywność fizyczna.

2. W zakresie umiejętności. Uczeń:

- 2) przeprowadza rozgrzewkę ukierunkowaną na wybraną formę aktywności fizycznej (II.2.2);
- 3) stosuje poznane elementy techniki i taktyki w wybranych indywidualnych i zespołowych formach aktywności fizycznej (z uwzględnieniem form nowoczesnych i form z innych kręgów kulturowych, np. ultimate frisbee) (II.2.3).

III. Bezpieczeństwo w aktywności fizycznej.

1. W zakresie wiedzy. Uczeń:

- 2) wyjaśnia, na czym polega umiejętność planowania bezpiecznej aktywności fizycznej dla siebie i innych (III.1.2);

V. Kompetencje społeczne. Uczeń:

- 1) wyjaśnia, na czym polega praca nad sobą dla zwiększenia wiary w siebie, poczucia własnej wartości i umiejętności podejmowania decyzji (V.1);
- 2) wyjaśnia, na czym polega konstruktywne przekazywanie i odbieranie pozytywnych i negatywnych informacji zwrotnych oraz radzenie sobie z krytyką (V.2).

### 5.2. Przedmiot II. Język polski

II. Kształcenie językowe.

3. Komunikacja językowa i kultura języka. Uczeń:

- 2) zna pojęcie aktu komunikacji językowej oraz jego składowe (komunikat, nadawca, odbiorca, kod, kontekst, kontakt) (II.3.2);

- 9) stosuje zasady etykiety językowej w wypowiedziach ustnych i pisemnych odpowiednie do sytuacji (II.3.9).

### III. Tworzenie wypowiedzi.

#### 1. Elementy retoryki. Uczeń:

- 1) formułuje tezy i argumenty w wypowiedzi ustnej i pisemnej przy użyciu odpowiednich konstrukcji składniowych (III.1.1);
- 2) wskazuje i rozróżnia cele perswazyjne w wypowiedzi literackiej i nieliterackiej (III.1.2);
- 3) rozróżnia typy argumentów, w tym argumenty pozamerytoryczne (np. odwołujące się do litości, niewiedzy, groźby, autorytetu, argumenty *ad personam*) (III.1.3);
- 6) rozumie, na czym polega logika i konsekwencja toku rozumowania w wypowiedziach argumentacyjnych, i stosuje je we własnych tekstach (III.1.6);
- 7) odróżnia dyskusję od sporu i kłótni (III.1.7).

### IV. Tworzenie wypowiedzi.

#### 2. Mówienie i pisanie. Uczeń:

- 1) zgadza się z cudzymi poglądami lub polemizuje z nimi, rzeczowo uzasadniając własne zdanie (III.2.1);
- 2) buduje wypowiedź w sposób świadomy, ze znajomością jej funkcji językowej, z uwzględnieniem celu i adresata, z zachowaniem zasad retoryki (III.2.2);
- 3) reaguje na przejawy agresji językowej, np. zadając pytania, prosząc o rozwinięcie lub uzasadnienie stanowiska, wykazując sprzeczność wypowiedzi (III.2.3);
- 4) zgodnie z normami formułuje pytania, odpowiedzi, oceny, redaguje informacje, uzasadnienia, komentarze, głos w dyskusji (III.2.4);
- 6) tworzy spójne wypowiedzi o charakterze argumentacyjnym (III.2.6);
- 9) wygłasza mowę z uwzględnieniem środków pozajęzykowych (III.2.9).

## 5.3. Przedmiot III. Informatyka

### IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

- 1) realizuje projekty zespołowo i prezentuje efekty wspólnej pracy (IV.1).

### V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa (zakres podstawowy). Uczeń:

- 1) postępuje zgodnie z zasadami netykiety oraz regulacjami prawnymi dotyczącymi: ochrony danych osobowych, ochrony informacji oraz prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w dostępie do informacji; jest świadomy konsekwencji łamania tych zasad (V.1);
- 2) respektuje obowiązujące prawo i normy etyczne dotyczące korzystania i rozpowszechniania oprogramowania komputerowego, aplikacji cudzych i własnych (V.2).

## 6. Charakterystyka odbiorców

### 6.1. Typ szkoły

liceum ogólnokształcące/technikum

### 6.2. Wiek uczniów

15–20 lat

### 6.3. Klasa

I–IV/V

### 6.4. Zróżnicowanie potrzeb i umiejętności

Ze względu na połączenie charakteru rekreacyjnego z umiejętnościami społecznymi i brakiem konieczności zsynchronizowania treści programowych z poszczególnych przedmiotów projekt może być realizowany w dowolnej klasie. W części obejmującej działania niewymagające uczestnictwa w grze ultimate frisbee mogą wziąć udział wszyscy uczniowie realizujący naukę w szkole, przy uwzględnieniu ich specjalnych potrzeb.

Niniejszy projekt zakłada, iż jedno z zadań będzie polegało na uczestnictwie w grze zespołowej. Stąd też niektórzy będą pozbawieni tej możliwości (osoby zwolnione z ćwiczeń ruchowych, mające przeciwwskazanie do biegania albo orzeczony stopień niedowidzenia wykluczający możliwość obserwowania i reagowania na przedmioty i ludzi, którzy się szybko przemieszczają). Będą mieli możliwość uczestnictwa w zajęciach z grą jako obserwatorzy gry fair play, wspierający organizacyjnie lub jako aktywni kibice.

Uczniowie o mniejszej sprawności ruchowej nie mają przeciwwskazań do gry. Projekt jest sposobem na poprawienia sprawności i kształcenia koordynacji ruchowej. Może też zachęcić do uczestnictwa w formie aktywności, która sprzyja rozbudzeniu zainteresowania ruchem (ultimate frisbee).

Uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) uczestniczą w każdym etapie projektu w takim zakresie i w takich warunkach, które zapewniają im poczucie bezpieczeństwa oraz umożliwiają wykonanie zadań samodzielnie, w grupie lub ze wsparciem koleżeńskim i wsparciem nauczycielskim.

### 6.5. Inne cechy odbiorców

W pracy z uczniami ze SPE obowiązują takie same cele kształcenia, jakie obowiązują wszystkich uczniów na danym poziomie. Jednak ich realizacja wymaga wprowadzenia różnorodnych modyfikacji metod i form pracy oraz zróżnicowanych, odpowiednio dostosowanych do ich potrzeb i możliwości materiałów dydaktycznych. Na przykład na wszystkich etapach planowania projektu uczniowie niedowidzący i niedosłyszący powinni korzystać z dostosowanych do swoich potrzeb materiałów i urządzeń pozwalających im zapoznać się z informacjami oraz instrukcjami za pośrednictwem innego kanału komunikacji niż objęty deficytem. Mogą pracować z innymi uczniami w parach lub we wspierającej grupie, aby mogli w pełni korzystać z potencjału projektu, a przede wszystkim czuć się bezpiecznie.

W przypadku uczniów z autyzmem, ADHD (od ang. *attention deficit hyperactivity disorder*) i zagrożonych niedostosowaniem społecznym aktywność fizyczna może być sprzymierzeńcem w rozwoju i szansą na radzenie sobie ze stresem.

Jeśli w projekcie biorą udział uczniowie z problemami zdrowotnymi (np. alergia, cukrzyca czy otyłość), należy zadbać o to, aby warunki, w jakich ma miejsce wysiłek fizyczny, i jego intensywność były optymalne dla aktualnego stanu zdrowia. Podczas zajęć w terenie trzeba zadbać o osoby z alergiami i przypominać im o zabezpieczeniu się przed wystąpieniem reakcji alergicznej np. na pyłki roślin.

## 7. Formy i metody realizacji projektu

### 7.1. Formy pracy

Praca indywidualna, w małych grupach i w całym zespole projektowym stacjonarnie lub zdalnie.

### 7.2. Metody pracy

Dobór metod i technik zastosowanych w niniejszym projekcie wynika z rekomendacji zawartych w podstawie programowej oraz wybranych przedmiotowych programów nauczania:

- Metoda projektu pozwala na długofalowe działanie zespołowe, którego celem jest rozwiązanie przez uczniów konkretnego problemu. Umożliwia indywidualizację, ponieważ uczniowie partycypują w planowaniu działań, ich monitorowaniu oraz podsumowaniu, mają też wybór dotyczący sposobu wykonania zadań. To sprawia, że zadania i sposób pracy można dostosować do specyficznych potrzeb uczniów, gdyż to oni opracowują dla siebie harmonogram działań. Metoda projektu realizuje zróżnicowane potrzeby edukacyjne uczniów, umożliwia kształtowanie kompetencji kluczowych (np. w opisywanym projekcie są to przede wszystkim umiejętności rozumienia i tworzenia informacji), a także kompetencje cyfrowe. Ponadto metoda projektu stwarza możliwości kształtowania kompetencji pożądaných na rynku pracy, zarówno osobistych jak i społecznych, takich jak: komunikacyjne, liderstwo, zarządzanie sobą, współpraca, rozwiązywanie problemów, uczenie się.
- Metoda problemowa jest skoncentrowana na uczniach, którzy pracują w małych grupach. Nauczyciel pełni rolę facylitatora, wspomagając proces komunikacji wewnątrz grupy, rozbudzając motywację uczniów do pracy nad rozwiązaniem zadań praktycznych. Proces nauczania-uczenia się według filozofii PBL (z ang. *Project Based Learning*) jest ściśle związany z obecnością problemu i zadania, które należy rozwiązać poprzez poszukiwanie informacji, którą należy przetworzyć, poddać refleksji, krytycznej ocenie i wartościowaniu pod kątem jej efektywności i przydatności do rozwiązania problemu. Stworzenie w projekcie sytuacji problemowej i postawienie uczniom pytania: „Jak nauczyć się i jak nauczyć innych gry zespołowej, w której nie ma sędziego?” zakłada indywidualne podejście do problemu i planowanie przez uczniów działań wykonalnych, dostępnych dla nich ze względu na sprawność fizyczną, zdrowie oraz ewentualne ograniczenia. Uczniowie mają dużą swobodę. Nauczyciel czuwa, aby zespołowe planowanie uwzględniło indywidualne możliwości dotyczące uczniów z ograniczeniami ruchowymi, z alergią i ze SPE. Odpowiada na zróżnicowane potrzeby edukacyjne uczniów, umożliwia kształtowanie kompetencji kluczowych oraz międzyprzedmiotowych.



- Metody/techniki aktywizujące, w tym wybrane narzędzia myślenia krytycznego (np. *wejdz do środka, gałąź logiczna*) i sprzyjające twórczemu rozwiązywaniu problemów (np.: burza mózgów, mapy mentalne, grupy eksperckie), pozwalają kształcić kompetencje krytycznego myślenia i współdziałania. Możliwe do zastosowania również w trybie zdalnym. Realizują zróżnicowane potrzeby edukacyjne uczniów, pomagają w nabywaniu kompetencji zarządzania sobą i samodzielności myślenia.
- Metody praktycznego działania, symulacje indywidualne lub zespołowe. Możliwe do zrealizowania stacjonarnie albo zdalnie (np. wzajemne nauczanie, wykonanie zadania z wykorzystaniem komputera, przeprowadzenie wywiadu). Metody te wspierają kształtowanie kompetencji kluczowych oraz międzyprzedmiotowych – osobistych i społecznych, uczenie się.
- Metody ewaluacji oparte na informacji zwrotnej i techniki metapoznawcze (refleksje uczniów na temat procesu uczenia się i jego efektów), np. *kanapka informacji zwrotnej, zdania podsumowujące, drabina metapoznania*. Rozwijają kompetencje uczenia się i samoregulację jako kompetencje przyszłości.
- Techniki analityczne (np. kadrowanie problemu, identyfikowanie podobieństw i różnic, 5 razy dlaczego) uczą myślenia, wspierają kształtowanie kompetencji kluczowych oraz kompetencji międzyprzedmiotowych, np. umiejętność rozwiązywania problemów.
- Metoda kształcenia multimedialnego polega na wykonaniu przez uczniów zadań multimedialnych z zastosowaniem nowoczesnych technologii. Jest to sposób na uatrakcyjnienie, oraz stworzenie dla uczniów ze SPE możliwości rozwoju sprawności percepcyjno-motorycznych, wzmocnienia koncentracji i utrzymania uwagi.

## 8. Sposób realizacji projektu edukacyjnego

Projekt przeznaczony jest do realizacji w formie stacjonarnej, lecz część jego zadań można przeprowadzić zdalnie, jeśli jest to konieczne.

### 8.1. Zainicjowanie projektu (etap I)

Projekt inicjuje nauczyciel(ka) wychowania fizycznego. Na pierwszym spotkaniu z nauczycielami języka polskiego i informatyki przedstawia swój pomysł i określa zakres interdyscyplinarności projektu. Nauczyciele rozpoznają możliwości oraz potrzeby uczniów i na tej podstawie wyznaczają ramy projektu, podział odpowiedzialności i określają zasady współpracy w swoim zespole. Następnie analizują pomysł na projekt, cele, które mogą osiągnąć uczniowie, potencjał edukacyjny projektu i ryzyka, dzielą się własnymi wizjami realizacji, identyfikują zasoby, określają wyzwania dla uczniów i sposoby wsparcia ich w czasie pracy projektowej, a także ustalają formę prezentacji. Rozmawiają też o sposobie i wstępnych kryteriach oceny projektu. W tym etapie uczniowie nie uczestniczą.

### 8.2. Spotkanie z uczniami (etap II)

Nauczyciele zachęcają uczniów do udziału w interdyscyplinarnym projekcie, dotyczącym treści z zakresu wychowania fizycznego, języka polskiego oraz informatyki. Rekomendowane jest spotkanie stacjonarne. Nauczyciele przedstawiają temat projektu i problem do rozwiązania: „Jak nauczyć się i jak nauczyć innych gry zespołowej, w której nie ma sędziego?”. Następnie przeprowadzają burzę mózgów na szeroko zakrojony temat: „Czego musimy się dowiedzieć, co poznać, czego się nauczyć, jakie

opanować umiejętności, co zrobić, aby rozwiązać postawiony problem?”. Nauczyciele są facylitatorami spotkania. Uczniowie w małych zespołach zapisują odpowiedzi na pytania na kartkach samoprzylepnych lub plakatach. Następnie jedna z grup przedstawia efekty swojej pracy, a pozostałe prezentują różnice pomiędzy wynikiem swojej pracy i tym, co zaprezentowała pierwsza grupa. Nauczyciel umieszcza na plakacie listę rzeczy, które uczniowie określili jako konieczne do poznania, nauczenia się i wykonania, aby rozwiązać postawiony w projekcie problem: „Jak nauczyć się i jak nauczyć innych gry zespołowej, w której nie ma sędziego?”.

### 8.3. Utworzenie zespołów projektowych (etap III)

Zespoły projektowe można utworzyć poprzez losowanie lub samodzielny dobór uczniów. W tworzeniu zespołów może mieć znaczenie odległość miejsca zamieszkania członków zespołu, jeśli grupy będą spotykać się stacjonarnie. Część zadań uczniowie mogą wykonać zdalnie. W tym przypadku znaczenie ma dostęp do nowoczesnej technologii. Dlatego warto zwrócić uwagę, czy uczniowie, którzy mają jakieś ograniczenia w tym zakresie (np. zdrowotne lub społeczne), są w grupie z uczniami o swobodnym dostępie do komputera.

Jeśli uczniowie sami dobierają się w zespoły, trzeba dopilnować, aby grupy były równoliczne i nikt nie został sam. Uczniów, którzy mają specjalne potrzeby, warto połączyć w parę z bliską mu koleżanką lub kolegą, którzy będą wsparciem. Samodzielne, indywidualne decyzje i wybór, który mają uczniowie ze SPE, oraz wsparcie nauczycieli w momencie podejmowania przez nich decyzji zapobiega wykluczeniu tych osób z procesu tworzenia zespołów. Jeśli jest to uzasadnione dobrem uczniów, decyzję o składzie grup może podjąć zespół nauczycieli zarządzających projektem. Grupy decydują, kto będzie ich liderem. Możliwa jest forma zdalna, chociaż preferowane jest spotkanie stacjonarne.

### 8.4. Kontrakt

Kontrakt przygotowują nauczyciel wychowania fizycznego (koordynator) oraz nauczyciele języka polskiego i informatyki. Mogą zdecydować, że do niektórych etapów pracy nad powstaniem kontraktu zaproszą uczniów. Każdy zespół uczniowski otrzymuje kontrakt. Uczniowie zapoznają się z nim, wyjaśniają z nauczycielami niezrozumiałe sformułowania, zadają pytania, aby mieć pełną informację na temat swojej roli i zadań w projekcie, oraz sposobu oceniania. Dzięki temu nauczyciel uzyska całkowitą pewność, że kontrakt nie wyklucza i nie ogranicza uczestnictwa żadnego ucznia w projekcie i wszyscy są zaproszeni na równych prawach do pracy nad nim, chociaż sposób realizacji może być różny, w szczególności dostosowany do potrzeb uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Przykładowy kontrakt stanowi załącznik do scenariusza projektu i zamieszczony jest w *Materiałach pomocniczych*.

Kontrakt zawiera rozdziały:

- I. Tytuł projektu
- II. Realizatorzy
- III. Termin realizacji projektu
- IV. Główny cel projektu

- V. Cele edukacyjne wyrażone w języku ucznia
- VI. Zasady współpracy w zespołach projektowych
- VII. Sposób oceny projektu
- VIII. Sposób dokumentowania realizacji projektu
- IX. Sposób prezentacji projektu

### **8.5. Organizacja pracy zespołów projektowych i konsultacji**

Uczniowie ustalają zasady współpracy jednakowe dla wszystkich grup, co ułatwi podejmowanie decyzji i rozwiązywanie ewentualnych trudnych sytuacji. Zasady współpracy sformułowane są krótko, pozytywnie i behawioralnie (przedstawiają oczekiwane zachowania, nie są formułowane w formie zakazów), uwzględniają sposób podejmowania decyzji. Są utrwalone w różnych formach (werbalnej, wizualnej i dźwiękowej), które umożliwią skorzystanie z nich każdemu uczniowi, potrzebującemu takiego dostosowania.

Uczniowie mogą być włączeni w określenie zasad współpracy i kryteriów oceny rezultatów projektu, szczególnie wiedzy i umiejętności, które zdobędą. Trzeba przy tym zadbać o bezpieczną dla wszystkich atmosferę i sposób, który będzie sprzyjał zgłaszaniu propozycji uwzględniających specyficzne potrzeby. Propozycje zasad i kryteriów sukcesu mogą być przedstawiane anonimowo.

Nauczyciele tworzą z uczniami plan konsultacji, który uwzględnia zarówno możliwość odbycia ich podczas wybranych lekcji, jak i poza nimi. Wspólnie ustalają tryb konsultacji, dzień, godzinę, sposób zgłaszania pytań, formę (stacjonarnie, zdalnie).

### **8.6. Realizacja projektu**

W realizowanym przez uczniów projekcie można wyróżnić trzy ważne etapy:

- poznawanie przez uczniów różnych aspektów koedukacyjnej gry zespołowej ultimate frisbee – stacjonarnie lub zdalnie;
- nauka gry w sposób praktyczny: ćwiczenie techniki, pomysły na rozwiązania taktyczne, gra szkolna i właściwa – forma stacjonarna;
- zaprojektowanie sposobu nauczania tej gry uczniów z innej klasy – stacjonarnie lub zdalnie (gdy jest to konieczne).

Każdy z nich jest równie istotny i angażuje intelektualnie. Etap II wymaga także aktywnego uczestnictwa w grze. Uczniowie, którzy ze względów zdrowotnych nie mają możliwości bezpośredniego uczestnictwa, mogą pełnić rolę obserwatorów gry i zachowania się zawodników.

Większość zadań projektowych uczniowie wykonują zespołowo podczas zajęć lekcyjnych, a niektóre mogą przeprowadzić indywidualnie w domu.

Nauczyciel komunikuje uczniom, że w projekcie wykorzystają metodę wzajemnego nauczania – każdy zespół będzie stawał się grupą ekspertów, który nauczy gry ultimate frisbee koleżanki i kolegów z innej klasy, wybranej wspólnie przez wszystkich.

### 8.6.1. Główne zadania projektu i terminy ich wykonania

Zadania przewidziane w projekcie umożliwiają do kształtowanie kompetencji kluczowych określonych we wstępie do podstaw programowych oraz kompetencji uniwersalnych, takich jak: rozwiązywanie problemów, myślenie krytyczne, kompetencje komunikacyjne, zarządzanie sobą, współpraca, liderstwo.

Zadania przewidziane w projekcie sprzyjają wykorzystaniu bazy szkoły, szczególnie sali gimnastycznej z jej wyposażeniem, boiska sportowego i pracowni komputerowej, w których uczniowie odbywają zajęcia, ćwiczą umiejętności, przygotowują prezentację projektu. W projekcie jest także przestrzeń na nawiązanie współpracy z samorządem lokalnym, instytucjami i organizacjami (np. biblioteką, klubem sportowym) i wykorzystanie istniejącej bazy np. (boiska sportowego lub hali sportowej, na których uczniowie mogą uczyć się i doskonalić grę ultimate frisbee). Takie boiska i hale mają często dużą powierzchnię, niezbędną do gry właściwej. Uczniowie realizują zadania projektowe symultanicznie podczas różnych lekcji np. w tym samym tygodniu nauki.

#### Zadania dla uczniów:

- Ustalenie zasad współpracy w zespołach, zapoznanie się z instrukcją projektu, podział ról i przyjęcie odpowiedzialności za koordynowanie pracy własnego zespołu, wybór klasy partnerskiej, która zostanie włączona do projektu na dalszym etapie jako beneficjent – I tydzień projektu, lekcja wychowania fizycznego.
- Poznanie zasad gry ultimate frisbee – I tydzień projektu, lekcja wychowania fizycznego.
- Przygotowanie dla koleżanek i kolegów równoległych klas w formie elektronicznej gry edukacyjnej lub quizu na temat zasad gry. Każdy zespół przygotowuje własny projekt, a w nim pytania i odpowiedzi lub zadania do wykonania – II tydzień, praca własna uczniów poza lekcjami.
- Opracowanie informatyczne gry lub quizu, aby przygotować ją do publikacji – II i III tydzień, lekcje informatyki i praca własna uczniów poza lekcjami.
- Opublikowanie w sieci zasad gry ultimate frisbee oraz udostępnienie gry edukacyjnej uczniom klasy partnerskiej (która będzie uczyła się gry) – III tydzień projektu, lekcja informatyki.
- Zaplanowanie i przeprowadzenie rozgrzewki, ćwiczenie i doskonalenie techniki rzutów i chwytów frisbee – od II tygodnia do końca projektu – lekcje wychowania fizycznego.
- Gra szkolna a potem właściwa w ultimate frisbee – od III tygodnia do końca projektu na wybranych lekcjach wychowania fizycznego.
- Pogłębienie wiedzy na temat wypowiedzi na poziomie faktów, wypowiedzi argumentacyjnej i budowania argumentów, ćwiczenie umiejętności argumentowania w różnych sytuacjach praktycznych – od II do IV tygodnia, lekcje języka polskiego.
- Stosowanie w sposób świadomy wypowiedzi argumentacyjnych w czasie lekcji informatyki i wychowania fizycznego, wykorzystanie ich podczas gry oraz w sytuacjach pozaszkolnych, omawianie komunikacji, która miała miejsce podczas gry, informacje zwrotne na ten temat – od III tygodnia projektu z przeniesieniem po zakończeniu projektu włącznie.
- Przygotowanie prezentacji projektu cz.1: Zastosowanie techniki *wejdz do środka*, aby uczniowie mogli osadzić się nie tylko w roli nauczających, ale przede wszystkim

w roli uczących się i odczuwających potrzeby innych. Ustalenie sposobu nauczania innych gry ultimate frisbee (Jak to zrobimy, aby uczenie się kolegów było ich i naszym aktywnym uczestnictwem w zajęciach?), podział zadań i czynności w zespołach, przeciwiczenie sposobu uczenia innych, przygotowanie potrzebnych materiałów i sprzętu od IV do VI tygodnia – lekcje wychowania fizycznego.

- Przygotowanie prezentacji projektu cz. 2 – przygotowanie oprawy wizualnej, zaproszenia, strony informacyjnej – VII tydzień, lekcje języka polskiego i informatyki.
- Prezentacja rezultatów projektu – wzajemne nauczanie. Uczniowie z klasy projektowej uczą gry uczniów innej klasy w sposób praktyczny – od VIII do IX tygodnia, dwie połączone ze sobą lekcje lub wydarzenie poza lekcjami.
- Podsumowanie i ocena projektu – X tydzień, dwie lekcje wychowania fizycznego.

### **Rola i zadania nauczycieli**

Nauczyciele przede wszystkim przygotowują i prowadzą lekcje przedmiotowe tak, aby umożliwiły realizację celów projektu. Współpracują ze sobą i dbają o logikę przebiegu projektu, następstwo realizacji zadań i dobrą atmosferę.

W pracy metodą projektu nauczyciele zapewniają uczniom jak największą autonomię w kreowaniu pomysłów, podejmowaniu odpowiedzialności i w sposobie wykonania zadań. Koordynują pracę uczniów, aby przebiegała harmonijnie.

Na każdym etapie pracy przekazują uczniom informacje zwrotne na temat wykonanych zadań, (nawiązują do treści zapisanych w programie nauczania danego przedmiotu) oraz prowadzą konsultacje. Doceniają zaangażowanie uczniów i wspierają ich coachingowo – towarzyszą w rozwoju. Ocenianie formatywne jest ważnym elementem wsparcia i równocześnie wspiera rozwój uczniów. Ważnym zadaniem nauczycieli jest facylitowanie spotkań, animowanie współpracy uczniów i wsparcie ich we współdziałaniu oraz osiągnięciu synergii.

### **8.6.2. Prezentacja rezultatów projektu**

Odbiorcami prezentacji projektu są uczniowie innej klasy/klas, mogą to być także inne zaproszone osoby, jeśli zostanie podjęta taka decyzja (osoby z zewnątrz szkoły, np. rodzice uczniów, samorządowcy jako obserwatorzy lub aktywni uczestnicy).

Prezentacja może się odbyć w czasie dwóch połączonych ze sobą godzin lekcyjnych lub poza lekcjami. Na prezentacji projektu zarówno realizatorzy, jak i odbiorcy ubrani są w stroje do ćwiczeń i obuwie sportowe. Klasa projektowa przygotowuje oprawę wizualną (ogłoszenia, plakaty), zapewnia możliwość nagrania prezentacji i wykonania zdjęć. Jeśli warunki szkolne na to pozwalają, w prezentacji bierze udział także publiczność.

Prezentacja polega na wzajemnym nauczaniu. Uczniowie z klasy projektowej przeprowadzają w przygotowany przez siebie sposób zajęcia dla uczniów z innej klasy (partnerskiej). Na początku dwugodzinnych zajęć, przeprowadzają quiz na temat przepisów i zasad gry ultimate frisbee, przypominają, co to jest duch gry (*spirit of the game*) i w jaki sposób zasady te będą przestrzegane. Następnie prowadzą zaplanowaną rozgrzewkę i przystępują do wzajemnego nauczania w formie praktycznej: poruszania się po boisku do gry, podstawowych elementów technicznych gry: chwytów i rzutów, wyjaśniają i ćwiczą z nimi 2–3 wybrane zagrania taktyczne. W ostatniej części prezentacji organizują grę szkolną i współuczestniczą w niej (1–2 osoby w każdym

z zespołów uczniów innej klasy), aby wspierać grę i pomagać w respektowaniu zasad. Podczas prezentacji ma miejsce także ceremonia świętowania efektów wspólnych działań.

### **8.6.3. Dostosowanie do potrzeb, przeciwdziałanie wykluczeniu, zapewnienie warunków do współpracy i pełnienia różnych funkcji**

Niniejszy projekt stwarza wiele okazji do wspólnego działania i pozwala je łączyć z pracą indywidualną. Daje to możliwość zarówno kształtowania umiejętności społecznych, jak i realizacji indywidualnych potrzeb uczniów. Uczestnicy mogą pełnić różne funkcje: lidera (nawet nieformalnego), badacza, uczącego innych, pomagającego kolegom z niepełnosprawnościami i ograniczeniami, uczą się dbałości o innych i okazywania empatii.

Nauczyciel wspiera wszystkich uczniów, a szczególnie osoby o ograniczonej sprawności i z przeciwwskazaniami medycznymi, w aranżowaniu takich aktywności, które są dla nich dostępne i które mogłyby wykonywać systematycznie. Powinien im udzielać informacji zwrotnej i w razie potrzeby przedstawić różne inne możliwości działania.

Projekt doskonali umiejętności korzystania z IT (techniki informatyczne), jednak nie ma konieczności, aby każdy uczeń posiadał potrzebne urządzenia lub oprogramowanie, gdyż zadania w projekcie realizowane są zespołowo. Uczniowie, którzy nie dysponują niezbędnymi narzędziami potrzebnymi do wykonania zadań, pracują w parze z osobą, która ma do nich dostęp, lub realizują je na szkolnym komputerze.

Uczniowie niedowidzący i niedosłyszący powinni mieć możliwość skorzystania z form przekazu, które umożliwią im odbiór treści (np. powiększenie, nagranie dźwiękowe, przekaz ustny) pracując z uczniem będącym ich sojusznikiem. Uczniom z niepełnosprawnością intelektualną (jeśli tacy są w klasie) warto umożliwić pracę z innym uczniem lub z dorosłym w sposób nieograniczający ich samodzielności.

W pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) priorytetem nie muszą być cele edukacyjne, ale wsparcie tych osób w pomyślnym funkcjonowaniu społecznym. Należy eksponować treści, które pomagają w dobrej komunikacji, kształtują umiejętność współdziałania, rozbudzają ciekawość poznawczą i chęć uczenia się. Udział w projekcie interdyscyplinarnym, w którym uczniowie ze specjalnymi potrzebami będą mieli zapewnioną przestrzeń do samorealizacji, będzie dla nich zarówno uczący jak i wzmacniający poczucie własnej wartości.

## **9. Ewaluacja**

### **9.1. Wspólna autoewaluacja nauczycieli prowadzących projekt**

Ewaluacja przeprowadzona jest podczas wspólnego spotkania nauczycieli i uczniów. Zbieraniu informacji przez każdą z grup służą inne narzędzia. Autoewaluacja pozwala rozpoznać stopień realizacji celów projektu, badając wykonanie zaplanowanych zadań oraz rodzaj zastosowanych metod. Ważny jest ich dobór do celów, treści projektu oraz potrzeb i możliwości uczniów. Kryteriami ewaluacyjnymi są skuteczność i trafność. Proponowane narzędzie autoewaluacji dla nauczycieli znajduje się w *Materiałach pomocniczych*.

## 9.2. Ewaluacja przeprowadzona przez uczniów

Młodzież odnosi się do celów projektu, ocenia zdobytą wiedzę i umiejętności oraz dobór zadań i metod, które były zastosowane w projekcie z uwzględnieniem ich dostosowania do potrzeb uczniów. Kryteria ewaluacji to skuteczność (badanie stopnia realizacji założonych celów) i trafność (dopasowanie zadań, metodologii oraz formy projektu do możliwości i potrzeb uczniów).

Do ewaluacji przeprowadzonej przez uczniów można wykorzystać technikę *SZOP* (*Szanse, Obawy, Pytania*), która jest aktywizującą formą i pozwala na zwizualizowanie, np. na plakatach. Uczniowie przypominają sobie cele projektu, główne zadania, które wykonywali oraz metody pracy, które zostały w nim zastosowane. Są one wymienione na plakatach lub wyświetlone na slajdach. W kontekście celów, zadań i metod uczniowie w zespołach odpowiadają na pytania i zapisują swoje odpowiedzi na plakatach:

- **SZANSE:** Co w projekcie, jego celach, zadaniach i sposobie pracy było dla nas dobre? Czego się nauczyliśmy? Jak z tego skorzystamy?
- **OBAWY:** Co budziło nasze wątpliwości? Czego nie chcemy powtarzać? Co było mało użyteczne?
- **PYTANIA:** Co wymaga dodatkowych wyjaśnień? O co chcemy zapytać?

Wyniki ewaluacji przeprowadzonej w zespołach zostają zaprezentowane na forum i utrwalone na zdjęciach, aby mogły być wykorzystane przez nauczycieli do realizacji kolejnych projektów interdyscyplinarnych.

Przykład innego narzędzia ewaluacji znajduje się w kontrakcie, w *Materiałach pomocniczych*.

## 10. Ocenianie

Ocena w tym projekcie nie musi być równoznaczna z wystawieniem stopni z uwagi na to, że projekt kształtuje przede wszystkim umiejętności miękkie – społeczne i osobiste. Uczy współpracy, rozwija umiejętność uczenia się, efektywną komunikację, kształtuje postawę aktywnego działania, empatię, zarządzanie sobą i czasem. Są to kompetencje trudno mierzalne, a ich ocena wymaga długofalowej obserwacji linii rozwoju kompetencji. Jeśli nauczycielowi lub uczniom zależy na wystawieniu stopni, to rekomenduje się poddanie ocenie wybranych aspektów wiedzy, (np. znajomość zasad gry ultimate frisbee) lub ocena wybranych umiejętności technicznych (np. rzuty dyskiem frisbee). Ocena umiejętności ruchowych wymaga uwzględnienia sytuacji uczniów z różnymi ograniczeniami zdrowotnymi, które utrudniają lub uniemożliwiają uczenie się elementów technicznych gry, opanowania rzutów, chwytów czy szybkie poruszanie się po boisku. W tej sytuacji proponuje się pozostać przy ocenie wiedzy uczniów na temat gry ultimate frisbee bez oceny umiejętności ruchowych.

Rekomenduje się zastosowanie oceniania kształtującego (doceniającego, rozwojowej informacji zwrotnej) w trakcie procesu uczenia się, ponieważ pozwala dostosować ocenę do możliwości i indywidualnych potrzeb uczniów, budować wiarę, że mogą i potrafią się uczyć, wzmacniać samoregulację uczniów w uczeniu się i braniu odpowiedzialności za efekty, budować poczucie sprawczości. Przykładowe narzędzie oceny wiedzy uczniów znajduje się w *Materiałach pomocniczych*.

## 11. Materiały pomocnicze

### 11.1. Przykładowe narzędzie ewaluacji projektu dla nauczycieli

Kryteriami przeprowadzonej ewaluacji są skuteczność (badanie stopnia realizacji założonych celów) i trafność (dopasowanie treści, metodologii, formy projektu do możliwości uczniów).

Arkusz ewaluacji projektu

Podkreśl odpowiedzi, z którymi się utożsamiasz:

1. W wyniku realizacji projektu *Gra*, w której trzeba się dogadywać uczniowie:

- znają zasady gry ultimate frisbee: nie / raczej nie / raczej tak / tak;
- potrafią chwytać i celnie rzucać frisbee: nie / raczej nie / raczej tak / tak;
- opanowali podstawową taktykę w grze: nie / raczej nie / raczej tak / tak;
- w trakcie gry postępują zgodnie z jej „duchem” (*spirit of the game*), efektywnie się komunikują w zespole i z przeciwnikiem w grze: nie / raczej nie / raczej tak / tak;
- współpracują w drużynie podczas gry ultimate frisbee: nie / raczej nie / raczej tak / tak.

2. Zadania zaplanowane do realizacji w projekcie umożliwiły uczniom rozwiązanie głównego problemu: *Jak nauczyć się i jak nauczyć innych gry zespołowej, w której nie ma sędziego?* (nie / raczej nie / raczej tak / tak)

3. Metody dydaktyczne wykorzystane w projekcie:

- umożliwiły każdemu uczniowi wykonanie zadań: nie / raczej nie / raczej tak / tak;
- sprzyjały rozwijaniu współpracy zespołowej: nie / raczej nie / raczej tak / tak.

Wyniki autoewaluacji służą nauczycielom do formułowania wniosków, które odnoszą się do kryteriów ewaluacyjnych: trafności i skuteczności.

### 11.2. Przykładowe narzędzie ewaluacji projektu dla uczniów

Podczas udzielania odpowiedzi uczniowie powinni móc odnosić się do celów projektu, dlatego warto je umieścić w widocznym miejscu na plakacie lub wyświetlić na slajdzie.

#### Arkusz ewaluacji projektu dla uczniów

W każdym spośród punktów podkreśl odpowiedź, która według Ciebie jest prawdziwa:

- Cele projektu były dostosowane do moich potrzeb i możliwości: całkowicie / częściowo / nie były dostosowane.
- Cele projektu osiągnęłam/osiągnąłem: całkowicie / częściowo / nie osiągnąłem/osiągnęłam celów;
- Wykonywane przeze mnie zadania sprzyjały osiągnięciu celów projektu: (w wysokim stopniu / w niskim stopniu / trudno powiedzieć)
- Sposób pracy w projekcie i zastosowane metody pomagały mi w wykonaniu zadań i osiągnięciu celów (w wysokim stopniu / w niskim stopniu / trudno powiedzieć)
- Udział w projekcie był dla mnie satysfakcjonujący (w wysokim stopniu / w niskim stopniu / trudno powiedzieć)
- Uzasadnij, dlaczego wybrałeś(-aś) tę odpowiedź: .....



### 11.3. Przykładowa karta projektu – narzędzie monitorowania realizacji zadań grupowych

Karta projektu dla zespołu może mieć różną formę, (np. tabeli, punktów, postaci graficznej), ale powinna zawierać:

- tytuł projektu;
- informacje o zespole projektowym (imiona i nazwiska członków zespołu, nazwisko lidera zespołu);
- główny cel projektu: rozwiązanie problemu „Jak nauczyć się i jak nauczyć innych gry zespołowej, w której nie ma sędziego?”;
- listę zadań do wykonania (przy każdym zadaniu należy zostawić miejsce do uzupełnienia przez uczniów – osób odpowiedzialnych za zadanie, czasu realizacji zadania);
- miejsce na zapisanie autorefleksji zespołowej na temat postępów w realizacji projektu, np. w postaci odpowiedzi na pytania: „Z czego jesteśmy zadowoleni?”, „Czego nie udało się wykonać w terminie i z jakiego powodu?”, „Co jest dla nas wyzwaniem?”.

### 11.4. Kontrakt (załącznik do scenariusza projektu)

**Tytuł projektu:** *Gra, w której trzeba się dogadywać*

**Realizatorzy:** uczniowie dowolnej spośród klas I–IV liceum lub technikum

**Termin realizacji projektu:** kwiecień–czerwiec lub wrzesień–listopad

**Główny cel projektu:** rozwiązanie problemu: „Jak nauczyć się i jak nauczyć innych gry zespołowej, w której nie ma sędziego?”

#### Cele dla uczniów

**W wyniku realizacji projektu** *Gra, w której trzeba się dogadywać:*

- poznasz zasady gry, w której nie ma sędziego;
- nauczysz się grać;
- dowiesz się, co robić, aby gra była przyjemna, uczciwa i sprawiedliwa;
- rozwinięsz swoje umiejętności współpracy w drużynie sportowej i zespole projektowym;
- podniesiesz swoją sprawność, przede wszystkim szybkość, koordynację ruchową i zręczność, umiejętność rzucania i chwytania, a także refleks;
- udoskonalisz umiejętności obserwacji pola gry i przewidywania pomocne w taktyce gry;
- rozwinięsz swoje umiejętności komunikacyjne, a szczególnie posługiwanie się faktami, argumentowanie i słuchanie innych;
- pogłębisz umiejętność posługiwania się technologiami informacyjnymi i komunikacyjnymi;
- doznasz przyjemności, radości oraz satysfakcji wynikającej z ruchu na wolnym powietrzu.

Zasady współpracy w zespołach projektowych:

- Dbamy o to, aby każdy dobrze czuł się w zespole i znalazł w nim swoje miejsce.
- Szanujemy naszą różnorodność.
- Pracujemy zespołowo.
- Każdy angażuje się w wykonywane zadania.

- Uczymy się od siebie nawzajem.
- Decyzje podejmujemy demokratycznie.
- Komunikujemy swoje potrzeby i ze zrozumieniem reagujemy na potrzeby innych.
- W naszych relacjach i postępowaniu kierujemy się empatią.

### Zasady oceny

Ocenę wiedzy zdobytej podczas realizacji projektu na temat gry ultimate frisbee tworzą ocena nauczyciela wychowania fizycznego i samoocena uczniowska, które dokonywane są na podstawie sprawdzianu wiedzy i arkusza samooceny. Udział każdej z nich w ocenie końcowej to 50%. Ocena ta wyrażona jest w sposób zgodny ze szkolnymi zasadami oceniania, np. w skali punktowo-procentowej lub w formie stopnia.

### Ocena osiągnięć ucznia przez nauczyciela

Do oceny osiągnięć można wykorzystać przykładowy test wiedzy o grze ultimate frisbee (forma papierowa, elektroniczna lub dźwiękowa odpowiednio do indywidualnych możliwości percepcyjnych uczniów).

Wybierz i podkreśl prawidłową odpowiedź.

1. Co jest celem gry ultimate frisbee?
  - A. zdobycie punktu za pochwylenie dysku przez jednego z zawodników w strefie punktowej przeciwnika;
  - B. zdobycie punktu za wbiegnięcie jednego z zawodników trzymającego dysk do strefy punktowej przeciwnika;
  - C. zdobycie punktu za wrzucenie dysku przez jednego z zawodników do strefy punktowej.
2. W czasie gry uczestnik, który trzyma dysk:
  - A. może z nim wykonać maksymalnie 3 kroki, a potem podać dysk do dowolnego zawodnika ze swojej drużyny;
  - B. nie może z nim biegać i może podać dysk tylko do zawodnika, który jest bliżej strefy punktowej przeciwnika;
  - C. nie może z nim biegać, ale może podać go w dowolnym kierunku i do dowolnego zawodnika ze swojej drużyny.
3. Zwyczajowo mecz kończy się:
  - A. gdy minie 60 minut gry;
  - B. gdy drużyny zdecydują, że czas skończyć;
  - C. gdy jedna z drużyn zdobędzie 15 punktów.
4. Ile osób z jednej drużyny gra na boisku w ultimate frisbee?
  - A. pięć;
  - B. od pięciu do siedmiu;
  - C. siedem.

5. Kto jest opiekunem *spirit of the game*?
- A. cała drużyna;
  - B. kapitan drużyny;
  - C. sędzia.
6. W czasie gry zawodnicy powinni:
- A. zgłaszać każde naruszenie zasad gry;
  - B. respektować decyzje sędziego, który sygnalizuje i reaguje na naruszenie przepisów gry;
  - C. zgłaszać naruszenie przepisów gry tylko wtedy, gdy miało ono znaczący wpływ na wynik danego zagrania.
7. Przepisy gry powinny być interpretowane przez:
- A. zawodników, którzy bezpośrednio brali udział w zdarzeniu lub najlepiej widzieli daną sytuację;
  - B. kapitana drużyny;
  - C. sędziego.
8. W grze ultimate frisbee można używać:
- A. tylko dysków zatwierdzonych przez WFDF (*The World Flying Disc Federation*);
  - B. dowolnego latającego dysku zaakceptowanego przez kapitanów obu drużyn;
  - C. dysków o innej średnicy i wadze dla kobiet i mężczyzn.
9. Strata dysku następuje, gdy:
- A. dysk dotknie przeciwnika;
  - B. dysk dotknie podłoża, nie będąc w posiadaniu zawodnika drużyny atakującej;
  - C. dysk będący w rękach zawodnika drużyny atakującej dotknie przeciwnika lub podłoża.
10. Zatrzymanie gry następuje każdorazowo:
- A. na skutek dyskusji;
  - B. w wyniku decyzji sędziego;
  - C. na skutek opuszczenia pola gry przez dysk (aut).

Klucz odpowiedzi: 1A, 2C, 3C, 4B, 5A, 6C, 7A, 8B, 9B, 10A.

Za każdą prawidłową odpowiedź uczeń uzyskuje 1 pkt. Uczeń może zdobyć 10 pkt.

### **Przykład karty samooceny ucznia**

Odpowiedz na poniższe pytania dotyczące Twojego zaangażowania w pracę nad projektem *Gra, w której trzeba się dogadywać*.

1. Potrafię:

- wyjaśnić zasady gry ultimate frisbee (tak / nie / trudno powiedzieć);
- postępować w grze zgodnie z jej regułami (tak / nie / trudno powiedzieć);

- współdziałać podczas gry z innymi zawodnikami swojej drużyny (tak / nie / trudno powiedzieć);
- sędziować zgodnie z honorowym kodeksem *Spirit of the game* (tak / nie / trudno powiedzieć);
- podczas dyskusji w grze krótko i jasno przedstawić fakty dotyczące zaobserwowanej sytuacji (tak / nie / trudno powiedzieć);
- wyjaśnić kolegom i zademonstrować, jak wykonać rzut dyskiem (*frisbee*) (tak / nie / trudno powiedzieć);
- wyjaśnić i zademonstrować, jak wykonać chwyt frisbee (tak / nie / trudno powiedzieć).

## 2. Podczas realizacji projektu:

- z zaangażowaniem realizowałam(-em) cele projektu (tak / nie / trudno powiedzieć);
- powierzone mi zadania wykonałam(-em) terminowo (tak / nie / trudno powiedzieć);
- współdziałałam(-em) z kolegami w wykonaniu zadań zespołowych (tak / nie / trudno powiedzieć).

Każda odpowiedź TAK wnosi 1 pkt. Maksymalny wynik samooceny ucznia to 10 pkt, które sumowane są z punktacją wynikającą z oceny nauczyciela.

Proponowany sposób interpretacji wyników (uzyskanych jako suma oceny nauczyciela i samooceny ucznia). Stopień:

- 20 pkt – celujący;
- 18–19 pkt – bardzo dobry;
- 5–17 pkt – dobry;
- 11–14 pkt – dostateczny;
- 7–10 pkt – dopuszczający;
- 0–6 pkt – niedostateczny.

## Sposób dokumentowania i monitorowania realizacji projektu:

Dokumentacja projektu gromadzona jest przez uczniów w formie elektronicznej na dysku wirtualnym. Obok kontraktu (ramy projektu) i kart projektu (automonitoring) uczniowie umieszczają tam skatalogowane materiały pomocne w nauce zasad gry, planowaniu nauki innych oraz przydatne podczas przygotowywania prezentacji. Uczniowie mający indywidualne potrzeby korzystają z pomocy innych uczniów lub nauczyciela. Dokumentacja w formie elektronicznej udostępniona jest dla wszystkich uczniów i nauczyciela.

Monitorowaniu postępów w projekcie służą stopklatki stosowane podczas lekcji wychowania fizycznego przeznaczonych na realizację projektu.

## Sposób prezentacji

Prezentacja odbywa się w czasie dwóch połączonych godzin lekcyjnych lub jest wydarzeniem poza lekcjami. Uczestniczą w niej uczniowie innej klasy jako bezpośredni odbiorcy działań oraz inne zaproszone osoby (np. przedstawiciele nauczycieli, rodziców, samorządowców) jako obserwatorzy. Uczniowie-realizatorzy oraz uczniowie-odbiorcy ubrani są w stroje do ćwiczeń i obuwie sportowe.

Prezentacja polega na wzajemnym nauczaniu. Uczniowie z klasy projektowej przeprowadzają w przygotowany wcześniej sposób zajęcia dla uczniów z innej klasy (partnerskiej), podczas których uczą ich chwytów i rzutów, wyjaśniają i ćwiczą 2–3 wybrane zagrania taktyczne, a także organizują podstawową grę szkolną w ultimate frisbee.

## 12. Aplikacje i źródła informacji dla uczniów

### Zasoby internetowe:

- Zasady gry, oficjalna strona Polskiego Stowarzyszenia Graczy Ultimate (dostęp 17.11.2022);
- Historia i uproszczone zasady gry ultimate frisbee (dostęp 17.11.2022).

### Techniki myślowe

*Wejść do środka* – technika zastosowana podczas przygotowań uczniów do prezentacji projektu. Pomaga odkrywać różne perspektywy i punkty widzenia, otwierać swoje myślenie i spojrzeć na rzeczy, zdarzenia i problemy w nowy sposób. Uczniowie proszeni są o wypowiedzenie lub zapisanie myśli, które przychodzą im do głowy, gdy przyjmą wybrany punkt widzenia. Odpowiadają na 3 pytania: 1. „Co osoba lub rzecz, której punkt widzenia przyjąłeś, może dostrzec?”, 2. „O czym ta osoba lub rzecz może wiedzieć lub w co wierzyć?”, 3. „Co może być ważne dla tej osoby lub rzeczy?”. Technika może służyć jako wstępny rodzaj burzy mózgów podczas rozwiązywania problemów. Można jej również użyć, aby pomóc uczniom ożywić abstrakcyjne koncepcje, obrazy lub wydarzenia.

## 13. Bibliografia

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, Dz. U. 2018, poz. 467, s. 306–312.

Banowski T., 2019, *Start! Startuj z plastyką. Program nauczania plastyki dla szkoły ponadpodstawowej* (dostęp 17.11.2022), Warszawa: ORE.

Maciuk S., 2019, *Informatyka dla ucznia. Program nauczania informatyki dla szkoły ponadpodstawowej (LO, Technikum). Poziom podstawowy* (dostęp 17.11.2022), Warszawa: ORE.

Rogacka A., 2019, *Aktywność, sprawność i zdrowie. Program nauczania wychowania fizycznego dla szkoły ponadpodstawowej* (PDF, 1098 kB; dostęp 12.11.2022), Warszawa: ORE.

Zielińska B., Banowski T., 2019, *W planowaniu siebie, w poszukiwaniu wartości. Program nauczania języka polskiego w zakresie podstawowym dla szkoły ponadpodstawowej* (dostęp 17.11.2022), Warszawa: ORE.

**Małgorzata Ostrowska** – mgr biologii, mgr wychowania fizycznego przez 33 lata związana z Zespołem Szkół nr 2 im. Tadeusza Kościuszki w Godzieszach Wielkich. Od 2004 roku współpracuje z Fundacją Centrum Edukacji Obywatelskiej w Warszawie jako trenerka i ekspertka merytoryczna w programie Szkoła ucząca się, a także autorka materiałów i kursów internetowych, mentorka, asystentka szkół i doradczyni w projektach Aktywna edukacja, Akademia Liderów Oświaty, Szkoła dla innowatora. Zajmuje się w szczególności tematyką dotyczącą procesu uczenia się, oceniania kształtującego, wysokoefektywnych metod dydaktycznych i zespołowego doskonalenia pracy szkoły. Jest współautorką książki *Technologie informacyjno-komunikacyjne na lekcjach. Przykładowe konspekty i polecane praktyki* (2015).