



## Zwiedzamy Italię – visitiamo l'Italia

Emilia Rutkowska

# Scenariusz interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego do języka włoskiego dla II etapu edukacyjnego (klasy IV–VIII szkoły podstawowej)

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](http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl)

## 1. Temat projektu:

Zwiedzamy Italię – *visitiamo l'Italia*

## 2. Osoby prowadzące projekt

### 2.1. Koordynator projektu:

nauczyciel języka włoskiego

### 2.2. Pozostali:

nauczyciel plastyki lub techniki, nauczyciel informatyki

## 3. Ramy czasowe

Początek projektu przewidziany jest na pierwszą połowę stycznia, a zakończenie na drugą połowę kwietnia.

## 4. Cele projektu

### 4.1. Cele ogólne

- sprawne komunikowanie się w języku włoskim oraz polskim;
- umiejętność przekazywania w języku włoskim i/lub polskim informacji zawartych w różnych materiałach (tworzenie przewodnika);
- rozwijanie podstawowej wiedzy dotyczącej kultury i sztuki Włoch;
- kształcenie postawy tolerancji na inną kulturę;
- umiejętność korzystania z planów, map, przewodników tradycyjnych oraz elektronicznych;
- stawianie hipotez oraz pytań dotyczących kultury, języka, sztuki oraz zasobów turystycznych Włoch;
- pozyskiwanie i przetwarzanie informacji z różnych źródeł, także z wykorzystaniem komputera i internetu;
- rozwijanie twórczego i logicznego myślenia;
- kształtowanie i rozwijanie umiejętności plastycznych;
- poszerzanie wiedzy z zakresu sztuki i znajomości muzeów we Włoszech;
- rozwijanie kompetencji pracy w grupie oraz współodpowiedzialności za zadania;
- wzbudzenie motywacji uczniów do poszerzania wiedzy i umiejętności w zakresie języka obcego;
- kształtowanie umiejętności tworzenia prostych komunikatów w języku włoskim oraz posługiwanie się nimi w kontekstach sytuacyjnych.

### 4.2. Cele szczegółowe projektu interdyscyplinarnego proponuje się podzielić na: kształcące i wychowawcze

#### 4.2.1. Cele kształcące

W wyniku udziału w projekcie interdyscyplinarnym uczeń:

- potrafi wyszukiwać i przetwarzać informacje z pomocą różnych źródeł;
- pracuje z wykorzystaniem urozmaiconych form twórczych;
- potrafi wymienić wybrane zabytki i muzea Włoch oraz posiada podstawowe informacje na temat tego kraju;

- potrafi napisać proste pozdrowienia w języku włoskim;
- potrafi przygotować quizy, puzzle i zadania z wykorzystaniem technologii informatycznych;
- rozwija wiedzę oraz umiejętności informatyczne, potrafi w bezpieczny sposób wyszukiwać informacje w internecie oraz przygotować przewodnik – korzystając z różnych programów komputerowych;
- planuje swoją pracę oraz pracę w grupie, decyduje o podziale obowiązków w grupie.

#### 4.2.2. Cele wychowawcze

Uczeń dzięki udziałowi w projekcie rozwinię także kompetencje kluczowe oraz uniwersalne. W szczególności uczeń:

- uczy się wyrażać swoje zdanie oraz dyskutować z rówieśnikami;
- rozwija ciekawość świata oraz swoje zainteresowania;
- rozwija umiejętność współpracy w grupie, podejmowania decyzji, odpowiedzialności za swoje działania, rozwiązywania konfliktów, wypracowywania kompromisu;
- rozwija logiczne myślenie;
- rozwija sprawności manualne, umiejętności artystyczne, pomysłowość, twórcze myślenie, wiedzę z zakresu muzeów we Włoszech, dzieł sztuki i architektury Włoch;
- nabywa umiejętność dzielenia się swoją wiedzą z innymi uczniami;
- potrafi ocenić swoją pracę oraz innych, uczy się przyjmowania opinii rówieśników oraz wyrażania własnych preferencji.

#### 4.2.3. Cele szczegółowe dla uczniów

##### Cele kształcące:

- uczymy się pozyskiwać informacje;
- uczymy się korzystać z różnych programów komputerowych;
- uczymy się korzystać ze słowników, map, atlasów oraz w bezpieczny sposób z zasobów internetu;
- znamy podstawowe informacje dotyczące kultury, sztuki i turystyki Włoch.

##### Cele wychowawcze

- uczymy się współpracy w zespole, twórczo rozwiązywać problemy oraz wypracowywać kompromis;
- dzielimy się swoją wiedzą z innymi;
- potrafimy ocenić zarówno swoją pracę jak i pracę innych uczniów.

### 5. Treści kształcenia

Projekt interdyscyplinarny łączy język włoski z nauczaniem informatyki i plastyki poprzez wykorzystanie umiejętności posługiwania się komputerem oraz nowoczesną technologią do tworzenia przewodnika po Włoszech. Umiejętności plastyczne są wykorzystywane do zaprojektowania pocztówek i stworzenia galerii, a także do wykonania dekoracji niezbędnych do zorganizowania „wycieczki do Włoch”.

#### 5.1. Język włoski

Temat prezentowanego projektu odnosi się do treści obowiązujących w nauczaniu języka obcego nowożytnego zgodnie z podstawą programową dla tego etapu:

podróżowanie i turystyka (zwiedzanie) oraz kultura (uczestnictwo w kulturze, tradycje i zwyczaje, media). Scenariusz opiera się na programie nauczania języka włoskiego dla drugiego etapu edukacyjnego – język I i język II, którego autorką jest Emilia Rutkowska.

Uczniowie na lekcji języka włoskiego zapoznają się z dziedzictwem kulturowym, walorami turystycznymi Włoch oraz utrwalą niezbędne w podróży słownictwo. Nauczą się również pisać pozdrowienia w języku włoskim. Uczniowie będą mogli korzystać z różnego rodzaju źródeł (różne typy słowników, internet, mapy, atlasy oraz informacje przedstawione przez nauczyciela).

## 5.2. Informatyka

Uczniowie w praktyczny sposób stosują zdobytą dotychczas wiedzę oraz uczą się obsługi edytora tekstowego, tworzą dokumenty – w oparciu o tekst i obraz. Poza tym rozumieją, czym są prawa autorskie i szanują je (korzystają z darmowych zbiorów zdjęć). Uczniowie gromadzą, porządkują i selekcjonują efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby na dysku komputera lub na innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze). Uczą się tworzenia estetycznych kompozycji graficznych, poddają obróbce zdjęcia. Uczniowie już w klasie piątej nauczyli się kadrować i korygować zdjęcia, a także uczyli się odwiedzać wirtualnie miasta i tłumaczyć obcojęzyczne słowa z użyciem urządzeń mobilnych lub komputera. W klasie szóstej rozwijają umiejętność bezpiecznego korzystania z zasobów sieci, poznają narzędzia przydatne na lekcjach języka obcego, np. Tłumacz Google, uczą się tworzyć krzyżówki. W klasie siódmej uczniowie uczą się wyszukiwać materiał graficzny w sieci, zapoznają się programami umożliwiającymi obróbkę zdjęć i przechowywanie danych w chmurze.

## 5.3. Plastyka

Uczniowie rozwijają i poszerzają swoje zdolności artystyczne poprzez stosowanie urozmaiconych technik plastycznych. Poznają najistotniejsze dzieła i dorobek narodu włoskiego, znają także najważniejsze muzea znajdujące się w opracowywanym przewodniku po miastach. Uczniowie mogą odwiedzić niektóre z tych muzeów online, co będzie połączeniem wykorzystania możliwości, jakie niesie ze sobą współczesna technologia, znajomość języka obcego oraz dzieł sztuki i stylów poznawanych na zajęciach plastycznych. Stworzony przez uczniów przewodnik po Włoszech może zostać przez nich zamieszczony na stronie szkoły, ale także stać się inspiracją dla prowadzenia bloga o tej tematyce. Uczniowie już w klasie piątej zapoznali się z wybranymi artystami i sztuką światową, podejmowali też temat wystaw i muzeów. W klasie siódmej podejmuje się temat łączenia możliwości wykorzystania komputera w działaniach artystycznych. Elementem zajęć będzie także tworzenie grafiki użytkowej, np. plakatu.

## 6. Charakterystyka odbiorców

### 6.1. Typ szkoły:

szkoła podstawowa

### 6.2. Wiek uczniów:

12–14 lat

### 6.3 Klasa:

VI–VII szkoły podstawowej

#### 6.4. Zróżnicowanie potrzeb i umiejętności

Projekt interdyscyplinarny przeznaczony jest dla uczniów klas VI–VII szkoły podstawowej. Łączy ze sobą różne dyscypliny wiedzy. Wzmacnia motywację uczniów do nauki, wskazując na użyteczność zastosowania języka obcego. Projekt stwarza uczniom warunki do rozwoju kompetencji kluczowych oraz miękkich. Uczniowie wymieniają się zdobytą wiedzą oraz doświadczeniem, wzajemnie ucząc się od siebie. Udział w projekcie staje się okazją do sprawdzenia siebie w różnych rolach podczas pracy zespołowej. Uczestnicy uczą się odpowiedzialności za działania własne oraz zespołu i zdobywają umiejętność doprowadzania swoich działań do końca. Uczniowie biorący udział w projekcie poznają lepiej swoje mocne strony, co może znacząco podnieść ich wiarę we własne możliwości i zachęcić do dalszej nauki. To niezwykle ważne w szczególności dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE), którzy często mają zaniżone poczucie własnej wartości. Metody aktywizujące stwarzają możliwość dostosowania pracy do indywidualnych potrzeb uczniów.

#### 6.5. Inne cechy odbiorów

Na tym etapie edukacyjnym warto wskazać uczniom, iż celem nadrzędnym uczenia się języka obcego jest jego funkcja komunikacyjna. Wykorzystanie języka obcego jako środka do poznawania świata i do rozmawiania na nurtujące oraz bliskie uczniowi tematy wzmacnia jego motywację do nauki, a także przygotowuje go do samodzielnego poszerzania wiedzy w zakresie interesujących go zagadnień. Uczniowie stają się bardziej samodzielni w swoich działaniach, praca metodą projektu uczy planowania własnych działań, odpowiedzialności za przebieg zadań, zarządzania projektem oraz czasem. Uczniowie posiadają nadal silną potrzebę pracy w grupie, sprawdzania siebie w różnych rolach oraz poszukiwania swoich zasobów i mocnych stron. Na tym etapie uczeń jest szczególnie wrażliwy na opinie rówieśników oraz otoczenia. Udział w projekcie stwarza możliwość odniesienia sukcesu oraz poczucia zadowolenia z własnej pracy. Docenienie wysiłków ze strony nauczyciela oraz zespołu klasowego może na tym etapie mieć ogromne znaczenie. Tym samym istotne jest włączenie w zadania uczniów ze SPE, to umożliwia integrację, pomaga na równi docenić wysiłki wszystkich.

## 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

Dominująca jest metoda projektu. Uczniowie przejmują odpowiedzialność za ukończenie i przebieg projektu, rola nauczyciela ogranicza się do koordynowania i pomocy podczas realizacji zadań.

W realizacji projektu będą zastosowane również metody opisane poniżej.

- Metoda informacyjna (np. pogadanka, dyskusja, prezentacja, opis, wyjaśnienie) – służy zapoznaniu uczniów z tematem oraz wprowadzeniu do omawianych zagadnień, warto połączyć ją z ilustracją, filmem lub gestem. Ułatwi to zrozumienie przekazu w szczególności uczniom z afazją, dysfunkcją słuchu bądź problemami ze skupieniem uwagi.
- Metoda komunikacyjna – uczniowie będą się nią posługiwali, tworząc wypowiedzi w języku włoskim (pозdrowienia na pocztówce, słowniczek z wyrażeniami i zadania). To podejście mające za cel sprawne przekazywanie komunikatu z wykorzystaniem różnych technik, dlatego jest korzystne również dla uczniów ze SPE.
- Metody problemowe – uczniowie uczą się poprzez działanie, samodzielnie zdobywają wiedzę i doświadczenie, uczestniczą w danych sytuacjach i rozwiązują problemy komunikacyjne z nimi związane, wykorzystując współczesną technologię. Tworzą własne treści w języku obcym przy zachowaniu właściwego kontekstu sytuacyjnego, szukają rozwiązań, zadają pytania i poszukują kompromisu.
- Metody aktywizujące – ze względu na ogromną elastyczność i szeroki zakres wykorzystywanych technik, doskonale spełniają swoją rolę w nauczaniu dzieci ze SPE. Sprzyjają nie tylko naturalnemu zdobywaniu wiedzy, ale również wspierają kształtowanie kompetencji kluczowych oraz miękkich – niezbędnych młodemu człowiekowi na tym etapie edukacyjnym.
- Podejście edukacyjne CLIL (*Content and Language Integrated Learning*) – dzieci dzięki nauce języka uczą się innych przedmiotów, np. informatyki czy plastyki.
- Metody ewaluacyjne – są istotnym narzędziem autorefleksji ucznia, rozwijają umiejętność dokonywania oceny własnej pracy, podejmowanych przedsięwzięć, a co za tym idzie – wyciągania wniosków i modyfikowania działań. Uczniowie uczą się wyrażać swoją opinię w sposób konstruktywny, również nabywają umiejętności przyjmowania opinii innych osób na temat własnej pracy.
- Metoda stacji dydaktycznych – zostanie wykorzystana podczas prezentacji wyników, daje możliwość zastosowania różnorodnych wersji ćwiczeń indywidualnie dostosowanych do danego zespołu klasowego oraz do potrzeb uczniów ze SPE.
- Burza mózgów – jest metodą aktywnego poszukiwania pomysłów i rozwiązań. Daje uczniom sposobność do swobodnego wyrażania pomysłów oraz ich akceptacji, co jest istotne w przypadku uczniów ze SPE, w szczególności tych nieśmiałych.

## 8. Sposób realizacji projektu edukacyjnego

### 8.1. Zainicjowanie projektu

Projekt zostanie rozpoczęty w połowie stycznia. Odbędzie się to w porozumieniu z nauczycielami informatyki oraz plastyki lub techniki.

Nauczyciele zapraszają uczniów do wzięcia udziału w projekcie. Uczestnikami będą uczniowie uczęszczający do jednej klasy i uczący się języka włoskiego jako pierwszego lub drugiego języka nowożytnego. Projekt w większości będzie realizowany na zajęciach szkolnych, jeżeli zaistnieje taka konieczność lub możliwość – uczniowie mogą kontynuować niektóre prace na zajęciach pozalekcyjnych. Nauczyciel dokładnie wyjaśnia uczniom, na czym polega praca metodą projektu. Objasnia także NaCoBeZu, czyli na co będzie zwracał uwagę podczas oceniania projektu.

## 8.2. Spisanie regulaminu/kontraktu

Na pierwszych zajęciach wszystkie osoby biorące udział w projekcie (nauczyciele i uczniowie) przystępują do spisania kontraktu – zawierającego wspólne ustalenia. Kontrakt można urozmaicić emotikonkami, aby stał się czytelniejszy dla uczniów. Należy pamiętać również, żeby uczniowie sami mogli proponować zapisy, a znajdujące się w nim ustalenia były wynikiem dyskusji, pomysłów i potrzeb wszystkich zaangażowanych w projekt osób. Ustalenia powinny zostać spisane językiem zrozumiałym dla uczniów. Kontrakt warto umieścić w widocznym miejscu w klasie, aby w każdej chwili można było się do niego odnieść.

## 8.3. Wybór tematu

Nauczyciel przedstawia uczniom temat projektu, ale oni sami mają możliwość decydowania, jakie działania podjąć. Można zastosować na tym etapie metodę burzy mózgów lub przeprowadzić krótką ankietę na temat tego, z czym kojarzą im się Włochy, z czego słynie ten kraj, jakie miejsca są warte odwiedzenia i zobaczenia, jakie zabytki Włoch znają uczniowie. Na tej podstawie uczniowie z nauczycielem wybierają tematy, które warto wyeksponować i przedstawić w przewodniku po Włoszech, który stworzą.

Istotne jest, aby nauczyciel pamiętał o potrzebach oraz możliwościach psychofizycznych swoich uczniów oraz zastosował się do opinii i orzeczeń o specjalnych potrzebach edukacyjnych uczniów. Wszystko to pozwoli nauczycielowi na modyfikację i dostosowanie metod oraz technik do indywidualnych potrzeb dzieci. Należy pamiętać o uczniach zdolnych, dostosować zadania oraz stosowane techniki pracy tak, aby wspierały i pomagały rozwijać ich indywidualne uzdolnienia i predyspozycje.

## 8.4. Podział na grupy

Projekt nie wyklucza żadnego z dzieci. Prace odbywać się będą w godzinach zajęć szkolnych. Uczniowie zostają podzieleni na grupy ze względu na indywidualne preferencje, zainteresowania oraz potrzeby. Dzieci podczas prac nad projektem mogą zostać podzielone na grupy odpowiadające jednemu rozdziałowi z przewodnika:

- grupa nr 1 – tworzy okładkę oraz zbiera podstawowe informacje na temat Włoch;
- grupa nr 2 – tworzy słowniczek z podstawowymi zwrotami i rozmówkami włoskimi;
- grupa nr 3 – opracowuje informacje na temat wybranych miast włoskich i ich zabytków;
- grupa nr 4 – tworzy listę najbardziej znanych włoskich potraw i napojów;
- grupa nr 5 – zbiera i prezentuje w przewodniku ciekawostki na temat kultury Włoch.

Dobrze, aby nauczyciel przyniósł na lekcję lub poprosił uczniów o przyniesienie kilku różnych przewodników po Polsce lub zagranicy. Przewodniki można również wypożyczyć w bibliotece szkolnej. Uczniowie przeglądając je wspólnie zdecydują, jakie rozdziały powinien posiadać ich przewodnik. Możemy przyjąć, że będą to podobne działy do zaproponowanych w niniejszym scenariuszu.

## 8.5. Harmonogram pracy

Uczniowie przy wsparciu nauczyciela ustalają harmonogram pracy. Dobrze jest umieścić harmonogram w widocznym miejscu. Ewentualnie można wykonać jego kserokopie i rozdać dzieciom. Rolą nauczyciela jest realne ocenienie czasu potrzebnego



na wykonanie poszczególnych działań. Dobrze jest zaplanować trochę więcej czasu na ewentualne nieprzewidziane okoliczności i biorąc pod uwagę także indywidualne potrzeby zespołu klasowego. Poza istniejącymi grupami jest też miejsce dla wszystkich chętnych dzieci chcących przygotować pocztówki z Włoch oraz dekoracje służące do przedstawienia efektów pracy. Uczniowie będą również zaangażowani do obsługi stanowisk oraz przygotowywania quizów podczas zorganizowanej dla uczniów innych klas wycieczki po Włoszech – zainscenizowanej w sali lekcyjnej.

## 8.6. Realizacja projektu

### 8.6.1.

Uczniowie w ramach lekcji języka włoskiego, z uwzględnieniem podziału na grupy, opracowują w języku włoskim informacje dotyczące każdego z rozdziałów przewodnika po Włoszech. Etap pierwszy dotyczy podziału zadań w obrębie grupy oraz zebrania potrzebnych informacji i zdjęć. Uczniowie przygotowują także minirozmówki i słowniczek zawierający zwroty przydatne dla podróżnych odwiedzających Włochy. Uczniowie zapoznają się z nowym słownictwem oraz zwrotami w języku włoskim, uczą się wyszukiwać potrzebne informacje. Dzieci wykorzystają do swoich poszukiwań dostępne im zasoby biblioteki szkolnej, wiadomości zdobyte na języku włoskim oraz na innych przedmiotach (geografia, historia, biologia itp.). Nauczyciel informatyki również wesprze uczniów w poszukiwaniu informacji poprzez zadbanie o bezpieczne korzystanie z zasobów internetu. Etap pierwszy może zająć więcej czasu niż 1–2 lekcje.

Na tym etapie projektu dzieci mogą wykazać się umiejętnością poszukiwania i przetwarzania danych, wykorzystać aktywnie język włoski oraz rozwijać umiejętności korzystania ze współczesnej technologii informatycznej. Uczniowie uczą się współpracy w grupie.

W przypadku lekcji zdalnej uczniowie pracują w grupach – w „pokojach” (*breakout rooms*), a następnie na forum omawiają swoje pomysły. Ważne jest, aby nauczyciel „odwiedzał” uczniów w pokojach/grupach.

### 8.6.2.

Na kolejnym etapie na lekcji informatyki uczniowie projektują kolejne strony z przewodnika, w zakresie tematów, jakie wybrali. W niektórych działach przewodnika potrzebne będzie umieszczenie pojedynczych zwrotów oraz nazw zabytków w języku włoskim. Uczniowie zdolni mogą dostać możliwość napisania dłuższego tekstu opisującego zabytki, mogą też przygotować zagadki o zabytkach włoskich opisywanych w tworzonym przewodniku. W przypadku słowniczka lub rozdziału o potrawach uczniowie będą potrzebowali zamieścić nieco dłuższy opis w języku włoskim. Uczniowie wykorzystają technologie informatyczne do stworzenia 1–2 stron z przewodnika:

- grupa nr 1 – stworzy okładkę przewodnika oraz przedstawi podstawowe informacje na temat Włoch (flaga, stolica, powierzchnia, ilość mieszkańców, mapka itp.);
- grupa nr 2 – tworzy słowniczek z podstawowymi zwrotami, rozmówkami włoskimi ułatwiającymi turystom zwiedzanie;
- grupa nr 3 – opracuje informacje na temat wybranych miast włoskich i ich zabytków. Mogą powstać podgrupy, jeżeli uczniów jest więcej każda z grup może opisać inne miasto: Rzym, Mediolan, Wenecja, Florencja, Neapol, Palermo itp. Na 1–2

stronach pojawią się fotografie najważniejszych zabytków i symboli miasta wraz z krótką charakterystyką (w języku włoskim, ewentualnie też polskim) miejsc wartych obejrzenia lub związanych z nimi ciekawostek;

- grupa nr 4 – tworzy listę najbardziej znanych i godnych polecenia włoskich potraw i napojów (np. cappuccino, spaghetti, ravioli, pizza, carbonara, tiramisù, gelati), wzbogacając ją o opis (w języku włoskim, ewentualnie również polskim) i zdjęcia;
- grupa nr 5 – zbiera i prezentuje w przewodniku ciekawostki na temat kultury Włoch. Może wspomnieć o świątach oraz znanych regionalnych turniejach i festiwalach, np. Konkurs Piosenki w San Remo, a także o znanych sportowcach czy markach, np. Ferrari, Fiat i Lavazza.

W warunkach lekcji zdalnych praca w grupach może nadal odbywać się w *breakout rooms*.

### 8.6.3.

Kolejnym etapem pracy nad projektem jest stworzenie wystawy prac pod tytułem „Pocztówka z Włoch”. Uczniowie tworzą w ramach lekcji plastyki pracę na kartce A4 podzielonej na pół. W górnej połowie kartki znajdzie się zaprojektowana i wykonana przez dzieci pocztówka, w jej dolnej części pojawi się miejsce na pozdrowienia w języku włoskim, które dzieci napiszą podczas lekcji języka włoskiego. Prace mogą być wykonane różnymi technikami – w zależności od preferencji i uzdolnień, dzieci mogą pracować zarówno indywidualnie, jak i w parach czy mniejszych grupach. Chętni uczniowie tworzą plakat lub kolaż związany z Włochami, na jego tle zwiedzający będą mogli zrobić sobie pamiątkowe zdjęcie z wycieczki.

Można poprosić dzieci o przyniesienie na lekcję potrzebnych materiałów plastycznych dla siebie i ewentualnie takich, którymi mogliby się podzielić lub wymienić z innymi dziećmi. Dobrze, żeby nauczyciel przyniósł stare gazety, wstążki, sznurek itp., gdyż należy pamiętać o zapewnieniu materiałów plastycznych dla wszystkich dzieci, aby nikogo nie wykluczyć z udziału w lekcji.

W warunkach lekcji zdalnej dzieci wykonują prace w domu w sposób tradycyjny lub przy wykorzystaniu darmowego programu do rysowania, np. Paint. Skan lub zdjęcie wykonanych prac mogą zostać wysłane do nauczyciela.

### 8.6.4.

Na kolejnym etapie na lekcji języka włoskiego dzieci tworzą do opracowanej przez nie części przewodnika quizy, zagadki, krzyżówki lub puzzle (ze zdjęć zabytków). W działania mogą być zaangażowani nauczyciele języka włoskiego, informatyki oraz plastyki – w zależności od rodzaju zadań, jakie uczniowie planują przygotować. Zadania mogą powstać w języku włoskim lub mogą mieć formę dwujęzyczną (włoski i polski).

### 8.6.5.

Przygotowanie stanowisk – stacji na finał projektu. Każda grupa przygotowuje stanowisko, na którym uczniowie podczas finału będą mogli zagrać w gry, rozwiązać quiz związany z danym rozdziałem przewodnika, który grupa opracowywała. Uczniowie mogą stworzyć plakaty lub przynieść akcesoria kojarzące się z ich tematem. Przygotowują również dwie stacje kończące wycieczkę, na pierwszej – zatytułowanej *POSTE ITALIANE* znajdzie się miejsce na wypełnienie wydrukowanych kartek z Włoch

(przygotowanych według projektu uczniów tworzących wystawę) i wrzucenie ich do przygotowanej skrzynki na listy oraz zrobienie sobie pamiątkowych zdjęć. Na drugiej będzie znajdowała się fotobudka, wcześniej uczniowie wykonają na lekcji plastyki lub wydrukują na lekcji informatyki obrazki związane z Italią i przymocują je do patyczków do szaszłyków.

W warunkach lekcji zdalnej uczniowie wykonane quizy czy przewodnik wyślą nauczycielowi na maila. Udostępni on przewodnik zaproszonej klasie na kilka dni wcześniej, aby uczniowie mogli się zapoznać z przewodnikiem, natomiast quizy przedstawione zostaną w dniu prezentacji, która odbędzie się w ramach spotkania zdalnego.

### 8.6.6.

Uczniowie kompletują lub przygotowują stroje, w których wystąpią w dniu prezentacji wyników. Może to być koszulka w paseczki oraz kapelusz charakterystyczny dla weneckiego gondoliera, maski weneckie lub niebieska koszulka przypominająca piłkarską koszulkę reprezentacji Włoch.

Różnorodność zaproponowanych zadań stwarza możliwość dostosowania ich do każdego dziecka, należy pamiętać o zapewnieniu odpowiednich warunków pracy każdemu. Dla dzieci z trudnościami w poruszaniu się należy zapewnić szerokie przejścia, wygodne stanowisko pracy, dzieci wymagające pomocy nauczyciela powinny móc siedzieć blisko biurka nauczyciela, uczniowie z dysleksją być może będą potrzebowali więcej czasu na wykonanie niektórych zadań językowych. Należy również zapewnić dzieciom słowniki obrazkowe, które ułatwią pracę uczniom z afazją, zadbać o to, aby uczeń z dysfunkcją słuchu mógł dobrze widzieć twarz nauczyciela wyjaśniającego zadania, co ułatwi zrozumienie komunikatu.

## 8.7. Prezentacja wyników

Wyniki pracy uczniów zostaną przedstawione podczas Dni Europejskich lub Dnia Włoskiego w szkole. W zależności od możliwości szkoły, powstanie przewodnik po Włoszech wydrukowany w kilku lub kilkudziesięciu egzemplarzach. Cały przewodnik zostanie też wydrukowany w większym formacie, strony pojedynczo – w formie plakatów zawieszonych na szkolnym korytarzu na tydzień przed prezentacją „Wycieczki do Włoch”, aby wszyscy uczniowie mogli się z nim zapoznać.

Uczniowie zapraszają kolegów z innej klasy lub ze szkoły na wycieczkę po Włoszech. Zaproszeni goście będą odbywać podróż od stacji do stacji. Każda z nich odpowiada jednemu rozdziałowi z przewodnika, z którym uczniowie mogli zapoznać się wcześniej, gdyż widniał on w formie plakatów na korytarzu szkolnym. Stacje mogą znajdować się w jednej klasie lub w kilku. Uczniowie zwiedzają Włochy w małych grupach, mają do dyspozycji przewodnik w formie papierowej, który otrzymują na początku podróży. Każda z grup zwiedza Włochy, poruszając się w wyznaczonym kierunku od stanowiska do stanowiska. Każda stacja odzwierciedla charakter i tematykę, z jaką jest związana. Zwiedzających przy wejściu wita się włoskim *Buongiorno*, uczeń przebrany w strój gondoliera zaprasza do podróży słowami *Buon viaggio*. Przy każdej ze stacji znajdują się – jako gospodarze – uczniowie biorący udział w projekcie (też mogą być poprzebierani), na stacjach są zagadki i zadania stworzone na bazie danej części przewodnika. Uczniowie

w razie problemu ze znalezieniem odpowiedzi mogą się wesprzeć informacjami znajdującymi się w przewodniku dostępnym w klasie.

Pod koniec wycieczki uczniowie udadzą się na stanowisko *POSTE ITALIANE*. Znajdująca się na ścianach galeria wykonanych przez uczniów prac „Pocztówka z Włoch” będzie stanowiła inspirację dla uczniów kończących wycieczkę do wypełnienia swoich kartek, ważne jest, aby uczniowie wpisali dla kogo przeznaczona jest pocztówka – imię i nazwisko oraz klasa adresata, do którego pocztówki zostaną dostarczone jeszcze w tym samym tygodniu. Przed samym wyjściem z sali znajduje się fotobudka (wyznaczone miejsce lub stara rama od obrazu na tle plakatu Włoch lub zawieszanej włoskiej flagi). Uczniowie mogą sobie zrobić zdjęcie na niby lub prawdziwe (własnym telefonem; to zależy od wieku uczniów). Do dyspozycji uczniów są umieszczone na patyczkach flagi włoskie, okulary w kolorach flagi, wąsy, rysunki zabytków lub pizzy. Uczniowie kończą wycieczkę w formie wesołej zabawy, zabierając ze sobą dobre wspomnienia z „wyjazdu”.

W warunkach lekcji zdalnej uczniowie z innej klasy wcześniej zapoznają się z przewodnikiem przygotowanym przez uczestników projektu. Podczas spotkania online obu klas poszczególne grupy dzieci zaprezentują przygotowane gry, quizy i zagadki. Na koniec uczniowie będą mogli wypisać jedną z wybranych (zaprojektowanych przez uczestników projektu) pocztówek. Widokówki zostaną udostępnione na stronie szkoły lub rozesłane na czacie do uczestników spotkania.

## 8.8. Ewaluacja

Ewaluacja projektu składa się z kilku etapów, będzie to zaprezentowanie na korytarzu szkolnym przewodnika po Włoszech oraz wykonanie jego wersji broszurowej, a także galeria prac „Pocztówka z Włoch”. Kolejnym etapem będzie finał, czyli zorganizowanie podczas Dni Europejskich lub Dni Włoskich wycieczki po Włoszech.

Uczniowie zostaną ocenieni za zaangażowanie oraz aktywny udział w projekcie. Ewaluacja będzie miała miejsce po zakończeniu „wycieczki”. Jest to dobry moment, aby wskazać dzieciom ich mocne strony oraz wyróżnić uczniów, którzy wykazali się większym zaangażowaniem. Wszyscy otrzymają oceny pozytywne za udział w projekcie.

## 9. Regulamin/kontrakt

Kontrakt powinien być napisany językiem jasnym i zrozumiałym dla ucznia. Może zawierać ilustracje – dodatkowo podkreślające przekaz słowny. Kontrakt, który zostanie zaprezentowany uczniom powinien zawierać treści opisane poniżej.

Tytuł projektu: *Zwiedzamy Italię – visitiamo l'Italia*

Cele ogólne: rozwijanie kompetencji współpracy w zespole, umiejętności podejmowania decyzji, wypracowywania kompromisu i współodpowiedzialności za projekt. Poszerzanie słownictwa w języku włoskim oraz wiedzy z zakresu historii, zabytków, zwyczajów i geografii Włoch. Rozwijanie umiejętności bezpiecznego oraz odpowiedzialnego korzystania z technologii informatycznej. Rozwijanie twórczego myślenia oraz umiejętności plastycznych.

Odbiorcy projektu: uczniowie VI–VII klasy szkoły podstawowej.

Treści projektu: język włoski, informatyka, plastyka lub technika.

Termin rozpoczęcia i zakończenia projektu: połowa stycznia – druga połowa kwietnia.

Uczestnicy projektu: uczniowie klasy VI–VII szkoły podstawowej.

Koordynator projektu: nauczyciel języka włoskiego.

Zobowiązania: nauczyciel jest koordynatorem prac, nadzoruje ich przebieg oraz wspiera uczniów w pracy.

Prawa: uczniowie mają prawo uzyskać ocenę pozytywną za udział w projekcie. Żaden z uczniów nie może zostać wykluczony z projektu. Uczeń ma prawo uzyskać informację zwrotną na temat swoich mocnych stron.

Data zawarcia kontraktu: początek lutego.

Podpisy: nauczycieli oraz uczniów.

Dobłą praktyką jest poproszenie uczniów o streszczenie własnymi słowami postanowień spisanych w kontrakcie. W ten sposób nauczyciel upewni się, że uczniowie rozumieją zapisy kontraktu.

## 10. Ocenianie

Projekt zostanie oceniony w oparciu o ocenianie kształtujące. Pod uwagę zostaną wzięte:

- udział ucznia i jego czynne zaangażowanie w prace projektowe;
- wykonanie prac w wyznaczonym terminie;
- współdziałanie w zespole, koleżeńskie zachowanie i pomoc innym.

Nauczyciel każdemu uczniowi zapewnia informację zwrotną – opartą na zasadach oceniania kształtującego. Wskaże na mocne strony ucznia i na to, czego się nauczył, jakimi postawami godnymi naśladowania się wykazał. Taka ocena może mieć ogromny wpływ na budowanie dobrej samooceny u uczniów ze SPE oraz zmotywować do dalszej pracy. Nauczyciel jako obserwator dostrzeże w każdym uczniu jego niepowtarzalny potencjał.

Można wystawić uczniom za projekt także ocenę sumującą (tylko pozytywną). Dodatkową gratyfikacją będą stanowiły opinie zaproszonych uczniów „odwiedzających Włochy”, które pozostawią w formie ankiety wypełnionej po zakończeniu „podróży”

## 11. Ewaluacja

Po zakończonej wycieczce można poprosić grupy zwiedzających o wypełnienie krótkiej ankiety dotyczącej tego, co im się najbardziej spodobało, które stanowisko lub zadania były najciekawsze, czego się dowiedzieli o Włoszech. Również uczniowie po zakończeniu projektu mogą wyrazić swoją opinię – poprzez napisanie na karteczkach, czego nauczyli się w projekcie, a co stanowiło dla nich największe wyzwanie. Następnie uczestnicy przykleją karteczki na jeden z dwóch plakatów zatytułowanych: „Nauczyłem(-am) się” i „Było trudne”.

## 12. Materiały pomocnicze:

- mapy, atlasy Włoch, przewodniki, encyklopedia (tradycyjne oraz elektroniczne);
- dostęp do internetu, komputer;
- słowniki polsko-włoski, włosko-polski, tematyczne i obrazkowe;

- arkusze papieru, materiały piśmiennicze, kredki, farby, patyczki do szaszłyków, rysunki lub fotografie (fotobudka), stara rama obrazu (opcjonalnie);
- stroje weneckie lub inne kojarzące się z Włochami;
- flaga Włoch (opcjonalnie);
- zbiory zadań matematycznych, podręcznik i zeszyt do matematyki;
- karteczki do ewaluacji koleżeńskiej oraz 2 duże kartony z napisami: „Nauczyłem(-am) się” i „Było trudne”.

### 13. Komentarz metodyczny

W zależności od liczby uczniów odwiedzających przygotowane stanowiska – odwiedzane podczas wycieczki do Włoch, można je zorganizować w jednej sali lub każde z nich w innym pomieszczeniu.

Jeżeli „odwiedzającymi” mają być uczniowie uczący się języka włoskiego, zagadki, quizy oraz przewodnik można przygotować w większości w języku włoskim. Jeśli „wycieczka” po Italii ma być formą zainteresowania językiem i kulturą włoską wszystkich uczniów w szkole, nawet tych, którzy uczą się innego języka, wówczas większość materiałów powstanie w formie dwujęzycznej – polsko-włoskiej.

Uczniowie opracowujący słowniczek i rozmówki mogą w dniu „wycieczki” uczyć prosić „zwiedzających” o powtórzenie lub zapamiętanie podstawowych zwrotów, np. przywitania *buongiorno* lub *ciao*.

Na stanowisku związanym z kulinariami mogą się pojawić ciasteczka włoskie, którymi poczęstują się zwiedzający. Ciasteczka można zakupić w supermarkecie z pieniędzy klasowych lub uczniowie mogą je upiec samodzielnie, o ile są ku temu warunki w szkole (bardzo prosty przepis na ciasteczka Cantuccini uczniowie znajdą bez problemów w internecie). Wszystko zależy od możliwości organizacyjnych i pomysłowości uczniów.

Projekt można przeprowadzić z uczniami częściowo w ramach zajęć z języka włoskiego, zwłaszcza że program przewiduje zajęcia bazujące na słownictwie wskazanym w programie języka włoskiego: podróżowanie i turystyka (zwiedzanie) oraz kultura (uczestnictwo w kulturze, tradycje i zwyczaje, media).

Uczniowie na zajęciach informatycznych mogą umieścić opracowany przewodnik na stronie szkoły lub założyć z pomocą nauczyciela bloga, na którym będą umieszczać regularnie ciekawe informacje i zdjęcia dotyczące kultury, sztuki i języka Włoch. Informacje na blogu mogą być publikowane częściowo w języku polskim, częściowo w języku włoskim.

Metoda projektu daje możliwość zaangażowania wszystkich dzieci, które chcą wziąć udział w pracach, sprzyja temu podział na grupy. Poszczególne zadania oraz ich trudność należy dostosować do zainteresowań oraz możliwości dzieci.

W niniejszym projekcie można wyodrębnić zadania dla dzieci lubiących lub mających zdolności plastyczne, ale również dla dzieci, które preferują działania wymagające łączenia faktów i pracę z technologią informatyczną. Uczniowie z trudnościami w nauce mogą zająć się wprowadzaniem danych do komputera i umieszczaniem ich we właściwym miejscach lub wyszukiwaniem odpowiednich ilustracji do przewodnika. Należy zachęcać dzieci do podejmowania ambitnych i śmiałych zadań, aby próbowały wychodzić poza swoje granice. Uczniowie z dysleksją będą mieli

ułatwioną pracę, ponieważ przewodnik tworzą na komputerze, co pozwala uniknąć kłopotów z nieczytelnym pismem oraz błędów ortograficznych (autokorekta). Uczniowie lubiący pracę z językiem lub tłumaczenia odnajdą coś dla siebie w części wymagającej tłumaczenia lub przygotowania słowniczka i rozmówek. Uczniowie pracujący wolniej mogą poświęcić więcej czasu na wykonanie zadań.

## **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*, Warszawa: ORE.

Rutkowska E., 2022, *Italiano per gioco. Program nauczania języka włoskiego dla II etapu edukacyjnego wprowadzanego jako I język obcy w klasach IV–VIII SP oraz jako II język obcy w klasach VII–VIII SP*, Warszawa: ORE.

Rutkowska E., Klimek B., Miszta A., 2022, *Italiano per gioco. Poradnik metodyczny do programu nauczania języka włoskiego dla II etapu edukacyjnego wprowadzanego jako I język obcy w klasach IV–VIII SP oraz jako II język obcy w klasach VII–VIII SP*, Warszawa: ORE.

**Emilia Rutkowska** – magister filologii włoskiej. Nauczycielka języka włoskiego w Gimnazjum i Liceum Ogólnokształcącym Umiejętności Twórczych, Publicznym Liceum Ogólnokształcącym Politechniki Łódzkiej. Od 2009 roku lektor języka włoskiego, m.in. w Centrum Językowym Politechniki Łódzkiej oraz Ośrodka Doskonalenia Języków Obcych Language Station w Zgierzu. Inicjatorka corocznego Ogólnopolskiego Festiwalu Piosenki Włoskiej „San Sopočka Remo” w Centrum Zajęć Pozaszkolnych nr 2 w Łodzi. Administratorka i inicjatorka grupy „Italiano con Piacere” mającej za cel wspierać proces dydaktyczny.