



Zostań olimpijczykiem Mitycznych Igrzysk

Magdalena Goik

Scenariusz interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego do języka polskiego dla II etapu edukacyjnego – szkoła podstawowa

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 Gadomska
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



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

1. Temat projektu

Zostań olimpijczykiem Mitycznych Igrzysk

2. Osoby prowadzące projekt

2.1. Koordynator (przedmiot)

Nauczyciel języka polskiego

2.2. Pozostali

Nauczyciele plastyki, informatyki, historii

3. Ramy czasowe

3.1. Początek projektu

Wrzesień

3.2. Zakończenie projektu

Listopad

4. Cele projektu

4.1. Cele ogólne

Realizowane w projekcie cele ogólne są zgodne z podstawą programową (Dz. U. 2017, poz. 356) i obejmują:

- rozwijanie kompetencji takich jak kreatywność, innowacyjność, analityczne myślenie;
- wyrabianie i rozwijanie umiejętności rozumienia utworów literackich oraz tekstów kultury;
- kształtowanie i doskonalenie u uczniów szacunku dla godności innych osób;
- rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów oraz motywacji do nauki;
- wspieranie uczniów w rozpoznawaniu własnych predyspozycji;
- ukazywanie sposobów pogłębiania wiedzy oraz zaspokajania i rozbudzania naturalnej ciekawości poznawczej uczniów;
- kształtowanie postawy otwartej wobec świata i innych ludzi, aktywności w życiu społecznym oraz odpowiedzialności za zbiorowość;
- zachęcanie do zorganizowanego i świadomego samokształcenia opartego na umiejętności przygotowania własnego warsztatu pracy;
- ukierunkowanie uczniów ku wartościom.

4.2. Cele szczegółowe

Podstawowe cele edukacyjne projektu dotyczą wiedzy pozyskanej na wszystkich przedmiotach związanych z projektem i są zgodne z podstawą programową (Dz. U. 2017/356 ze zm.), a także współgrają z programami nauczania J. Miśkowicz *Ale mamy skrzydła* i M. Jas *K2 – Kreatywni, Kompetentni*.

4.2.1. Cele edukacyjne

Podstawowe cele edukacyjne projektu dotyczą wiedzy pozyskanej na wszystkich przedmiotach związanych z projektem zgodnie z podstawą programową dla klas IV–VI (Dz. U. 2017/356), a zatem uczeń:

- rozpoznaje bohaterów mitów greckich, potrafi wymienić ich imiona i opisać ich (I.1.1; I.1.9);
- zna pojęcia i terminy z zakresu gatunków i rodzajów literackich (przypowieść, mit, punkt kulminacyjny, morał) (I.1.3; I.1.5);
- zna pojęcia związane z dziełem audiowizualnym: scenariusz, reżyseria, animacja, adaptacja (I.2.8–10);
- rozpoznaje bohaterów mitów greckich w dziełach sztuki, obrazach, rzeźbach (I.1.18);
- potrafi wyszukać na stronach internetowych odpowiednie wizerunki bohaterów mitów (IV.3, 9);
- selekcjonuje pozyskane wiadomości (IV.3);
- potrafi stworzyć quiz w aplikacji Kahoot! (IV.9);
- rozumie, na czym polega rywalizacja fair play; uczeń rozumie pojęcia igrzyska i olimpiada (I.2.5);
- potrafi przetransformować pozyskaną wiedzę na zestaw pytań konkursowych (III.1.4; IV.2);
- pogłębia kompetencje czytelnicze potrzebne do odbioru dzieł literackich, a także innych dzieł sztuki (IV.1,7);
- podejmuje własne próby twórcze (III.1.3);
- pogłębia umiejętność posługiwania się językiem polskim w mowie i piśmie (III.1.3);
- pogłębia umiejętność rozumienia tekstów kultury (I.2.8).

4.2.2. Cele wychowawcze

Biorąc udział w projekcie interdyscyplinarnym, uczeń, oprócz zdobywania wiedzy, zyskuje także kompetencje kluczowe i uniwersalne:

- rozwija swoje zainteresowania, wykorzystując naturalną ciekawość świata;
- jest odpowiedzialny za pracę swojej grupy oraz za swoje indywidualne zaangażowanie, współpracuje w grupie, uczy się kompromisu, rozwiązywania konfliktów;
- kształtuje umiejętności językowe, podejmując dyskusje z rówieśnikami, uczy się eksponować własne zdanie;
- rozwija samodzielność, kreatywność, umiejętność myślenia analitycznego i wnioskowania;
- stawia pytania i poszukuje na nie odpowiedzi;
- dzieli się swoją wiedzą z rówieśnikami;
- kształtuje umiejętność oceniania pracy swojej i innych, uczy się wyrażania własnych opinii i słucha opinii rówieśników;
- dostrzega interdyscyplinarność nauki i sztuki;
- dostrzega i rozumie wspólnotę kulturową Europy.

4.2.3. Cele szczegółowe dla uczniów – cele w języku ucznia

- poznasz bohaterów różnych mitów greckich;
- rozpoznasz w dziełach sztuki wątki nawiązujące do wydarzeń i bohaterów mitów;
- poznasz podstawowe gatunki filmowe;
- wyjaśnisz podstawowe terminy sztuk audiowizualnych (scenariusz, reżyseria, adaptacja);
- stworzysz quiz w aplikacji Kahoot!;

- napiszesz tekst literacki naśladowujący mit;
- nauczysz się pozyskiwać informacje z tradycyjnych źródeł oraz Internetu;
- dowiesz się, na czym polega zasada fair play.

5. Treści kształcenia

Projekt interdyscyplinarny Zostań olimpijczykiem Mitycznych Igrzysk łączy treści nauczania z zakresu czytelnictwa, wiedzy o literaturze i kulturze oraz kształcenia językowego (język polski), historii sztuki (plastyka), historii oraz informatyki. Dzięki temu umożliwia kształcenie następujących kompetencji kluczowych: kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji, kompetencje cyfrowe, kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się, kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

Niektóre treści są ważne z punktu widzenia potrzeb na rynku pracy, np. samodzielne pozyskiwanie informacji (kompetencje cyfrowe), współpraca w grupie, współzawodnictwo i przestrzeganie zasady fair play (kompetencje osobiste i społeczne).

5.1. Przedmiot I – język polski

Na liście lektur dla klas IV–VI szkoły podstawowej (podstawa programowa języka polskiego Dz. U. 2017, poz. 356) znajdują się wybrane mity greckie (I.1.3), do których odnosi się projekt. Nauczyciel wprowadza pojęcia mitu i opowieści biblijnej.

Na zajęciach języka polskiego przewidziane są następujące działania uczniów:

- poznają wybrane teksty, śledzą fabułę przeczytanych mitów i potrafią ją streścić (I.1.7, 11);
- czytają biblijną opowieść o stworzeniu świata i streszczają ją na lekcji (I.1.3; 7, 11);
- oglądają film *Herkules* w reżyserii L. Klements i J. Muskera (Walt Disney Pictures 1997), poznają takie pojęcia, jak scenariusz, reżyseria, animacja, adaptacja (I.2.9);
- piszą tekst – charakterystykę postaci Herkulesa lub (do wyboru) tekst twórczy – własny mit o stworzeniu świata (III.1.3);
- znajdują i rozpoznają pochodzące z mitów oraz z biblijnej opowieści o stworzeniu świata nazwy występujące w życiu codziennym i różnych dziedzinach wiedzy, a także rozumieją ich przenośne znaczenie (I.1.15), rozpoznają i rozumieją związki frazeologiczne, np. jabłko Adama, pięta Achillesa, syzyfowa praca, nazwy planet Mars, Jowisz, Wenus (II.2.5);
- czytają wiersze, które nawiązują do mitów lub biblijnego stworzenia świata (np. L. Staff *Odys*, J. Twardowski *Adam i Ewa*, A. Kamieńska *Adam i Ewa*, C. Miłosz *Orfeusz i Eurydyka*, T. Różewicz *Prawa i obowiązki*). Uczniowie omawiają i analizują wiersze (I.1.1, 4, 9).

Te informacje będą przydatne przy tworzeniu quizu w ramach projektu.

5.2. Przedmiot II – plastyka/wiedza o sztuce

Jak czytamy w Preambule do podstawy programowej: „Plastyka rozbudza wrażliwość na piękno przyrody i wartości urzeczywistnione w dziełach sztuki, zachęca do indywidualnej i zespołowej ekspresji artystycznej, rozwija wyobraźnię twórczą i kreatywne myślenie abstrakcyjne, przydatne w każdej dziedzinie życia i w edukacji oraz kształci świadomość, że sztuka jest ważną sferą działalności człowieka i przygotowuje do świadomego korzystania z dorobku kultury” (Dz. U. 2017, poz. 356: 21–22).

Kreatywne myślenie i wyobraźnia twórcza to umiejętności niezwykle przydatne na rynku pracy, są też niezmiennym elementem kompetencji kluczowych oraz należą do podstawowych założeń programu nauczania M. Jas K2 – *Kreatywni, kompetentni*.

Zajęcia plastyczne doskonale korespondują z lekcjami języka polskiego. W przypadku tego projektu interdyscyplinarnego uczeń poznaje dzieła sztuki, takie jak fresk *Stworzenie człowieka* w Kaplicy Sykstyńskiej, *Narodziny Wenus* Sandro Botticellego, *Upadek Ikar* Pietera Breugela, *Itaka* Edwarda Dodwella i potrafi streścić historię, którą opowiadają. Potrafi opisać dzieła malarskie i wskazać, do jakich mitów i opowieści się odnoszą (plastyka: I.1).

Uczeń wyszukuje i rozpoznaje dzieła sztuki (malarskie, rzeźby), których tematyką są mity lub biblijna opowieść o stworzeniu świata (plastyka: I.1; I.6). Wyszukuje i weryfikuje informacje odnoszące się do mitów i biblijnej opowieści o stworzeniu świata, aby zdobytą wiedzę przetransformować na pytania, z których zostanie stworzony quiz.

Uczniowie przygotowują wieńce laurowe dla zwycięzców w poszczególnych kategoriach Mitycznych Igrzysk. Jeśli lekcje odbywają się stacjonarnie, może to być wieniec przygotowany z papieru i liści (plastyka: II.4). Jeśli zajęcia odbywałyby się w trybie zdalnym – wieniec może być rodzajem nakładki na zdjęcie (wówczas przygotowują je na zajęciach z informatyki).

5.3. Przedmiot III – informatyka

Uczeń wyszukuje w słownikach (symboli, mitów, mitologii) informacje na temat bohaterów mitów i miejsc mitycznych oraz dzieł sztuki. Zna i stosuje zasady uczciwego korzystania z zasobów domen internetowych.

Uczniowie podzieleni na grupy tworzą quiz w darmowej aplikacji Kahoot! Jest to aplikacja bardzo intuicyjna, łatwa w obsłudze i stwarza możliwość rywalizacji – gracz przeciwko graczowi lub drużyna przeciw drużynie. Uczniowie wykorzystują uzyskane wcześniej informacje i wiedzę, a także wizerunki bohaterów i obrazy przedstawiające sceny z mitów i Biblii.

Quiz może się składać z 10 do 15 pytań. Rywalizacja może odbywać się wśród uczniów jednej klasy podzielonej na grupy albo między klasami.

5.4. Pozostałe – historia

Uczeń poznaje historię igrzysk olimpijskich (historia: I.5), zasadę fair play (historia IV.3).

6. Charakterystyka odbiorców

6.1. Typ szkoły

Szkoła podstawowa

6.2. Wiek uczniów

11–12 lat

6.3. Klasa

V szkoły podstawowej, II etap edukacyjny

6.4. Zróźnicowanie potrzeb i umiejętności

Projekt jest rozbudowany, dlatego każdy z uczniów znajdzie w nim coś dla siebie. Wymaga też różnych rodzajów aktywności intelektualnej i twórczej, co umożliwia czerpanie z wielu zasobów osobistych uczestników. Ważny jest odpowiedni podział na grupy, dzięki czemu uczniowie uzupełniają się nawzajem, wykorzystując swoje mocniejsze strony. Trzeba także wesprzeć uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE), dostosowując do nich formy pracy czy oferując im odpowiednie narzędzia, np. osobom słabowidzącym można zapewnić teksty napisane większą czcionką. Szczególnie mocno należy zachęcać do współpracy uczniów nieśmiałych, wycofanych społecznie, którzy np. mogą wyszukiwać informacje i dzielić się nimi z pozostałymi uczestnikami projektu przy tworzeniu quizu.

Scenariusz projektu został przygotowany na podstawie programu *K² – Kreatywni, Kompetentni* (Jas 2019), którego autorka zakłada, że kompetencje i kreatywność są ze sobą sprzężone, a w większość kompetencji kluczowych wpisana jest kreatywność, która stanowi motor rozwoju jednostek, społeczeństw i świata. Jest ona rozumiana jako umiejętność wdrażania nowych twórczych rozwiązań w różnych dziedzinach życia, a więc umiejętność niezwykle przydatna na rynku pracy (zob. Jas 2019: 5). Autorka podkreśla też niezwykle istotny aspekt edukacji humanistycznej zorientowanej na kształcenie człowieka. To założenie jest realizowane w niniejszym projekcie poprzez jego interdyscyplinarność i zwrócenie uwagi na korespondencję nauki i sztuki. Samokształcenie, edukacja nieformalna są wyznacznikami umiejętności „samozarządzania” we współczesnym świecie, dlatego też w prezentowanym projekcie kładzie się nacisk na poszukiwanie nowych informacji, wykorzystanie posiadanych, a także łączenie wiedzy z odrębnych dziedzin. Jak pokazuje program nauczania Jas, są to kompetencje wpisujące się w cykl uczenia się przez całe życie i nieformalnej edukacji, niezbędne na współczesnym rynku pracy (zob. Jas 2019: 6).

6.5. Inne cechy odbiorców

Korzyści z udziału w projekcie odnoszą wszyscy biorący w nim udział uczniowie o różnych uzdolnieniach i kompetencjach społecznych. Przedsięwzięcie to zakłada naukę poprzez samodzielne działania uczestników, poszukiwanie potrzebnych informacji (zarówno samodzielne, jak i w grupie), pisanie pracy i działania w grupie – tworzenie quizu. Uczniowie o mniejszych umiejętnościach mogą korzystać z wiedzy innych osób, które osiągnęły biegłość w tej dziedzinie. Rywalizacja w mitycznych igrzyskach została tak pomyślana, żeby mogli w niej także uczestniczyć uczniowie o wysokiej wrażliwości, introwertyczni i wycofani. Ci mogą stworzyć pracę pisemną i wziąć udział w konkursie **Na początku było Słowo**. Tu swoje umiejętności mogą zaprezentować osoby, które lepiej odnajdują się w pracy odtwórczej, i napisać charakterystykę bohatera filmu *Herkules*, a także uczniowie, którzy chętnie podejmują się redagowania prac twórczych, którzy będą mogli rywalizować w kategorii **Coś z niczego, czyli stworzenie świata** – napisz własny mit.

Natomiast uczniowie będący liderami mogą wykorzystać swoje możliwości przy organizacji dwóch pozostałych konkursów: quiz **Olimpiada** oraz bitwa na słowa **Chaos czy logos**. W tych konkursach mogą wziąć udział uczniowie, którzy chętnie rywalizują i występują publicznie.

7. Formy i metody realizacji projektu

Główną metodą pracy będzie metoda projektu, ponieważ jest aktywizująca, a jednocześnie pozwala zaangażować się wszystkim uczniom, daje poczucie sprawczości w osiągnięciu efektu końcowego. Przedsięwzięcie zostało pomyślane tak, aby mogło być zrealizowane w trybie stacjonarnym, hybrydowym lub w całości w trybie zdalnym. Taka metoda pracy służy także budzeniu kreatywności, umiejętności pracy w zespole, komunikacji, współpracy oraz rywalizacji fair play, a więc kluczowym kompetencjom niezbędnym w społecznym funkcjonowaniu w dorosłym życiu na rynku pracy. Przy pracy z projektem nie jest trudno włączyć rozmaite formy i techniki twórczo zmodyfikowane i przekształcone w celu dostosowania ich do konkretnych odbiorców czy tematu. Wymaga to oczywiście nie tylko otwarcia się nauczyciela na niebanalne pomysły, ale i porządnego przygotowania. Jednak efekty, które można osiągnąć, są z pewnością tego warte.

7.1. Formy pracy

W projekcie interdyscyplinarnym wykorzystujemy pracę w grupach, ale także pracę samodzielną i twórczą – w zależności od uzdolnień i preferencji uczniów. Efektem końcowym są wspólnie przygotowane **mityczne igrzyska**, w których, ze względu na różnorodność oferowanych kategorii, mogą wziąć udział wszyscy uczniowie.

7.2. Metody pracy

Metoda projektu służy budzeniu kreatywności, umiejętności pracy w zespole, komunikacji, współpracy, umiejętności pozyskiwania wiedzy, a także twórczego jej przetwarzania. Nacisk położony jest na połączenie rozwijania kompetencji i czerpania z kreatywności w procesie edukacji i samokształcenia, co współgra z programem nauczania *K² – Kreatywni, Kompetentni*. Chodzi także o ukazanie, że we współczesnym świecie czerpiemy z europejskiego dziedzictwa kulturowego, a wiedza o nim jest przydatna i interesująca. Dodatkowo w scenariuszu zastosowano zasadę pedagogiki humanistycznej sformułowaną przez J. Deweleya i rekomendowaną przez M. Jas, której zdaniem największą wartość ma wiedza zdobyta dzięki zaangażowaniu i własnym doświadczeniom (zob. Jas 2019: 8).

7.3. Metody pracy – realizacja celów edukacyjnych

Myślą przewodnią programu *K² – Kreatywni, Kompetentni* jest założenie pedagogiki humanistycznej, że każda aktywność dziecka ma znaczenie w procesie przyswajania wiedzy i przyczynia się do jego rozwoju. Wiedza ma charakter subiektywny, a w umyśle potrzebne są jej określone reprezentacje. Stąd mit, który sam jest reprezentacją pewnych ogólnoludzkich doświadczeń, stanowi dobrą bazę do korzystania z zasobów pedagogiki humanistycznej i jej rozwiązań ukierunkowanych na rozwój własny ucznia i klasy. Chodzi tu także o zbudowanie połączeń pomiędzy doświadczeniem własnym a treściami określonymi w podstawie programowej (zob. Jas 2019: 8–9). W scenariuszu preferowane są metody zorientowane wokół dyskusji, pracy w grupach i na forum klasy, rozważania oraz wypowiedzi oparte na własnych refleksjach oraz burza mózgów (tę ostatnią możemy zorganizować w tradycyjny sposób, zapisując na tablicy wszystkie pomysły lub za pomocą aplikacji Mentimeter):

- czytanie mitów greckich i ich analiza podczas lekcji; oglądanie filmu *Herkules* i dyskusja na jego temat;
- czytanie biblijnego tekstu o stworzeniu świata, analiza i dyskusja o nim;
- praca z tekstem ikonicznym – poznanie bohaterów mitów greckich przedstawianych w dziełach sztuki, obrazach, rzeźbach – dyskusja, ważne są swobodne wypowiedzi uczniów, odwołania do współczesnych superbohaterów; przygotowanie wizerunków bohaterów mitów, które będą przydatne do stworzenia quizu (praca z tekstem ikonicznym);
- uczenie kontekstowe – wykorzystanie przy omawianiu mitów wiedzy historycznej, kulturowej, psychologicznej;
- charakteryzowanie podmiotu lirycznego, narratora i bohaterów w czytanych utworach;
- burza mózgów – poszukiwanie powiedzeń, związków frazeologicznych, które odnoszą się do mitów lub biblijnej opowieści o stworzeniu świata;
- selekcjonowanie pozyskanych wiadomości – praca w grupach pod nadzorem nauczyciela, który pomaga segregować i wykorzystywać pozyskane wiadomości do stworzenia poprawnego i spójnego quizu;
- zadawanie aktywizujących pytań, podejmowanie nad nimi wspólnej refleksji oraz odpowiedzi; również uczniowie powinni zadawać pytania i wspólnie z nauczycielem znajdować na nie odpowiedzi;
- praca w grupach przy komputerze (ewentualnie można korzystać ze smartfona; Kahoot jest darmową, intuicyjną aplikacją, która daje możliwość zdalnych rozgrywek zarówno pojedynczych graczy, jak i drużyn);
- ćwiczenia słownikowe – praca samodzielna ucznia oraz praca w grupach (np. *Słownik mitów i tradycji kultury*, *Słownik mitów*). Uczniowie znajdują interesujące informacje, aby poszerzyć swoją wiedzę i przygotować się do udziału w rozgrywkach, a także po to, aby stworzyć quiz;
- praca twórcza – uczniowska wersja stworzenia świata lub charakterystyka Herkulesa;
- praca w chmurze – w przypadku pracy zdalnej (gromadzenie materiałów na platformach Zoom, Microsoft Teams itp.);
- badanie stopnia rozumienia przeczytanych informacji poprzez pytania kontrolne, np. skąd to wiesz? gdzie można znaleźć tę informację? które decyzje bohatera o tym mówią itp.;
- praca zdalna: poszukiwanie informacji w Internecie, podczas lekcji online tworzenie folderów z informacjami na dysku w chmurze tak, aby wszyscy uczestnicy mieli do nich dostęp, tworzenie quizu;
- ćwiczenia językowe, formułowanie argumentów podczas dyskusji z rówieśnikami, eksponowanie własnego zdania;
- stawianie pytań i poszukiwanie na nie odpowiedzi na podstawie tekstu;
- praca metodą projektu (samodzielne poszukiwanie informacji, stosowanie zasad współpracy w grupie oraz pomiędzy grupami);
- prezentowanie wyników pracy na forum klasy / przed publicznością.

Należy także uwzględnić potrzeby dzieci ze SPE. W tym celu nauczyciel powinien czuwać nad pracą w grupach i w razie potrzeby wspomagać dyskretnie uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Autorka programu podkreśla wagę realizacji założeń edukacji włączającej w odniesieniu do uczniów ze SPE jako osób zagrożonych wykluczeniem społecznym. Spośród metod, które proponuje M. Jas, przydatne w tym projekcie będą:

- wsparcie rówieśnicze, a więc taki dobór dzieci w grupach, aby każdy uczeń ze SPE mógł mieć swojego opiekuna – rówieśniczego tutora;
- stwarzanie okazji do wolniejszego tempa pracy;
- wzmacnianie samooceny ucznia poprzez częstą, różnorodnie przekazywaną informację zwrotną;
- dawanie okazji do wykazywania się samodzielnością;
- formułowanie dodatkowych, wspomagających poleceń;
- wysuwanie sugestii, działanie przykładem osobistym;
- unikanie krytykowania wobec klasy;
- możliwość korzystania z audiobooków przez uczniów słabowidzących lub mających inne problemy z czytaniem tekstów;
- ustalenie sposobu poprawy błędów, czuwanie nad ich wnikliwą poprawą (w przypadku uczniów z dysleksją);
- w przypadku trudności w redagowaniu wypowiedzi pisemnych uczenie tworzenia schematów pracy, planowania kompozycji wypowiedzi (wstęp, rozwinięcie, zakończenie);
- pomoc w doborze argumentów, odpowiednich wyrażeń i zwrotów w pracach pisemnych i wypowiedziach ustnych (zob. tamże: Jas 2019: 20–26).

8. Sposób realizacji projektu edukacyjnego

Zgodnie z założeniami podstawy programowej oraz programu *K² – Kreatywni, Kompetentni* projekt zakłada wykorzystanie powiązań tematycznych między przedmiotami i służy kształtowaniu kompetencji miękkich i umiejętności ponadprzedmiotowych.

8.1. Zainicjowanie projektu

Projekt zostanie zainicjowany na lekcjach języka polskiego w drugiej połowie września. Nastąpi to w porozumieniu z nauczycielami plastyki, historii i informatyki.

Na tym etapie nauczyciele zapoznają uczniów z metodą pracy, zachęcają ich do udziału w projekcie oraz zapoznają ze sposobem jego realizacji.

8.2. Spisanie regulaminu/kontraktu

Na pierwszym spotkaniu pod kierunkiem nauczyciela prowadzącego projekt (nauczyciela języka polskiego) oraz pozostałych nastąpi spisanie kontraktu z uczniami. Zostaną ustalone zasady współpracy uczniów w grupach, podział na konkretne zespoły (należy wyjaśnić uczniom, że zespoły powinny dobierać się symetrycznie pod względem osobowości, by każdy miał lidera, a osoby z dysfunkcjami znalazły się w różnych grupach).

Nauczyciele zapoznają uczniów z głównymi zasadami pracy metodą projektu, zwracają uwagę na odpowiedzialność uczniów za samodzielne wykonanie swojego zadania oraz wspólny efekt końcowy. Omówione zostaną również zasady współpracy w grupach, a także ustalona liczba zwycięzców w poszczególnych konkursach w zależności od tego, ilu uczniów będzie brało udział w projekcie (można zaproponować od jednego do trzech zwycięskich miejsc).

Można także wskazać na możliwość (przy dużej grupie uczniów lub dużym zainteresowaniu) poszerzenia projektu o konkurs recytatorski – w którym uczniowie

recytowaliby wcześniej przeczytane wiersze, lub konkurs plastyczny, w ramach którego uczniowie mogliby stworzyć ilustracje do przeczytanych mitów lub wierszy. Jednak projekt jest na tyle obszerny, że należy uważać, aby przez dodanie nowych kategorii konkursowych nie rozmyły się główne treści kształcenia.

Na koniec uczniowie podpisują uzgodniony kontrakt. Jeśli zajęcia odbywają się stacjonarnie, można wydrukować kontrakt dla każdej z grup. Jeśli zdalnie – trzeba zamieścić je w ustalonym zasobie na dysku w chmurze.

8.3. Wybór tematu

Uczniowie zostają zapoznani z tematem. Można zaproponować, aby wybrali mity, które chcą przeczytać. W tej sytuacji jednak wszystkie grupy muszą czytać te same mity i zgodzić się co do ich wyboru. Dlatego może efektywniejsze będzie wskazanie mitów przez nauczyciela.

8.4. Podział na grupy

Należy wyjaśnić uczniom, aby podział na grupy był symetryczny – w grupach powinni znaleźć się uczniowie o podobnych cechach i kompetencjach, co sprawi, że rozgrywki będą się odbywać zgodnie z zasadą fair play. Na tym etapie nauczyciel musi zadbać o zaspokojenie potrzeb uczniów ze SPE, by w trakcie pracy mogli otrzymać wsparcie rówieśnicze.

8.5. Przygotowanie harmonogramu pracy i podział zadań

Nauczyciel wraz z uczniami przygotowuje harmonogram pracy i podział zadań. Wszystkie działania będą się odbywały w grupach, lecz czasami zostaną omówione wspólnie z całą klasą. Uczniowie samodzielnie rozdzielają prace wewnątrz grupy, jednak konsultują te decyzje z nauczycielem.

8.6. Realizacja projektu

1. Nauczyciel zapoznaje uczniów z projektem. Uczniowie dzielą się na grupy, podpisują kontrakt. Powołują także jury konkursowe, w skład którego wchodzi nauczyciele zaangażowani w projekt.
2. Uczestnicy projektu czytają mity i biblijny tekst o stworzeniu świata.
3. Na lekcji polskiego uczniowie poznają – jak już była mowa – pojęcia i terminy związane z mitami. Streszczają te mity, które zrobiły na nich wrażenie i podobały im się.
4. Na kolejnym etapie czytają wiersze nawiązujące do mitów greckich oraz Biblii.
5. Na lekcji plastyki dowiadują się, jak mity są przedstawiane przez sztuki plastyczne, architekturę, rzeźbę (prezentacja). Uczniowie dyskutują o tym, nauczyciel zachęca do własnych poszukiwań.
6. Uczestnicy projektu oglądają film pt. *Herkules*. Poznają podstawowe pojęcia związane ze sztuką filmową. Dyskutują o filmie, sposobie przeniesienia na ekran opowieści mitycznej itp.
7. Uczniowie poszukują informacji do rozgrywki **Chaos czy Logos**, wykorzystując zasoby Internetu oraz dostępne słowniki (jeśli zajęcia odbywają się stacjonarnie; jeśli zdalnie – korzystają ze słowników internetowych lub własnych domowych bibliotek).

8. Uczestnicy projektu w ramach pracy samodzielnej piszą prace konkursowe: charakterystykę Herkulesa lub autorski mit o stworzeniu świata (objętości około 300 słów). Nauczyciel wcześniej przypomina uczniom strukturę takiej pracy.
9. Na bazie zdobytej wiedzy tworzą quiz w aplikacji Kahoot, jedna grupa tworzy quiz dla drugiej grupy – lekcja informatyki.
10. Na lekcji plastyki, jeśli zajęcia odbywają się stacjonarnie, uczniowie tworzą wieńce laurowe, jeśli zajęcia odbywają się zdalnie – cyfrowe wieńce laurowe uczniowie tworzą na lekcji informatyki.

Warto podczas realizacji projektu wykorzystać zasoby biblioteki szkolnej, a jeśli nie są one wystarczające – sięgnąć do księgozbiorów bibliotek znajdujących się w pobliżu (miejskich czy powiatowych albo naukowych). Można także skorzystać z możliwości współpracy z pobliskim domem kultury.

Warto zadbać o to, by podczas Mitycznych Igrzysk, stanowiących podsumowanie projektu, byli obecni ważni goście, np. przedstawiciele samorządu uczniowskiego, rady rodziców i dyrekcja szkoły.

8.7. Prezentacja wyników

Prezentacja wyników to rozegranie **Mitycznych Igrzysk** w trzech kategoriach:

1. Quiz Olimpiada
2. Rozgrywki Chaos czy Logos
3. Konkurs na tekst literacki

lub w pięciu kategoriach:

1. Quiz Olimpiada
2. Rozgrywki Chaos czy Logos
3. Konkurs na tekst literacki
4. Konkurs recytatorski
5. Konkurs plastyczny

Wszystkie przykłady użycia nazw, terminów, imion pochodzących z mitologii i opowieści biblijnej o stworzeniu świata zostaną wykorzystane w konkursie **Chaos czy Logos**. Uczniowie zostaną podzieleni na dwie grupy. W każdej z grup zostaną wyznaczone osoby, które będą na głos wypowiadały konkretne słowa, związki frazeologiczne, przykłady użycia terminów mitologicznych w różnych dziedzinach życia. Drużyny występują na zmianę, raz jedna, raz druga. Wygrywa drużyna, która wypowie ich więcej. Można także ustanowić kategorie, np. medycyna – jabłko Adama, Ajsklepios; powiedzenia – syzyfowe prace, strój adamowy, koń trojański, męki Tantalą; astronomia – Mars, Wenus; marki – Nike (marka sportowa), Hestia (ubezpieczenia).

Liczba zwycięzców została wcześniej ustalona w kontrakcie (może to być jedna osoba w każdej kategorii, ale mogą być także trzy miejsca w każdej kategorii, w konkursie literackim można wybrać po jednym zwycięzcy w każdym z rodzajów tekstów lub po trzech – w zależności od tego, ilu uczniów będzie startować w konkursie).

Rozegranie **Mitycznych Igrzysk** może odbywać się stacjonarnie, ale także zdalnie (wówczas można je nagrywać, a następnie zmontować krótki film dokumentujący rozgrywki).

Na koniec nastąpi uroczysta dekoracja zwycięzców wieńcami laurowymi.

8.8. Ewaluacja

Ewaluacja jest końcowym etapem projektu. Uczniowie są oceniani za zaangażowanie, włożoną pracę, na tym etapie edukacji można omówić z uczniami ich wyniki, ale także sposób pracy w czasie trwania projektu oraz jego efekty. Uczniowie wypełniają ankietę ewaluacyjną, w której odpowiadają na pytania, co im się najbardziej podobało, co im sprawiało trudności, i oceniają swoje zaangażowanie w skali od 1 do 5.

Ankieta ewaluacyjna

▪ Jestem zadowolony(-a) z udziału w projekcie	1	2	3	4	5
▪ Dowiedziałem(-am) się czegoś nowego	1	2	3	4	5
▪ Zdołałem(-am) nową umiejętność	1	2	3	4	5
▪ Jestem zadowolony(-a) ze współpracy w grupie	1	2	3	4	5
▪ Byłem(-am) zaangażowany(-a) w wykonanie projektu	1	2	3	4	5
▪ Jestem zadowolony(-a) z roli, jaką pełniłem(-am) w projekcie	1	2	3	4	5

9. Regulamin/kontrakt

Kontrakt dla uczniów powinien zawierać następujące informacje:

- **Tytuł projektu:** Zostań olimpijczykiem Mitycznych Igrzysk
- **Cele ogólne:** Podczas projektu rozwinę umiejętność współpracy, będę rywalizował(-a) zgodnie z zasadą fair play, stworzę rozgrywki na temat mitów.
- **Zakres prac projektowych:** Przeczytam wybrane mity i biblijną historię stworzenia świata; napiszę pracę (charakterystyka lub opowiadanie), obejrzę film, stworzę zadania konkursowe, wspólnie z kolegami i koleżankami przeprowadzę Mityczne Igrzyska.
- **Treści kształcenia:** język polski, historia sztuki / plastyka, informatyka, czytelnictwo, wiedza o kulturze
- **Termin** rozpoczęcia i zakończenia projektu: połowa września / początek listopada
- **Uczestnicy projektu:** projekt wykonywany przez klasę V
- **Koordinator projektu:** nauczyciel języka polskiego
- **Zobowiązania:** nauczyciel służy pomocą w razie potrzeby, uczniowie wykonują sumiennie powierzone zadania, angażują się w pracę w grupach, współpracują, przestrzegają zasad rywalizacji fair play.

Wszystkie działania będą prowadzone z poszanowaniem potrzeb każdego uczestnika:

- słuchamy i szanujemy siebie nawzajem,
- pomagamy sobie, gdy jest taka potrzeba,
- pracujemy z zachowaniem terminów, ale też w tempie zgodnym z naszymi możliwościami.

Uczniowie dobierają się w grupy. Nauczyciele tworzą jury konkursowe.

- **Kryteria oceny:** Otrzymam ocenę opisową oraz ocenę pracy grupy, która będzie brała pod uwagę zaangażowanie, umiejętność współpracy, kreatywność, stosowanie zasady fair play.

Członkowie drużyn, które zwyciężą podczas Igrzysk, otrzymują ocenę bardzo dobrą. Osoby, które zwyciężą w konkursie indywidualnym na tekst literacki, mogą otrzymać ocenę bardzo dobrą lub celującą.

Data zawarcia kontraktu: połowa września

10. Ocenianie

Proponuje się, by uczniowie zostali ocenieni przez nauczyciela we współpracy z liderem grupy za pracę grupową.

Karta oceny pracy grupowej

Imię i nazwisko ucznia

1. W jakim stopniu uczeń angażował się w zaplanowane prace?	1	2	3	4	5	6
2. Jak wywiązywał się z zaplanowanych działań?	1	2	3	4	5	6
3. W jakim stopniu dzielił się pomysłami?	1	2	3	4	5	6
4. W jakim stopniu zachowywał kulturę dyskusji?	1	2	3	4	5	6
5. W jakim stopniu współpracował z innymi?	1	2	3	4	5	6

Uwagi nauczyciela (mocne strony i trudności oraz kierunki rozwoju)

.....

Do oceny kształtującej warto wykorzystać zalecenia dostępne w programie *K² – Kreatywni, Kompetentni* (Jas 2019: 51–54), ponieważ proponowane tu ocenienie jest informacją wspierającą ucznia i jest traktowane jako wskaźnik bieżącego rozwoju danej kompetencji i umiejętności.

Po zakończeniu projektu nauczyciele wspólnie ocenią jego realizację, jego mocne i słabe strony. Każdy nauczyciel zaprezentuje swoje uwagi na temat projektu, w których obszarach sprawdził się jako metoda edukacyjna, w których wymaga poprawy. Należy tutaj również przeanalizować, czy zostały zrealizowane wszystkie założone cele i poziom ich osiągnięcia oraz czy projekt nadaje się do ponownej realizacji w przyszłości. Nauczyciele powinni również wskazać obszary, które należy skorygować w przypadku realizacji kolejnych projektów.

Uczeń jest oceniany w skali sześciostopniowej za konkretne wytwory jego działań, czyli za mīt o stworzeniu świata, charakterystykę Herkulesa (ewentualnie pracę w konkursie plastycznym lub recytację wiersza). Proponuje się, aby ocena ta była zgodna ze wskazaniem programu *K² – Kreatywni, Kompetentni* (Jas 2019: 51–54) oraz z przedmiotowymi zasadami oceniania stosowanymi przez nauczyciela na języku polskim, uwzględniającymi SPE uczniów.

Ewaluacja projektu

Czy uczniowie wykonali powierzone im zadania:

- Czy wszyscy uczniowie się wypowiedzieli?
- Czy uczniowie włączali się w dyskusję?
- Czy uczniowie współpracowali ze sobą w grupach?

- Czy liderzy grup reprezentowali swoje grupy i dbali o dobrą atmosferę i współpracę w grupie?
- Czy uczniowie stworzyli quiz?
- Czy zostały zorganizowane igrzyska?

Karta monitorowania zadań grupowych

Skład grupy:

Grupa spotykała się w wyznaczonych terminach TAK / NIE / ZAWSZE / NIE

Grupa wywiązała się na bieżąco ze stawianych przed nią działań TAK / NIE / CAŁKIEM NIE

Grupa osiągnęła zamierzony rezultat TAK / NIE

Członkowie grupy nawzajem się wspierali TAK / NIE / ZAWSZE NIE

Warto także, aby uczeń dokonał samooceny

Uczniu,

wzięłaś udział w projekcie pt. *Sztuka tworzenia mitu. Mityczne Igrzyska*. Odpowiedz na pytania, aby ocenić wpływ zadań, które wykonałaś, na poziom Twojej wiedzy i umiejętności:

1. Jeśli chodzi o Twoje umiejętności związane z myśleniem nad wykonywaniem różnych ćwiczeń podczas tego projektu, czy lepiej sobie radzisz niż przed przystąpieniem do projektu?
TAK / RACZEJ TAK / RACZEJ NIE / NIE
2. Jeśli chodzi o Twoje umiejętności dostrzegania obecności elementów mitów oraz historii biblijnych we współczesności, to uważasz, że radzisz sobie lepiej niż przed udziałem w projekcie?
TAK / RACZEJ TAK / RACZEJ NIE / NIE
3. Czy lepiej sobie radzisz, jeśli chodzi o Twoje umiejętności związane z wypowiedaniem się (ustnie i/lub pisemnie bądź w formie plastycznej, graficznej, artystycznej) oraz nazywaniem i wyrażaniem własnych odczuć?
TAK / RACZEJ TAK / RACZEJ NIE / NIE
4. Jeżeli chcesz coś dopowiedzieć, dokładniej przedstawić swoją opinię w związku z zadanymi Ci pytaniami, napisz o tym poniżej.

11. Materiały pomocnicze

1. Słowniki: Słownik języka polskiego, słownik mitów i tradycji kultury, słownik frazeologiczny, słownik bohaterów literackich;
2. Mity greckie, Biblia
3. Strony internetowe zawierające informacje o bohaterach mitologicznych
4. Film *Herkules*
5. Aplikacja Kahoot!

11.1. Komentarz metodyczny

Metoda projektu bazuje na aktywności własnej uczących się, dzięki temu jest atrakcyjna dla uczniów na tym etapie edukacji, ponieważ daje możliwość zaangażowania, własnej inicjatywy oraz poczucia sprawczości. Projekt ten realizuje wszystkie cztery zakresy kształcenia: uczyć się, aby być; uczyć się, aby wiedzieć; uczyć się, aby działać; uczyć się, aby żyć wspólnie. Wyraźnie też widać, że wiedza przydaje się w codziennym życiu i można powiedzieć, że jest na co dzień użytkowana. Wskazuje na wspólnotę dziedzictwa kulturowego i przenikanie się treści kulturowych. Podstawą zindywidualizowanego nauczania jest wszechstronna aktywność samych uczniów, a przedstawiony projekt daje taką możliwość. Jednocześnie może on być w całości zrealizowany stacjonarnie, hybrydowo lub zdalnie, co jest istotne szczególnie z tego powodu, że zainicjowanie aktywności uczniów przy nauczaniu zdalnym wymaga wiele wysiłku. Aplikacja Microsoft Teams pozwala na pracę z całą klasą, a także na podzielenie klasy na grupy – poszczególne pokoje, do których może też „wchodzić” nauczyciel, wspomagając pracę uczniów.

W projekcie wprowadzono elementy grywalizacji i stosowne do tego narzędzie – Kahoot!, co jest zgodne z programem *K² – Kreatywni, Kompetentni* M. Jas. Stanowi to przełamanie rutyny w procesie dydaktycznym, co skutkuje większym zainteresowaniem i zaangażowaniem uczniów, a w efekcie lepszym efektem edukacyjnym.

Projekt edukacyjny daje możliwość wykazania się uczniom o zróżnicowanych potrzebach edukacyjnych: ekstrawertycznym liderom, a także introwertycznym „artystom” – wszyscy mogą się wzajemnie wspierać, uczyć się od siebie nawzajem. Należy pamiętać, aby poinstruować uczniów w kwestii podziału na odpowiednie grupy.

W związku z różnorodnością zaproponowanych działań uczniowie mogą docenić swoją pracę, ale także pracę i twórczość innych. Uczestnicy projektu mogą realizować się w tym, co przychodzi im łatwo, np. wyszukiwanie informacji w Internecie, ale także uczyć się nowych rzeczy i umiejętności. Tak więc metoda ta pozwala nie tylko na wykorzystanie wszystkich posiadanych przez ucznia zasobów wiedzy, kompetencji i umiejętności, ale także na stymulowanie ich, poszerzanie i odkrywanie nowych zainteresowań.

12. Bibliografia

Materiały z zasobów ORE

Elert E., Wenda A., b.r., *Praca metodą projektu* (PDF, 2,1 MB; dostęp 22.04.2022).

Jas M., 2019, *K2 – Kreatywni, Kompetentni. Program nauczania języka polskiego II etap edukacyjny*, Warszawa: ORE.

Kotarba-Kańczugowska M., b.r., *Praca metodą projektu* (PDF, 197 kB; dostęp: 9.09.2022), Warszawa: ORE.

Przepisy prawa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz. U. 2017, poz. 356 z późn. zm.

Magdalena Goik – filolog, kroatystka, literaturoznawca. Absolwentka Uniwersytetu Śląskiego. Ukończyła filologię słowiańską oraz podyplomowe studia pedagogiczne w zakresie nauczania języka polskiego oraz bibliotekoznawstwa. Autorka książek i artykułów naukowych (m.in. *Kobiety w literaturze*), powieści i wierszy. Nauczycielka języka polskiego i chorwackiego, a także języka polskiego jako obcego. Prezeska Fundacji Historii Kobiet im. Marii Renardowej, zajmuje się historią oraz edukacją regionalną. Podróżniczka, pątniczka, promuje Szlak św. Jakuba.