



# Czego o historii można nauczyć się z wytworów kultury

Małgorzata Osińska

## Scenariusz interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego do historii dla III etapu edukacyjnego – liceum ogólnokształcącego 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: 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:

*Czego o historii można nauczyć się z wytworów kultury*

Jak kultura słowa, sztuka i kultura medialna odzwierciedlają historię USA. Czy wytwory kultury – literatura, piśmiennictwo, sztuki plastyczne, teatralne, muzyka, przekaz audiowizualny (film, audycje dźwiękowe) to dobre źródła do poznania historii?

## 2. Osoby prowadzące projekt

### 2.1. Koordynator:

nauczyciel historii

### 2.2. Pozostali

Nauczyciele: plastyki, muzyki, języka angielskiego, informatyki

## 3. Ramy czasowe

### 3.1. Początek projektu

Luty. Projekt planowany jest na 3 miesiące.

### 3.2. Zakończenie projektu

Początek maja – zakończenie projektu nastąpi w postaci prezentacji dokonań i ewaluacji projektu.

## 4. Cele projektu

### 4.1. Cele ogólne

Projekt *Czego o historii można nauczyć się z wytworów kultury* bazuje na treściach z programów:

- Joanna Wodowska, *Bezdrożami historii*,
- Tadeusz Banowski, *Start! Startuj z plastyką i Z muzyką w tle*,
- Sylwia Maciuk, *Informatyka dla ucznia*

– i realizuje cele zawarte w tych programach.

W projekcie realizowane są cele podstawy programowej, szczególnie:

- rozwijanie osobistych zainteresowań ucznia i integrowanie wiedzy z różnych dyscyplin;
- łączenie zdolności krytycznego i logicznego myślenia z umiejętnościami wyobrażeniowo-twórczymi;
- rozwijanie wrażliwości społecznej, moralnej i estetycznej;
- rozwijanie narzędzi myślowych umożliwiających uczniom obcowanie z kulturą i jej rozumienie,
- rozwijanie u uczniów szacunku dla wiedzy, wyrabianie pasji poznawania świata i zachęcanie do praktycznego zastosowania zdobytych wiadomości i umiejętności.

### Cele główne

- umiejscowienie przemian kulturowych w USA w kontekście historycznym;
- powiązanie wpływu zmian społecznych, gospodarczych i politycznych w USA na zmiany amerykańskiej kultury i wzajemnego oddziaływania kultury na inne sfery życia społecznego;

- zdobycie wiedzy poprzez badania naukowe i studiowanie formy artystycznej oraz relacji między sztuką i historią (Mapa drogowa UNESCO – United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization – dla edukacji artystycznej 2006: 316);
- rozwinięcie kompetencji w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej obejmującej rozumienie sposobów kreatywnego wyrażania i komunikowania pomysłów i znaczeń w różnych kulturach, za pomocą różnych rodzajów sztuki i innych form kulturalnych oraz poszanowanie dla tego procesu;
- umiejętność gromadzenia indywidualnych zasobów w osobistym archiwum i tworzenia na ich podstawie e-portfolia, będącego materiałem do refleksji i dzielenia się z innymi;
- rozbudzenie ciekawości poznawczej uczniów.

## 4.2. Cele szczegółowe

### 4.2.1. Cele poznawcze

Uczeń:

- rozumie związek kultury amerykańskiej z historią USA dzięki różnorodnym źródłom informacji, zarówno tradycyjnym, jak i elektronicznym, w tym materiałów historycznych z Biblioteki Kongresu i innych źródeł amerykańskich w języku angielskim lub korzystając z Programu „america@your library®”. Więcej na [pl.usembassy.gov/pl](http://pl.usembassy.gov/pl) (dostęp 9.09.2022);
- pogłębia ogólną wiedzę o sztuce;
- poznaje (lub przypomina sobie) narzędzia pomocne w wyszukiwaniu i odczytywaniu informacji, w zapisywaniu i porządkowaniu ich oraz przydatne do opracowania efektów projektu, np. narzędzia ekspresji językowej i narzędzia technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK);
- zna techniki i narzędzia multimedialne służące dokumentacji działań twórczych – portfolio, fotografia, film itp.;
- wie, jak przygotować wypowiedź multimedialną z wykorzystaniem muzyki;
- zna zasady publikowania i udostępniania oraz prawa autorskiego.

### 4.2.2. Cele kształcące

Uczeń:

- odczytuje dzieła amerykańskiej kultury (z dziedziny literatury, architektury, sztuk plastycznych, muzyki, rzeźby, teatru, kultury materialnej, techniki, życia naukowego) w kontekście historii USA;
- umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności związane z kulturą i historią USA;
- wskazuje konteksty łączące dzieła sztuki z innymi dziedzinami (np. literaturą, muzyką, filmem) oraz historią, filozofią, religią;
- rozpoznaje i wykorzystuje źródła materialne pisane: książki, kroniki, roczniki, listy, dokumenty, pamiętniki, dzieła literackie, karty pocztowe, oraz źródła materialne niepisane: budowle, obrazy, fotografie, pocztówki, plakaty, broń, pomniki, rzeźby) do opisu wydarzeń historycznych oraz budowania własnych opinii i stawiania hipotez, zadawania pytań i poszukiwania rozwiązań, twórczego pisania;
- stosuje zasady publikacji, prawa autorskiego.

### 4.2.3. Cele wychowawcze

Uczeń:

- rozbudza swoje zainteresowania dotyczące wzajemnych wpływów historii i kultury;
- kształtuje postawy świadomego odbiorcy sztuki,
- rozwija zainteresowania poznawcze z uwzględnieniem umiejętności twórczego myślenia;
- kształci postawy: dociekliwości, rzetelności, staranności;
- wzmacnia świadomość ponadczasowego znaczenia dorobku cywilizacyjnego i odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego;
- kształtuje poczucie odpowiedzialności i szacunku dla wytworów sztuki zaliczanych do dziedzictwa kulturowego oraz własnej twórczości i pracy, z uwzględnieniem prawnego uwarunkowania korzystania z dorobku innych, prawa cytatu, własnej godności intelektualnej, szacunku do człowieka, odpowiedzialności za treść i formę własnych działań twórczych;
- rozwija umiejętność komunikacji międzyludzkiej opartej na bezpośrednim dialogu, współpracuje w zespole, respektując ustalony podział zadań oraz wartości obowiązujące w życiu społecznym;
- bierze odpowiedzialność za pracę swoją oraz swojego zespołu projektowego, poznaje i stosuje sposoby pokonywania trudności i rozwiązywania konfliktów, rozwija samodzielność i umiejętność współpracy i życia w grupie;
- rozwija umiejętności oceniania i samokontroli, w tym wyraża własne opinie i słucha opinii innych osób, rozwija umiejętności samooceny, formułowania informacji zwrotnej dla innych uczniów i przyjmowania jej od innych.

### 4.2.4. Cele szczegółowe dla uczniów

Ze względu na złożoność i wielość celów szczegółowych projektu następujące cele, w uproszczonej formie, zostaną przedstawione uczniom:

- poznasz różne aspekty historii USA, opierając się na wytworach kultury;
- poznasz wpływ czynników historycznych, religijnych, tradycji na rozwój kultury duchowej;
- założysz e-portfolio, w którym zgromadzisz potrzebne informacje z różnorodnych źródeł, artefakty kultury (w e-portfolio znajdują się dołączone bezpośrednio lub w formie linków: zdjęcia, filmy, nagrania audio i video, teksty, rysunki, komentarze, refleksje);
- zaprezentujesz efekty dociekań historycznych np. w formie wystawy, ekspozycji, wernisażu, premiery, spektaklu, scenografii), wykorzystując do tego celu narzędzia TIK oraz różne sposoby ekspresji, np. muzyczne;
- wykorzystasz znajomość języka angielskiego do analizy opisów wytworów kultury;
- zastosujesz narzędzia TIK do opracowania i prezentacji efektów projektu.

## 5. Treści kształcenia

### 5.1. Przedmiot 1 – historia

Projekt oparty jest na programie nauczania *Bezdrożami historii* Joanny Wodowskiej i obejmuje następujące treści podstawy programowej historii dla liceum ogólnokształcącego i technikum:



- wyjaśnia genezę i charakteryzuje następstwa amerykańskiej wojny o niepodległość;
- charakteryzuje ustrój Stanów Zjednoczonych Ameryki w świetle założeń konstytucji amerykańskiej;
- ocenia znaczenie amerykańskiej wojny o niepodległość i rewolucji francuskiej z perspektywy politycznej, gospodarczej i społecznej;
- przedstawia wkład Polaków w walkę o niepodległość Stanów Zjednoczonych Ameryki.
- przedstawia przebieg rewolucji przemysłowej w Europie i Stanach Zjednoczonych Ameryki oraz wskazuje jej najważniejsze konsekwencje społeczno-gospodarcze;
- wyjaśnia przyczyny i skutki wojny secesyjnej w Stanach Zjednoczonych Ameryki;
- omawia przyczyny, zasięg i następstwa ekspansji kolonialnej państw europejskich, Stanów Zjednoczonych Ameryki i Japonii.
- przedstawia przemiany gospodarcze w Europie i na świecie, wymienia najważniejsze odkrycia naukowe i dokonania techniczne; charakteryzuje procesy migracyjne;
- charakteryzuje nowe prądy ideowe (nacjonalizm, socjalizm, ruch chrześcijańsko-społeczny) i kulturowe, emancypację kobiet, przemiany obyczajowe i początki kultury masowej;
- wyjaśnia okoliczności przystąpienia Stanów Zjednoczonych Ameryki do wojny i ich rolę w konflikcie.

## 5.2. Przedmiot 2 – muzyka

Elementy podstawy programowej w programie nauczania *Z muzyką w tle* Tadeusza Banowskiego. Muzyka koreluje z historią, wydarzenia historyczne stawały się często tematem utworów muzycznych, podobnie jak źródła literackie, które inspirowały kompozytorów.

Uczeń:

- zna muzyczne programy, aplikacje, techniki i narzędzia multimedialne w kontekście ich praktycznego zastosowania
- samodzielnie lub/i w grupie wykonuje przekaz audio lub audio-video na zadany lub wybrany temat z wykorzystaniem dostępnych narzędzi rejestrujących (np. komputer, tablet, kamera, dyktafon, telefon);
- jest zaangażowany i kreatywny w pracy projektowej i aktywnym muzykowaniu;
- rozumie, na czym polega odpowiedzialność za ustalone zadania oraz dbałość o efekt końcowy.

## 5.3. Przedmiot 3 – plastyka

Elementy podstawy programowej w programie nauczania *Start! Startuj z plastyką* Tadeusza Banowskiego.

Treści korelują z historią w zakresie zagadnień dotyczących uwarunkowań historycznych dzieła sztuki oraz wpływu dziejów na treść i formę dzieła sztuki. Powstanie nurtów i kierunków w sztuce jest uwarunkowane wydarzeniami historycznymi i zachodzącymi konfliktami społeczno-politycznymi.

Uczeń:

- uczestniczy w kulturze poprzez kontakt, analizę i interpretację dzieł sztuki; dostrzega konteksty powstawania dzieła;
- zna terminy i pojęcia właściwe dla analizy formy dzieła sztuk plastycznych;

- rozróżnia poszczególne dyscypliny sztuki, wskazuje formy wypowiedzi artystycznej [...];
- rozumie, że sztuka powstaje w kontekście innych dziedzin kultury, a także historii, filozofii, religii;
- interpretuje i odczytuje wybrane dzieła sztuki w kontekście epoki.

#### 5.4. Przedmiot 4 – informatyka

W programie nauczania *Informatyka dla ucznia Sylwii Maciuk* określono cele kształcenia:

- dobieranie narzędzi technologii informacyjnych i komunikacyjnych do rozwiązania problemów, tworzenie dokumentów multimedialnych spełniających określone funkcje;
- nagrywanie dźwięku i przygotowanie efektów dźwiękowych, publikowanie w sieci własnych materiałów (np. opracowania, zdjęcia, prezentacje multimedialne, filmy);
- korzystanie w zespołowej pracy nad rozbudowaną dokumentacją i prezentacją z aplikacji w chmurze lub z platformy edukacyjnej;
- inne przydatne w projekcie umiejętności komunikacyjne;
- metoda e-portfolio. Opanowanie umiejętności posługiwania się aplikacją e-portfolio będzie istotne nie tylko w projekcie, ponieważ przygotowanie CV w tej formie jest często wymagane w procesie rekrutacji;
- serwisy blogowe (np. blogger.com, wordpress.com) umożliwiające dzielenie się doświadczeniami z pracy podczas lekcji teoretycznych;
- programy graficzne dostępne w sieci, np.: Canva, Vectr, Pixlr, Stencil, Piktochart;
- wirtualne strony muzeów Google Arts & Culture.

Jeżeli projektem objęte będą osoby słabowidzące, istotne będzie przeszkolenie ich z wykorzystywania możliwości powiększania tekstu na ekranie komputera lub wydawania poleceń głosem.

#### 5.5. Przedmiot 5 – język angielski

Aby zrozumieć przesłanie wytworów kultury amerykańskiej, trzeba będzie przetłumaczyć przynajmniej niektóre teksty (napisy na plakatach, pod rysunkami, słowa pieśni). Pomoc nauczyciela języka angielskiego może się okazać przydatna.

### 6. Charakterystyka odbiorców

#### 6.1. Typ szkoły

Liceum ogólnokształcące / technikum

#### 6.2. Wiek uczniów

Projekt przeznaczony jest do realizacji dla uczniów liceum / technikum w dowolnym wieku.

#### 6.3. Klasa

Projekt może być realizowany przez uczniów II i III klasy.

#### 6.4. Zróżnicowanie potrzeb i umiejętności

Propozycje tematów do realizacji w ramach projektu umożliwiają każdemu uczniowi znalezienie odpowiadającego mu zagadnienia oraz wybór sposobu prowadzenia badań, źródeł, które wykorzysta, i formy prezentacji.

Zasadą w planowaniu pracy w projekcie powinno być budowanie przestrzeni do współpracy koleżeńskiej i wzajemnego wspierania się w realizacji projektu.

Każdy nauczyciel musi ustalić poziom przygotowania do pracy projektowej ucznia z określoną niepełnosprawnością i określić jego potrzeby. Zadania dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) muszą być zgodne z orzeczeniami/opiniami poradni psychologiczno-pedagogicznej oraz indywidualnym planem rozwoju. Powinny uwzględniać stopień trudności zadań, ich typ, sposób sformułowania polecenia, możliwość wyboru poleceń przez ucznia. Zakres zadań do wykonania przez ucznia ze SPE należy uzgodnić także z jego grupą.

Przykładowe formy wsparcia ucznia ze SPE w pracy w projekcie:

- osoby z ADHD (od ang. *attention deficit hyperactivity disorder*) – wypracowanie zasad pracy grupy i odwoływanie się do nich przez cały czas trwania projektu, zadbanie o ograniczoną liczbę bodźców, zwrócenie uwagi na podział zadań w grupie (powinny to być małe zadania, dostosowane do możliwości), docenianie każdego wysiłku ucznia zarówno indywidualnego, jak i na rzecz zespołu projektowego;
- uczniowie słabowidzący – zadbanie o właściwy rozmiar i rodzaj czcionki we wszystkich dostarczanych materiałach, wykorzystywanie zasobów audio, zadbanie o podział zadań (uczeń może potrzebować więcej czasu na ich realizację),
- osoby z dysfunkcją narządu ruchu – w zależności od rodzaju niepełnosprawności należy właściwie zorganizować przestrzeń: np. zapewnić miejsce do poruszania się wózkami, miejsce na kule itp.,
- uczniowie z dysleksją – ustalenie zasad pracy w grupie, podział zadań, zachęcanie do upewniania się, czy wszyscy tak samo rozumieją swoje obowiązki i zasady pracy, docenianie wysiłku, dbanie o dobrą komunikację w zespole;
- osoby z uszkodzeniem słuchu – zadbanie o dobór zadań w grupie – uczeń powinien móc korzystać przede wszystkim z materiałów wizualnych, zadbanie o przydział niewielkich zadań, docenianie każdego wysiłku;
- osoby z upośledzeniem w stopniu lekkim – zadbanie o podział zadań w grupie (zadania z prostym poleceniem) i właściwy dobór materiału.

## 6.5. Inne cechy odbiorców

Projekt może pomóc w przygotowaniu do matury oraz do konkursów przedmiotowych. Uczniowie, którzy chcą rozwinąć swoje zainteresowania i pasje historyczne, również mogą z powodzeniem wziąć udział w projekcie.

## 7. Formy i metody realizacji projektu

### 7.1. Formy pracy

Przyjęte formy i metody w pełni respektują indywidualne predyspozycje uczniów i uczniów ze SPE, umożliwiając im skorzystanie z zalet pracy z projektem.

Podczas realizacji projektu stosowane będą następujące formy pracy z uczniem:

- zbiorowa – wykład/prezentacja nauczyciela dla całej klasy, dyskusje w całej klasie/grupie;
- indywidualna – każdy uczeń wykonuje część zadania i umieszcza w swoim e-portfolio;



- grupowa (klasyczna w projekcie) – praca grupy nad opracowaniem zebranego indywidualnie materiału, z wykorzystaniem technologii komputerowych (komunikacja, wymiana materiałów, wspólna praca nad tekstem).  
Wszystkie wymienione formy pracy mogą być zastosowane w trybie zdalnym.

## 7.2. Metody pracy

Podstawowa metoda zastosowana w projekcie: portfolio w elektronicznej wersji – **e-portfolio** polega na zbieraniu przez ucznia materiałów na określony temat i gromadzeniu ich w teczce (w e-portfolio założonym na jednej z platform lub serwisów – wybór zależy od preferencji nauczyciela informatyki – gromadzone są materiały cyfrowe, np. linki, obrazy, filmy).

Praca metodą e-portfolio składa się z kilku etapów:

- wstępny – określenie zasad, czasu pracy i rodzaju gromadzonych materiałów, ustalenie kryteriów oceniania,
- zasadniczy – poszukiwanie, gromadzenie materiałów i ich porządkowanie w teczce,
- końcowy – prezentacja efektów pracy i ich ocena.

Uczeń tworzy swoją teczkę indywidualnie, opracowywanie materiałów powinno odbywać się w grupie.

## 7.3. Metody pracy – realizacja celów kształcących

- metoda **analizy materiału źródłowego** polega na analizie artykułów, recenzji, opinii, tekstów źródłowych, a w przypadku projektu – artefaktów kultury w kontekście historycznym;
- metoda **myślenia obrazami** opiera się na przygotowaniu reprodukcji, slajdów i innych materiałów wizualnych, instruktażu, informacji o treści zawartych w pokazywanym obrazie;
- metody **związane z wyborem sposobu prezentacji wyników projektu**, takie jak utwór literacki, drama, dzieło sztuki plastycznej, film krótkometrażowy, wystawa prac uczniów, happening, inscenizacja (dostęp 9.09.2022), określonych wydarzeń historycznych.

## 7.4. Metody pracy – realizacja celów wychowawczych

- **samoocena** podejmowanych i zrealizowanych zadań, konstruktywna ocena działań innych oraz przyjmowanie oceny innych, w szczególności rówieśników;
- metody **heurystyczne** – w badaniach historycznych jest to umiejętność odnajdywania i systematyzowania informacji w literaturze i źródłach historycznych i reguły wskazujące, jak z nimi postępować (bibliografie, encyklopedie, inwentarze, katalogi i inne dokumenty).

## 8. Sposób realizacji projektu edukacyjnego

### 8.1. Zainicjowanie projektu

Warto rozpocząć pracę nad projektem w listopadzie. Na pierwszym zebraniu grupy zainteresowanych nauczycieli zostanie przedstawiony zarys projektu ze szczególnym uwzględnieniem koniecznej dla jego realizacji wiedzy uczniów. Nauczyciel koordynator proponuje wstępny podział zadań i dyskusję na temat zajęć lekcyjnych,

pozalekcyjnych lub warsztatów z zagadnień istotnych dla realizacji celów. Pośród nich kluczowe są zajęcia uczące (doskonalące) pracy metodą e-portfolio, które powinny odbyć się do końca stycznia. 2 lutego, w Dzień Świstaka, projekt zostanie oficjalnie rozpoczęty. Jeżeli to będzie możliwe, warto zorganizować wykład inauguracyjny/pogadankę (można zaprosić gościa z ambasady amerykańskiej lub specjalistę z wyższej uczelni). Wykład w skróconej formie naszkicuje rolę kultury w historii Stanów i będzie wstępem do dalszej pracy grupowej.

## 8.2. Spisanie regulaminu/kontraktu

Jednym z elementów projektu jest omówienie i sformułowanie zasad współpracy w grupie uczniowskiej oraz pomiędzy nauczycielami a uczniami. Zaproponowane przez nauczyciela zasady – pozwalające na wykorzystanie indywidualnych predyspozycji każdego ucznia i włączenie do udziału w pracach uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi – powinny być przedyskutowane z uczniami i zaakceptowane przez nich. Zasady te zostaną następnie zapisane w formie kontraktu wraz z zasadami oceniania efektów i procesów w projekcie. Powinny też zostać uzupełnione o zobowiązania uczniów, terminy, sankcje wynikające ze złamaniem reguł i inne konieczne elementy.

## 8.3. Wybór tematu

Dobrze przygotowany projekt powinien dawać uczniom kilka propozycji tematów/zadań do wyboru oraz umożliwiać różnorodne sposoby prezentacji efektów ich pracy.

### Propozycje tematów do wyboru dla uczniów:

- Koń Ameryka zrzucający Jerzego III, króla Anglii – wojna o niepodległość
- Od znaczka i herbaty do Deklaracji Niepodległości – wystawa rycin i obrazów z komentarzami
- George Washington „Wytrwałość i duch mogą zdziałać cuda na polu bitwy i teatrze dyplomatycznym w drodze do wolności” – droga do stanowiska prezydenta USA – montaż filmu krótkometrażowego
- Jak poczmistrz „grom wydarł niebu, a berła tyranom” – biografia Beniamina Franklina – podcast
- Źródłem zła jest natura rządu, czyli dlaczego potrzebne było uchwalenie konstytucji
- Wielki kompromis – o co kłócili się przez 5 miesięcy Ojcowie Konstytucji – panel prezentujący opinie delegatów, ilustrowany dokumentami, połączony z wystawą portretów z biografiami
- Independence Hall przy Chestnut Street w Filadelfii – w 1776 r. 56 odważnych mężczyzn zebrało się w siedzibie władz stanu Pensylwania i przeciwstawiło królowi Anglii. Jedenaście lat później przedstawiciele dwunastu stanów zbrali się, aby nadać kształt konstytucji USA – wirtualna wycieczka wzbogacona artefaktami z tego czasu
- Wielka anakonda Scotta – kto wygrał wojnę secesyjną?
- Rozrywanie narodowej mapy – prezentacja map, rycin i obrazów ilustrujących przebieg wojny
- Percival Drayton *versus* Thomas Drayton, czyli brat przeciwko bratu – drama
- Dla uczczenia 620 tysięcy poległych Amerykanów – spektakl słowno-muzyczny (wspomnienia żołnierzy i pieśni wojenne)
- Kwiatem w karabin, czyli alternatywne metody walki przeciwko wojnie w Wietnamie

- Czy *The Star Spangled Banner*, hymn narodowy USA z bombami w tle w wykonaniu Jimiego Hendrixa, i inne protest songi przekonały młodych Amerykanów, że nie warto ginąć w bezsensownej wojnie? – happening
- Wojna w Wietnamie w filmie – recenzje z najciekawszych filmów wojennych odnoszące się do realiów wojny i jej przyczyn, ilustrowane autentycznymi zdjęciami
- Wojna wietnamska: piekło konfliktu – storyboard filmu oparty na wspomnieniach żołnierza powracającego z wojny wietnamskiej

Uczeń ma do dyspozycji narzędzia/metody prezentacji/realizacji projektu:

- narzędzia cyfrowe (pokaz źródeł ikonograficznych, konkurs, prezentacja Power Point lub Prezi, WebQuest, blog, podcast, film);
- narzędzia dramowe (odgrywanie ról *role-playing*), sztuka teatralna (*theatre play*), drama procesu, teatr forum (*forum theatre*), Teatr dla Edukacji (*Theatre in Education*, TIE), improwizacja stosowana, teatr playback (*playback-theatre*), drama cyfrowa;
- narzędzia polonistyczne – napisanie rozprawki, eseju, felietonu, reportażu, wywiadu, recenzji, opowiadania, tekst artystyczny;
- sposoby prezentacji – wystawa (wernisaż, finisaż) rycin, fotografii, obrazów, (połączona z muzyką z epoki), spektakl, scenografie, happening, ekspozycje, muzyczne – prezentacja muzyczna, audycja muzyczna, projekt muzyczno-filmowy, uroczystość szkolna, koncert) poprzedzone odpowiednim przygotowaniem merytorycznym (wprowadzeniem do tematu, opisem, informacją);
- inne – wycieczki (wirtualne), zaproponowane według własnego pomysłu.

#### 8.4. Podział na grupy

Optymalna liczba uczniów w grupach 4–6 osób. Nauczyciel może odpowiednio pokierować doбором uczniów do poszczególnych zespołów, tak aby znalazły się w nich osoby o zróżnicowanych predyspozycjach i uzdolnieniach, dzięki czemu członkowie zespołu będą mogli wzajemnie uczyć się od siebie i uzupełniać w czasie pracy. Skład grup powinien też gwarantować dobre relacje i przeciwdziałać wykluczeniom. Należy też uwzględnić potrzeby uczniów SPE.

Projekt powinien przewidzieć dla uczniów warsztaty (lekcje) dotyczące efektywnej komunikacji i pracy w zespole.

#### 8.5. Sformułowanie ogólnych oraz szczegółowych celów projektu

Każda grupa – opierając się na przedstawionych przez nauczyciela celach ogólnych – zaproponuje swoje cele szczegółowe, sformułowane w formie operacyjnej. Uczniowie powinni mieć świadomość, dlaczego podejmują określone działania i do czego mają one ich doprowadzić. Dlatego nauczyciel przedstawia swoje oczekiwania wobec uczestników projektu. Omówione i zaplanowane powinny być efekty końcowe poszczególnych zadań realizowanych przez zespoły. Korekta efektów może nastąpić po zapoznaniu się przez grupę z materiałami źródłowymi.

#### 8.6. Przygotowanie harmonogramu pracy i podział zadań

Uczniowie wraz z nauczycielem tworzą harmonogram działań, planują pracę grupy i indywidualną pracę jej członków, czynności prowadzące do rozwiązania problemu.

W harmonogramie powinny zostać wskazane terminy zakończenia etapów prac i osoby, które będą za nie odpowiedzialne.

Nauczyciel może ocenić indywidualnie plan każdego ucznia oraz plan grupy i ewentualnie zaproponować korekty, wprowadzić terminy, w jakich dokonywany będzie bieżący monitoring pracy uczniów, oraz terminy i formy konsultacji z nauczycielami.

### 8.7. Dobór literatury i poszukiwanie źródeł wiedzy

Do poszukiwania potrzebnych informacji dotyczących zadania/tematu cząstkowego członkowie każdej z grup będą mogli wykorzystać zasoby szkoły (pracownię komputerową i bibliotekę). Podczas pracy w grupach uczniowie mogą uzyskiwać informacje od siebie nawzajem, wymieniać się wiadomościami i spostrzeżeniami. Forma ta sprzyja przełamywaniu barier, uczy partnerstwa i odpowiedzialności, wspomaga tworzenie więzi między uczniami.

Nauczyciele – korzystając z platform zdalnego nauczania, którymi posługują się w nauce zdalnej, np. Teams, Microsoft Office 365, Moodle, Google Suite, udzielą pomocy w poszukiwaniu źródeł informacji, dostępu do literatury oraz innych materiałów, a także pomogą w prawidłowym korzystaniu ze źródeł. Umieszczone w e-portfolio wyszukane materiały, linki do ważnych stron i wstępny plan pracy całej grupy uczniowie przedstawią nauczycielowi. Każdy zespół otrzyma informację zwrotną na temat doboru źródeł i planu ich wykorzystania.

### 8.8. Realizacja projektu

Realizacja projektu to wykonanie ustalonych w grupie zadań, poszukiwanie pomysłów, wybór materiałów do wykorzystania, określenie formy prezentacji i zaplanowanie niezbędnych zadań dla członków grupy.

Zadaniem nauczycieli w fazie realizacji projektu jest bieżący monitoring pracy uczniów i obserwacja działań poszczególnych grup. Nauczyciele mogą także włączać się w projekt i udzielać – w razie potrzeby – pomocy, jeśli uczniowie zgłoszą trudności przy opracowywaniu problemów badawczych. W końcowej fazie uczniowie przygotowują prezentację efektów pracy.

### 8.9. Prezentacja wyników

Prezentacja wyników może mieć charakter klasowy lub odbyć się na poziomie szkoły np. w formie Dnia Projektów. Zostaną na nim przedstawione np.: wernisaż (bądź finisaż) wystawy, koncert, spektakl, happening, prezentacja lub inne formy wykorzystane przez uczniów. Każdy zespół powinien zaprezentować efekty swojej pracy z zaangażowaniem wszystkich – w miarę możliwości – członków, ze szczególnym uwzględnieniem udziału uczniów ze SPE

## 9. Regulamin/kontrakt

### Propozycja kontraktu

**Tytuł projektu:** *Czego o historii można nauczyć się z wytworów kultury*

**Cele ogólne:** pogłębienie wiedzy o historii USA, rozwinięcie kompetencji w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej obejmującej rozumienie sposobów kreatywnego wyrażania i komunikowania pomysłów i znaczeń w różnych kulturach, za pomocą różnych rodzajów sztuki i innych form kulturalnych oraz poszanowanie dla tego procesu

**Treści kształcenia:** powiązanie wpływu zmian społecznych, gospodarczych i politycznych w USA na zmiany amerykańskiej kultury i wzajemnego oddziaływania kultury na inne sfery życia społecznego;

## Cele operacyjne

### Poziom wiadomości

Uczeń wykorzystuje znajomość wytworów kultury do pogłębienia wiedzy o historii USA.

### Poziom umiejętności

Uczeń odczytuje dzieła amerykańskiej kultury (z dziedziny literatury, architektury, sztuk plastycznych, muzyki, rzeźby, teatru, kultury materialnej, techniki, życia naukowego) w kontekście historii USA.

### Poziom postawy

Projekt kształtuje poczucie odpowiedzialności i szacunku dla wytworów sztuki zaliczanych do dziedzictwa kulturowego oraz rozwija samodzielność i umiejętność współpracy i życia w grupie.

**Uczestnicy projektu:** uczniowie II i III klasy liceum ogólnokształcącego / technikum

**Koordinator projektu:** nauczyciel historii

**Opiekun podgrupy projektowej:** nauczyciele współpracujący

**Czas realizacji:** według decyzji nauczycieli

**Forma pracy:** praca grupowa i indywidualna, konsultacje z nauczycielami

**Adresaci projektu:** uczniowie

Elementy porządkowe – zobowiązania uczniów, terminy, sankcje związane ze złamaniem reguł, zasady korzystania z zasobów szkoły, zasady i formy kontaktu z nauczycielami

## 10. Ocenianie

Kryteria oceny projektu powinny obejmować rezultaty pracy uczniów i procesów, w których brali udział podczas realizacji zadań. Każdemu uczniowi, za pracę indywidualną i za efekt końcowy pracy grupy, wystawiane są oceny uwzględniające opinię grupy i samoocenę wkładu pracy. Proporcje wpływu tych elementów powinny zostać ustalone podczas tworzenia regulaminu.

Oceniając uczniów ze SPE, nauczyciel powinien uwzględnić:

- nakład pracy ucznia (wysiłek włożony w pracę),
- jego wkład w pracę grupy,
- zaangażowanie,
- możliwość dotarcia do wiedzy,
- poziom umiejętności,
- samodzielne podejmowanie prób rozwiązywania problemów.

Sposób oceny musi być także dostosowany do świadomości ucznia oraz indywidualnych potrzeb i zaleceń.

Przykładowe kryteria oceny e-portfolio

### Artefakty i dowody w odniesieniu do celu prezentacji

- zróżnicowanie artefaktów pod względem formatu (dołączenie bezpośrednio lub w formie linku: zdjęć, filmów, nagrań audio i video, tekstów, zestawień, rysunków, wykresów, wypowiedzi na forum, wpisów w blogu, komentarzy, refleksji);



- artefakty są adekwatne do celu prezentacji oraz poszczególnych obszarów;
- artefakty można łatwo zinterpretować;
- osobiste refleksje stanowią integralną część struktury e-portfolio;
- refleksja dotyczy zarówno artefaktów, jak i umiejętności czy kompetencji obrazowanych przez nie.

Wykorzystanie multimediów (wspierają treści i angażują, ocena adekwatności, celowości oraz jakości materiałów audio/video):

- funkcjonalność i wygląd,
- łatwa nawigacja i czytelna struktura,
- jednoznaczny opis elementów,
- właściwy dobór kolorów i czcionek,
- działające linki, dostępny format plików,
- poprawne użycie języka,
- respektowanie praw autorskich i wydawniczych.

Ocena za jakość pracy/procesów (np. zrealizowanie przydzielonych zadań, dotrzymanie ustalonych terminów, zaangażowanie w pracę, współpracę z innymi członkami grupy, udzielanie pomocy pozostałym osobom z zespołu, systematyczność pracy ucznia nad projektem) powinna obejmować: samoocenę ucznia, ocenę koleżeńską, informację zwrotną od nauczycieli biorących udział w projekcie. Ocena taka będzie miała charakter wyróżnienia/nagrody (np. książki o Ameryce, pizzy dla najlepiej ocenionej grupy).

## 11. Ewaluacja

Przykładowe narzędzia do ewaluacji końcowej:

- **tarcza strzelnicza** – ewaluacja indywidualna (arkusz samooceny): ocena satysfakcji z udziału w projekcie, przyrost wiedzy, przyrost umiejętności, ocena własnego zaangażowania w projekcie, ocena współpracy z grupą;
- **ściana ewaluacyjna** – ewaluacja grupowa odbędzie się na spotkaniu wszystkich grup. Uczestnicy projektu odpowiedzą na pytania: w jakim stopniu zrealizowaliśmy nasze cele, z czego jesteśmy zadowoleni i co nam się udało, co zrobilibyśmy teraz inaczej, jakie były trudności i jak sobie z nimi poradziliśmy, jak oceniamy współpracę w grupie. Każda grupa po dyskusji zapisze odpowiedzi na kartkach umieszczonych na ścianie ewaluacyjnej, na której znajdą się też inne wyniki ewaluacji;
- **miernik zachwytu grupowego – oklaskomierz** – ewaluacja społeczności biorącej udział w prezentacji projektu odbędzie się po prezentacji wszystkich grup. Oceniane będą wrażenia artystyczne, techniczna strona prezentacji, jasność, emocjonalność przekazu, kreatywność. Podczas uroczystości zakończenia Dnia Projektu najlepsza grupa zostanie wyłoniona w konkursie oklasków.

## 12. Źródła pomocnicze

### Wzory formularzy porządkujące prace w projekcie, ewaluację i ocenianie

*Jak stosować metodę projektu – poradnik dla nauczyciela i ucznia* (PDF, 1051 kB; dostęp 14.09.2022), praca zbiorowa, Gorlice: Gmina Gorlice.

**Metoda ewaluacji**

Wąsowska M., *Jak ewaluacja, to z klasą. Praktyczny poradnik dla szkół* (PDF, 2,2 MB; dostęp 14.09.2022).

**Materiały TIK**

e-portfolio edukacyjne (dostęp 15.09.2022).

Cyfrowe opowiadanie historii (dostęp 15.09.2022).

**Materiały z zasobów ORE**

Elert E., Wenda A., 2016, *Praca metodą projektu* (PDF, 2,1 MB; dostęp 15.09.2022), Warszawa: ORE.

Kotarba-Kańczugowska M., 2010, *Praca metodą projektu* (PDF, 2,1 MB; dostęp 15.09.2022), Warszawa: ORE.

**Programy nauczania**

Banowski T., 2019, *Start! Startuj z plastyką. Program nauczania plastyki dla szkoły ponadpodstawowej* (PDF, 1493 kB; dostęp 9.09.2022), Warszawa: ORE.

Maciuk S., 2019, *Informatyka dla ucznia. Program nauczania informatyki dla szkoły ponadpodstawowej (LO, technikum). Poziom rozszerzony* (PDF, 849 kB; dostęp 9.09.2022), Warszawa: ORE.

Wodowska J., 2019, *Bezdrożami historii. Program nauczania historii dla szkoły ponadpodstawowej* (PDF, 3 MB; dostęp 15.09.2022), Warszawa: ORE.

**Bibliografia**

Chałasiński J., 1970, *Kultura amerykańska: formowanie się kultury narodowej w Stanach Zjednoczonych Ameryki*, Warszawa: Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza.

Ambasada i Konsulat USA w Polsce (dostęp 15.09.2022).

DOCS Teach (dostęp 15.09.2022).

Mapa drogowa UNESCO dla edukacji artystycznej 2006 (PDF, 312 kB; dostęp 15.09.2022).

National Archives (dostęp 15.09.2022).

Library of Congress (dostęp 15.09.2022).

US History (dostęp 15.09.2022).

Google Arts&Culture (dostęp 15.09.2022).

**Małgorzata Osińska** – absolwentka Wydziału Historii Uniwersytetu Warszawskiego, nauczycielka historii, we wszystkich typach szkół w Warszawie. Wykwalifikowana trenerka edukacji (Szkoła Trenerów „Rozwój kompetencji trenerskich”, certyfikat – Wszechnicy Uniwersytetu Jagiellońskiego, Szkoła Trenerów STOP). Współpracowała z Centrum Edukacji Obywatelskiej w wielu programach i szkoleniach: Szkoła Ucząca Się, Całościowy Rozwój Szkoły, Ocenianie Kształtujące i inne. Trenerka w zespole NPSEO na Uniwersytecie Jagiellońskim. Prowadziła szkolenia dla wizytatorów ds. ewaluacji, dyrektorów szkół, nauczycieli (Nauczyciel Badacz), jednostek JST. Współpracowała z Centralną i Okręgową Komisją Egzaminacyjną jako autorka i recenzentka materiałów egzaminacyjnych oraz z Ośrodkiem Rozwoju Edukacji jako ekspert tworzący ogólnopolski program ramowy w projekcie POWER i w programach wspomagania szkół. Jest autorką scenariuszy lekcji i zajęć dla Centrum Edukacji Obywatelskiej, Instytutu Pamięci Narodowej i dla Ośrodka Karta zamieszczonych w publikacjach tych instytucji. Jest współautorką programów nauczania: *Ludzie, społeczeństwa, cywilizacje* i *Człowiek i historia* wydanych przez WSiP.