



Turniej w oprawie

Małgorzata Ostrowska

Scenariusz interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego do wychowania fizycznego dla III etapu edukacyjnego – liceum ogólnokształcące i technikum

opracowany w ramach projektu:

„Tworzenie zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Redakcja merytoryczna: Grażyna Wiśniewska, Marcin Pełka
Redakcja językowa i korekta: Eduexpert sp. z o.o.
Projekt graficzny i projekt okładki: Eduexpert sp. z o.o.
Redakcja techniczna i skład: Eduexpert sp. z o.o.

Weryfikacja i odbiór niniejszej publikacji: Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie

w ramach projektu: *Weryfikacja i odbiór zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy*

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
ore.edu.pl



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

Turniej w oprawie

2. Osoby prowadzące projekt

2.1. Koordynator

Nauczyciel(ka) wychowania fizycznego.

2.2. Pozostali nauczyciele

Nauczyciel(ka) plastyki, nauczyciel(ka) informatyki.

3. Ramy czasowe

3.1. Początek projektu

Październik.

3.2. Zakończenie projektu

Listopad; przeprowadzenie projektu potrwa 5–6 tygodni. Wymagana jest synchronizacja czasu realizacji treści programowych z plastyki.

4. Cele projektu

4.1. Cele ogólne

Cele projektu wynikają z zapisów podstawy programowej (Dz. U. 2018, poz. 467) oraz programów nauczania wychowania fizycznego – *Aktywność, sprawność i zdrowie* (Rogacka 2019), plastyki – *Start! Startuj z plastyką* (Banowski 2019) i informatyki – *Informatyka dla ucznia* (Maciuk 2019).

Uczniowie potrafią:

- kompleksowo rozwiązać problem: „Jak przygotować i ciekawie oprawić szkolny turniej sportowy?”;
- działać jako krytyczny konsument (odbiorca) sportu oraz produktów i usług rekreacyjnych i zdrowotnych;
- podejmować aktywność fizyczną przez całe życie z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa;
- okazywać wrażliwość społeczną i estetyczną;
- przejawiać ekspresję twórczą z wykorzystaniem współczesnych narzędzi komunikacji wizualnej;
- przejawiać kompetencje społeczne, takie jak: komunikacja i współpraca w grupie (w tym w środowiskach wirtualnych), brać udział w projektach zespołowych;
- respektować prywatność informacji i ochrony danych, prawo własności intelektualnej, etykietę w komunikacji i normy współżycia społecznego;
- połączyć zdolności krytycznego i logicznego myślenia z umiejętnościami wyobrażeniowo-twórczymi.

4.2. Cele szczegółowe

Wynikają z podstawy programowej oraz wyżej wymienionych programów nauczania i są zgodne z koncepcją programową ich autorów.

W rezultacie udziału w projekcie uczniowie potrafią:

- zaplanować i zorganizować rekreacyjną aktywność fizyczną z zastosowaniem nowoczesnych technologii;
- wykorzystać techniki i narzędzia multimedialne służące dokumentacji działań twórczych (fotografia, film, inne formy prezentacji oparte na nowych technologiach);
- wykorzystać formy prezentacji wypowiedzi multimedialnej: blog, forum, strona www;
- wykazać własną aktywność twórczą;
- zastosować elementy struktury dzieł różnych dziedzin sztuki: formę, kompozycję, funkcję;
- wyjaśnić, kim jest: nadawca, odbiorca, użytkownik, medium;
- tworzyć własne prace z wykorzystaniem technik i środków wyrazu charakterystycznych dla form wypowiedzi artystycznych właściwych dla sztuki najnowszej;
- stosować zasady publikacji, prawa autorskiego;
- efektywnie współpracować w grupie i podejmować działania indywidualne.

4.3. Cele wychowawcze

Uczniowie potrafią:

- uzasadnić potrzebę regularnego podejmowania aktywności fizycznej i związanych z tym wyzwań;
- wykazać kreatywność w działaniach twórczych;
- wziąć odpowiedzialność za własną twórczość i pracę oraz za treść i formę swoich działań twórczych;
- dbać o ład i estetykę otoczenia;
- dbać o własny rozwój, poszerzanie wiedzy i możliwości twórczych;
- wykazać się pracowitością, sumiennością, odpowiedzialnością, przejawiać życzliwość i umiejętność współpracy z innymi;
- dokonać analizy własnych postępów;
- dbać o dobrą organizację i sprawnie komunikować się podczas pracy w grupie.

4.4. Cele szczegółowe dla uczniów

W wyniku realizacji projektu:

- rozwiążesz problem: „Jak przygotować i ciekawie oprawić szkolny turniej sportowy”;
- uzasadnisz, dlaczego warto organizować szkolne zawody sportowe;
- wspólnie z rówieśnikami zorganizujesz szkolny turniej gry zespołowej systemem pucharowym lub „każdy z każdym”;
- przygotujesz oprawę wizualną podkreślającą sportowy charakter szkolnego turnieju w grze zespołowej: zaproszenia, ogłoszenia, plakaty, transparenty itp.;
- opracujesz regulamin uczestnictwa w zawodach sportowych;
- pomożesz w sędziowaniu meczu lub będziesz samodzielnie sędziować w szkolnym turnieju gier zespołowych;
- wspólnie z rówieśnikami zorganizujesz bezpieczne szkolne rozgrywki sportowe;
- utrwalisz za pomocą nagrania dźwiękowego lub wideo fragmenty turnieju sportowego.

5. Treści kształcenia

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

5.1. Przedmiot I: Wychowanie fizyczne

I. Rozwój fizyczny i sprawność fizyczna.

1. W zakresie wiedzy. Uczeń:

- 1) wyjaśnia związek między sprawnością fizyczną a zdrowiem i dobrym samopoczuciem (I.1.1).

II. Aktywność fizyczna.

1. W zakresie wiedzy. Uczeń:

- 2) wymienia czynniki wpływające na podejmowanie aktywności fizycznej zależne od rodziny, kolegów, mediów i społeczności lokalnej oraz warunków środowiskowych (II.1.2).

2. W zakresie umiejętności. Uczeń:

- 4) planuje i współorganizuje szkolne rozgrywki sportowe według systemu pucharowego i „każdy z każdym” (II.2.4).

III. Bezpieczeństwo w aktywności fizycznej.

1. W zakresie wiedzy. Uczeń:

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

2. W zakresie umiejętności. Uczeń:

- 4) opracowuje regulamin uczestnictwa w zawodach sportowych (III.2.4);
- 5) organizuje bezpieczną imprezę rekreacyjno-sportową, np. turniej (III.2.5).

V. Kompetencje społeczne. Uczeń:

- 4) pełni rolę organizatora w imprezach rekreacyjnych; podejmuje inicjatywy indywidualne i zespołowe (V.4);
- 5) wymienia i interpretuje przykłady konstruktywnego i destrukcyjnego zachowania się kibiców sportowych (V.5).

5.2. Przedmiot II: Plastyka

II. Zapoznanie z wybranymi zagadnieniami dotyczącymi współczesnych awangard artystycznych i sztuki lokalnego środowiska; ekspresja twórcza podejmowana w oparciu o środki wyrazu, charakterystyczne dla sztuki II poł. XX wieku. Uczeń:

- 7) podejmuje działania twórcze w oparciu o środki wyrazu charakterystyczne dla wybranych form wypowiedzi sztuki II poł. XX wieku (II.7).

III. Wprowadzenie w obszar działań instytucji profesjonalnie zajmujących się upowszechnianiem kultury w zakresie sztuk plastycznych, ekspresja twórcza podejmowana w związku z organizacją wystaw. Uczeń:

- 1) organizuje samodzielnie lub zespołowo wystawę rzeczywistą lub wirtualną prac plastycznych (np. fotografii), poprzedzoną promocją i reklamą (np. zaproszenie, ulotka, plakat) (III.5).

IV. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym, ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej. Uczeń:

- 1) definiuje pojęcie multimedia jako media stanowiące połączenie różnych form przekazu informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, video) (IV.1);
- 2) wymienia obszary, w których multimedia mają zastosowanie (sztuka, reklama, edukacja, rozrywka) (IV.2);
- 3) rozumie, że współczesna działalność twórcza pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik i narzędzi medialnych (IV.3);
- 4) z wykorzystaniem prostych narzędzi rejestrujących samodzielnie wykonuje kilkunastosekundowy film, prezentację lub cykl fotografii na zadany lub wybrany temat (IV.4);
- 5) opisuje założenia, koncepcję realizacyjną oraz sposób wykonania swojej pracy (IV.5);
- 6) krytycznie ocenia wykonane przez siebie i innych autorów filmy, prezentacje i fotografie (IV.6).

5.3. Przedmiot III: Informatyka

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Zakres podstawowy. Uczeń:

- 4) wyszukuje w sieci potrzebne informacje i zasoby, ocenia ich przydatność oraz wykorzystuje w rozwiązywanych problemach (II.4).

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Zakres podstawowy. Uczeń:

- 1) zapoznaje się z możliwościami nowych urządzeń cyfrowych i towarzyszącego im oprogramowania (III.1);
- 2) objaśnia funkcje innych niż komputer urządzeń cyfrowych i korzysta z ich możliwości (III.2).

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Zakres podstawowy. Uczeń:

- 1) aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych rozwiązujących problemy z różnych dziedzin, przyjmuje przy tym różne role w zespole realizującym projekt i prezentuje efekty wspólnej pracy (IV.1).

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Zakres podstawowy. Uczeń:

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

6. Charakterystyka odbiorców

6.1. Typ szkoły

liceum/technikum

6.2. Wiek uczniów

15–16 lat

6.3. Klasa

I. Rekomenduje się przeprowadzenie projektu w pierwszym roku nauki w szkole ponadpodstawowej ze względu na konieczność zrealizowania treści podstawy programowej z plastyki w klasie pierwszej, zgodnie z ramowym planem nauczania.

6.4. Zróżnicowanie potrzeb i umiejętności

Projekt jest przeznaczony do realizacji w czasie obowiązkowych zajęć wychowania fizycznego, plastyki i informatyki. Jego odbiorcami są uczniowie klasy I. Projekt ma charakter organizacyjny i twórczy. Polega na zorganizowaniu szkolnego turnieju rozgrywek w dowolną grę zespołową sportową lub rekreacyjną systemem „każdy z każdym” lub pucharowym. Uczestnicy przygotowują regulamin rozgrywek oraz oprawę plastyczną i multimedialną tego wydarzenia. W projekcie może wziąć udział każdy, kto realizuje program nauczania w trybie stacjonarnym lub zdalnym, ponieważ wiele zadań projektowych nie wymaga fizycznej obecności w szkole i zakłada współpracę zdalną.

Uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) biorą udział w każdym etapie projektu w takim zakresie i w takich warunkach, które zapewniają im poczucie bezpieczeństwa i umożliwiają wykonanie zadań samodzielnie lub w grupie oraz ze wsparciem koleżeńskim i wsparciem nauczycieli. Należy respektować wszelkie zalecenia lekarskie dotyczące warunków kształcenia uczniów z niepełnosprawnościami, ograniczeniami i zindywidualizowanymi potrzebami odbywających naukę w szkole ogólnodostępnej.

Nauczyciele powinni poświęcać uwagę każdemu uczniowi, nie pomijając uczniów uzdolnionych. W pracy z uczniami ze SPE obowiązują cele kształcenia sformułowane dla wszystkich, natomiast ich realizacja wymaga wprowadzenia modyfikacji metod i form pracy, które pozwolą na dostosowanie warunków i sposobu uczenia się do ich możliwości. Dotyczy to także zróżnicowanych, odpowiednio przygotowanych i udostępnionych materiałów dydaktycznych.

Na wszystkich etapach planowania i realizacji projektu uczniom niedowidzącym należy zapewnić dostęp do materiałów do samodzielnej pracy (w formie papierowej i elektronicznej), które będą miały dostosowaną czcionkę, możliwość powiększenia tekstu oraz odpowiednie oświetlenie pozwalające na odbiór treści. Mogą oni również korzystać z instrukcji i materiałów audio. Uczniowie niedosłyszący powinni mieć możliwość skorzystania z przekazu za pomocą dwóch kanałów: wizualnego i werbalnego, np. przekaz słowny może być uzupełniony tekstem pisanym i obrazem.

Ze względu na specyfikę projektu trzeba zwrócić uwagę na potrzeby uczniów związane z korzystaniem z komputera, liczbą bodźców (szczególnie wizualnych), ograniczeniami zdrowotnymi i zaleconym maksymalnym czasem pracy przy komputerze.

Uczniom z ograniczeniami środowiskowymi i trudnościami w funkcjonowaniu społecznym szczególnie potrzebny będzie ten rodzaj wsparcia, który pozwoli im znaleźć dla siebie miejsce w projekcie i grupie oraz umożliwi pełną realizację zadań. Ważną rolę mogą odegrać rówieśnicy tworzący dobrze rozumiejącą się grupę oraz wykazujący umiejętności prospołeczne. Zadaniem nauczycieli prowadzących projekt jest dbanie o dobre relacje i atmosferę bezpieczeństwa, dzięki którym każdy uczeń i sami nauczyciele będą dobrze funkcjonować przez cały czas trwania projektu.

6.5. Inne cechy odbiorców

Projekt umożliwia uczniom podejmowanie aktywności na różnych polach, szczególnie zaś zainteresowanym działalnością organizatorską, z umiejętnościami zarządzania sobą, czasem i zasobami. Osoby te mogą realizować się w roli lidera i organizatora. Podobnie jest w przypadku uczniów zainteresowanych przygotowaniem oprawy wizualnej i multimedialnej z wykorzystaniem technologii komputerowej, którzy lubią różne formy ekspresji i projekty plastyczne. Projekt może być dla nich przestrzenią samorealizacji.

7. Formy i metody realizacji projektu

7.1. Formy pracy

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

7.2. Metody pracy

Dobór metod i technik wykorzystanych w projekcie wynika z rekomendacji autorów podstawy programowej oraz programów nauczania stanowiących bazę tego projektu:

- Metoda projektu pozwala na długofalowe działanie zespołowe, którego celem jest rozwiązanie przez uczniów konkretnego problemu. Jest zalecona w programie nauczania. Umożliwia indywidualizację, ponieważ uczniowie partycypują w planowaniu działań, ich monitorowaniu oraz podsumowaniu, mają wybór dotyczący sposobu wykonania zadań. To sprawia, że zadania i sposób pracy można dostosować do specyficznych potrzeb uczniów, gdyż oni sami planują harmonogram działań. Metoda projektu realizuje zróżnicowane potrzeby edukacyjne uczniów, umożliwia kształtowanie kompetencji kluczowych (np. w niniejszym projekcie są to przede wszystkim umiejętności rozumienia i tworzenia informacji), a także kompetencje cyfrowe. Ponadto metoda projektu stwarza szerokie możliwości kształtowania kompetencji pożądaných na rynku pracy: osobistych i społecznych, takich jak: komunikacyjne, liderstwo, zarządzanie sobą, współpraca, rozwiązywanie problemów, uczenie się.
- Metoda problemowa – jest skoncentrowana na uczniach, którzy pracują w małych grupach. Nauczyciel pełni rolę facylitatora, wspomagając proces komunikacji wewnątrz grupy, rozbudzając motywację uczniów do pracy nad rozwiązaniem zadań praktycznych. Proces nauczania/uczenia się według filozofii PBL (z ang. *Problem Based Learning*) jest ściśle związany z problemem i zadaniem, które należy rozwiązać poprzez poszukiwanie informacji i jej przetwarzanie, refleksję oraz jej krytyczną ocenę i wartościowanie pod kątem efektywności i przydatności do rozwiązania problemu. Stworzenie w projekcie sytuacji problemowej i postawienie uczniów przed pytaniem: „Jak przygotować i ciekawie oprawić szkolny turniej sportowy?” zakłada indywidualne podejście do

problemu i planowanie przez uczniów działań wykonalnych, dostępnych dla nich ze względu na stan zdrowia oraz ewentualne ograniczenia. Uczniowie mają dużą swobodę. Metoda odpowiada na zróżnicowane potrzeby edukacyjne uczniów, umożliwia kształtowanie kompetencji kluczowych oraz kompetencji międzyprzedmiotowych, tj. zarządzanie czasem i sobą, planowanie, współpraca.

- Metoda praktycznego działania może być wykorzystywana zarówno indywidualnie jak i zespołowo, stacjonarnie i zdalnie, m.in. zadania polegające na projektowaniu wizualnej oprawy wydarzenia sportowego lub akcji społecznej, wykonanie zadania z wykorzystaniem komputera. Metoda ta wspiera kształtowanie wielu kompetencji kluczowych, w tym cyfrowych (ze względu na szerokie wykorzystanie nowoczesnych technologii informacyjnych i komunikacyjnych) oraz kompetencji międzyprzedmiotowych.
- Metody/techniki wspierające proces twórczy (np. *pytania niedokończone*, oparte na informacji zwrotnej) i metapoznawcze (refleksje uczniów na temat procesu uczenia się i jego efektów, np. *kanapka informacji zwrotnej*, *SZOP – Szanse, Obawy, Pytania*). Rozwijają kompetencje uczenia się i samoregulację jako kompetencje przyszłości.
- Metoda kształcenia multimedialnego – polega na wykonaniu przez uczniów zadań multimedialnych z zastosowaniem nowoczesnych technologii. Może nie tylko pomóc w uatrakcyjnieniu zajęć, ale przede wszystkim stworzyć szansę dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi w rozwijaniu sprawności percepcyjno-motorycznych, wzmocnieniu koncentracji i utrzymaniu uwagi. Uczniowie mogą korzystać z dostępnych aplikacji lub platform przeznaczonych do spotkań wirtualnych (np. Microsoft Teams, Google Meet, Zoom), platform edukacyjnych, programów do przygotowania grafiki, obróbki zdjęć i filmów, mediów społecznościowych, komunikatorów, dysków wirtualnych do pracy w chmurze w czasie rzeczywistym itp.

8. Sposób realizacji projektu edukacyjnego

8.1. Zainicjowanie projektu (etap I)

Nauczyciel(ka) wychowania fizycznego organizuje spotkanie z nauczycielami plastyki oraz informatyki, przedstawia pomysł na projekt i zakres interdyscyplinarności oraz zaprasza też do wspólnej analizy potencjalnych korzyści merytorycznych wynikających z projektu. Uczestnicy spotkania przedstawiają własne wizje realizacji treści przedmiotowych i przewidywane rozwiązania dydaktyczne.

Nauczyciele ustalają ramy projektu, liczbę lekcji poszczególnych przedmiotów przeznaczoną na prace projektowe oraz wyznaczają czas na konsultacje dla uczniów. Rozmawiają o wyzwaniach, które stoją przed uczniami, o sposobach wsparcia ich w czasie pracy projektowej oraz o podziale zadań. Zastanawiają się także nad przebiegiem prezentacji projektu i nad kryteriami oceny. Spotkanie odbywa się stacjonarnie lub zdalnie z wykorzystaniem wybranej aplikacji przeznaczonej do zespołowej pracy w chmurze podczas spotkań wirtualnych, np. Google Meet, Microsoft Teams, Zoom itp.).

8.2. Spotkanie z uczniami (etap II)

Pierwsze projektowe spotkanie z uczniami można rozpocząć od zaprezentowania zdjęć lub kilkudziesięciosekundowego fragmentu filmu z przeprowadzonego w szkole

meczu albo zawodów lekkoatletycznych. Można wykorzystać technikę *most* (3-2-1), aby uczniowie mogli wejść w tematykę projektu i zaciekać się jego realizacją (opis techniki znajduje się w rozdziale *Materiały pomocnicze*).

Uczniowie zostają zapoznani z założeniami projektu pod nazwą *Turniej w oprawie*, jego celami, zadaniami, sposobem organizacji, zasadami współpracy i pomysłem na prezentację projektu. Podczas spotkania konieczna jest rozmowa w małych grupach na temat potrzeb powiązanych z realizacją projektu, o obawach i wątpliwościach uczniów. Należy je zebrać i wziąć pod uwagę, gdyby zaszła potrzeba wprowadzenia modyfikacji.

Nauczyciele informują, że w interdyscyplinarnym projekcie przeplatać się będą treści z zakresu wychowania fizycznego, plastyki oraz informatyki. Przedstawiają temat projektu i propozycję problemu: „Jak przygotować i ciekawie oprawić szkolny turniej sportowy?”. Spotkanie odbywa się stacjonarnie lub, jeśli nie ma takiej możliwości, zdalnie, z wykorzystaniem aplikacji Microsoft Teams, Google Meet lub Zoom.

8.3. Utworzenie zespołów projektowych (etap III)

Uczniowie sami dobierają się w czteroosobowe zespoły. Należy zadbać, aby nik nie został wykluczony. Jeśli ktoś nie zostanie zaproszony do żadnego zespołu, nauczyciel włącza go do tej grupy, którą sam wybierze. Lider każdej grupy zostaje wylosowany. Zespoły tworzone są podczas wyżej opisanego spotkania z uczniami, stacjonarnie lub zdalnie.

8.4. Kontrakt

Szczegóły kontraktu dla uczniów przygotowują nauczyciele wychowania fizycznego, plastyki oraz informatyki przed rozpoczęciem pracy projektowej. Kontrakt określa najważniejsze jego aspekty, służy planowaniu, realizacji i podsumowaniu. Zostaje przekazany uczniom i przedyskutowany z nimi, aby stał się całkowicie zrozumiały i użyteczny podczas prac projektowych. Ze szczególną uwagą nauczyciel omawia z uczniami cele projektu, zasady współpracy, główne zadania i sposób oceny, aby zwrócić uwagę na kierowanie się określonymi wartościami w czasie wspólnej pracy, uwrażliwić na potrzeby wszystkich uczestników, ukazać dostępność projektu dla każdego ucznia i stworzyć bezpieczną atmosferę, w której każdy może czuć się dobrze. Uczniowie wskazują w regulaminie zapisy, które przemawiają za poszanowaniem ich indywidualności i sprzyjają realizacji projektu przez każdego z nich. Kontrakt zawiera rozdziały:

- I. Tytuł projektu
- II. Informacje o realizatorach
- III. Termin realizacji projektu
- IV. Główny cel projektu
- V. Cele edukacyjne wyrażone w języku ucznia
- VI. Zasady współpracy w zespołach projektowych
- VII. Sposób oceny projektu
- VIII. Sposób dokumentowania realizacji projektu
- IX. Sposób prezentacji projektu

Przykład kontraktu znajduje się w *Materiałach pomocniczych*.

8.5. Organizacja pracy zespołów projektowych i konsultacji

Uczniowie mogą przyjąć reguły pracy grupowej zaproponowane przez nauczycieli albo uzgodnić własne brzmienie zasad współpracy, wspólne dla wszystkich grup. Rekomenduje się, aby zasady współpracy były sformułowane krótko, pozytywnie i behawioralnie (wskazują oczekiwane zachowania, nie zakazy) oraz uwzględniały sposób podejmowania decyzji. Powinny być zapisane lub utrwalone w formie dźwiękowej i udostępnione wszystkim uczniom, aby można było odwoływać się do nich i utrzymać dobrą atmosferę w zespołach uczniowskich.

Nauczyciele udostępniają uczniom sformułowane przez siebie kryteria sukcesu, aby mogli zaznajomić się z nimi i gdy zajdzie potrzeba, zgłosić własne propozycje lub zmodyfikować przedstawione kryteria. Propozycje zgłaszane są w sposób zapewniający uczniom ze SPE możliwość wyartykułowania swoich potrzeb bez ryzyka bycia zlekceważonym. Można je zgłaszać anonimowo lub w sposób jawny w zależności od atmosfery panującej w klasie.

Zasadnicze konsultacje projektowe powinny odbywać się stacjonarnie podczas zajęć lub w formie zdalnej poza lekcjami. Najlepiej w stałych godzinach, w umówionym dniu tygodnia.

8.6. Realizacja projektu

W części związanej z wymaganiami podstawy programowej dotyczącymi wychowania fizycznego projekt można realizować podczas lekcji, ale ze względu na to, że znaczny udział ma w nim praca z zastosowaniem komputera, należy zatroszczyć się o to, by uczniowie mieli możliwość podejmowania aktywności ruchowej. Wskazane jest przeprowadzenie części zadań zdalnie, w ramach samodzielnej pracy uczniów poza lekcjami.

Większość zaplanowanych zadań uczniowie mogą wykonać w szkole, podczas wybranych lekcji wychowania fizycznego, plastyki i informatyki. W tym celu szeroko wykorzystywana jest baza szkoły, szczególnie pracownia komputerowa z jej wyposażeniem. Projekt stwarza także okazję do uczenia się poza szkołą i korzystania z wiedzy i doświadczeń pracowników lokalnych instytucji i firm, które zajmują się przygotowaniem artykułów reklamowych przeznaczonych na wydarzenia sportowe, fotografią, filmowaniem i przetwarzaniem multimedialnych. Można zorganizować spotkanie z takimi osobami, prześledzić proces przygotowania materiałów informacyjnych, reklamowych lub odwiedzić muzeum plakatu w jednej z siedzib (Kraków, Wilanów, Poznań, Wrocław). *Turniej w sprawie* można zorganizować na terenie szkoły lub w miejscowej hali albo na boisku sportowym.

Uczniowie pracują w zespołach czteroosobowych, niektóre zadania wykonują indywidualnie lub w parze. Rolą nauczycieli jest stworzyć warunki, w których uczniowie mogą działać, zadbać o środowisko uczenia się i przygotować polecane źródła informacji. Na każdym etapie realizacji projektu nauczyciele zapewniają uczniom przestrzeń do przejawiania samodzielności w działaniu, przekazują systematycznie informację zwrotną dotyczącą procesu uczenia się, realizacji zadań i współpracy. Udzielają też wsparcia poprzez konkretne wskazówki, gdy pojawiają się trudności, i doceniają wysiłek wkładany w wykonanie zadań.

8.6.1. Główne zadania projektu i terminy ich realizacji

Charakter tego projektu wpływa na formę realizacji. Poza zainstalowaniem oprawy wizualnej projektu oraz prezentacją projektu wszystkie zadania można przeprowadzić zdalnie, jeśli jest taka potrzeba.

1. Zapoznanie się ze szczegółami projektu podanymi w kontrakcie i z harmonogramem zadań, ustalenie zasad współpracy i kryteriów sukcesu, podział zadań i odpowiedzialności w zespołach projektowych. Można zastosować technikę *na jakie pytania trzeba odpowiedzieć, aby...* w celu zastanowienia się w zespołach, jak przeprowadzić projekt. Preferowaną formą pracy jest spotkanie stacjonarne uczniów z nauczycielami w I tygodniu projektu. Może mieć też formę zdalną z zastosowaniem narzędzi Microsoft Teams, Google Meet lub Zoom.
2. Zapoznanie się z zasadami rozgrywek systemem pucharowym oraz każdy z każdym, przegląd zasobów internetu w poszukiwaniu inspiracji do przygotowania oprawy plastycznej szkolnego turnieju gry zespołowej lub rekreacyjnej – I tydzień projektu. Zadanie to można wykonać stacjonarnie lub zdalnie – w pokojach wirtualnych i jednym frontem (Microsoft Teams, Google Meet lub Zoom).
3. Wybór zespołowej gry sportowej lub rekreacyjnej, z którą będzie związany szkolny turniej. Przygotowanie ogłoszenia z zaproszeniem drużyn ze wszystkich klas do udziału oraz z informacją o trybie przyjmowania zgłoszeń. Pożądane jest, aby w turnieju wzięło udział co najmniej 4–5 drużyn klasowych – II tydzień projektu, stacjonarnie lub zdalnie. Do zaprojektowania plakatu uczniowie mogą wykorzystać Canwę, PosterMy Wall, VistaCreate i in.
4. Zebranie danych o uczestnikach turnieju i analiza zgromadzonych informacji na temat liczby zgłoszonych drużyn i ich składu, czasu poszczególnych gier i przerw, zestawienia grających drużyn w pary oraz ich rotacji według systemu pucharowego oraz każdy z każdym. Oszacowanie całkowitego czasu trwania turnieju i podjęcie decyzji w sprawie przyjęcia korzystniejszego systemu rozgrywek, rozpisanie kolejności meczów między drużynami według przyjętego systemu – II tydzień projektu, stacjonarnie lub zdalnie w pokojach wirtualnych i całym zespole projektowym.
5. Mapowanie zasobów własnych (wiedza i umiejętności dotyczące oprawy plastycznej turnieju) oraz poszukiwanie inspiracji w źródłach internetowych, podział zadań między grupami projektowymi, podjęcie decyzji, która grupa przygotowuje dany element plastyczny (projektów plakatów, ulotek, ogłoszeń, tablic informacyjnych, tabeli rozgrywek i ewentualnie transparentów) – III tydzień projektu, stacjonarnie lub zdalnie. Uczniowie mogą projektować elementy plastyczne, wykorzystując różne narzędzia online do projektowania graficznego, np. wymienione w pkt 3 aplikacje – mają wiele funkcji także do tworzenia ulotek, ogłoszeń, dyplomów itd.
6. Przygotowanie się do sędziowania i przemyślenie organizacji turnieju wybranej gry zespołowej. Przypomnienie przepisów gry i trening sędziowania podczas lekcji wychowania fizycznego, podział ról i zadań do wykonania w czasie szkolnego turnieju – III i IV tydzień projektu, stacjonarnie ze względu na ćwiczenie sędziowania.
7. Wykonanie materiałów informacyjnych i wizualnych oraz przygotowanie zabezpieczenia organizacyjnego turnieju – IV i V tydzień projektu, najlepiej praca

w szkole, ale możliwa jest także w domu, a uczniowie mogą kontaktować się zdalnie z nauczycielem i innymi uczniami za pomocą wcześniej wymienionych narzędzi lub pracować online w chmurze.

8. Zainstalowanie oprawy wizualnej w miejscu przeprowadzania turnieju. Opracowanie sondażu na temat jakości przygotowanych materiałów informacyjnych – V tydzień projektu, praca stacjonarna.
9. Prezentacja projektu – międzyklasowy turniej zespołowej gry sportowej lub rekreacyjnej z przygotowaną oprawą plastyczną, badanie zainteresowania informacjami wizualnymi wśród kibiców, zebranie spostrzeżeń na temat komunikatywności opracowanych materiałów – V tydzień projektu, stacjonarnie.
10. Podsumowanie, ocena i ewaluacja projektu – V lub VI tydzień, stacjonarnie lub zdalnie (Microsoft Teams, Google Meet, Zoom).

8.6.2. Prezentacja rezultatów projektu

Prezentacja polega na przeprowadzeniu międzyklasowego turnieju zespołowej gry sportowej lub rekreacyjnej. Towarzyszy mu informacja wizualna związana z zawodami sportowymi i kibicowaniem, rozmieszczona przez uczniów w miejscu rozgrywania turnieju. Uczniowie włączają się w sędziowanie podczas gier (samodzielnie lub we współpracy z innym sędziującym).

Zespoły projektowe badają zainteresowanie kibiców materiałami wizualnymi. Obserwują reakcje kibiców na ich obecność i przeprowadzają sondaż. Pytają kilka wybranych osób o wrażenia, jakie wywołują przygotowane plakaty, ulotki, tablice informacyjne, transparenty. Wypowiedzi te wykorzystają do samooceny projektu. Zespoły utrwalają na filmach i/lub zdjęciach rezultaty swojej pracy.

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

Projekt realizowany przez uczniów umożliwia wspólne działanie i pozwala je łączyć z pracą indywidualną. Daje to zarówno możliwość kształtowania umiejętności społecznych, jak i pozwala na realizację indywidualnych potrzeb w sposób, który preferują uczniowie. W pracy nad projektem uczestnicy mają wiele okazji do pełnienia różnych funkcji: lidera (nawet nieformalnego), organizatora, twórcy, animatora, arbitra sportowego, badacza, uczącego się, pomagającego kolegom z niepełnosprawnościami i ograniczeniami.

Aby przeciwdziałać wykluczeniu, nauczyciele są w stałym kontakcie i dialogu z uczniami. Stwarzają warunki do rozmowy o potrzebach, o tym, co nie działa zgodnie z założeniami, co można ulepszyć, czego robić więcej, a czego mniej, by wszyscy dobrze czuli się w zespole projektowym. Wspierają uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i zachęcają do angażowania się w aktywności, które są dla nich wskazane, przystępne i bezpieczne. Przekazują uczniom doceniającą i rozwojową informację zwrotną, a w razie potrzeby przedstawiają im różne dostępne możliwości działania.

Projekt kształci umiejętności cyfrowe, co determinuje pracę z komputerem lub innymi mediami. W tym zakresie ważna jest czujność nauczycieli na warunki, w jakich uczniowie realizują zadania z wykorzystaniem komputerów, i na zasoby, z których

młodzież korzysta, aby każdy mógł mieć udział w pracy projektowej. Nauczyciele przeciwdziałają wykluczeniu technologicznemu uczniów, udostępniając im sprzęt szkolny i umożliwiając wykonanie zadań w parze lub grupie.

Specjalne potrzeby edukacyjne uczniów nie powinny być dla nich ograniczeniem w realizacji zadań. Decyzje o tym, które działania wykonają i za co wezmą odpowiedzialność, zależą od gotowości do podejmowania wyzwań, nastawienia oraz faktycznych możliwości uczniów i otrzymanej pomocy w pomyślnym funkcjonowaniu społecznym. Ekspozycja treści, które pomagają w dobrej komunikacji, kształtuje umiejętność współdziałania, rozbudza ciekawość poznawczą i chęć uczenia się, a także stymuluje motywację i dążenie do samorealizacji.

9. Ewaluacja projektu

Służy autorefleksji nauczycieli i uczniów nad stopniem osiągnięcia celów, jak również zastosowanych metod i jakości zadań dla uczniów. Ewaluacja przeprowadzona jest podczas specjalnie zorganizowanego spotkania wszystkich realizatorów projektu, ma formę stacjonarną lub zdalną (jeśli zajdzie taka potrzeba). Kryteriami ewaluacji są skuteczność (badanie stopnia realizacji założonych celów) i trafność (dopasowanie treści, metodologii, organizacji projektu do możliwości uczniów). Nauczyciele wykorzystują arkusz ewaluacji zawierający odniesienia do celów projektu.

Rekomendowane są aktywizujące formy ewaluacji z równoczesnym ograniczeniem form, które łączą się z wypełnianiem rozbudowanych formularzy ankiet. Jeśli będzie prowadzona w formie ustnego przekazu, warto utrwalić wypowiedzi w postaci nagrania audio, np. za pomocą dyktafonu.

Uczniowie mogą dokonać zespołowej autorefleksji nad współpracą i procesem, który doprowadził ich do rozwiązania problemu „Jak przygotować i ciekawie oprawić szkolny turniej sportowy?”. Po przypomnieniu celów projektu związanych z rozwijaniem umiejętności osobistych i społecznych odpowiadają na pytania:

- Co było mocną stroną naszej współpracy i realizacji zadań?
- Co można zrobić inaczej następnym razem?
- Co dalej?

Na koniec spotkania nauczyciele mogą zorganizować *minutę na docenienie*. Jest to czas przeznaczony na docenienie każdej osoby pracującej w zespole poprzez udzielenie ustnej pochwały za to, co zrobił lub podziękowanie, np. *Najbardziej mi pomogłeś, gdy cierpliwie przypominałeś mi o terminach, Dziękuję Ci za pomoc w pracy nad plakatem* itp. Taki sposób docenienia buduje w zespole relacje wspierające.

Przykłady narzędzi ewaluacji projektu dla uczniów i nauczycieli znajdują się w *Materiałach pomocniczych*.

10. Ocenianie

Projekt kształtuje umiejętności osobiste i społeczne. Ocena umiejętności „miękkich” uczniów za pomocą stopni nie jest rekomendowana. Warto natomiast odnieść się do nich w autorefleksji uczniowskiej i doceniającej, rozwojowej informacji zwrotnej nauczyciela.

Samoocena uczniowska

Uczniowie oglądają nagrania z prezentacji projektu, analizują wyniki swoich obserwacji i odnotowane wypowiedzi kibiców na temat jakości materiałów informacyjnych i wizualnych. Analizują zebrane dane, formułują wnioski na temat posiadanych umiejętności. Kryteriami samooceny uczniowskiej są:

- znajomość rozgrywek turniejowych systemem pucharowym i każdy z każdym;
- umiejętność przygotowania regulaminu turnieju zespołowej gry sportowej lub rekreacyjnej;
- umiejętność zredagowania materiałów informacyjnych na temat turnieju;
- umiejętność przygotowania oprawy wizualnej turnieju (plakaty, ulotki, tablice informacyjne, transparenty);
- włączenie się w sędziowanie podczas gier turniejowych.

Przykład narzędzia samooceny uczniowskiej znajduje się w *Materiałach pomocniczych*.

Koleżeńska informacja zwrotna

Na podstawie analizy wiedzy i umiejętności, które uczniowie zdobyli podczas realizacji projektu, mogą udzielić koleżeńskiej informacji zwrotnej wskazującej mocne strony wykonanych zadań i elementów, które można zmodyfikować lub udoskonalić. Warto też odnieść się do zdobytej wiedzy oraz zmian w świadomości i w tym celu wykorzystać technikę zdań niedokończonych: „Kiedyś myślałam ..., teraz myślę”.

Podobne do tych sposoby oceny sprawiają, że każdy uczeń może wypowiedzieć się na temat pracy z uwzględnieniem własnej perspektywy, możliwości i potrzeb edukacyjnych.

Informacja zwrotna nauczyciela

Ocena kształtująca przekazana przez nauczyciela może odnosić się do tych samych wyżej podanych kryteriów i dać odpowiedź na pytania:

- Co doceniam w wykonanych zadaniach?
- W jaki sposób zmienić, uzupełnić lub dopracować wykonane zadania, aby osiągnąć lepszy rezultat?
- Co uczniowie mogą zrobić, aby osiągnąć biegłość w wykorzystaniu kształconych umiejętności?

Ocena nauczyciela

Jeśli konieczne będzie wystawienie stopni za realizację niniejszego projektu, do oceny jego rezultatów potrzebne będą inne, bardziej szczegółowe kryteria. Podstawą części z nich będą efekty zespołowej pracy. Umiejętności indywidualne ucznia, który wykonywał zadanie w zespole, można ocenić na podstawie wspólnie wypracowanych „produktów”, przejawów reprezentowanych postaw oraz dowodów posiadanych umiejętności. Będzie to jednak ocena zapośredniczona. W jej zobiektywizowaniu i spersonalizowaniu mogą pomóc wybrane kryteria określające obserwowane zachowania uczniów związane z umiejętnościami organizacyjnymi, komunikacyjnymi, zarządzania sobą, współpracy i rozwiązywania problemów. Propozycja narzędzia oceny dla nauczyciela, zawierającego przykładowe kryteria znajduje się w *Materiałach pomocniczych*.

11. Materiały pomocnicze

11.1. Przykład narzędzia ewaluacji projektu dla nauczycieli

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

Arkusz ewaluacji projektu

Podkreśl odpowiedzi najbliższe Twojemu myśleniu o rezultatach projektu:

- W jakim stopniu uczniowie rozwiązali główny problem: „Jak przygotować i ciekawie oprawić szkolny turniej sportowy”? bardzo niskim / niskim / przeciętnym / wysokim / bardzo wysokim;
- W jakim stopniu sprawdzil się podczas turnieju przygotowany przez uczniów regulamin gry systemem pucharowym / każdy z każdym? bardzo niskim / niskim / przeciętnym / wysokim / bardzo wysokim;
- W jakim stopniu oprawa wizualna podkreślała charakter sportowy turnieju? bardzo niskim / niskim / przeciętnym / wysokim / bardzo wysokim;
- W jakim stopniu uczniowie włączyli się w sędziowanie podczas szkolnego turnieju gier zespołowych? bardzo niskim / niskim / przeciętnym / wysokim / bardzo wysokim;
- W jakim stopniu uczniowie utrwaliili za pomocą nagrania dźwiękowego lub wideo fragmenty turnieju sportowego? bardzo niskim / niskim / przeciętnym / wysokim / bardzo wysokim;
- Cele projektu były osiągalne przez każdego ucznia: tak / nie / trudno powiedzieć;
- Zadania w projekcie były możliwe do wykonania przez wszystkich uczniów: tak / nie / trudno powiedzieć;
- Zadania wykonane przez uczniów prowadziły do celów projektu: tak / nie / trudno powiedzieć;
- Metody pracy uwzględniały potrzeby i możliwości uczniów: tak / nie / trudno powiedzieć.

Wyniki autoewaluacji służą nauczycielom do sformułowania wniosków odnoszących się do kryteriów ewaluacyjnych: trafności i skuteczności.

11.2. Przykład narzędzia ewaluacji projektu dla uczniów

Kryteriami ewaluacji są skuteczność i trafność. Cele projektu, wykorzystane metody, główne zadania projektowe i pytania ewaluacyjne zapisane są na plakatach umieszczonych w widocznym dla uczniów miejscu, aby mogli odnosić się do nich w ewaluacji.

1. Najważniejszym dla mnie celem, który osiągnąłem(-am) jest...
2. Największym wyzwaniem było dla mnie ...
3. Najlepiej nauczyłem(-am) się...
4. Chciałbym(-abym) nauczyć się lepiej...
5. Wszystkie cele projektu były dla mnie zrozumiałe: (tak / nie / trudno powiedzieć).
6. Wszystkie cele projektu były dla mnie osiągalne: (tak / nie / trudno powiedzieć).
7. Zadania projektowe były dostosowane do moich możliwości: (tak / nie / trudno powiedzieć).
8. Metody pracy uwzględniały moje potrzeby: (tak / nie / trudno powiedzieć).

Uczestnicy projektu zapisują odpowiedzi na pytania 1–4 na kartkach samoprzylepnych, które umieszczają na plakacie. Zostają one uporządkowane w kategorie. Nad pytaniami 5–8 uczniowie głosują, np. przy właściwej dla siebie odpowiedzi przyklejają cenę albo zaznaczają kropkę flamastrem. Wszystkie głosy zostają zliczone. Na ich podstawie formułowane są wnioski dotyczące skuteczności i trafności rozwiązań przyjętych w projekcie.

11.3. Przykład karty projektu jako narzędzia monitorowania realizacji zadań przez uczniów

Kartę projektu można przygotować w arkuszu Excel i umieścić na dysku wirtualnym w portfolio projektu, w folderze dostępnym dla nauczycieli i uczniów, razem z pozostałą dokumentacją projektu i materiałami opracowanymi przez uczniów.

Karta projektu powinna zawierać:

- tytuł projektu;
- główny cel: „Jak przygotować i ciekawie oprawić szkolny turniej sportowy?”;
- cele wyrażone w języku uczniów;
- imiona i nazwiska członków zespołu;
- listę zadań do wykonania i osoby za nie odpowiedzialne;
- termin ukończenia zadania;
- miejsce na komentarze uczniów.

11.4. Kontrakt (załącznik do scenariusza projektu)

Tytuł projektu: *Turniej w oprawie*

Realizatorzy: Uczniowie klasy pierwszej liceum lub technikum

Termin realizacji projektu: październik–listopad

Główny cel projektu: Rozwiązanie problemu: „Jak przygotować i ciekawie oprawić szkolny turniej sportowy?”.

Cele dla uczniów

W wyniku realizacji projektu *Turniej w oprawie*:

- rozwiążesz problem: „Jak przygotować i ciekawie oprawić szkolny turniej sportowy?”;
- uzasadnisz, dlaczego warto organizować szkolne zawody sportowe;
- wspólnie z kolegami/koleżankami zorganizujesz szkolny turniej gry zespołowej systemem pucharowym lub „każdy z każdym”;
- przygotujesz oprawę wizualną podkreślającą sportowy charakter szkolnego turnieju: zaproszenia, ogłoszenia, plakaty, transparenty itp.;
- opracujesz regulamin uczestnictwa w zawodach sportowych;
- pomożesz w sędziowaniu meczu lub będziesz samodzielnie sędziować w szkolnym turnieju gier zespołowych;
- wraz z innymi uczestnikami zorganizujesz bezpieczne szkolne rozgrywki sportowe;
- utrwalisz za pomocą nagrania dźwiękowego lub wideo fragmenty turnieju sportowego.

Zasady współpracy w zespołach projektowych:

- Działamy w duchu porozumienia, równości i wzajemnego szacunku.
- Traktujemy się w sposób partnerski.
- Dbamy o dobrostan własny i innych realizatorów projektu.
- Rzetelnie wykonujemy powierzone nam zadania.
- Aktywnie uczestniczymy w spotkaniach zespołu.
- Dyskutujemy i zabieramy głos bez naruszania godności i praw innych osób.
- Dajemy sobie wzajemne wsparcie.
- Wchodzimy w role uczących się i uczących kogoś.
- Rozważnie rozwiązujemy trudne sprawy i prosimy o pomoc, gdy sytuacja tego wymaga.

Zasady oceny

Ocenie podlegają wiedza i umiejętności wykorzystane w czasie przygotowania przez uczniów szkolnego turnieju zespołowej gry sportowej lub rekreacyjnej. Kryteria oceny odnoszą się do celów projektu. Przeprowadza ją nauczyciel wychowania fizycznego (wg arkusza oceny dla nauczyciela) i uczniowie, którzy dokonują kryterialnej samooceny (korzystają z arkusza samooceny). Ocena końcowa projektu ustalana jest na podstawie sumy ocen nauczyciela i uczniów.

Przykład narzędzia oceny dla nauczyciela

Arkusz oceny

Oceń w skali 1–5 (poziom osiągnięcia kryteriów sukcesu przez ucznia), gdzie: 1 oznacza bardzo niski, 2 – niski, 3 – przeciętny, 4 – wysoki, 5 – bardzo wysoki.

Uczeń potrafi:

- wyjaśnić, na czym polega pucharowy system rozgrywek:
1 2 3 4 5;
- wyjaśnić, na czym polega system rozgrywek „każdy z każdym”:
1 2 3 4 5;
- wskazać, co powinien zawierać regulamin uczestnictwa w turnieju sportowym:
1 2 3 4 5;
- przygotować jeden z elementów oprawy wizualnej zawodów sportowych, np.: ogłoszenie, transparent, plakat, tablicę wyników itp.
1 2 3 4 5;
- uczestniczyć w sędziowaniu fragmentu meczu wybranej zespołowej gry sportowej lub rekreacyjnej na poziomie szkolnego turnieju:
1 2 3 4 5;
- przygotować fotorelację z fragmentu turnieju sportowego lub krótkie nagranie dźwiękowe albo filmowe:
1 2 3 4 5;
- przejawiać życzliwość i dobrą komunikację podczas pracy w grupie
1 2 3 4 5.

Uczeń może uzyskać maksymalnie 30 pkt, które sumują się z punktacją wynikającą z arkusza samooceny ucznia.

Przykład narzędzia samooceny dla ucznia

Dla każdego pytania podkreśl odpowiedź, z którą najbardziej się zgadzasz.

1. Potrafię wyjaśnić, na czym polega system rozgrywek każdy z każdym (tak / nie / trudno powiedzieć).
2. Potrafię wskazać kolejność gier w turnieju systemem pucharowym (tak/ nie / trudno powiedzieć).
3. Przygotowany przeze mnie regulamin turnieju dobrze sprawdził się w praktyce (tak / nie / trudno powiedzieć).
4. Obserwatorzy turnieju wykazali zainteresowanie przygotowanymi materiałami informacyjnymi i wizualnymi (np. plakatami, ulotkami, tablicami, transparentami (tak / nie / trudno powiedzieć).
5. Obserwatorzy turnieju dobrze ocenili przygotowane materiały informacyjne i wizualne (tak / nie / trudno powiedzieć).
6. Umiejętności, które nadal chcę/powinienem rozwijać, to:
.....

Sposób oceny

Za każdą odpowiedź TAK oraz za wpisanie w pytaniu 6 co najmniej jednej umiejętności uczeń otrzymuje 1 pkt. Łącznie może uzyskać 6 pkt, które sumują się z punktacją w arkuszu oceny wypełnionym przez nauczyciela. W wyniku oceny nauczyciela i samooceny uczeń może uzyskać maksymalnie 36 pkt.

Skala oceny:

- 35–36 pkt – stopień celujący,
- 32–34 pkt – stopień bardzo dobry;
- 27–31 pkt – stopień dobry;
- 18–26 pkt – stopień dostateczny;
- 7–17 pkt – stopień dopuszczający.

Sposób dokumentowania i monitorowania realizacji projektu

Dokumentację projektu stanowią kontrakt i karta projektu umieszczone na dysku wirtualnym, aby każdy miał do nich dostęp, np. na komputerze lub smartfonie. Karta projektu jest narzędziem monitorowania realizacji zadań. Uczniowie gromadzą na dysku wirtualnym także inne ważne dla siebie materiały: notatki, pliki tekstowe, graficzne, dźwiękowe i multimedialne.

Monitorowanie postępów w projekcie odbywa się podczas stopklatek w czasie lekcji wychowania fizycznego przeznaczonych na realizację projektu.

Sposób prezentacji

Prezentacja polega na przeprowadzeniu międzyklasowego turnieju zespołowej gry sportowej lub rekreacyjnej. Towarzyszy mu informacja wizualna charakterystyczna dla zawodów sportowych i kibicowania, rozmieszczona przez uczniów w miejscu rozgrywania turnieju. Uczniowie włączają się w sędziowanie podczas gier (samodzielnie lub we współpracy z innym sędziującym).

12. Opisy technik proponowanych do wykorzystania w projekcie

- *Gałąź logiczna*: służy kształtowaniu umiejętności tworzenia związków przyczynowo-skutkowych pomiędzy działaniem i konsekwencją oraz przewidywania zdarzeń. Pozwala zobaczyć, co z czego wynika, jakie elementy wzajemnie na siebie wpływają, jakie skutki działań są widoczne od razu, a jakie są konsekwencje odłożone w czasie. Gałąź to tworzenie ciągów stwierdzeń, w którym kolejne wynika z poprzedniego: Jeśli... A, to... B, jeśli... B, to... C itd.
- *Widzę/myślę/zastanawiam się*: narzędzie, które pomaga w operowaniu wiedzą na poziomie faktów i ich interpretacji oraz uczy stawiania pytań. Często wykorzystywane jest w odniesieniu do ilustracji, zdjęcia, filmu, sytuacji obserwowanej na żywo. Polega na dokończeniu stwierdzeń rozpoczynających się od słów: Widzę... Myślę... Zastanawiam się... Wypowiedź rozpoczynająca się od słów „widzę” oddaje zaobserwowane fakty. „Myślę” – odzwierciedla myślenie na temat tego, co widzę. „Zastanawiam się” – pozwala na stawianie pytań dotyczących zauważonych faktów i sformułowanych myśli, odnajdywanie i rozpoznawanie interesujących wątków i aspektów.
- *Na jakie pytania trzeba odpowiedzieć, aby...*: technika ta służy kształceniu umiejętności stawiania pytań. Odnosi się do konkretnych umiejętności, zadań, sytuacji, problemów itp. Uczący się formułują pytania, na które trzeba odpowiedzieć, aby umieć coś wykonać, np.: przeprowadzić dialog, namalować obrazek, rozwiązać zadanie matematyczne, napisać wypracowanie, przeprowadzić projekt, wykonać celny rzut do kosza, zaplanować naukę na popołudnie itp. W dalszym ciągu spotkania następuje kategoryzowanie pytań i podejmowana jest próba znalezienia odpowiedzi.
- *Kiedyś myślałem..., teraz myślę...*: pomaga uczniom zastanowić się nad postrzeganiem jakiegoś problemu oraz zbadać, jak i dlaczego to postrzeganie się zmieniło. Jest to przydatne w konsolidacji nowej wiedzy i identyfikacji nowych sposobów rozumienia, opinii i przekonań. Ponadto rozwija umiejętności metapoznawcze, zdolności rozumowania oraz identyfikację związków przyczynowo-skutkowych.
- *Most (3-2-1)*: celem wykorzystanie tej techniki jest uruchomienie myślenia oraz aktywizowanie wiedzy. Nadaje się do dwukrotnego wykorzystania podczas projektu: na początku oraz na końcu, gdyż wówczas pokazuje progres uczących się, jest swoistym mostem między początkiem i zakończeniem. Stosowana jest np. w zestawieniu z obrazem, dźwiękiem, filmem, prezentacją, przeczytanym tekstem, sytuacją itp. Polega na zapisaniu kolejno trzech słów, które kojarzą się z określoną rzeczą, dwóch pytań, które można zadać na dany temat, jednego porównania lub metafory. Jeśli narzędzie to wykorzystane jest także na koniec projektu, ujawnia różnice pomiędzy stanem wiedzy na początku i w podsumowaniu.
- *Pytania niedokończone*: narzędzie, które kształtuje nawyk stawiania pytań otwartych wymagających przetwarzania wiedzy. Początek pytań jest znany, uczeń wybiera początek i dodaje dalszą część pytania, tworzy je przez dokończenie. Na przykład: „Ciekawi mnie...” albo: „Zastanawiam się...”, „Jak...”, „W jaki sposób...”, „Dlaczego...”, „Po co?”, „Co by się zmieniło, gdyby/gdybyśmy...”, „Jak by to było, gdyby...”, „A co, jeśli...”, „Jak inaczej...” itp.

13. Bibliografia

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

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

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

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

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