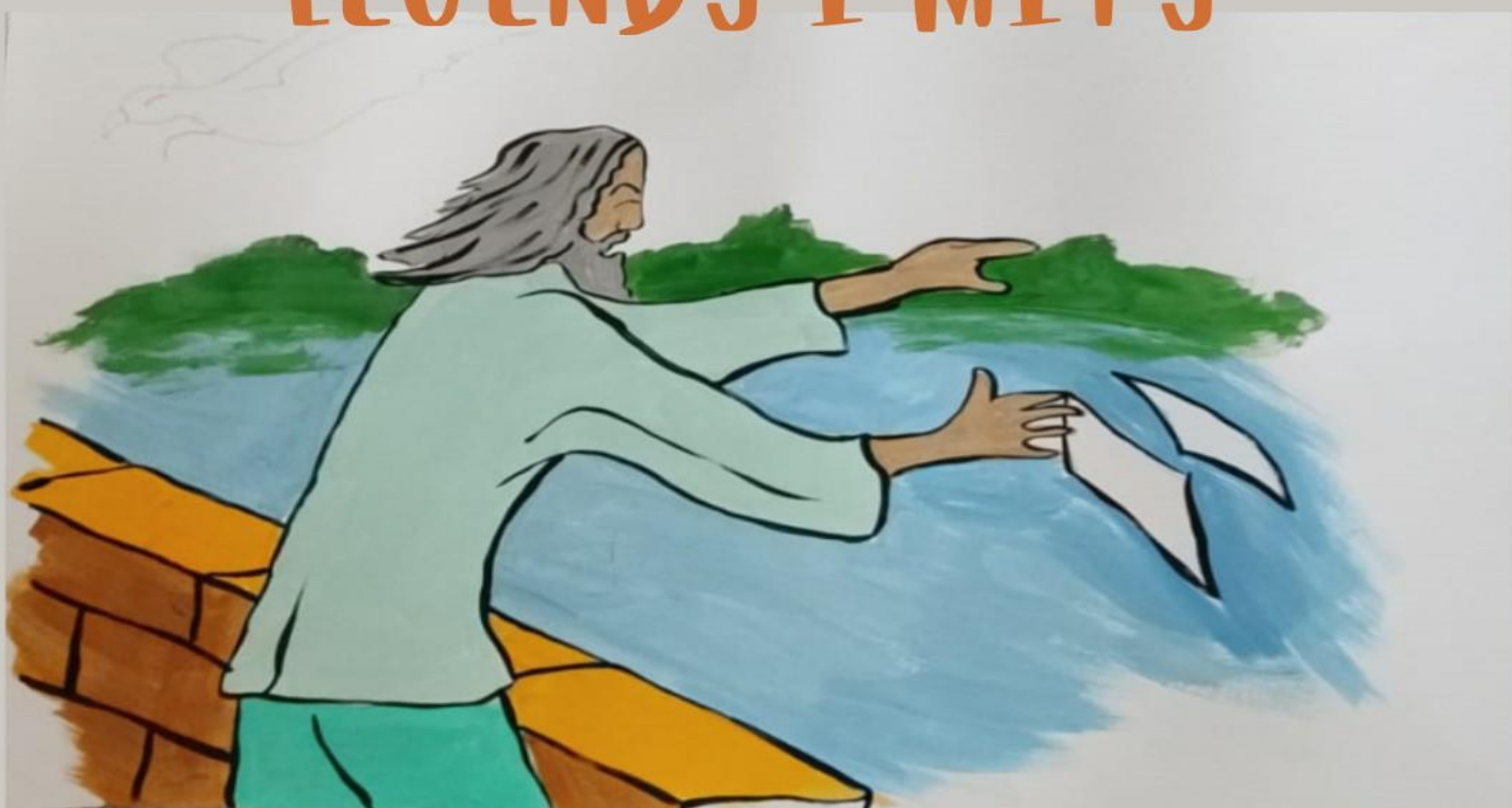




Finansowane przez
Unię Europejską



PRZEWODNIK METODOLOGICZNY "LEGENDY I MITY"



MATERIAŁ POWSTAŁY W RAMACH PARTNERSKIEGO PROJEKTU
WSPÓŁPRACY ERASMUS+ NR. 2021-1-R001-KA220-SCH-000027735





PRZEWODNIK METODOLOGICZNY

Spis treści:

WPROWADZENIE	4
TEORETYCZNE ROZWAŻANIA DOTYCZĄCE WYKORZYSTANIA PLATFORM WSPÓŁPRACY WPISANIA I NAUCZENIA OPARTEGO NA PROJEKTACH.....	7
PROPOZYCJE MODELOWYCH LEKCJI/UDANYCH DZIAŁAŃ W RAMACH PROJEKTU.....	12
WNIOSKI	80
BIBLIOGRAFIA	82
NASZ PROJEKT NA ZDJĘCIACH.....	83
1. Spotkania Projektowe.....	83
2. Działania edukacyjne nauczycieli.....	87
3. Konkurs dla uczniów	88
4. Działania uczniów.....	89
5. Działania rozpowszechniające	90

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





WSTĘP

Projekt współpracy partnerskiej w ramach Programu ERASMUS+ nr 1 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735 o tytule „Legends and Myths”, realizowany w okresie 01.11.2021 - 30.11.2023, z łącznym budżetem 112830 euro, miał za cel ogólny rozwój czytelnictwa i umiejętności czytania i pisania, kompetencji kluczowych, a także kreatywności uczniów szkół podstawowych poprzez legendy i mity.

Koordynator projektu:

Francisc Neuman Technological High School Arad, Romania.

Partnerzy projektu:

- ✓ Projeto Schole LDA Matosinhos, Portugal,
- ✓ Secondo Circolo Didattico Spoleto, Umbria Spoleto, Italy,
- ✓ İstanbul Büyükşehir Belediyesi Akşemsettin Ortaokulu, Istanbul Turkey,
- ✓ Szkoła Podstawowa nr 1 w Zielone Gorze Poland

Partner stowarzyszony:

- ✓ Advancis-Business Services, LDA. Advancis (ADV), Matosinhos, Portugal

Biorąc pod uwagę potrzeby partnerów i celu ogólnego sformułowano następujące cele szczegółowe:

- ✓ 1 Rozwijanie umiejętności czytania i rozumienia tekstów pisanych dla uczniów z grupy docelowej projektu
- ✓ 2 Pobudzanie kreatywności uczniów w grupie docelowej poprzez sztukę
- ✓ 3. Rozwijanie umiejętności cyfrowych uczniów i nauczycieli w szkołach partnerskich poprzez wykorzystanie platform do wspólnego pisania
- ✓ 4 Rozwijanie umiejętności nauczania, uczenia się i oceniania poprzez PBL dla co najmniej 17 nauczycieli ze szkół partnerskich

Erasmus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





Aby osiągnąć te cele, przeprowadzono następujące działania:

- ✓ Organizacja 5 międzynarodowych spotkań zespołów projektowych
- ✓ Organizacja 2 zajęć edukacyjnych dla 17 i 18 nauczycieli szkół podstawowych i średnich I stopnia na temat wykorzystania platform współpracy do pisania opowiadań i uczenia się metodą projektów
- ✓ Organizacja 2 konkursów dla uczniów
- ✓ Opracowanie e-Booka zawierającego zwycięskie historie uczniów
- ✓ Stworzenie przewodnika metodologicznego „Legends i mity”
- ✓ Działania rozpowszechniające

Przewodnik metodyczny „Legends i mity” jest narzędziem partnerskiego projektu współpracy w ramach Programu ERASMUS+ nr 2. 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735 zatytułowanym „Legends i mity”.

Przewodnik podsumowuje doświadczenia partnerstwa z drugiego roku jego realizacji oraz przedstawia ważne narzędzia i instrukcje krok po kroku dotyczące tego, jak można je wdrożyć i wykorzystać przez nauczycieli w klasach, zawiera innowacyjne i przydatne modele lekcji oparte na mitach i legendach, do wykorzystania na językach, edukacji obywatelskiej i historii. Dzięki temu nauczyciele będą mogli korzystać z nowoczesnych metod uczenia się, nauczania i oceny, takich jak uczenie się metodą projektów i „opowiadanie historii”.

Poradnik metodyczny adresowany jest przede wszystkim do nauczycieli szkół podstawowych, ale z pewnością może znaleźć zastosowanie w procesie kształcenia nauczycieli szkół wyższych, kursach metodyczno-dydaktycznych dla różnych przedmiotów szkolnych, stając się punktem odniesienia dla czytelników i studentów.

Zamieszczone treści mogą także służyć jako wsparcie w doskonaleniu kadry nauczycielskiej w celu usprawnienia procesu nauczania, uczenia się, ewaluacji przedmiotów szkolnych w szkole podstawowej. Aby zapewnić skuteczne wsparcie w procesie edukacyjnym nauczycieli szkół podstawowych, umożliwić im budowanie organizacji treści i idei, ułatwianie uczniom zrozumienia nowych informacji, zastosowania wiedzy, analizy, ale także wskazówek w procesie twórczym, opracowane materiały, zapewniają:

Erasmus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





- ✓ Jakościowy, skuteczny i odpowiedni proces nauczania-uczenia się-ewaluacji;
- ✓ Uczenie się uczniów, umiejętności samokształcenia, pobudzanie kreatywności poprzez obrazy wizualne;
- ✓ Opracowywanie i wdrażanie koncepcji programowych.

Przewodnik metodologiczny zawiera 15 modeli zajęć z uczniami i dla uczniów, narzędzia nauczania, uczenia się i oceniania, które pomagają w pomyślnym, aktywnym i skutecznym procesie dydaktycznym, z wykorzystaniem PBL (Project Based Learning - uczenie się oparte na projektach) i platform służących do wspólnego pisania.

Pośrednimi beneficjentami tego przewodnika są tak naprawdę uczniowie uczestniczący w zajęciach szkolnych i pozalekcyjnych prowadzonych przez nauczycieli, którzy stosują przykłady dobrych praktyk w bezpośredniej pracy z uczniami w klasie.

Niniejszy produkt daje czytelnikowi pełny obraz tego, co zostało zrobione w ramach partnerstwa, a przede wszystkim konkretne sugestie i zalecenia dla wszystkich nauczycieli, którzy chcą zintegrować PBL (uczenie się oparte na projektach) i platformy służące do wspólnego pisania.

Chcielibyśmy podziękować wszystkim uczniom, nauczycielom i szkołom we Włoszech, Turcji, Rumunii, Portugalii i Polsce, którzy współpracowali z nami przy gromadzeniu wszystkich informacji i prezentowaniu ich w tym przewodniku. Bez ich wsparcia, wkładu i cierpliwości wynik nie mógłby zostać osiągnięty. Mamy nadzieję, że ten przewodnik okaże się przydatny dla waszej szkoły, waszych współpracowników, ale przede wszystkim dla uczniów.

Zespół projektu „Legends i mity”





TEORETYCZNE ROZWAŻANIA DOTYCZĄCE WYKORZYSTANIA PLATFORM DO WSPÓLNEGO PISANIA I NAUCZENIA OPARTEGO NA PROJEKTACH

Celem tego projektu jest poszerzenie umiejętności czytania i pisania oraz umiejętności cyfrowych, przy jednoczesnym zwiększeniu ich świadomości i ekspresji kulturowej poprzez promowanie i odkrywanie mitów i legend swojego kraju. W tym celu wykorzystano uczenie się oparte na projektach (PBL) i zasoby projektu Story Logic Net oraz społeczność SLN, aby poprawić motywację uczniów i ich zaangażowanie, tak aby mogli poprawić swoje umiejętności czytania i pisania oraz rozwijać swoje kompetencje cyfrowe.

Żyjemy w świecie, który staje się coraz bardziej technologiczny, a szkoły nie są wyjątkiem od tej rzeczywistości. Społeczeństwo wywiera coraz większą presję na nauczycieli, w wyniku czego muszą oni reagować na te wyzwania poprzez dywersyfikację ról nauczyciela, myśląc o zmianie ich postawy z przekazywania informacji na rolę mentora, przewodnika i wsparcia procesu uczenia się ucznia. Istnieje również potrzeba zmiany zasobów wykorzystywanych w klasie, tworząc przestrzeń dla technologii, aby uczniowie mogli nawiązywać kontakty i angażować się w naukę, stając się stopniowo coraz bardziej odpowiedzialni za swoją ścieżkę edukacyjną.

Stosowanie podejścia do uczenia się opartego na projektach pozwala nauczycielom zintegrować umiejętności czytania i pisania z naukami ścisłymi lub społecznymi, co poprawia motywację uczniów do czytania i pisania. Jak stwierdziła Shawna Coppola, biorąc udział w projektach, uczniowie wykorzystują szereg umiejętności czytania i pisania, takich jak „poruszanie się po różnych tekstach, rozwijanie umiejętności czytania i pisania, skuteczne przekazywanie nowej wiedzy”.

Opierając się na podejściu do uczenia się opartym na projektach i projektach interdyscyplinarnych, nauczyciele zapewniają, że mogą zrealizować program nauczania, ale jednocześnie utrzymują motywację i zainteresowanie uczniów danym tematem. Dzięki temu mogą oni pracować nad umiejętnościami czytania i pisania w odpowiedni i celowy sposób.

Internetowa platforma do wspólnego pisania, jest wynikiem innego projektu Erasmus+, StoryLogicNet (nr projektu 2018-1-PT01-KA201-047325), który wynikał z potrzeby poprawy umiejętności czytania i pisania uczniów oraz nowego sposobu podejścia do kompetencji w tym zakresie.

Eramus+ colaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





Spółeczność SLN została utworzona jako platforma służąca do wspólnego pisania, ponieważ tworzenie opowiadań to dla dzieci świetny sposób na naukę, która jest bardziej wciągająca, jeśli uczniowie wezmą udział w procesie pisania we współpracy ze sobą. Wspólne pisanie zapewnia nauczycielom środki do promowania skutecznego nauczania umiejętności czytania i pisania przy użyciu schematu tworzenia tekstów o osobistym znaczeniu, a nie planu lekcji nauczania czytania i pisania. (Button, Johnson, Furgerson, 1996). Oprócz doskonalenia umiejętności czytania i pisania, wspólne uczenie się stymuluje także rozwój innych kluczowych kompetencji, takich jak kreatywność, komunikacja, praca zespołowa czy przywództwo, a nawet znajomość języków obcych.

Struktura platformy internetowej opiera się na trzech strukturach liniowych: Podróż Bohatera, Cykl Harmonii i Arkusz Blaka Snydera.

Podróż Bohatera opisuje podróż osoby (bohatera), która angażuje się w rozwiązanie poważnego problemu. Na taką podróż składa się średnio 12 kroków:

1. Zwyczajny świat: w którym poznajemy bohatera i jego życie.
2. Wezwanie do przygody: zwykle jest to wydarzenie lub konflikt, który skłania do przygody.
3. Odmowa: bohater odmawia przyjęcia wezwania ze strachu, niepewności lub z innego powodu.
4. Spotkanie z mentorem: kiedy bohater w końcu zdecyduje się podjąć wyzwanie, spotyka mentora, osobę, która ma mu doradzić i poprowadzić. Pomaga bohaterowi zdobyć pewność siebie.
5. Przekroczenie progu: oznacza to, że bohater jest zaangażowany w podróż. To moment, w którym zaczyna się przygoda.
6. Testy, sojusznicy, wrogowie: bohater znajduje sojuszników i przechodzi przez testy z wyzwaniami i pokusami, umożliwiając małe lub większe zwycięstwa.
7. Zbliżenie się do Najgłębszej Jaskini: prawdziwy świat i problem czeka na naszego bohatera. Drugi dylemat i decyzja o kontynuacji posuwają historię do przodu.
8. Próba: moment, w którym nasz bohater staje w obliczu poważnej przeszkody lub sytuacji zagrażającej życiu.
9. Nagroda: bohater zdobywa nagrodę, która pomoże mu w podróży.
10. Zmartwychwstanie: bohater staje w obliczu śmierci, po której następuje odrodzenie, które zwykle wiąże się z całkowitą przemianą samego siebie.

Eramus+ colaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





11. Powrót: bohater wraca do domu odmieniony po ostatnich doświadczeniach, z nową wiedzą i spostrzeżeniami, które pomogą społeczności.
12. Wolność życia: po opanowaniu problemu bohater osiąga stan wolności i żyje długo i szczęśliwie.

Jest to standardowa narracja, która została z powodzeniem zastosowana i której należy przestrzegać, aby napisać historię. Je 8 kroków to:

1. Postać, która znajduje się w strefie komfortu. Codziennosc jest zwyczajna i pozbawiona wyzwań.
2. Ale oni czegoś chcą. Pragnienia bohatera zmuszają go do działania.
3. Wchodzą w nieznaną sytuację. Bohater przekracza próg, aby osiągnąć to, czego chce.
4. Dostosuj się do tego. Zdobywają umiejętności i uczą się, jak przetrwać w nowym świecie.
5. Zdobądź to, czego chcą. Postać osiąga swój cel, ale pewnym kosztem.
6. Zapłać za to wysoką cenę. Po zwycięstwie pojawiają się nowe i nieoczekiwane straty.
7. Następnie wróć do znanej im sytuacji. Postać wraca do miejsca, w którym zaczęła.
8. Zmiana. Rozwiązanie historii; lekcje, których się nauczyli, pozostają w nich, a charakter wydorósł.

Trzecią strukturą opowiadania historii jest Arkusz Blake'a Snydera (Snyder, 2008):

1. Obrazy początkowe przedstawiają problem, zmagania, a także zwykły świat opowieści.
2. Scenografia poszerza dotychczasowe obrazy i przedstawia zwyczajny świat głównego bohatera takim, jaki jest, a także to, czego brakuje mu w życiu.
3. Określony temat, czyli o czym jest opowieść; wiadomości, prawda.
4. Katalizator lub wydarzenie podlegające moment, w którym zmienia się życie takie, jakie jest. Świata „przed” już nie ma, następuje zmiana.
5. Debata na temat zmian, gdy pojawia się strach i główny bohater wątpi w podróż, którą musi odbyć.
6. Rozpoczęcie aktu II, gdy główny bohater dokonuje wyboru i rozpoczyna się podróż.
7. Kolejna historia w wątku głównym, zwykle historia miłosna.
8. Obietnica założenia ma miejsce, gdy główny bohater eksploruje nowy świat.



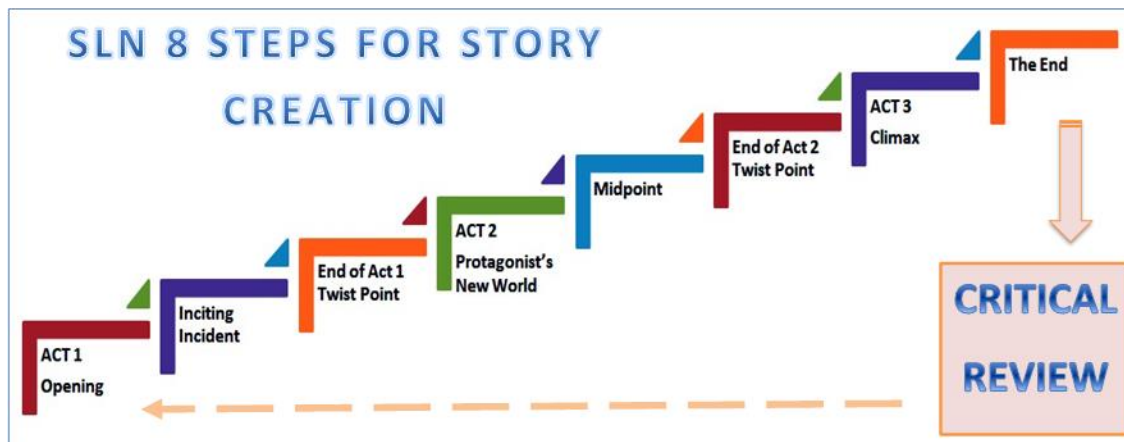


9. Moment środkowy to moment, w którym wszystko jest „wspaniałe” lub „okropne”. Główny bohater albo dostaje wszystko, czego chce („wspaniałe”), albo w ogóle nie dostaje tego, czego chce („okropnie”). Ale nie wszystko, o czym myślimy, że chcemy, jest tym, czego ostatecznie potrzebujemy.
10. Zbliżają się źli goście, gdy wątpliwości, zazdrość, strach i wrogowie, zarówno fizyczni, jak i emocjonalni, przegrupowują się, aby pokonać głównego bohatera, a „wspaniała”/„okropna” sytuacja głównego bohatera rozpada się.
11. Wszystko stracone to moment, w którym główny bohater zdaje sobie sprawę, że stracił wszystko, co zyskał, lub wszystko, co teraz ma, nie ma żadnego znaczenia. Początkowy cel wydaje się teraz jeszcze bardziej niemożliwy niż wcześniej. Śmierć czegoś starego otwiera drogę do narodzin czegoś nowego.
12. Ciemna strona duszy następuje, gdy główny bohater pogrąża się w beznadziejności. Trzeba całkowicie upaść, zanim będzie można się podnieść i spróbować jeszcze raz.
13. Przejście do aktu III, gdzie świeży pomysł, nowa inspiracja lub porady tematyczne z ostatniej chwili z Historii B (zwykle wątek miłosny), główny bohater postanawia spróbować ponownie.
14. Finał ma miejsce, gdy główny bohater włącza motyw – bryłkę prawdy, która teraz ma dla niego sens – do swojej walki o cel, ponieważ ma doświadczenie z Historii A i kontekst z Historii B.
15. Obrazy końcowe są zwykle przeciwieństwem obrazów początkowych, co stanowi wizualny dowód na to, że w postaci nastąpiła zmiana.





Mając za inspirację te trzypiętrowe konstrukcje, społeczność SLN wykorzystuje 8 kroków, jak pokazano na poniższym obrazku:



Rysunek 1 – Narzędzie StoryLogicNet w 8 krokach, Struktura tworzenia historii

Jest to uproszczona struktura, która wynika z wcześniej przedstawionej, wspólnej struktury tworzenia opowiadania

.Składa się z 8+1 kroków (w sekcjach 3+1), które mogą wspierać wspólne działanie w zakresie pisania (rysunek 1) z udziałem 4 uczniów.

3 AKTY mogą być zrealizowane przez 3 użytkowników, a na koniec (+1 w sekwencji kroków) czwarty użytkownik przegląda całą historię, korzystając z wcześniej zdefiniowanych kryteriów oceny, koncentrując się na spójności, podążaniu za strukturą, tworzeniu znaczeń itp. Opcjonalnie, po dokonaniu oceny grupa może ponownie przeanalizować i zmodyfikować historię.

Oczywiście, biorąc pod uwagę, że te ramy określają 4 podstawowe role (Akty 1 do 3 i Recenzja), można zastosować dowolną kombinację, w której mniej lub więcej uczniów będzie pełnił te role w grupie.

Mając to na uwadze, w ramach partnerstwa opracowano 15 scenariuszy lekcji, które pozwalają nauczycielom i uczniom odkryć zalety łączenia nauczania opartego na projektach ze społecznością SLN, zapewniając eksplorację różnych mitów i legend narodowych.





Co-funded by
the European Union



Bibliografia:

<https://www.pblworks.org/blog/pbl-and-literacy-perfect-match-elementary-schools>

<https://www.edutopia.org/blog/make-literacy-focus-pbl-suzie-boss>

<https://storylogicnet.weebly.com/>

<https://prowritingaid.com/heros-journey>

<https://www.grammarly.com/blog/heros-journey/>

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





PROPOZYCJE PRZYKŁADOWYCH LEKCJI / PRZEPROWADZONYCH DZIAŁAŃ W RAMACH PROJEKTU

A

TYTUŁ: Legenda o Walentynkach

AUTORZY: Prof.Popa Adriana, Prof.Ciubotă Iuliana, Prof. Tipa Artur

GRUPA WIEKOWA: 6-8 lat ,9- 12 lat

KLASA: I - V

CZAS TRWANIA: 1h

PRZEDMIOTY: języki, matematyka ,przyroda ,sztuka

CELE ZAJĘĆ:

- 1: Identyfikacja moralności jednej osoby
- 2: Rozpoznanie tradycji Walentynek
- 3: Ustalanie znaczenia konkretnych słów związanych ze świętami
- 4: Tworzenie opinii na temat konkretnego święta

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Laptop
- Obrazki na tablicy
- Książki z legendą
- Materiały plastyczne
- Telewizor
- Tablety
-

METODY:

- Czytanie
- Wykonywanie ćwiczeń
- Malowanie
- Śpiewanie
- Wykorzystanie platformy Story Logic Net

Eramus+ colaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





FORMY PRACY:

- indywidualna, w grupach/parach

C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów: 25

Czas	Działanie	Rola nauczyciela
5 min	Nadeszła wiosna i wszystko budzi się do życia. Świętujemy odrodzenie natury i miłości: miłości matki, miłości przyjaciela, itp.	Prezentacja zdjęć i informacji o Dragobete
40 min	Oglądamy w telewizji „Legendę Dragobete”. Następnie pytamy ucznia o samą legendę, postacie i fabułę. Dajemy uczniom „Story Logic Net” i tworzą, oni pracując w zespołach,, korzystając ze wspólnego pisania, podobną historię i rysunki. Po jej stworzeniu muszą przesłać ją na platformę, tworząc e-book z wymyśloną przez siebie historią.	Oferuje pomoc w razie potrzeby
	Każdy zespół prezentuje przed sobą swoje historie.	Oferuje pomoc przy prezentacji
	Obrazy są drukowane i eksponowane w szkole, żeby móc wybrać zwycięzcę	Prezentuje prace w szkole

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

Uczniowie byli podekscytowani pracą na platformie Story Logic Net. Każdy zespół otrzymał pozytywne opinie od swoich kolegów i nauczycieli.

D. OPIS WYNIKÓW

Korzystanie z platformy SLN jest nieco problematyczne dla młodszych uczniów, wymagają oni większej pomocy ze strony nauczyciela. Stworzone przez nich historie są kolorowe i ciekawe.

Eramus+ colaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI;

Ryzyko	Możliwość
Korzystanie z platformy	Używanie platformy nawet po ukończeniu projektu



F. BIBLIOGRAFIA

„Legenda o Walentynkach”

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





A.

TYTUŁ: Legenda o Przebiśniegach

AUTORZY: Prof.Popa Adriana Prof.Ciubotă Iuliana

GRUPA WIEKOWA 6-8 lat

KLASA: I - IV

CZAS ZAJĘĆ: 1h

PRZEDMIOTY: języki, matematyka, przyroda, sztuka

CELE ZAJĘĆ:

- 1:Identyfikacja moralności danej osoby
- 2:Rozpoznawanie roślin i zwierząt
- 3: Rozpoznawanie znaczenia wyrazów związanych z wiosną
- 4:Tworzenie opinii na temat bohaterów opowiadania

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- laptop
- smartboard
- pictures
- Legend books Crafting materials
- Tv
- Tabletes

METODY:

- Czytanie
- Wykonywanie ćwiczeń
- Malowanie
- Śpiewanie
- Wykorzystanie platformy Story Logic Net

FORMY PRACY:

- indywidualna, w grupach/parach

Eramus+ colaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów: 25

Czas	Działanie	Rola nauczyciela
5 min	Jaki kwiat czarownicy w krajach anglojęzycznych nazywany jest „kulą śnieżną”? Odpowiadają: „Przebiśnieg” Czas wiosenny przedstawiamy jako czas, w którym pojawiają się przebiśniegi	Prezentacja zdjęć i informacji o przebiśniegach
40 min	Oglądamy w telewizji „Legendę o przebiśniegach”. Następnie pytamy ucznia o samą legendę, o bohaterów i o fabułę. Dajemy uczniom tablety do pracy z platformą Story Logic Net. Pracując w zespołach, wspólnie piszą historie i tworzą rysunki. Po utworzeniu muszą przepisać pracę na platformie, tworząc e-book z wymyśloną przez nich historią.	Oferuje pomoc w razie potrzeby
15	Każdy zespół prezentuje swoje historie przed kolegami.	Pomaga przy prezentacji
5	Obrazy są drukowane i ekspozowane w szkole, tak aby móc wybrać zwycięzcę	Prezentuje prace w szkole

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

Uczniowie byli podekscytowani pracą na platformie Story Logic Net. Każdy zespół otrzymał pozytywne opinie od swoich kolegów i nauczycieli.

D. OPIS WYNIKÓW:

Korzystanie z platformy SLN jest nieco problematyczne dla młodszych uczniów i potrzebują oni większej pomocy ze strony nauczyciela. Stworzone przez nich historie są kolorowe i ciekawe.

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI:

Ryzyko	Możliwości
Korzystanie z platformy SLN	Używanie platformy po zakończeniu projektu



F. BIBLIOGRAFIA

„Legenda o Przebiśnegach”

Eramus+ colaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





A

TYTUŁ: Legenda o motyłu

AUTHORZY: Prof.Popa Adriana, Prof.Ciubotă Iuliana

GRUPA WIEKOWA: 6-8 lat

KLASA: I - IV

CZAS ZAJĘĆ: 1h

SUBJECTS: języki, matematyka, przyroda, sztuka

CELE ZAJĘĆ:

- 1: Znalezienie poprawnych odpowiedzi na temat kalendarza natury
- 2: Identyfikacja odpowiedzi wróżbitów
- 3: Zrozumienie cyklu życiowego motyla
- 4: Tworzenie opinii na temat legendy

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Laptop
- Tablica interaktywna
- Obrazki
- Książka z legendą
- Przybory plastyczne
- Telewizor
- Tablety

METODY:

- Czytanie
- Wykonywanie ćwiczeń
- Malowanie
- Śpiewanie
- Wykorzystanie platformy Story Logic Net

FORMY PRACY:

- indywidualna, w grupach/parach

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów: 25

Czas	Działanie	Rola nauczyciela
5min	Aktywność rozpoczyna się od pytań dotyczących kalendarza natury: „Jaka jest pora roku?” (wiosna) „Jakie zmiany oferuje przyroda?” (Odrodzenie przyrody). Uczniowie odpowiadają na zagadki. (Odpowiedź: motyl)	Prezentacja zdjęć i informacji o motylach
40	Na interaktywnej tablicy oglądamy „Legendę o motyłu”. Następnie pytamy ucznia o samą legendę, znaczenie motyla i fabułę. Uczniowie tworzą niesamowite obrazy z wymyślonymi motylami. Dajemy uczniom tablety aby mogli otworzyć „Story Logic Net” i stworzyć, pracując w zespołach, podobną historię i rysunki. Po stworzeniu muszą zapisać je na platformię, tworząc e-book z wymyślonymi przez siebie historiami	Oferuje pomoc w razie potrzeby
15	Każdy zespół prezentuje swoje historie przed kolegami.	Pomaga przy prezentacji
5	Obrazy są drukowane i eksponowane w szkole, tak aby móc wybrać zwycięzcę	Prezentuje prace w szkole

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

Uczniowie byli podekscytowani różnorodnością motyli z naszego kraju i pracą na platformie Story Logic Net. Każdy zespół otrzymał pozytywne opinie od swoich kolegów i nauczycieli.

D. OPIS WYNIKÓW:

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





Korzystanie z platformy SLN jest nieco problematyczne dla młodszych uczniów i potrzebują oni większej pomocy ze strony nauczyciela. Stworzone przez nich historie są kolorowe i ciekawe.

E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI

Ryzyko	Możliwości
Korzystanie z platformy SLN	Używanie platformy po zakończeniu projektu

F. BIBLIOGRAFIA

„Legenda o motyłu”



Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





A.

TYTUŁ: GÖKDENİZ NAD MORZEM

AUTOR: Kürşat Kanneçi

GRUPA WIEKOWA: 10-11 lat

GRADE: 5

CZAS ZAJĘĆ: 1h

PRZEDMIOTY: języki, sztuka

CELE ZAJĘĆ:

- 1: Identyfikacja współczucia i empatii.
- 2: Rozpoznawanie życzliwości i bezinteresowności
- 3: Rozwiązywanie problemów i współpraca
- 4: Tworzenie opinii na temat bohaterów opowieści

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Laptop
- Tablica interaktywna
- Obrazki
- Książki z legendami
- Przybory plastyczne

METODY:

- Czytanie
- Wykonywanie ćwiczeń
- Malowanie
- Śpiewanie
- Wykorzystanie platformy Story Logic Net

FORMY PRACY:

- indywidualna, w grupach/parach

C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów: 36

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





Czas	Działanie	Rola nauczyciela
5 min	Pokaż obrazy związane z anatolijskimi krajobrazami, morzami i stworzeniami. Poproś uczniów, aby na podstawie tych obrazków przewidzieli o czym może być dana historia.	Prezentacja zdjęć i informacji o przyrodzie.
40 min	Zaangażuj uczniów w dyskusje grupowe na temat lekcji moralnych i tematów legendy. Zachęć ich, aby zastanowili się nad wartościami przedstawionymi w tej historii i omówili, w jaki sposób można zastosować te lekcje w ich życiu. Niech uczniowie utworzą ilustracje lub rysunki przedstawiające sceny z filmu GÖKDENİZ NAD MORZEM. Działanie to pozwala im na wizualizację i interpretację historii, promując ekspresję artystyczną i kreatywność.	Oferuje pomoc w razie potrzeby
10	Podczas prezentacji każdy zespół dzieli się swoimi historiami z kolegami.	Pomaga przy prezentacji
5	Obrazy są drukowane i eksponowane w szkole, tak aby móc wybrać zwycięzcę	Prezentuje prace w szkole

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

Uczniowie byli podekscytowani pracą na platformie Story Logic Net. Każdy zespół otrzymał pozytywne opinie od swoich kolegów i nauczycieli.





D. OPIS WYNIKÓW:

Korzystanie z platformy SLN jest nieco problematyczne dla młodszych uczniów i potrzebują oni większej pomocy ze strony nauczyciela. Stworzone przez nich historie są kolorowe i ciekawe.

E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI:

Ryzyko	Możliwości
Korzystanie z platformy SLN	Używanie platformy po zakończeniu projektu



F. BIBLIOGRAFIA

Była mglista zimowa noc. Kapitan łodzi rybackiej „Gökdeniz” był zdezorientowany. Ponieważ tamtej nocy nie udało im się złowić żadnej ryby. Kapitan otrzymał list. Było tam napisane, że ryby, które dał karawanie, zostały skradzione. Nie wiedział, co robić. Nie miał pieniędzy.

Nagle z morza wyłoniła się Bogini Przeznaczenia. Powiedziała: „Ty, kapitanie, a twoja załoga ukradła już wcześniej pieniądze innym ludziom. To jest powód, dla którego jesteś

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





przeklęty. Przysłał mnie Bóg dobrego samopoczucia Ülgem. Mogę pokazać ci wyjście. Kapitan i jego załoga weszli na górę Ida, tak jak im powiedziano. Znaleźli tam trochę złota. Nagle ukazał się Bóg podziemnego Erlika. Powiedział: „Nie możesz zabrać mojego złota!”. Kapitan i jego załoga próbowali z nim walczyć. Następnie Ülgem pomógł im i pokonali Erlika. Kapitan wziął dość złota, aby spłacić swój dług i dostarczył je ludziom. Przepraszał za swoje wcześniejsze zachowanie. Wreszcie klątwa została złamana.





A.

TYTUŁ: Legenda o Alageyik

AUTOR: Nur TAÇALAN

GRUPA WIEKOWA: 10-11

KLASA: 5 i 6

CZAS ZAJĘĆ: 1h

PRZEDMIOT: języki, sztuka

CELE ZAJĘĆ:

- 1: Identyfikacja współczucia i empatii.
- 2: Rozpoznawanie życzliwości i bezinteresowności
- 3: Rozwiązywanie problemów i współpraca
- 4: Tworzenie opinii na temat bohaterów opowieści

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Laptop
- Tablica interaktywna
- Obrazki
- Książki z legendami
- Przybory plastyczne

METODY:

- Czytanie
- Wykonywanie ćwiczeń
- Malowanie
- Śpiewanie
- Wykorzystanie platformy Story Logic Net

FORMY PRACY:

- indywidualna, w grupach/parach

C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów: 35

Eramus+ colaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





Time	Działanie	Rola nauczyciela
5 min	Pokaż obrazy związane z anatolijskimi krajobrazami, lasami i stworzeniami przypominającymi jelenie. Poproś uczniów, aby powiedzieli o czym będzie ta historia	Prezentacja zdjęć i informacji o przyrodzie
40 min	Zaangażuj uczniów w dyskusje grupowe na temat lekcji moralnych i tematów legendy. Zachęć ich, aby zastanowili się nad wartościami przedstawionymi w historii i porozmawiajcie o tym, jak te lekcje mogą zastosować w swoim życiu. Uczniowie tworzą ilustracje lub rysunki scen z legendy Alageyik. Działanie to pozwala im na wizualizację i interpretację historii, promując sztukę, ekspresję i kreatywność. Engage expression and creativity.	Oferuje pomoc w razie potrzeby
10	Each team is sharing their stories with their colleagues during the presentation.	Pomaga przy prezentacji
5	The artworks have been reproduced and displayed for all school members to view, enabling them to select the winner.	Prezentuje prace w szkole

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

Uczniowie byli podekscytowani pracą na platformie Story Logic Net. Każdy zespół otrzymał pozytywne opinie od swoich kolegów i nauczycieli.

D. OPIS WYNIKÓW:

Korzystanie z platformy SLN jest nieco problematyczne dla młodszych uczniów i potrzebują oni większej pomocy ze strony nauczyciela. Stworzone przez nich historie są kolorowe i ciekawe.

Eramus+ coloboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI:

Ryzyko	Możliwości
Korzystanie z platformy SLN	Używanie platformy po zakończeniu projektu

F. BIBLIOGRAFIA

„Legenda o Alageyiku”

„Drodzy przyjaciele” – powiedział Alageyik – „W te mroczne dni, kiedy w naszym lesie panowała czarna mgła, moja nadzieja nigdy nie zgasła. Razem możemy przywrócić nasze szczęśliwe dni, pełne radości i miłości. Tylko miłość i wzajemne pomaganie mogą pokonać ciemność.”

Inne zwierzęta w lesie, takie jak: króliki, ptaki i wiewiórki słuchały uważnie...

„Może miłość może pomóc złemu czarownikowi w walce z jego złością” – powiedział Alageyik. „Możemy im pomóc i sprawić, że ich serca znów będą pełne miłości. Potrzebujemy odwagi i wspólnej pracy, aby to zrobić”.

Zwierzęta uśmiechały się z nadzieją przed Alageyikiem. Jego słowa napełniły ich nadzieją.

„Chodźmy razem do czarownika” – powiedział Alageyik mocnym głosem.

„Razem jesteśmy silni i poradzimy sobie z każdym trudnym zadaniem z miłością i życzliwością





A.

TYTUŁ: SZAHMARAN

AUTOR: Merve Aydeniz

GRUPA WIEKOWA: 11-12 lat

GRADE: 6

CZAS ZAJĘĆ: 1h

PRZEDMIOTY: języki, sztuka

CELE ZAJĘĆ:

- 1: Identyfikacja współczucia i empatii.
- 2: Rozpoznawanie życzliwości i bezinteresowności
- 3: Rozwiązywanie problemów i współpraca
- 4: Tworzenie opinii na temat bohaterów opowieści

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Laptop
- Tablica interaktywna
- Obrazki
- Książki z legendami
- Przybory plastyczne

METODY:

- Czytanie
- Wykonywanie ćwiczeń
- Malowanie
- Śpiewanie
- Wykorzystanie platformy Story Logic Net

FORMY PRACY:

- indywidualna, w grupach/parach

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów: 35

Czas	Działanie	Rola nauczyciela
5 min	Pokaż obrazy związane z krajobrazami, lasami i zwierzętami Anatolii. Poproś uczniów, aby na podstawie tych obrazów przewidzieli lub zgadli, jaka może być dana historia.	Prezentacja zdjęć i informacji o przyrodzie
40 min	Zaangażuj uczniów w dyskusje grupowe na temat lekcji moralnych i tematów legendy. Zachęć ich, aby zastanowili się nad wartościami przedstawionymi w historii i porozmawiajcie o tym, jak te lekcje mogą zastosować w swoim życiu. Uczniowie tworzą ilustracje lub rysunki scen z legendy Shahmaran. Działanie to pozwala im na wizualizację i interpretację historii, promując sztukę, ekspresję i kreatywność.	Oferuje pomoc w razie potrzeby
10	Each team is sharing their stories with their colleagues during the presentation.	Pomaga przy prezentacji
5	The artworks have been reproduced and displayed for all school members to view, enabling them to select the winner.	Prezentuje prace w szkole

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

Uczniowie byli podekscytowani pracą na platformie Story Logic Net. Każdy zespół otrzymał pozytywne opinie od swoich kolegów i nauczycieli.

D. OPIS WYNIKÓW:

Korzystanie z platformy SLN jest nieco problematyczne dla młodszych uczniów i potrzebują oni większej pomocy ze strony nauczyciela. Stworzone przez nich historie są kolorowe i ciekawe.

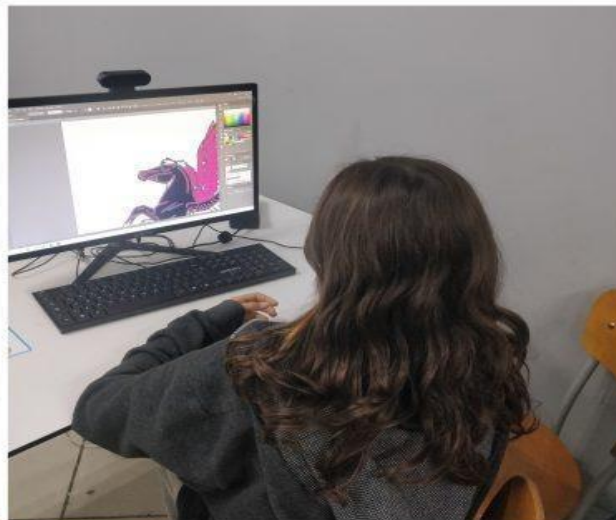
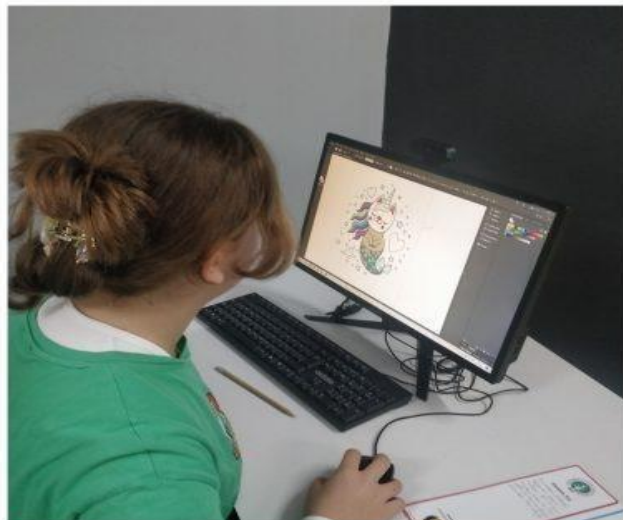
Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI:

Ryzyko	Możliwości
Korzystanie z platformy SLN	Używanie platformy po zakończeniu projektu



Eramus+ coloboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





F. BIBLIOGRAFIA

Pewnego razu żył młody drwal o imieniu Lokman. Pewnego dnia zobaczył w lesie studnię pełną plastrów miodu. Niestety lina nagle się zerwała i znalazł się na dnie studni. Krzyknął. Ale nikt go nie słyszał. Kilka dni później zobaczył skorpiona wchodzącego przez małą dziurę. Powiększył je nożem.

Wszedł do jaskini i zobaczył zwierzę o imieniu Shahmaran. „Dlaczego tu jesteś?” zapytał Sahmaran. „Wpadłem do studni. Bardzo mi przykro – powiedział Lokman. Nie bój się. Jesteś teraz moim gościem i możesz tu mieszkać na zawsze” – powiedział Shahmaran. Jednak po pewnym czasie tęsknił za rodziną. Pojechał do swojej wioski, żeby nikomu nie mówić, gdzie mieszka i nie kąpać się w łaźniach tureckich.

Wiele lat później król zachorował. Mag powiedział, że jedynym lekarstwem na jego chorobę jest zjedzenie mięsa Shahmarana i pomóc może osoba o skórze przypominającej węża. Król nakazał więc wszystkim umyć się w łaźniach. Król zobaczył łuski Lokmana. Musiał pokazać królowi studnię. Król zdobył Şahmaran. „Tylko część mojego ciała może się zagoić i powiem tylko Lokmanowi” – powiedział Shahmaran. Król pozwolił mu więc wyjawić Lokmanowi sekrety swojego ciała. Król zjadł część leczniczą i uzdrowił. Lokman zjadł część talizmanu, po czym zyskał umiejętność rozmawiania z ziołami. Stał się sławnym zielarzem.





A.

TYTU: Legenda o Smoku Wawelskim

AUTHOR: Justyna Suchorska

GRUPA WIEKOWA: 9 - 11 lat

KLASA: 3-4

CZAS ZAJĘĆ: 60 minut (3 sesje)

PRZEDMIOTY: język angielski, język polski, informatyka

CELE ZAJĘĆ:

- 1: Uczniowie słuchają legendy o Smoku Wawelskim.
- 2: Piszą opowiadania na podstawie Legendy o Smoku Wawelskim.
- 3: Tworzą ilustracje do swoich historii.
- 4: Przepisują historie za pomocą platformy Story Logic Net.

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Komputer,
- Fiszki z postaciami z polskich legend,
- Przybory plastyczne, kredki, papier,
- Tablety lub laptopy dla uczniów.

METODY:

- Aktywizujące,
- Twórcze pisanie.
-

FORMY PRACY:

- indywidualna, w parach, w grupach trzyosobowych

C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów: 18

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





Czas	Działanie	Rola nauczyciela
Pierwsza sesja		
5 min	Przywitanie uczniów.	Prosi uczniów, aby usiedli i wyjaśnia cel sesji.
10 min	Pogadanka o polskich legendach i mitach.	Prowadzi dyskusję.
10 min	Rozpoznanie postaci znanych z polskich legend i opisanie ich.	Pokazuje zdjęcia postaci z polskich legend.
15 min	Słuchanie Legedy o Smoku Wawelskim i omówienie jej.	Wyświetla audiobook i zachęca wszystkich uczniów do wyrażania swojej opinii na dany temat.
10 min	Quiz dotyczący legedy o smoku wawelskim.	Pokazuje uczniom quiz i pomaga w odpowiadaniu na pytania.
10 min	Opowiadanie zakończenie swojej legedy.	Zachęca uczniów do opowiedzenia własne zakończeń i zadaje pytania, jeśli zajdzie taka potrzeba.
Druga sesja		
5 min	Przywitanie uczniów.	Prosi uczniów, aby usiedli i wyjaśnia cel sesji.
30 min	Uczniowie piszą własne opowiadanie na podstawie Legedy o Smoku Wawelskim.	Nadzoruje pracę uczniów.
25 min	Tworzenie obrazków do historii.	Przekazuje uczniom pomysły i materiały, które można wykorzystać.
Trzecia sesja		





5 min	Przywitanie uczniów.	Prosi uczniów, aby usiedli i wyjaśnia cel sesji.
35 min	Tłumaczenie historii na język angielski i stworzenie ebooka korzystając z platformy Story Logic Net.	Pomaga uczniom w słownictwie, odpowiada na pytania uczniów.
15 min	Dzielenie się historiami z innymi uczniami.	Nadzoruje projekty uczniów.
5 min	Podsumowanie działań.	Podsumowuje pracę wykonaną podczas sesji.

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

Ocena działań uczniów i wyników w ramach tego planu lekcji może opierać się na osobistych obserwacjach i opiniach uczniów.

Kryteria oceny	Poziom kompetencji	Uwagi
Uczestnictwo i zaangażowanie	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Zrozumienie legendy o Smoku Wawelskim	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Kreatywność w pisaniu i ilustrowaniu opowiadań uczniów	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Korzystanie z platformy Story Logic Net	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Współpraca w grupie	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Prezentacja	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	

D. OPIS WYNIKÓW:

Analiza potrzeb:

Motywuuj uczniów do nauki różnymi metodami i rozbudzaj ich zainteresowanie legendami oraz zwiększaj ich kreatywność i umiejętności wspólnego pisania.

Grupa docelowa:

Uczniowie w wieku 9 – 11 lat

Eramus+ coloboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





Elementy innowacji:

Używanie Story Logic Net jako narzędzia do wspólnego pisania.

Oczekiwany rezultat:

- Podniesienie kompetencji kluczowych uczniów,
- Doskonalenie umiejętności pisania i opowiadania historii,
- Wpływ na kreatywność uczniów,
- Budowanie właściwych relacji podczas pracy w grupie, lepsza komunikacja pomiędzy uczniami,
- Wzrost umiejętności cyfrowych.

Możliwość zastosowania:

Plan lekcji można dostosować do uczniów z różnych grup wiekowych i przedmiotów, umożliwiając interdyscyplinarne nauczanie i uczenie się.

E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI:

Ryzyko	Możliwości
Słabe zaangażowanie uczniów.	Zachęcaj do pracy z wykorzystaniem różnorodnych materiałów i metod.
Trudności w pisaniu i ilustrowaniu Opowiadań.	Pokaż przykładowe historie, motywuj chwalcąc pomysły uczniów.
Trudności z wykorzystaniem platformy Story Logic Net.	Wspieraj uczniów w ukończeniu każdego kroku podczas korzystania z narzędzia.
Konflikty w grupach.	Przydzielaj role w grupach i podkreślaj znaczenie każdego ucznia.

F. BIBLIOGRAFIA:

Legenda o Smoku Wawelskim: (<https://www.youtube.com/watch?v=balErY5dz6g>)





A.

TYTUŁ: Bajka o Pyszczyrcerzu i Królownie Pięknotce

AUTHOR/AUTORS: Justyna Suchorska

GRUPA WIEKOWA: 8 lat

KLASA: 2

CZAS ZAJĘĆ: 60 minut (3 sesje)

PRZEDMIOTY: język polski, sztuka

CELE ZAJĘĆ:

- 1: Przeczytanie bajki;
- 2: Odkrycie morału bajki;
- 3: Stworzenie kostiumów i dekoracji;
- 4: Reinterpretacja bajki.

B. NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Tablety dla uczniów,
- Materiały, wstążki,
- Przybory plastyczne,
- Projektor,
- Laptop.

METODY:

- Drama,
- Metoda projektów.

FORMY PRACY:

- w małych grupach

C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów: 23

Eramus+ coloboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





Czas	Działanie	Rola nauczyciela
Pierwsza sesja		
5 min	Przywitanie uczniów.	Prosi uczniów, aby usiedli i wyjaśnia cel sesji.
15 min	Uczniowie słuchają bajki o Pięknym Książniczce i Pyszczyrcerzu.	Czyta bajkę.
10 min	Uczniowie w parach rozmawiają o bajce i jej morale.	Kieruje dyskusjami uczniów.
10 min	Każdy uczeń bierze udział w przedstawieniu opartym na usłyszanym bajce.	Pomaga uczniom w wyborze ról.
20 min	Projektuje kostiumy, szukając pomysłów w Internecie.	Pomaga uczniom znaleźć pomysły.
Druga sesja		
5 min	Przywitanie uczniów.	Prosi uczniów, aby usiedli i wyjaśnia cel sesji.
30 min	Wykonanie kostiumów do spektaklu.	Nadzoruje pracę uczniów i pomaga w razie potrzeby.
25 min	Przygotowanie dekoracji.	Przekazuje uczniom pomysły i materiały, które można wykorzystać.
Trzecia sesja		
5 min	Przywitanie uczniów.	Prosi uczniów, aby usiedli i wyjaśnia cel sesji.
15 min	Przygotowanie sceny i kostiumów. Rozdanie ról.	Pomaga uczniom w przygotowaniach.





35 min	Spektakl.	Pomaga uczniom, jeśli mają problemy ze swoją rolą.
5 min	Podsumowanie działań.	Podsumowuje pracę wykonaną podczas sesji.

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

Ocena działań uczniów i wyników w ramach tego planu lekcji może opierać się na osobistych obserwacjach i opiniach uczniów.

Kryteria oceny	Poziom kompetencji	Uwagi
Uczestnictwo i zaangażowanie	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Zrozumienie morału bajki	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Kreatywność w przygotowaniu kostiumów	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Współpraca w grupie	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Występ na scenie	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	

D. OPIS WYNIKÓW:

Analiza potrzeb:

Motywuuj uczniów do nauki różnymi metodami i rozbudzaj ich zainteresowanie bajkami oraz zwiększaj ich kreatywność i umiejętności teatralne.

Grupa docelowa:

Uczniowie w wieku 8 lat

Elementy innowacji:

Stosowanie metody dramy w nauczaniu.

Oczekiwany rezultat:

- Podniesienie kompetencji kluczowych uczniów,
- Doskonalenie umiejętności aktorskich,
- Wpływ na kreatywność uczniów,

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





- Budowanie właściwych relacji podczas pracy w grupie, lepsza komunikacja pomiędzy uczniami,

Możliwość zastosowania:

Plan lekcji można dostosować do uczniów z różnych grup wiekowych i przedmiotów, umożliwiając interdyscyplinarne nauczanie i uczenie się.

E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI:

Ryzyko	Możliwości
Słabe zaangażowanie uczniów.	Zachęcaj do pracy z wykorzystaniem różnorodnych materiałów i metod.
Trudności z przygotowaniem kostiumów i Dekoracji.	Pokaż przykładowe kostiumy, motywuj chwaląc pomysły uczniów.
Trudności w odgrywaniu ról.	Wspieraj uczniów i chwal za wysiłek.
Konflikty w grupach.	Przydzielaj role w grupach i podkreślaj znaczenie każdego ucznia.

F. BIBLIOGRAFIA:

Bajka o Pryszczycyrczu i Królowie Pięknocie

Autor: Marta Guśniowska





A.

TYTUŁ: Nessie – potwór z Loch Ness

AUTOR: Justyna Suchorska

GRUPA WIEKOWA: 10 lat

KLASA: 4

CZAS ZAJĘĆ: 60 minut (3 sesje)

PRZEDMIOTY: język angielski, sztuka, informatyka

CELE ZAJĘĆ:

- 1: Poznanie brytyjskiej legendy: Nessie – potwór z Loch Ness.
- 2: Użycie potwora z Loch Ness jako źródła do napisania historii.
- 3: Stworzenie ilustracji do historii uczniów.
- 4: Przepisanie historii przy pomocy platformy Story Logic Net.

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Komputer, projektor
- Materiały piśmiennicze, kredki, farby, papier,
- Tablety lub laptopy dla uczniów.

METODY:

- Nauczanie oparte na projekcie,
- Twórcze pisanie.

FORMY PRACY:

- indywidualna, w parach, w małych grupach

C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów: 24





Czas	Działanie	Rola nauczyciela
Pierwsza sesja		
5 min	Przywitanie uczniów.	Prosi uczniów, aby usiedli i wyjaśnia cel sesji.
5 min	Pytanie uczniów, czy wiedzą coś o Nessi.	Prowadzi dyskusję.
10 min	Krótką historia o potworze z Loch Ness i rozwiązanie zadania na ten temat.	Wyświetla historię.
20 min	Wyszukiwanie informacji o Szkocji, miejscu skąd pochodzi Nessi.	Pomaga uczniom w wyborze informacji i odpowiada na ich pytania.
20 min	Wykonanie plakatu o Szkocji.	Przekazuje uczniom pomysły i materiały, które można wykorzystać.
Druga sesja		
5 min	Przywitanie uczniów.	Prosi uczniów, aby usiedli i wyjaśnia cel sesji.
30 min	Pisanie własnych historii na podstawie legendy Nessie – potwór z Loch Ness	Nadzoruje pracę uczniów.
25 min	Stworzenie obrazków do opowiadań.	Daje uczniom pomysły i materiały, które można wykorzystać.
Trzecia sesja		
5 min	Przywitanie uczniów.	Prosi uczniów, aby usiedli i wyjaśnia cel sesji.

Eramus+ coloboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





35 min	Stworzenie opowiadania korzystając z platformy Story Logic Net.	Odpowiada na pytania uczniów. W razie potrzeby pomaga uczniom,
15 min	Dzielenie się historiami z innymi uczniami.	Nadzoruje pracę uczniów
5 min	Podsumowanie działań.	Podsumowuje pracę wykonaną podczas sesji.

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

Ocena działań uczniów i wyników w ramach tego planu lekcji może opierać się na osobistych obserwacjach i opiniach uczniów.

Evaluation criteria	Poziom kompetencji	Uwagi
Uczestnictwo i zaangażowanie	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Zrozumienie legendy o potworze z Loch Ness	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Kreatywność w tworzeniu plakatu na temat Szkocji.	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Kreatywność w pisaniu opowiadań uczniów	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Korzystanie z platformy Story Logic Net	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Współpraca w grupie	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	
Prezentacja	1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6	

D. OPIS WYNIKÓW:

Analiza potrzeb:

Motywuuj uczniów do nauki różnymi metodami i rozbudzaj ich zainteresowanie legendami oraz zwiększaj ich kreatywność i umiejętności wspólnego pisania.

Eramus+ coloboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





Grupa docelowa:

Uczniowie w wieku 10 lat

Elementy innowacji:

Używanie Story Logic Net jako narzędzia do wspólnego pisania.

Oczekiwany rezultat:

- Podniesienie kompetencji kluczowych uczniów,
- Doskonalenie umiejętności pisania i opowiadania historii,
- Wpływ na kreatywność uczniów,
- Budowanie właściwych relacji podczas pracy w grupie, lepsza komunikacja pomiędzy uczniami,
- Wzrost umiejętności cyfrowych.

Możliwość zastosowania:

Plan lekcji można dostosować do uczniów z różnych grup wiekowych i przedmiotów, umożliwiając interdyscyplinarne nauczanie i uczenie się.

E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI:

Ryzyko	Możliwości
Słabe zaangażowanie uczniów.	Zachęcaj do pracy z wykorzystaniem różnorodnych materiałów i metod.
Uczniowie mogą mieć trudności z wyszukiwaniem informacji o Szkocji.	Wybierz strony internetowe z przydatnymi informacjami.
Trudności w pisaniu opowiadań.	Pokaż przykładowe historie, motywuj chwając pomysły uczniów.
Trudności z wykorzystaniem platformy Story Logic Net.	Wspieraj uczniów w ukończeniu każdego kroku podczas korzystania z narzędzia.
Konflikty w grupach.	Przydzielaj role w grupach i podkreślaj znaczenie każdego ucznia.

F. BIBLIOGRAFIA:

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/listen-watch/short-stories/nessie-loch-ness-monster>

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





A.

TYTUŁ: Odkrywanie legend z SoBo i tworzenie naszej legendy środowiskowej

AUTOR: Gasbarro Margherita

GRUPA WIEKOWA: 8 - 10 lat

GRADE: 3-5

CZAS ZAJĘĆ: 2 sesje po 90 minut

SUBJECTS: język angielski, przyroda, technologia

CELE ZAJĘĆ:

- 1: Poznaj legendę o SoBo, islandzkim trollu i zrozum, jak ważne jest szanowanie przyrody.
- 2: Użyj dramatyzacji, aby zinternalizować historię SoBo.
- 3: Współpracuj w grupach, aby stworzyć legendę ekologiczną inspirowaną lokalnym środowiskiem.
- 4: Napisz i powtórz legendy grupy dotyczące ochrony środowiska.
- 5: Napisanie legend przy użyciu Story Logic Net.

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Książka „SoBo: Troll z ukrytego świata”.
- Projektor lub ekran do wspólnego czytania.
- Czyste kartki papieru i kolorowe kredki.
- Przybory do kostiumów (np. improwizowane kostiumy trolli).
- Obrazy lokalnego środowiska (krajobrazy, flora i fauna).
- Tablety lub komputery z dostępem do Story Logic Net.

METODY:

- Wspólne czytanie i dyskusja: Lekcja rozpoczyna się od wspólnego czytania i dyskusji, aby przedstawić uczniom legendę SoBo i jej przesłanie dla środowiska.
- Dramatyzacja: Dramatyzacja służy aktywnemu zaangażowaniu uczniów w historię, pomagając im w internalizacji narracji.
- Współpraca w grupie: uczniowie pracują w grupach, aby przeprowadzić burzę mózgów i stworzyć własne legendy o środowisku, promując pracę zespołową i kreatywność.

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





- Pisanie i weryfikacja: Grupy piszą i weryfikują swoje legendy dotyczące ochrony środowiska, podkreślając znaczenie sprawdzania i ulepszania swojej pracy.
- Transkrypcja przy użyciu Story Logic Net: Lekcja wykorzystuje technologię poprzez transkrypcję legend w Story Logic Net, promując umiejętności cyfrowe i współpracę, dzieląc się pracą uczniów z szerszą publicznością.

FORMY PRACY:

- indywidualna, w grupach/parach

Organizacja współpracy:

Kooperacyjna forma organizacji kładzie nacisk na pracę w grupie i współpracę. Uczniowie pracują razem w zespołach, aby osiągnąć wspólne cele, takie jak tworzenie legend środowiskowych. Ta forma sprzyja pracy zespołowej, umiejętności komunikacji i wzajemnego uczenia się.

Organizacja zaawansowana technologicznie:

Ta forma organizacji wykorzystuje narzędzia i platformy technologiczne w celu ułatwienia uczenia się. Na przykład wykorzystanie Story Logic Net do transkrypcji jest zaawansowanym technologicznie elementem planu lekcji.

C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów: 20

Czas	Działanie	Rola nauczyciela
Sesja 1 (Dzień 1) - 90 minut		
15 min	Poznaj legendę SoBo, Islandzki troll i zrozum, jak ważne jest poszanowanie przyrody.	Nauczyciel przedstawia legendę o SoBo, omawiając jej islandzkie pochodzenie i przesłanie ekologiczne.
45 min	Użyj dramatyzacji, aby zinternalizować historię SoBo.	Nauczyciel czyta na głos „SoBo: Troll z ukrytego świata”, podczas gdy uczniowie aktywnie uczestniczą, odgrywając fragmenty historii.

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





15 min	Współpracuj w grupach, aby stworzyć legendę ekologiczną inspirowaną lokalnym środowiskiem.	Po czytaniu następuje dyskusja, podczas której uczniowie zastanawiają się nad tematami opowieści i przekazami dotyczące przyrody i poszanowania środowiska.
15 min	Napisz i weryfikuj legendy grupy dotyczące ochrony środowiska.	Uczniowie dzielą się na grupy i wybierają lokalne środowisko jako miejsce dla swoich legend środowiskowych. Prowadzą burzę mózgów na temat wstępnych pomysłów na swoje narracje.
Sesja 2 (Dzień 2) - 90 minut		
45 min	Napisz i weryfikuj legendy grupy dotyczące ochrony środowiska.	Grupy nadal rozwijają swoje legendy ekologiczne, koncentrując się na fabule, postaciach i przesłaniu środowiskowym. Do pisania i ilustrowania używają czystych kartek papieru i kolorowych ołówków.
20 min	Prezentacja	Każda grupa przedstawia klasie swoją legendę ekologiczną. Informacje zwrotne i sugestie przekazują rówieśnicy.
15 min	Transkrypcja legend za pomocą Story Logic Net.	Uczniowie korzystają z tabletów lub komputerów transkrybują legendy środowiskowe swojej grupy na Story Logic Net, przygotowując je do udostępniania cyfrowego.
10 min	Na zakończenie projektu zorganizuj w klasie dyskusję na temat lekcji, legenda SoBo i znaczenie środowiska. Oceń aktywny udział uczniów w dyskusji.	Nauczyciel kończy ćwiczenie, podkreślając znaczenie poszanowania środowiska i dzielenia się legendami z innymi klasami za pośrednictwem Story Logic Net.





Nauczyciel pełni rolę facylitującą, kierując dyskusjami, monitorując pracę grupy i zapewniając wsparcie w razie potrzeby. Zapewnia również, że ćwiczenie jest zgodne z celami nauczania i utrzymuje pozytywną atmosferę uczenia się.

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

Ocena aktywności uczniów i wyników w ramach tego planu lekcji powinna obejmować różne aspekty ich zaangażowania, zrozumienia, kreatywności, pracy zespołowej i jakości ich legend środowiskowych.

Uczestnictwo i zaangażowanie (10 punktów):

- Oceniaj aktywny udział uczniów we wspólnym czytaniu, dramatyzowaniu i dyskusjach.
- Weź pod uwagę entuzjazm, szybkość reakcji na pytania i uważność.

Zrozumienie Legendy SoBo (15 punktów):

- Poproś uczniów, aby odpowiedzieli na pisemne lub ustne pytania dotyczące legendy SoBo, aby ocenić ich zrozumienie.

Kreatywność w tworzeniu legend środowiskowych (20 punktów):

- Oceń legendy środowiskowe stworzone przez grupy. Weź pod uwagę kreatywność pod względem fabuły, postaci i scenerii.

Współpraca grupowa (15 punktów):

- Obserwuj, jak członkowie grupy współpracują podczas tworzenia legend i ich prezentacji klasie.
- Oceń ich zdolność do wzajemnego słuchania, dzielenia zadań i pracy w zespole.

Jakość Legend Środowiskowych (20 punktów):

- Oceń ogólną jakość legend środowiskowych w świetle celów lekcji. Weź pod uwagę spójność fabuły, obecność pozytywnego przesłania i oryginalność.

Powtórzenie i prezentacja (10 punktów):

Oceń, jak grupy reagują na opinie otrzymane podczas prezentacji i czy wprowadzają ulepszenia do swoich legend w oparciu o komentarze.

Transkrypcja na Story Logic Net (10 punktów):

- Oceń poprawność transkrypcji legend środowiskowych na Story Logic Net i skuteczność wykorzystania technologii.

Udział w Dyskusji Finałowej (10 punktów):

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735





- Na koniec projektu zorganizuj dyskusję w klasie na temat lekcji, legendy SoBo i znaczenia środowiska. Oceń aktywny udział uczniów w dyskusji

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

Uczestniczący	Uczestnictwo i zaangażowanie (10 punktów)	Zrozumienie Legendy SoBo (15 punktów)	Kreatywność w tworzeniu legend środowiskowych (20 punktów)	Współpraca w grupie (15 punktów)	Jakość legend Środowiskowych (20 pkt)	Utrwalenie i prezentacja (10points)	Transkrypcja na Story Logic Net (10 punktów)	Udział w dyskusji końcowej (10 punktów)	Całkowity wynik





D. OPIS WYNIKÓW:

Analiza potrzeb:

- Plan lekcji został opracowany, aby zaspokoić potrzebę angażujących i interaktywnych doświadczeń edukacyjnych, które promują zarówno umiejętność czytania i pisania, jak i świadomość ekologiczną wśród uczniów klas trzecich.
- Ma na celu wykorzystanie opowiadania historii, dramatyzacji i współpracy grupowej, aby nauka była przyjemna i skuteczna.

Grupa docelowa:

- Uczniowie klas trzecich szkół podstawowych.
- Pedagodzy poszukujący innowacyjnego i multidyscyplinarnego podejścia do nauczania literatury i świadomości ekologicznej.

Elementy innowacji:

1. Zastosowanie legend i opowiadania historii: Plan lekcji uwzględnia w programie nauczania dobrze znaną islandzką legendę „SoBo: Troll z ukrytego świata”. Legenda ta służy jako wciągająca i bogata kulturowo narracja, która angażuje uczniów zarówno w tematykę umiejętności czytania i pisania, jak i tematykę środowiskową.
2. Dramatyzacja: Dramatyzacja dodaje element aktywnego uczenia się i kreatywności. Uczniowie nie tylko czytają, ale także odgrywają kluczowe fragmenty historii, zwiększając zrozumienie i zaangażowanie emocjonalne.
3. Współpraca w grupie: Wspólna praca w grupie promuje pracę zespołową, krytyczne myślenie i kreatywność podczas burzy mózgów uczniów i tworzenia własnych legend o środowisku. Sprzyja to interakcjom społecznym i dzieleniu się różnymi perspektywami.
4. Integracja technologii: Plan lekcji wykorzystuje technologię, wykorzystując Story Logic Net do transkrypcji. Dzięki temu uczniowie zdobywają umiejętności korzystania z technologii cyfrowych oraz utrzymują współpracę i dzielenie się swoją pracą poza klasą.

Oczekiwany wpływ:

- Ulepszone umiejętności czytania i pisania: Oczekuje się, że plan lekcji poprawi umiejętności czytania ze zrozumieniem, słownictwo i pisanie poprzez zaangażowanie ich w opowiadanie historii i kreatywne pisanie.



- Zwiększona świadomość ekologiczna: poprzez tworzenie legend ekologicznych zachęca się uczniów do refleksji nad znaczeniem przyrody i zrównoważonego życia, wzmacniając poczucie odpowiedzialności za środowisko.
- Lepsza współpraca i komunikacja: Zajęcia grupowe promują pracę zespołową i umiejętności komunikacyjne wśród uczniów.
- Biegłość w technologii: korzystanie z Story Logic Net zapoznaje uczniów z narzędziami cyfrowymi do celów edukacyjnych, zwiększając ich wiedzę technologiczną.

Możliwość zastosowania:

- Plan lekcji można dostosować i zastosować w różnych środowiskach edukacyjnych, nie ograniczając się do klas trzeciej i piątej. Nauczyciele nauczający literatury i zagadnień środowiskowych mogą wykorzystać to podejście, aby zaangażować uczniów w różnych grupach wiekowych.
- Koncepcję łączenia opowiadania historii, dramatyzacji i wspólnego pisania można przenieść na inne przedmioty, umożliwiając interdyscyplinarne nauczanie i uczenie się.
- Korzystanie z narzędzi cyfrowych, takich jak Story Logic Net, można włączyć do lekcji skupiających się na technologii i umiejętnościach pisania.
- Nacisk w planie lekcji na świadomość ekologiczną jest zgodny z globalnymi wysiłkami na rzecz promowania zrównoważonego rozwoju, dzięki czemu jest on istotny i możliwy do przeniesienia do szkół na całym świecie.

E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI

Ryzyko	Możliwości
Brak zaangażowania: Niektórzy uczniowie mogą początkowo nie angażować się w materiał lub ćwiczenia, szczególnie jeśli nie są zaznajomieni z legendą SoBo.	Rozpocznij lekcję ekscytującym wprowadzeniem,, które wzbudzi zainteresowanie uczniów. Podaj podstawowe informacje na temat SoBo i legend islandzkich, aby stworzyć kontekst. Oferuj wybór i elastyczność w grupie zadania dostosowane do różnych stylów uczenia się.





<p><u>Dynamika grupy:</u> Praca w grupie może czasami prowadzić do konfliktów lub braku równowagi w uczestnictwie, co może mieć miejsce w przypadku niektórych uczniów jedni dominują, inni pozostają bierni.</p>	<p>Jasno zdefiniuj role i obowiązki w każdej grupie, aby zapewnić zrównoważone uczestnictwo. Zachęcaj do otwartej komunikacji wewnątrz grupy i daj wskazówki dotyczące skutecznej współpracy. Monitoruj dynamikę grupy i niezwłocznie rozwiązuj wszelkie problemy.</p>
<p><u>Wyzwania technologiczne:</u> Używanie Story Logic Net do transkrypcji może powodować problemy techniczne, takie jak problemy z łącznością lub trudności w korzystaniu z platformy.</p>	<p>Przed lekcją przeprowadź kontrolę technologii, aby upewnić się, że wszystkie urządzenia i połączenia działają sprawnie. Miej plan zapasowy na wypadek problemów technicznych, takich jak użycie papieru i ołówka do transkrypcji jako alternatywy.</p>
<p><u>Błędna interpretacja przesłania dotyczącego środowiska:</u> Może istnieć ryzyko, że uczniowie źle zrozumieją lub nadmiernie uproszczą przesłanie dotyczące środowiska w swoich legendach.</p>	<p>Przez całą lekcję zachęcaj do dyskusji i krytycznego myślenia na temat przesłania środowiskowego. Podaj zasoby i przykłady ilustrujące znaczenie ochrony środowiska i zrównoważonego rozwoju.</p>
<p><u>Wrażliwość na środowisko:</u> Podczas omawiania kwestii środowiskowych istnieje ryzyko niezamierzonego wywołania niepokoju niektórych uczniów.</p>	<p>Podchodź do tematów środowiskowych z wrażliwością, podkreślając pozytywne działania i rozwiązania. Stwórz bezpieczne i otwarte środowisko, w którym uczniowie mogą wyrażać swoje myśli i uczucia związane z troską o środowisko.</p>

F. BIBLIOGRAFIA

„Sobo – troll z ukrytego świata” – wydrukowano w Islandii w 2019 r- ISBN 978 9935 944320

Opracowanie planu lekcji opiera się na powszechnych podejściach pedagogicznych, najlepszych praktykach nauczania i ogólnych elementach procesu projektowania lekcji.





A.

TYTUŁ: W poszukiwaniu Calvino...

AUTOR: Francucci Maria Cecilia

GRUPA WIEKOWA: 8 - 10 lat

KLASA: 3-5 szkoła podstawowa

CZAS ZAJĘĆ: 3-4 Sesje w 20 dni

PRZEDMOTY: język włoski - sztuka - technologia - geografia

CELE ZAJĘĆ:

- 1: Eksploruj przestrzeń i wykonuj polecenia
- 2: Komunikacja
- 3: Współpraca
- 4: Kreatywność
- 5: Krytyczne myślenie

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- 1 tablet z dostępem do Internetu dla każdej grupy
- komputer dla nauczyciela
- książki
- czyste kartki papieru i kolorowe kredki
- materiały do recyklingu
- nożyczki-sztyft-kredki
- długopisy

METODY:

- Rozgrzewka: Lekcja rozpoczyna się w klasie grą polegającą na dopasowywaniu drużyn. Każda grupa otrzymuje tablet i rozpoczyna poszukiwanie skarbów.
- Współpraca grupowa: uczniowie pracują w grupach, aby rozwiązać zagadkę związaną z poszukiwaniem skarbów, odkryć i stworzyć własną historię, promując pracę zespołową i kreatywność.
- Dramatyzacja: Dramatyzacja służy aktywnemu zaangażowaniu uczniów w historię, pomagając im w internalizacji narracji.
- Pisanie i weryfikacja: Grupy piszą i weryfikują swoją historię, podkreślając znaczenie poprawiania i ulepszania swojej pracy.



- Transkrypcja przy użyciu SLN: Lekcja wykorzystuje technologię, promując umiejętność czytania i pisanie oraz współpracę, dzieląc się pracą uczniów.

FORMY PRACY:

- w grupach

Współpraca:

Kooperacyjna forma organizacji kładzie nacisk na pracę w grupie i współpracę. Uczniowie pracują razem w zespołach, aby osiągnąć wspólne cele, takie jak tworzenie historii i odgrywanie ról. Ta forma sprzyja pracy zespołowej, umiejętności komunikacji i wzajemnego uczenia się.

Organizacja zaawansowana technologicznie:

Ta forma organizacji wykorzystuje narzędzia i platformy technologiczne w celu ułatwienia uczenia się. Uczniowie korzystają z Programu Goosechase poprzez poszukiwanie skarbów jako przewodnika po planie lekcji i odkrywania miejsc (Biblioteka Szkolna i Biblioteka Miejska).

C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów 20/21





Czas	Działanie	Rola nauczyciela
10 min	<p>Rozgrzewka: każdy uczeń otrzymuje kartkę z fragmentem tytułu powieści Italo Calvino. W ciągu 8 minut każdy uczeń porusza się po przestrzeni, wchodzi w interakcję z innymi uczniami, porównuje karty i kiedy już mają pewność, że wspólnie utworzyli tytuł, stają się grupą.</p> <p>Każda grupa otrzymuje tablet.</p>	<p>Nauczyciel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wybiera tytuły książek Italo Calvino (Il barone rampante-Il visconte dimezzato-Il cavaliere inesistente-Le città invisibili-Il sentiero dei nidi di ragno-Ultimo viene il corvo- La formica argentina) -zapisuje tytuły na długich paskach papieru i przecina każdy pasek na cztery lub pięć części <ul style="list-style-type: none"> – rozdaje każdemu dziecku po jednym kawałku – wyjaśnia uczniom grę: przez 8 minut uczeń będzie musiał szukać brakujących elementów, aby ułożyć tytuł całej powieści, poruszając się wśród znajomych i porównując karty. Kto skomponuje jeden o odpowiednim tytule, utworzy zespół (maksymalnie czterech członków) -Sprawdza, czy tytuły są prawidłowe -Zawiesza tablet dla każdej grupy
120min	<p>Każdy zespół z klasy rozpoczyna poszukiwanie skarbów (przy użyciu programu Goosechase) krok po kroku:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozwiąż zagadkę dotyczącą „Biblioteki”, w której odbywać się będzie dane działanie - Przeszukaj książkę Calvino na półkach -wybierz książki spośród podanych -Wymyśl historię inspirowaną ilustracją na okładce -Przeczytaj pierwszy rozdział książki -Twórz postacie korzystając z 	<ul style="list-style-type: none"> -Rozpoczyna poszukiwanie skarbów (nauczyciel przygotował już etapy poszukiwania skarbów) -Śledzi postępy zespołów na komputerze -przygotowuje materiały z recyklingu -ustala kolejność wykonywania przedstawień



	<p>materiałów pochodzących z recyklingu</p> <p>-Napisz opowiadania o...</p> <p>-przedstaw historię</p>	
<p>Kolejny dzień 60 min</p>	<p>Zadanie domowe: każda grupa udaje się do Biblioteki Miejskiej z GPS i wypożycza książkę Calvino do przeczytania w ciągu 15 dni</p>	<p>-Zadaje pracę domową swojej grupie i udaje się do biblioteki, aby wypożyczyć proponowaną książkę napisaną przez Calvino (przeczytaj ją w 15 dni)</p>
<p>15 dni później</p>	<p>Po przeczytaniu przez każdego ucznia polecanej książki klasa omawia i porównuje niektóre aspekty powieści Calvino</p> <ul style="list-style-type: none"> • narrację • postacie • punkt widzenia <p>konflikt</p>	<p>- pełni funkcję moderatora: zadaje pytania dotyczące różnych aspektów</p>
<p>60 min</p>	<p>Każdy uczeń buduje mapę dotyczącą stylu Calvino</p>	<p>Przydziela indywidualne zadanie</p>

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

Ocena aktywności uczniów i wyników w ramach tego planu lekcji powinna obejmować różne aspekty ich zaangażowania, zrozumienia, kreatywności, pracy zespołowej i jakości ich historii.

Uczestnictwo i zaangażowanie (15 punktów):

- Oceniaj aktywny udział uczniów we wspólnym czytaniu, dramie i dyskusjach. - Weź pod uwagę entuzjazm, szybkość reakcji na pytania i uważność.

Kreatywność w tworzeniu opowieści o środowisku (20 punktów):

- Oceń historię stworzoną przez grupy. Weź pod uwagę kreatywność pod względem fabuły, postaci i scenerii.

Współpraca grupowa (15 punktów):

- Obserwuj, jak członkowie grupy współpracują podczas tworzenia legend i ich prezentacji w klasie.

- Ocenie ich zdolność do wzajemnego słuchania, dzielenia zadań i pracy w zespole.

Jakość historii (20 punktów):



- Oceń ogólną jakość opowiadania w świetle celów lekcji. Weź pod uwagę spójność fabuły i oryginalność.

Podsumowanie (15 punktów):

- Oceń, jak grupy reagują na porównanie podczas dyskusji o mapach (20 punktów)
- Oceń, w jaki sposób każdy uczeń przetwarza indywidualną mapę dotyczącą Calvino

Uczeń	Uczestnictwo i zaangażowanie (15 punktów)	Kreatywność w tworzeniu historii (20 punktów)	Współpraca w grupie (10 punktów)	Jakość opowieści (20 punktów)	Podsumowanie (15 points)	Mapa (20 points)

D. OPIS WYNIKÓW:

Uczniowie będą w stanie zrozumieć styl pisania Italo Calvino i będą mieli okazję po raz pierwszy podejść do czytania i tworzenia tekstów uwzględniających pewne elementy obecne w książkach Calvino

Analiza potrzeb:

- Plan lekcji został opracowany w celu zaspokojenia potrzeby angażujących i interaktywnych doświadczeń edukacyjnych promujących umiejętność czytania i pisania
- Ma na celu wykorzystanie mocy opowiadania historii, dramatyzacji i współpracy grupowej, aby nauka była przyjemna i skuteczna.

Grupy docelowe:

- Uczniowie klas trzecich, czwartych i piątych szkół podstawowych.
- Pedagodzy poszukujący innowacyjnego i multidyscyplinarnego podejścia do nauczania literatury

Elementy innowacji:

1. Wykorzystywanie eksperymentów do wprowadzenia literatury i czytania.



2. Dramatyzacja: Dramatyzacja dodaje element aktywnego uczenia się i kreatywności. Uczniowie nie tylko czytają, ale także odgrywają kluczowe fragmenty historii, zwiększając zrozumienie i emocje.
3. Współpraca grupowa: Wspólna praca grupowa promuje pracę zespołową, krytyczne myślenie i kreatywność w tworzeniu własnej historii
4. Wykorzystanie technologii: Plan lekcji wykorzystuje technologię poprzez wykorzystanie Goosechase do odkrywania. Wprowadza to uczniów w umiejętności czytania i pisania oraz ułatwia współpracę i pracę uczniów krok po kroku.

Oczekiwany rezultat:

- Ulepszone umiejętności czytania i pisania: Oczekuje się, że plan lekcji poprawi umiejętności czytania ze zrozumieniem, słownictwo i pisanie poprzez zaangażowanie ich w opowiadanie historii i kreatywne pisanie.
- Lepsza współpraca i komunikacja: Zajęcia grupowe promują pracę zespołową i umiejętności komunikacyjne wśród uczniów.
- Biegłość w technologii: Korzystanie z Goosechase zapoznaje uczniów z narzędziami cyfrowymi do celów edukacyjnych.

Możliwości zastosowania: Plan lekcji można dostosować i zastosować w różnych placówkach edukacyjnych

- Koncepcję łączenia opowiadania historii, dramatyzacji i wspólnego pisania można przenieść na inne przedmioty, umożliwiając interdyscyplinarne nauczanie i uczenie się. - Korzystanie z narzędzi cyfrowych, takich jak Goosechase, można włączyć do lekcji skupiających się na technologii i umiejętnościach pisania.

E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI:

Ryzyko	Możliwości
<u>Brak zaangażowania:</u> Niektórzy uczniowie mogą początkowo nie angażować się w pracę lub działania, szczególnie jeśli uczeń nie jest zaznajomiony z tabletami lub książkami.	Oferuj możliwość wyboru i elastyczność w zadaniach grupowych, aby dostosować je do różnych stylów uczenia się.





<p><u>Dynamika grupy</u>: w grupie mogą wystąpić konflikty</p> <p>Powstają one, ponieważ niektórzy uczniowie mogą dominować, podczas gdy inni pozostają bierni.</p>	<p>Upewnij się, że grupy są zrównoważone, jasno określając, jak początkowo rozdzielić karty</p> <p>Zapewnij wskazówki dotyczące skutecznej współpracy.</p> <p>Monitoruj dynamikę grupy i niezwłocznie rozwiązuj wszelkie problemy.</p>
<p><u>Wyzwania technologiczne</u>: Korzystanie z Goosechase na tablecie może spowodować awarię połączenia internetowego</p>	<p>W przypadku problemów technicznych wesprzyj grupę, wyjaśnij brakujący krok</p>
<p><u>Realizacja zadania</u>: może się zdarzyć, że jakiś uczeń nie będzie mógł chodzić do biblioteki miejskiej</p>	<p>Następnego ranka. dostarczyć wybraną książkę uczniowi, który nie mógł udać się do Biblioteki Miejskiej, egzemplarz wybranej książki</p>

F. BIBLIOGRAFIA

Italo Calvino - Baron wśród drzew - Przepełowiony wicehrabia - Nieistniejący rycerz - Niewidzialne miasta – Marcovaldo - Różne wydania

Opracowanie planu lekcji opiera się na powszechnym podejściu pedagogicznym, najlepszych praktykach nauczania i ogólnych elementach procesu projektowania lekcji.





A.

TYTUŁ: Odkrywanie legend za pomocą „100 MITÓW GRECKICH”

AUTOR: Ilaria Stefanelli

GRUPA WIEKOWA: 8 - 10 ten

KLASA: 3-5

CZAS ZAJĘĆ: 3 sesje 90 minut

PRZEDMIOTY: język angielski, nauki ścisłe, historia, sztuka

CELE ZAJĘĆ:

- 1: Poznaj legendy niektórych mitów greckich: trudy Heraklesa, historie o królu Midasie, Dedalu i Ikarze oraz Tezeuszu i Minotaurze.
- 2: Użyj dramatyzacji, aby zinternalizować historię wybranych mitów greckich
- 3: Współpracuj w grupach, aby tworzyć legendy wyjaśniające zjawiska naturalne, takie jak erupcje wulkanów, błyskawice...
- 4: Napisz i powtórz legendy grupy.
- 5: Narysuj wymyślone legendy różnymi technikami artystycznymi.

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Książka „100 mitów greckich”
- Interaktywny ekran do wspólnego czytania
- Czyste kartki papieru i kolorowe kredki.

METODY:

- Wspólne czytanie i dyskusja: Lekcja rozpoczyna się od wspólnego czytania i dyskusji mającej na celu zapoznanie uczniów z mitami greckimi.
- Dramatyzacja: Dramatyzacja służy aktywnemu zaangażowaniu uczniów w historię, pomagając im w internalizacji narracji.
- Współpraca grupowa: uczniowie pracują w grupach, aby przeprowadzić burzę mózgów i stworzyć własne legendy, promując pracę zespołową i kreatywność.
- Pisanie i weryfikacja: Grupy piszą i poprawiają swoje legendy.
- Ilustracja: Grupy rysują wymyślone legendy, korzystając ze znanych im technik artystycznych

FORMY PRACY:

- indywidualna, w grupach/parach
- Wspólne czytanie odbyło się z całą grupą klasową.
- Część projektowania i pisania legend została wykonana w grupach 4/5 uczniów

C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów 17

Czas	Działania	Rola nauczyciela
I sesja - 90 minut		
20 minut	Poznaj niektóre mity greckie	Nauczyciel wprowadza mity o Heraklesie, Król Midas, Dedal i Ikar, Tezeusz i Minotaur.
35 minut	Wspólna lektura z projekcją wybranych mitów greckich.	Nauczyciel czyta głośno: "Trudy Heraklesa, historie o królu Midasie, Dedalu i Ikarze oraz Tezeusz i Minotaurze."
35 minut	Dramatyzacja mająca na celu przedstawienie wybranych mitów greckich.	Nauczyciel ponownie czyta mity, a uczniowie je pokazują
II sesja - 90 minut		
20 minut	Współpracuj w grupach, aby tworzyć legendy wyjaśniające zjawiska naturalne, takie jak erupcje wulkanów, błyskawice...	Po czytaniu następuje dyskusja, podczas której uczniowie zastanawiają się nad strukturą mitów i legend.
70 minut	Napisz i weryfikuj legendy grupy.	Uczniowie dzielą się na grupy i wybierają zdarzenia naturalne, które są wyjaśniane w legendach.
III sesja - 90 minut		
30 minut	Napisz i weryfikuj legendy w grupach.	Grupy nadal rozwijają swoje legendy, koncentrując się na fabule i postaciach.
45 minut	Ilustracja legend grupy	Grupy rysują wymyślone legendy, wykorzystując techniki artystyczne, które znają.



15 minut	Dyskusja w klasie na temat legend i lekcji.	Każda grupa przedstawia klasie swoją legendę. Informacje zwrotne i sugestie przekazują rówieśnicy.
----------	---	--

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

Ocena aktywności uczniów i wyników w ramach tego planu lekcji powinna uwzględniać różne aspekty ich zaangażowania, zrozumienia, kreatywności, pracy zespołowej i jakości ich legend.

Uczestnictwo i zaangażowanie (10 punktów):

- Oceniaj aktywny udział uczniów we wspólnym czytaniu, dramatyzowaniu i dyskusjach. - Weź pod uwagę entuzjazm, szybkość reakcji na pytania i uważność.

Rozumienie mitów greckich (15 punktów):

- Poproś uczniów, aby odpowiedzieli na pytania ustne dotyczące mitów greckich, aby ocenić ich zrozumienie.

Kreatywność w tworzeniu legend (20 punktów):

- Oceń legendy utworzone przez grupy. Weź pod uwagę kreatywność pod względem fabuły, postaci i scenerii.

Współpraca grupowa (15 punktów):

- Obserwuj, jak członkowie grupy współpracują podczas tworzenia legend i ich prezentacji klasie.

- Oceń ich zdolność do wzajemnego słuchania, dzielenia zadań i pracy w zespole.

Jakość Legend (20 punktów):

- Oceń ogólną jakość legend. Weź pod uwagę spójność fabuły i oryginalność.

Powtórzenie i prezentacja (10 punktów):

- Oceń, jak grupy reagują na opinie otrzymane podczas prezentacji i czy wprowadzają ulepszenia do swoich legend w oparciu o komentarze.

Ilustracje artystyczne (10 punktów):

- Oceń ilustracje, wykorzystując różne poznane i przetestowane techniki artystyczne.

Udział w Dyskusji Finałowej (10 punktów):

- Na zakończenie projektu zorganizuj dyskusję w klasie na temat lekcji i legend wymyślonych przez grupy. Oceń aktywny udział uczniów w dyskusji.



D. OPIS WYNIKÓW:

Analiza potrzeb:

- Scenariusz lekcji został opracowany, aby dowiedzieć się, jak wyglądało życie w starożytnej Grecji i jak wyjaśniano zjawiska naturalne bez pomocy nauki.
- Ma na celu wykorzystanie mocy opowiadania historii, dramatyzacji i współpracy grupowej, aby nauka była przyjemna i skuteczna.

Grupy docelowe:

- Uczniowie klas czwartych szkół podstawowych

Elementy innowacji:

1. Włączenie legend i opowiadania historii: Plan lekcji uwzględnia w programie nauczania niektóre mity greckie. Mity te stanowią wciągającą i bogatą kulturowo narrację.
2. Dramatyzacja: Dramatyzacja dodaje element aktywnego uczenia się i kreatywności. Uczniowie nie tylko czytają, ale także odgrywają kluczowe fragmenty historii, zwiększając zrozumienie i zaangażowanie emocjonalne.
3. Współpraca w grupie: Wspólna praca w grupie promuje pracę zespołową, krytyczne myślenie i kreatywność podczas burzy mózgów uczniów i tworzenia własnych legend. Sprzyja to interakcjom społecznym i dzieleniu się różnymi perspektywami.

Oczekiwany wpływ:

- Ulepszone umiejętności czytania i pisania: Oczekuje się, że plan lekcji poprawi umiejętności czytania ze zrozumieniem, słownictwo i pisanie poprzez zaangażowanie ich w opowiadanie historii i kreatywne pisanie.
- Lepsza współpraca i komunikacja: Zajęcia grupowe promują pracę zespołową i umiejętności komunikacyjne wśród uczniów.

Możliwości zastosowania:

- Koncepcję łączenia opowiadania historii, dramatyzacji i wspólnego pisania można przenieść na inne przedmioty, umożliwiając interdyscyplinarne nauczanie i uczenie się.
- Scenariusz lekcji na temat ludzkiej potrzeby wyjaśniania zdarzeń naturalnych rodzi potrzebę podejścia naukowego.



E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI:

Ryzyko	Możliwości
<u>Brak zaangażowania:</u> Niektórzy uczniowie mogą początkowo nie angażować się w materiał lub zajęcia.	Rozpocznij lekcję ekscytującym wprowadzeniem, które wzbudzi zainteresowanie uczniów. Podaj podstawowe informacje na temat mitów greckich, aby stworzyć kontekst. Oferuj możliwość wyboru i elastyczność w zadaniach grupowych, aby dostosować się do różnych stylów uczenia się.
<u>Dynamika grupy:</u> Praca w grupie może czasami prowadzić do konfliktów lub braku równowagi w uczestnictwie, w wyniku czego niektórzy uczniowie mogą dominować, podczas gdy inni pozostają bierni.	Jasno zdefiniuj role i obowiązki w każdej grupie, aby zapewnić zrównoważone uczestnictwo. Zachęcaj do otwartej komunikacji w grupach i udzielaj wskazówek nt. efektywnej współpracy. Monitoruj dynamikę grupy i niezwłocznie rozwiązuj wszelkie problemy.
<u>Wrażliwość na porównania:</u> podczas kłótni istnieje ryzyko niezamierzonego wywołania niepokoju u niektórych uczniów.	Stwórz bezpieczne i otwarte środowisko, w którym uczniowie mogą wyrażać swoje myśli i uczucia.

F. BIBLIOGRAFIA:

„100 mitów greckich” – Lucy Coats z ilustracjami Anthony’ego Lewisa - ISBN 9788888838748





A.

TYTUŁ: Mity greckie

AUTHOR: Sofia Sousa

GRUPA WIEKOWA: 8 - 12 lat

KLASA: 3 - 6

CZAS ZAJĘĆ: 3 sesje po 60 minut

PRZEDMIOTY: języki obce, historia i geografia

CELE ZAJĘĆ:

- 1: Zrozumienie, czym jest legenda lub mit;
- 2: Zrozumienie i wykorzystanie Podróży Bohatera jako źródło do pisania historii;
- 3: Wykorzystanie plastyki, aby stworzyć prezentacje scen z historii;
- 4: Napisanie pełnego i zrozumiałego tekstu.

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Projektor
- Komputer
- Dekoracje w klasie (greccy bogowie/bohaterowie)
- Papier
- Materiały do pisania

METODY:

- Twórcze pisanie
- Nauczanie oparte na projekcie

FORMY PRACY:

- w małych grupach

C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów: 20

Czas	Działanie	Rola nauczyciela
5 min	Przywitanie uczniów.	Poproś uczniów, aby usiedli w kręgu i zachowali ciszę.



10 min	Zapytaj uczniów, czy rozpoznają którąś z postaci na ścianach	Poprowadź dyskusję i spróbuj znaleźć zdjęcia, które uczniowie mogą rozpoznać.
10 min	Pokaż krótki klip przedstawiający animowaną kreskówkę Herkules (nauczyciele mogą znaleźć sugestie w bibliografii)	Pokaż klip.
5 min	Zapytaj uczniów, czy potrafią powiedzieć, skąd pochodzi Herkules	Jeśli uczniowie mają trudności z rozpoznaniem kraju, podaj wskazówki dotyczące kopuły, korzystając z ilustracji w klipie.
30 min	Badania o Grecji (ogólne informacje o kraju i jego położeniu)	Pomóż uczniom wybrać informacje i odpowiedzieć na ich pytania.
<i>Koniec pierwszej sesji</i>		
10 min	Wymień bogów w których wierzyli Grecy	Zapoznaj się z obrazami na ścianie, które wkrótce opowiedzą o historii wierzeń Greków.
35 min	Poszukaj informacji na temat jednego Boga i podziel się informacjami z klasą	Pomóż uczniom wybrać informacje i odpowiedzieć na ich pytania.
15 min	W poszukiwaniu legendy ze starożytnej Grecji	Pomóż uczniom wybrać informacje i odpowiedzieć na ich pytania. Nauczyciel może zacząć od podzielenia się wybranym przez siebie mitem, aby wyjaśnić, czego szuka (znajdź przykłady w bibliografii)
<i>Koniec drugiej sesji</i>		
10	Różnica między legendą, mitem i tekstem narracyjnym	Wyjaśnij uczniom, na przykładach, główne różnice między legendami, mitami i narracjami.



15	Identyfikacja części Podróży Bohatera w znalezionym tekście	Wyjaśnienie elementów składających się na Podróż Bohatera i prowadzenie students to identify each part in the story they found.
35	Przepisz tekst ponownie, podążaj za Podróżą Bohatera, a następnie podziel się swoim tekstem z resztą klasy	Pomoc w utrzymaniu spójności tekstu i odpowiadanie na pytania.
<i>Koniec trzeciej sesji</i>		

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

W tym planie lekcji nauczyciele muszą wiedzieć, w jaki sposób uczniowie mogą znaleźć odpowiedzi na różne zaprezentowane pytania, a także w jaki sposób są w stanie odtworzyć przeczytany tekst własnymi słowami.

Aby ocenić to działanie, nauczyciele mogą wypełnić następujące cele:

Uczeń	Zrozumienie legendy	Prawidłowo użyj Bohatera Podróży, aby stworzyć legendę	Wykorzystaj sztukę do przedstawienia historii	Napisz pełny tekst

Nauczyciel może zastosować jakościowy sposób wypełnienia tabeli, odnosząc się do tego, czy uczeń był w stanie wykonać zadanie, czy nie i jakie napotkał trudności.



D. OPIS WYNIKÓW:

Analiza potrzeb:

Ten plan lekcji dotyczy:

- umiejętność czytania i rozumienia
- umiejętność kreatywnego myślenia
- umiejętności pisania

Grupy docelowe: ten plan lekcji był przeznaczony dla uczniów w wieku od 8 do 12 lat

Elementy innowacji:

- Korzystanie z kreskówek pozwala uczniom zaangażować się i zmotywować podczas zgłębiania tematu i legendy.

Oczekiwany wpływ i potencjał przenoszenia:

- Uczniowie będą bardziej zainteresowani procesem pisania, ponieważ opowiadają przygodę
- Dzięki temu planowi lekcji uczniowie dowiedzą się nieco więcej o Grecji (lokalizacja, stolica, flaga, kultura...), a nauczyciele będą mogli wykorzystać tę wiedzę do pracy o innych krajach lub zbadania wpływów Grecji w Europie na przestrzeni dziejów;

E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI:

Ryzyko	Możliwości
Uczniowie mogą nie wiedzieć nic o Grecji	Wybierz film przedstawiający informacje na temat starożytnej Grecji.
Trudności w przepisaniu legendy/mitu	Poproś uczniów, aby użyli tych samych postaci, ale napisali z nimi inną przygodę.
Uczniowiemogą mieć pewne trudności w pozyskiwaniu informacji.	W takim przypadku wybierz filmy zawierające informacje, których szukasz, aby uczniowie mogli szybciej wysłuchać informacji i uchwycić ich najważniejsze informacje.

F. BIBLIOGRAFIA

Herkulesklip:

<https://www.youtube.com/watch?v=wmq8kn40BYs&list=PL7NMuw26wnAtn5FR1b3b3DIKYKz09lh11>

Mity greckie: <https://www.greeka.com/greece-myths/>



A

TYTUŁ: Legenda o 7 miastach

AUTOR: Sofia Sousa

GRUPA WIEKOWA: 9 to 12 years old

KLASA: 4 - 6

CZAS ZAJĘĆ: 4 sesja po 60 minut

PRZEDMIOTY: języki, geografia, sztuka i technologia

CELE ZAJĘĆ:

- 1: Zrozum, czym jest legenda lub mit;
- 2: Znajdź na mapie Portugalię (kontynentalną i wyspy).
- 3: Zrozum różne rodzaje naturalnych krajobrazów w kraju
- 3: Wykorzystaj plastyki, aby stworzyć prezentacje scen z historii;
- 4: Napisz pełny i zrozumiały tekst.

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Projektor
- Komputer
- Mapy
- Papier
- Materiał do pisania

METODY:

- Twórcze pisanie
- Nauczanie oparte na projekcie

FORMY PRACY:

- w małych grupach

C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów 20

Time	Activity	Rola nauczyciela
5 min	Uspokój i powitaj klasę.	Poproś uczniów, aby usiedli w kręgu i zachowali ciszę.



10 min	Pokaż grupie planisferę i zapytaj, czy potrafią ją nazwać i czy wiedzą, co się tam znajduje.	Jeśli uczniowie potrafią rozpoznać mapę, zapytaj, czy jest na niej przedstawiona cała Ziemia
15 min	Pokaż globus i zapytaj o położenie Portugalii na globusie. Zapytaj uczniów o główne różnice między dwoma wyobrażeniami Ziemi, które widzą.	Pokaż kulę ziemską i spróbuj poprosić uczniów o znalezienie pozytywnych i negatywnych aspektów każdego rodzaju prezentacji Ziemi
20 min	Poproś uczniów, aby nazwali i zlokalizowali zapamiętane kontynenty i oceany. Pokaż wszystkie 6 kontynentów i 5 oceanów.	Jeśli uczniowie mają trudności z identyfikacją kontynentów, nauczyciel może wydrukować kontynenty z kształtem i poprosić uczniów o zlokalizowanie tych kształtów na mapie.
10 min	Poproś uczniów, aby wskazali na mapie znane im kraje i nazwali kontynent, do którego należą.	Pomóż uczniom zlokalizować kraje i wybrać kontynent.
<i>Koniec pierwszej sesji</i>		
10 min	Wróć na mapę i poproś uczniów o zlokalizowanie Europy, Półwyspu Iberyjskiego i wreszcie Portugalii i jej wysp.	Eksploruj mapę i za każdym razem skupiaj się na bardziej szczegółowych informacjach/lokalizacji
15 min	Skoncentruj się na wyspach i nazwij je	Pomóż uczniom zlokalizować miejsca na mapie i zapamiętać nazwy niektórych wysp
15 min	Pokaż uczniom niektóre krajobrazy na wyspach i utwórz plakat przedstawiający różne krajobrazy, podając ich nazwy. Pokaż zdjęcie laguny 7 miast w São Miguel na Azorach. Zapytaj uczniów, czy widzą, że woda ma 2 różne kolory. Zapytaj, czy wiedzą dlaczego.	Poznaj z uczniami różne krajobrazy i dowiedz się, jak powstały.



	Zapytaj uczniów, czy widzą, że woda ma 2 różne kolory. Zapytaj, czy wiedzą dlaczego.	Zapisz kilka informacji, którymi podzielą się uczniowie
<i>Koniec drugiej sesji</i>		
10 min	Przyjrzyj się raz jeszcze plakatowi z krajobrazami, który powstał poprzedniego dnia. Pamiętaj o pytaniach, które pozostały bez odpowiedzi.	Nauczyciel może przynieść do klasy karty z krajobrazami i pokazać uczniom, aby zapytali o nazwę.
25 min	Powiedz uczniom, że tak naprawdę kolor ten wynika ze specjalnego wydarzenia i poproś ich, aby zbadali Legendę o 7 miastach	Pozwól uczniom wyszukać informacje w Internecie i pomóż im, jeśli zajdzie taka potrzeba
15 min	Powiedz uczniom, aby zwrócili uwagę na legendę, którą znaleźli.	Sprawdź, czy uczniowie zrozumieli legendę
10 min	Poproś uczniów, aby podzielili tekst na 3 części i wymyślili ilustrację do każdej z nich.	Pomóż w utrzymaniu spójności tekstu i odpowiadanie na pytania.
<i>Koniec trzeciej sesji</i>		
15 min	Wyjaśnij uczniom, jak korzystać z platformy SLN i zapewnij im dostęp do swoich historii	Nauczyciele muszą stworzyć historie przed zajęciami, aby uczniowie mogli korzystać z platformy do pisania.
30 min	Pozwól uczniom stworzyć własną wersję legendy, którą znaleźli za pomocą platformy SLN	Nauczyciel musi śledzić postępy uczniów i zatwierdzać każdy krok, gdy uczniowie go skończą.
15 min	Dzielenie się historiami z resztą klasy	Posłuchaj historii
<i>Koniec czwartej sesji</i>		

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

(W tym planie lekcji nauczyciele muszą wiedzieć, w jaki sposób uczniowie mogą znaleźć odpowiedzi na różne zaprezentowane pytania, a także w jaki sposób są w stanie odtworzyć przeczytany tekst własnymi słowami)



Aby ocenić to działanie, nauczyciele mogą wypełnić następujące cele:

Uczeń	Co to jest legenda lub mit	Zlokalizuj Portugalię i wyspy na mapie	Krajobrazy kraju	Wykorzystaj sztukę jako sposób komunikacji	Napisz pełny tekst

Nauczyciel może zastosować jakościowy sposób wypełnienia tabeli, odnosząc się do tego, czy uczeń był w stanie wykonać zadanie i jakie napotkał trudności.

D. OPIS WYNIKÓW:

Analiza potrzeb:

Ten plan lekcji dotyczy:

- Lokalizowania krajów na świecie
- Umiejętności czytania i rozumienia
- Umiejętności kreatywnego myślenia
- Umiejętności pisanía

Grupy docelowe: ten plan lekcji był przeznaczony dla uczniów w wieku od 9 do 12

Elementy innowacji:

- Korzystanie z innej lokalizacji (nawet w kraju) wprowadza element zaskoczenia i pozwala nam odkrywać różne krajobrazy

Oczekiwany wpływ i możliwość zastosowania:

- Uczniowie będą bardziej zainteresowani procesem pisanía, ponieważ analizowali legendę, która jest im bliższa (jest to typowa legenda portugalska)
- Dzięki temu planowi lekcji uczniowie dowiedzą się nieco więcej o Portugalii (lokalizacja, stolica, flaga, kultura...), a także o portugalskich krajobrazach



- Nauczyciele geografii prawdopodobnie będą mogli wykorzystać ten plan lekcji do poznania nazw i lokalizacji wysp oraz innych legend narodowych.

E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI:

Ryzyko	Możliwości
Uczniowie mogą nie wiedzieć nic o różnych mapach	Select a video that shows what different kinds of representation of the earth looks like
Trudności w przepisaniu legendy/mitu	Poproś uczniów, aby ustnie opowiedzieli tę historię własnymi słowami, a następnie zapisali ją na platformie.
Uczniowie mogą mieć pewne trudności na etapie zbierania informacji lub pisania opowiadania	Jeśli tak jest, spróbuj wyjaśnić, jakie są różne programy używane w klasie. Studenci będą wiedzieć i wiedzieć, jak z nich prawidłowo korzystać.

F. BIBLIOGRAFIA

Legenda Azory:

[https://geo.libretexts.org/Bookshelves/Oceanography/Introduction_to_Oceanography_\(Webb\)/02%3A_Getting_our_Bearings/2.04%3A_Map_Projections](https://geo.libretexts.org/Bookshelves/Oceanography/Introduction_to_Oceanography_(Webb)/02%3A_Getting_our_Bearings/2.04%3A_Map_Projections)

Legenda Siedmiu Miastach:

Legenda o Sete Cidadesie mówi, że wiele, wiele lat temu na wyspie Azory istniało królestwo, w którym żyła piękna młoda księżniczka o niebieskich oczach.

Kochała życie na wsi. Jej ulubionymi zajęciami były spacery po okolicy, wążanie kwiatów i zanurzanie stóp w strumieniach, obserwowanie piękna wzgórz i dolin królestwa.

Któregoś dnia podczas jej spaceru minęła stado. Obok stada stał zielonooki pasterz, z którym postanowiła porozmawiać. Dużo rozmawiali. Rozmawiali o zwierzętach, kwiatkach, czasie i prostocie piękna, które ich otaczało. Odtąd spotykali się codziennie, żeby porozmawiać.

Po kilku dniach i tygodniach księżniczka spotykała pasterza zawsze w tym samym miejscu, ostatecznie zakochując się i składając przysięgę wiecznej miłości.



Osobą, która nie chciała wiedzieć, że księżniczka i pasterz spotykają się, był król, który zabronił jej ponownie spotykać się z pasterzem. Chciał, aby jego córka wyszła za księcia z jednego z sąsiednich królestw, a nie za prostego pasterza.

Księżniczka ostatecznie pogodziła się z okrutną decyzją ojca i poprosiła króla, aby pozwolił jej spotkać się z pasterzem i pożegnać się z nim, co jej pozwolono.

Spotkali się po raz ostatni na zielonych polach, gdzie się spotkali, gdzie jak zwykle rozmawiali o swojej miłości, a także o rozstaniu narzuconym przez króla.

Rozmawiając, oni także płakali. I płakali tak bardzo, że łzy z oczu księżniczki (niebieskie) spłynęły doliną, tworząc w ten sposób błękitną lagunę. Z kolei łzy zielonookiego pasterza spadły z taką intensywnością, że utworzyły zieloną lagunę.





A

TYTUŁ: Legenda o zupie z kamienia

AUTOR: Sofia Sousa

GRUPA WIEKOWA: 10 - 12 lat

KLASA: 5 - 6

CZAS ZAJĘĆ: 4 sesje po 60 minut

PRZEDMIOTY: języki, matematyka, sztuka i technologia

CELE ZAJĘĆ:

1: Zrozum, czym jest legenda lub mit;

2: Liczenie

(Uwaga: jeśli nauczyciel zdecyduje się pracować z młodszymi uczniami, zamiast z wielokrotnościami i dzielnikami, uczniowie będą mogli zrozumieć pojęcie liczb porządkowych i ich znaczenie)

3: Zidentyfikuj tekst instruktażowy na podstawie jego cech

4: Poszukaj informacji w Internecie i zrozum, co jest istotne w tekście, a co nie.

5: Napisz pełny i zrozumiały tekst.

B NIEZBĘDNE ZASOBY, ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Projektor
- Komputer
- Papier
- Materiał do pisania

METODY:

- Twórcze pisanie
- Nauczanie oparte na projekcie

FORMY PRACY:

- w małych grupach

FORMY ORGANIZACJI - W małych grupach

C. OPIS ZAJĘĆ:

Liczba uczniów: 20



Czas	Działanie	Rola nauczyciela
5 min	Uspokój i powitaj klasę.	Poproś uczniów, aby usiedli w kręgu i zachowali ciszę.
10 min	Wprowadzenie w tematykę legendy	Wyjaśnij uczniom, że na kolejnych zajęciach będą pracować nad legendą o zupie z kamienia.
15 min	Legenda o zupie z kamienia.	Przeczytaj legendę i porozmawiaj z uczniami, co zrozumieli i jakie ich zdaniem jest przesłanie zawarte w tekście
15 min	Napisz przepis na zupę z kamienia.	Rozdaj kopię legendy każdej grupie uczniów i poproś ich o stworzenie przepisu na zupę (wybór składników i zapisanie procedury)
15 min	Charakterystyka tekstu instruktażowego	Podziel się z uczniami głównymi cechami tekstu instruktażowego i daj im czas na przejrzenie przepisu, aby upewnić się, że jest on zgodny ze wszystkimi wytycznymi.
<i>Koniec pierwszej sesji</i>		
10 min	Zapamiętaj przepis stworzony dzień wcześniej	Upewnij się, że dla uczniów jest jasne, że przepis jest przeznaczony dla jednej osoby
20 min	Twórz nowe przepisy dla różnej liczby osób (sugestia: stwórz przepis, który wystarczy dla wszystkich w Twoim domu)	Pomóż uczniom zrozumieć lub utrwalić koncepcję wielokrotności liczby.
15 min	Wyszukaj w Internecie inną portugalską legendę związaną z jedzeniem	Przeznacz uczniom pewne wskazówki (sprawdź koniec planu lekcji) i pomóż w poszukiwaniach
15 min	Podziel się legendą, którą znalazłeś	Zapisz niektóre informacje, którymi uczniowie się dzielą, i upewnij się, że zrozumieli legendę
<i>Koniec drugiej sesji</i>		



10 min	Powtórka z poprzedniej lekcji	Przynieś karty z elementami legend, które badali uczniowie, i poproś ich, aby zidentyfikowali, do której legendy należą
40 min	Stwórz legendę typowego portugalskiego dania	Wyjaśnij proces pisania tekstu, który ma sens, oraz niektóre kroki, o których powinni pamiętać uczniowie
10 min	Wyjaśnij uczniom, jak korzystać z platformy SLN i zapewnij im dostęp do swoich historii	Nauczyciele muszą stworzyć historie przed zajęciami, aby uczniowie mogli korzystać z platformy do pisania.
<i>Koniec trzeciej sesji</i>		
5 min	Platforma SLN	Utwórz historie przed zajęciami, aby uczniowie mogli korzystać z platformy do pisania i przygotować grupę do pisania
40 min	Stwórz legendę na platformie SLN	Nauczyciel musi śledzić postępy uczniów i zatwierdzać każdy krok, gdy uczniowie go skończą.
15 min	Dzielenie się historiami z resztą klasy	Nadzoruj strukturę tekstu, ale także sposób, w jaki uczniowie przedstawiają informacje
<i>End of the forth session</i>		

Ewaluacja aktywności uczniów i wyniki ich działań

(W tym planie lekcji nauczyciele muszą wiedzieć, w jaki sposób uczniowie mogą znaleźć odpowiedzi na różne zaprezentowane pytania, a także w jaki sposób są w stanie odtworzyć przeczytany tekst własnymi słowami).



Aby ocenić to działanie, nauczyciele mogą wypełnić następujące cele:

Uczeń	Co to jest legenda lub mit	Liczenie	Zrozumienie cech tekstu instruktażowego	Wybierz główne informacje po wyszukiwaniu w Internecie	Napisz pełny tekst

Nauczyciel może zastosować jakościowy sposób wypełnienia tabeli, odnosząc się do tego, czy uczeń był w stanie wykonać zadanie, czy nie i jakie napotkał trudności.

D. OPIS WYNIKÓW:

Analiza potrzeb:

Ten plan lekcji dotyczy:

- Odróżniania legendę od mitu
- Umiejętności czytania i rozumienia
- Umiejętności kreatywnego myślenia
- Umiejętności pisania
- Umiejętności liczenia i porządkowania

Grupy docelowe: ten plan lekcji był przeznaczony dla uczniów w wieku od 10 do 12 lat (można go również dostosować do dzieci w wieku od 6 do 10 lat)

Elementy innowacji:

- Wykorzystanie jakiegos znajomego mitu może pomóc uczniom nawiązać kontakt z legendą
- Skorzystanie ze społeczności SLN, aby napisać historię

Oczekiwany wpływ i możliwość zastosowania:

- Uczniowie będą bardziej zainteresowani procesem pisania, ponieważ poznawali legendę, która jest im bliższa (jest to typowa legenda portugalska)



- Dzięki temu planowi lekcji uczniowie dowiedzą się nieco więcej o Portugalii (lokalizacja, stolica, flaga, kultura,...)
- Nauczyciele matematyki mogą na przykład wykorzystać ten projekt do zbadania wielokrotności lub konwersji jednostek
- Nauczyciele języka portugalskiego lub innego języka mogą stworzyć przepis instruktażowy, który odtworzy przepis na zupę kamienną.

E. PRZEWIDYWANIE RYZYKA, MOŻLIWOŚCI:

Ryzyko	Możliwości
Uczniowie mogą mieć trudności z wyszukiwaniem informacji w Internecie lub wybieraniem ważnych informacji	Uważnie obserwuj uczniów, upewniając się, że są w stanie pracować lub poproś ich kolegów o wsparcie. Upewnij się, że uczniowie potrafią w całości opowiedzieć odnaniezoną legendę.
Trudności w przepisaniu legendy/mitu	Poproś uczniów, aby ustnie opowiedzieli tę historię własnymi słowami, a następnie zapisali ją na platformie.
Uczniowie mogą mieć pewne trudności na etapie zbierania informacji lub pisania opowiadania	Jeśli tak jest, spróbuj wyjaśnić, jakie są różne programy używane w klasie. Studenci będą wiedzieć i wiedzieć, jak z nich prawidłowo korzystać.

F. BIBLIOGRAFIA

<https://stonesoup.com/about-the-childrens-art-foundation-and-stone-soup-magazine/history-of-the-stone-soup-story-from-1720-to-now/>

Książka z opowiadaniem: <https://www.advancis.pt/outros-recursos.html>





Legenda o zupie z kamienia

Legenda głosi, że pewien zakonnik przechadzał się po regionie Almeirim i żebrał o pieniądze.

Już głodny i po odmowie jałmużny w domu rolnika, zakonnik powiedział:

- Przygotuję bulion z kamienia.

Nie chcąc wierzyć w to, co właśnie usłyszeli, rodzina rolnika zaczęła się śmiać, podczas gdy zakonnik wybierał kamień – jego zdaniem najlepszy kamień.

- Więc nigdy nie jadłeś zupy z kamienia? – zapytał Brat. Rodzina zaczęła być ciekawa.

– To dobrze – upierał się duchowny.

Po dokonaniu ostatecznego wyboru kamienia zakonnik zaczął go płukać w wodzie i poprosił o woreczek. Po nalaniu wody i umieszczeniu kamienia zapytał, czy może skorzystać z żaru.

- To trochę niesmaczne. Czy mogę dostać łyżeczkę soli?

- Hmm... Tym, co naprawdę zrobiło różnicę, było teraz pięć liści kapusty!

W obliczu tej nowej prośby właściciel domu poszedł do ogrodu i przyniósł kilka bardzo świeżych liści. Po oczyszczeniu i starciu, Brat dodał je do bulionu.

Prośby przychodziły kolejno: sześć kromek chorizo, trzy kromki chleba... i zupa gotowa! Zakonnik skosztował zupy, oblizał wargi, a gdy nie pozostało już nic poza kamieniem, rolnik zapytał go:

- A co z kamieniem?

Bez wahania zakonnik odpowiedział:

- Umyję kamień i zabiorę go ze sobą na następny rosół!

I w ten sposób mógł jeść tam, gdzie chciał, żeby mu cokolwiek dano!

- Z dwiema łyżkami oliwy rosół byłby pyszny! - zawołał, gdy woda zaczęła się nagrzewać. Po przyniesieniu oliwy z oliwek zagotowano ją z wodą i kamieniem. Tymczasem brat spróbował i powiedział:

Wytyczne dotyczące wyszukiwania

Nazwa dania: _____

Kiedy zaczęto jeść danie: _____

Co mówi legenda:

Czy sądzisz, że ta legenda mogła wydarzyć się tak, jak ją opowiadają?

Dlaczego? _____



PODSUMOWANIE

Głównym celem projektu „Legends i mity” było rozwijanie umiejętności czytania, umiejętności cyfrowych i kreatywności uczniów. Ideą, od której zaczął się ten projekt i wybór tematu, było to, aby był atrakcyjny, wzbudził zainteresowanie uczniów, ale także chęć nauczycieli do organizowania innych zajęć, uczenia się, aby móc się szkolić, wykorzystywać nowe platformy, innowacyjne sposoby dzielenia się „magiczną” historią naszego kraju, a także innych krajów europejskich.

Nieograniczony dostęp do informacji i możliwość szybkiego dowiedzenia się wszystkiego, czego zapragniesz, ma negatywne skutki, jednym z nich jest malejące zainteresowanie uczniów czytaniem, gdyż w większości przypadków nie mają już oni cierpliwości niezbędnej do przebrnięcia przez lekturę, nie mogą już przeniknąć do świata, który otwiera się przed nimi w każdej legendzie, micie, opowieści.

W świecie pełnym informacji dzieci czasami tracą kontakt ze swoim pochodzeniem, z legendami swoich przodków, z historiami, które wychowywały nas i kształtowały przez lata. Chcieliśmy to zmienić i ponownie skupić się na naszych wyjątkowych postaciach i historiach, które nadają sens i kolor naszemu światu.

Proponowane zajęcia miały na celu zaradzenie temu „brakującemu” przeszkoleniu uczniów w magicznym świecie poprzez naukę opartą na projektach i korzystanie z platformy „Story Logic Net”, gdzie ograniczeniem była tylko wyobraźnia! Nawiązali kontakt ze światem rycerzy z magicznymi mieczami, z istotami nadprzyrodzonymi, które zmieniły świat, utożsamili się z bohaterami legend, z wydarzeniami, które czytają, poprzez możliwość ich adaptacji, reinterpretacji, rysowania. Każde działanie miało na celu właśnie reinterpretację legend charakterystycznych dla danego kraju, stanowiących punkt wyjścia. Kreatywność uczniów została „sprawdzona” przy każdym wymyślonym/reinterpretowanym rysunku i historii.

„Robiliśmy wiele ciekawych zajęć, pisaliśmy historie ze znanymi bohaterami, rysowaliśmy, graliśmy i korzystaliśmy z komputera, tabletu. Korzystanie z platformy Story Logic Net było dla nas przyjemnością, chociaż na początku było to dla nas trudne.” (MS, uczeń 5 klasy)





„Uwielbiałem rysować na tablecie! Ja też chcę być bohaterem!” (C. S, uczeń, klasy przygotowawczej)

„Projekt był ciekawy, wybrana tematyka była niezwykle obszerna, a niezbędne materiały łatwe do znalezienia i wykorzystania. Platforma Story Logic Net jest intuicyjna i posiada wiele funkcji, dzięki czemu pozwala na rozwój wyobraźni. Wspólne pisanie ułatwiło pracę zespołową, tworzenie relacji i porozumienia pomiędzy studentami.” (C.I, nauczyciel)”.

„Dzięki tej platformie uczniowie zostali zachęcani do technologii, literatury, sztuki, geografii i historii. Zajęcia odbywały się bez większych problemów w znalezieniu informacji, mieli niewielkie trudności w transkrypcji dzieł literackich i korzystaniu z platformy. Uczniowie z zapałem i wzruszeniem przeżywali momenty prezentacji legend przed kolegami, , rozwijając w ten sposób swoje umiejętności komunikacyjne.” (P.A.nauczyciel).

Podsumowując, projekt ten otworzył nowe horyzonty na wiedzę o tradycjach, zwyczajach, folklorze specyficznym dla każdego kraju partnerskiego, elementy, które mają potencjał zapewnienia spójności kulturowej, kładąc nacisk na różnorodność, równość i wzajemny szacunek.





BIBLIOGRAFIA

- ✓ StoryLogicNet Community Manual , StoryLogicNet Community – Collaborative Writing for Children’s Multiliteracy Skills Utilising Multimodal Tools PROJ. N° 2018-1-PT01-KA201-047325, Advancis Business Services, Lda (Portugal), Mai 2021
- ✓ SLN TOOLKIT- StoryLogicNet Community – Collaborative Writing for Children’s Multiliteracy Skills Utilising Multimodal Tools PROJ. N° 2018-1-PT01-KA201-047325, Advancis Business Services, Lda (Portugal), Iunie 2021
- ✓ <https://www.pblworks.org/blog/pbl-and-literacy-perfect-match-elementary-schools>
- ✓ <https://www.edutopia.org/blog/make-literacy-focus-pbl-suzie-boss>
- ✓ <https://storylogicnet.weebly.com/>
- ✓ <https://prowritingaid.com/heros-journey>
- ✓ <https://www.grammarly.com/blog/heros-journey/>
- ✓ <https://www.techsoup.ro/content/legendele-sunt-ca-o-oglinde%C4%83-magic%C4%83>





NASZ PROJEKT NA ZDJĘCIACH

1. Ponadnarodowe spotkania projektowe:

ARAD, RUMUNIA

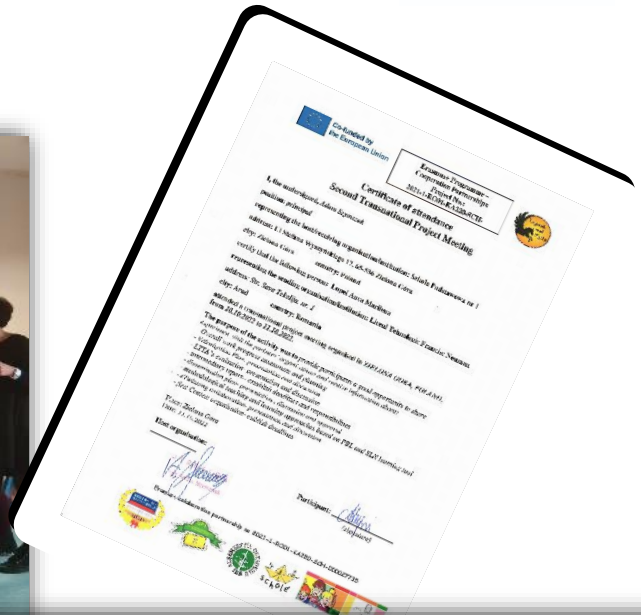




Co-funded by the European Union



ZIELONA GÓRA, POLSKA



Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-

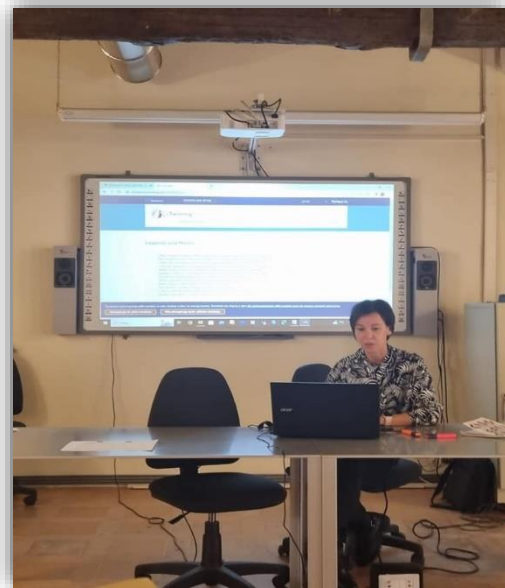
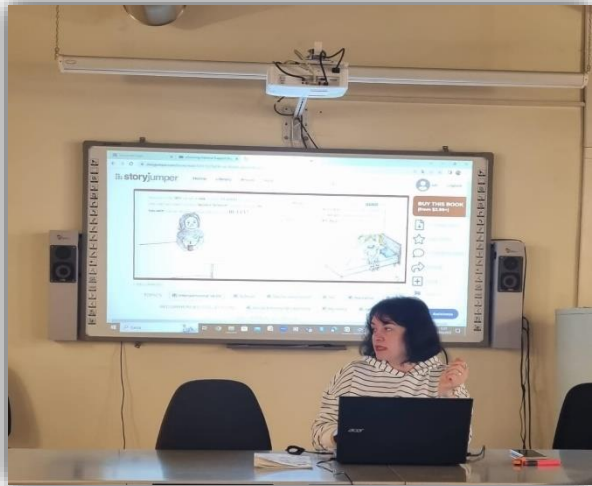




Co-funded by
the European Union



SPOLETO, WŁOCHY



Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-





Co-funded by
the European Union



PORTO, PORTUGALIA



Galaxy S22 Ultra
1 iunie 2023 10:48



Galaxy S22 Ultra
1 iunie 2023 16:47

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-





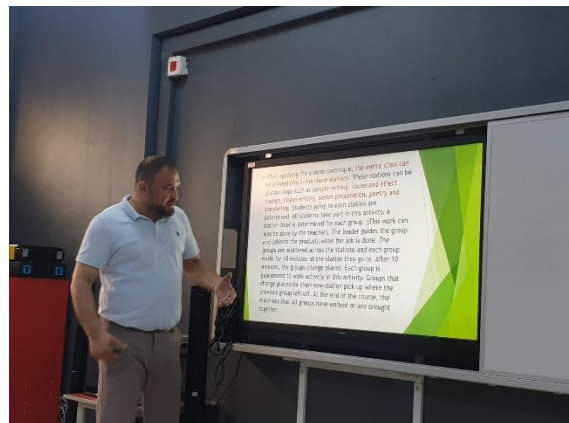
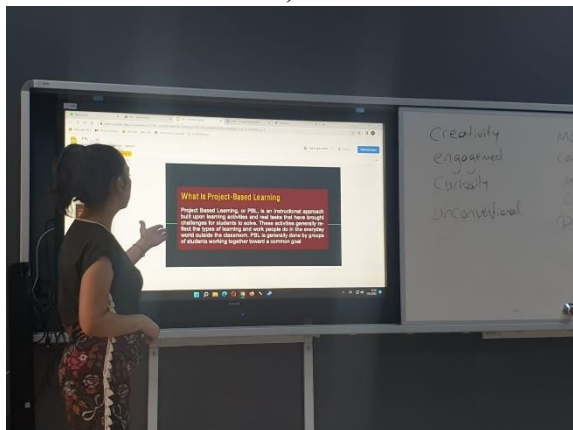
Co-funded by
the European Union



2. Zajęcia edukacyjne nauczycieli LTTA 1- PORTO, PORTUGALIA



LTTA 2- STAMBUŁ, TURCJA



Erasmus+ collaboration partnership no 2021-1-KO1-KAZ20-SCH-





3. Konkurs dla uczniów

GÖKÖRNEZ ON THE SEA

Written by Kürşat KANİFÇİ Illustrated by Yusuf AKÇAL



It was a foggy winter night. The captain of the fishing boat called 'Gökörnez' was confused. Because they couldn't catch any fish at that night. Captain received a letter. It said the fish he gave to the caravan were stolen. He didn't know what to do. He had no money.



Suddenly Destiny Goddess burst out of the sea. She said 'You captain, and your crew stole other people's money before. That's the reason you are cursed. The god of wellness Ulgun sent me. I can show you a way out.'



The captain and his crew climbed to Mount Zda as they were told. They found some gold there. Suddenly the god of underground Erik showed himself. He said 'You can't take my gold!' The captain and his crew tried to fight him. Then Ulgun helped them and they defeated Erik.

The captain took enough gold to pay his debt and delivered them to people. He was sorry for his earlier behaviours. Finally, the curse broken.

LEGEND AND MYTHS

DIREZIONE DIDATTICA 2 SPOLETO

Section 1: Students aged 6-8

authors: Clementina Natalucci, Sofia Orazi, Isika Peter Saniru.

THE MYTH OF SAND

Many years ago, the Greek god Poseidon lived a castle in the depths of the sea.

Poseidon used to keep his treasures in a chest, behind his throne.

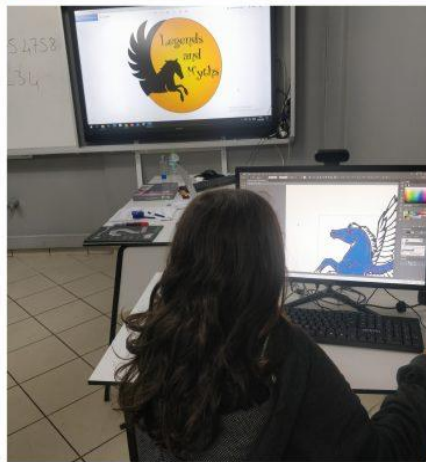
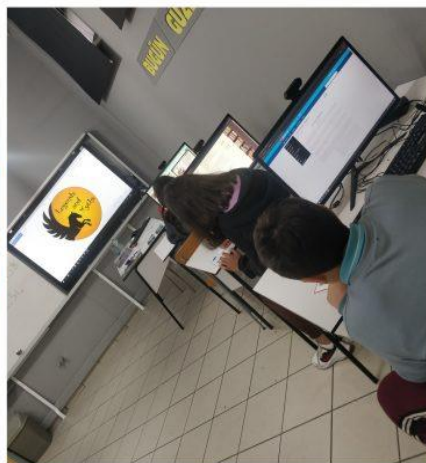
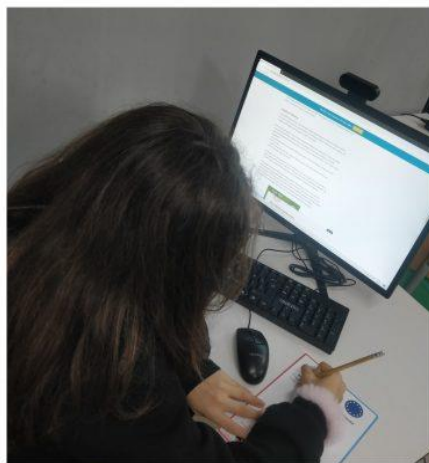
One day, while Poseidon was away from the castle, a curious octopus sneaked into the Throne Room.

The octopus saw the casket, opened it and took all treasures scattering them in the sea.

A few hours later Poseidon returned to the castle and when he found the empty casket, he went into a rage.

He took his trident and when he found his treasures, magically transformed them into sand.

So it was, since that day, we have sand.



Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-





4. Działania uczniów



Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-

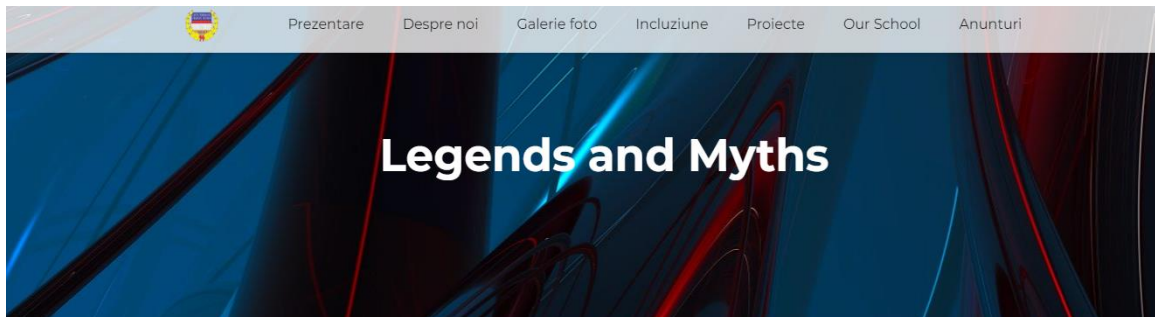




Co-funded by the European Union



5. Działania rozpowszechniające



2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735

In perioada 7— 8 aprilie 2022 a avut loc prima întâlnire a echipelor de proiect „Legende și mituri”.

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-





Co-funded by
the European Union



RO română Mail Anca Marielena LUPEI

Prima pagină Despre Insights Dezvoltare Recognition Stabilirea de contacte eTwinning Search

European School Education Platform



Acasă > ETwinning > My Projects > Project Homepage



PROJECT • Waiting for co-founder

Legends and Myths

One common need of the project and partnership is the knowledge by the students from the partnership countries of the existing legends and myths at local and national level. Legends and myths are part of the cultural ...

Show more

ID: 127156

Created on: 21.04.2022

Languages: English

Unlike (1)

Project options

Despre platformă Members Image gallery

Caută pe Facebook

Administrează Pagina

L&M-partnership

Panou de control profesional

Statistici

Publicitate

Creează reclame

Setări

Mai multe instrumente

Administrează afacerea în toate aplicațiile Meta

Meta Business Suite



L&M-partnership

47 aprecieri • 53 urmăritori

Promovează

Administrează

Editează

Postări Despre Menționări Recenzii Urmăritori Fotografii Mai multe

NEW HOT TRENDING

COMPETITION ANNOUNCEMENT (SECOND)

LEGENDS AND MYTHS

Project Introduction
One common need of the partnership is the knowledge by the students from the partnership countries of the existing legends and myths at local and national level. Legends and myths are part of the cultural heritage of all participating countries. Depending on the area where they were born, different legends and myths have different patterns and focus on another part of human existence. In them other worlds are highlighted, and the differences in mentality are amazing. These legends came to us because they meant something to people, they drew to their hearts and fascinated them. Mythology nowadays instills moral values in the mind of a child that he understands, unimportant things for the student at the moment, but when he grows up he will not regret reading, he will not look at it as a nuisance. Mythology makes known another way of being, of thinking, it is a cultural experience, but also a personal one, opens minds. The stories created based on legends and myths from the partnership countries will

COMPETITION ANNOUNCEMENT
18 SEPTEMBER 2023 - 15 OCTOBER 2023
Among the teachers named below. You can deliver. Articles will be original and it should be written in at least 250 words.

SUBJECT: LEGENDS AND MYTHS

ERASMUS+

Project Partners

ROMANIA
LICEUL TEHNOLOGIC FRANCISC NEUMAN
Website

TURKEY
İBB AKGEMSETTİN ORTAOKULU
Website

PORTUGAL
PROJETO SCHOLE LDA
Website

POLAND
Szkoła Podstawowa nr 1 w Zielonki Gorze
Website

ITALY
Scuola Circolo Didattico Spoleto
Website

Want more stuff like this?
Get the best viral stories straight into your inbox

COMPETITION RESULT (The winning stories)

Eramus+ collaboration partnership no 2021-1-RO01-KA220-SCH-





Niniejszy przewodnik powstał w ramach partnerskiego projektu współpracy Erasmus+ nr. 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027735 finansowanego przez Unię Europejską. Jednakże wyrażone poglądy i opinie należą wyłącznie do autora(ów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Krajowej Agencji Programów Wspólnotowych w Dziedzinie Edukacji i Szkolenia Zawodowego (ANPCDEFP). Ani Unia Europejska, ani ANPCDEFP nie mogą ponosić za to odpowiedzialności.

