

# Scenariusz zajęć lekcyjnych przygotowany w ramach programu Erasmus+ KA1 – 2018-1-PL01-KA101-049542



## TEMAT LEKCJI

### Europeana Treasure Hunt

#### AUTOR

Katarzyna Siwczak

#### KILKA SŁÓW O SCENARIUSZU

Jak to jest być poszukiwaczem skarbów? Poniższy scenariusz zajęć pozwala uczniom doświadczyć tego uczucia, wzbogacając ich wiedzę dotyczącą europejskiego dziedzictwa kulturowego, a także niebezpieczeństw, na jakie narażone ono było w przeszłości i jakie napotyka obecnie.

Scenariusz 'Europeana Treasure Hunt' powstał w oparciu o ciekawy artykuł opublikowany na stronie internetowej [Europeana Collections](#), w sekcji Exhibitions. Wystawa nosi tytuł '[Heritage at Risk](#)' i składa się z serii postów poświęconych tematyce zagrożeń zarówno naturalnych, jak i tych spowodowanych działalnością człowieka, które szkodzą dziedzictwu kulturowemu.

Ten interdyscyplinarny scenariusz zajęć zakłada realizację na lekcjach języka angielskiego i łączy rozwijanie umiejętności językowych, ICT i przedsiębiorczości, a także wzbogacenie wiedzy z zakresu nauk obywatelskich i historii. Uczniowie nie tylko dowiadują się o ważnych wydarzeniach, które miały miejsce w przeszłości i spowodowały zniszczenie niektórych, światowej sławy, miejsc kultury, ale również zdobywają informacje o ważnych miejscach, naszych „skarbach” kultury, które podlegają zagrożeniu w dzisiejszych czasach. Ponadto uczniowie angażują się w działania, które skutecznie rozwijają słownictwo związane z tematem dziedzictwa kulturowego.

## Podstawowe informacje

<i>Przedmiot</i>	Język angielski
<i>Wiek uczniów</i>	16-19
<i>Czas trwania</i>	45 min
<i>Materiały online</i>	Europeana Exhibition: <a href="#">Heritage at Risk</a> <a href="#">Rebus</a> Google doc 1 - <a href="#">team names</a> <a href="#">Google site</a> Flippity - Scavenger Hunt (wykorzystany na w/w Google site - 'locks') <a href="#">Gimkit</a> <a href="#">QR codes</a> <a href="#">Answers</a> - odpowiedzi otwierające 'kłódki' <a href="#">Tricider</a>
<i>Materiały dydaktyczne</i>	Karteczki Post-it w dwóch różnych kolorach

# Scenariusz zajęć lekcyjnych przygotowany w ramach programu Erasmus+ KA1 – 2018-1-PL01-KA101-049542



## *Cele zajęć*

Scenariusz zajęć ma za zadanie zwrócić uwagę uczniów na wyzwania, którym musimy sprostać, aby zachować dziedzictwo kulturowe. Jego głównym celem jest rozwijanie wszystkich czterech umiejętności językowych: mówienia, czytania, słuchania i pisanie. Główny nacisk położony został na czytanie ze zrozumieniem i wyszukiwanie konkretnych informacji. Uczniowie poszerzą swoją wiedzę na temat dziedzictwa kulturowego oraz słownictwo związane z tym tematem, będą również ćwiczyć umiejętności prezentacji oraz współpracy i komunikacji (informowanie, wyrażanie opinii, preferencji; pytanie o opinie i preferencje).

W związku z tym, uczniowie:

- wzbogacą swoją wiedzę na temat europejskiego dziedzictwa kulturowego
- rozwiną swoje umiejętności językowe: mówienie, czytanie, słuchanie i pisanie
- poszerzą słownictwo związane z tematem dziedzictwa kulturowego
- rozwiną swoje umiejętności w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych.

## *Oczekiwane rezultaty*

Materialne rezultaty scenariusza nauczania: prezentacja będąca zbiorem obiektów dziedzictwa kulturowego, które pragniemy zachować.  
Rezultaty niematerialne: wiedza dotycząca dziedzictwa kulturowego i umiejętności (językowe i ICT).

## *Rozwijane kompetencje*

Kreatywność i innowacyjność – uczniowie pracują twórczo w grupach używając narzędzi ICT do osiągnięcia swoich celów.  
Myślenie krytyczne i rozwiązywanie problemów - uczniowie analizują informacje, szukają związków między informacjami, dokonują krytycznej refleksji.  
Komunikacja - uczniowie komunikują się w zespołach; komunikacja jest wykorzystywana w różnych celach (np. informowanie, przekonywanie, prezentowanie).

**Scenariusz zajęć lekcyjnych  
przygotowany w ramach programu  
Erasmus+ KA1 – 2018-1-PL01-KA101-049542**



Współpraca - uczniowie pracują razem nad prezentacją na temat miejsc kultury wymagających ochrony i dzielą się odpowiedzialnością za swoją pracę.  
Umiejętności ICT - narzędzia ICT są wykorzystywane do różnych celów (np. dyskusje, badania, grywalizacja, komunikacja i ocena).

**Przebieg zajęć**

<i>Część lekcji</i>	<i>Opis</i>	<i>Czas</i>
Warm-up	Nauczyciel prosi uczniów o rozwiązanie <a href="#">rebusu</a> (rozwiązanie: Europeana). Po rozwiązaniu uczniowie próbują odgadnąć, czym jest Europeana. Nauczyciel zapoznaje ich krótko z <a href="#">Europeana Collections</a> pokazując stronę internetową.	5 min
W poszukiwaniu kodów	Uczniowie zostają podzieleni na grupy. Odbywa się to w sposób losowy - uczniowie wybierają złożone kartki papieru, na których znajdują się nazwy zespołów (Google doc 1 - team names). Nauczyciel prowadzi uczniów na plac zabaw (jeśli to możliwe), gdzie zostały ukryte kody QR. Inną opcją jest ukrycie kodów w klasie/szkole. Wszyscy członkowie zespołu szukają kodów QR i zbierają tylko te, które zawierają nazwę ich zespołu. Każdy zespół powinien zebrać 10 takich kodów.	10 min
Europeana Treasure Hunt	Nauczyciel prosi uczniów o zeskanowanie kodu 1, który prowadzi ich do strony Google. Nauczyciel wyjaśnia zasady konkursu: - Uczniowie mają za zadanie otworzyć 9 "kłódek" - Kody QR zawierają podpowiedzi dotyczące informacji, w której części wpisu na blogu należy szukać odpowiedzi na zadane pytanie Gdy uczniowie otworzą kłódki, następuje dyskusja nad poprawnymi odpowiedziami.	20 min
Gramy!	Nauczyciel generuje kod gry Gimkit i wyjaśnia zasady gry:	10 min

**Scenariusz zajęć lekcyjnych  
przygotowany w ramach programu  
Erasmus+ KA1 – 2018-1-PL01-KA101-049542**



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pytania są związane z informacjami i słownictwem, które pojawiły się w artykule.</li> <li>- Uczniowie klikają na prawidłową odpowiedź</li> <li>- Jeśli podadzą błędną odpowiedź, mogą sprawdzić poprawną opcję - pytania powtarzają się w trakcie gry</li> <li>- Mogą zakupić różne bonusy, aby zarobić więcej 'pieniędzy'</li> <li>- Zwycięzcą jest osoba/ zespół, który zgromadził największą ilość pieniędzy</li> <li>- Pieniądze są tylko wirtualne; po zakończeniu gry uczniowie nie otrzymują żadnej zapłaty<sup>®</sup>.</li> </ul>	
Chrońmy zabytki!	<p>Uczniowie pracują w zespołach. Nauczyciel pyta, które obiekty dziedzictwa kulturowego znajdujące się w okolicy wymagają ochrony. Uczniowie, w rezultacie burzy mózgów, wybierają jeden z nich. Następnie przygotowują plan/ kampanię na rzecz ochrony zabytków. Nauczyciel prosi ich o uwzględnienie następujących elementów:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- opis miejsca, w tym zdjęcia wykonane przez uczniów</li> <li>- powody, dla których warto zachować obiekt</li> <li>- możliwe fundusze/ sponsorzy</li> <li>- kampanię i swoją rolę w niej.</li> </ul> <p>Uczniowie sami decydują o wyborze narzędzia do prezentacji (np. Google Slides). Powinni podzielić się obowiązkami; każdy członek zespołu ma wnieść swój wkład w końcową prezentację ustną.</p>	45 min
Show time!	Uczniowie prezentują wyniki swojej pracy. Wybrane przez zespoły miejsca dziedzictwa kulturowego zostają dodane do <a href="#">Tricidera</a> .	30 min
Głosujemy!	Uczniowie głosują na najlepszy pomysł/prezentację za pomocą narzędzia Tricider, argumentując wybór. Nie mogą oddawać głosu na swoją własną pracę.	15 min
Czas na feedback	Nauczyciel rozdaje uczniom karteczki Post-It (w dwóch różnych kolorach). Na jednej karteczce (np. żółtej) uczniowie mają napisać, co im się najbardziej podobało w zajęciach (pozytywny komentarz), a na drugiej (np. niebieskiej), co im się nie podobało, co należy poprawić.	5 min

# Scenariusz zajęć lekcyjnych przygotowany w ramach programu Erasmus+ KA1 – 2018-1-PL01-KA101-049542



## INFORMACJA ZWROTNA PO ZAJĘCIACH

Próbując otworzyć "klódki" uczniowie byli naprawdę zaangażowani, konkurowali ze sobą w duchu przyjaznej rywalizacji. Uczniowie szybko zorientowali się, jak poruszać się po blogu Europeany i zaczęli wyszukiwać konkretne informacje, używając słów kluczowych. Aby mieć pewność, że przeczytali cały artykuł, poprosiłam ich, aby wrócili do niego i wybrali historię, którą uważają za najsmutniejszą - było na to wystarczająco dużo czasu. Następnie opowiedzieli tę historię swoim partnerom. Jeśli chodzi o grę Gimkit, to nie mieli z nią trudności - gra oferuje możliwość sprawdzenia poprawności odpowiedzi i niektórzy z nich z tej funkcji skorzystali. W zespołach toczyły się również gorące dyskusje na temat zakupu bonusów, na jakie pozwala gra - rozwijając umiejętności przedsiębiorcze uczniów podczas podejmowania przez nich decyzji. Po zakończeniu gry, wszyscy uczniowie potrafili udzielić poprawnych odpowiedzi na zadawane przez nauczyciela pytania. Komentarze pozwoliły wywnioskować, że wszystkim zajęcia się podobały, ponieważ bawili się i uczyli w tym samym czasie. Po sprawdzeniu wiedzy mogę stwierdzić, że proces uczenia (się) był efektywny.

## WYKORZYSTANIE SCENARIUSZA



WIĘCEJ INFORMACJI O KURSIE:

[TAP-SWIPE-PINCH LEARNING](#)