



# WSZYSTKIE DROGI PROWADZĄ DO RZYMU. PROPOZYCJA ZAJĘĆ Z PROJEKTEM INTERDYSCYPLINARNYM

AGNIESZKA KASPRZYCKA

Z uwagi na cele i zadania szkoły dobrym wyborem pracy z uczniem wydaje się metoda projektu, która pomaga rozwijać u uczniów wszystkie podstawowe umiejętności opisane w podstawie programowej, a także przedsiębiorczość i kreatywność.

Dlatego też proponujemy realizację projektu na temat: **Wszystkie drogi prowadzą do Rzymu. Odkrywamy Rzym – kolebkę nie tylko Włoch, ale i cywilizacji.**

Celem zajęć jest rozwijanie kompetencji w zakresie nauk przyrodniczych, matematycznych, humanistycznych, technologii i sztuki. Jest to zatem projekt interdyscyplinarny, w duchu edukacji STEAM-owej. Może być realizowany zarówno na lekcjach języka obcego (np. włoskiego), jak i na innych przedmiotach. Ma na celu kształtowanie umiejętności łączenia wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin dla osiągnięcia celu i znalezienia rozwiązania problemu. Niezwykle ważne wydaje się tu rozwijanie kompetencji niezbędnych do planowania własnej pracy oraz pracy zespołu.

## OPIS SYTUACJI DYDAKTYCZNEJ

Nauczyciel zapoznaje uczniów z tematyką projektu, planowanym przebiegiem oraz określa cele projektu. Zależnie od liczebności klasy uczniowie zostają podzieleni na grupy projektowe i ustalają między sobą działania.

Celem projektu jest zaplanowanie wycieczki po Rzymie. Pośrednie cele to zdobycie wiadomości o Rzymie – jego historii, zabytkach i zwyczajach jego mieszkańców. Rzym jako kolebka cywilizacji kryje w sobie wiele historii i legend. Uczniowie znajdą tu liczne miejsca związane z historią, wiele miejsc kultu oraz niezliczone przykłady szeroko rozumianej kultury – sztuki, architektury, rzeźby i malarstwa – zajmującej ważne miejsce w historii cywilizacji. Pomoże to na pewno w uwrażliwieniu uczniów na piękno otaczającego ich świata.

Zależnie od przedmiotu, na którym zostanie wykorzystany pomysł projektu, spełni on i skupi się na trochę innych celach związanych ściślej z danym przedmiotem.

## WSZYSTKIE DROGI PROWADZĄ DO RZYMU. PROPOZYCJA ZAJĘĆ Z PROJEKTEM INTERDYSCYPLINARNYM

Na języku włoskim uczeń wykonuje projekt w języku włoskim; szuka informacji i przygotowuje materiał w tym języku. Finalna prezentacja pracy wykonana zostaje również po włosku. Oprócz tego, poznając historię czy zwyczaje, odkrywa kulturę kraju, którego języka się uczy. Przyczynia się to do rozwoju otwartości ucznia na inne kultury i szacunku dla nich. Na lekcji historii uczeń skupia się na poznaniu historii kraju. Łączy tę wiedzę z faktami poznawczymi w trakcie szukania materiałów do projektu. Nauczyciel przedmiotu wiedza o kulturze zwróci uwagę na sztukę, architekturę i nazwiska twórców dzieł znajdujących się w Rzymie. Nauczyciel geografii, proponując podobny projekt, podkreśli położenie Rzymu, który leży na wzgórzach, oraz umożliwi uczniom poznanie geografii Włoch, ich umiejscowienia na półwyspie, podziału na regiony i różnorodności ukształtowania terenu.

### WYKORZYSTANIE TECHNOLOGII

Kolejnym etapem zajęć jest zapoznanie uczniów z narzędziami technologicznymi, które mogą zostać zastosowane w realizacji projektu. Nauczyciel proponuje uczniom programy i aplikacje, przedstawia im możliwości ich zastosowania. Uczniowie mogą oczywiście skorzystać z narzędzi zaproponowanych przez nauczyciela lub ze znanych sobie. Mają do dyspozycji strony internetowe poświęcone Rzymowi – wirtualne przewodniki po mieście, mapy, np. [googlemaps.com](https://www.google.com/maps), strony opisujące poszczególne miejsca warte odwiedzenia (w języku polskim lub włoskim – zależnie od przedmiotu, na którym realizowany jest projekt), zasoby YouTube. Programy do tworzenia prezentacji to PowerPoint, aplikacje typu [genial.ly](https://genial.ly), [canva.com](https://canva.com) lub [Google slides](https://www.google.com/slides). Uczniowie, przygotowując materiał do prezentacji, planując zadania ewaluacyjne dla kolegów z grupy, mogą skorzystać m.in. z [padlet.com](https://padlet.com), [worldwall.com](https://worldwall.com), [learningapps.com](https://learningapps.com) lub [edpuzzle.com](https://edpuzzle.com).

Następnym krokiem jest już praca w grupach projektowych. Zgodnie z ustalonymi między sobą zadaniami uczniowie poszukują informacji na temat Rzymu: miejsc wartych odwiedzenia, ich

historii, związanych z nimi ludzi. Wybierają informacje i zdjęcia, które chcieliby zawrzeć w swojej prezentacji. Ten etap pracy jest o wiele bardziej efektywny, gdy uczestnicy korzystają z zasobów internetowych i narzędzi do obróbki zdjęć. To dobry moment na zwrócenie szczególnej uwagi na kwestię praw autorskich.

Uczniowie sprawdzają możliwość noclegów w Rzymie lub w jego pobliżu oraz sposób dojazdu uczestników wycieczki z ich miejsca zamieszkania do miejsca noclegowego i samego Rzymu.

W dostępnych im źródłach zbierają informacje na temat tradycji i zwyczajów panujących w regionie Lacjum lub samym Rzymie. Szukają ciekawostek na temat kuchni regionalnej, obchodzonych świąt i anegdot związanych z Wiecznym Miastem.

Po zebraniu wszelkich danych potrzebnych do przygotowania wycieczki uczniowie opracowują jej szczegółowy harmonogram, trasę zwiedzania i plan poszczególnych dni. Te zadania wyraźnie wykraczają poza obszar jednego przedmiotu. Wymagają chociażby umiejętności matematycznych, logicznych itp.

Na podstawie wszystkich zgromadzonych materiałów uczniowie przygotowują prezentację w wybranym przez siebie programie przy użyciu dostępnych im aplikacji. Zgodnie z ustaleniami początkowymi zadaniem wykonawców projektu jest zaprezentowanie programu wycieczki po Rzymie z uwzględnieniem miejsc ważnych dla historii państwa włoskiego, ale i dla historii cywilizacji, której kolebką jest bez wątpienia Rzym. Uczniowie prezentują też miejsca, ludzi mających związek z Włochami, ale także i naszym krajem i jego historią.

Jeżeli grupa jest liczna, można zaproponować uczniom opracowanie ulotki promującej wycieczkę po Rzymie. Przygotowane ulotki zostaną zaprezentowane na [padlet.com](https://padlet.com) i klasa wybierze najlepszą jej zdaniem ulotkę na drodze głosowania za pomocą aplikacji [kahoot.com](https://kahoot.com).

## AGNIESZKA KASPRZYCKA

**CZAS NA FINAŁ**

Efektom finalnym pracy projektowej jest zaprezentowanie przez poszczególne grupy swoich prac. Uczniowie pokazują spacer po Rzymie, prezentując miejsca, do których zabraliby uczestników wycieczki; przybliżają historię i pokazują piękno odwiedzanych miejsc. Podczas lekcji języka włoskiego przedstawiają prezentację w języku włoskim. Na innych zajęciach robią to po polsku.

Na zakończenie projektu następuje ewaluacja polegająca na rozmowie z uczniami na temat atrakcyjności projektu. Uczniowie wykonują przygotowane przez poszczególne grupy zadania, np. na wordwall.com lub learningapps.com, które są sprawdzeniem wiedzy na temat zaprezentowanych miejsc, ludzi i zwyczajów. W ten sposób uczniowie rozwijają i utrwalają swoje zainteresowanie pięknem i historią odwiedzonych wirtualnie miejsc.

Podczas realizacji projektu uczniowie doskonaliły umiejętności wskazane w podstawie programowej, a szkoła realizuje wyznaczone jej cele, w tym wychowawcze, skupiające się na uwalnianiu ucznia na dobro, piękno i prawdę. Uczniowie korzystają z różnych źródeł informacji, z licznych narzędzi technologicznych (programów, aplikacji, stron internetowych). Planują pracę zespołu, rozdzielają zadania, wykazują się kreatywnością w wyszukiwaniu informacji i planowaniu czasu spędzonego w Rzymie.

**UWAGI O REALIZACJI**

Do przeprowadzenia zajęć tego typu potrzebujemy sali lekcyjnej z dostępem do Internetu. Dobrze, aby uczniowie mieli możliwość pracy z komputerem czy tabletem. Powinna to być sala pozwalająca na pracę uczniom w grupach zadaniowych.

Istotne jest, że pracując nad zaproponowanym projektem, uczniowie korzystają z technologii komunikacyjno-informacyjnych. Rozwijają przy tym swoje kompetencje społeczne, poznając i otwierając się na inne kultury, na prawdę o historii oraz na

piękno odwiedzanych miejsc historycznych i oglądanych dzieł sztuki. Planują pracę zespołu, dokonują wyborów oraz są odpowiedzialni za powierzone im zadania.

Na koniec pracy nad projektem, podczas ewaluacji, zarówno uczniowie, jak i nauczyciel, mają szansę podsumować pracę, wyciągnąć wnioski na przyszłość i zastanowić się nad samym pomysłem zajęć i nad własnym wkładem w pracę grupy.

Praca nad projektem wraz z jego ewaluacją przewidziana jest na około 10 godzin dydaktycznych. Wiele zależy od liczebności grupy i poszczególnych grup zadaniowych, jak również od tempa pracy uczniów. Część pracy uczniowie mogą wykonać w domu, pracując na przykład razem na dysku dzielnym, jeżeli chcemy skrócić czas pracy nad projektem w szkole.

Zaproponowany projekt zajęć może być realizowany w starszych klasach szkoły podstawowej lub w szkole ponadpodstawowej. Poziom trudności i zakres zadania będzie zależał od wieku i umiejętności uczniów. •

**AGNIESZKA KASPRZYCKA** – nauczyciel języka włoskiego w Liceum Ogólnokształcącym z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Władysława Jagiełły w Płocku oraz w programie matury międzynarodowej IB DP International Baccalaureate Diploma Programme. Główne zainteresowania to języki obce i ich nauczanie, wprowadzanie innowacyjnych metod nauczania opartych na technologii informacyjno-komunikacyjnej oraz projektach międzynarodowych.