

Wędrowka z Polski do Cypru przez zakamarki kultury i tradycji państw UE.



Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Scenariusz dwujęzycznych zajęć pozalekcyjnych związanych z kulturą krajów członkowskich UE. Zajęcia mają charakter blokowy, co oznacza, że powinny być realizowane w trakcie jednego spotkania.

Proponowany scenariusz może być modyfikowany w zależności od potrzeb.

CELE LEKCJI:

1. Poznanie wybranych zagadnień z obszaru kultury państw UE, ze szczególnym uwzględnieniem Cypru i Polski.
2. Podniesienie kompetencji w zakresie języka angielskiego na poziomie A1/A2.
3. Rozwinięcie umiejętności korzystania z otwartych zasobów internetowych.
4. Zrozumienie znaczenia różnorodności kulturowej w Unii Europejskiej.

METODA NAUCZANIA:

- CLIL według modelu 5C (Content, Communication, Cognition, Culture, Community) oraz metoda WebQuest,
- dyskusja,
- prezentacja,
- przekład intersemiotyczny.
- Grywalizacja, aktywności zaproponowane podczas zajęć są punktowane 0-1.

MODEL 5C:

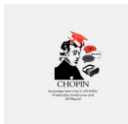
1. Content (Treść): Uczniowie zdobywają wiedzę na temat kultury i tradycji Polski i Cypru.
2. Communication (Komunikacja): Uczniowie pracują w grupach, komunikują się ze sobą podczas poszukiwań informacji oraz prezentują swoje wyniki przed klasą w dwóch językach.
3. Cognition (Poznanie): Uczniowie analizują, porównują i syntetyzują informacje znalezione w internecie, aby odpowiedzieć na zadane pytania.
4. Culture (Kultura): Uczniowie zgłębiają kulturę Polski i Cypru, ucząc się o tradycjach świętach, mitach czy tańcu.
5. Community (Społeczność): Uczniowie współpracują ze sobą, dzieląc się swoimi odkryciami i ucząc się od siebie nawzajem.

FORMY PRACY:

1. Praca w grupie
2. Praca indywidualna

POZIOM EDUKACYJNY: 4-8

CZAS REALIZACJI uwarunkowany jest od indywidualnych potrzeb nauczyciela oraz zespołu klasowego. Sugerowany czas - 3 godziny dydaktyczne



Wędrówka z Polski do Cypru przez zakamarki kultury i tradycji państw UE.



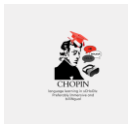
Uwaga! Około tygodnia przed planowanymi zajęciami prosimy uczniów o przyniesienie jednego charakterystycznego elementu garderoby, typowego dla państwa należącego do Unii Europejskiej (np. Hiszpania – wachlarz, Holandia – drewniaki, Francja – beret z antenką)

PRZESTRZEŃ EDUKACYJNA I MATERIAŁY POTRZEBNE DO PRZEPROWADZENIA LEKCJI: 4 stoliki z przypisanymi nazwami grup: **KOWALSCY, NOWAKOWIE, PAPADOPOULOS, GEORGIU**, 5 krzeseł, flipchart, materiały do pisania – markery, kredki, papier kolorowy, **przedmioty symbolizujące kraj należący do UE**, 2 walizki podróżne, koperty z pytaniami na temat Cypru i Polski (w formie listu) z instrukcją, ukryte - przyklejone pod blatem stołu.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

WPROWADZENIE (15 minut)

- **Losowanie biletów:** na początku lekcji uczniowie wchodzi do sali i są zachęceni do wylosowania biletu podróznego z przygotowanej walizki, mając do dyspozycji cztery różne bilety, każdy z unikalnym zestawem pytań i nazwiskiem. Na każdym bilecie podróznym znajdują: nazwisko, które określa nazwę grupy, dwa pytania przeznaczone do pracy grupowej, QR kody zapewniające dostęp do materiałów multimedialnych.
- **Pakowanie ubrań do walizki:** po wylosowaniu biletów, uczniowie składają przyniesione elementy garderoby do drugiej walizki. Ta walizka zostanie użyta podczas etapu podsumowania lekcji.
- **Zajęcie miejsc przez uczniów:** uczestnicy następnie udają się do stolika oznaczonego wylosowaną nazwą grupy.
- Zawieszenie tablicy punktowej w widocznym miejscu, zapoznanie uczniów z zasadami punktowania poszczególnych aktywności 0-1.
- **Wybór Kapitana:** na koniec tego etapu, uczniowie są proszeni o wybór Kapitana zespołu.
- **Aktywność słuchowa: wirtualne powitanie uczniów:** uczniowie zostają przywitani przez Przewodniczącą Komisji Europejskiej – Ursulę von der Leyen, prezentacja wykonana przy pomocy technologii sztucznej inteligencji.
- **Podanie uczniom celu lekcji:** *Razem odkryjemy tajemnice kultury i tradycji państw Unii Europejskiej. Wyruszymy w pasjonującą podróż, rozpoczynając od Polski, a kończąc na Cyprze. W trakcie tej podróży zgłębimy kulturę i tradycje krajów UE, ale także udoskonalimy nasze umiejętności językowe oraz nauczymy się korzystać z bogactwa Internetu. Odkryjemy razem, jak różnorodna i fascynująca jest Europa!*
- **Wysłuchanie hymnu UE:** nauczyciel zachęca uczniów do uważnego wysłuchania "*Ody do radości*" w angielskiej wersji językowej.
- **Rozdanie uczniom kartek z tekstem pieśni:** nauczyciel rozdaje uczniom kartki z tekstem hymnu, zachęcając do odśpiewania podczas emisji hymnu. N-I uczyła uczniów na postawę szacunku wobec symbolu jakim jest hymn EU. Po zakończeniu tej czynności nauczyciel prezentuje kilka kluczowych informacji na temat "*Ody do radości*": (Autor tekstu: Fryderyk Schiller, kompozytor: Ludwig van Beethoven, rok powstania utworu: 1803. **Ciekawostki:** "*Oda do radości*" to poemat autorstwa Fryderyka Schillera, napisany w listopadzie 1785 roku i opublikowany w 1786 roku. Ostateczna wersja autorska datowana jest na 1803 rok.



Wędrówka z Polski do Cypru przez zakamarki kultury i tradycji państw UE.

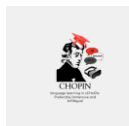


Fragmenty tego utworu stały się znane dzięki IX symfonii Ludwiga van Beethovena.)
[Link](https://www.youtube.com/watch?v=Wu4XbhSK2gM) z tekstem w j.ang. <https://www.youtube.com/watch?v=Wu4XbhSK2gM>

- **Dyskusja i refleksja nad tekstem:** nauczyciel zachęca uczniów do głębszej refleksji nad tekstem, zadając następujące pytania (do wyboru):
 - Jakie uczucie dominuje w tekście "Ody do radości"?
 - Jakie emocje wzbudza w tobie ten utwór? Czy po jego wysłuchaniu czujesz się bardziej radosny czy może smutny?
 - Dlaczego, według ciebie, w tekście radość jest porównywana do słońca?
 - Jakie przesłanie kryje się za słowami "Wszyscy ludzie będą braćmi"?

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA: (60 minut)

- **Wybór reprezentantów krajowych:** nauczyciel prosi, aby każda z 2 rodzin – polskich i cypryjskich – wytypowała jednego reprezentanta. W efekcie mamy dwóch przedstawicieli.
- **Aktywność z okularami VR i aplikacją:** wybrani reprezentanci zakładają okulary (VR). Korzystając z aplikacji o nazwie "**CHOPIN AI**", wyszukują flagę kraju, który mają reprezentować. Treść wyświetlana przez okulary VR jest jednocześnie prezentowana na ścianie, aby wszyscy uczestnicy mogli obserwować postępy reprezentantów. Po odnalezieniu odpowiedniej flagi, reprezentanci wybierają pytanie związane z danym krajem i na nie odpowiadają przy współpracy całej drużyny krajowej. Za prawidłową odpowiedź każda z drużyn danego kraju zdobywa 1 punkt, zapisywany w tabeli umieszczonej w widocznym miejscu w klasie. Reprezentanci wracają do swoich Rodzin.
- **Czytanie listu z instrukcją:** po zakończeniu aktywności z okularami VR, nauczyciel prosi uczniów o zajrzenie pod blat stołu, odklejenie spod blatu listu z instrukcją, prosi grupy o jego ciche przeczytanie.



**Wędrówka z Polski do Cypru
przez zakamarki kultury i
tradycji państw UE.**



Treść listu:

Miejscowość, data.

Droga Rodzino Kowalskich!

Mam dla Was wyjątkowe zadanie, które przeniesie Was w fascynującą podróż przez zakamarki kultury dwóch niesamowitych krajów: Polski i Cypru. Czy wiecie, jak wiele tajemnic kryje się w historii, kulturze i tradycjach tych miejsc? Chciałbym, abyście razem ze mną odkryli te sekrety!

Oto Wasze zadanie:

Zapoznajcie się z pytaniami dotyczącymi tych dwóch krajów, które są umieszczone na bilecie podróży. Zadanie dla waszej rodziny polega na tym, żeby poszukać na nie odpowiedzi, korzystając z otwartych zasobów internetowych.

Starajcie się być kreatywnymi w swoich odpowiedziach! Stwórzcie krótką prezentację, może z dodatkowym rysunkiem, podcast, plakat, wiersz czy opowiadanie na podstawie tego, czego się dowiedzieliście. Pamiętajcie, aby włączyć informacje w obu językach – ojczystym i angielskim. Po zebraniu informacji, przedstawcie swoje wyniki innym Rodzinom – ustalcie, w jaki sposób zostaną one zaprezentowane.

Czas przewidziany na pracę to 30 – 60 minut.

Kilka wskazówek:

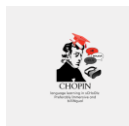
- *Ważne jest Wasze zaangażowanie i chęć poznania nowych rzeczy.*
- *Jeśli napotkacie trudności, poproście o pomoc nauczyciela lub kolegów.*
- *Cieszcie się grupowym procesem odkrywania i poznawania nowych kultur!*
- *Gdy już skończycie, podzielcie się swoimi odkryciami z nami.*

Czekam z niecierpliwością na Wasze odpowiedzi i pomysły!

Powodzenia i dobrej zabawy!

*Z serdecznymi pozdrowieniami,
[Twój Nauczyciel]*

- **Pytanie o zrozumienie przez uczniów instrukcji:** przed przystąpieniem uczniów do pracy – nauczyciel pyta, czy list – instrukcja jest przez wszystkich zrozumiała?



**Wędrówka z Polski do Cypru
przez zakamarki kultury i
tradycji państw UE.**



BILETY:

1. KOWALSCY

- Co to jest epopeja narodowa i dlaczego "Pan Tadeusz" Adama Mickiewicza jest nazywany polską epopeją narodową?
- Co łączy Cypr z mitologiczną boginią miłości - Afrodytą? Znajdź miejsce na Cyprze, które jest ściśle związane z jej narodzinami i opisz krótko jego znaczenie w kulturze i tradycji Cypru.

2. NOWAKOWIE

- Jak się nazywa polskie święto obchodzone 3 Maja i dlaczego jest ono ważne?
- Opisz tradycyjny cypryjski taniec "sirtaki". Jakie są jego charakterystyczne ruchy?

BILET

3. PAPADOPOULOS

- Kim był Ignacy Łukasiewicz, jakie jest jego miejsce w historii światowego przemysłu naftowego? Najwybitniejsze osiągnięcia to...
- Jakie są trzy najważniejsze zabytki historyczne na Cyprze i jakie historie kryją się za nimi?

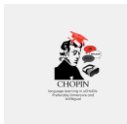
4. GEORGIOU

BILET

- Jakie są oficjalne barwy Polski i jakie mają znaczenie w historii i kulturze kraju? W jakich ważnych symbolach narodowych i wydarzeniach te barwy są najbardziej widoczne?
- Cypr jest znany z wielu tradycyjnych potraw, które odzwierciedlają bogatą kulturę wyspy. Jednym z najbardziej charakterystycznych dań jest "halloumi". Jakie są główne składniki halloumi, jak jest przygotowywane i w jakich innych potrawach lub formach można je spotkać na Cyprze?

PREZENTACJE (30 minut)

- **Losowanie z walizki elementów garderoby:** nauczyciel przygotowuje walizkę z elementami garderoby, która została uzupełniona przez uczniów na początku lekcji, kiedy wchodzili do klasy. Prosi uczniów, aby wokół walizki utworzyli koło. **Losowanie:** każdy uczeń ma za zadanie włożyć rękę do walizki i wylosować jeden element garderoby, po wylosowaniu elementu, uczeń prezentuje go (PODAJE TYLKO NAZWĘ RZECZY), nauczyciel prosi, aby uczniowie stanęli w rodzinnych kręgach.
- **Analiza wylosowanych elementów:** nauczyciel prosi Rodziny o przypisanie wylosowanego elementu do odpowiedniego państwa członkowskiego UE, tej wiedzy na razie nie ujawniają.
- **Zaproszenie do tańców w kręgu: polonez i zeibekiko – aktywność (5 minut):** nauczyciel odtwarza muzykę najpierw poloneza: muzyka Wojciecha Kilara do filmu *Pan Tadeusz* Andrzeja Wajdy <https://www.youtube.com/watch?v=rlGMrh43Nhk> oraz opis tańca [krok podstawowy poloneza z transkrypcją w języku angielskim](#), potem – **zeibekiko** pt: *S'Anazito Sti Saloniki Dimitrisa Mitropanosa*, greckiego piosenkarza: <https://youtu.be/lart0AWto9U>. BN-I prezentuje kroki oraz prosi uczniów o naśladowanie. W trakcie podaje krótkie informacje o tańcach. ***Polonez:** tradycyjny polski taniec narodowy o uroczystym charakterze. Wywodzi się z tańców dworskich XVI wieku i jest tańczony w umiarkowanym tempie w parze. Charakteryzuje się majestatycznymi krokami, marszowym rytmem i podniosłym nastrojem. Stał się popularny w*



Wędrówka z Polski do Cypru przez zakamarki kultury i tradycji państw UE.



wielu krajach Europy w XVII i XVIII wieku, a w Polsce jest często kojarzony z ceremoniami maturalnymi i innymi ważnymi uroczystościami. **Zeibekiko**: "taniec orła", to tradycyjny taniec solowy pochodzący z regionu Egejskiego w Grecji, ale jest również popularny na Cyprze. Charakteryzuje się wolnym tempem, **improwizowanymi** krokami – nie ma ustalonych kroków. Tancerz często opada na kolana, wykonuje obroty i inne skomplikowane figury, podczas gdy otaczający go ludzie tworzą krąg, klaskając w dłonie i zachęcając do tańca. Mimo że tradycyjnie jest to taniec męski, z czasem stał się popularny również wśród kobiet. Po tańcu uczniowie wracają do swoich stolików.

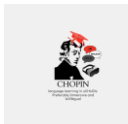
- **Europa w Stylu: Modowy Maraton Kapitanów**: każda z Rodzin ma za zadanie ubrać swojego kapitana w elementy garderoby, które wcześniej wylosowali. Celem jest stworzenie oryginalnej i kreatywnej stylizacji. Na wykonanie tego zadania grupy mają 5 minut. W stworzonej stylizacji Kapitan, omawia następnie pracę swojej grupy. Każdy z Kapitanów prezentuje się na forum. Czas przewidziany na prezentację – ok. 5 – 6 minut na grupę. Po prezentacji nauczyciel może przyznać każdej grupie do 2 punktów – 1 za kreatywną stylizację, 1 za prezentację.
- **Pytania do stylizacji**: nauczyciel może zadać uczniom pytanie: jakie były wasze inspiracje przy tworzeniu tej stylizacji? Jakie były największe wyzwania przy jej tworzeniu i jak sobie z nimi poradziście?
- **Podsumowanie aktywności**: po każdej prezentacji jest czas na krótką dyskusję i zadawanie pytań przez uczniów i nauczyciela czy omówienie zadania tylko przez nauczyciela.

KULTURALNA EUROPA – PRACA Z APLIKACJĄ VR (10 minut)

- **Przekazanie elementów garderoby**: Kapitan każdej grupy wręcza wylosowane elementy garderoby osobom, które je wybrały. Następnie grupy identyfikują i podają nazwy państw, które reprezentują te elementy garderoby.
- **Interakcja z aplikacją VR "CHOPIN AI"**: Każda z grup wybiera ochotnika, który będzie pracować z aplikacją VR "NAZWA". Ochotnik zakłada okulary VR i rozpoczyna quiz dotyczący wylosowanych elementów garderoby z określonych państw wskazanych przez grupę przeciwną. Chociaż to ochotnik odpowiada na pytania w aplikacji, cała grupa współpracuje, aby znaleźć odpowiedzi. Za każdą poprawną odpowiedź, grupa zdobywa 1 punkt, który dopisywany jest na tablicy punktowej. Po prezentacji, uczniowie wracają do rodzin.
- **Podsumowanie aktywności**: Nauczyciel krótko podsumowuje wykonanie zadania, pytając o wrażenia uczniów pracujących z aplikacją.

PODSUMOWANIE (15 minut)

- **Lustrzane spojrzenie na siebie w Europie – zliczenie punktów**: po zakończeniu głównych aktywności lekcji, nauczyciel zlicza punkty na tablicy oraz prosi uczniów, aby zastanowili się nad swoim zaangażowaniem, współpracą w grupie oraz zdobytą wiedzą.
- **Rozdanie kart samooceny**: każdy uczeń otrzymuje kartę samooceny z następującymi stwierdzeniami: *czułem/am się pewnie podczas wykonywania zadań, aktywnie współpracowałem/am z moją grupą, udało mi się zdobyć nową wiedzę o państwach członkowskich UE, najbardziej podobało mi się...* Uczniowie mają za zadanie ocenić każde



Wędrówka z Polski do Cypru przez zakamarki kultury i tradycji państw UE.



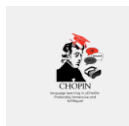
stwierdzenie w skali od 1 do 5, gdzie 1 oznacza "zupełnie się nie zgadzam", a 5 "zupełnie się zgadzam".

- **Dyskusja:** nauczyciel zachęca uczniów do podzielenia się swoimi refleksjami z partnerem obok. Mogą omówić, co poszło dobrze, co było wyzwaniem i jakie są ich wnioski po lekcji.
- Jeśli czas pozwoli, można przeprowadzić krótką dyskusję klasową, podczas której kilku uczniów dzieli się swoimi przemyśleniami.
- **Podsumowanie aktywności i zakończenie:** nauczyciel podkreśla wartość refleksji i samooceny w procesie uczenia się. Zachęcamy uczniów do regularnego przemyślenia tego, co robili na lekcji i jak mogą się poprawić w przyszłości. Następnie, nauczyciel podsumowuje lekcję, omawiając znaczenie różnorodności kulturowej w Unii Europejskiej.

UWAGI O REALIZACJI

Ważne jest, aby uczniowie korzystali z wiarygodnych źródeł informacji podczas przeszukiwania Internetu.

Nauczyciel powinien zachęcać uczniów do komunikacji w języku angielskim podczas całej lekcji, aby rozwijać ich umiejętności językowe na poziomie A1/A2



MATERIAŁY DODATKOWE

Pytania i kody QR na bilety

Do zrobienia:

- 4 Listy z 4 nazwiskami rodzin
- 20 ciekawych biletów po 4 z nazwiskami grup, linkami do pytań i pytaniami
- Przyklejenie listów pod blaty stołów
- 4 nazwy grup na każdy stolik – 4 sztuki, 20 krzeseł
- Karty samooceny
- Tekst Ody do radości w języku angielskim. Sprawdzić czy zgadza się z tekstem transkrypcji na filmiku
- Przygotować: markery flipchart, taśmę klejącą, nożyczki, 4 koperty, sprzęt multimedialny, kredki, klej, papier kolorowy gumkę do ścierania etc.
- A2 kolorowy bristol a ewentualne plakaty, miejsce na działania w kole i prezentację kapitanów

Do wykorzystania zamiast ubrań ☺

1. Nauczyciel wyciąga kolejną "tajemniczą walizkę", w której znajdują się różne przedmioty reprezentujące kultury państw UE. Kapitanowie losują jeden przedmiot umieszczony w Jen wnętrzu. Zespół ustala, które państwo UE symbolizuje wylosowaną rzecz. Czas pracy grupy – ok. 2 minuty. Za prawidłową odpowiedź uczniowie otrzymują 1 p. który jest zapisywany przez nauczyciela w zbiorczej tabeli.
2. Przykładowe przedmioty ukryte w walizkach, mogą nawiązywać do pytań ukrytych w aplikacji VR. Pytania do dopracowania. Ile tych pytań.
3. 1. Francja: butelka perfum.
4. 2. Włochy: Makaron spaghetti lub miniatura Wieży Krzywej w Pizie
5. 3. Hiszpania: Kastaniety lub miniatura byka.
6. 4. Niemcy: Resorak Mercedes
7. 5. Polska: Miniatura Syrenki warszawskiej.
8. 6. Grecja: Replika starożytnej greckiej wazy
9. 7. Portugalia: Miniatura Wieży Belem lub korkowa podkładka
10. 8. Holandia: Drewniane chodaki lub miniatura wiatraka
11. 9. Belgia: opakowanie po frytkach
12. 10. Irlandia: Czterolistna koniczyna lub harfa
13. 11. Szwecja: spódnica w kratę
14. 12. Dania: klocki LEGO
15. 13. Austria: płyta z walcami J. Straussa
16. 14. Węgry: Papryka w proszku
17. 15. Finlandia: Miniatura kościoła w skalnym kościele Temppeliaukio lub fińska sauna
18. 16. Cypr: Replika starożytnej greckiej wazy lub miniatura Afrodyty
19. 17. Bułgaria: Różana woda w małej butelce.
20. 18. Czechy: Krecik
21. 19. Rumunia: zęby Drakuli
22. 20. Łotwa: Bursztynowy naszyjnik lub miniatura Pomnika Wolności w Rydze