

How Come That...?

Innowacyjny projekt pedagogiczny łączący legendy z różnych kultur europejskich z nauką. Uczniowie poznają dziedzictwo kulturowe, rozwijają umiejętności językowe i artystyczne, a także odkrywają naukowe wyjaśnienia zjawisk opisanych w legendach. To fascynująca podróż od mitu do wiedzy, która angażuje dzieci w aktywne uczenie się przez współpracę międzynarodową.

Cele edukacyjne projektu



Kompetencje językowe

Uczniowie rozpoznają cechy legendy, czytają teksty w języku angielskim i rozwijają umiejętność rozumienia tekstów z różnych kultur.



Ekspresja artystyczna

Dzieci przekształcają literackie obrazy w formy wizualne, tworząc ilustracje i przestrzenne reprezentacje legend.



Myślenie naukowe

Uczniowie weryfikują informacje, szukają naukowych wyjaśnień zjawisk i rozwijają kompetencje cyfrowe.



Świadomość kulturowa

Porównują legendy z różnych krajów, identyfikują podobieństwa i różnice, budują międzynarodowe przyjaźnie.

Struktura czasowa projektu

Sierpień - Wrzesień

Tworzenie grupy partnerskiej, prezentacje uczniów, informowanie społeczności szkolnej, urządzenie kącików eTwinning.

1

2

Październik - Maj

Główna faza projektu: poszukiwanie legend, tłumaczenie, tworzenie ilustracji, odkrywanie naukowych wyjaśnień. Każda klasa przygotowuje 4-5 legend.

Czerwiec

Ewaluacja projektu i prezentacja wyników dla rodziców oraz społeczności szkolnej.

3

Proces pracy z legendą



Poszukiwanie

Uczniowie szukają legend z własnego kraju wyjaśniających zjawiska naturalne obserwowane w codziennym życiu.



Tłumaczenie

Legendy są tłumaczone na prosty język angielski i umieszczane na platformie TwinSpace dla szkół partnerskich.



Analiza

Dzieci wraz z nauczycielami studiują legendę od partnerów i wyobrażają sobie opisaną w niej sytuację.



Tworzenie

Uczniowie tworzą dzieła artystyczne przedstawiające legendę: ilustracje lub obiekty 3D.



Weryfikacja

Odkrywanie naukowego wyjaśnienia zjawiska i dokumentowanie w "Nature Phenomena Story & Factbook".

Metody pracy artystycznej

Ilustracje 2D

Uczniowie tworzą booklet z ilustracjami do różnych fragmentów legendy. Każda grupa przedstawia kluczowy moment opowieści.

Produkt końcowy: Ilustracje są przekształcane w książkę online i umieszczane na TwinSpace.

Obiekty przestrzenne

Dzieci konstruują trójwymiarowe reprezentacje najważniejszego aspektu legendy, używając różnych materiałów plastycznych.

Produkt końcowy: Prace 3D są fotografowane i dokumentowane na platformie projektowej.

Kompetencje kluczowe rozwijane w projekcie



Komunikacja językowa

Doskonalenie języka angielskiego przez czytanie legend, komunikację z zagranicznymi partnerami oraz przekład własnych tekstów. Uczniowie uczą się wyrażać myśli w obcym języku i rozumieć teksty kulturowe.



Kreatywność

Przekształcanie idei literackich w formy wizualne, wybór technik artystycznych, projektowanie kompozycji. Uczniowie uczą się wyrażać interpretację tekstu poprzez sztukę.



Kompetencje cyfrowe

Wykorzystanie TwinSpace, tworzenie książek online, wyszukiwanie informacji naukowych w internecie i weryfikacja źródeł. Rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia w środowisku cyfrowym.



Współpraca

Praca w grupach międzynarodowych, dzielenie się zadaniami, budowanie międzykulturowych relacji. Rozwijanie umiejętności społecznych i empatii kulturowej.

Przykładowe tematy legend



Dlaczego morze jest słone?

Legendy wyjaśniające pochodzenie słoności mórz i oceanów z różnych kultur europejskich.



Skąd się biorą burze?

Opowieści o bogach i zjawiskach atmosferycznych, które tłumaczą pochodzenie grzmotów i błyskawic.



Jak powstały góry?

Mity o powstaniu krajobrazów naturalnych: gór, jezior, pustyń i innych formacji geograficznych.



Dlaczego Księżyc zmienia kształt?

Legendy tłumaczące cykle księżycowe i zjawiska astronomiczne widoczne gołym okiem.

Oczekiwane rezultaty projektu

4-5

Legend od każdej klasy

Minimum cztery legendy przygotowane przez uczniów z każdej szkoły partnerskiej

3+

Kraje uczestniczące

Co najmniej trzy różne kultury europejskie reprezentowane w projekcie

100%

Ilustracji naukowych

Każda legenda uzupełniona wyjaśnieniem naukowym zjawiska

Dodatkowo powstają gry edukacyjne, quizy i zagadki przygotowane przez nauczycieli, które towarzyszą projektowi przez cały rok szkolny. Każda klasa tworzy kącik eTwinning prezentujący rezultaty pracy całej społeczności szkolnej.

Korzyści dla uczniów

Wiedza kulturowa

- Poznanie legend z różnych krajów Europy
- Zrozumienie różnorodności kulturowej
- Identyfikacja uniwersalnych motywów

Umiejętności analityczne

- Porównywanie i zestawianie idei
- Rozróżnianie mitu od nauki
- Weryfikacja informacji online

Rozwój społeczny

- Międzynarodowe przyjaźnie
- Zwiększona świadomość kulturowa
- Umiejętności komunikacji

Długofalowe efekty

Projekt rozwija u dzieci ciekawość poznawczą, umiejętność łączenia różnych dziedzin wiedzy oraz otwartość na inne kultury. Te kompetencje służą uczniom przez całe życie.

Realizacja w praktyce szkolnej

01

Przygotowanie zespołu

Nauczyciel nawiązuje kontakt z partnerami zagranicznymi, przedstawia projekt dyrekcji i rodzicom.

02

Integracja z programem

Projekt łączy język polski, język angielski, przyrodę, plastykę i informatykę - realizacja podstawy programowej.

03

Organizacja pracy

Uczniowie pracują w grupach, dzielą się zadaniami, prowadzą dokumentację w zeszycie projektowym.

04

Prezentacja rezultatów

Organizacja spotkania podsumowującego z rodzicami, wystawa prac, pokaz multimedialny osiągnięć.

"How Come That...?" to projekt, który pokazuje, że uczenie się może być fascynującą przygodą łączącą przeszłość z teraźniejszością, mit z nauką, a dzieci z różnych krajów w jedną wspólnotę odkrywców."

Projekt powstał jako efekt uczestnictwa w kursie językowo-kulturowym "Irish Culture and the English Language" w Galway w Irlandii. Łączy elementy edukacji językowej, kulturowej i naukowej.

Autorka: Anna Milerska