

ENGLISH | ITALIANO | NEDERLANDS | NORSK | **POLSKI**



MATERIAŁ DYDAKTYCZNY DLA:

nauczycieli języka,
trenerów kompetencji międzykulturowych

DO WYKORZYSTANIA W PRACY:

z imigrantami, studentami na wymianie, osobami
uczącymi się języka, itp.

GOTOWE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE, ŁATWE W UŻYCIU!

Spis treści

O PROJEKCIE

I. PRZEWODNIK DLA NAUCZYCIELA

Wprowadzenie
Co będzie potrzebne
Przygotowanie
Zasady gry

II. MATERIAŁY DO WYDRUKOWANIA

Etykieta na pudełko
Pudełko do samodzielnego wykonania
Karty podpowiedzi
Certyfikaty dla uczestników

III. KARTY ZADAŃ

SURVIVAL POLISH
POLSKIE SŁODYCZE (A2)
PRZYIMKI (B1)

IV. KLUCZ ODPOWIEDZI

SURVIVAL POLISH
POLSKIE SŁODYCZE (A2)
PRZYIMKI (B1)

WARUNKI KORZYSTANIA Z PUBLIKACJI



0 projekcie

Niniejszy materiał edukacyjny został opracowany w ramach projektu Erasmus+ Partnerstwa strategiczne pt. **Language and Culture Escape Box**.

Projekt był realizowany w latach 2020-2022 przez cztery organizacje partnerskie:

Fundację Graceland, Polska

Aftenskolen i Kristiansand, Norwegia

TopTaal NT2-experts, Holandia

Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti 2 Bari, Włochy

Celem projektu było wyposażenie nauczycieli języka i kompetencji międzykulturowych w nowe narzędzia dydaktyczne, promujące lokalny język i kulturę. Znajomość języka i kultury danego kraju stanowi niezbędny element integracji i udanego wejścia imigrantów na rynek pracy, partnerzy projektu poszukiwali więc nowych, innowacyjnych i kreatywnych sposobów na to, aby nauka języka była ciekawsza i skuteczniejsza. W rezultacie opracowaliśmy **Language and Culture Escape Box**, którym można się posłużyć w nauczaniu niderlandzkiego, norweskiego, polskiego i włoskiego jako języka obcego. Opracowane narzędzie można także stosować do promowania lokalnej kultury, religii czy tradycji. Karty zadań w języku angielskim można wykorzystać, prowadząc w grupach wielokulturowych zajęcia kształcące kompetencje międzynarodowe.

Odbiorcami projektu są uczniowie i nauczyciele w szkołach językowych, ośrodkach wielokulturowych, a także instytucje i organizacje pracujące z migrantami.

Opracowane materiały są dostępne na otwartej licencji Creative Commons; można je powielać, drukować i tłumaczyć. Można je także łatwo dostosowywać do innych języków, tematów, grup docelowych i sektorów szkolnictwa.

Wprowadzenie

Gra edukacyjna **Language and Culture Escape Box** została opracowana w pięciu językach: angielskim, niderlandzkim, norweskim, polskim i włoskim.

Pakiet w języku polskim zawiera zestawy zadań na poziomie A0, A2 i B1. Pakiet „Survival Polish” można wykorzystać również podczas wprowadzających kursów języka polskiego dla osób, które przyjechały do Polski na krótki pobyt.

Zadania mogą być rozwiązywane w grupach wieloosobowych, w parach albo indywidualnie. Zachęcamy jednak do tworzenia zespołów 3-4 osobowych. W ten sposób, oprócz nauki języka, uczniowie rozwijają umiejętności pracy zespołowej, komunikacji i inne kompetencje społeczne.

Do gry będą też potrzebne pudełka z pokrywką oraz kłódki na szyfr. W dalszej części przewodnika znajdziesz szczegółowe informacje, w jaki sposób samodzielnie je przygotować.

Gra została zaprojektowana z myślą o środowisku. Zachęcamy do wykorzystania materiałów z recyklingu: przydadzą się stare pudełka i jednostronnie zadrukowane kartki papieru. Kłódki możesz wykorzystać wielokrotnie, możesz też zastąpić je kolorowymi wstążkami, spinaczami, klipsami, agrałkami, gumkami i innymi materiałami biurowymi. Kart pracy nie trzeba drukować - możesz udostępnić je na dysku albo przestać swoim uczniom mailem lub SMS-em!

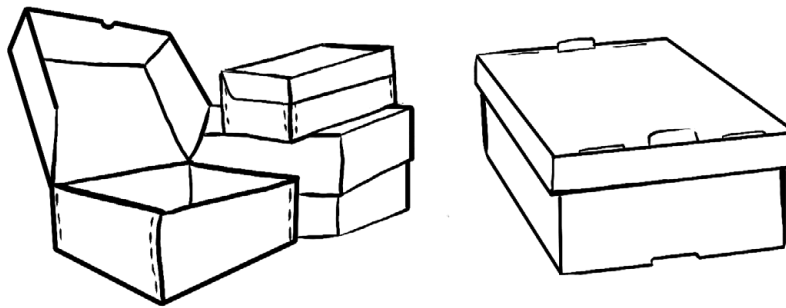
Przewodnik składa się z czterech części. W pierwszej znajdziesz instrukcje i zasady gry, w kolejnej materiały do wydrukowania: certyfikaty, karty pomocy i naklejkę na pudełko. Na trzecią część składają się trzy zestawy zadań do nauki języka i rozwijania kompetencji międzykulturowych, a w części czwartej znajdziesz klucz odpowiedzi do zadań.

Życzymy dobrej zabawy!

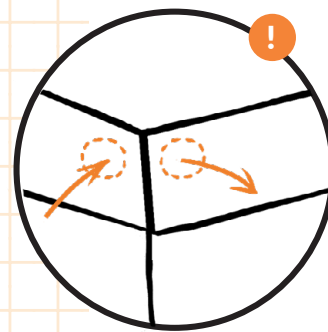
Będiesz potrzebować:

1 PUDEŁKA

Potrzebne będą zamykane pudełka. Zachęcamy do wykorzystania pudełek z kartonu, takich, jakich używa się do pakowania przesyłek pocztowych. Wystarczy w nich zrobić dziurki na kłódkę. Możesz też użyć pudełek po butach lub jakichkolwiek innych, które masz pod ręką. W dalszej części przewodnika znajdziesz etykietę "Language and Culture Escape Box", którą możesz nakleić na pudełko. Wydrukuj ją na papierze samoprzylepnym.



Tutaj zrób dziurkę na kłódkę. Upewnij się, że przechodzi zarówno przez pokrywkę jak i przez ściany boczne. Możesz zrobić dziurki w każdym rogu pudełka.



! PODPOWIEDŹ

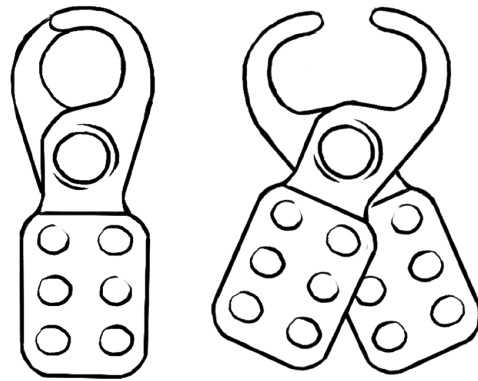
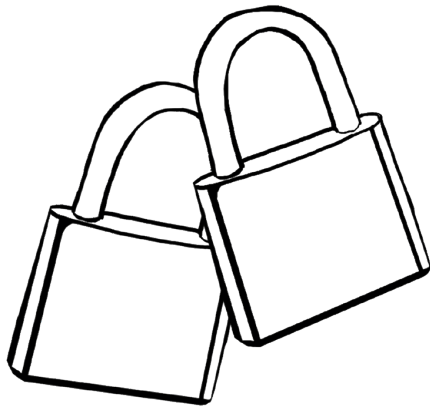
Aby gra była bardziej atrakcyjna, posegreguj zadania według tematów lub stopni trudności, a każde z ćwiczeń zamknij w osobnym pudełku. Możesz wykorzystać dostępne w sklepach papierniczych zestawy pudełek prezentowych.

! PODPOWIEDŹ

Jeżeli nie masz żadnych zbędnych pudełek i nie chcesz ich kupować, możesz skorzystać z naszego szablonu na mini-pudełko, który znajduje się w dalszej części przewodnika, albo zrobić je w technice origami (poszukaj tutorialu na YouTube) i do środka włożyć kluczyk do szuflady albo szafki w sali lekcyjnej, gdzie schowasz certyfikaty, słodycze albo inne nagrody dla uczniów.

2 KŁÓDKI

Każdy zestaw zadań jest przygotowany na 4 kłódki zamykane na kod 4-cyfrowy. Jeżeli nie możesz kupić kłódek w różnych kolorach, możesz je oznaczyć naklejkami, lakierem do paznokci albo niezmywalnym pisakiem.



Kłódki możesz założyć bezpośrednio na pudełko (do jednej albo kilku dziurek) albo użyć dodatkowej blokady klamrowej.

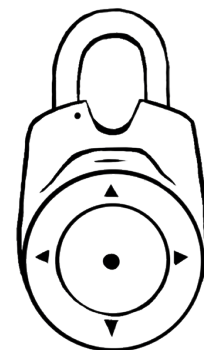
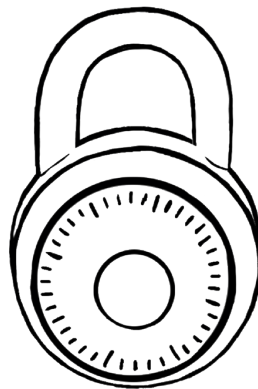
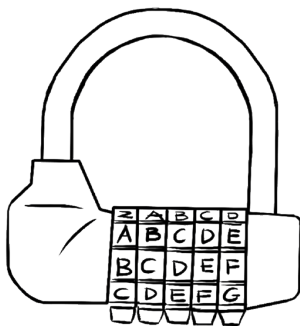
Zamiast kłódek możesz użyć kolorowych wstążek. Musisz wtedy dopilnować, żeby uczniowie rozwiąali je dopiero po podaniu nauczycielowi poprawnego kodu.

**UWAGA**

Musisz mieć tyle kłódek i pudełek, ile zespołów planujesz utworzyć. Dla trzech zespołów będą potrzebne 3 pudełka (3x1) i 12 kłódek (3x4).

Zrób to sam!

Do przygotowania własnych zestawów zadań możesz wykorzystać schemat na kłódki 4-cyfrowe, albo zastosować innego rodzaju kłódki. Świetnie sprawdzają się kłódki na szyfr literowy, cyfrowy zamek tarczowy albo kłódki na kombinację ruchów góra-dół. Możesz też użyć „zwykłej” kłódki na kluczyk.



! PODPOWIEDŹ

W pierwszej kolejności zaopatrzyć się w kłódki i do nich dopasować sposób rozwiązywania zadania. Na rynku są dostępne różne rodzaje kłódek, ale czyha też wiele niespodzianek. W ostatnim momencie może okazać się, że nie kupisz kłódek w kolorze zielonym albo takich, które są zamykane na 6-cyfrowy kod. Z kolei kłódki na 8 lub 10 przycisków są tak naprawdę na kod 4-cyfrowy i to narzucony z góry przez producenta i nie możesz go samodzielnie ustawić. Może też się okazać, że kłódka, którą sobie wymyśliła/eś jest dostępna w sprzedaży, ale kosztuje fortunę. Najbardziej popularne kłódki to takie, które są zamykane na kluczyk albo na kod 3- i 4-cyfrowy.

Przygotowanie

- 1 Zdecyduj, ile zespołów chcesz utworzyć.
- 2 Przygotuj odpowiednią liczbę pudełek i kłódek.
- 3 Wydrukuj karty zadań dla każdego zespołu. Możesz powkładać je do kopert albo do koszulek.
- 4 Możesz ułożyć swoje własne plany zajęć na podstawie podanych przykładów.
- 5 Wydrukuj karty podpowiedzi. Zdecyduj, ile kart chcesz udostępnić każdemu zespołowi.
- 6 Ustaw szyfr do każdej kłódki. Upewnij się, że dobrze działają.
- 7 Zdecyduj, co będzie nagrodą. Mogą to być certyfikaty, drobne gadżety, cukierki i co tylko przyjdzie ci do głowy. Certyfikaty mogą być zespołowe albo indywidualne. Wydrukuj je i podpisz przed rozpoczęciem zabawy, a następnie włóż do pudełek. Dla zespołu, który pierwszy rozwiąże wszystkie zagadki i otworzy pudełko, możesz przygotować dodatkową nagrodę.
- 8 Przygotuj dodatkowe zadania albo jakieś inne ciche zajęcia (np. czytanie, rebusy, krzyżówki, układanki) dla uczniów, którzy skończą jako pierwsi, żeby nie przeszkadzali innym.

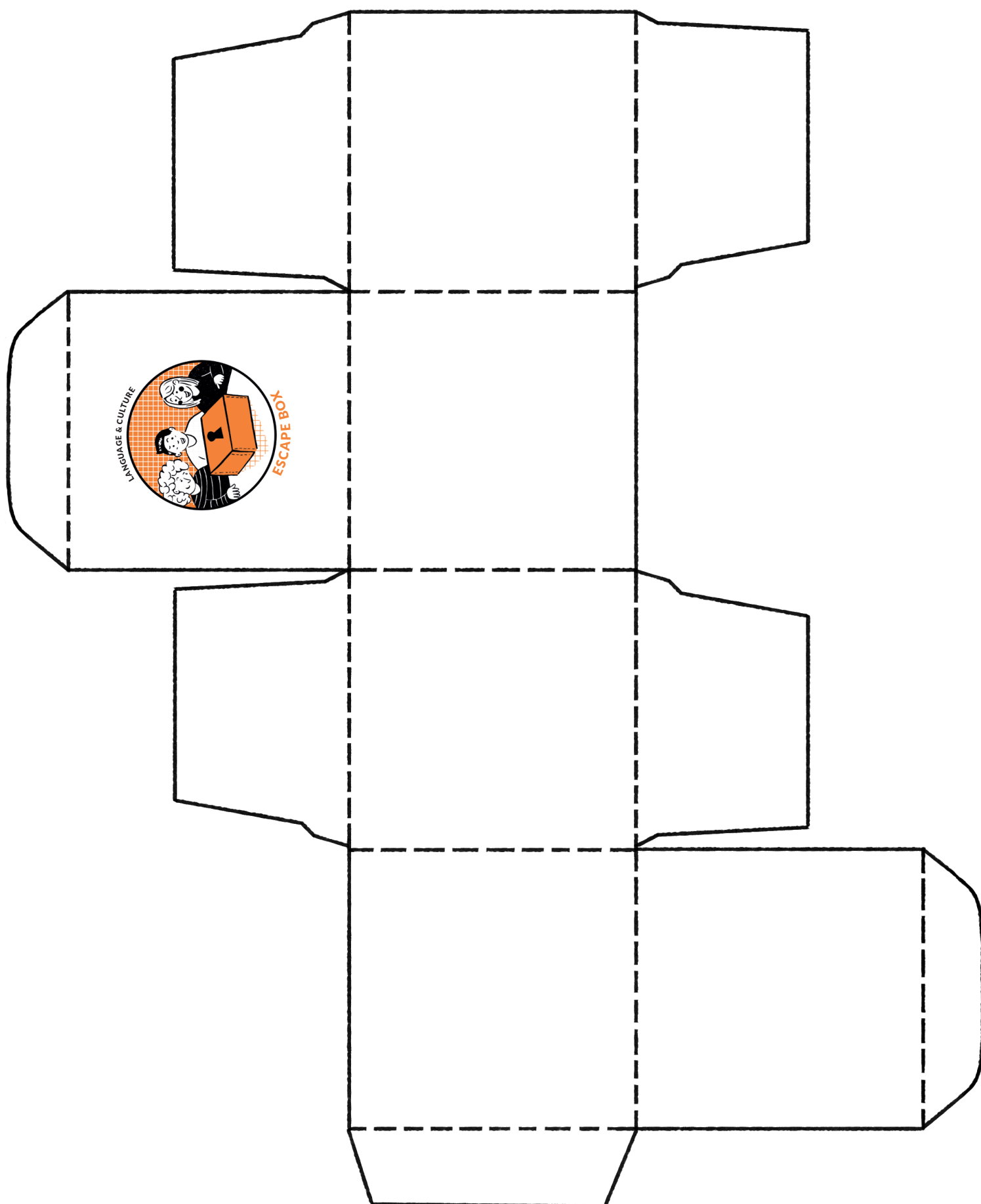
Zasady gry

- 1 Podziel uczniów na zespoły. Wyłumacz uczniom zasady gry, w tym zasady wykorzystania kart odpowiedzi.
- 2 Powiedz uczniom, ile mają czasu na wykonanie wszystkich zadań.
- 3 Uczniowie nie mogą zadawać nauczycielowi pytań, chyba że mają w ręku kartę odpowiedzi. Jedną kartę odpowiedzi można wykorzystać tylko raz.
- 4 Uczniowie powinni pracować w zespołach, aby rozwijać swoje umiejętności komunikacyjne i społeczne.
- 5 Zdecyduj i poinformuj uczniów, czy w czasie rozwiązywania zadań mogą korzystać z Internetu. Będzie to zależało od poziomu znajomości języka i składu grupy.
- 6 Zdecyduj, czy nagroda ma być niespodzianką, czy chcesz uczniom powiedzieć, co jest w pudełkach.
- 7 Przypomnij, że praca powinna przebiegać w ciszy, żeby pozostałe grupy nie słyszały odpowiedzi.
- 8 Zarezerwuj czas na podsumowanie. Zapytaj uczniów o ich wrażenia i opinie. Może odpowiedzą Ci, w jaki sposób ulepszyć kolejne zadania.

! PODPOWIEDŹ

Nie musisz drukować tych instrukcji, ale upewnij się, że masz do nich dostęp w komputerze lub w telefonie i możesz do nich sięgnąć w każdej chwili.





Karty podpowiedzi

Wydrukuj tyle kart, ile grup zamierzasz utworzyć. Zdecyduj, ile kart podpowiedzi przydzielisz każdej grupie.



PODPOWIEDŹ

PODPOWIEDŹ

PODPOWIEDŹ

PODPOWIEDŹ

PODPOWIEDŹ

CERTYFIKAT UZNANIA

otrzymuje

za rozwiązanie zadań językowo-kulturowych
i otwarcie wszystkich zamków.

Gratulacje!

Ucz się przy każdej okazji. Powodzenia.

Data

Podpis

Language and Culture Escape Box został opracowany
w ramach projektu Erasmus+.



Warunki korzystania z przewodnika

Niniejsza publikacja powstała w ramach projektu pt. **Language and Culture Escape Box**, finansowanego przez Komisję Europejską.

Projekt nr: 2020-1-PL01-KA204-082271

Autorki

Vittoria Biallo, Fausta Casanova, Monique Deenik, Indrawati Gunawan, Daphne van der Knaap, Dominika Janik-Hornik, Clare Jortveit, Weronika Kocela, Renata Lipczak, Carmela Minenna, Pauline Pichard, Katarzyna Ploch, Monica Tricarico, Carla Angela Vinella.

Projekt okładki, skład i przygotowanie do druku

Karolina Brzuszek

Katowice (PL) | Altamura - BA (IT) | Kristiansand (NO) | Amsterdam (NL) 2022

PUBLIKACJA BEZPŁATNA



Materiał wykorzystuje licencję Creative Commons Uznane autorstwa-Użycie niekomercyjne 4.0



Uznane autorstwa. Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne pod warunkiem, że zostanie przywołane nazwisko autora pierwotnego



Użycie niekomercyjne. Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne jedynie do celów niekomercyjnych.



Erasmus+

Publikacja sfinansowana z funduszy Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+

Publikacja została zrealizowana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.