REZULTAT POWSTAŁ W RAMACH PROJEKTU ERASMUS+ PRZYSZŁOŚĆ W RĘKACH DZIECI

The European Commission is not responsible for any uploaded or submitted content. Such content expresses the views of its author(s) only.

**Scenariusz warsztatów: „Hotel dla zapylaczy”**

Warsztaty w ramach projektu Erasmus+ „Przyszłość w rękach dzieci” podczas mobilności C2/C3 przeprowadzonej zdalnie w szkołach partnerskich IC Perri Pitagora w Lamezia Terme i w Zespole Szkół nr 49 w Warszawie; 24 maj 2022 r.

**Nauczyciele:**

**zespół włoski zespół polski**

Cuda Vincenza Oriana Joanna Chiluta

Bevilacqua Silvia Beata Furga

Costanzo Giovanna Anna Kot

Vasta Stefanina Magdalena Kułaszka

Tavernese Antonella Anita Kusyk

Saladino Donatella Agnieszka Salej

Comito Mariantonietta Magdalena Vodickova

Gigliotti Antonietta

Petruzza Concetta Mirella

Roberti Anna Maria

Cappellano Teresa Renata

Strangis Caterina

Monteleone Soprana

Fagà Maria Grazia

Pullia Marigrazia

Carullo Emanuela

**Uczniowie:**

3 zespoły uczniów polskich i 7 zespołów uczniów włoskich

**Cel zajęć:**

Poznanie roli i znaczenia owadów zapylających oraz zagrożeń jakie na nie czyhają.

**Kompetencje:**

Kształtowanie kompetencji naukowo-technicznych odnoszących się do zdolności i chęci wykorzystywania istniejącego zasobu wiedzy i metodologii do wyjaśniania świata przyrody, w celu formułowania pytań i wyciągania wniosków opartych na dowodach.

Kształtowanie kompetencji społecznych.

Kształtowanie kompetencji posługiwania się językami obcymi.

Kształtowanie kompetencji informatycznych.

**Metody:**

Podawcza: film w języku angielskim wprowadzający informacje o owadach zapylających, gra interaktywna Kahoot o owadach zapylających, wprowadzenie do warsztatu: prezentacja z instruktarzem jak wykonać hotel dla zapylaczy, warsztat: planowanie, projektowanie i wykonanie domku dla owadów zapylających, ankieta ewaluacyjna.

**Scenariusz:**

1. Rozpoczęcie lekcji od zaprezentowania krótkiego filmiku o owadach zapylających, ich znaczeniu w naturze, zagrożeniach jakie na nie czyhają, i niebezpieczeństwach dla ludzkości, gdyby zapylaczy zabrakło na świecie (filmik w języku angielskim) <https://youtu.be/orIK5PbBqB4>
2. Gra kahoot o zapylaczach: uczniowie obu szkół partnerskich rywalizują odpowiadając na pytania z zakresu wiedzy o owadach zapylających (gra w polskiej i włoskiej wersji językowej); uczniowie grają grupowo, wspólnie ustalają prawidłowe odpowiedzi i wspólnie zaznaczają odpowiedzi na jednym telefonie-padzie.
3. Prezentacja pokazująca jak zbudować hotel dla zapylaczy: instruktarz w języku angielskim.
4. Uczniowie w grupach otrzymują arkusz papieru, na którym projektują swój hotel dla owadów, decydują jakie materiały zostaną użyte do budowy;
5. Ze zbioru materiałów uczniowie pobierają te, które zgodnie ze swoim projektem użyją przy budowie hotelu dla owadów (drewniane skrzyneczki, słoma, szyszki, patyki, kawałki nawierconego drewna, sznurek)
6. Uczniowie grupowo wykonują zaprojektowane hotele dla zapylaczy.
7. Po ukończonej pracy każda drużyna przedstawia wykonane zadanie uczniom z pozostałych grup: uczniowie opowiadają jak wykonywali swoje prace, jakich materiałów użyli, jakich technik, opisują wykonane prace.
8. Po warsztacie uczniowie umieszczają swoje domki dla zapylaczy w swojej okolicy, w miejscu przyjaznym dla zapylaczy.
9. Uczniowie nanoszą na mapę lokalizacje swojego hotelu dla zapylaczy. W ten sposób powstaje plan okolicy, w której znajdują się domki dla owadów zapylających.
10. Uczniowie wypełniają interaktywną ankietę ewaluacyjną w formularzach google.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe-\_7NANTWT71G9XlIyBscFibBGXUnac8NRrKj8W0saZkgejA/viewform?usp=sf\_link

**Oczekiwane efekty:**

* uczniowie komunikują się w różnych językach (angielskim, włoskim, polskim);
* uczniowie zdobywają wiedze na temat roli i znaczenia owadów zapylających w świecie oraz znają zagrożenia czyhające na owady.
* uczniowie poprzez budowanie hoteli dla owadów uczą się planowania pracy, podziału obowiązków, gospodarowania materiałami i czasem;
* uczniowie poprzez pracę zespołową kształtują kompetencje społeczne, umiejętność negocjowania, uzasadniania swojego zdania, odpowiedzialności za cały zespół;
* uczniowie poprzez pracę techniczną kształtują umiejętności manualne, kreatywność, pomysłowość, wyobraźnię przestrzenną;
* uczniowie poprzez grupową rywalizację kształtują postawę odpowiedzialności za podejmowane decyzje, uczą się szybkiego reagowania, podejmowania decyzji w imieniu całego zespołu;
* uczniowie poprzez wypełnianie ankiety ewaluacyjnej online kształtują kompetencje w zakresie ICT.