SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - 🏳 FAJNE FLAGI 🏳

Tytuł

🏳 Fajne flagi 🏳

Autor (lub Autorzy)

Maravelaki Sofronia

Streszczenie

“Fun with Flags” (Fajne Flagi, 🏳FwF🏳) to przekrojowy scenariusz zajęć przeznaczony dla uczniów 6 klasy (lub 7 klasa szkoły podstawowej, uczniowie w wieku 13-14 lat). Inspirację dla scenariusza zaczerpnęłam z mojego ulubionego kultowego serialu telewizyjnego "Teoria wielkiego podrywu", w którym Sheldon Cooper, fizyk-teoretyk z Kalifornijskiego Instytutu Technologicznego (Caltech) uruchamia vodcast YouTube'owy zatytułowany "Fajne flagi". Program obejmuje różne odcinki, podczas których Dr Cooper zabiera nas w podróż po cudownym świecie weksylologii, dyscypliny naukowej skupiającej się na historii, symbolice i zastosowaniu flag, czy ogólnie zainteresowaniem flagami. Głównym celem niniejszego scenariusza jest wprowadzenie uczniów w weksylologię: naukę o flagach. Ma on również na celu promowanie edukacji w zakresie obywatelstwa europejskiego, zachęcając młodzież do wartościowych interakcji, myślenia krytycznego i działania w sposób społecznie odpowiedzialny i demokratyczny. W zamierzeniu umożliwi uczniom zrozumienie znaczenia flag dla wspólnoty, jak również ich symboliki. Temat niniejszego scenariusza zajęć łączy różne dziedziny programowe (Geografię, Informatykę, Plastykę, Wiedzę o społeczeństwie) z Językiem angielskim (mówienie, pisanie, słuchanie i czytanie). Uczniowie powinni znać język angielski na poziomie A2-B1 klasyfikacji ESOKJ. Uczniowie porozumiewają się ze sobą i współpracują, uczestniczą w pracy w grupie, wyszukują informacje na dany temat, porównują i konfrontują opinie i poglądy, wyciągają wnioski, tworzą dokumenty cyfrowe, dokonują samooceny i oceny rówieśników oraz publikują owoce swojej pracy w internecie.

Tabela podsumowująca	
Przedmiot	Język angielski (EFL), Geografia, Informatyka, Plastyka, Wiedza o społeczeństwie
Temat	**“Fajne flagi”** to przekrojowy scenariusz zajęć do wykorzystania w ramach zajęć z języka angielskiego jako języka obcego. Temat obejmuje różne dziedziny programowe, połączone z opanowaniem języka angielskiego (mówienie, pisanie, słuchanie, czytanie).
Wiek uczniów	6 klasa szkoły podstawowej (12-13 lat) 7 klasa szkoły podstawowej
Czas przygotowania	Lekcja 1 (45 minut) Uczniowie dzielą się na grupy i określają warunki pracy w grupie. Nauczyciel przedstawia uczniom platformę Europeany i przekazuje instrukcje dotyczące właściwego użycia zasobów. Nauczyciel i uczniowie omawiają dziedzictwo kulturowe i jego znaczenie. Nauczyciel przekazuje uczniom instrukcje dotyczące narzędzi Web 2.0, używanych w niniejszym scenariuszu:

Tabela podsumowująca	
	Padlet, GeoPuzzle, Scrontch's Flag Designer, Canva, Giphy, Powtoon, Photo Collage. Ćwiczenia są wykonywane w sali informatycznej wyposażonej w tablicę interaktywną. **Cele:** • Zapoznanie się z platformą Europeany • Omówienie i odkrycie Europeany jako źródła cyfrowego dziedzictwa kulturowego • Przekazanie instrukcji dotyczących konkretnych narzędzi Web 2.0.
Czas nauczania	4 sesje lekcyjne: Pierwsza i druga trwają po 90 minut, a trzecia i czwarta po 45 minut
Materiały dydaktyczne online	**Wideo** • *See the evolution of over 2,000 world flags in under 5 minutes* • *Odcinki Fun with Flags* **Strony internetowe** • *Unia Europejska* • *Kraje UE w skrócie* • *Interesting Facts for Kids about the Flags of the World (Flagi świata - ciekawostki dla dzieci)* • *North American Vexillological Association (Północnoamerykańskie Stowarzyszenie Weksylologiczne)* • *NAVA-Good flag, bad flag (NAVA - dobra flaga, zła flaga)* • *Kącik edukacyjny Europa EU* **Narzędzia Web 2.0** • *Padlet* • *GeoPuzzle* • *Scrontch's Flag Designer* • *Canva* • *Giphy* • *Powtoon* • *Photo Collage*
Materiały dydaktyczne offline	Gotowe do wydruku karty pracy
Użyte zasoby Europeany	• *Europeana (Free to use images)* • *National flags* • *Ceremonial artifact: flag, national* • *National Flag of USA (1912-1959)*

Licencje

Attribution-Non-Commercial-Share Alike CC BY-NC-SA.

Osadzenie w programie

Edukacja obywatelska wchodzi w zakres krajowych programów edukacji wszystkich państw. Istnieją trzy główne podejścia do nauczania jej w szkołach: jako osobny przedmiot, jako element innego przedmiotu lub dziedziny edukacyjnej, jako temat przekrojowy lub w podejściu łączącym wszystkie trzy metody (Eurydice, 2017). W Grecji stanowi ona osobny przedmiot w 9 klasie greckiego systemu edukacyjnego. W klasie 7 i 8 jest na ogół nauczania w sposób przekrojowy lub w ramach innych przedmiotów (Język nowogrecki, Języki obce, Historia, Geografia, Gospodarka krajowa itd.).
Krajowym programem nauczania języków obcych (FL) Grecji jest Jednolity program nauczania języków obcych (EPS-XG) - stosuje on systemowe planowanie poziomów/kryterów FL określone przez Radę Europy (ESOKJ, 2001). Celem EPS-XG jest promowanie wielostronnych umiejętności dążących do kompleksowego rozwoju uczniów dzięki rozwijaniu ich wiedzy językowej, pragmatycznej, socjokulturowej i socjojęzykowej. Do korzystania z technologii zachęca multimodalne podejście do nauczania języków obcych przy pomocy narzędzi technologicznych zwiększających motywację i poziom wypełnienia celów nauki. Jest to podejście do nauczania języków obcych skupione na uczniu / uczeniu się i dąży do zróżnicowanego nauczania języków obcych, uwzględniającego pochodzenie ucznia, jego potrzeby, preferencje, sytuację społeczną i styl uczenia się oraz odnosząc pozaszkolną rzeczywistość do szkolnej pedagogiki językowej.
Podręcznik, Think Teen 1st Grade of Junior High School (Beginners) jest oficjalnym podręcznikiem do języka angielskiego w 7 klasie greckiego systemu edukacyjnego. Moduł 1, Lekcja 1 ma na celu zachęcenie uczniów do mówienia o sobie (imię i nazwisko, kraj, narodowość, język) i poznawania ludzi z całego świata (key pals lub e-friends). W związku z tym niniejszy scenariusz zajęć jest starannie dopasowany do programu EPS-XG, ponieważ włącza edukację obywatelską w lekcję języka angielskiego i obejmuje podejścia metody projektów, uczenia się we współpracy, podejścia skupionego na uczniu, zasoby internetowe i narzędzia technologiczne oraz ocenę osiągnięcia celów i wyników nauki.

Cel zajęć

Cel ogólny

Ogólnym celem niniejszych zajęć jest promowanie edukacji uczniów w zakresie obywatelstwa europejskiego poprzez weksylologię. Edukacja obywatelska to dziedzina mająca na celu promowanie pokojowego współistnienia i wsparcie wzajemnie korzystnego rozwoju osób i ich wspólnot. W społeczeństwach demokratycznych edukacja obywatelska wspiera uczniów w dążeniu do przyjęcia roli aktywnego, świadomego i odpowiedzialnego obywatela, chętnego i zdolnego do przyjęcia odpowiedzialności za siebie samego i za swoją wspólnotę na poziomie krajowym, europejskim i międzynarodowym. Uwzględniając obecny kontekst polityczny nakreślony w najnowszych wnioskach z badań, konceptualne ramy edukacji obywatelskiej skupiają się na czterech obszarach kompetencji (tj. wiedzy, umiejętnościach i postawach) (Eurydice Brief, 2017).
Obszar 1: Skuteczna i konstruktywna interakcja z innymi, w tym rozwój osobisty (pewność siebie, odpowiedzialność i empatia), komunikacjz i słuchanie oraz współpraca z innymi.
Obszar 2: Myślenie krytyczne, w tym rozumowanie i analizowanie, umiejętność korzystania z mediów, wiedza i odkrywanie oraz korzystanie ze źródeł wiedzy.
Obszar 3: Społecznie odpowiedzialne działanie, w tym poszanowanie zasad sprawiedliwości i praw człowieka; szacunek dla innych ludzi, dla innych kultur i odmiennych religii; rozwijanie poczucia przynależności oraz znajomość zagadnień związanych z ochroną środowiska i zrównoważonym rozwojem.

Obszar 4: Działanie demokratyczne, w tym poszanowanie zasad demokratycznych; znajomość procesów, instytucji i organizacji politycznych oraz znajomość i rozumienie podstawowych praw społecznych i koncepcji politycznych.

Cel scenariusza zajęć:

Po przeprowadzeniu zajęć, uczniowie będą w stanie:

- Rozmawiać o państwach i narodowościach w języku angielskim
- Rozpoznawać państwa Unii Europejskiej i ich stolice
- Wyszukiwać i oznaczać państwa Europy na mapie internetowej
- Rozpoznawać flagi państw Unii Europejskiej
- Rozpoznawać i opisywać kluczowe elementy (symbole, kształty i kolory) flag państw Unii Europejskiej
- Włączyć wzór, symbolikę, logotyp i oprawę graficzną w reprezentacyjne dzieło sztuki (flagę)
- Stworzyć flagę reprezentującą uczniów pojedynczo oraz jako zjednoczoną wspólnotę ludzi
- Zaakceptować siebie i innych członków swojej wspólnoty

Tendencje

Metoda projektów; Uczenie się we współpracy; Podejście skupione na uczniu; Grywalizacja; Materiały dydaktyczne: przejście od podręczników do zasobów internetowych; Ocena: "Co umiesz".

Umiejętności XXI wieku

Jedną z metod wparcia rozwoju umiejętności XXI wieku uczniów jest włączenie technologii w główne tematy, solidne zasady uczenia się i normy oceny dopasowane do potrzeb i zainteresowań uczniów. P21 opracowało Ramy uczenia się XXI wieku, które obejmują trzy grupy kompetencji, z których każda posiada różne umiejętności drugorzędne: 1. Umiejętności uczenia się i innowacji: a) myślenie krytyczne i rozwiązywanie zagadnień problemowych, b) kreatywność i innowacyjność, c) porozumiewanie się i współpraca; 2. Umiejętności informacyjne, medialne i technologiczne: a) umiejętność posługiwania się informacjami, b) umiejętność korzystania z mediów i c) umiejętność korzystania z technologii; 3. Umiejętności życiowe i zawodowe: a) elastyczność i umiejętność dostosowania się, b) inicjatywa i samodzielność, c) umiejętności społeczne i między kulturowe, d) produktywność i rozliczalność, e) przywództwo i odpowiedzialność.

Niniejszy scenariusz zajęć odpowiada wielu z wyżej wymienionych umiejętności i kompetencji XXI wieku, ponieważ promuje komunikację [*uczniowie dzielą się pomysłami i przekazują wiadomości w języku obcym*] i współpracę [*uczniowie pracują w grupach, dążąc do wspólnego celu*], umiejętność korzystania z informacji i technologii [*uczniowie przeszukują zasoby internetowe, ściągają dokumenty cyfrowe, zapisują dokumenty cyfrowe do późniejszego wykorzystania*], kreatywności [*korzystanie z dokumentów cyfrowych w tworzeniu oryginalnych treści*], inicjatywy i samodzielności [*uczniowie samodzielnie motywują się i przejmują inicjatywę w uczeniu się*], produktywność [*uczniowie współpracują nad zadaniem*], rozliczalność i odpowiedzialność [*uczniowie odpowiadają przed kolegami z grupy i są odpowiedzialni jako grupa za wynik projektu*] oraz umiejętności społeczne i obywatelskie [*akceptacja siebie i innych we wspólnocie klasowej, organizacji lub narodzie wyznającym wspólne wartości, cele, zasady i regulacje, stworzenie flagi wspólnoty reprezentującej poszczególne osoby oraz zjednoczoną, wspólnie pracującą wspólnotę*].

Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
Lekcja 1	**DSI-4 – Fajne Flagi**	90’
Zadanie 1: **Przedstawienie tematu**	Uczniowie oglądają następujące wideo, aby odgadnąć temat zajęć: See the evolution of over 2,000 world flags in under 5 minutes **Dyskusja na forum klasy** Czego będzie dotyczyć dzisiejsza lekcja? Czy rozpoznaliście flagi niektórych państw? Których? Dlaczego na świecie istnieje aż tyle różnych flag? **Cele:** Obejrzeć i zrozumieć wideo; Zrozumieć sedno i główny zamysł stojący za widocznymi elementami; **Umiejętności XXI wieku** Myślenie krytyczne, umiejętności społeczne i międzykulturowe	5’
Zadanie 2: 	Uczniowie oglądają Pierwszy odcinek Fun with Flags jako wprowadzenie do tematu i źródło rozrywki. Czego dotyczy vodcast?	5’
Zadanie 3 **Burza mózgów**	**Dyskusja na forum klasy** Uczniowie indywidualnie odpowiadają na następujące pytania oparte na obejrzanych wideo i osobistym doświadczeniu oraz dodają własne pomysły (*nauczyciel zapisuje odpowiedzi na tablicy*). • Czy umiesz nazwać niektóre z pojawiających się na flagach symboli? • Czy umiesz nazwać niektóre z pojawiających się na flagach kształtów? • Czy umiesz nazwać niektóre z pojawiających się na flagach kolorów? • Czy umiesz nazwać niektóre z pojawiających się na flagach zwierząt? • Czy umiesz nazwać części flagi? • Czy wiesz, jak nazywa się nauka o flagach? • Czy wiesz, jak nazywa się ktoś, kto bada flagi? • Czy wiesz, jak nazywa się ktoś, kto projektuje flagi? • Czy wiesz, jak nazywa się ktoś, kto kolekcjonuje flagi? • Czy wiesz, jak nazywa się ktoś zaangażowany w promowanie szczególnego poglądu i/lub punktu widzenia względem flag? **Cele:** • Zapoznanie uczniów z kolorami, kształtami i symbolami stosowanymi przy tworzeniu flag; • Przedstawienie uczniom pojęć: Weksylologia: Nauka o flagach	10’

<table>
<tr><th>Nazwa ćwiczenia</th><th>Przebieg</th><th>Czas trwania</th></tr>
<tr><td></td><td>Weksylolog: Osoba badająca flagi
Weksylograf: Osoba zawodowo lub amatorsko projektująca flagi
Weksylofil: Osoba kolekcjonująca i wystawiająca flagi
Weksylioner: Osoba aktywnie projektująca lub korzystająca z flag lub zaangażowana w promowanie szczególnego poglądu i/lub punktu widzenia względem flag
• Udzielenie odpowiedzi na pytania i uporządkowanie pomysłów w odpowiedniej kolejności;
Umiejętności XXI wieku
Komunikacja, myślenie krytyczne, umiejętności społeczne i międzykulturowe</td><td></td></tr>
<tr><td>Zadanie 4:

Współpraca w grupach z użyciem komputera</td><td>Dzielimy klasę na czteroosobowe grupy - po ustanowieniu grup, każda z nich zasiada do komputera. Każda grupa wchodzi na poniższe strony, aby zapoznać się z informacjami na temat używanych we flagach symboli, kształtów i kolorów.
Universal Symbols in World Flags
Symbols, Shapes and Colours World Flags
Colours in Flags
Uczniowie współpracują, zapisują notatki na Karcie pracy 1 i uzupełniają następujące informacje w tabeli:
<table><tr><td>KOLORY FLAG</td><td>SYMBOLE FLAG</td><td>KSZTAŁTY I KOLORY FLAG</td></tr><tr><td>CZERWONY>symbolizuje...</td><td>SŁOŃCE> symbolizuje...</td><td>TRÓJKĄT>symbolizuje...</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>Po wykonaniu zadania, uczniowie zapisują dokumenty na pulpicie, nazywając plik nazwą swojej grupy.
Cele:
• Rozwinięcie umiejętności notowania;
• Określenie i opisanie kluczowych elementów flag (symboli, kształtów, kolorów);
• Krytyczne przetworzenie informacji;
• Krytyczne rozważenie informacji do uwzględniania w dokumencie;
• Edycja i zapisanie pliku Word.
Umiejętności XXI wieku
Współpraca, myślenie krytyczne, umiejętność korzystania z technologii</td><td>25’</td></tr>
<tr><td>Zadanie 5:</td><td>Zaprojektujcie flagę grupy
Uczniowie uruchamiają Scrontch's Flag Designer i projektują flagę. Wybierają Podział, Nakładanie się, Kolory i Symbole flagi swojej grupy. Powyższy wybór elementów flagi będzie musiał zostać</td><td>30’</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>Nazwa ćwiczenia</th><th>Przebieg</th><th>Czas trwania</th></tr>
<tr><td>
Współpraca w grupach z użyciem komputera</td><td>uzasadniony. Uczniowie mogą zaglądać do tabelki w dokumencie zapisanym na pulpicie używanego przez nich komputera.
Flaga musi spełniać pięć zasad dobrej flagi określonych przez NAVA, - Północnoamerykańskie Stowarzyszenie Weksylologiczne.
Prostota: Flaga powinna być na tyle prosta, że nawet dziecko byłoby w stanie narysować ją z pamięci.
Sensowny symbolizm: Pojawiające się na fladze obrazy, kolory i wzory powinny odnosić się do symbolizowanych przez nie cech.
2-3 podstawowe kolory: Ogranicz liczbę kolorów na fladze do trzech wyraźnie kontrastujących kolorów ze standardowej palety.
Zero słów i pieczęci: Nigdy nie umieszczaj na fladze słów ani pieczęci organizacji.
Wyróżniaj lub odnoś się: Unikaj kopiowania innych flag, ale korzystaj z podobieństw, by zaznaczyć więzi.</td><td></td></tr>
<tr><td>Zadanie 6:

Prezentacja</td><td>Uczniowie przedstawiają flagę swojej grupy reszcie klasy.
Wszystkie grupy głosują na Padlecie, wybierając najlepszą flagę i dodając komentarze!</td><td>15’</td></tr>
<tr><td>Lekcja 2</td><td>DSI-4 – Fajne Flagi</td><td>90’</td></tr>
<tr><td>Zadanie 1:

Współpraca w grupach z użyciem komputera</td><td>Uczniowie wchodzą na stronę Kraje UE w skrócie aby dowiedzieć się, które państwa należą do Unii Europejskiej i gdzie znajdują się ich stolice. Wspólnie z grupą zapisują notatki na Karcie pracy 2 i uzupełniają następujące informacje w tabeli :
<table><tr><td>KRAJ</td><td>STOLICA</td><td>FLAGA</td></tr><tr><td>Grecja</td><td>Ateny</td><td> </td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>Jeżeli wystarczy czasu, uczniowie mogą również pogrupować flagi ze względu na kształty i wzory (np. pionowe paski, poziome paski, krzyże, inne). Po zakończeniu pracy zapisują opracowany w edytorze tekstu dokument opatrzony nazwą swojej grupy na pulpicie komputera.</td><td>25’</td></tr>
<tr><td>Zadanie 2:
 </td><td>Nauczyciel ogłasza klasie, że stworzą mapę państw Unii Europejskiej w programie GeoPuzzle. GeoPuzzle to internetowe narzędzie, w którym łączy się kształt terytorium z odpowiednim miejscem na mapie, przeciągając je kursorem. Dzięki temu w ramach gry uczniowie mogą nauczyć się nazw i położenia każdego</td><td>20’</td></tr>
</table>

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
Współpraca w grupach z użyciem komputera	państwa, dobrze się przy tym bawiąc. Jeżeli uda im się szybko skończyć zadanie, mogą również rozwiązać inną układankę na stronie Kącika edukacyjnego Europa EU. Każda grupa zasiada do komputera. Uczniowie rozwiązują układankę i bawią się. Po ukończeniu układanki każda grupa robi zrzut ekranu i zamieszcza rozwiązaną układankę na Padlecie lekcyjnym.. **Cele:** • Nauka poruszania się po mapie; • Rozwinięcie umiejętności mapowania; • Krytyczne przetworzenie informacji; • Nauczenie się państw UE; • Nauczenie się stolic państw UE; • Opublikowanie wyniku pracy w internecie; • Zapisanie pracy na pulpicie komputera. **Umiejętności XXI wieku** Porozumiewanie się, współpraca, myślenie krytyczne	
Zadanie 3 **Współpraca w grupach z użyciem komputera**	Po rozwiązaniu układanki przez uczniów nauczyciel prosi, by weszli na platformę Europeana aby wyszukać, znaleźć i ściągnąć zdjęcia prawdziwych flag (a nie szkicu czy rysunku) wszystkich państw UE. Uczniowie tworzą na pulpicie komputera folder opatrzony nazwą swojej grupy i zapisują w nim wszystkie zdjęcia. *By móc ściągnąć i zapisać zdjęcia flag poprosiliśmy o zezwolenie Królewskich Muzeów Greenwich - Narodowego Muzeum Morskiego, które zostało nam przyznane (więcej informacji w uwagach nauczyciela)*. Uczniowie wchodzą na następującą stronę: Europeana Free to Use Images National flags Ceremonial artifact: flag, national **Cele:** • Wyszukanie informacji na Platformie Europeana; • Wyszukanie materiałów w internecie z zastosowaniem konkretnych kryteriów; • Ściągnięcie i zapisanie zdjęć w folderze komputerowym **Umiejętności XXI wieku** Porozumiewanie się, współpraca, myślenie krytyczne, umiejętność korzystania z technologii, umiejętność korzystania z informacji	45’
Lekcja 3	**DSI-4 – Fajne Flagi**	45’
Współpraca w grupach z użyciem komputera:		

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	Uczniowie pracują na komputerze w czteroosobowych grupach **Każda grupa przyjmuje rolę**	
	Grupa 1: Weksylograficy Większość szkół i uczelni wywiesza na kampusie flagi i sztandary. W związku z tym Dyrektor szkoły i Rada nauczycieli rozważają zaprojektowanie jedynej w swoim rodzaju flagi szkoły z pieczęcią lub maskotką i w kolorach szkoły. Waszą grupę wyznaczono do zaprojektowania flagi szkoły jako jej oficjalnego symbolu, zamieszczonego na stronie internetowej szkoły i zawieszanego przed budynkiem szkoły razem z flagą narodową. Co trzeba zrobić: Uruchomić Scrontch's Flag Designer i zaprojektować flagę. Wybierać Podział, Nakładanie się, Kolory i Symbole flagi. Wybór powyższych elementów flagi trzeba będzie uzasadnić na etapie prezentacji, weźcie więc pod uwagę kulturę szkoły, jej program, program krajowy i działania oraz dokument, który zamieściliście w Padlecie lekcji. Wasza flaga musi spełniać pięć zasad dobrego projektu flagi określonych przez NAVA. **Prostota**: Flaga powinna być na tyle prosta, że nawet dziecko byłoby w stanie narysować ją z pamięci. **Sensowny symbolizm**: Pojawiające się na fladze wizerunki, kolory czy wzory powinny odnosić się do symbolizowanych przez nie cech. **2-3 podstawowe kolory**: Ogranicz liczbę kolorów na fladze do trzech wyraźnie kontrastujących kolorów ze standardowej palety. **Zero słów i pieczęci**: Nigdy nie umieszczaj na fladze słów ani pieczęci organizacji. **Wyróżniaj lub odnoś się**: Unikaj kopiowania innych flag, ale korzystaj z podobieństw, by zaznaczyć więzi. Po zakończeniu pracy władujcie flagę i udostępnijcie ją na Padlecie lekcji.	45’
	Grupa 2: Weksylologowie Wasz grupa rozważa ustanowienie pozaprogramowego koła szkolnego poświęconego badaniu flag. Członkowie tego koła powinni uwielbiać flagi i interesować się ich zamysłem, znaczeniem i skutecznością oraz sposobami, w jakie flagi przekazują złożone pojęcia poprzez kolory i linie, bez słów. Ponadto będziecie reprezentować szkołę w konkursach weksylologicznych, we współpracy z zespołem weksylografów. W związku z tym stworzycie **plakat reklamujący klub i zapraszający do zapisów**. Możecie korzystać ze znalezionych na Europeanie zdjęć, o ile jest to dozwolone. W przeciwnym wypadku skorzystajcie z wyobraźni.	

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	Będziecie musieli znaleźć nazwę dla koła oraz cel i powód, dla którego zainteresowane osoby powinny do niego przystąpić. Aby zaprojektować plakat, uruchomcie program Canva, wybierzcie "Stwórz projekt" i wybierzcie opcję "Plakat". Zaprojektujcie plakat. Po ukończeniu pracy udostępnijcie plakat na Padlecie lekcji..	
	Grupa 3: Weksylofile Jako weksylofile, wasza grupa kolekcjonuje i wystawia flagi. Zapoznajcie się z dokumentem zawierającym flagi państw UE z podziałem na wzory na Padlecie lekcji. Skorzystajcie również ze zdjęć znalezionych na platformie Europeana, o ile jest to dozwolone. W przeciwnym wypadku skorzystajcie z wyobraźni. Stwórzcie kilka gifów, aby przedstawić kolekcję flag waszego koła szkolnego. Wejdźcie na Giphy. Zalogujcie się i stwórzcie gify. Możecie również stworzyć kolaż ze zdjęć korzystając z Photo Collage. Po ukończeniu pracy udostępnijcie gify i kolaże na Padlecie lekcji.	
	Grupa 4: Weksylionerzy Weksylioner to osoba aktywnie projektująca lub korzystająca z flag lub zaangażowana w promowanie szczególnego poglądu i/lub punktu widzenia na flagi. Jako zespół weksylionerów, zbadacie flagi UE i przygotujecie prezentację, w której muszą znaleźć się następujące punkty: Unia Europejska Flaga, Symbolizm, Hymn narodowy, Wartości, Waluta, Języki. Kraje UE w skrócie Na potrzeby prezentacji skorzystajcie z narzędzia Web 2.0 Powtoon. - wzór 5 TIPS. Po ukończeniu pracy udostępnijcie prezentację na Padlecie lekcji.	
	Cele trzeciej sesji: • Wyszukanie informacji na platformie Europeana; • Wyszukanie materiałów w internecie z zastosowaniem konkretnych kryteriów; • Ściągnięcie i zapisanie zdjęć w folderze komputerowym • Skorzystanie z niektórych narzędzi Web 2.0 **Umiejętności XXI wieku** Porozumiewanie się, współpraca, myślenie krytyczne, umiejętność korzystania z technologii, umiejętność korzystania z informacji	
Lekcja 4	**DSI-4 – Fajne Flagi**	45’
Zadanie 1:	**Prezentacje grupowe** Każda grupa przedstawia klasie wynik swojej pracy. Każda grupa omawia swoją pracę, mając możliwość wyświetlenia jej z rzutnika	25’

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
Prezentacja	lub na tablicy interaktywnej. Każda grupa wybiera rzecznika i określa limit czasowy wypowiedzi każdego rzecznika (maksymalnie 5 minut). Poproście rzecznika o podsumowanie kluczowych przemyśleń zawartych w pracy. Po przedstawieniu pracy przez wszystkie grupy, nauczyciel podsumowuje wyniki i owoce lekcji. **Cele:** Ustne przedstawienie prezentacji. Wzmocnienie umiejętności porozumiewania się. **Umiejętności XXI wieku** Współpraca, komunikacja, inicjatywa, produktywność i rozliczalność	
Zadanie 2: **Podsumowanie**	Nauczyciel gromadzi opinie uczniów na temat lekcji przy pomocy następujących pytań: Czy podobała ci się lekcja? Co podobało ci się najbardziej? Co podobało ci się najmniej? Czego się nauczyłeś/aś? **Cele:** Uzyskanie od uczniów informacji zwrotnej Ewaluacja lekcji **Umiejętności XXI wieku** Współpraca, porozumiewanie się, myślenie krytyczne, rozliczalność	10’
Zadanie 3 **Ocena**	Uczniowie oceniają wyniki pracy głosując na Padlecie lekcji (ocena rówieśnicza). Nauczyciel ocenia scenariusz zajęć, korzystając z Tabeli kryteriów oceny DSI 4 Europeany (samoocena) **Cele:** Rozwinięcie umiejętności oceniania **Umiejętności XXI wieku** Współpraca, porozumiewanie się, rozliczalność	10’

Ocena

Ocena rówieśnicza: Ocena rówieśnicza to technika uczenia się oparta na współpracy, w ramach której uczniowie oceniają pracę swoich kolegów, którzy z kolei oceniają ich pracę. Dzięki temu uczniowie uzyskują informacje dotyczące jakości swojej pracy, którym często towarzyszą pomysły i strategie poprawiania wyników. W niniejszym scenariuszu każda grupa oceniła wyniki pracy innych grup oddając głos w cyfrowym folderze dydaktycznym scenariusza zajęć, którym jest Padlet lekcji.

Samoocena: Tabele umożliwiają nauczycielom i uczniom dokonanie oceny lekcji na podstawie złożonych i obiektywnych kryteriów oraz stanowią ramy samooceny, refleksji i oceny rówieśniczej. W niniejszym scenariuszu nauczyciel dokonał samooceny scenariusza zajęć, korzystając z tabeli stworzonej w ramach kursu online Europeana Akademii European Schoolnet (Załącznik). Uczniowie skorzystali ze stworzonej przez nauczyciela tabeli, by ocenić poziom osiągnięcia celów lekcji (Załącznik).

**********PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ**********

Uwagi nauczyciela

Zajęcia spodobały się uczniom, byli też bardzo zadowoleni ze swojej pracy. Niektórym z nich brakowało podstawowych umiejętności informatycznych, jednakże z pomocą kolegów z grupy i nauczyciela zdołali ukończyć powierzone im zadania. Nie byli w stanie znaleźć w portalu Europeana flag państw członkowskich UE, zasugerowali więc, że Europeana powinna wzbogacić kolekcję o temat flag! Ponadto wszystkie znalezione przez nich wizerunki flag były opatrzone prawami autorskimi, wysłali więc e-mail do Muzeów Królewskich Greenwich - Narodowego Muzeum Morskiego z prośbą o udzielenie zgody na wykorzystanie zdjęć w ramach lekcji. Muzeum przychyliło się do prośby, zgadzając się na darmowe ściągnięcie flag bezpośrednio z linków na warunkach licencji Creative Commons Attribution, Non-commercial, No Derivatives (CC BY-NC-ND). Uczniowie świetnie bawili się podczas zajęć i stwierdzili, że dowiedzieli się wielu rzeczy na temat flag UE i weksylologii!

E-MAIL dotyczący prośby o zezwolenie na użycie zdjęć flag:

Dziękujemy za pytanie i za zainteresowanie flagami z naszej kolekcji.

Cyfrowe wersje zdjęć przedmiotów znajdziecie na stronie Picture Library oraz na naszej stronie Collections Online. Pierwsza z nich jest komercyjną stroną udzielania licencji, z której można ściągnąć za darmo obrazy w słabej rozdzielczości lub nabyć obrazy w wysokiej rozdzielczości. Druga strona - Collections Online - jest stroną czysto badawczą, więc, jak sami zauważycie, niektóre z obrazów nie są najlepszej jakości.

Potrzebne Wam obrazy znajdziecie w poniższych linkach:

- AAA0514: https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/514.html
- AAA0529: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0529
- AAA0486: https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/486.html
- AAA0544: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0544
- AAA0535: https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/535.html
- AAA0549: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0549
- AAA0422: https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/422.html
- AAA0463: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0463

Jeżeli nie przeszkadza Wam korzystanie z plików w niskiej rozdzielczości 72dpi, możecie ściągnąć je za darmo korzystając bezpośrednio z powyższych linków na warunkach licencji Creative Commons Attribution, Non-commercial, No Derivatives (CC BY-NC-ND).

Licencja Creative Commons umożliwia następujące wykorzystanie, bez opłaty i bez konieczność uzyskania dalszej zgody -

- Dokumenty akedemickie/szkolne i w celach nielukratywnych, samodzielnie publikowane kroniki historii rodzinnej o **nakładzie poniżej 1 000 sztuk** (wykluczając umieszczenie na okładce)
- Prace akademickie i eseje studenckie nieprzeznaczone do publikacji
- Darmowe wykłady lub prezentacje edukacyjne
- Użytek osobisty, na potrzeby niekomercyjnych stron internetowych i blogów o celach głównie informacyjnych

Zapoznajcie się z naszymi warunkami darmowego używania obrazów tutaj (pragniemy zwrócić uwagę, że przedmiotem naszych warunków licencji Creative Commons są jedynie te obiekty z kolekcji, których licencja wygasła): http://images.rmg.co.uk/en/pages/pricelist_page.html

Jeżeli potrzebujecie pliku JPG w wysokiej rozdzielczości, możecie w dalszym ciągu korzystać z naszej biblioteki Picture Library i zakupić licencję oraz obraz w wysokiej rozdzielności. Rejestrując konto, a następnie wyszukując numery referencyjne (kody AAA) każdego przedmiotu, możecie wybrać odpowiedni opis wykorzystania w koszyku i dokonać płatności.

Jeżeli potrzebujecie obrazów flag w wysokiej rozdzielczości nie znajdujących się na naszej stronie Picture Library, dajcie mi znać - poinformuję Was o kosztach nowego zdjęcia.

Dajcie mi znać jeżeli macie dalsze pytania.

Z pozdrowieniami,

Francesca Gallo
Koordynator Sprzedaży Obrazów
Tel. stacjonarny +44 (0)208 312 6558
Royal Museums Greenwich
National Maritime Museum | *Cutty Sark*
Royal Observatory | The Queen's House
+44 (0)208 858 4422

Sugestie dalszego wykorzystania w innych dziedzinach lub w innym kontekście

WF > Igrzyska Olimpijskie, flagi świata, hymny narodowe, medale, sporty itd.) (Tokio 2020)
Edukacja religijna > Religia (symbole religijne na flagach, flagi religijne)
WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE > Flagi rządowe, flagi ruchów praw obywatelskich
MUZYKA > hymny narodowe
INFORMATYKA > Kodowanie > Alfabet flag i numery flag
CHEMIA > Układ okresowy flag
PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ > Euro kontra poprzednia waluta
HERALDYKA > tworzenie, eksponowanie i badanie oznaczeń herbowych
FILATELISTYKA > nauka poświęcona znaczkom pocztowym i historii poczty, kolekcjonowanie, docienianie znaczków i innych obiektów filatelistycznych
KARTOGRAFIA > badanie i tworzenie map

O projekcie Europeana DSI-4

Europeana to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w zapewnianiu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

European Schoolnet (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.