



**LABORATORIUM
DYDAKTYKI CYFROWEJ**
DLA SZKÓŁ WOJEWÓDZTWA
MAŁOPOLSKIEGO



"WHAT IS LURKING IN THE DARK?" – PREZENTACJA TEMATYKI ZOMBIE I INNYCH POTWORÓW W KULTURZE KRAJÓW ANGLOSASKICH



JĘZYK ANGIELSKI



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



Małopolska



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Poradnik powstał w wyniku współpracy zespołu nauczycieli, trenerów i autorów:

Krzysztof Cegliński, Magdalena Hońdo, Anna Jaworska, Aneta Misiaszek, Marcin Zaród



'What is lurking in the dark?' – prezentacja tematyki zombie i innych potworów w kulturze krajów anglosaskich



**Czas trwania zajęć: trzy jednostki lekcyjne
+ okres śródprojektowy**



Cel zajęć

Cele wynikające z podstawy programowej

Uczeń:

- posługuje się w miarę rozwiniętym zasobem środków językowych umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie następujących tematów[1]
 - 9) kultura (np. dziedziny kultury, twórcy i ich dzieła, uczestnictwo w kulturze, media);
 - 15) elementy wiedzy o krajach obszaru nauczanego języka oraz o kraju ojczystym, z uwzględnieniem kontekstu międzykulturowego oraz tematyki integracji europejskiej, w tym znajomość problemów pojawiających się na styku różnych kultur i społeczności.
- przetwarza tekst ustnie lub pisemnie [8, 1]
- współdziała w grupie w lekcyjnych i pozalekcyjnych pracach projektowych [10]
- korzysta ze źródeł informacji w języku obcym również za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych [11]
- stosuje strategie komunikacyjne, np. domyślanie się znaczenia nieznanych wyrazów z kontekstu [12].



Cele operacyjne osiąmane przez uczniów

Uczeń:

- potrafi opracować zasady komunikacji z ekspertem (nauczycielem) konieczne do wykonania projektu;
- potrafi wykorzystać strategie komunikacyjne domyślając się znaczenia wyrazów wynikających z kontekstu znaczeniowego materiałów źródłowych;
- potrafi wyszukać informacje potrzebne do przygotowania prezentacji na zadany temat w materiałach anglojęzycznych;

- potrafi przeanalizować wyszukane informacje pod kątem zgodności z zadaniem tematem;
- potrafi zaprezentować wyszukane informacje na forum grupy w języku obcym;
- wymienia rzeczowniki nazywające oraz przymiotniki określające postacie fantastyczne w kulturze anglosaskiej.



Organizacja lekcji

Infrastruktura

- Lekcja inicjująca:
 - Układ stołów powinien umożliwiać pracę indywidualną oraz pracę w grupach;
 - Uczniowie będą pracowali indywidualnie, a następnie w grupach projektowych;
 - Do pracy nad tekstem piosenki potrzebne jest urządzenie z dostępem do Internetu dla każdego ucznia (ewentualnie jedno na parę);
 - Do odtworzenia filmu z piosenką z serwisu YouTube potrzebny jest komputer z dostępem do internetu, rzutnik multimedialny oraz nagłośnienie;
- Lekcje z prezentacją efektów projektu:
 - Układ stołów powinien umożliwiać pracę indywidualną oraz pracę w grupach;
 - Uczniowie powinni z wyprzedzeniem poinformować nauczyciela o sprzęcie, którego będą potrzebować do prezentacji efektów swojego projektu (może to być np. komputer z dostępem do internetu i z rzutnikiem multimedialnym, tablicą interaktywną i nagłośnieniem, choć możliwe są też prezentacje bez wykorzystania technologii);

Zasoby

- Piosenka "This is Halloween" z filmu Tima Burtona (wersja dopasowana do ćwiczeń 2 i 3)
 - <http://youtu.be/xpvdAJYvofl?t=47s>
- Załącznik 1 – Zasady pracy nad projektem
 - https://docs.google.com/document/d/1pqVYVSnH0nXmxwSShLFBCJvR_qAzqXB-Ka4s2SHmrMNC/edit
- Załącznik 2 – Arkusz oceny projektu i kryteria oceny
 - https://docs.google.com/document/d/10Cmpbu1PQqXUCQOCeDvodo_CmfxNChW-1BexQrffO-gc/edit
- Załącznik 3 – Harmonogram projektu
 - https://docs.google.com/document/d/1NDuijT31wK3vxENJP4jhygB1Y2jWHT8c_AQy-urx0ojA/edit
- Załącznik 4 – Karta pracy: This Is Halloween
 - <https://docs.google.com/document/d/1hyGQdMe6AcUlk1izpoirkDLIcWJnoxPkXqJSgfAcgU/edit>

- Załącznik 5 – Szablon Banku Słów
https://docs.google.com/spreadsheets/d/19D34BwK35I_xFoiH3ikYGfBufoGAoJ2EH-P6X9PFjwn4/edit#gid=0
- Załącznik 6 – Karta pracy This is Halloween – Klucz odpowiedzi
https://docs.google.com/document/d/1YjhhAFPtf_omQZYkKsYOlcRLyx8DO_zKazOA4cdEA_g/edit?usp=drive_web

Przygotowanie do lekcji

Nauczyciel powinien przed rozpoczęciem projektu:

- Posiadać konto na wybranym portalu społecznościowym (np. Facebook, Google+, Edmodo) celem usprawnienia komunikacji z uczniami;
- Utworzyć dla uczestników projektu odpowiednio grupę, krąg lub kurs na danym portalu;
- Posiadać konto na dysku Google lub innej, podobnej usłudze (np. Dropbox), celem udostępniania i wymiany zasobów, np. Zasady oceniania (Załącznik 2), Harmonogram projektu (Załącznik 3) itp.;
- Utworzyć na dysku Google lub na podobnej usłudze osobne katalogi dla każdej z grup projektowych. W katalogach tych członkowie grup będą na bieżąco umieszczać materiały grupowe związane z pracą nad projektem.

Uczniowie powinni przed rozpoczęciem projektu:

- dołączyć do grupy, kręgu lub kursu stworzonego przez nauczyciela na wybranym portalu społecznościowym;
- posiadać konto na dysku Google lub innym podobnym rozwiązaniu (np. Dropbox).

Czynności po lekcji

Nauczyciel powinien po lekcji:

- Sprawdzić realizację i dokonać ewaluacji zadania domowego opisanego w poniższej tabeli



FAZA 1 – INICJACJA PROJEKTU LEKCJA W SZKOLE

Przed lekcją

Przygotowanie się do lekcji

1. Wydrukuj karty pracy z załącznika 4 dla każdego ucznia.
2. Sprawdź, czy komputer nauczyciela ma połączenie z Internetem.
3. Sprawdź, czy dostępny jest fragment filmu z piosenką „This is Halloween”.
4. Wydrukuj Załącznik 1 – Zasady pracy nad projektem

Załącznik 4

<http://youtu.be/xpvdAJYvofl?t=47s>

Załącznik 1 – Zasady pracy nad projektem

W czasie lekcji

Czas: 3 min

1. Sprawy organizacyjne i wprowadzenie do lekcji

Cel: Uczeń zna temat i cele projektu

1. Pierwsze kilka minut zaplanowane jest na sprawy organizacyjne, np. sprawdzenie obecności. Gdy je zakończysz, podaj uczniom temat projektu: „What is lurking in the dark?” – prezentacja tematyki zombie i innych potworów w kulturze krajów anglosaskich. Określ też wstępnie cele projektu: poznanie słownictwa związanego z tematyką Halloween, rozszerzenie wiedzy o kulturze krajów anglosaskich.

Czas: 20 min

2. Wprowadzenie

Cel: Uczeń zna słownictwo nawiązujące do tematyki projektu, uczeń rozumie tekst słuchany, uczeń zna wymagania projektu

2. Rozdaj uczniom karty pracy z 3 zadaniami;
3. Uczniowie wykonują Zadanie 1, a potem zadanie 2 z pomocą słowników online. Możesz pomagać w przypadku trudności ze znalezieniem tłumaczenia.

4. Sprawdź odpowiedzi do zadania 1, a potem do zadania 2.
5. Odtwórz dwukrotnie piosenkę „This is Halloween. W międzyczasie uczniowie wykonują zadanie 3.
6. Po wykonaniu i omówieniu zadań z karty pracy, zaprezentuj tematykę i wymagania projektu, przedstawione w Załączniku 1

Załącznik 4

Załącznik 6 – odpowiedzi

This is Halloween

Załącznik 6 – odpowiedzi

Załącznik 1 – Zasady pracy nad projektem

Czas: 20 min

3. Rozwinięcie

Cel: Uczeń zna zasady organizacji pracy podczas realizacji projektu

7. Zapoznaj uczniów z zasadami, etapami pracy (zgodnie z informacjami zawartymi w Załączniku 1) oraz z harmonogramem projektu. (Załącznik 3 – daty uzupełniane są przy uczniach) Harmonogram ten, podobnie jak inne dokumenty, cały czas będzie dostępny dla uczniów droga elektroniczną.
8. Zaprezentuj i omów sposób aktualizowania przez poszczególne grupy banku słów który będzie znajdował się na dysku Google lub innej, podobnej usłudze (np. Dropbox). Dokument ten będzie cały czas dostępny do wglądu i edycji zarówno dla nauczyciela, jak i dla członków grup. Każda grupa uzupełnia swój arkusz wraz z postępem pracy nad realizacją projektu.
9. Zapoznaj uczniów z zasadami oceniania pracy: co będzie oceniane, w jakiej skali, jak będzie oceniana praca w grupie itp.
10. Uczniowie dobierają się w grupy (3–4 osoby na grupę). Dla ułatwienia pracy, przydziel każdej grupie numer porządkowy od 01 do 0X.
11. Przydziel grupom działy tematyczne (muzyka, film, gry komputerowe, literatura). W przypadku dużej liczby grup, najbardziej obszerne działy tematyczne, czyli film i literatura, przydziel więcej niż jednej grupie – z poleceniem doboru różnych materiałów. Ważne by grupy pracujące nad jednym działem tematycznym nie sięgnęły do tego samego źródła itp. Zwróć na to szczególną uwagę podczas następnej fazy projektu.
12. Odpowiedz na ewentualne pytania uczniów związane z projektem.

Załącznik 1

Załącznik 3

Załącznik 5

Załącznik 2

Czas: 2 min

Zadanie domowe

Cel: uczniowie wiedzą jak rozpocząć pracę nad projektem

13. Poleć uczniom poszukiwanie informacji na wybrany temat w różnorodnych źródłach. Wyznacz termin konsultacji celem weryfikacji źródeł, z których korzysta grupa.
14. Zleć rozpoczęcie pracy z bankiem słów; zadaniem uczniów jest wpisanie tam wyrazów z zadania 1 z karty pracy omawianej na lekcji.

Po lekcji

Przejdźcie do drugiej fazy projektu

Opis drugiej fazy projektu zamieszczono poniżej.

FAZA 2 – OKRES ŚRÓDPROJEKTOWY – POSZUKIWANIE INFORMACJI

W tej fazie uczniowie poszukują informacji, które mogą wykorzystać w swoim projekcie, tzn. grupa opracowująca gry komputerowe wyszukuje tytuły gier do których się odniesie, analogicznie grupa opracowująca muzykę podaje wykonawców oraz utwory itp. Następnie uczniowie poszukują odpowiedzi na pytania:

- a) What creatures/monsters can you find in films/music/literature/computer games?
- b) How are they presented/shown?
- c) What are their characteristic features and behaviour?

Grupy przedstawiają znalezione przez siebie źródła nauczycielowi do weryfikacji i akceptacji. Mogą to robić zarówno drogą elektroniczną (grupy na portalach itp.) jak i przez bezpośrednie konsultacje z nauczycielem. Uczniowie mają

na to 7 dni. W tej fazie grupy uzupełniają również na bieżąco swój bank słownictwa (Szablon – Załącznik 5).

Po zakończeniu fazy drugiej, prace nad projektem przechodzą do fazy trzeciej.

FAZA 3 – OKRES ŚRÓDPROJEKTOWY – PRACA NAD PREZENTACJĄ

W tej fazie uczniowie wymieniają się pomysłami i pracują nad formą i kształtem swojej prezentacji – np. dobierają materiały, elementy audiowizualne, tworzą kostiumy, przydzielają role i tworzą listę potrzebnych rzeczy itp. Korzystając z grup na portalu społecznościowym, nauczyciel nadzoruje dyskusje, monitoruje przydział funkcji uczniów i konsultuje rozwiązania projektowe. Przypomina również o potrzebie dokumentowania swojej pracy i jej etapów.

Uczniowie na bieżąco udostępniają tworzone przez siebie materiały w oddzielnym katalogu na dysku Google lub innej, podobnej usłudze (np. Dropbox), umożliwiając nauczycielowi wgląd do nich.

Po pierwszym tygodniu prac przedstawiciel grupy raportuje na forum klasy stan prac. Istotą są ciekawostki i trudności, na jakie napotkano dotychczas w trakcie przygotowywania prezentacji oraz jak sobie z nimi poradzono, jakie są propozycje rozwiązań. Każda z grup prezentuje również swój bank słów, z jakimi się zetknęli podczas dotychczasowej pracy nad projektem. (Szablon – Załącznik 5). Mile widziane są również materiały audiowizualne dokumentujące dotychczasowe postępy w pracy – będą one później przydatne.

Faza 3 łącznie trwa 14 dni. Po jej zakończeniu przystępuje się do ostatniej fazy, czyli prezentacji projektów na forum klasy.

FAZA 4 – PREZENTACJA I OCENA PROJEKTU

LEKCJA W SZKOLE (JEDNA LUB DWIE)

Przed lekcją

Przygotowanie się do lekcji

1. Przed lekcją zbierz od uczniów informacje o sprzęcie potrzebnym ich do prezentacji efektów projektu i w miarę możliwości zadбай o udostępnienie go, minimum to komputer z dostępem do internetu i rzutnikiem multimedialnym oraz nagłośnieniem. Najlepiej aby uczniowie sprawdzili przed lekcją, czy przygotowany sprzęt umożliwia odtworzenie ich prezentacji.
2. Wydrukuj załącznik 2 – Arkusz oceny projektu i kryteria oceny

Załącznik 2 – Arkusz oceny projektu i kryteria oceny

W czasie lekcji

Czas: 4 min

1. Sprawy organizacyjne i wprowadzenie do lekcji

Cel: Uczeń zna kolejność prezentowania produktów projektu

1. Pierwsze kilka minut zaplanowane jest na sprawy organizacyjne, np. sprawdzenie obecności.
2. Przeprowadź losowanie kolejności prezentowania efektów projektu przez grupy projektowe.

Karteczki z numerami od 1 do x (w zależności od liczby prezentacji)

ok. 15 minut
na jedną
prezentację

2. Relacje z realizacji projektu i prezentacje projektów

Cel: Uczniowie znają sposoby realizacji projektu przez inne grupy.

Uczeń zna informacje na temat występowania tematyki zombie i potworów w dziełach kultury anglosaskich

1. Uczniowie prezentują projekty:
Prezentacja każdego z projektów poprzedzona jest relacją z przebiegu pracy danej grupy nad projektem, najlepiej w formie filmiku/pokazu slajdów, choć inne formy, wcześniej uzgodnione z nauczycielem są również dozwolone. W międzyczasie, pozostali członkowie

przygotowują się do prezentowania efektu końcowego działań projektowych.

Sugerowany czas prezentacji produktu projektu wynosi do 15 minut.

W zależności od zapotrzebowania zgłoszonego przed lekcją przez uczniów i od możliwości szkoły (minimum to komputer z dostępem do Internetu, głośnik, rzutnik, ekran)

Czas: 5 min

Podsumowanie i ewaluacja

Cel: Uczeń zna informacje zwrotne na temat swojego udziału w projekcie

4. Omów projekt. Dokonaj ewaluacji projektów grupowych zgodnie z arkuszem oceny projektów i kryteriami.
5. Wystaw oceny uczniom biorącym w projekcie zgodnie z arkuszem oceny.

Załącznik 2 – Arkusz oceny projektu i kryteria oceny

Czas: 2 min

Zadanie domowe

Cel: Uczeń rozwija leksykę związaną z Halloween

6. Zleć realizację zadania domowego, polegającego na zapoznaniu się z bankami słów opracowanych przez pozostałe grupy projektowe

Po lekcji

Realizacja zadania domowego

Uczniowie zapoznają się z bankiem słów innych grup.

W zależności od adresów zasobów stworzonych przez uczniów.

Urządzenia z dostępem do internetu

Informacje metodyczne

Metodyka lekcji

Jest to projekt o tematyce związanej ze świętem Halloween, które staje się coraz bardziej popularne wśród młodzieży, a w szkole może być ciekawym urozmaicheniem edukacji kulturowej na języku angielskim. W przypadku opisywanej lekcji święto może być pretekstem do wykorzystania nowoczesnych technologii w wersji „twórczej”. Tutaj wybraliśmy średnią – trzytygodniową skalę, która ma już zalety zaplanowanej pracy zespołowej z wyraźnym harmonogramem, ale ma też walor ciągłości i jednoczesności pracy całej klasy. Zastosowano też klasyczną metodę rozbicia głównego tematu na zagadnienia opracowywane przez poszczególne zespoły. Dzięki temu uczniowie nie mają wrażenia niepotrzebnego dublowania tej samej pracy i uzyskują poczucie wzajemnego uczenia się, a więc wyścia od postawy biernej do aktywnej w edukacji. Warto zwrócić uwagę zarówno na podział prac i organizację pracy zespołowej w tym jej wsparcie technologiczne.

ZOBACZ FILM INSTRUKTAŻOWY



Arkusz oceny projektu (wypełniany częściowo dla całej grupy, a częściowo indywidualnie dla każdego z uczniów) pokazuje że w pracy ucznia ważny jest nie tylko efekt końcowy projektu, ale i jego wkład w sam sposób pracy podczas realizacji projektu.

Możliwości zastosowania modelu na innych lekcjach

Metoda projektowa może być stosowana w skali zaczynającej się od mini-projektów (na jednej lekcji lub jej fragmencie) aż do projektów semestralnych czy rocznych. Wymaga ona dużego zaangażowania uczniów w proces nauczania, który odbywa się głównie przez rozwiązywanie problemów, poszukiwania, wybory i działania uczniów. To oni podejmują większość decyzji związanych z projektem np. (gdzie szukać informacji, kto jest za co odpowiedzialny w grupie, czy też jaką postać końcową będą miały ich działania projektowe). Dzięki temu, metoda projektowa sprzyja budowaniu poczucia odpowiedzialności uczniów i uwzględnia ich indywidualne potrzeby, zainteresowania i uzdolnienia. Ponadto, uczniowie nabywają umiejętności korzystania z różnorodnych źródeł informacji, krytycznej

analizy informacji, a potem zastosowania nabytej wiedzy w praktyce. Istotne są również zdobywane przy tej metodzie zdolności do planowania własnej pracy, wyrażania własnych opinii i słuchania opinii innych, a także umiejętności pracy w grupie, rozwiązywania konfliktów i publicznego prezentowania efektów swoich działań.

ZOBACZ PORADNIK
METODA PROJEKTOWA



SCENARIUSZ 10

ZAŁĄCZNIK NR 1 – WHAT IS LURKING IN THE DARK

– ZASADY PRACY NAD PROJEKTEM EDUKACYJNYM

'WHAT IS LURKING IN THE DARK?' – prezentacja tematyki zombie i inne potwory w kulturze krajów anglosaskich.

- I. Celem projektu jest przygotowanie prezentacji dotyczącej potworów w kulturze krajów anglosaskich. Prezentacja odbywa się w języku angielskim oraz powinna zawierać elementy multimedialne. Uczniowie przygotowują ją w grupach 3–4 osobowych zgodnie z wybranym działem tematycznym (muzyka, literatura, film, gry komputerowe). Prezentacja powinna trwać do 15 minut.
- II. Pracując nad przygotowaniem prezentacji, uczniowie poszukują odpowiedzi na następujące pytania:
 - a) What creatures/monsters can you find in films/music/literature/computer games?
 - b) How are they presented/shown?
 - c) What are their characteristic features and behaviour?

W trakcie realizacji projektu uczniowie tworzą bank słów z jakimi zetknęli się podczas pracy nad projektem.

- III. Praca nad projektem składa się z czterech faz:
 1. Inicjacja projektu – na lekcji w szkole.
 2. Okres śródprojektowy: poszukiwanie informacji – praca poza lekcją w grupach.
 3. Okres śródprojektowy: praca nad prezentacją – praca poza lekcją w grupach.
 4. Prezentacja i ocena projektu – na lekcji w szkole.
- IV. Podczas 2 i 3 fazy uczniowie konsultują z nauczycielem źródła informacji, z których korzystają oraz sposób prezentacji projektu. W tym celu powinni korzystać z grup założonych na portalach społecznościowych. W okresie śródprojektowym uczniowie dokumentują również swoją pracę, np. poprzez tworzenie foto-albumu, filmu video, screenshotów itp. Forma dokumentowania jest wybierana przez grupy.

V. Faza 4, czyli lekcja, na której odbywają się prezentacje,

(czy tutaj jest dokończzone? Kończy się przecinkiem)



SCENARIUSZ 10

ZALĄCZNIK NR 2 – WHAT IS LURKING IN THE DARK – ARKUSZ OCENY PROJEKTU

Ocena projektu

I. Ocena za pracę grupową (taka sama liczba punktów dla każdego ucznia w grupie):

Kryteria oceny:	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 3	Grupa 4	Grupa 5
zawartość i forma banku słów					
zgodność prezentacji z tematem projektu					
stopień różnorodności wykorzystanych materiałów źródłowych					
wartość dydaktyczna - czego można się nauczyć dzięki tej prezentacji					
oryginalność podejścia do tematu					
Treść i atrakcyjność prezentacji					



II. Ocena indywidualna (liczba punktów może być różna dla każdego ucznia z grupy):

Grupa 1	Kryteria oceny	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)
	zaangażowanie w prace projektowe				
	poprawność językowa i zakres leksyki				
	płynność wypowiedzi				
	terminowość wykonania zadań				
Grupa 2	Kryteria oceny	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)
	zaangażowanie w prace projektowe				
	poprawność językowa i zakres leksyki				
	płynność wypowiedzi				
	terminowość wykonania zadań				
Grupa 3	Kryteria oceny	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)
	zaangażowanie w prace projektowe				
	poprawność językowa i zakres leksyki				
	płynność wypowiedzi				
	terminowość wykonania zadań				
Grupa 4	Kryteria oceny	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)
	zaangażowanie w prace projektowe				
	poprawność językowa i zakres leksyki				
	płynność wypowiedzi				
	terminowość wykonania zadań				
Grupa 5	Kryteria oceny	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)	 (imię i nazwisko)
	zaangażowanie w prace projektowe				
	poprawność językowa i zakres leksyki				
	płynność wypowiedzi				
	terminowość wykonania zadań				



Kryteria oceniania do arkusza oceny projektu

I. Ocena za pracę grupową (taka sama liczba punktów dla każdego ucznia w grupie):

Kryteria oceny \ Liczba punktów	0	1	2	3	4
zawartość i forma banku słów	Brak ułogi złożeń, brak zapisu wyrazów, brak definicji, brak pojęcia, brak definicji lub innej odpowiedzi	Ułogi złożeń, zapis wyrazów, pojęcie, definicja prosta, jeden polski odpowiednik	Standardowy zapis, poprawny zapis wyrazów, pojęcie, definicja prosta, jeden polski odpowiednik	Rozbudowany zbiór słów, poprawny zapis wyrazów, pojęcie, definicja prosta, jeden polski odpowiednik	Bogaty zbiór słów, poprawne treści, poprawny zapis wyrazów, pojęcie, definicja prosta, jeden polski odpowiednik
zgodność prezentacji z tematem projektu	Prezentacja niezgodna z tematem	Prezentacja częściowo niezgodna z tematem	Prezentacja w większości zgodna z tematem	Prezentacja w pełni zgodna z tematem	Prezentacja wykracza poza temat i podaje pomysły na nowe pomysły konywacje
stopień różnorodności wykorzystanych materiałów źródłowych	Korzystanie wyłącznie z jednego lub paru pospolitych materiałów źródłowych	Korzystanie wyłącznie z wielu pospolitych materiałów	Korzystanie z wielu pospolitych materiałów źródłowych oraz parkowanie sięgniecie do rzadkich trudniej dostępnych materiałów źródłowych	Znaczące korzystanie z rzadkich i trudniej dostępnych materiałów źródłowych	Wyłączenie korzystanie z rzadkich i trudniej dostępnych materiałów źródłowych
wartość dydaktyczna - czego można się nauczyć dzięki tej prezentacji	Brak lub zerowa ilość nowych informacji	Mala ilość nowych informacji	Średnia ilość nowych informacji	Duża ilość nowych informacji	Barczo duża ilość nowych informacji
oryginalność podejścia do tematu	Brak lub składowanie strasznego szablonu	Szablonowe podejście do tematu	Rzadko wybiegające poza szablon	Czasami wybiegające poza szablon	Często wybiegające poza szablon
treść i atrakcyjność prezentacji	Prezentacja niezrozumiała, niekomunikatywna, nieadekwatna do tematu	Prezentacja mało czytelna	Prezentacja czytelna i komunikatywna	Prezentacja czytelna i komunikatywna, atrakcyjna wizualnie, kilka elementów multimedialnych i/lub interaktywnych	Prezentacja czytelna i komunikatywna, atrakcyjna wizualnie, kilka elementów multimedialnych i/lub interaktywnych

II. Ocena indywidualna (liczba punktów może być różna dla każdego ucznia w grupie):

Kryteria oceny \ Liczba punktów	0	1	2	3	4
z zaangażowanie w pracę projektową	Spordkowane osoby na forum, całkowita bierność w podpirowaniu zadań, konieczność wymuszania aktywności przed innych członków grupy	Brak udziału na forum i w pracy grupy, mala aktywność w podpirowaniu zadań, chęć sięgnąć się do pomocy z innymi członkami	Optymalna aktywność w grupie, wybieganie poza szablon, rozwiązywanie problemów i konfliktów	duże zaangażowanie i kreatywność, zgłaszanie się na ochotnika do określonych zadań i czynności, podawanie pomysłów innym członkom	Barczo duże zaangażowanie, kierowanie pracą grupy, podawanie pomysłów innym członkom grupy, konywowanie i konstruowanie krytyka dla siebie i innych członków
poprawność językowa i zakres słownictwa	Brak wypowiedzi LUB wypowiedzi całkowicie niezrozumiałe, błędy nie są w stanie wypowiedzieć się nawet na tematy barczo proste	Brak wypowiedzi LUB wypowiedzi niezrozumiałe, błędy nie są w stanie wypowiedzieć się na tematy barczo proste	Ograniczony zakres struktury leksykalno gramatycznych, liczne błędy językowe nie zakłócają komunikacji	Zadawalający zakres struktury leksykalno gramatycznych, błędy językowe nie zakłócają komunikacji	Sensowny zakres i wyposad poprawnosc struktury leksykalno gramatycznych
płynność wypowiedzi	brak wypowiedzi LUB wypowiedzi całkowicie niekomunikatywna	paury w wypowiedzi występują barczo często i są nieaturalne; zakłócają odbiór komunikatu	paury w wypowiedzi występują często i są nieaturalne; zakłócają odbiór komunikatu	paury w wypowiedzi występują czasami i są nieaturalne; zakłócają odbiór komunikatu	w wypowiedzi nie występują paury LUB występują paury, które czasami są nieaturalne, jednak nie zakłócają odbioru komunikatu
terminowość wykonania przydzielonych zadań	trzy i więcej dni po czasie	dwa dni po czasie	dzień po czasie	na czas	przed czasem

Maksymalna liczba punktów: 40

40 - ocena celująca | od 37 do 39 - ocena barczo dobra

| od 31 do 36 - ocena dobra

| od 22 do 30 - ocena dostateczna

| od 17 do 21 - ocena dopuszczająca



SCENARIUSZ 10

ZAŁĄCZNIK NR 3 – WHAT IS LURKING IN THE DARK
– HARMONOGRAM PROJEKTU

Praca nad projektem trwa 21 lub więcej dni od lekcji inicjującej projekt, w zależności od liczebności klasy i, w konsekwencji, liczby lekcji potrzebnych na prezentację i oceny projektu.

DD.MM.RRRR*	INICJACJA PROJEKTU 1 lekcja w szkole
DO DD.MM.RRRR*	POSZUKIWANIE INFORMACJI I ZAPREZENTOWANIE ICH NAUCZYCIELOWI DO AKCEPTACJI (do 7 dni od inicjacji projektu)
OD DD.MM.RRRR DO DD.MM.RRRR*	PRACA NAD PREZENTACJĄ (14 dni)
DD.MM.RRRR*	PREZENTACJA I OCENA PROJEKTU 1 lub 2 lekcje w szkole

* Zastąp litery konkretnymi datami w uzgodnieniu z uczniami



SCENARIUSZ 10

ZAŁĄCZNIK NR 4 – WHAT IS LURKING IN THE DARK – KARTA PRACY

Worksheet – Karta pracy

Activity 1:

Match the words from the lyrics with their definitions:

- | | |
|-------------|--|
| 1) POUNCE | A) a female spirit who cries loudly to warn that someone is going to die |
| 2) SLIMY | B) to come up towards something suddenly and take hold of it |
| 3) SKELETON | C) a large, round, orange vegetable related to Halloween |
| 4) GLOWING | D) a sudden feeling of fear |
| 5) BANSHEE | E) covered in a thick, wet and unpleasant substance |
| 6) FRIGHT | F) the structure of all the bones in the body |
| 7) SHADOW | G) a dark shape on a surface that is made when something stands between a light and the surface |
| 8) PUMPKIN | H) giving off or reflecting light |

Activity 2:

Before you listen to the song, choose the correct word in each pair written in bold print. Remember that the words you choose should make sense in the text. Cross out the unnecessary word.

Activity 3:

Listen to the song and fill in the blanks (a-j) with the missing words.

"THIS IS HALLOWEEN"

Boys and girls of every a)

Wouldn't you like to SEA/SEE something strange? (1)

[SIAMESE SHADOW]

Come with us and you will see

This our town of Halloween

[PUMPKIN PATCH CHORUS]

This is Halloween, this is Halloween

Pumpkin scream in the dead of b)

[GHOSTS]

This is Halloween, everybody make a SCENE/SIN (2)

Trick or treat till the neighbors gonna die of fright

It's our town, everybody c)

In this town of Halloween

[CREATURE UNDER THE BED]

I am the one hiding under your BED/BAD (3)

Teeth ground sharp and eyes glowing d)

[MAN UNDER THE STAIRS]

I am the one hiding under your e)

Fingers like snakes and spiders in my HAIR/CHAIR (4)

[CORPSE CHORUS]

This is Halloween, this is Halloween

Halloween! Halloween! Halloween! Halloween!

[VAMPIRES]

In this town we call home

Everyone HAIL/HALE to the pumpkin song (5)

[MAYOR]

In this town, don't we love it now

Everybody's waiting for the next surprise

[CORPSE CHORUS]

Round that corner, man hidden in the trash can

Something's waiting now to pounce and how you'll...

[HARLEQUIN DEMON, WEREWOLF & MELTING MAN]

Scream! This is Halloween

Red 'n' black, slimy green

[WEREWOLF] Aren't you scared?

[WITCHES]

Well, that's just fine

Say it once, say it f)

Take a chance and ROLE/ROLL the dice (6)

Ride with the moon in the dead of night

[HANGING TREE]

Everybody scream, everybody scream

[HANGED MEN] In our town of Halloween!

[CLOWN]

I am the clown with the tear-away face

Here in a flash and gone without a g)

[SECOND GHOUL]

I am the "who" when you call, "Who's h)?"

I am the wind blowing through your hair

[OOGIE BOOGIE SHADOW]

I am the shadow on the moon at i)

FEELING/FILLING your dreams to the brim with fright (7)

[CORPSE CHORUS]

This is Halloween, this is Halloween

Halloween! Halloween! Halloween! Halloween!

[CHILD CORPSE TRIO]

Tender lumpings everywhere

Life's no FUN/FAN without a good scare (8)

[PARENT CORPSES]

That's our job, but we're not mean

In our town of Halloween

[CORPSE CHORUS] In this town

[MAYOR]

Don't we love IT/EAT now (9)

Everyone's waiting for the next surprise

[CORPSE CHORUS]

Skeleton Jack might catch you in the j)

And scream like a banshee

Make you jump out of your skin

This is Halloween, everybody scream

Wont' ya please make way for a very special guy

Our man jack is king of the Pumpkin patch

Everyone hail to the Pumpkin King now

[EVERYONE]

This is Halloween, this is Halloween

Halloween! Halloween! Halloween! Halloween!

[CORPSE CHILD TRIO]

In this town we call home

Everyone hail to the pumpkin song



SCENARIUSZ 10

ZAŁĄCZNIK NR 6 – WHAT IS LURKING IN THE DARK

– KLUCZ ODPOWIEDZI DO KARTY PRACY

"THIS IS HALLOWEEN"

composed by Danny Elfman

from the film

"THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS"

Odpowiedzi do karty pracy

Activity 1:

Match the words from the lyrics with their definitions:

- | | |
|--------|--|
| 1) – B | POUNCE – to come up towards something suddenly and take hold of it |
| 2) – E | SLIMY – covered in a thick, wet and unpleasant substance |
| 3) – F | SKELETON – the structure of all the bones in the body |
| 4) – H | GLOWING – giving off or reflecting light |
| 5) – A | BANSHEE – a female spirit who cries loudly to warn that someone is going to die |
| 6) – D | FRIGHT – a sudden feeling of fear |
| 7) – G | SHADOW – a dark shape on a surface that is made when something stands between a light and the surface |
| 8) – C | PUMPKIN – a large, round, orange vegetable related to Halloween |

Activity 2:

- | | |
|------------|-----------|
| 1) SEE | b) night |
| 2) SCENE | c) scream |
| 3) BED | d) red |
| 4) HAIR | e) stairs |
| 5) HAIL | f) twice |
| 6) ROLL | g) trace |
| 7) FILLING | h) there |
| 8) FUN | i) night |
| 9) IT | j) back |

Activity 3:

- a) age



**LABORATORIUM
DYDAKTYKI CYFROWEJ**

DLA SZKÓŁ WOJEWÓDZTWA
MAŁOPOLSKIEGO