

Scenariusz gry i podręcznik towarzyszących materiałów edukacyjnych

*Transformacja edukacji języków obcych w Europie
poprzez cyfrowe uczenie się oparte na grach*

Podróż, w której język angielski ma praktyczne zastosowanie

Uczniowie odkrywają sześć europejskich miejsc, podejmują wyzwania, komunikują się w autentycznych i znaczących sytuacjach, a następnie przenoszą zdobyte doświadczenia do klasy dzięki gotowym do wykorzystania scenariuszom zajęć.

Partnerstwo współpracy Erasmus+ w sektorze edukacji szkolnej
Numer projektu: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000161886

Niniejsze opracowanie oraz wszystkie powiązane z nim materiały zostały stworzone w 2026 roku przez zespół projektu Lingua Trek 2023-1-ES01-KA220-SCH-000161886 i są udostępniane na warunkach licencji [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Co-funded by
the European Union

Jak korzystać z tego dokumentu

Niniejszy dokument przedstawia koncepcję edukacyjną, scenariusz gry, strukturę uczenia się oraz sposoby wykorzystania w klasie z tego podręcznika. Został opracowany zarówno jako formalny rezultat projektu, jak i przystępny przewodnik dla nauczycieli, którzy chcą połączyć cyfrową grę Lingua Trek z lekcjami języka angielskiego. Pełny zestaw edytowalnych i gotowych do druku materiałów jest dostępny poprzez link do materiałów zamieszczony w Sekcji 14.

Jeśli...	Zacznij tutaj	Następnie przejdź do...
Poznajesz Lingua Trek po raz pierwszy	Sekcje 1–4	Sekcja 13 - szybka ścieżka wykorzystania w klasie
Planujesz cykl lekcji	Sekcje 7–10	Sekcja 14 - pełny zestaw materiałów
Wspierasz uczniów o zróżnicowanych potrzebach	Sekcja 11	Wskazówki dotyczące adaptacji w każdym scenariuszu lekcji
Szkolisz innych nauczycieli	Sekcja 12	Kurs e-learningowy R3 i społeczność platformy

Obietnica dla nauczyciela

Nie musisz zmieniać swojego programu nauczania. Wybierz scenariusz, zagraj w odpowiednią część gry, dobierz lekcje zgodne z Twoimi celami i dostosuj poziom wsparcia do potrzeb swoich uczniów.

Spis treści

1. Streszczenie	3
2. Project context and purpose of the Game Scenario and Accompanying Learning Materials Handbook	4
3. Od analizy potrzeb do ostatecznego projektu	5
4. Podstawy pedagogiczne	6
5. Doświadczenie Lingua Trek	7
6. Cele uczenia się i kompetencje	8
7. Ścieżka edukacyjna obejmująca sześć scenariuszy	8

7.1 Scenariusz 1: Turcja - Wielki Bazar	9
7.2 Scenariusz 2: Holandia - Zaanse Schans	10
7.3 Scenariusz 3: Grecja - Akropol	10
7.4 Scenariusz 4: Portugalia - Wieża Belém i konteksty kulinarne	10
7.5 Scenariusz 5: Hiszpania - Burgos	11
7.6 Scenariusz 6: Polska - Warszawa	11
8. Struktura przejścia od gry do nauki w klasie	11
9. Towarzyszące materiały edukacyjne	12
10. Rola nauczyciela i ocenianie	13
11. Włączenie, różnicowanie i dostępność	14
12. Platforma edukacyjna i powiązania między rezultatami projektu	15
13. Sugerowane ścieżki wdrażania w klasie	17
14. Dostęp do pełnego zestawu materiałów i gry	18
15. Zapewnienie jakości, pilotaż i doskonalenie	18
16. Trwałość, możliwość transferu i europejska wartość dodana	19
17. Podsumowanie i refleksja końcowa	19
Załącznik A. Kontrolna lista planowania dla nauczyciela	20
Załącznik B. Arkusz obserwacji lekcji i refleksji	20

1. Streszczenie

Scenariusz gry Lingua Trek i podręcznik towarzyszących materiałów edukacyjnych obejmuje szczegółowe ramy nauczania języka oparte na scenariuszach oraz towarzyszący im zestaw materiałów dydaktycznych, które rozszerzają grę Lingua Trek o uporządkowaną naukę języka angielskiego. Rezultat łączy motywacyjny potencjał cyfrowej podróży z komunikacyjnym, zadaniowym i międzykulturowym podejściem do pracy w klasie. Uczniowie poznają język angielski nie jako zbiór odrębnych elementów, lecz jako narzędzie służące do rozumienia, dokonywania wyborów, negocjowania, zadawania pytań, wyjaśniania, współpracy i rozwiązywania problemów.

Materiały zostały opracowane przede wszystkim w oparciu na poziom B1 i są uporządkowane w spójne cykle scenariuszy. Każdy cykl jest bezpośrednio lub tematycznie powiązany z miejscami, postaciami, sytuacjami i językiem występującymi w grze. Scenariusze lekcji łączą umiejętności receptywne i produktywne, utrwalają słownictwo oraz

język funkcjonalny, a także stopniowo prowadzą uczniów do samodzielnej komunikacji. Materiały do druku, prezentacje, teksty do słuchania, karty ról, zadania zespołowe, gry powtórkowe i wskazówki dla nauczycieli wspierają wykorzystanie materiałów w klasie.

Zestaw materiałów edukacyjnych został opracowany na podstawie analizy potrzeb przeprowadzonej wśród nauczycieli w krajach konsorcjum, a następnie udoskonalony w wyniku pilotażu z udziałem uczniów i nauczycieli. Ich opinie pomogły stworzyć końcowe doświadczenie edukacyjne, w którym szczególną rolę odgrywają przejrzystość, bogactwo kulturowe, znacząca komunikacja, aktywne uczestnictwo oraz połączenie gry cyfrowej z nauką bezpośrednią. Rezultat został zaprojektowany z myślą o elastycznym wykorzystaniu: nauczyciel może zrealizować pełny czterolekcyjny scenariusz, wybrać pojedyncze lekcje, wykorzystać grę cyfrową jako motywujące wprowadzenie lub powrócić do niej jako kontekstu do powtórzenia i transferu wiedzy.

2. Kontekst projektu i cel Scenariusza gry oraz podręcznika towarzyszących materiałów edukacyjnych

Lingua Trek powstał w celu podniesienia jakości nauczania języka angielskiego poprzez promowanie jego użycia w autentycznych i znaczących kulturowo kontekstach. W strukturze projektu Scenariusz gry i podręcznik towarzyszących materiałów edukacyjnych dostarcza treści pedagogicznych stanowiących podstawę gry cyfrowej i umożliwiających jej wykorzystanie także poza środowiskiem cyfrowym. Przekłada wizję projektu na cele scenariuszy, funkcje językowe, treści kulturowe, sekwencje zajęć oraz praktyczne materiały dydaktyczne.

Scenariusz gry i podręcznik towarzyszących materiałów edukacyjnych (Rezultat 1) jest ściśle powiązany z dwoma pozostałymi rezultatami projektu. Rezultat 2 to funkcjonalna gra mobilna, dzięki której uczniowie odbywają podróż obejmującą sześć scenariuszy. Rezultat 3 to hybrydowy kurs doskonalenia zawodowego, który pomaga nauczycielom zrozumieć nauczanie języka oparte na grach cyfrowych oraz włączyć Lingua Trek do procesu dydaktycznego. Wszystkie trzy rezultaty tworzą spójny ekosystem: treści i pedagogika, doświadczenie cyfrowe oraz kompetencje nauczycieli.

Rezultat	Główny wkład	Powiązanie z R1
R1	Dokument ze scenariuszem gry i materiały edukacyjne	Określa, co uczniowie ćwiczą i w jaki sposób doświadczenie z gry jest kontynuowane w klasie.
R2	Gra mobilna	Wprowadza uczniów w fabułę, miejsca i wyzwania.
R3	Hybrydowe doskonalenie zawodowe nauczycieli	Wzmacnia pewność nauczycieli w zakresie wyboru, prowadzenia, dostosowywania i oceniania nauczania opartego na grach.

3. Od analizy potrzeb do ostatecznego projektu

Projektowanie rozpoczęto od analizy potrzeb, w ramach której zebrano opinie nauczycieli z Turcji, Polski, Grecji, Niemiec, Hiszpanii i Portugalii. Uczestniczący w badaniu nauczyciele wskazali komunikacyjne nauczanie języka, uczenie się oparte na zadaniach, pracę grupową, odgrywanie ról, aplikacje cyfrowe oraz materiały tworzone przez nauczycieli jako ważne elementy swojej praktyki. Zidentyfikowali również powtarzające się wyzwania w pracy z uczniami: utrzymanie motywacji, wspieranie uczniów o zróżnicowanym poziomie biegłości językowej, rozwijanie pewności siebie w mówieniu, nauczanie słownictwa i gramatyki w znaczących kontekstach, radzenie sobie z ograniczonym czasem oraz różnym poziomem dostępu do technologii.

Potrzeby te znalazły odzwierciedlenie w praktycznych rozwiązaniach projektowych: użyciu języka opartym na scenariuszach, krótkich i jasno uporządkowanych lekcjach, zróżnicowanych formach uczestnictwa, regularnym utrwalaniu materiału językowego, treściach kulturowych, zespołowym rozwiązywaniu problemów, materiałach alternatywnych do druku oraz wskazówkach dla nauczycieli. Celem nie było zastąpienie nauczyciela ani podręcznika, lecz stworzenie elastycznego pomostu między celami programu nauczania a angażującym doświadczeniem cyfrowym.

Zidentyfikowana potrzeba	Rozwiązanie zastosowane w R1
Motywacja i utrzymanie uwagi	Podróż, powracające postacie, celowe wyzwania, minigry oraz gry powtórkowe w klasie.
Pewność siebie w mówieniu	Zadania w parach i grupach, odgrywanie ról, czas na przygotowanie oraz ćwiczenia w bezpiecznych warunkach przed wystąpieniem publicznym.
Zróżnicowany poziom biegłości	Opcjonalne wsparcie, przygotowanie słownictwa, pomoce wizualne, różne sposoby grupowania uczniów oraz zadania rozszerzające.
Odniesienie do życia codziennego	Zakupy, pytanie o drogę, zamawianie jedzenia, planowanie podróży, negocjowanie i uzasadnianie wyboru.
Edukacja kulturowa	Sześć europejskich kontekstów, zabytki, historie, zwyczaje, jedzenie i interakcje z lokalnymi mieszkańcami.
Nakład pracy i czas nauczyciela	Gotowe scenariusze lekcji, materiały dla uczniów, prezentacje, skrypty, materiały z odpowiedziami i wskazówkami oraz informacje o przewidywanych trudnościach.

4. Podstawy pedagogiczne

Lingua Trek opiera się na cyfrowym nauczaniu języka z wykorzystaniem gier, czyli celowym wykorzystaniu środowiska gry cyfrowej do realizacji celów językowych, wspierania interakcji, informacji zwrotnej, eksperymentowania i zaangażowania uczniów. Gra nie jest traktowana jako nagroda dodawana po „właściwej nauce”. Stanowi kontekst, który nadaje sens używaniu języka podczas zajęć.

Zasada	Jak jest realizowana w Lingua Trek
Najpierw znaczenie, potem analiza	Słownictwo i gramatyka pojawiają się najpierw w sytuacjach, historiach i zadaniach, a następnie są świadomie utrwalane.
Celowa komunikacja	Uczniowie używają języka angielskiego, aby osiągnąć określony cel: zdobyć informacje, podjąć decyzję, negocjować, rozwiązać problem, udzielić rady lub coś zaprezentować.
Stopniowanie trudności	Ćwiczenia przechodzą od wspomaganego rozumienia do samodzielnego tworzenia wypowiedzi, współpracy i powtórzenia materiału.
Bezpieczne eksperymentowanie	Gra i zadania klasowe pozwalają uczniom próbować, otrzymywać informację zwrotną, podejmować kolejne próby i doskonalić swoje umiejętności.
Ciągłość narracji	Miejsca, postacie i wydarzenia powracają w grze i podczas lekcji, wspierając zapamiętywanie i spójność procesu uczenia się.
Samodzielność i wybór	Uczniowie podejmują decyzje i uzasadniają je, zamiast jedynie podawać z góry określone odpowiedzi.
Ciekawość kulturowa	Nauka języka jest powiązana z lokalnymi historiami, praktykami i perspektywami z różnych części Europy.
Wsparcie nauczyciela	Nauczyciele wspierają proces uczenia się poprzez przygotowanie, zadawanie pytań, informację zwrotną, refleksję i dostosowanie działań.

4.1 Komunikacyjne nauczanie języka

Uczeń wykorzystuje język angielski do przekazywania i wymiany znaczeń. Poprawność językowa pozostaje ważna, ale służy skutecznej komunikacji. Odgrywanie ról, wymiana informacji w parach, dyskusje, rozwiązywanie problemów i prezentacje stwarzają naturalne powody do słuchania i reagowania.

4.2 Nauczanie języka oparte na zadaniach

Wiele lekcji prowadzi do osiągnięcia konkretnego rezultatu, który można ocenić niezależnie od pojedynczej poprawnej odpowiedzi gramatycznej: wyboru odpowiedniej pamiętki, wskazania drogi, zaplanowania trasy podróży, zamówienia posiłku czy przekonania innych do swojego stanowiska. Wsparcie językowe jest zapewniane przed zadaniem i w jego trakcie, a następnie uczniowie przechodzą do refleksji lub powtórzenia materiału.

4.3 Uczenie się przez doświadczenie i edukacja międzykulturowa

Podróż zachęca uczniów do dostrzegania, w jaki sposób miejsce i kultura wpływają na komunikację. Poznają zabytki, legendy, targowiska, jedzenie, podróżowanie oraz codzienne interakcje. Zadania wykonywane w klasie zachęcają ich do porównywania, zadawania pytań z szacunkiem oraz łączenia nowej wiedzy z własnym kontekstem.

4.4 Kształcenie nauczycieli oparte na badaniach

Cztery artykuły naukowe udostępnione w ramach Lingua Trek nie stanowią jedynie literatury uzupełniającej dla tego rezultatu. Zostały wskazane jako obowiązkowe lektury na platformie edukacyjnej oraz w kursie e-learningowym R3 dla nauczycieli. Ich celem jest pomoc nauczycielom w powiązaniu decyzji dydaktycznych z badaniami dotyczącymi cyfrowego nauczania języka z wykorzystaniem gier, w tym znaczenia spójności pedagogicznej, zaangażowania uczniów, wsparcia nauczyciela oraz łączenia doświadczeń z gry z działaniami wspierającymi proces uczenia się.

5. Doświadczenie Lingua Trek

Lingua Trek został opracowany jako europejska podróż służąca nauce języka. Uczniowie przechodzą przez sześć scenariuszy związanych z kontekstami krajów partnerskich. Każdy scenariusz łączy odrębne miejsce z wyzwaniami językowymi, informacjami kulturowymi, dialogami, podejmowaniem decyzji i minigramami. Gra obejmuje obszar wprowadzający i menu startowe, a następnie kolejne scenariusze oraz powtarzające się interaktywne wyzwania, takie jak pytania, łamigłówki, wykreślanki i ćwiczenia pamięciowe.

5.1 Główne doświadczenia gracza

- Wejdź w nowe środowisko kulturowe i zwróć uwagę na wskazówki wizualne i językowe.
- Śledź przebieg scenariusza i wchodź w interakcje z postaciami lub wykonuj polecenia.
- Zrozumiej kluczowe informacje przekazywane w języku angielskim w formie ustnej lub pisemnej.
- Wykorzystuj słownictwo i język funkcjonalny, aby przechodzić do kolejnych etapów.
- Rozwiązuj krótkie zadania i minigry.
- Przenoś doświadczenia z gry do zadań wykonywanych w parach, grupach i z całą klasą.
- Zastanów się, co ułatwiało komunikację i jakie elementy języka warto ponownie wykorzystać.

5.2 Dlaczego gra i materiały tworzą całość

Gra cyfrowa buduje poczucie obecności, wzbudza ciekawość i tworzy łatwy do zapamiętania kontekst. Materiały umożliwiają nauczycielom wcześniejsze wprowadzenie lub

przypomnienie kluczowych elementów języka, wyjaśnienie treści kulturowych, organizowanie autentycznej komunikacji, udzielanie kształtującej informacji zwrotnej oraz dostosowanie poziomu trudności. Ta dwuczęściowa struktura pozwala uczniom czerpać przyjemność z podróży, a jednocześnie świadomie dostrzegać język angielski, którego się uczą.

6. Cele uczenia się i kompetencje

Poprzez korzystanie z gry i towarzyszących jej materiałów uczniowie powinni rozwijać następujące, wzajemnie powiązane umiejętności i kompetencje. Nauczyciele mogą je wybierać i ustalać ich priorytety w zależności od programu nauczania, wieku uczniów, dostępnego czasu oraz ich gotowości do nauki.

Obszar	Uczniowie będą...
Słuchanie	rozpoznawać główne idee i istotne szczegóły w krótkich wypowiedziach opartych na scenariuszach; wykonywać polecenia; rozpoznawać znane wyrażenia w kontekście.
Czytanie	rozumieć krótkie teksty informacyjne, narracyjne i użytkowe; wnioskować o znaczeniu na podstawie kontekstu i wsparcia wizualnego.
Mówienie i interakcja	zadawać pytania i odpowiadać na nie; prosić o informacje i ich udzielać; negocjować; zamawiać; doradzać; uzasadniać wybory; współpracować.
Pisanie	zapisywać informacje, przygotowywać dialogi lub notatki, porządkować pomysły oraz tworzyć krótkie teksty użytkowe lub opisowe.
Słownictwo i gramatyka	rozpoznawać, ćwiczyć i utralać język związany z podróżowaniem, kulturą, miejscami, zakupami, jedzeniem i komunikacją.
Kompetencje międzykulturowe	rozpoznawać wybrane elementy kulturowe, porównywać perspektywy i z szacunkiem odnosić się do treści kulturowych.
Kompetencje cyfrowe	poruszać się w grze edukacyjnej, interpretować informacje multimodalne i celowo korzystać z zasobów cyfrowych.
Kompetencje osobiste i społeczne	wykazywać wytrwałość, dzielić się rolami, radzić sobie z różnicami zdań, wspierać innych, dokonywać refleksji i uczyć się na podstawie informacji zwrotnej.

7. Ścieżka edukacyjna obejmująca sześć scenariuszy

Materiały edukacyjne obejmują sześć spójnych sekwencji scenariuszy powiązanych z grą. Każdy scenariusz to coś więcej niż miejsce lub poziom gry: łączy kontekst kulturowy, cel komunikacyjny oraz czterolekcyjną sekwencję zajęć. Gra cyfrowa tworzy sytuację i motywację, natomiast materiały towarzyszące przygotowują niezbędny język, rozwijają

interakcję i utrwalają treści poznane przez uczniów. Poniższy przegląd pomaga zrozumieć rolę każdego scenariusza przed przejściem do pełnego zestawu materiałów zawierającego szczegółowe pliki lekcyjne.

Jak korzystać ze scenariuszy

We wszystkich sześciu kontekstach powtarza się następująca sekwencja: zrozumienie kontekstu → przygotowanie przydatnego języka → komunikacja w określonym celu → zastosowanie wiedzy lub rozwiązanie zadania → powtórzenie i refleksja. Nauczyciele mogą korzystać z gry przed sekwencją zajęć, w jej trakcie lub po niej, pod warunkiem wyraźnego wskazania związku między grą a nauką w klasie.

Scenariusz	Miejsce/punkt narracyjny	Komunikacyjny i kulturowy cel	Rozwój procesu uczenia się
1. Turcja	Wielki Bazar	Historia i kultura; słuchanie; zakupy i negocjowanie; wybór pamiątek.	Kontekst i słownictwo → negocjowanie → wybór pamiątki → zespołowa powtórka w formie gry planszowej.
2. Holandia	Zaanse Schans	Wskazywanie drogi; uprzejma komunikacja; zakupy; elementy kulturowe.	Miejsce i materiał językowy → praktyczna orientacja i interakcja → język zakupów → czytanie i powtórka w formie gry.
3. Grecja	Akropol	Wskazywanie drogi; komunikacja związana z miejscem; wiedza kulturowa.	Przypomnienie gry i praca z kontekstem zabytku; szczegółowa sekwencja lekcji znajduje się w zestawie materiałów.
4. Portugalia	Wieża Belém i portugalskie konteksty kulinarne	Treści historyczne i kulturowe; wskazywanie drogi; rekomendacje; składniki; komunikacja w restauracji.	Czytanie o kulturze → język praktyczny → odgrywanie ról w restauracji → ponowne wykorzystanie języka dotyczącego tradycyjnej kuchni i sytuacji turystycznych.
5. Hiszpania	Burgos i jego kościół	Historia i sztuka; wskazywanie drogi; zasady; zakup pamiątek; udzielanie porad.	Poruszanie się po miejscu → zdobywanie informacji → dokonywanie transakcji → proszenie o rady i ich udzielanie.
6. Polska	Warszawa	Legends; zabytki; rozumienie narracji; planowanie podróży; przekonywanie.	Legends o Bazyliźnie i Syrence → praca kulturowa i językowa → odgrywanie ról w biurze podróży i tworzenie planu wycieczki → powtórka w stylu teleturnieju Jeopardy!.

7.1 Scenariusz 1: Turcja - Wielki Bazar

Scenariusz Wielkiego Bazaru wykorzystuje historyczne targowisko, aby nadać językowi angielskiemu bezpośredni cel komunikacyjny. Uczniowie najpierw poznają kontekst poprzez słuchanie i słownictwo związane z historią oraz kulturowym znaczeniem Wielkiego Bazaru. Następnie przechodzą do języka funkcjonalnego potrzebnego podczas negocjowania cen i robienia zakupów. Kolejny etap przekształca użycie języka w zadanie wymagające podjęcia decyzji: uczniowie wybierają odpowiednią pamiątkę dla jednej z postaci Lingua Trek i

uzasadniają swój wybór. Czterolekcyjną sekwencję kończy gra planszowa, która utrwała treści kulturowe i językowe poprzez mówienie i słuchanie. Kluczową cechą tego scenariusza jest świadome przejście od orientacji kulturowej i rozumienia do negocjowania, uzasadnionego wyboru i zespołowej powtórki, zamiast traktowania języka zakupów jako odizolowanego słownictwa.

7.2 Scenariusz 2: Holandia - Zaanse Schans

Scenariusz Zaanse Schans koncentruje się na poruszaniu się po danym miejscu oraz uprzejmej komunikacji w sytuacjach turystycznych. Uczniowie rozwijają praktyczny język potrzebny do pytania o drogę i jej wskazywania, dokonywania zakupów oraz odpowiedniego reagowania w krótkich interakcjach, podczas gdy słuchanie, słownictwo i wiedza kulturowa są zintegrowane w całej sekwencji. Końcowe czytanie i powtórka w formie gry ponownie łączą informacje o miejscu z wcześniej ćwiczonym językiem. Scenariusz ilustruje zatem jedną z głównych zasad Lingua Trek: miejsce stwarza powód do komunikacji, a materiały klasowe pozwalają uczniom zwolnić tempo, przećwiczyć i ponownie wykorzystać wyrażenia potrzebne do skutecznego wykonania zadań.

7.3 Scenariusz 3: Grecja - Akropol

Grecki scenariusz koncentruje się na Akropolu i wykorzystuje ten zabytek jako kontekst do ćwiczenia wskazywania drogi, języka związanego z miejscem, wiedzy kulturowej oraz interakcji w klasie. Dostępne materiały wyraźnie zachęcają uczniów do przypomnienia sobie doświadczeń z gry podczas pracy z językiem związanym z poruszaniem się po danym miejscu i jego poznawaniem. Podręcznik nie przedstawia bardziej szczegółowej sekwencji poszczególnych lekcji, jeśli nie można jej potwierdzić na podstawie obecnego zestawu materiałów; nauczyciele powinni skorzystać z podanego zestawu zasobów, aby zapoznać się ze szczegółowymi celami, skryptami, materiałami dla uczniów i prezentacjami. Scenariusz ten można rozumieć jako sekwencję kulturowo-przestrzenną, w której Akropol nadaje praktyczny cel językowi przestrzennemu i komunikacji.

7.4 Scenariusz 4: Portugalia - Wieża Belém i konteksty kulinarne

Portugalski scenariusz łączy poznawanie kultury z praktyczną komunikacją w codziennych sytuacjach. Uczniowie pracują z treściami historycznymi i kulturowymi dotyczącymi Wieży Belém poprzez interaktywne zadania związane z czytaniem, a następnie przechodzą do języka używanego w restauracji. Cel komunikacyjny obejmuje prośenie o rekomendacje, pytanie o składniki, zamawianie jedzenia i prośenie o rachunek, przy jednoczesnym poznawaniu tradycyjnych potraw. Taka sekwencja pokazuje, w jaki sposób Lingua Trek łączy wiedzę kulturową z działaniem: uczniowie najpierw poznają miejsce i jego kontekst, a następnie używają języka angielskiego w realistycznych sytuacjach turystycznych i kulinarnych. Odgrywanie ról nadaje sekwencji lekcji wyraźny cel i pozwala nauczycielom ćwiczyć ten sam język funkcjonalny przy różnym poziomie wsparcia.

7.5 Scenariusz 5: Hiszpania - Burgos

Hiszpański scenariusz przenosi uczniów do Burgos, gdzie katedra stanowi główny kontekst kulturowy. Towarzysząc młodemu turyście, uczniowie ćwiczą serię krótkich, ale znaczących działań komunikacyjnych: pytanie o drogę i podążanie według wskazówek, uzyskiwanie informacji o zasadach, kupowanie pamiątek oraz proszenie o radę. Wymiar kulturowy jest związany z historią i sztuką tego miejsca. Zamiast jednego długiego ćwiczenia scenariusz oferuje uczniom kolejne powody do używania języka angielskiego podczas przemieszczania się po danej lokalizacji. Towarzyszące materiały klasowe pozwalają następnie powrócić do tych funkcji językowych, zwrócić uwagę na kluczowe wyrażenia i stworzyć dodatkowe możliwości przećwiczenia interakcji przed rozegraniem odpowiedniej części gry lub po jej zakończeniu.

7.6 Scenariusz 6: Polska - Warszawa

Scenariusz warszawski wykorzystuje narracje kulturowe i zabytki do rozwijania słuchania, słownictwa, rozumienia narracji oraz mówienia. Uczniowie poznają legendy o Bazyliuszku i Syrence Warszawskiej, a następnie wykorzystują wiedzę kulturową podczas odgrywania ról w biurze podróży, w ramach którego tworzą i promują plan zwiedzania. Dzięki temu scenariusz szczególnie dobrze pokazuje przejście od rozumienia historii do wybierania informacji, ich porządkowania i przekonywania innych. Końcowa gra zespołowa w stylu teleturnieju Jeopardy! utrwala język, treści kulturowe, podejmowanie decyzji i współpracę. Scenariusz pokazuje zatem, w jaki sposób Lingua Trek łączy narrację, planowanie podróży i celową komunikację ustną w jedną spójną sekwencję edukacyjną.

8. Struktura przejścia od gry do nauki w klasie

Chociaż poszczególne lekcje różnią się od siebie, materiały wykorzystują powtarzalny schemat, który pomaga nauczycielom planować zajęcia, a uczniom rozumieć, czego się od nich oczekuje. Gra może być wykorzystywana przed sekwencją zajęć, w jej trakcie lub po niej, pod warunkiem że nauczyciel wyraźnie wskazuje związek między grą a nauką w klasie.

Etap	Cel	Typowe działania nauczyciela	Typowe działania ucznia
Nawiązanie	Aktywowanie pamięci i ciekawości	Pokazanie obrazu lub materiału wprowadzającego; pytanie, co uczniowie pamiętają z gry.	Przewidywanie, przypominanie sobie, dzielenie się doświadczeniami.
Przygotowanie	Ograniczenie zbędnego obciążenia językowego	Wprowadzenie kluczowych słów; zaprezentowanie wyrażenia funkcjonalnego; sprawdzenie zrozumienia poleceń.	Rozpoznawanie, ćwiczenie, zadawanie pytań.

Doświadczenie	Kontakt ze znaczącym materiałem językowym	Rozegranie lub ponowne wykorzystanie fragmentu gry; zastosowanie nagrania, tekstu lub prezentacji.	Słuchanie, czytanie, poruszanie się w grze, rozpoznawanie wskazówek.
Komunikacja	Używanie języka angielskiego w określonym celu	Organizowanie odgrywania ról monitorowanie; udzielanie wskazówek. .	Negocjowanie, podejmowanie decyzji, rozwiązywanie problemów, wyjaśnianie.
Utrwalenie	Powtarzanie i uwidocznienie efektów uczenia się	Zastosowanie gry powtórkowej, zadania wymagającego przypomnienia wiadomości lub krótkiej prezentacji.	Przypominanie, porównywanie, samodzielne poprawianie błędów.
Refleksja i transfer	Powiązanie doświadczenia z przyszłym wykorzystaniem języka	Pytanie, co stało się łatwiejsze i gdzie można wykorzystać poznany język.	Określanie strategii i wyznaczanie kolejnego kroku.

Elastyczna organizacja zajęć

Jeśli liczba urządzeń jest ograniczona, można wykorzystać grę jako materiał prezentowany przez nauczyciela całej klasie i organizować pracę małych grup rotacyjnie. Jeśli połączenie z Internetem jest niestabilne, można korzystać z pobranych lub drukowanych materiałów do pracy w klasie, zachowując scenariusz i komunikacyjny charakter wyzwania.

9. Towarzyszące materiały edukacyjne

Materiały edukacyjne przekształcają każdy scenariusz w uporządkowany cykl dydaktyczny. Zostały opracowane tak, aby ograniczyć czas potrzebny na przygotowanie zajęć, a jednocześnie pozostawić nauczycielowi możliwość wyboru. Dostępność poszczególnych plików różni się w zależności od lekcji, jednak zestaw zasobów obejmuje następujące rodzaje materiałów.

Rodzaj materiału	Funkcja w nauczaniu i uczeniu się
Opisy scenariuszy	Wyjaśniają spójność każdej czterolekcyjnej sekwencji oraz jej związek z grą.
Szczegółowe scenariusze lekcji	Określają poziom, czas, cele główne i szczegółowe, miejsce lekcji w cyklu, przebieg zajęć oraz przewidywane problemy i rozwiązania.
Prezentacje	Zapewniają materiały wizualne, etapowe instrukcje, informacje kulturowe i wsparcie podczas wykonywania zadań.
Teksty do słuchania i skrypty	Dostarczają treści powiązanych ze scenariuszem i stanowią praktyczną alternatywę, gdy odtworzenie nagrania nie jest możliwe.
Materiały dla uczniów	Wspierają rozumienie, naukę słownictwa, planowanie, dopasowywanie informacji, ich zapisywanie oraz wykonywanie zadań zespołowych.

Karty ról i polecenia do zadań	Umożliwiają celową interakcję w parach lub grupach dzięki zróżnicowanym informacjom i celom.
Gry powtórkowe	Utrwalają język i wiedzę kulturową poprzez gry planszowe, quizy, pytania i wyzwania zespołowe.
Notatki refleksyjne nauczyciela	Zachęcają nauczycieli do zapisywania czasu realizacji, reakcji uczniów, skutecznych modyfikacji oraz rekomendacji.

9.1 Spójna czterolekcyjna sekwencja

- Lekcja 1 zazwyczaj wprowadza kontekst poprzez ćwiczenia receptywne, treści kulturowe i kluczowe słownictwo.
- Lekcja 2 rozwija język funkcjonalny i wspieraną interakcję.
- Lekcja 3 wymaga od uczniów zastosowania języka w zadaniu komunikacyjnym lub związanym z rozwiązywaniem problemów.
- Lekcja 4 utrwała całą sekwencję poprzez zespołową powtórkę, przywoływanie zdobytej wiedzy i wyzwania w formie zabawy.

9.2 Integracja z programem nauczania

Nauczyciele mogą dostosować każdą lekcję do własnego programu nauczania, wykorzystując określone cele, funkcje językowe, umiejętności oraz sposoby oceny efektów uczenia się. Scenariusz może być realizowany intensywnie, rozłożony na kilka tygodni lub wykorzystywany jako materiał uzupełniający podczas pracy nad tematami związanymi z podróżowaniem, kulturą, zakupami, jedzeniem, wskazywaniem drogi lub opowiadaniem historii. Należy zachować spójność kolejności, jeśli późniejsze zadania opierają się na języku wprowadzonym wcześniej.

10. Rola nauczyciela i ocenianie

Nauczyciel jest pomostem między angażującym działaniem a widocznymi efektami uczenia się. Skuteczne prowadzenie zajęć nie wymaga ciągłego wyjaśniania. Wymaga odpowiedniego przygotowania, jasnego określenia zadań, obserwacji, wsparcia udzielanego we właściwym momencie oraz refleksji.

Przed	W trakcie	Po
Zapoznaj się z odpowiednim fragmentem gry i celami lekcji. Wybierz kluczowe słownictwo. Zaplanuj podział na grupy i sposób korzystania z urządzeń. Przygotuj alternatywę niewymagającą technologii.	Przypominaj o celu zadania. Zachęcaj do używania języka angielskiego. Oferuj wskazówki lub przykłady. Zwracaj uwagę na skuteczne użycie języka i powtarzające się trudności. Zapewnij odpowiednią ilość czasu na główne zadanie.	Sprawdź, czego uczniowie się nauczyli. Przekaż informację zwrotną. Zastosuj krótkie zadanie podsumowujące. Zapisz wprowadzone modyfikacje i zdecyduj, czy należy powrócić do danego materiału lub go rozszerzyć.

10.1 Ocenianie kształtujące

Ocenianie jest częścią procesu uczenia się i powinno koncentrować się na dowodach wskazujących, że uczniowie potrafią rozumieć i używać języka w kontekście. Nauczyciele mogą obserwować wykonanie zadania, zrozumiałość wypowiedzi, właściwe stosowanie języka, współpracę, rozumienie treści kulturowych oraz gotowość do naprawiania nieporozumień komunikacyjnych. Informacja zwrotna powinna wskazywać jedną skuteczną strategię oraz jeden możliwy do osiągnięcia kolejny krok.

Źródło informacji	Możliwy obszar oceny
Interakcja w grze	Rozumienie poleceń, wytrwałość, korzystanie ze wskazówek i zdolność do przechodzenia do kolejnych etapów.
Odgrywanie ról	Odpowiednie wyrażenia, reagowanie na wypowiedzi partnera, płynność oraz strategię.
Wspólne podejmowanie decyzji	Zaangażowanie, uzasadnianie wyborów oraz osiągnięcie końcowego rezultatu.
Materiały dla ucznia lub notatki	Istotne informacje, ich uporządkowanie oraz użycie przydatnego języka.
Gra powtórkowa	Przywoływanie wiedzy, wyjaśnianie i poprawianie błędów, a nie tylko końcowy wynik.
Refleksja ucznia	Świadomość procesu uczenia się, trudności oraz strategii doskonalenia.

10.2 Proste kryteria sukcesu dla uczniów

- Potrafię zrozumieć główną sytuację i znaleźć potrzebne informacje.
- Potrafię używać kluczowych wyrażeń, aby wykonać zadanie.
- Potrafię poprosić o pomoc lub wyjaśnienie w języku angielskim.
- Potrafię aktywnie uczestniczyć w pracy w parze lub zespole.
- Potrafię wyjaśnić jeden element kulturowy związany ze scenariuszem.
- Potrafię wskazać jedną rzecz, która stała się łatwiejsza dzięki ćwiczeniom.

11. Włączenie, różnicowanie i dostępność

Materiały są przeznaczone do wykorzystania w rzeczywistych warunkach klasowych, w których uczniowie różnią się poziomem językowym, pewnością siebie, wcześniejszą wiedzą, tempem pracy, umiejętnościami czytania i pisanja, koncentracją uwagi oraz dostępem do technologii. Włączenie jest zatem traktowane jako zaplanowana elastyczność, a nie jako element dodawany na późniejszym etapie.

Wymiar	Możliwości wsparcia	Możliwości rozszerzenia
Obciążenie językowe	Wprowadź wcześniej mniejszą liczbę kluczowych elementów; zapewnij banki słów, przykładowe dialogi oraz, w razie potrzeby, dwujęzyczny glosariusz.	Ogranicz liczbę odpowiedzi; wymagaj rozwinięcia wypowiedzi, parafrazowania lub bardziej precyzyjnego słownictwa.
Materiał wejściowy	Odtwarzaj nagrania ponownie lub dziel je na części; po pierwszym słuchaniu udostępni skrypt; łącz tekst z obrazami; czytaj instrukcje na głos.	Zachęcaj uczniów do wnioskowania, podsumowywania lub porównywania źródeł.
Wypowiedź	Pozwól na wcześniejsze przećwiczenie, korzystanie z notatek, wsparcie partnera lub wybór między odpowiedzią ustną a krótką pisemną.	Dodaj nowy warunek, grupę odbiorców lub wymóg zastosowania perswazji.
Grupowanie	Stosuj celowy dobór par, rotację ról i wzajemne wsparcie bez stałego przypisywania jednemu uczniowi odpowiedzialności za drugiego.	Przydzielaj role osoby prowadzącej, monitorującej język lub odpowiedzialnej za gromadzenie informacji.
Czas	Dziel zadania na wyraźne etapy; korzystaj z minutnika; traktuj osiągnięcie celu komunikacyjnego jako priorytet.	Zaproponuj opcjonalne zadanie twórcze lub badawcze.
Technologia	Zapewnij możliwość współdzielenia urządzeń, pracę prowadzoną przez nauczyciela oraz alternatywy offline i materiały do druku.	Zachęć uczniów do dokumentowania strategii lub stworzenia powiązanego wyzwania cyfrowego.

Inkluzywna praktyka

Nie utożsamiaj szybkości w grze z poziomem umiejętności językowych. Doceniaj skuteczną komunikację, strategiczne myślenie, współpracę, postępy oraz gotowość do podejmowania kolejnych prób.

12. Platforma edukacyjna i powiązania między rezultatami projektu

Platforma edukacyjna Lingua Trek jest przestrzenią rozwoju zawodowego, która łączy zasoby projektu z doskonaleniem kompetencji nauczycieli. Udostępnia kurs e-learningowy R3 i wspiera nauczycieli w przechodzeniu od pierwszego kontaktu z Lingua Trek do świadomego wykorzystania projektu w klasie. Platforma obejmuje modułowe treści edukacyjne, zadania praktyczne, elementy oceny oraz możliwości dyskusji i wymiany doświadczeń.

12.1 Co nauczyciele znajdą na platformie

- Film wprowadzający przygotowany przez członków zespołu projektowego, prezentujący platformę i pomagający użytkownikom zrozumieć sposób funkcjonowania środowiska edukacyjnego Lingua Trek.
- Moduły kursu dotyczące podstaw cyfrowego nauczania języka z wykorzystaniem gier, oceny gier cyfrowych pod kątem treści szkolnych, integracji gier cyfrowych z nauką w klasie oraz projektowania zajęć z wykorzystaniem Lingua Trek.
- Dwa wskazane obowiązkowe artykuły naukowe oraz dwa dodatkowe artykuły opcjonalne, które wspierają podstawy teoretyczne kursu.
- Materiały wideo przygotowane przez ekspertów i zespół projektowy, łączące teorię z praktycznymi decyzjami dydaktycznymi.
- Zadania praktyczne, dzięki którym nauczyciele mogą testować pomysły, planować integrację gry i dokonywać refleksji nad jej wykorzystaniem w klasie.
- Przestrzeń dyskusji i społeczności, w których nauczyciele mogą dzielić się opiniami, proponować działania po przetestowaniu gry lub materiałów, zamieszczać przykłady i przydatne linki oraz odpowiadać na wpisy innych nauczycieli.
- Miejsce umożliwiające dostęp do gry oraz powiązanych zasobów projektu po ich opublikowaniu na platformie.

12.2 Korzyści z platformy

Korzyść	Wartość dla nauczycieli
Elastyczny dostęp	Nauczyciele mogą korzystać z możliwości rozwoju zawodowego niezależnie od miejsca i harmonogramu konkretnych warsztatów.
Pewność w działaniu dydaktycznym	Kurs wyjaśnia, dlaczego i kiedy warto stosować podejście oparte na grach, a nie tylko jak uruchomić narzędzie cyfrowe.
Bezpośrednie zastosowanie	Zadania przekształcają teorię w konkretny plan wykorzystujący grę Lingua Trek i materiały R1.
Spółeczność zawodowa	Nauczyciele mogą wymieniać się sposobami adaptacji, doświadczeniami z zajęć i sugestiami pochodzącymi z różnych kontekstów.
Trwałe wykorzystanie	Cyfrowa przestrzeń zapewnia stały dostęp do szkoleń i zasobów na potrzeby wdrażania nowych nauczycieli, warsztatów i przyszłych zajęć.
Spójność rezultatów	Nauczyciele korzystają z badań, gry, materiałów oraz wskazówek wdrożeniowych jako jednego połączonego ekosystemu edukacyjnego.



DOSTĘP DO PLATFORMY

[PLATFORMA E-LEARNINGOWA LINGUA TREK DLA NAUCZYCIELI](#)

Zalecany punkt rozpoczęcia

Najpierw obejrzyj film wprowadzający do platformy, ukończ moduł podstawowy i zapoznaj się z obowiązkowymi lekturami, a następnie wybierz jeden scenariusz Lingua Trek i opracuj krótki plan jego wdrożenia, korzystając z Sekcji 13 niniejszego dokumentu.

13. Sugerowane ścieżki wdrażania w klasie

Poniższe ścieżki są praktyczną propozycją, a nie sztywnym zaleceniem. Wybierz tę, która najlepiej odpowiada harmonogramowi, potrzebom uczniów oraz warunkom dostępu.

Ścieżka	Sugerowana sekwencja	Najlepiej sprawdzi się w przypadku
Lekcja próbna	Krótkie wprowadzenie do gry → wybrany fragment gry → jedno komunikacyjne zadanie klasowe → refleksja podsumowująca.	Pierwszego kontaktu z grą, warsztatów lub ograniczonego czasu zajęć.
Dwulekcyjny pomost	Lekcja 1: wprowadzenie do scenariuszu i gry. Lekcja 2: język funkcjonalny, zadanie i powtórka.	Klas wymagających krótkiego powiązania z programem nauczania.
Pełny scenariusz	Połączenie z grą oraz wszystkie cztery powiązane lekcje, z ocenianiem kształtującym i końcową powtórką.	Pogłębionej pracy językowej i kulturowej w ramach krótkiego modułu.
Model stacyjny	Stanowisko z grą dla małych grup, stanowisko wsparcia językowego, stanowisko interakcji prowadzonej przez nauczyciela oraz stanowisko refleksji.	Ograniczonej liczby urzędzeń lub klas, którym sprzyja ruch i zróżnicowane formy wsparcia.
Rozszerzenie projektowe	Pełny scenariusz, a następnie stworzenie przez uczniów planu podróży, dialogu, przewodnika lub quizu.	Dłuższych modułów, pracy interdyscyplinarnej lub uczniów o wyższym poziomie zaawansowania.

13.1 50-minutowa lekcja wprowadzająca

Czas	Etap	Działania nauczyciela i uczniów
5 minut	Wprowadzenie	Pokaż miejsce związane ze scenariuszem i zachęć uczniów do przewidywania.
8 minut	Przygotowanie językowe	Wprowadź lub przypomnij niewielki zestaw kluczowych wyrażen.
12 minut	Kontakt z grą	Gra indywidualna, w parach lub wspólnie z klasą pod kierunkiem nauczyciela.
15 minut	Zadanie komunikacyjne	Wykorzystaj powiązane odgrywanie ról, zadanie decyzyjne lub ćwiczenie wymagające rozwiązania problemu.
7 minut	Powtórka	Przypomnij kluczowe elementy języka poprzez krótkie wyzwanie.
3 minut	Refleksja	Uczniowie zapisują jedno nowe wyrażenie oraz jedną strategię, która okazała się pomocna.

14. Dostęp do pełnego zestawu materiałów i gry



[PEŁNY ZESTAW MATERIAŁÓW R1](#)



[POBIERZ GRĘ NA ANDROIDA LUB IOS](#)

15. Zapewnienie jakości, pilotaż i doskonalenie

Zapewnienie jakości było integralną częścią całego procesu opracowywania materiałów. Rozpoczęło się od analizy potrzeb, było kontynuowane podczas wspólnego tworzenia scenariuszy i materiałów oraz obejmowało pilotaż z udziałem docelowych użytkowników. Uczniowie i nauczyciele korzystali z gry oraz towarzyszących materiałów edukacyjnych w warunkach szkolnych i przekazywali ilościowe oraz jakościowe informacje zwrotne dotyczące użyteczności, zaangażowania, wartości dla nauki języka, przejrzystości, poziomu trudności, tempa, dostępu technicznego oraz praktycznego wykorzystania w klasie.

Wyniki pilotażu wykazały, że uczniowie szczególnie cenili aktywności oparte na grach i interakcji, konteksty kulturowe i podróżnicze, naukę słownictwa oraz możliwości używania języka angielskiego w znaczących sytuacjach. Nauczyciele docenili interaktywne podejście, elementy kulturowe, powiązanie między grą a materiałami klasowymi oraz praktyczną użyteczność zasobów wspierających. Uczestnicy wskazali również kwestie wymagające uwagi, w tym potrzebę jaśniejszych instrukcji, wsparcia słownictwa, różnicowania zadań, realistycznego planowania czasu oraz udoskonalenia nawigacji i aspektów technicznych.

Decyzje dotyczące ostatecznego doświadczenia edukacyjnego podejmowano przy aktywnym udziale uczniów i nauczycieli. Na wcześniejszym etapie formatywnym testowali oni alternatywne rozwiązania dotyczące gry i wybierali preferowane podejście, a przydatne elementy drugiej opcji zostały również uwzględnione. Późniejsze wykorzystanie gry i materiałów w klasie stanowiło podstawę do dalszego doskonalenia. W niniejszym dokumencie nacisk położono zatem na partycypacyjny proces pilotażu i wynikające z niego decyzje edukacyjne, a nie na przedstawianie odrębnego porównania poszczególnych wersji.

Informacje zwrotne z pilotażu	Odpowiedź projektowa / wprowadzone udoskonalenia
Uczniowie chętnie uczestniczyli w grach, łamigłówkach i interakcjach.	Zachowanie elementów zabawy i wyzwań oraz ich wyraźne powiązanie z efektami uczenia się języka.
Konteksty kulturowe i podróżnicze były motywujące.	Zachowanie sześciu odrębnych kontekstów europejskich i wykorzystywanie ich zarówno w grze, jak i podczas lekcji.

Niektórzy uczniowie potrzebowali wsparcia w zakresie słownictwa i instrukcji.	Przygotowanie językowe przed zadaniem, skrypty, materiały wizualne, modele i instrukcje podzielone na etapy.
Zróżnicowany poziom uczniów wpływał na trudność zadań.	Zapewnienie elastycznego wsparcia, różnych sposobów grupowania oraz zadań rozszerzających.
Nauczyciele cenili praktyczne materiały do wykorzystania w klasie.	Zachowanie szczegółowych scenariuszy, jasno określonych materiałów, przewidywanych problemów i alternatyw do druku.
Wsparcie nauczyciela wpływało na wartość edukacyjną.	Wzmocnienie roli nauczyciela, refleksji oraz powiązania z platformą R3.

16. Trwałość, możliwość transferu i europejska wartość dodana

Scenariusz gry Lingua Trek i podręcznik towarzyszących materiałów edukacyjnych został opracowany z myślą o dalszym wykorzystaniu po zakończeniu pojedynczego cyklu projektowego. Jego wartość wynika z połączenia wielokrotnego użytku struktury scenariuszy, adaptowalnych materiałów klasowych, gry cyfrowej oraz rozwoju zawodowego nauczycieli. Szkoły mogą włączać pojedyncze lekcje do istniejących programów nauczania, realizować pełne moduły scenariuszy, wykorzystywać materiały podczas warsztatów lub dostosowywać ich strukturę do nowych miejsc, języków i grup uczniów.

- Wielokrotnego użytku: nauczyciele mogą powracać do materiałów z kolejnymi klasami i wybierać różne scenariusze.
- Adaptowalne: wsparcie językowe, czas, sposób grupowania i formę rezultatów można dostosować bez utraty celu scenariusza.
- Transferowalne: sekwencja łącząca grę z pracą w klasie może inspirować do tworzenia nowych zadań dostosowanych do lokalnego kontekstu.
- Skalowalne: R3 wspiera szkolenie innych nauczycieli, rozwój społeczności nauczycielskich i organizację warsztatów.
- Otwarte i połączone: link do materiałów, platforma projektu oraz strona internetowa umożliwiają szerszy dostęp edukacyjny.
- Europejskie: uczniowie poznają różnorodne konteksty kulturowe stworzone dzięki współpracy partnerów z sześciu krajów.

17. Podsumowanie i refleksja końcowa

Scenariusz gry Lingua Trek i dokument towarzyszących materiałów edukacyjnych oferuje nauczycielom coś więcej niż zestaw kart pracy i coś więcej niż grę cyfrową. Zapewnia spójny sposób przekształcania ciekawości w komunikację. Podróż nadaje językowi angielskiemu bezpośredni cel; materiały do pracy w klasie pomagają uczniom dostrzegać, ćwiczyć i

przenosić poznane treści do nowych sytuacji, a platforma edukacyjna wspiera nauczycieli w podejmowaniu świadomych decyzji dydaktycznych.

Nauczyciele mogą rozpocząć w prosty sposób: wybrać jeden scenariusz, zapoznać się ze wskazówkami wprowadzającymi, przygotować niewielki zestaw niezbędnego języka, pozwolić uczniom zmierzyć się z wyzwaniem oraz zapewnić im czas na rozmowę, podejmowanie decyzji i refleksję. Materiały są gotowe, aby wspierać ten proces, pozostawiając jednocześnie przestrzeń na profesjonalny osąd nauczyciela. Uczniowie są zachęceni do czerpania przyjemności z podróży, jednak jej głębszym celem jest budowanie pewności siebie: pewności w rozumieniu, podejmowaniu prób, komunikowaniu się i dalszej nauce języka angielskiego.

Gotowi, aby rozpocząć?

Otwórz pełny zestaw materiałów R1, wybierz scenariusz powiązany z aktualnie realizowanym programem nauczania i skorzystaj z Listy kontrolnej planowania dla nauczyciela w Załączniku A.

Załącznik A. Kontrolna lista planowania dla nauczyciela

- ☐ Wybrałem(-am) scenariusz i lekcję lub lekcje.
- ☐ Zagrałem(-am) w odpowiedni fragment gry lub zapoznałem(-am) się z nim.
- ☐ Potrafię przedstawić główny cel językowy i kulturowy w sposób zrozumiały dla uczniów.
- ☐ Wybrałem(-am) tylko to słownictwo, którego uczniowie rzeczywiście potrzebują przed wykonaniem zadania.
- ☐ Przygotowałem(-am) urządzenia, sprzęt do projekcji i/lub alternatywę offline.
- ☐ Świadomie zaplanowałem(-am) podział na pary/grupy oraz przydział ról.
- ☐ Wybrałem(-am) formy wsparcia dla uczniów, którzy ich potrzebują, oraz rozszerzenia dla tych, którzy są gotowi na większe wyzwanie.
- ☐ Wiem, jakie dowody uczenia się będę obserwować.
- ☐ Zaplanowałem(-am) odpowiednią ilość czasu na główne zadanie komunikacyjne.
- ☐ Zaplanowałem(-am) krótką refleksję lub zadanie podsumowujące.

Załącznik B. Arkusz obserwacji lekcji i refleksji

Obszar refleksji/pytanie	Notatki
Scenariusz / lekcja / klasa	

Co najbardziej zaangażowało uczniów?	
Jakie treści w języku angielskim uczniowie skutecznie rozumieli lub stosowali?	
W których obszarach instrukcje, słownictwo lub tempo sprawiały trudność?	
Którzy uczniowie potrzebowali dodatkowego wsparcia i co im pomogło?	
Jak dobrze gra była powiązana z zadaniem wykonywanym w klasie?	
Co zachowam, dostosuję lub pominę następnym razem?	
Sugestia, którą warto podzielić się ze społecznością nauczycieli Lingua Trek	

Sfinansowano ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.