



Epoka starożytna - VEGA Scenariusz zajęć dydaktycznych

Temat: Zrozumieć epokę starożytną - Babilon i kultura egipska

Przedmiot(y): Historia

Wiek / stopień: 12+

Krótki opis gry VR w tym scenariuszu:

[Discover Babylon](#) to edukacyjna gra wideo, której akcja rozgrywa się w Mezopotamii. Skupia się na piśmie, matematyce, literaturze i prawie. Gra przeznaczona jest dla osób w wieku 8-14 lat. Wykorzystuje strategie gier wideo i realistyczne środowiska cyfrowe, aby zaangażować ucznia w wyzwania i tajemnice, które mogą być rozwiązane tylko poprzez zagłębianie się i zrozumienie mezopotamskiego społeczeństwa, biznesu, praktyk i handlu. Ta gra jest dobrym źródłem do nauki historii. Gracz będzie wchłaniał informacje historyczne i zapozna się z zasobami muzeów i bibliotek. Gracz będzie nawigować serię różnych awatarów przez grę, niektóre z nich w starożytnej Mezopotamii, a inne w czasie teraźniejszym. W grze archeolog Dexter znalazł sposób podróży w czasie lecz nieświadomie zmienił bieg czasu na gorsze. Zadaniem gracza jest cofnąć się w czasie, naprawić błąd oraz znaleźć Dextera. Gracz będzie musiał zmierzyć się z różnymi wyzwaniami. Gra wykorzystuje pytania i

Odkryj



odpowiedzi, aby stymulować naukę. Choć gra nie ma najlepszej grafiki, utrzyma zaangażowanie gracza i zapewni rozrywkę. To dobra gra edukacyjna, w którą warto grać ze względu na dobrą interakcję i dokładne informacje historyczne w niej zawarte.

Gra podzielona jest na trzy okresy historii Mezopotamii: Okres Uruk (3300-3000 p.n.e.), kiedy po raz pierwszy rozwijało się pismo; okres Ur III (2100-2000 p.n.e.), czas wielkich miast i centralizacji; oraz okres nowoasyryjski (1000-600 p.n.e.)

Wprowadzenie do scenariusza

Celem jest dogłębna praca nad starożytną cywilizacją np. babilońską lub egipską i pogłębienie wiedzy na jej temat.

W tym scenariuszu uczniowie poznają epokę starożytną. Jest to tradycyjny okres, szeroko stosowany w periodyzacji dziejów ludzkości, wyznaczony przez pojawienie się i rozwój pierwszych cywilizacji posiadających pismo, zwanych "cywilizacjami starożytnymi". Tradycyjnie jest to początkowy okres historii właściwej, rozpoczynający się wraz z wynalezieniem pisma, poprzedzony prehistorią. Niektóre schematy periodyzacyjne uznają, że pomiędzy prehistorią a epoką starożytną istnieje etap zwany "protohistorią", określony przez pojawienie się pierwszych cywilizacji nieposiadających pisma.

W epoce starożytnej na wszystkich kontynentach powstały i rozwinęły się setki wielkich cywilizacji, z których wiele wytworzyło produkty, instytucje, wiedzę i wartości obecne do dziś, od Sumeru (IV tysiąclecie p.n.e.) i starożytnego Egiptu, poprzez starożytne cywilizacje wedyjskie w Indiach, starożytne Chiny, starożytną Grecję i Rzym, Imperium Achemenidów w Persji, starożytną Amerykę Południową, wśród wielu innych.

Uczniowie będą mieli możliwość wizualnego przekonania się, jak wszystko ze sobą współdziała, co zwiększy ich motywację do nauki. Zadanie to może być łatwo dostosowane do wszystkich uczniów.

Efekty kształcenia:

Uczniowie potrafią:

- Zrozumieć sposób życia w starożytnych cywilizacjach. Szczególnie w starożytnej Mezopotamii.
- Poznać kulturę mezopotamską i porównać ją z Egiptem
- Poznać społeczeństwo Mezopotamii i Egiptu
- Poznać rolnictwo Mezopotamii i Egiptu
- Poznać kulturę Mezopotamii i Egiptu
- Poznać stroje
- Poznać religię Mezopotamii i Egiptu

Wybór efektów kształcenia z hiszpańskiego programu nauczania

Program nauczania historii w Hiszpanii jest zorganizowany w różne bloki. W tym przypadku treści należą do bloku 4: Historia.

- Pierwsze cywilizacje: Mezopotamia i Egipt
- Pojęcia związane z czasem historycznym: ramy chronologiczne (miliony lat, tysiące lat, wieki), konwencjonalne sposoby przedstawiania czasu, trwanie, jednoczesność, zmiana i sukcesja

Jeśli chodzi o kryteria oceny, które odnoszą się do tych treści, to są one następujące.

- Uczeń rozróżnia przedziały czasowe w prehistorii i antyku głównych procesów zmian, wybierając skalę na osi czasu służącą do ich przedstawienia i pokazując czas trwania i jednoczesność głównych procesów zmian na jednej lub kilku historycznych liniach czasu i mapach.

To kryterium oceny jest powiązane na poziomie kompetencji z kompetencjami społecznymi i obywatelskimi oraz z kompetencją uczenia się.

W odniesieniu do wskaźników osiągnięć związanych z treścią, są to:

- Rozróżnianie różnych przedziałów czasowych w prehistorii i starożytności związanych z głównymi procesami przemian (hominizacja, kształtowanie się pierwszych społeczeństw agrarnych i starożytnych imperiów) na skali osi czasu (setki tysięcy lat, tysiące lat, wieki itp.) stosowanej do ich przedstawienia.
- Ustalanie łańcuchów przyczyn i skutków, aby wyjaśnić zmiany, które doprowadziły do powstania wczesnoludzkich społeczeństw łowców i zbieraczy, społeczeństw rolniczych, pojawienia się religii, powstania pierwszych państw i imperiów czy ekspansji greckiej i rzymskiej.

Rubryka samooceny ucznia

Ta rubryka jest stworzona, aby pomóc zrozumieć, co jest ważne w grach lub ogólnie w nowych mediach. Doświadczony nauczyciel może obejść się bez tego, ale to ma pomóc nowym nauczycielom ocenić, co jest wartościowe.

Chodzi o to, że każdy RZĄD to tylko JEDNA zmienna (np. przypominanie, przenoszenie, rozwiązywanie problemów itp.). Czytasz pierwszą kolumnę i dajesz 'ocenę'. Opisy pomagają w ocenie 'jakości', jeśli jest taka potrzeba.

Rubryka oceny ucznia				
Treść wiedzy	1	2	3	4
Zapamiętanie informacji	Uczeń nie potrafi przypomnieć sobie informacji zawartych w grze	Uczeń potrafi przypomnieć sobie niektóre informacje zawarte w grze	Uczeń potrafi przypomnieć sobie większość informacji zawartych w grze	Uczeń potrafi dobrze przypomnieć sobie wszystkie informacje z gry
Transfer	Uczeń nie potrafi połączyć informacji w grze z informacjami w książkach lub innych mediach	Uczeń potrafi przenieść niektóre informacje z gry na inne media	Uczeń potrafi przenieść większość informacji z gry na inne media	Uczeń potrafi bardzo dobrze połączyć informacje zawarte w grze z treściami zawartymi w innych mediach
Umiejętności	1	2	3	4
Rozwiązywanie problemów	Uczeń nie próbował rozwiązywać problemów w grze / podczas aktywności	Uczeń był w pewnym stopniu aktywny w rozwiązywaniu problemów podczas zajęć	Uczeń dość aktywnie pracował nad rozwiązywaniem problemów podczas zajęć	Uczeń bardzo aktywnie pracował nad rozwiązywaniem zadań podczas zajęć

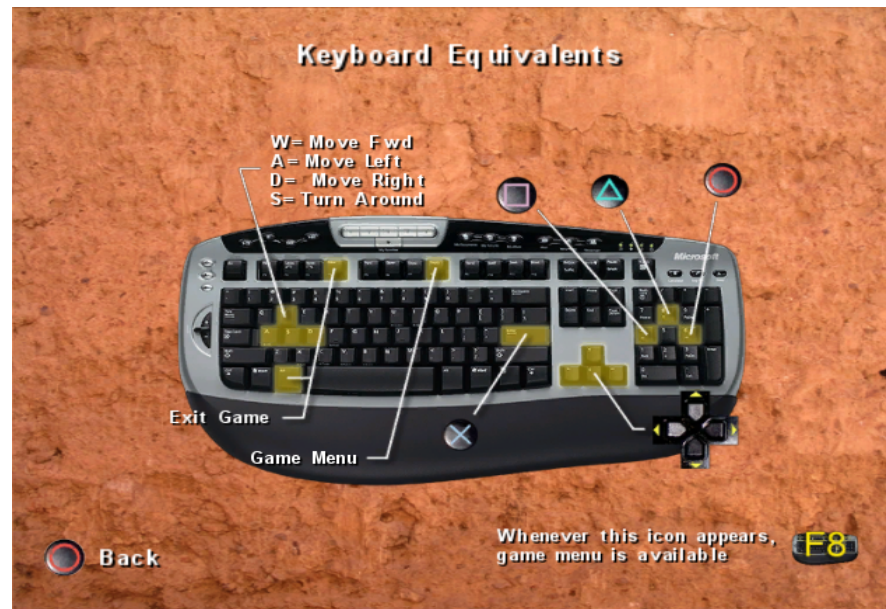
Współpraca	Uczeń nie potrafił / nie chciał współpracować z innymi.	Uczeń uczestniczył, ale nie był szczególnie aktywny we współpracy.	Uczeń aktywnie współpracował podczas pracy.	Uczeń bardzo aktywnie współpracował podczas pracy.
Kreatywność	Uczeń nie zastanawiał się aktywnie / nie proponował kreatywnych rozwiązań zadań lub wyzwań	Uczeń przedstawił kilka kreatywnych pomysłów i rozwiązań podczas zajęć	Uczeń aktywnie rozważał / dostarczał kreatywne rozwiązania zadań lub wyzwań	Uczeń bardzo aktywnie rozważał/wprowadzał kreatywne rozwiązania zadań lub wyzwań
	1	2	3	4
Wykonanie ćwiczenia	Uczeń nie był w stanie wykonać zadań w grze	Uczeń potrafił wykonać niektóre zadania w grze	Uczeń potrafił wykonać większość zadań w grze	Uczeń potrafił wykonać wszystkie (lub prawie wszystkie) zadania w grze
Zaangażowanie	Uczeń nie był zaangażowany podczas zajęć	Uczeń był nieco zaangażowany podczas zajęć	Uczeń był zaangażowany podczas zajęć	Uczeń był bardzo zaangażowany podczas zajęć

Liczba uczniów: Czas trwania (szacunkowy czas/liczba lekcji):

- 24 uczniów (2 uczniów/grupę)
- Jedna lekcja: 3 dni robocze x 45 min

Wymagania wstępne (niezbędne materiały i zasoby internetowe):

- Komputer z podstawową konfiguracją (gra jest z 2008 roku)
- Pobierz grę z: <http://fas.org/babylon/>
- Wizualizacja w formie filmów na Youtube:
 - ODKRYWANIE BABILONU: <https://www.youtube.com/watch?v=WlqafevXOWY>
 - ZWIEDZANIE BABILONU - PIERWSZE MIASTO: <https://www.youtube.com/watch?v=FTBHGfULSC8>
- Instalacja gry i zrozumienie kluczowych poleceń: (OBOWIĄZKOWO **KOMPUTER MUSI POSIADAĆ PAD NUMERYCZNY (DESKTOP LUB NOTEPAD)**)



Przed rozpoczęciem programu (prace przygotowawcze nauczyciela):

- Nauczyciel wprowadza na zajęciach cywilizacje starożytne. Trzeba przeznaczyć lekcję na wprowadzenie treści z wykorzystaniem materiałów audiowizualnych, takich jak filmy animowane, dokumentalne, gry interaktywne itp.
- Na zajęciach uczniowie oglądają poniższy film: <https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>
- Dowiedz się, jak działają podstawowe funkcje i jak używa się kontrolerów (zrób instrukcję obsługi kontrolerów, jeśli uczniowie nie używali ich wcześniej)
- Utwórz zadania w Google classroom z opisem projektu i celami (to samo zadanie dla trzech lekcji)
Wszystkie materiały potrzebne uczniom są zawarte w zadaniu.
- Podziel uczniów na grupy po maksymalnie dwóch uczniów / komputer.

UWAGA! Przed użyciem należy sprawdzić, czy komputer posiada klawiaturę numeryczną.

Część główna scenariusza (liczba lekcji):

Część pierwsza (trzy lekcje - 45 min)

Lekcja 1

Postępując zgodnie z instrukcjami gry, aby rozwiązać quiz, który znajdziesz po drodze, powinieneś pospacerować po Babilonie, czytając Text Boxes z informacjami, które będą potrzebne do odpowiedzi na pytania w Key points.

1. Znajdź osobistego asystenta danych (PDA), aby odblokować cztery węzły informacyjne w muzeum. Zbierając węzły, Twój wynik informacyjny wzrasta.
2. Znajdź urządzenie tłumaczące (urządzenie to, po wszczępieniu w ucho, pozwoli Ci słyszeć i mówić w ojczystych językach osób z Twojego otoczenia)
 - Są ukryte gdzieś w muzeum.
 - Zdobądź 500 punktów.

Wskazówka dla nauczycieli: są razem w tej samej okolicy (w pobliżu sztuki wschodniej)

3. Znajdź informacje na temat ceramiki.

- Ceramika: - najobfitszy materiał na większości stanowisk archeologicznych. Ponieważ style garncarskie zmieniają się w czasie, archeolog może datować ceramikę na podstawie jej kształtu i dekoracji.
- Zdobądź 500 punktów.

4. Znajdź informacje o pieczęciach cylindrycznych.

- Pieczęcie cylindryczne: To rzeźbione kamienne cylindry. Kiedy pieczęć cylindryczna została odcisnięta na dokumencie pisanym, cegle lub bryle gliny, odcisk pieczęci działał jako rodzaj podpisu, dowodząc, że dokument jest autentyczny.

Podpowiedź dla nauczycieli: szukajcie wśród rzeźb w okolicy sądu

5. Znajdź informacje na temat glinianej tabliczki.

- Gliniana tabliczka: Pierwsze dokumenty pisane wyglądały jak ta gliniana tabliczka. System pisma zwany pismem klinowym (z łaciny oznaczający klinowy kształt) był używany do pisania zarówno w języku **sumeryjskim**, jak i **akadyjskim**. Pismo klinowe było pisane za pomocą spiczastego trzcinowego kija zwanego **stylosem**, który był wciskany w glinę, tworząc charakterystyczne klinowe kształty.
- Zdobądź 500 punktów.

6. Znajdź biuro profesora Dextera.

7. Znajdź 3 książki, które zgubił profesor Dexter.

- Książka 1- starożytne miasto **Ur** (tell **Al-mugayyar**) zostało założone około 4700 pne. W całej swojej historii było ośrodkiem kultu boga księżycy, **Nanna**.

8. Znajdź informacje o Zigguracie.

- Ziggurat był schodkową platformą, na której szczycie znajdowała się świątynia danego boga. Choć świątynie na szczycie pojedynczej platformy pojawiają się na starożytnym Bliskim Wschodzie już około 5000 lat p.n.e., pierwsze prawdziwe zigguraty zostały zbudowane przez **Ur-nammu**, króla trzeciej dynastii z Ur około 2100 lat p.n.e.
- Zdobądź 500 punktów.

Księga 2. Starożytne miasto **Kalhu** (obecnie znane jako tell **Nimrud**, a w Biblii określane jako **Calah**) było małym, prowincjonalnym miastem, dopóki nie zostało wybrane przez **asyryjskiego króla Aszurnasirpala II** na stolicę.

Księga 3 - starożytne miasto **Uruk** (obecnie znane jako **Warka**) było okupowane przez około 5000 lat, od 4700 roku p.n.e. do 300 roku n.e. Mieszkańcy starożytnej Mezopotamii wierzyli, że **Uruk** było pierwszym miastem na świecie i siedzibą wielkiego bohatera mitologicznego "Gilgamesza".

9. Znajdź galerię sztuki near east.

- Zlokalizuj pieczęcie dla każdej książki.

10. Maszyna czasu (inicjowanie podróży w czasie)

- Wkrocyliście do sfery nawigacyjnej. Sfera nawigacyjna pomoże wam w nawigacji pomiędzy różnymi okresami czasu i miejscami w przeszłości.

11. Podróż do 3100 r. p.n.e.

- Masz dwanaście lat, jesteś uczniem skryby o imieniu **Taribi**, a dziś jest pierwszy dzień szkoły.

12. Znajdź swoje przybory szkolne.

13. Znajdź szkołę skrybów.

Wskazówka dla nauczyciela (Podążaj za dziećmi)

12. Zrób kaszę z soczewicą przed śmiercią nauczyciela.

- Analiza choroby **Sasaga** ujawnia, że trzeba będzie stworzyć substancję taką jak kaszka z soczewicą, zanim jego zdrowie zawiedzie.
- Przepis: soczewica, olej z masłem i ryba (w tej kolejności).

13. Znajdź targowisko i wejdź w interakcję z lokalnymi mieszkańcami, aby zdobyć składniki. Otrzymałeś belę wełny, którą możesz wykorzystać do handlu.

Wskazówka dla NAUCZYCIELA:

- Wymiana 1 beli wełny za 3 ziarna zboża (ostatni rolnik)
- Wymiana 1 ziarna za 1 rybę (przed ostatnim rolnikiem)
- Wymiana 1 ziarna za 1 olej (trzeci rolnik od końca)
- Wymiana 1 oleju za soczewicę (przed ostatnim rolnikiem)

14. Znajdź miskę, aby wymieszać kaszkę.

- Miski były używane w Mezopotamii około 3100 roku p.n.e. Archeolodzy nazywają te miski "bevel rimmed bowls", ponieważ termin "bevel" opisuje płaski, skośny kształt obręczy lub miski.

15. Wróć do szkoły skryby, zanim **Sasag** zginie.

16. Znajdź tabliczkę, o której wspominał **Sasag**.

17. Będziesz musiał to rozszyfrować

- Znajdź prawidłową nazwę z symbolami po lewej stronie.

Służyła ona do zapisywania ilości mąki, jaką otrzymywali różni robotnicy jako swoje wynagrodzenie ponad 5000 lat temu.



18. Zbierz wszystkie punkty informacyjne wokół miasta.

- Po 3 dniach gry, nauczyciel rozpoczyna wewnętrzną dyskusję z uczniami, pytając o kilka części gry, aby zrozumieć, porównawczo, jak wyglądało życie.

Debrief z uczniami na zakończenie pierwszej lekcji

- Czego się dowiedziałeś, czego nie wiedziałeś wcześniej?
- Wybierz temat do pogłębienia z zespołem: rolnictwo, stroje, żywność, życie codzienne,...
- Wyszukiwanie i gromadzenie informacji i materiałów na temat
- Przygotuj 1 infografikę na opracowany temat.
- Jak układa się współpraca w waszej grupie?

Ocena podsumowująca:

Klasy 5-10	5	6	7	8	9	10
Aktywność i zaangażowanie	Uczeń miał trudności związane z doprowadzeniem zadania do końca. Uczeń nie wykazywał oznak zaangażowania ani w szkole, ani w domu.	Uczeń tylko sporadycznie wykazywał zainteresowanie pracą i miał trudności ze znalezieniem motywacji.	Uczeń w większości wykazywał zainteresowanie pracą zarówno w domu jak i w szkole.	Uczeń wykazał zainteresowanie i zaangażowanie w pracę zarówno w domu jak i w szkole.	Uczeń wykazywał duże zainteresowanie i zaangażowanie zarówno na lekcjach jak i w domu.	Uczeń wykazał się dużym zainteresowaniem, odpowiedzialnością i zaangażowaniem zarówno na lekcjach jak i w domu.
Ogólny obraz prac po ich zakończeniu.	Uczeń pomija kilka fragmentów pracy i kilka punktów nie jest zaznaczonych na liście.	W pracy ucznia brakuje kilku elementów listy kontrolnej.	Uczniowi brakuje niektórych elementów listy kontrolnej, ale jest ona w dużej mierze kompletna.	Uczeń wykonał wszystkie części na liście kontrolnej.	Uczeń wykonał wszystkie części na liście kontrolnej i widać, że dołożył starań, aby uwzględnić wszystkie części.	Uczeń wykonał każdą część na liście kontrolnej i widać, że uczeń przetworzył treści.

<p>Zastosowanie treści</p>	<p>Infografika jest przedstawiona z niepełnymi informacjami.</p> <p>Struktura nie jest jasna, miesza pojęcia i pomysły.</p> <p>Fotografie nie opisują i nie wspierają treści.</p> <p>Prezentacja ustna jest krótka, a nawet niepełna.</p>	<p>Infografika jest przedstawiona z kompletem informacji.</p> <p>Struktura jest rozproszona, ale pojęcia i idee są zróżnicowane.</p> <p>Fotografie stanowią niewielkie wsparcie dla treści.</p> <p>Prezentacja ustna jest krótka.</p>	<p>Infografika jest przedstawiona z kompletem informacji.</p> <p>Struktura jest przejrzysta, gdzie pojęcia i pomysły są zróżnicowane i przedstawione w spójnej kolejności.</p> <p>Fotografie wspierają treść.</p> <p>Prezentacja ustna jest dobrej długości i przejrzysta.</p>	<p>Infografika jest przedstawiona z kompletem informacji, a niektóre odniesienia lub dodatkowe dane są dodane.</p> <p>Struktura jest przejrzysta, gdzie pojęcia i pomysły są zróżnicowane i przedstawione w spójnej kolejności.</p> <p>Fotografie wspierają i opisują treść.</p> <p>Prezentacja ustna jest dobrej długości i przejrzysta.</p>	<p>Infografika jest przedstawiona z kompletem informacji, a niektóre odniesienia lub dodatkowe dane są dodane.</p> <p>Struktura jest przejrzysta, gdzie pojęcia i pomysły są zróżnicowane i przedstawione w spójnej kolejności.</p> <p>Fotografie wspierają i opisują treść, tworząc kreatywny projekt.</p> <p>Prezentacja ustna ma</p>	<p>Infografika jest przedstawiona z kompletem informacji, a niektóre odniesienia lub dodatkowe dane są dodane.</p> <p>Struktura jest przejrzysta, gdzie pojęcia i pomysły są zróżnicowane i przedstawione w spójnej kolejności.</p> <p>Fotografie wspierają i opisują treść, tworząc kreatywny projekt.</p> <p>Prezentacja ustna ma odpowiednią długość i przejrzystość oraz jest oryginalna.</p>
----------------------------	---	---	--	---	---	---

					odpowiednią długość i przejrzystość oraz jest oryginalna.	
Zdjęcia i podpisy	Uczniowi brakuje zdjęć.	Uczeń ma mało zdjęć i brak podpisów.	Uczeń ma zdjęcia, ale nie ma podpisów.	Uczeń ma obrazkami z towarzyszącym im tekstem.	Uczeń ma kilka zdjęć i opisowe podpisy.	Uczeń posiada wszechstronne obrazki oraz tekst opisowy i wyjaśniający.
Wykazanie się odpowiedzialnością za wykonanie pracy. Współpraca i reakcja rówieśników	Uczeń miał trudności ze współpracą ze swoją grupą i nie słuchał kolegów z klasy. Nie udzielił odpowiedzi koleżeńskiej i nie uwzględnił tego, co grupa podała w odpowiedzi.	Uczeń miał pewne trudności ze współpracą w swojej grupie i słuchaniem kolegów z klasy. Udzielał informacji zwrotnej rówieśnikom nie stosując się do instrukcji. Uczeń nie uwzględnił odpowiedzi udzielonej przez grupę.	Uczeń w większości dobrze współpracował ze swoją grupą. Otrzymał i przekazał informację zwrotną od swojej grupy prawie zawsze zgodnie z instrukcją. Odpowiedź była w większości przypadków konstruktywna.	Uczeń wykazał się odpowiedzialnością i w większości dobrą umiejętnością współpracy. Otrzymał i przekazał informację zwrotną od swojej grupy. Odpowiedź była konstruktywna.	Uczeń wykazał się dużą odpowiedzialnością i umiejętnością współpracy. Udzielił wszechstronnej odpowiedzi i uwzględnił odpowiedź, którą otrzymał od swojej grupy.	Uczeń wykazał się wielką odpowiedzialnością i doskonałą zdolnością do współpracy. Podjął wysiłek wypowiedzenia się w sposób konstruktywny i wartościowy dla zadania, aby pomóc swojej grupie w dalszej pracy. Otrzymał odpowiedź od swojej grupy i uwzględnił ją we

						własnej pracy.
Umiejętności	Uczeń wykazuje ewidentne braki w rozumieniu tematu.	Uczeń wykazuje pewne braki w rozumieniu tematu.	Uczeń wykazuje dowody pewnego zrozumienia i pewnej wyuczonej wiedzy na temat. .	Uczeń wykazuje dowody dobrego zrozumienia i przyswoił najważniejsze treści z przedmiotu.	Uczeń wykazuje się doskonałym zrozumieniem i przyswoił najważniejsze treści z przedmiotu, ale brakuje mu pewnej wiedzy.	Uczeń wykazuje dowody doskonałego zrozumienia i w pełni opanował treści.
Nauka języków obcych/angielski	Uczeń ma duże trudności z opanowaniem angielskich słówek.	Uczeń zмага się i ma pewne problemy z angielskimi słowami.	Uczeń zna najważniejsze pojęcia i słowa w języku angielskim.	Uczeń wykazuje dowody zrozumienia większości części w języku angielskim.	Uczeń dobrze rozumie i poznał większość pojęć oraz zna wszystkie słowa w języku angielskim.	Uczeń opanowuje wszystkie pojęcia i słowa w języku angielskim.

Zastosowanie treści	<p>Infografika jest przedstawiona z niepełnymi informacjami.</p> <p>Struktura nie jest jasna, miesza pojęcia i pomysły.</p> <p>Fotografie nie opisują i nie wspierają treści.</p> <p>Prezentacja ustna jest krótka, a nawet niepełna.</p>	<p>Infografika jest przedstawiona z kompletem informacji.</p> <p>Struktura jest rozproszona, ale pojęcia i idee są zróżnicowane.</p> <p>Fotografie stanowią niewielkie wsparcie dla treści.</p> <p>Prezentacja ustna jest krótka.</p>	<p>Infografika jest przedstawiona z kompletem informacji.</p> <p>Struktura jest jasna, gdzie pojęcia i pomysły są zróżnicowane i przedstawione w spójnej kolejności.</p> <p>Fotografie wspierają treść.</p> <p>Prezentacja ustna jest dobrej długości i przejrzysta.</p>	<p>Infografika jest przedstawiona z kompletem informacji, a niektóre odniesienia lub dodatkowe dane są dodane.</p> <p>Struktura jest jasna, gdzie pojęcia i pomysły są zróżnicowane i przedstawione w spójnej kolejności.</p> <p>Fotografie wspierają i opisują treść.</p> <p>Prezentacja ustna jest dobrej długości i przejrzysta.</p>	<p>Infografika jest przedstawiona z kompletem informacji, a niektóre odniesienia lub dodatkowe dane są dodane.</p> <p>Struktura jest jasna, gdzie pojęcia i pomysły są zróżnicowane i przedstawione w spójnej kolejności.</p> <p>Fotografie wspierają i opisują treść, tworząc kreatywny projekt.</p> <p>Prezentacja ustna ma</p>	<p>Infografika jest przedstawiona z niepełnymi informacjami.</p> <p>Struktura nie jest jasna, miesza pojęcia i pomysły.</p> <p>Fotografie nie opisują i nie wspierają treści.</p> <p>Prezentacja ustna jest krótka, a nawet niepełna.</p>
---------------------	---	---	--	---	---	---

					odpowiednią długość i przejrzystość oraz jest oryginalna.	
Prezentacje rezultatów zajęć	Tworzą niekompletną infografikę i prezentację.	Tworzą kompletną infografikę i krótką wypowiedź ustną	Przygotowują pełną infografikę oraz dobrej długości i dość obszerną prezentację ustną	Tworzą kompletną infografikę, zawierającą dodatkowe informacje oraz prezentację ustną o dobrej długości i kompletnej treści.	Tworzą kompletną infografikę, zawierającą dodatkowe informacje i z kreatywnym projektem. Przedstawiają prezentację ustną o dobrej długości, kompletną pod względem merytorycznym i bardzo oryginalną.	Tworzą kompletną infografikę, zawierającą dodatkowe informacje i z kreatywnym projektem.

Umiejętności	Brak odpowiedniego nastawienia. Zakłóca aktywność grupy.	Ma zdecydowaną postawę. Praca w trybie indywidualnym. Nie wykazuje motywacji w działaniu.	Ma zdecydowaną i asertywną postawę. Rozwija swoją rolę w grupie. Współpracuje.	Wykazuje motywację w działaniu. Ma zdecydowaną i asertywną postawę. Rozwija swoją rolę w grupie.	Wykazuje motywację w działaniu. Ma zdecydowaną i asertywną postawę. Rozwija swoją rolę w grupie. Działa kreatywnie.	Wykazuje motywację w działaniu. Ma zdecydowaną i asertywną postawę. Rozwija swoją rolę w grupie. Działa kreatywnie.
--------------	---	---	--	--	--	--