



**CHOPIN**

language learning in sCHoOls:  
Preferably Immersive and  
billiNgual

## POJĘCIE KWALIFIKACJI

*CHOPIN - JĘZYK NAUKA W  
NAJLEPIEJ IMMERSYJNA I DWUJĘZYCZNA*

*SZKOLE:*

ERASMUS+ 2022-1-PL01-KA210-SCH-000083282

1.10.2022 R. - 31.12.2023 R.



Co-funded by  
the European Union

### **Wprowadzenie:**

Koncepcja kwalifikacji do projektu CHOPIN integruje zintegrowane kształcenie przedmiotowo-językowe (CLIL) z wirtualną rzeczywistością (VR) w celu stworzenia transformacyjnego doświadczenia w nauce języka, ze szczególnym uwzględnieniem historii Unii Europejskiej (UE). Projekt ma na celu zanurzenie uczniów w angażującym, dwujęzycznym i immersyjnym środowisku, aby promować głębokie zrozumienie historycznego kontekstu UE.

### **Zintegrowane kształcenie przedmiotowo-językowe (CLIL):**

Metoda CLIL stanowi podstawę projektu CHOPIN, łącząc naukę języka z poznawaniem historii UE. Dzięki takiemu podejściu uczniowie nie tylko poprawią swoje umiejętności językowe, ale także zdobędą kompleksowe zrozumienie politycznego, gospodarczego i kulturowego rozwoju UE.

### **Integracja wirtualnej rzeczywistości (VR):**

Technologia wirtualnej rzeczywistości zostanie strategicznie zintegrowana, aby zapewnić wciągającą podróż przez kluczowe wydarzenia historyczne w UE. Studenci będą mieli możliwość wirtualnego wejścia w środowisko historyczne, sprzyjając głębszemu związkowi z tematem. VR przekształca tradycyjną naukę w interaktywne i niezapomniane doświadczenie.

### **Nauczanie dwujęzyczne:**

Projekt CHOPIN kładzie nacisk na nauczanie dwujęzyczne, zapewniając uczniom zdobycie umiejętności językowych przy jednoczesnym zanurzeniu się w wielojęzycznej i wielokulturowej historii UE. Takie podejście zwiększa biegłość językową zarówno w języku docelowym, jak i języku ojczystym uczniów.

### **Podstawowe kwalifikacje dla nauczycieli:**

Nauczyciele uczestniczący w projekcie CHOPIN powinni mieć doświadczenie w:

- Nauczanie języków obcych i biegłość w języku docelowym.
- Integracja technologii VR z programem nauczania.
- Dogłębna znajomość historii UE i jej znaczenia.
- Metody nauczania dwujęzycznego.
- Adaptowalność pedagogiczna w immersyjnych środowiskach edukacyjnych.

### **Ocena i ewaluacja:**

Ocena będzie koncentrować się nie tylko na biegłości językowej, ale także na dogłębnym zrozumieniu historii

UE. Metody oceny mogą obejmować projekty oparte na rzeczywistości wirtualnej, wspólne działania i tradycyjne oceny dostosowane do pomiaru integracji wiedzy językowej i historycznej.

### Rozwój zawodowy:

Nauczycielom zapewniony zostanie ciągły rozwój zawodowy, dzięki czemu będą oni na bieżąco z metodologią CLIL, rozwojem edukacji językowej i najnowszymi trendami w technologiach immersyjnych. Warsztaty i sesje szkoleniowe umożliwią nauczycielom skuteczną integrację CLIL i wirtualnej rzeczywistości z ich praktyką nauczania.

### Podejście skoncentrowane na uczniu:

CHOPIN stawia uczniów w centrum uwagi, zapewniając im dynamiczne i ekscytujące doświadczenie edukacyjne, które wykracza poza naukę języka. Łącząc CLIL, wirtualną rzeczywistość i nauczanie dwujęzyczne, uczniowie zyskają zniuansowane zrozumienie historii UE, wspierając poczucie globalnego obywatelstwa.

## POJĘCIE KWALIFIKACJI

Koncepcja kwalifikacji dla modelu szkoleniowego CHOPIN obejmuje 5 C CLIL (Treść, Komunikacja, Wiedza, Kultura i Społeczność) i koncentruje się na nauczaniu dwujęzycznym z wykorzystaniem Wirtualnej Rzeczywistości. Poniższe ustrukturyzowane tabele efektów uczenia się są zorganizowane w kluczowych obszarach:

<b>Umiejętności słuchania</b>	<b>Wprowadzenie do historii Parlamentu Europejskiego</b>	<b>Wirtualna wycieczka po Parlamencie Europejskim</b>
<b>Umiejętności mówienia</b>	<b>Prezentacja historii krajów UE</b>	<b>Wirtualne prezentacje, w których uczniowie przedstawiają tło historyczne krajów UE, odnosząc się do ich flag.</b>
<b>Umiejętności czytania</b>	<b>Eksploracja historycznych wydarzeń w krajach UE</b>	<b>Interaktywne flagi z tekstami historycznymi dla krajów UE</b>
<b>Poezja wrażliwość i kulturowe</b>	<b>Zrozumienie kultury dziedzictwo krajów UE</b>	<b>Wirtualna kultura informacje przy użyciu odpowiednich flag</b>

Ustrukturyzowane tabele efektów uczenia się opisane w tabeli zostały zaprojektowane tak, aby były zgodne z ramami CLIL 5 Cs i koncentrowały się na nauczaniu dwujęzycznym z wykorzystaniem technologii wirtualnej rzeczywistości, odpowiadając na wyjątkowe potrzeby i wyzwania związane z nauczaniem dwujęzycznym.



edukacja dwujęzyczna CLIL.



Co-funded by  
the European Union