

ZWYCIĘSKIE PROJEKTY
W KONKURSIE
ETWINNING
2017



KONCEPCJA PUBLIKACJI

Krajowe Biuro eTwinning

REDAKCJA

Ewa Raińska-Nowak (redaktor prowadzący)

Magdalena Tytuła

KOREKTA

M.T. Media

PROJEKT GRAFICZNY, SKŁAD I ŁAMANIE

Jerzy Parfianowicz

WYDAWCA

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Al. Jerozolimskie 142a, 02-305 Warszawa

www.frse.org.pl

www.etwinning.pl

DRUK

Arkadiusz Grzegorzcyk

Agencja Reklamowo-Wydawnicza

NAKŁAD

5000

ISBN 978-83-65591-18-0

Publikacja współfinansowana z funduszy Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej treść.

W publikacji wykorzystano zdjęcia nadesłane przez laureatów konkursu, a także materiały z TwinSpace nagrodzonych projektów dostępne na licencji CC. Opisy projektów opracowano na podstawie nadesłanych zgłoszeń do konkursu.

Publikacja bezpłatna

Warszawa 2017



Współfinansowany
w ramach programu
Unii Europejskiej Erasmus+



**ZWYCIĘSKIE PROJEKTY
W KONKURSIE
ETWINNING
2017**



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Po raz kolejny mamy przyjemność zaprezentować Państwu wszystkie tegoroczne zwycięskie projekty w formule podręcznego przewodnika. Zapraszamy do wędrowki przez kilkanaście najlepszych przedsięwzięć nagrodzonych w konkursie *Nasz projekt eTwinning 2017*. Znajdą tu Państwo wszelkie niezbędne dane dotyczące projektów, a także krótkie opisy przeprowadzonych działań. Mogą one być inspiracją dla każdego nowego eTwinnera i dla każdej nowej koncepcji. Znajdą tu Państwo również laureatów konkursu – nauczycieli z całej Polski, którzy z takim sukcesem włączyli uczniów w działania projektowe. Często można odnieść wrażenie, że nagrodą stało się już samo zaangażowanie w projekt, a efekt końcowy i laury zwycięzcy stanowią ukoronowanie wspólnej pracy. Niniejsza publikacja ma dodatkowo uhonorować pracę uczniów i nauczycieli i ich ponadprzeciętne osiągnięcia, a także wskazać innym, że warto podejmować dodatkowe wyzwania.

Bardzo dziękujemy laureatom, którzy zechcieli nas wspomóc w przygotowaniu tej publikacji. Życzymy wszystkim udanej przygody z eTwinningiem.

Niniejsza publikacja została przygotowana na uroczystą galę rozdania nagród w konkursie *Nasz projekt eTwinning* zorganizowaną przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji 2 czerwca 2017 r. w Warszawie.

Wydarzenie objęli honorowym patronatem
Minister Edukacji Narodowej i Minister Cyfryzacji



MINISTERSTWO
EDUKACJI
NARODOWEJ



Ministerstwo
Cyfryzacji

słowo wstępne

ANNA ZALEWSKA
minister edukacji narodowej

DR PAWEŁ POSZYTEK
dyrektor generalny FRSE

projekt dla uczniów w wieku 3-10 lat

**SMALL SCIENTISTS
„DISCOVERING THE SKY”**
Hanna Jary

MUSIC, KIDS AND PLAY
Alina Wujcik

VIRTUAL GEOMETRY SHAPES
Kamilla Stefańska

I LOVE MATHS
Elżbieta Sobolewska

projekt dla uczniów w wieku 11-15 lat

**LSVC – LEARNING BY SHARING
IN VIRTUAL CAFES**
Anna Waśko

SPIELEND NEUES LERNEN
Małgorzata Bernowska
Celina Świebocka

JUŻ WIEM DLACZEGO
Wioletta Gołaszewska

projekt dla uczniów w wieku 16-19 lat

**4 NATIONAL PARKS
= INTERNATIONAL TREASURE**
Małgorzata Tomczak-Walkusz

5 TEENS AND MONEY
Miroslawa Bogacz

LEARN ENGLISH WITH APPS!
Ewa Gajek

kompetencje społeczne i obywatelskie

8 10 NUTRI FIT CRUISE
Irena Głowińska

12 H@ND IN H@ND
Małgorzata Czech

14 NO CHILD LEFT BEHIND!
Katarzyna Spisak

programowanie z eTwinningiem

42 FOLLOWING ENIGMA
Monika Mojsiejonek

ambasadorzy eTwinning

46 TRUCKS OF TASTE
Dominika Tokarz

48 OPEN THE GATES TO THE UNIVERSE
Jolanta Okuniewska

50 BEING E-AWARE, FEELING E-SAFE
Aneta Wilk

debiut – pierwszy projekt eTwinning nauczyciela i szkoły

54 THE WORLD AROUND US – SEASON
Justyna Plota

konkurs europejski eTwinning Prizes 2017

58 EU GAMES 2015-2016
Paweł Ciesielczuk

dołącz do eTwinningu

62 ABC ETWINNINGU

**66 JAK ZARZĄDZAĆ PROJEKTEM
ETWINNINGOWYM?**



Anna Zalewska

MINISTER EDUKACJI NARODOWEJ

Drodzy Nauczyciele i Uczniowie,

po raz kolejny mam przyjemność przekazać na ręce laureatów najserdeczniejsze gratulacje w związku z 13. edycją ogólnopolskiego konkursu *Nasz projekt eTwinning* organizowanego przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji.

Realizując projekty eTwinning w ramach zajęć szkolnych, dają Państwo Waszym uczniom możliwość rozwijania umiejętności komunikacyjnych oraz kompetencji cyfrowych. Niezwykle ważne jest dziś to, że obok języków obcych umiejętności informatyczne są przyszłością w rozwoju edukacyjnym dzieci. Tym bardziej cieszy mnie, że w tegorocznej edycji konkursu pojawiła się m.in. kategoria specjalna „Programowanie z eTwinningiem”. Jest ona odpowiedzią nie tylko na rosnące zainteresowanie tym tematem w środowisku oświatowym, ale przede wszystkim wskazuje na potrzebę nowoczesnej szkoły.

Należy tutaj podkreślić, że program eTwinning jest projektem wyjątkowym. Daje on możliwość, zarówno Państwu, jak i Waszym uczniom, stania się częścią wielkiej europejskiej społeczności, która z roku na rok się

powiększa. Obecnie w samej Polsce ta społeczność liczy 42 tys. nauczycieli z prawie 14 tys. szkół i zrealizowała już ponad 20 tys. projektów. Natomiast z perspektywy europejskiej program eTwinning obejmuje ponad 467 tys. nauczycieli i miliony uczniów z niemal 180 tys. szkół z całej Europy, a ostatnio także z krajów sąsiadujących.

Powyższe cyfry są imponujące i obrazują, w jaki sposób wykorzystują Państwo możliwości sprzyjające temu, aby Wasi uczniowie byli gotowi na wyzwania, jakie stawia przed nimi współczesność. Tradycyjne metody wypracowane i sprawdzone od lat, dziś uzupełniane o nowe narzędzia, rozbudzają ciekawość wśród uczniów, a przede wszystkim umożliwiają skuteczniejsze osiągnięcie wyznaczonych celów.

Składam serdeczne gratulacje wszystkim laureatom konkursu i życzę, aby kolejne projekty eTwinningowe były doceniane zarówno w Polsce, jak i na arenie międzynarodowej.

Z poważaniem



dr Paweł Poszytek
DYREKTOR GENERALNY FRSE

Szanowni Państwo, Drodzy Nauczyciele i Uczniowie,

Jestem niezwykle dumny, że dzięki zainaugurowanemu przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji w 2006 roku konkursowi *Nasz projekt eTwinning* możemy uhonorować Państwa osiągnięcia w tegorocznej edycji tych nagród.

Ubiegły rok był dla programu eTwinning czasem intensywnego rozwoju – dowodem jest zgłoszenie do konkursu aż 92 projektów (w poprzednim roku było 70 zgłoszeń), ponadto zarejestrowanych zostało 2965 nowych inicjatyw oraz 6505 nauczycieli, którzy zdecydowali się dołączyć do społeczności eTwinning.

Te liczby oznaczają, że są Państwo zaangażowani w działania na rzecz współpracy i komunikacji pomiędzy nauczycielami i uczniami z całej Europy. Ponadto umiejętnie wprowadzają i wykorzystują Państwo nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne na lekcjach, dzięki czemu polska szkoła staje się innowacyjna oraz spełnia wymogi nieustannie zmieniającego się świata.

Ciągle jest jednak wiele do zrobienia, a przed Państwem wciąż stoi mnóstwo wyzwań. Postępująca cyfryzacja sprawia, że w niezbyt dalekiej przyszłości rynek pracy może wyglądać zupełnie inaczej niż obecnie. World Economic Forum wskazuje, że 65% dzieci rozpoczynających dziś naukę będzie pracować w zawodach, które obecnie jeszcze nie istnieją. Przyszłością mogą się okazać profesje związane ze sztuczną inteligencją, programowaniem czy *big data*. Dlatego w ramach programu eTwinning będzie kontynuowana misja

wspierania rozwoju kompetencji cyfrowych uczniów i nauczycieli. Jednym z elementów tego wsparcia jest wprowadzenie do tegorocznej edycji konkursu kategorii specjalnej „Programowanie z eTwinningiem”, która odpowiada wymogom innowacyjnej edukacji.

Od 12 lat obserwujemy zaangażowanie i sukcesy, jakie niezmiennie odnoszą Państwo zarówno na polskiej, jak i międzynarodowej arenie. Należy tu wymienić 18 nagrodzonych projektów w ramach polskiej edycji konkursu oraz 9 polskich szkół, które znalazły się w gronie laureatów eTwinning Prizes 2017. Te przedsięwzięcia wyłoniono spośród 591 zgłoszeń nadesłanych z całej Europy. Wyróżnienie to jest potwierdzeniem Państwa kreatywności, innowacyjnego podejścia do realizacji projektów, a także zrozumienia potrzeb współczesnego szkolnictwa.

Te spektakularne osiągnięcia inspirują nas do stałego wzbogacania oferty doskonalenia zawodowego, zarówno w zakresie technologii cyfrowych, jak i nowoczesnych metod uczenia się i nauczania. Niniejsza publikacja ma także na celu zainspirowanie Państwa przez prezentację dobrych praktyk i sprawdzonych rozwiązań, które pomogą w realizacji już podjętych i dopiero planowanych wyzwań.

Chciałbym serdecznie podziękować nauczycielom, dyrektorom szkół, uczniom, rodzicom oraz wszystkim tym, którzy zaangażowali się w projekty eTwinningowe i przyczynili się do rozwoju społeczności eTwinningu.

Gratuluję laureatom i życzę im wielu dalszych sukcesów.

**projekt dla uczniów
w wieku 3-10 lat**

SMALL SCIENTISTS „DISCOVERING THE SKY”

Z przedszkolaka naukowiec, czyli zabawa w eksperymentowanie



Hanna Jary

wychowanie przedszkolne

PRZEDSZKOLE NR 21
W RYBNIKU

KRAJE
Rumunia, Turcja,
Bośnia i Hercegowina,
Polska, Łotwa, Litwa,
Portugalia, Chorwacja

CZAS TRWANIA
6 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY
TwinSpace, Padlet, PowerPoint,
Word, Google Docs, Google
Translator, Google Maps,
LearningApps, YouTube, Photo
Story 3, Skype, Facebook, maile

JĘZYK
angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
Krajowa Odznaka Jakości
i Europejska Odznaka Jakości
1 miejsce w konkursie
eTwinning 2016 w Rumunii
1 miejsce w konkursie
eTwinning 2016 w Portugalii
2 miejsce w konkursie
eTwinning w Chorwacji



CELE

1. Rozwijanie zainteresowań dzieci z dziedziny chemii, fizyki, przyrody (m.in. przez samodzielne wykonywanie eksperymentów)
2. Stymulowanie twórczego myślenia u dzieci oraz ich kreatywności
3. Wypracowanie materiałów dydaktycznych
4. Powiększanie zainteresowania innymi krajami, językami, a w rezultacie zakorzenie tolerancji wobec osób pochodzących z różnych kultur

Działania projektowe rozpoczęto od przedstawienia się uczestników projektu – prezentowano grupy przedszkolne, placówki, miasta i kraje partnerów. Prezentacje odbywały się w ramach przeprowadzonych wideokonferencji. Następnie dzieci tworzyły i rozgrywały gry dotyczące ciekawostek o krajach partnerskich.

Po tej wstępnej fazie projektowej nastąpiła część właściwa, czyli przygotowanie i przeprowadzenie eksperymentów przez dzieci pod czujnym okiem nauczycieli (a czasami także rodziców) – partnerzy dzielili się wykonywanymi przez siebie doświadczeniami, jednym z zadań projektowych było też odtwarzanie eksperymentów przeprowadzonych już przez placówki partnerskie, a na koniec tworzenie przez dzieci ilustrowanych instrukcji wykonanych eksperymentów (wszystkie instrukcje złożyły się na wspólny e-book). Eksperymenty pozwoliły dzieciom poczuć się prawdziwymi magikami (np. doświadczenie z rozpuszczaniem atramentu w zimnej i ciepłej wodzie i obserwacja różnic) czy zabawić

się w wodnych zaopatrzeniowców i twórców tęczy (np. doświadczenie z „transportowaniem” kolorowej wody z pełnych do pustych szklanek z użyciem ręczników kuchennych).

W aktywność dzieci włączeni zostali także rodzice, np. pomagali w zdobywaniu probówek czy barwników do eksperymentów, w domach oglądali z dziećmi materiały przygotowane przez partnerów projektowych. Wykonywanie doświadczeń odbywało się indywidualnie bądź w małych grupach, w których następowała zmiana obowiązków, przez co zadania były realizowane w atmosferze współpracy, wzajemnej pomocy i brania odpowiedzialności za przydzielone role (kształtowanie umiejętności społecznych dzieci). Każde dziecko było zaangażowane oraz pomocne, chętnie dzieliło się swoimi pomysłami – wynikało to z pozostawienia dzieciom dużej samodzielności w przeprowadzaniu doświadczeń czy w dochodzeniu do wiedzy (np. o dyfuzji) oraz dzieleniu się wnioskami. W projekcie wykorzystano różnorodne metody edukacyjne (czynne, słowne, oglądowe,



Logo projektu



Mieszamy wodę z barwnikami

aktywizujące). Nauczyciele koordynujący projekt w placówkach partnerskich utwierdzili się w przekonaniu, że zabawy i eksperymenty stanowią podstawę wielokierunkowego rozwoju dziecka – rozwijają m.in. umiejętność krytycznego myślenia, myślenia przyczynowo-skutkowego, porównywania i uogólniania.

Działania projektowe zostały starannie zaplanowane: na każdy miesiąc przewidziano określone zadania. Ogromne znaczenie miała dobra komunikacja między partnerami (małkowa i przez media społecznościowe oraz platformę TwinSpace) – wspólnie poszukiwano pomysłów na eksperymenty, wykonywano eksperymenty partnerów, udzielano sobie wskazówek, wypracowywano razem materiały (np. logo, ankieta ewaluacyjna) itp. Elementami przedsięwzięcia były m.in. rozmowy przez Skype, a także przysyłanie partnerom dziecięcych listów, rysunków, zdjęć, pamiątek. We wzorowej komunikacji nie przeszkodził nawet fakt, że uczestnicy z jednej z placówek partnerskich posługiwali się wyłącznie językiem portugalskim – konieczność poradzenia sobie z przekazywaniem informacji w języku gestów i za pomocą różnych rekwizytów przyniosła dzieciom wiele radości i uświadomiła im, że współpraca to coś więcej niż komunikowanie się.

EWALUACJA I REZULTATY

Formą ewaluacji była ankieta (dla dzieci starszych) – pozwoliła ona sprawdzić, czy przedszkolaki zrozumieli przydatność wykonywania eksperymentów. W procesie podsumowywania projektu wzięli również udział rodzice, którzy wypełniali przeznaczone dla nich ankiety, oraz inni nauczyciele przedszkolni. Oprócz tego przeprowadzono z dziećmi rozmowy ewaluacyjne (z zastosowaniem metody „termometr”).

Produktem końcowym był e-book składający się z instrukcji wykonywania eksperymentów, które dzieci same narysowały i pokolorowały. Wszystkie dziecięce eksperymenty zostały też zamieszczone w serwisie YouTube, można je przeglądać, odtwarzać i udoskonalać wedle potrzeb. Inni nauczyciele mogą korzystać z wypracowanych materiałów, a z wyników projektu można czerpać w dłuższej perspektywie, włączając je do codziennych działań placówek. Rezultatem projektu są też: wydarzenia (odbyte wideorozmowy, rozgrywanie gier o krajach partnerskich itp.), strona internetowa, wzmianki o eTwinning w formie gazetek ściennych w szkołach/przedszkolach, a przede wszystkim wiedza i doświadczenie zdobyte przez dzieci, partnerów, rodziców oraz inne zainteresowane strony uczestniczące w projekcie oraz zakorzenienie w dzieciach otwartości na eksperymentowanie jako sposób zdobywania wiedzy. Projekt został szeroko rozpowszechniony (media, konferencja eTwinning w Turcji) i wzbudził duże zainteresowanie nauczycieli nie tylko innych placówek przedszkolnych, ale również szkół podstawowych. Ważnym rezultatem projektu jest fakt, że poprzez udział w programie eTwinning wzrósł prestiż przedszkola.



Rozgrywamy wspólną grę

MUSIC, KIDS AND PLAY

Piosenki łączą ponad granicami



Alina Wujcik

wychowanie przedszkolne

PRZEDSZKOLE MIEJSKIE NR 97
„DZIECIĘCY SAD” W ŁODZI



KRAJE
Czechy, Polska,
Chorwacja, Słowacja,
Słowenia

CZAS TRWANIA
9 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY
Paint, Explain Everything,
Picasa, Movie Maker, Emaze,
Kizoa, Glogster, Padlet, Doodle,
PollDaddy, Make Beliefs Comixs,
PowToon, Animoto, Tagxedo,
Magisto, LearningApps,
Jigsaw, Audioboom, Canva,
Quizizz, Zondle, Wordpress

JĘZYKI
angielski, polski, czeski, słowacki,
chorwacki, słoweński

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
Krajowa Odznaka Jakości
w pięciu krajach i Europejska
Odznaka Jakości
1 miejsce w konkursach eTwinning
2016 na Słowacji, w Czechach,
Chorwacji i Słowenii

CELE

1. Rozbudzenie aktywności wokalne dzieci
2. Umożliwienie dzieciom doświadczania wielojęzyczności i wielokulturowości krajów partnerskich
3. Rozwijanie kompetencji językowych, komunikacyjnych, wokalnych, plastycznych i matematycznych
4. Czerpanie radości z zabawy z muzyką i śpiewem z udziałem rodziców i przedszkolaków z innych państw (stworzenie w przedszkolu atmosfery rodzinnego muzykowania)
5. Poszerzenie umiejętności komunikacyjno-informatycznych dzieci i nauczycieli

Projekt powstał w odpowiedzi na muzyczne zainteresowania dzieci oraz potrzebę dobrej komunikacji, także w języku angielskim (w działaniach projektowych zwracano szczególną uwagę na ogromną wartość znajomości tego języka w komunikacji międzykulturowej). Oba obszary udało się połączyć dzięki piosenkom – uczenie się ich i śpiewanie (zarówno piosenki w rodzimych językach, jak i po angielsku oraz w językach partnerskich) było dla przedszkolaków jednocześnie zabawą i nauką.

Jako partnerów pozyskano kraje słowiańskie, dzięki czemu działania projektowe zaowocowały ciekawymi spostrzeżeniami: fakt podobnego brzmienia języków słowiańskich, a z drugiej strony zabawnych różnic fonetycznych i znaczeniowych stał się dla dzieci źródłem radości, która wspomagała proces uczenia się i sprawiała, że wszystkie aktywności projektowe (śpiew, taniec, gry, zabawy muzyczne i matematyczne) były realizowane w przyjaznej atmosferze i dobrze przyjmowane przez przedszkolaki. Dodatkową atrakcją w projekcie stanowiło dla uczestników zastosowanie nowoczesnych technologii, np.: wykorzystanie puzzli, „dopasowywanek” obrazkowo-filmowych oraz quizów obrazkowych z narodowymi symbolami krajów partnerskich (materiały przygotowane przez partnerów z Czech w aplikacji LearningApps), rysowanie filmików do piosenek (aplikacja Explain Everything) czy „rozśpiewane” wideokonferencje z rówieśnikami z innych krajów (Skype).

Dzieci śpiewały piosenkę ze swojego kraju (nagrywaną i wysyłaną innym partnerom w formie filmowej prezentacji) oraz uczyły się piosenek przedszkoli uczestniczących w projekcie (partnerzy wymieniali się nutami i tekstami swoich utworów, uczyli się ich wzajemnie) – w ten sposób doświadczali poczucia wielojęzyczności i przynależności narodowej. Nauczyciele (z pomocą rodziców) przetłumaczyli też na swoje języki narodowe wspólną piosenkę angielską „We Say Hello” i uczyli jej dzieci. Ciekawą aktywnością był Europejski Festiwal Piosenki Słowiańskiej, który umożliwiał dzieciom śpiewanie w różnych językach. Z kolei muzyczne spotkania warsztatowe prowadzone przez ekspertów – rodziców stwarzały okazję do przyjaznej integracji środowiska rodzinnego z przedszkolem. Rodzice zadbali także o nagranie melodycznych aranżacji wszystkich piosenek



Tymon wysyła listy z nutami i tekstem polskiej piosenki



na potrzeby projektu, przygotowali muzyczne zagadki dla dzieci oraz zapewniali wsparcie wokalne w czasie występów przedszkolaków. Najbardziej emocjonującym momentem dla małych uczestników projektu był występ wokalny przed kamerą, a później przed prawdziwą publicznością na pikniku zorganizowanym podczas plenerowego spotkania rodzinnego pod hasłem „Europejskie smaki”.

Nauczyciel z Polski organizował webinaria szkoleniowe online, podczas których inni partnerzy poznawali narzędzia Web 2.0. Wspólnie planowali, ustalali priorytety (czat, media społecznościowe, mail, Skype), dzielili się zadaniami (np. przygotowywanie quizów i gier dla dzieci – zabawy na komputer i tablicę multimedialną), dokumentowali działania (kolejno różni koordynatorzy byli odpowiedzialni za zamieszczanie materiałów na platformie TwinSpace) i publikowali nagrania (np. YouTube, Vimeo). Współpracowali przy tłumaczeniu piosenki „We Say Hello” na

języki narodowe oraz przy tworzeniu arkuszy ewaluacyjnych.

EWALUACJA I REZULTATY

Projekt podlegał stałej ewaluacji poprzez obserwację uczestników i ich postępów (na bieżąco prowadzone rozmowy z dziećmi i rodzicami na temat projektu, okresowe miniwywiady z rodzicami). Dla dzieci zostały przygotowane dwie ankiety z wykorzystaniem Google Forms (partner z Czech) i PollDaddy (ankieta stworzona przez stronę polską). Przeprowadzono też ankietę wśród rodziców (Google Forms) i nauczycieli (Quizizz – strona chorwacka). Na zakończenie projektu wykonano podsumowanie działań w prezentacjach multimedialnych z wykorzystaniem aplikacji Emaze (strona polska), Prezi (strona chorwacka) oraz Camtasia Studio (strona czeska). Wyniki ankiet zostały opisane i podsumowane za pomocą zestawów wykresów oraz zawarte w prezentacjach.

W projekcie wypracowano materiały w postaci m.in.: filmów i fotografii z występów wokalnych małych artystów, galerii obrazów i komiksów dzieci (prace tworzone w nawiązaniu do tekstów piosenek) czy gier i zabaw edukacyjnych. Powstała też prezentacja multimedialna dla rodziców na temat efektów działań w projekcie oraz blog projektu. Wielojęzyczna współpraca nauczycieli podczas tłumaczenia tekstu piosenki angielskiej pt. „We Say Hello” na języki słowiańskie zaowocowała powstaniem zestawu na powitanie dnia w przedszkolu. Pomysł jest wart powielania.

Przedszkolaki wzbogaciły swój repertuar o piosenki zagraniczne – dziś na prośbę: „Zaspiewaj piosenkę”, pytają z dumą: „Ale jaką? Po polsku czy po innemu języku?”. Dzieci są rozśpiewane i zadowolone z innowacyjnych form międzynarodowego muzykowania z rówieśnikami. Z kolei nauczycielom projekt umożliwił doskonalenie zawodowe i rozwijanie kompetencji komunikacyjno-informatycznych.

VIRTUAL GEOMETRY SHAPES

O geometrii bez przynudzenia



Kamilla Stefańska

matematyka, zajęcia komputerowe

SZKOŁA PODSTAWOWA

IM. JÓZEFA KULLI W MAKOŠZYCACH



KRAJE
Turcja, Polska

CZAS TRWANIA
9 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY
Paint, GIMP, Fotor, Tagxedo, Wordle, Prezi, Animoto, Emaze, PictureTrail, Sway, Movie Maker, audioBoom, Joomag, TitanPad, Google Docs, Kahoot!, Educaplay, Blubbr

JĘZYK
angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
Krajowa Odznaka Jakości
w dwóch krajach
Europejska Odznaka Jakości

CELE

1. Rozwijanie umiejętności społecznych, językowych i matematycznych
2. Poszerzenie kompetencji informatycznych (sprawne korzystanie z technologii informatycznych jako narzędzi wspomagających proces uczenia się)
3. Rozwijanie zdolności artystycznych (m.in. tworzenie modeli dwuwymiarowych – tangramy, modele przestrzenne)
4. Kształcenie kreatywności i umiejętności krytycznego myślenia, syntezy, rozwiązywania problemów na podstawie własnych doświadczeń

Głównym celem projektu było zainteresowanie uczniów geometrią przez pokazanie im, że ta dziedzina matematyki nie jest zbiorem nudnych regułek, ale naszą codziennością. W doborze metod kierowano się przede wszystkim teorią wielorakiej inteligencji Gardnera i metodą Montessori, dzięki czemu uczniowie mogli dopasowywać daną aktywność projektową do swoich możliwości i upodobań (decydowali, w jaki sposób chcieliby realizować konkretne zadania). W ten sposób uczestnicy projektu nie tyle uczyli się geometrii, ile jej doświadczali, np.: pracując poza klasą nad poszukiwaniem w swoim otoczeniu kątów (wielką sztuką okazało się znalezienie kąta półpełnego!), figur przestrzennych i fotografowaniem ich, a później tworzeniem filmów/prezentacji z tych zdjęć; budując przestrzenne konstrukcje z patyczków/zapałek oraz tworząc papierowe modele; rysując kąty na boisku szkolnym (praca z metrową linijką oraz wielkim kątomierzem okazała się nie lada atrakcją i zachęciła dzieci do zdobycia wiedzy o kątach i ich mierzeniu) czy malując/wycinając obrazy geometryczne i roboty z figur itp. Efekty swojej pracy uczniowie prezentowali dzięki narzędziom online (Animoto, wirtualne galerie, filmy publikowane na kanale YouTube) i interaktywnym technologiom (np.: Kahoot!, LearningApps, Educaplay). Podjęte działania i stosowane metody zachęcały dzieci do poszukiwań, pobudzały ich wyobraźnię i uwalniały kreatywność.

Uczniowie bardzo zaangażowali się w wykonywane zadania. Część z działań realizowali dobrowolnie w wolnym czasie. Swoboda

i wybór metod pracy bardzo im odpowiadały, a możliwość podejmowania decyzji i kreowania przebiegu projektu motywowała do pracy. Różnorodność stosowanych metod podniosła atrakcyjność projektu: uczniowie nigdy się nie nudzili, ponieważ działali, rozwiązywali problemy, tworzyli (np. zadania matematyczne i gry edukacyjne dla partnerów). Na każdych zajęciach wykorzystywano inny rodzaj aktywności – m.in. prace manualne, zastosowanie komputerów czy tablicy interaktywnej.

Przy okazji działań projektowych uczestnicy ćwiczyli komunikowanie się z innymi partnerami w języku angielskim (m.in. dzieci poznały matematyczną terminologię dotyczącą np. nazw kątów czy figur, prezentowały sobie, swoje szkoły i najbliższą okolicę), poznawali kraje i miejscowości szkół partnerskich, a także niektóre tradycje i obyczaje. Razem z partnerami współpracowali np. przy tworzeniu wierszy o figurach geometrycznych (w efekcie powstał e-book z utworami uczestników projektu) czy gier edukacyjnych.

Realizowane działania były ściśle związane z obowiązującą podstawą programową z matematyki (np.: rozpoznawanie i rysowanie kątów, wielokątów, figur przestrzennych, tworzenie siatek i budowanie modeli figur przestrzennych) i informatyki (różne programy edytorskie, graficzne, multimedialne) oraz skupiały się na rozwijaniu najważniejszych umiejętności, które uczeń powinien zdobyć w trakcie kształcenia w szkole podstawowej (m.in.: myślenie matematyczne,



Rozpoznajemy, rysujemy i mierzymy kąty

umiejętność korzystania z podstawowych narzędzi matematyki w życiu codziennym, umiejętności komunikowania się w języku obcym i pracy zespołowej, umiejętność wyszukiwania, porządkowania i wykorzystywania informacji).

Uczniowie komunikowali się ze sobą przez mail oraz realizowali wspólne działania online (narzędzia Google i TitanPad). Komunikacja partnerów odbywała się też dzięki TwinSpace projektu oraz mediom społecznościowym.

EWALUACJA I REZULTATY

Ewaluacja projektu i stosowanych w nim metod następowała po realizacji każdego

działania. Uczniowie na bieżąco przekazywali opinie o tym, co im się podobało, a co wydawało się gorszym pomysłem, co udało im się zrealizować, a czego nie zdołali zrobić, co sprawiło najwięcej trudności. Każde zajęcia zaczynały się omówieniem zagadnienia i celów do zrealizowania, a kończyły prezentacją wypracowanych efektów i dyskusją na temat osiągnięć. Informacje te były przekazywane sobie nawzajem przez partnerskie szkoły, co miało wpływ na planowanie dalszych działań.

Nauczyciele koordynatorzy z poszczególnych szkół partnerskich na bieżąco wymieniali się swoimi doświadczeniami i pomysłami, dzięki czemu projekt się rozwijał (w trakcie trwania projektu powstawały nowe zadania i aktywności).

Najważniejsze rezultaty przedsięwzięcia to poprawa umiejętności matematycznych, językowych i społecznych uczniów. Uczestnicy stali się bardziej kreatywni i przedsiębiorczy, dowiedzieli się, jak skutecznie współpracować w grupie, zdobyli umiejętności krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów, odpowiedzialności za przydzielone zadania itp.

Dla nauczycieli udział w projekcie był okazją do wymiany poglądów, doświadczeń i pomysłów, poszerzenia umiejętności językowych i z zakresu wykorzystania TIK w pracy z uczniami. Rezultatem projektu było też powstanie wielu materiałów edukacyjnych, które po zakończeniu działań projektowych nadal są wykorzystywane w pracy na lekcjach (np. film o różnych rodzajach kątów, gry, prezentacje).

I LOVE MATHS

**Matematyka jest...
zabawna!**



Elżbieta Sobolewska

wychowanie przedszkolne

PRZEDSZKOLE NR 1 „BAJKA”
W MYSZKOWIE



KRAJE
Polska, Turcja, Słowacja,
Grecja, Hiszpania

CZAS TRWANIA
6 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY
TwinSpace, Flixpress, Jigsaw Planet, issuu,
Tagul, piZap, ImageChef, Riddle, Padlet, Kizoa,
Prezi, QuiverVision, Fotobabble, Calaméo,
ZooBurst, LearningApps, StoryJumper,
Voki, Toondoo, Pinterest, Popplet i inne

JĘZYK
angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
Krajowa Odznaka Jakości w pięciu krajach
i Europejska Odznaka Jakości

CELE

1. Rozbudzanie w małych dzieciach możliwości poznawczych
2. Wzbogacanie wiedzy i umiejętności matematycznych
3. Tworzenie sytuacji kształtujących proces edukacji matematycznej
4. Wykonywanie doświadczeń pozwalających dzieciom lepiej zrozumieć zjawiska, przekonania i pojęcia związane z matematyką
5. Kształtowanie umiejętności współpracy w grupie
6. Wymiana metod nauczania z partnerami projektu

Trwający pół roku projekt opierał się na założeniu, że zabawy matematyczne są bardzo ważne w edukacji przedszkolnej, ponieważ zabawa kształtuje osobiste doświadczenia dziecka, a te stanowią budulec, z którego mały człowiek tworzy pojęcia i umiejętności. Tematyka matematyczna przejawiała się w wielu aktywnościach dzieci: społecznej (praca w grupach), językowej (np. przez udział w tworzeniu międzynarodowego „Słownika matematycznego” – zakres: liczby i figury geometryczne – w sześciu językach), poznawczej (np. zwierzęta w matematyce, matematyka w przyrodzie), artystycznej (prace fotograficzne, tworzenie prac plastycznych, wypełnianie kolorowanek – ich zbiór został opracowany przez wszystkich partnerów i opublikowany w aplikacji issuu; praca z szablonami), przestrzennej (np. zabawy klockami, patyczkami, kostką, układanie puzzli) oraz ruchowej i zdrowotnej (np. zabawy ruchowe muzyczno-matematyczne,

rytmiczno-matematyczne). Realizacja działań projektowych wzbogaciła słownictwo dzieci – m.in. poznały nowe pojęcia, a także znaczące w świecie nauki nazwiska (Archimedes, Newton czy Skłodowska-Curie). Przedszkolaki przeprowadziły kilka ciekawych eksperymentów (np.: „Ile się zmieści”, „Co pływa, co tonie?”, „Magiczne jajko”, „Wulkan w stoju”), wspólnie opracowywały gry (np. planszową czy memory) i książki („Krasnoludki uczą się liczyć”). W trakcie działań projektowych dzieci kształciły umiejętności matematyczne w zakresie liczenia i przeliczania, orientacji przestrzennej, szeregowania i klasyfikowania, mierzenia przedmiotów. W projekt włączono rodziców, m.in. dzięki wysyłaniu maili z informacjami o działaniach projektowych bądź zadaniach do wykonania.

Partnerzy wspólnie stworzyli plan działań, który poszerzano w trakcie realizacji przed-



Mali malarze – przygotowania do wykonania zegara

sięwzięcia. Podczas pracy nad projektem nauczyciele podzielili się zadaniami (np. grupa polska opracowywała dywan Sierpińskiego, grupa grecka tworzyła sudoku), wymieniali się pomysłami na to, jak poprawić motywację do zdobywania wiedzy matematycznej u dzieci i ulepszyć jakość nauczania matematyki. Współpraca między partnerami była bardzo dobra (platforma TwinSpace, mail, poczta tradycyjna – tą drogą przekazywano gry matematyczne partnerom według planu: Hiszpania wysłała do Polski, Polska na Słowację, Słowacja do Turcji, Turcja do Grecji, a Grecja do Hiszpanii) i przebiegała w atmosferze pełnej życzliwości oraz chęci pomocy: dzielono się swoimi spostrzeżeniami i informacjami o przebiegu działań, materiałami, wypracowanymi pomocami dydaktycznymi itp. Często pomysły/działania partnerów były inspiracją do zastosowania innego podejścia do opracowania danego zagadnienia. Wspólnie stworzono ankietę ewaluacyjną dla nauczycieli i rodziców.

W projekcie wykorzystano wiele technologii informatycznych, np.: narzędzia Google do opracowania ankiety dla rodziców, StoryJumper do tworzenia książki i ankiety dla dzieci, aplikację LearningApps do tworzenia gier, tablicę Popplet do rozpowszechniania materiałów, serwis YouTube i media



społecznościowe do publikowania fotograficznej i filmowej dokumentacji z działań, m.in. z przeprowadzonych eksperymentów.

EWALUACJA I REZULTATY

Ewaluację przeprowadzono zarówno wśród dzieci (oddawały głos w aplikacji StoryJumper poprzez umieszczenie figury na odpowiedniej tabliczce: „projekt bardzo mi się podobał”, „projekt taki sobie” i „projekt nie podobał mi się”), rodziców, jak i nauczycieli. Dla polskich przedszkolaków projekt był niezwykle atrakcyjny – dużo przeprowadzonych działań motywowało do bliższego kontaktu z matematyką, ciekawa była też możliwość oglądania zmagania rówieśników z zagranicy na stronie projektowej. Przedszkolaki były zaangażowane w realizację projektu, chętnie uczestniczyły w podejmowanych działaniach, same niejednokrotnie były autorami pomysłów matematycznych. Dzieci czuły, że robią coś ważnego, a efekty ich wysiłków zostaną umieszczone w internecie do wykorzystania przez innych.

W projekcie wypracowano wiele interesujących materiałów (np. „Krasnoludkowy zegar”, słownik matematyczny, gry edukacyjne, zbiór kolorowanek, dywan Sierpińskiego), które są bardzo przydatne w pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym i mogą zostać zastosowane do zabaw z kolejnymi grupami przedszkolaków, a nawet polecane rodzicom do nauki z dzieckiem w domu. Projekt oraz uzyskane w nim rezultaty zostały szeroko rozpowszechnione – m.in.: przez tablicę Popplet, blog matematyczny, strony partnerów, media społecznościowe, artykuły w prasie lokalnej, gazetki w placówkach partnerów.

Wszyscy partnerzy (Polska, Turcja, Grecja, Słowacja i Hiszpania) otrzymali Krajowe Odznaki Jakości oraz Europejskie Odznaki Jakości.

**projekt dla uczniów
w wieku 11-15 lat**

LSVC – LEARNING BY SHARING IN VIRTUAL CAFES

W wirtualnej kafejce
uczy się przyjemnie



Anna Waško
język angielski

ZESPÓŁ SZKÓŁ W KORCZYNI
GIMNAZJUM IM. ŚW. BPA J. S. PELCZARA



KRAJE
Turcja, Norwegia,
Hiszpania, Grecja, Polska

CZAS TRWANIA
7,5 miesiąca

APLIKACJE I PROGRAMY
TwinSpace, Padlet, VoiceThread,
Storybird, Mindmaps,
Noteflight, Facebook, Twitter,
WhatsApp, Skype, WebEx

JĘZYK
angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
zwycięzca w 11 konkursie
eTwinning w Grecji
nagroda FATIH-EBA
Integration Prize w Turcji

CELE

1. Podniesienie poziomu wiedzy ogólnej uczniów oraz wiedzy na temat Unii Europejskiej i krajów partnerskich, historii, literatury, sztuki, języków obcych i matematyki
2. Odkrywanie potencjału młodych ludzi w różnych dziedzinach
3. Pobudzanie uczniów do większego zaangażowania się w życie szkolne i społeczne
4. Kształcenie umiejętności językowych i informatycznych uczestników
5. Rozwijanie samodzielności i kreatywności w procesie uczenia się

Ideą projektu było, by podzieleni na międzynarodowe grupy uczniowie dzięki pracy w sześciu internetowych kafejkach (europejskiej, historycznej, literackiej, językowej, matematycznej i artystycznej) realizowali różnorodne zadania i pogłębiali tym samym swoją wiedzę oraz umiejętności (informatyczne, społeczne i językowe). Poszczególne aktywności wymagały od uczniów zarówno samodzielnego poszukiwania różnorodnych materiałów, kreatywności, jak i pracy w parach czy grupach, często międzynarodowych. Zaangażowanie w projekt sprzyjało łatwemu przyswajaniu wiedzy i stwarzało naturalne sytuacje komunikacyjne, w których posługiwano się językiem angielskim.

Konkretne aktywności, jakie mieli do wykonania uczniowie, to np.: przygotowanie prezentacji o sobie, rodzinie i najbliższym otoczeniu, nagranie filmiku o szkole i miejscowości, wymyślenie logo projektu (wszystkie

umieszczono na TwinSpace projektu, najlepsze wybrano przez głosowanie), wykonanie plakatu z przesłaniem dla rówieśników z innych krajów, przygotowanie prezentacji na temat rodzimych twórców, recytowanie i nagrywanie wierszy rodzimych poetów, tworzenie historyjek inspirowanych słynnymi dziełami malarskimi i wykonywanie zdjęć na wzór słynnych dzieł sztuki, wspólne malowanie obrazu (wędrówka od szkoły do szkoły), pisanie piosenki europejskiej, szukanie figur geometrycznych w otoczeniu, tworzenie i rozwiązywanie zagadek matematycznych. Ciekawym pomysłem na zintegrowanie rówieśników z różnych krajów było stworzenie „kalendarza” urodzin wszystkich uczestników projektu, dzięki czemu uczniowie mogli wysyłać sobie wzajemnie życzenia. Formą ustalonego w projekcie wyróżnienia był tytuł „eTwinnera miesiąca” – otrzymywali go uczniowie (po jednym co miesiąc z każdej szkoły partnerskiej), którzy najaktywniej



Language Cafe – przesłanie Polski dla Turcji



angażowali się w dany okresie w działania projektowe. Na zakończenie każdej kafeczki przygotowywany był quiz zawierający pytania z danej dziedziny lub korzystano z Padletu, na którym zamieszczano komentarze. Uczniowie biorący udział w projekcie mieli również za zadanie dzielić się swoimi doświadczeniami ze społecznością szkolną, ponadto aktualności projektowe były regularnie umieszczane w gazetce szkolnej, a uczestnicy projektu przygotowali artykuł, który został opublikowany na stronie internetowej szkoły oraz w lokalnej prasie. Podsumowaniem działań była szkolna wystawa.



Language Cafe – nasze hasło dla świata

Podczas realizacji przedsięwzięcia zarówno nauczyciele, jak i uczniowie często korzystali z forum i czatu na TwinSpace oraz z mediów społecznościowych i maila. Ponadto wykorzystano m.in. narzędzia Storybird (historijki), Mindmaps (mapy myśli) czy Noteflight i VoiceThread (nagrania recytacji). Polska szkoła przeprowadziła dwie wideokonferencje (ze szkołami z Norwegii i Turcji), korzystając z komunikatorów Skype i WebEx.

Współpraca instytucji partnerskich przebiegała sprawnie – szkoły już wcześniej realizowały razem inny projekt, dlatego miały wypracowane metody komunikacji, sprawnie ustaliły cele, zadania i kalendarz działań.

EWALUACJA I REZULTATY

Uczniowie byli regularnie proszeni o informacje zwrotne (narzędzia interaktywne, wywiady i obserwacje nauczycielskie), a pod koniec projektu przeprowadzono ankiety ewaluacyjne wśród wszystkich uczniów i nauczycieli uczestniczących w przedsięwzięciu. Ponadto o ocenę działań poproszono innych nauczycieli ze szkoły (niezaangażowanych w projekt) oraz z kilku zaprzyjaźnionych szkół – w ten sposób zebrano wiele komentarzy podkreślających ogromny potencjał pomysłów i materiałów, jakie można znaleźć w projekcie. Także wyniki końcowej

ewaluacji wskazują jednoznacznie na wysoki poziom realizacji założonych celów i pozytywną ocenę projektu.

Materiałne rezultaty projektu to np. kilka e-booków z materiałami wypracowanymi w trakcie działań projektowych w poszczególnych kafeczkach czy strona przedsięwzięcia na TwinSpace, która stanowi inspirację dla innych uczących do wykorzystania nowych metod pracy i nowych narzędzi w nauczaniu. Niematerialnymi rezultatami są m.in.: wzrost kompetencji językowych i informatycznych uczniów, podniesienie poziomu ich wiedzy ogólnej, dostrzeżenie przez młodzież zalet autonomicznego i świadomego podejścia do nauki, poczucie wspólnoty europejskiej, promowanie europejskiego wymiaru w szkolnej edukacji. Ważnym efektem działań projektowych jest też zniwelowanie problemów wychowawczych z uczniami (w projekcie brała udział jedna klasa) i poprawa kontaktów na linii nauczyciel – uczniowie. Pośrednim rezultatem projektu jest natomiast skontaktowanie jednej z sąsiednich szkół ze szkołami partnerskimi z zagranicy biorącymi udział w „LSVC – Learning by Sharing in Virtual Cafes” i nowy projekt, jaki jest teraz realizowany.



Language Cafe – uczestnicy projektu pracują nad wykonaniem plakatów

SPIELEND NEUES LERNEN

Uczyć się, grając



Małgorzata Bernowska

język niemiecki,
geografia

ZESPÓŁ SZKÓŁ
OCÓLNOKSZTAŁCĄCYCH
IM. MIKOŁAJA
KOPERNIKA W ZATORZE
GIMNAZJUM



Celina Świebocka

język niemiecki

ZESPÓŁ SZKOLNO-
-GIMNAZJALNY
W JAZOWSKU



KRAJE

Grecja, Słowacja,
Turcja, Ukraina, Węgry,
Francja, Polska

CZAS TRWANIA

6 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY

Quizizz, PDF, Word, Padlet, Movie
Maker, Toondoo, Prezi, Animoto,
Facebook, Quibblo, AnswerGarden,
ZooBurst, Google Drive, Popplet,
Lucidchart, LearningApps,
Glogster, PowerPoint,
SlideShare, Emaze, ByeFunky

JĘZYK

niemiecki

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

1 miejsce w konkursie
eTwinning na Słowacji
zycięzca w Europejskim
Konkursie eTwinning 2017
– kategoria język niemiecki
4 miejsce w konkursie ministerstwa
szkolnictwa w Turcji

CELE

1. Poznanie i utrwalenie słownictwa z języka niemieckiego oraz zagadnień gramatycznych przy wykorzystaniu narzędzi TIK
2. Nabywanie umiejętności korzystania z nowych aplikacji
3. Nawiązanie kontaktów i współpracy między partnerami projektu (uczniami i nauczycielami)
4. Wprowadzenie elementów grywalizacji do nauki języka niemieckiego
5. Rozwijanie umiejętności posługiwania się językiem obcym w sytuacjach codziennych
6. Kształcenie umiejętności pracy w grupie, współdziałania i rozwiązywania problemów

Wszystko zaczęło się od jednej z polskich szkół (Zespół Szkolno-Gimnazjalny w Jazowsku), gdzie powstała zamknięta grupa na jednym z serwisów społecznościowych („Am Dienstag um 19:00”), w ramach której uczniowie rywalizowali ze sobą, rozwiązując zadania z języka niemieckiego w aplikacji Quizizz. Jeden z gimnazjalistów wpadł na pomysł zaproszenia do gry rówieśników z innych szkół, także z zagranicy – i tak powstał projekt „Spielend Neues lernen”, w którym do wspólnych zawodów stanęło prawie 150 uczniów z 9 szkół europejskich.

W ciągu 21 tygodni (od stycznia do czerwca) przygotowano wspólnie 21 quizów (każdy po 40 pytań) w programie Quizizz – zabawy sprawdzały znajomość słownictwa z różnych grup tematycznych (np. szkoła, jedzenie, zawody, zdrowie, hobby). Dodatkowo w projekcie opracowano prezentacje i zgromadzo-

ćwiczenia online służące przygotowaniu się do gry oraz wspólnie spisano słowniki online w językach ojczystych partnerów projektu. Ponadto uczniowie stworzyli galerię pozytywnych i negatywnych memów, które pojawiały się jako reakcja na udzielane odpowiedzi w testach Quizizz. W ramach działań projektowych prezentowali też swoje szkoły i miejscowości, a także przygotowywali materiały z okazji 9 maja – Dnia eTwinning Celebrate Diversity oraz dotyczące Gefahren im Internet, czyli zagrożeń związanych z internetem.

Uczestnicy spotykali się online w każdy wtorek, by rozwiązywać quizy i komentować je w obrębie zamkniętej grupy w portalu społecznościowym. Na bieżąco prowadzone były listy rankingowe szkół, klas i poszczególnych uczniów – rankingi motywowały do udziału w kolejnych spotkaniach,



Kiermasz świąteczny – podsumowanie projektu



dyskutowano o wynikach i analizowano niepowodzenia. Co istotne, w projekt aktywnie i chętnie włączyli się uczniowie zagrożeni oceną niedostateczną na koniec roku z języka niemieckiego – w toku działań projektowych odnotowano ich postępy w nauce i w wynikach na liście rankingowej. Poza tym partnerzy projektu przygotowali dla siebie niespodzianki, które zostały wysłane pocztą (np. broszurka z kodami QR do wszystkich quizów, zadanie polegające na pomalowaniu pól w kodzie QR, przygotowane w gimnazjum w Jazowsku – kod prowadził do strony internetowej z filmikami z podziękowaniami za współpracę).

Uczniowie pracowali zarówno indywidualnie, jak i w małych grupach. Słowniki i ćwiczenia tematyczne wykonywali podczas lekcji oraz w trakcie dodatkowych spotkań. Z zaangażowaniem współpracowali przy tworzeniu, a przede wszystkim rozgrywaniu quizów. Dużym zainteresowaniem młodzieży cieszyła się aplikacja LearningApps (umożliwiała poszerzenie wiedzy w niekonwencjonalny sposób – elementy grywalizacji w nauce języka obcego). Motywująca była także możliwość

porozumiewania się z rówieśnikami z zagranicy w języku niemieckim (dyskusje i komentarze do zadań).

Koordynatorzy kładli duży nacisk na propagowanie zdrowego współzawodnictwa. Starali się też kształtować postawę szacunku dla innych osób, zwłaszcza tych osiągających bardzo wysokie lub bardzo niskie wyniki.

EWALUACJA I REZULTATY

Ewaluacja projektu odbywała się na bieżąco poprzez wpisy w zamkniętej grupie w portalu społecznościowym oraz przez komentarze i dyskusje na temat quizów prowadzone w szkole. Dodatkowo przeprowadzono ankietę ewaluacyjną, z której wnioski to m.in.: uczniowie chętnie brali udział w tym projekcie, odkryli zalety korzystania z aplikacji internetowych do uczenia się w zabawowy sposób oraz stwierdzili, że nauczyli się dużo nowych słów i zrozumieli zasady pracy w grupach. Na koniec projektu nauczyciele w ramach ewaluacji przygotowali krótkie filmy podsumowujące działania.

Niewątpliwie największym sukcesem przedsięwzięcia stały się przyjazne relacje pomiędzy uczestnikami w obrębie każdej szkoły, a także znajomości nawiązane przez uczniów i nauczycieli z partnerami z zagranicy. Po projekcie Quizizz stał się narzędziem, o które uczniowie pytają, a nauczyciele (np. w Zespole Szkół Ogólnokształcących im. Mikołaja Kopernika w Zatorze) wykorzystują go jako przerywnik w trakcie lekcji, motywator do dalszej pracy czy do organizowania szkolnych konkursów.

Dzięki projektowi powstało 21 quizów na różne tematy (każdy wyposażony dodatkowo w słownik online w 7 językach oraz liczne ćwiczenia) – ze zgadywanek mogą korzystać wszyscy użytkownicy platformy Quizizz na całym świecie! Na potrzeby projektu powstała broszurka ze wszystkimi linkami i z kodami QR, które można skanować i wykorzystywać na lekcjach czy do pracy indywidualnej.

Partnerzy zorganizowali też webinarium dotyczące ich projektu i wykorzystania platformy Quizizz. W spotkaniu uczestniczyli nauczyciele języka niemieckiego z całej Europy.

JUŻ WIEM DLACZEGO

Przez eksperymenty do
pasji zdobywania wiedzy



Wioletta Gołaszewska

fizyka, informatyka

ZESPÓŁ SZKÓŁ W POŚWIĘTNEM
GIMNAZJUM



KRAJE
Słowacja, Czechy, Polska

CZAS TRWANIA
8 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY
pakiet Office, Movie Maker, Prezi,
YouTube, Vimeo, blog projektu

JĘZYK
angielski, języki narodowe

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
Krajowa Odznaka Jakości
w trzech krajach i Europejska
Odznaka Jakości
4 miejsce w konkursie
eTwinning na Słowacji

CELE

1. Zainteresowanie uczniów fizyką (m.in. przez przeprowadzanie eksperymentów)
2. Zmobilizowanie młodzieży do poszukiwania rozwiązań zadań fizycznych, do obserwacji przyrody i wyjaśniania zjawisk naturalnych
3. Zintegrowanie treści kształcenia z wielu przedmiotów (np.: fizyka, biologia, chemia, matematyka, języki obce, geografia)
4. Wskazanie na celowość zdobywania wiedzy, rozwijania swoich pasji
5. Rozwój kompetencji komunikacyjnych, osobistych i społecznych

Projekt „Już wiem dlaczego” pomógł uczniom utrwalić wiedzę dotyczącą materii. Głównymi zagadnieniami były: właściwości ciał stałych, cieczy i gazów, napięcie powierzchniowe cieczy, eksperymenty dotyczące długości, objętości, masy ciała, nurek Kartezjusza – demonstrowanie modelu łodzi podwodnej.

Uczniowie pracowali w małych grupach, ponieważ ideą projektu było zmobilizowanie młodych ludzi do indywidualnego rozwiązywania problemów i zainteresowania nauką. Uczestnicy projektu mogli się dzielić swoimi spostrzeżeniami i tym samym uczyli się, że na dane zagadnienie można spojrzeć na różne sposoby. Pracowano różnymi metodami (przede wszystkim wykonywanie eksperymentów, robienie zdjęć i nagrywanie filmów, opracowywanie materiału z wykorzystaniem różnych technik informatycznych, np.: MS Office, Movie Maker, Prezi, Voki), integrując wiadomości z wielu dziedzin nauki (m.in.: geografia, biologia, chemia – w porozumieniu z nauczycielami poszczególnych przedmiotów uczniowie przeprowadzali działania projektowe także podczas lekcji innych niż fizyka).

Ważnym elementem zadań było formułowanie wniosków i prezentowanie dokonań na forum szkoły oraz przekazywanie ich uczniom szkół partnerskich (informacje dotyczące działań szkół partnerskich pojawiały się na platformie TwinSpace i na blogu projektowym kilka razy w miesiącu). Istotną cechą projektu było to, że uczniowie poznawali oraz utrwalali wiedzę fizyczną, świetnie się przy tym bawiąc, ponadto mieli możliwość wymiany doświadczeń

z młodzieżą z Czech i Słowacji, co stanowiło dla nich motywację nie tylko do zaangażowania się w działania projektowe, ale też do nauki języków obcych (także czeskiego i słowackiego). W trakcie trwania projektu uczestnicy nawiązali wiele cennych znajomości i przyjaźni, zarówno z rówieśnikami z zagranicy, jak i w swojej szkole (młodzi ludzie odkryli w swoich kolegach i koleżankach ciekawe cechy, izolowane dotąd osoby zostały zauważone i włączone do grupy).

Projekt podzielono na etapy. Najpierw koordynatorzy wspólnie ustalili cele i tematykę prac, następnie rozdzielili zadania między poszczególne szkoły partnerskie, później nauczyciele przygotowali dla uczniów instrukcje wyjaśniające zadania, eksperymenty, a także zapoznali ich z wiadomościami dotyczącymi badanego problemu (ewentualnie odświeżyli z uczniami już zdobytą wiedzę). W kolejnym etapie



Eksperyment – siły w cieczy



Nastoletni pasjonaci fizyki

zajmowano się przeprowadzaniem eksperymentów i opracowywaniem materiałów, którymi następnie dzielono się z partnerami (blog, mail, wideokonferencje, publikacja filmów i materiałów opracowanych przez partnerów).

EWALUACJA I REZULTATY

Zdobywane w toku projektu umiejętności i wiedzę systematycznie weryfikowano w ramach kartkówek i sprawdzianów. W ten sposób nauczyciel dostawał informację zwrotną, w jakim stopniu uczestnictwo w przedsięwzięciu wpłynęło na poprawę wyników z fizyki. Ponadto przeprowadzono wiele rozmów indywidualnych oraz spotkań w grupach – te formy ewaluacji udowodniły, że realizacja projektów edukacyjnych jest bardzo ważna

dla uczniów. Uczestnicy projektu sami zauważyli, że dzięki takim działaniom rozwijają swoje umiejętności, a ich szare komórki są „pobudzone do wchłaniania wiedzy” (słowa jednego z uczestników projektu). Uczniowie stali się bardziej otwarci, potrafią zaufać nauczycielom, przez co lepiej pracują.

Największym sukcesem projektu było to, że udało się nakłonić uczniów do pogłębienia i utrwalenia wiadomości z fizyki. Uczniowie, bawiąc się, szukając informacji w internecie, zobaczyli, że fizyki... można się nauczyć! Projekt rozwinął ich kompetencje przyrodnicze, matematyczno-fizyczne, informatyczne (w przyszłości może być wykorzystany na lekcjach fizyki, biologii, chemii czy informatyki), językowe, ale również umiejętności komunikacyjne, osobiste i społeczne (młodzi ludzie

dzięki współpracy w grupach nauczyli się słuchać innych i nieść pomoc).

Ważnym rezultatem projektu jest to, że uczniowie chętniej zaczęli pracować na lekcjach (śmiałość w zadawaniu pytań, wspólne szukanie odpowiedzi, dyskusje). Zauważyli, że nauczyciel może być ich partnerem w pracy naukowej.

Temat projektu został zrealizowany w miarę wyczerpująco. Uczniowie potrafią m.in. omówić budowę i właściwości ciał stałych, cieczy czy gazów, przedstawić modele różnych atomów czy cząsteczek, wykonać pomiar masy, zmierzyć odległość, objętość i gęstość różnych ciał, wreszcie zapisać wyniki w tabelach czy na wykresach. Dzięki udziałowi w projekcie odkryli też użyteczność różnych aplikacji w poszerzaniu wiedzy i uczeniu się.

**projekt dla uczniów
w wieku 16-19 lat**

NATIONAL PARKS = INTERNATIONAL TREASURE

Europejska przyroda
może budzić entuzjazm!



**Małgorzata
Tomczak-Walkusz**

język angielski

ZESPÓŁ SZKÓŁ NR 9 WE WŁOCŁAWKU
GIMNAZJUM NR 3



KRAJE
Czechy, Hiszpania,
Słowacja, Polska

CZAS TRWANIA
11 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY
Google Drive, Gmail, Facebook,
TwinSpace, Pixabay, Padlet,
ThingLink, PiZap, Emaze, PowToon,
AnswerGarden, Kahoot!, Kizoa,
forum, Tricider, SlideShare, Prezi,
Movie Maker, YouTube, issuu,
SpicyNodes, LearningApps, Easel,
ly, Google Forms, MindMeister

JĘZYK
angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
Krajowa Odznaka Jakości
w trzech krajach

CELE

1. Uwrażliwienie uczniów na piękno i wyjątkowość przyrody ojczystej i europejskiej
2. Przekazanie wiedzy o parkach narodowych w Europie
3. Podniesienie kompetencji językowych (język angielski), informatycznych i społecznych (współpraca w grupie, twórcze rozwiązywanie problemów, pomoc koleżeńska)
4. Uświadomienie zasad korzystania z internetu (m.in.: kwestia praw autorskich, odpowiedzialności za własne publikacje, bezpieczeństwa w sieci)
5. Przygotowanie do pracy samokształceniowej i wykorzystania mediów jako narzędzia pracy intelektualnej

Projekt „National Parks = International Treasure” to przedsięwzięcie interdyscyplinarne, łączące wiedzę z dziedziny geografii, biologii, sztuki, wiedzy o społeczeństwie i informatyki. We wstępnym etapie projektu uczniowie przedstawiali się, uzupełniając profile na TwinSpace, próbowali też znaleźć osoby o podobnych do swoich zainteresowaniach. Następnie przygotowywano prezentacje i filmy o swoich szkołach i miejscowościach (opublikowane na Padlecie), a później quiz (aplikacja Kahoot!) sprawdzający, czy inne grupy projektowe dobrze zapamiętały zawarte w tych materiałach informacje. Dzięki filmom i artykułom poznawano zasady funkcjonowania w internecie, a potem

omawiano problematykę praw autorskich oraz bezpieczeństwa w sieci (efektem przyswojonych wiadomości były komiksy tworzone przez uczniów, a także Tricider z opiniami młodzieży).

Kolejnym działaniem w projekcie było zebranie wiedzy o parkach narodowych w swoim kraju i przygotowanie na tej podstawie prezentacji (wraz z mapami, infografikami itp.) dla innych grup projektowych (program Google Slides). Następnie uczniowie podzielili się na osiem międzynarodowych grup i wspólnie realizowali główne działanie projektowe, czyli „zbudowanie” międzynarodowego parku o nazwie „Treasure International



Uczniowie zostali nagrodzeni Pupil Quality Label

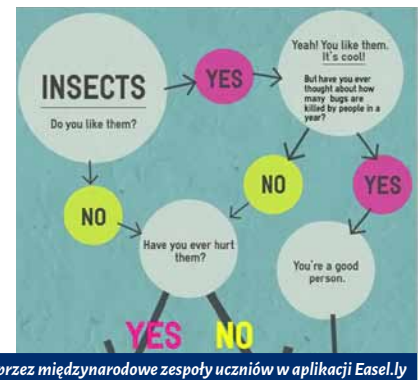
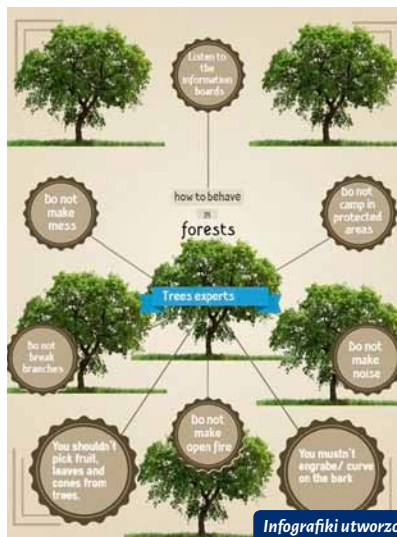
Park”. Poszczególnymi aktywnościami na tym etapie były m.in.: tworzenie międzynarodowego słownika („Dictionary of Nature”), map mentalnych (w programie MindMeister), decyzja o lokalizacji wspólnego parku, obowiązującym w nim regulaminie, infografikach, jakie powinny się w nim znaleźć, sposobach promowania go (np. tworzenie reklam radiowych parku w programie Google Docs i nagrywanie ich). Zadaniem uczestników było też opracowanie quizów i gier edukacyjnych związanych z tematyką projektu.

Ze względu na rozmach projektu bardzo ważną była efektywna i systematyczna komunikacja, dlatego jednym z pierwszych kroków podjętych przez koordynatorów była dobra organizacja tego obszaru. We współpracy korzystano z maili, serwisów społecznościowych oraz TwinSpace (wykorzystywano Notes Nauczycielski), koordynatorzy współtworzyli niezbędne dokumenty (m.in.: plan projektu, plan komunikacji, terminarz czatów, ankiety ewaluacyjne), używając Google Drive. Z kolei uczniowie wykorzystywali do komunikowania się czat, forum na TwinSpace, a także ulubiony przez młodzież Tricider (program do dyskusji, wyrażania opinii, sugestii i argumentowania wyborów).

EWALUACJA I REZULTATY

Bieżąca ewaluacja była prowadzona za pomocą ankiety w Google Forms po wykonaniu każdej grupy zadań (w ten sposób oceniano realizację założonych celów i przebieg działań). Ewaluacji dokonywano też podczas czatów międzynarodowych oraz w grupach narodowych w rozmowach z opiekunami.

Z odpowiedzi na ankietę przeprowadzoną wśród nauczycieli wynika, że mocnymi stronami projektu były kształcenie postaw proekologicznych i uwrażliwienie na piękno przyrody, a także dodatkowy „zysk” z realizacji działań projektowych w postaci poprawy



Infografiki utworzone przez międzynarodowe zespoły uczniów w aplikacji Easel.ly

umiejętności pracy w grupie czy wzrostu kompetencji komunikacyjnych (słownictwo dotyczące środowiska naturalnego) i informatycznych. Ważną zaletą projektu było to, że skupiał się na uczniach, dawał im swobodę działania, rozbudzał ich kreatywność, ale i wrażliwość na przyrodę. Istotne jest też, że projekt pozwolił nauczycielom odkryć potencjał i wyjątkowe talenty ich podopiecznych.

Przez fakt atrakcyjnej dla młodzieży formy projektu (dużo zróżnicowanych zadań, systematyczna praca, szybko pojawiające się widoczne efekty, dużo pracy z komputerami i nowoczesnymi narzędziami) uczniowie postrzegali to przedsięwzięcie jako atrakcyjne i podeszli do

niego z ogromnym entuzjazmem (zaangażowanie grupy wciągnęło w wir projektowych zadań nawet osoby nieśmiałe i nie do końca zainteresowane tematyką parków narodowych). Ważne jest też, że struktura projektu była prosta i przejrzysta, uczniowie wiedzieli, co, kiedy i dlaczego robią, co sprzyjało postępowi prac i realizacji wszystkich celów projektu.

Wypracowano wiele produktów, m.in.: prezentacje, filmy, e-booki „Treasure International Park”, quizy i gry edukacyjne, mapy parków w Europie, wielojęzyczny słowniczek „Dictionary of Nature”, mapy mentalne „Becoming Experts”. Materiały są dostępne i warte wykorzystania na lekcjach w gimnazjum.

TEENS AND MONEY

Żądza pieniądza – młodzi w świecie finansów



Mirosława Bogacz
nauczyciel bibliotekarz

ZESPÓŁ SZKÓŁ OGÓLNOKSZTAŁCĄCYCH
NR 2 W KRAKOWIE
XI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. MARII DĄBROWSKIEJ



KRAJE
Francja, Słowacja, Turcja,
Polska, Ukraina, Grecja,
Hiszpania

CZAS TRWANIA
rok kalendarzowy

APLIKACJE I PROGRAMY
Padlet, Stickymoosé, Tricider,
LearningApps, PowToon, narzędzia
Google, PowerPoint, Movie Maker,
Piktochart, Eval&GO, ProProfs,
Skype, Picture Manager

JĘZYK
angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
Krajowa Odznaka Jakości
i Europejska Odznaka Jakości

CELE

1. Podniesienie kompetencji językowych
2. Poznanie poglądów rówieśników z innych krajów
3. Kształcenie umiejętności posługiwania się nowymi technologiami
4. Refleksja nad wartością pieniędzy dla młodych ludzi
5. Zainteresowanie młodzieży pracą wolontariacką

Tematyką projektu była wartość pieniędzy. Uczniowie analizowali takie szczegółowe zagadnienia jak np.: koszty kształcenia i podróży, kwestie związane z wolontariatem i pomocą finansową czy marzenia dotyczące wygranej na loterii. Przedmiotem dyskusji były zarówno sprawy w skali makro (np. sytuacja ekonomiczna w różnych krajach), jak i w skali mikro (np. kieszonkowe, oszczędzanie i wydawanie pieniędzy przez młodych ludzi).

Działaniami podjętymi w projekcie były m.in. zadania graficzne (logo „Teens and Money”, projekt banknotu), ankiety na temat zarabiania pieniędzy przez młodzież, rozrzućności, kieszonkowego (do zbierania opinii wykorzystano aplikacje Eval&Go, ProProfs i narzędzia Google) oraz marzeń związanych z zarabianiem pieniędzy. Przeprowadzono też quizy (m.in. o szkołach biorących udział w projekcie na podstawie przygotowanych przez nie prezentacji), krzyżówki i inne zadania sprawdzające wiedzę np. o instytucjach europejskich czy bankowości (użyto m.in. aplikacji LearningApps). Uczniowie tworzyli filmy o swoich krajach, miejscowościach i o sobie samych (Windows Movie Maker), dokumenty w programie PowerPoint (np. prezentacje o zrównoważonym handlu), animacje (PowToon), raporty na temat wolontariatu itp. Ponadto młodzież z polskiej grupy eTwinning włączyła się m.in. w akcję „Góra Grosza”, chociaż nie były to działania ściśle powiązane z projektem. Jedna z uczestniczek projektu zebrała informacje o powtarzających się co roku działaniach wolontariackich w szkole i pokazała je za pomocą aplikacji Piktochart, podobne

informacje przygotowała strona słowacka i szkoły wymieniły się prezentacjami.

Uczniowie kontaktowali się z rówieśnikami, wykorzystując fora internetowe, czaty (kontakt z partnerem z Francji – tu uczniowie przy komunikowaniu się z rówieśnikami korzystali ze słowników internetowych), Skype (z Ukrainą – konferencja na temat marzeń o wygranej na loterii), tworzyli swobodne wypowiedzi na tablicy Padlet, prowadzili ze sobą wywiady (z rówieśnikami ze Słowacji na temat m.in. różnic w cenach). Kontaktując się z partnerami z zagranicy, szlifowali swoje umiejętności językowe (język angielski) oraz poznawali nowe narzędzia informatyczne i uczyli się ich ciekawych zastosowań.

Koordynatorzy ze szkół partnerskich na zmianę pełnili funkcję koordynatorów całego projektu, a zasadą przyjętą przez partnerów była



Projekt logo



Uczucia związane z atakiem terrorystycznym na Francję

możliwość zgłaszania nowych pomysłów na aktywności projektowe przez cały czas trwania przedsięwzięcia. Nauczyciele kontaktowali się ze sobą najczęściej przez platformę TwinSpace (Notes Nauczycielski, Dziennik Projektu, forum) oraz przez mail.

EWALUACJA I REZULTATY

Projekt podsumowano ankietą ewaluacyjną, ale w trakcie jego realizacji na bieżąco analizowano stosunek młodzieży do proponowanych tematów. W ankiecie ewaluacyjnej młodzież pozytywnie oceniła projekt. Za najbardziej użyteczną (choć była to też aktywność wywołująca u uczniów największy stresu) uznano możliwość komunikowania się z rówieśnikami i w tym zakresie uczestnicy mieli największy niedosyt po skończeniu działań.

W projekcie wypracowano ciekawe i użyteczne materiały dydaktyczne: quizy, prezentacje, krzyżówki, raporty na temat kosztów studiowania za granicą i podróżowania. Duże znaczenie dla uczestników przedsięwzięcia miał materiał przygotowany przez szkołę z Francji dotyczący ataków terrorystycznych. Istotnym efektem projektu było zbadanie (wypełnione ankiety i zebrane wypowiedzi

w trakcie działań projektowych) stosunku młodzieży kilku krajów do różnych zagadnień związanych z pieniędzmi (porównanie wyników między krajami, wnioski płynące z badania). Ankiety przeprowadzone wśród uczniów biorących udział w projekcie pokazały np., że najlepszy status materialny mają uczniowie z Francji, natomiast niezależne od kraju są kwestie związane z wydawaniem pieniędzy (najczęściej w centrach handlowych), ich pożyczaniem (z pożyczek

od rodziców czy znajomych korzysta ok. 70% młodych ludzi) czy planowaniem wydatków (nie planuje ich ok. 40% młodzieży). Ciekawy jest też ogólny wniosek z wszystkich przeprowadzonych w ramach projektu badań ankietowych – dla młodzieży niezależnie od kraju pieniądze są ważne, a dla niektórych najważniejsze (powtarzało się stwierdzenie: „Jeżeli nie masz pieniędzy, nie możesz zrealizować swoich planów”), istotny jest też sposób zarabiania (praca dająca satysfakcję).

Projekt można ocenić jako dynamiczny i angażujący. Jego mocną stroną był temat – udało się zwrócić uwagę młodzieży na różne aspekty dotyczące pieniędzy (nie tylko z dziedziny ekonomii, ale też: etyki, socjologii, polityki czy wychowania obywatelskiego). Niektórych z zaplanowanych zagadnień nie podjęto (np. zarobki kobiet, zarabianie przez internet) – z niedostatku czasu lub braku zainteresowania uczniów. Nauką na przyszłość dla nauczycieli zaangażowanych w projekt jest, by położyć większy nacisk na bezpośredni kontakt uczniów (czat, Skype), ponieważ te działania najbardziej motywowały młodzież, a jednocześnie stanowiły dla niej największe wyzwanie.



Uczestnicy projektu



LEARN ENGLISH WITH APPS!

Podręczniki w smartfonie



Ewa Gajek

bibliotekarz, nauczyciel wiedzy o kulturze i przedmiotów zawodowych (hotelarstwo)

ZESPÓŁ SZKÓŁ ZAWODOWYCH
IM. ŚW. BARBARY W BOGATYNI
TECHNIKUM



KRAJE

Finlandia, Portugalia,
Turcja, Polska

CZAS TRWANIA

10 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY

TwinSpace, Facebook, czat, maile, Google Drive, Google Maps, Google Forms, Google Docs, Smilebox, Prezi, issuu, PowerPoint, Padlet, ZeeMaps, 26 różnych aplikacji (głównie darmowych, przeznaczonych do nauki języka angielskiego), słowniki online, tłumaczniki polsko-angielskie

JĘZYK

angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

Krajowa Odznaka Jakości
i Europejska Odznaka Jakości

CELE

1. Zachęcenie uczniów do zbadania i opisanie darmowych aplikacji pomocnych w nauce języka angielskiego
2. Pokazanie uczniom, że smartfony mogą być używane jako świetne narzędzie nie tylko do rozrywki, ale też do nauki języków obcych (rozwijanie umiejętności w zakresie TIK)
3. Rozwijanie autonomii młodych ludzi, umiejętności współdziałania i organizowania pracy
4. Integracja międzyprzedmiotowa, wewnątrzklasowa i szkolna
5. Rozwijanie twórczego myślenia

Głównym zadaniem projektowym było trwające 4 tygodnie testowanie aplikacji do nauki języka angielskiego (do testów wybrano 26 programów) – uczniowie, pracując w międzynarodowych grupach, wskazywali najlepsze programy na podstawie opracowanego wcześniej testu użyteczności. W ocenie zwracano uwagę na różnorodność funkcji danej aplikacji, jej czytelny wygląd, łatwość nawigacji itp. W grupie każdy przyjmował inną rolę (tester aplikacji multimedialnych, specjalista, redaktor treści), a wyniki testów, opinie i wrażenia zamieszczano w specjalnym pliku Google Docs. Na koniec testów każda z grup prezentowała pozostałym efekty swoich badań, później te prezentacje trafiły do dwóch wydań wspólnego e-czasopisma. Ważnym elementem współpracy był podział obowiązków przy przygotowywaniu e-gazety – wybrano zespół: redaktora artystycznego, redaktora językowego i grafików.

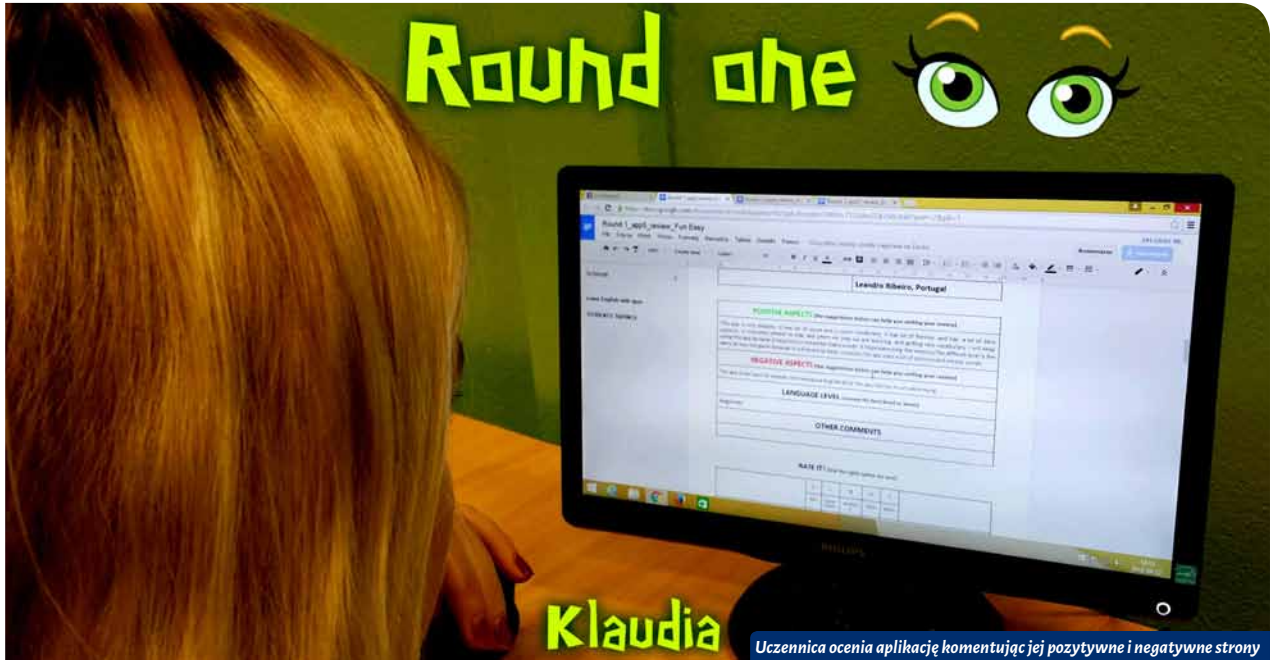
W projekcie starano się wykorzystać fakt szerokiego stosowania smartfonów w środowisku szkolnym – zamiast zakazywać ich używania w klasie, telefony i tablety zostały przyjęte jako narzędzia uczenia się. Zwrócono przy tym uwagę na często pomijane zalety tych urządzeń: ogromny potencjał takich narzędzi, łatwy dostęp do nich oraz fakt, że mogą stanowić dla młodych ludzi dodatkową motywację do nauki.

Dzięki pracy w środowisku międzynarodowym uczniowie musieli używać języka angielskiego i rozwijać umiejętności językowe w realnych sytuacjach, aby osiągnąć konkretne i istotne

cele. Poszczególne etapy zadań obejmowały tworzenie plakatów, filmów, prezentacji (PowerPoint, Prezi) oraz kolażu zdjęć o najlepszych aplikacjach i procesie ich testowania. Praca w projekcie miała różnorodny charakter, zależny od realizowanych zadań: indywidualny (testowanie aplikacji, ich ocena i opisywanie), w parach (np.: tworzenie slajdów do prezentacji, plakatów, logotypu), w większych zespołach (głosowanie, dyskusje).

Uczniowie mieli dostęp do platformy TwinSpace, dzięki czemu mogli samodzielnie wybierać aplikacje do testowania i zadania, w których chcieli brać udział, a także dzielić się z innymi swoimi uwagami. W ramach TwinSpace mieli również dostęp do współdzielonego Google Docs oraz razem utworzyli





„Padlet – moje sugestie”. Projekt był doskonałym narzędziem w promowaniu pozytywnych relacji wśród młodzieży (uczniowie opracowali strategię rozwiązywania problemów, nauczyli się wzajemnego szacunku do siebie i swoich zdolności, lepiej się poznali i polubili). Uczniowie komunikowali się za pośrednictwem mediów społecznościowych, natomiast nauczyciele głównie przez forum na TwinSpace i mail.

EWALUACJA I REZULTATY

Działania ewaluacyjne polegały na bieżącym monitorowaniu i ocenie atrakcyjności wybranych aplikacji. Nauczyciele wspólnie omawiali kolejne zadania i terminy ich realizacji. W ramach ewaluacji końcowej uczniowie m.in. stworzyli plakat 10 najlepszych aplikacji pomocnych w nauce języka angielskiego, odpowiadali na pytanie: „Dlaczego warto się uczyć z aplikacji?”, oceniali atrakcyjność projektu i zadowolenie ze współpracy (do odpowiedzi wykorzystali Padlet).

Projekt wzbudził ciekawość wśród społeczności szkolnych. Niektórzy nauczyciele (niezaangażowani w projekt) prosili o wskazówki, jak przyłączyć się do programu eTwinning, i poznali możliwości europejskiej współpracy.

Wszystkie cele zostały osiągnięte. Główne efekty pracy w projekcie to: nawiązanie pozytywnego kontaktu nauczycieli z uczniami, poprawa relacji rówieśniczych, wykorzystanie nowych narzędzi TIK i Web 2.0 w nauczaniu, wymiana narzędzi pedagogicznych pozwalająca na zdobywanie nowej wiedzy i wpływająca na motywację do pracy nauczycieli, wzrost poziomu znajomości języka angielskiego wśród uczniów i nauczycieli. Słabą stroną przedsięwzięcia był zbyt krótki czas trwania projektu.

Widocznym efektem projektu jest opublikowanie na łamach e-czasopisma wspólnie wytworzonych przez uczniów i nauczycieli materiałów. Najważniejszą osiągniętą wartością jest szczegółowa analiza mocnych

i słabych stron każdej z badanych aplikacji – analiza może służyć jako punkt odniesienia dla innych.

Projekt przyniósł wiele korzyści szkole, uczniom i nauczycielom. Zadania projektowe pozwoliły młodzieży m.in. rozwinąć umiejętności techniczne, wykorzystać ekspresję twórczą i zainteresowania badawcze, a kontakt z zagranicznymi partnerami pomógł uczniom zbudować pewność siebie i poczucie własnej wartości. Ważnym aspektem prac była także podejmowana w ramach działań projektowych kwestia praw autorskich. Innym efektem projektu było zaangażowanie rodziców i opiekunów uczniów w projekt – młodzi ludzie motywowali ich do korzystania z aplikacji do nauki języka angielskiego. Po realizacji projektu wybrane aplikacje stały się narzędziem nauczania podczas zajęć wyrównawczych prowadzonych w szkole dla słabszych uczniów.

**kompetencje
społeczne
i obywatelskie**

NUTRI FIT CRUISE

W 175 dni dookoła
archipelagu zdrowia



Irena Głowińska
język angielski

SZKOŁA PODSTAWOWA IM. TADEUSZA
KOŚCIUSZKI W GĘBICACH



KRAJE
Hiszpania, Grecja, Polska

CZAS TRWANIA
rok szkolny

APLIKACJE I PROGRAMY
Prezi, PictureTrail, Voki, Adobe Connect, Padlet, PowerPoint, Storylumper, Smilebox, Kizoa, Hot Potatoes, TitanPad, Tagxedo, tablica interaktywna, Google Docs, Cliptomize, Padlet, Smilebox, App Inventor

JĘZYK
angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
1 miejsce w konkursie
eTwinning 2016 w Grecji

CELE

1. Promowanie zdrowego stylu życia oraz uświadamianie wpływu dobrego samopoczucia na poziom zdrowia fizycznego i psychicznego
2. Rozwijanie świadomości uczniów w zakresie zdrowego odżywiania i pracy nad utrzymaniem odpowiedniej kondycji fizycznej i psychicznej
3. Wymiana doświadczeń z krajami partnerskimi na temat zagrożeń związanych z niewłaściwym odżywianiem, nieprawidłowymi dietami oraz złymi nawykami żywieniowymi
4. Podnoszenie umiejętności uczniów: językowych – język angielski (pisanie, mówienie, czytanie i słuchanie) – i informatycznych
5. Rozwijanie kreatywności i twórczego myślenia
6. Rozwijanie współpracy między szkołami partnerskimi przy zaangażowaniu uczniów, nauczycieli, rodziców i społeczności lokalnej

Projekt „Nutri Fit Cruise” został pomyślany jako rejs, podczas którego uczniowie z Polski, Hiszpanii i Grecji zatrzymywali się na różnych wyspach, aby dowiedzieć się ciekawych rzeczy na temat zdrowego stylu życia i podjąć działania mające na celu utrzymanie w zdrowiu ciała i umysłu. Uczestnicy projektu przez 175 dni (jeden rok szkolny) płynęli na pokładzie statku jako jedna wielka rodzina składająca się z przedstawicieli różnych krajów, tradycji i kultur, których łączyły te same dążenia. Wspólnie uczyli się, tworzyli, bawili i pracowali, porozumiewając się w języku angielskim. Przykładowe zadania do realizacji na wyspach: przygotowanie powitalnych koktajli i prezentacja swoich talentów (wyspa Welcome Aboard), projektowanie logo i maskotki rejsu, wspólne śpiewanie hymnu rejsu w czasie wideokonferencji (Passport Island), wcielanie się w role reporterów i przygotowanie materiału o tym, jak odżywiali się i dbali o dobrą kondycję nasi przodkowie – materiały przedstawiono w prezentacji Prezi, napisanie wspólnej bajki pt. „Nutri Fit Family”, a następnie nagranie jej w wersji filmowej (Ancient Island), zbieranie informacji o pożytecznej roli pszczół i prezentowanie wiadomości na blogu, wymyślanie i przygotowywanie potraw, których składnikiem jest miód (praca w międzynarodowych grupach na Beezy Island), wymyślanie zagadek o warzywach i owocach (Nutri Art Island), rozwiązywanie quizów, krzyżówek i rozwiązywanie gier (Game Island), spacer promujący

zdrowy tryb życia (Dynamic Island). Wymiana doświadczeń i tworzenie wspólnych materiałów odbywało się przy użyciu TIK. Zarówno uczniowie, jak i nauczyciele mieli możliwość rozwijania swoich kompetencji informatycznych – np.: gdy tworzone quizy na temat zdrowego trybu życia (PhotoPeach), gdy redagowano „Nutri Fit Cocktails Book” (Cliptomize), „Nutri Fit Dictionary” (Padlet), gdy przedstawiano Nutri Fit Walk (Smilebox), tworzone gry FoodPyramid (App Inventor) czy też przy prezentowaniu oceny projektu (Piktochart). Projekt integrował treści wychowawcze (m.in. promocja zdrowego trybu życia, nauka tolerancji wobec przedstawicieli innych kultur i szacunku dla starszych), wiadomości z przyrody (wiedza o pszczołach, warzywach, owocach, dietach), języka angielskiego, plastyki (projektowanie statku, wykonywanie warzyw i owoców w różnych technikach), muzyki (przygotowanie hymnu), informatyki i WF-u.



Pszczółka Maja – maskotka projektu wykonana przez uczniów z Gębic



Zdjęcie z planu „Nutri Fit Family”

Przy okazji realizacji działań projektowych uczniowie przez fakt, że nie dostawali żadnych gotowych materiałów do nauczenia się, ale wszystkie mieli wypracować sami (nauka przez działanie), mogli rozwijać swoje różnorodne talenty (m.in.: aktorskie, plastyczne, literackie), a w czasie wideokonferencji uczyć się komunikacji w międzynarodowej grupie. W pracy wykorzystano różnorodne metody (m.in.: dramy, dyskusje, gry dydaktyczne, quizy, prezentacje, zabawy terenowe, praca w grupach). Istotnym elementem projektu było też włączenie w aktywności rodziców, dziadków, dyrektorów szkół, nauczycieli czy też innych przedstawicieli społeczności lokalnej.

Temat i plan projektu zostały zaproponowane przez szkołę z Hiszpanii. W trakcie realizacji przedsięwzięcia na bieżąco dyskutowano

wszystkie rozwiązania na poszczególnych etapach (Skype, czat, mail) i w sposób partnerski dzielono się zadaniami. Uczestnicy tworzyli materiały, umieszczali je na TwinSpace, wspólnie prowadzili dziennik projektu i wymieniali się wiadomościami czy doświadczeniami (np. pomagali rozwiązywać problemy w zakresie TIK).

EWALUACJA I REZULTATY

Na jednej z ostatnich wysp (Evaluating Island) uczestnicy rejsu oraz zapraszani w trakcie działań projektowych inni przedstawiciele społeczności szkolnej i lokalnej (nauczyciele, dyrektorzy szkół, rodzice) dokonali podsumowania projektu – przedstawiono opinie zebrane w wywiadach, ankietach i kwestionariuszach. Ewaluacja (ankiety, kwestionariusze) została

przygotowana i przeprowadzona wspólnie przez partnerów. W projekcie zrealizowano wszystkie postawione cele, a przedsięwzięcie okazało się ogromnie atrakcyjne dla uczestników.

W trakcie działań projektowych wypracowano wiele przydatnych materiałów (m.in.: tekst bajki, spektakl zarejestrowany na wideo, hymn, konkursy, quizy, gry, słownik wyrazów z zakresu zdrowego stylu życia, filmiki, przepisy kulinarne). Te materiały mogą zostać wykorzystane w procesie nauczania (lub zainspirować podobne działania), zarówno pojedynczo, jak i w poszczególnych sekwencjach (wyspy tematyczne). Klarowna struktura projektu umożliwia też powtórzenie przedsięwzięcia przez inne szkoły, można także rozszerzać projekt o kolejne wyspy (rozdziały).

Hand in Hand

Podajmy sobie ręce



Małgorzata Czech

język niemiecki, zajęcia rewalidacyjne i rehabilitacyjne z uczniami o niepełnosprawności intelektualnej

GIMNAZJUM NR 11 IM. MARII PAWLIKOWSKIEJ-JASNORZEWSKIEJ W CZĘSTOCHOWIE



KRAJE
Grecja, Polska, Czechy

CZAS TRWANIA
9 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY
Word, PowerPoint, Movie Maker, Prezi, Skype, GIMP, TwinSpace, Glogster, YouTube, Padlet, Mind42, Issuu, TitanPad, Popplet, AnswerGarden, laptop, iPad, telefon komórkowy

JĘZYK
niemiecki, polski, czeski, grecki

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
Krajowa Odznaka Jakości w trzech krajach
Europejska Odznaka Jakości 3 miejsce w konkursie eTwinning 2016 w Czechach

CELE

1. Kształtowanie postaw zrozumienia i tolerancji
2. Rozwijanie kompetencji społecznych i obywatelskich
3. Szukanie podobieństw i różnic między krajami partnerskimi oraz w krajach niemieckojęzycznych
4. Motywowanie uczniów do nauki języka niemieckiego
5. Poznanie nowych narzędzi TIK i ich skuteczne wykorzystanie
6. Rozwijanie kreatywności uczniów i umiejętności pracy w grupie
7. Wymiana doświadczeń i metod pracy wśród nauczycieli

Ideą projektu było pomóc młodym ludziom dostosować się do nowej rzeczywistości (migracje ludności, konflikty zbrojne, narastające zagrożenie terrorystyczne i związane z nim obawy), rozwijając w tym celu kompetencje społeczne i obywatelskie uczniów.

Zadaniem uczestników było wyobrazić sobie życie na utopijnej wyspie, na której kluczowymi wartościami są: przyjaźń, koleżeństwo, tolerancja, współpraca i poszanowanie innych. W tym celu uczniowie utworzyli miasto (powstały jego szkice i projekty przestrzenne, a także plany poszczególnych dzielnic), w którym umiejscowili istotne dla siebie instytucje i centra kultury, a z myślą o środowisku naturalnym wybrali gatunki roślin i zwierząt, w pobliżu których chcieliby przebywać. Wymyśleli logo i hymn wyspy, a w kontekście swojej przyszłości, pragnień i dążeń opisywali zawody, w których się realizują dla dobra mieszkańców wyspy. Utworzyli swój świat, w którym mogli współpracować w grupie, rozwijać swoje możliwości, budować poczucie własnej wartości, a przede wszystkim działać tak, aby przyczynić się do rozwoju nie tylko siebie samych, ale i całej swojej społeczności. Mimo że projektowa wyspa z założenia była utopijna, uczniowie potraktowali ją niezwykle poważnie. Ręka w rękę tworzyli swój wyimaginowany świat, biorąc pod uwagę zagadnienia istotne z punktu widzenia obywateli danej społeczności. Uporządkowali zasady życia społecznego w odniesieniu do relacji sąsiedzkich i szkolnych (grupa polska), równieśniczych (grupa grecka) i rodzinnych (grupa

czeska) i zaprezentowali je w formie interaktywnych plakatów.

Najtrudniejszym zadaniem w projekcie okazało się tworzenie międzypokoleniowych rodzin. Uczniowie zostali podzieleni na 6 międzynarodowych grup: korzystając z czatu i mediów społecznościowych, mieli ustalić role, które będą odgrywać poszczególne osoby, i opisać się jako członkowie swojej „rodziny”, a także zbudować drzewa genealogiczne w aplikacji Popplet wraz z charakterystykami zawodów, które wykonują lub wykonywali członkowie ich „rodzin”. Trudność wynikała z tego, że uczestnicy projektu z polskiej szkoły to uczniowie, którzy dopiero rozpoczynali naukę języka niemieckiego (poziom A1).

Uczniowie pracowali nad projektem niezwykle systematycznie i efektywnie. Mając wyraźnie nakreślony cel, wytrwale do niego dążyli. Spotykali się na zajęciach dodatkowych raz w tygodniu w grupie (Skype, czat), a ponadto pracowali indywidualnie, konsultując się



Łódki ze słowami kluczowymi



z koordynatorem projektu za pośrednictwem mediów społecznościowych.

Współpraca koordynatorów projektu przebiegała płynnie – we wspólnie ustalonym planie prac uwzględniono zainteresowania uczniów, a także możliwość współpracy między poszczególnymi uczestnikami projektu, solidarnie podzielono się obowiązkami (każda szkoła była odpowiedzialna za przynajmniej jeden produkt końcowy).

EWALUACJA I REZULTATY

Ewaluacja projektu przeprowadzona była w okresie maj/czerwiec w każdej szkole partnerskiej – miała postać prac plastycznych (każdy uczeń miał wykonać łódkę, na której znalazły się mocne strony projektu, plany na przyszłość autora łódki i jego marzenia),

ponadto w polskiej szkole zaprezentowano podsumowanie w czasie ogólnoszkolnego Dnia Projektu. Na bieżąco w trakcie realizowania zadań projektowych dokonywano też oceny przedsięwzięcia (spotkania omawiające postępy prac) – uczniowie śmiało dzielili się wtedy swoimi przemyśleniami, oczekiwaniami i obawami, wzajemnie się inspirując.

Opracowane wyniki ewaluacji jasno wskazują, że uczestnicy projektu są zadowoleni z mądrze i efektywnie przeprowadzonych działań. Szczególną uwagę zwracano na przyjazną atmosferę zajęć, podejście nauczycieli koordynujących do uczniów, udzielanie bezpośredniego i szybkiego wsparcia w razie problemów. Dzięki współpracy w międzynarodowych zespołach uczniowie stali się bardziej otwarci na innych, nauczyli się przedstawiać własne zdanie i przyjmować argumenty, stali się podatniejsi na współpracę na linii uczeń

– nauczyciel. Istotnym rezultatem projektu jest docenienie przez uczniów sensu uczenia się i przydatności języka niemieckiego (dotąd traktowany po macoszemu, po realizacji projektu stał się popularny w szkole). Z kolei głównym „zyskiem” nauczycieli była możliwość przeprowadzenia urozmaiconych zajęć oraz wbudowania w program wymiaru interkulturowego.

W projekcie wypracowano wiele produktów, m.in.: e-book z wierszami o przyjaźni, rodzinie i współpracy, interaktywne plakaty z zasadami współżycia społecznego obowiązującymi na wyspie, plan wyspy i miasta, interaktywne opisy zawodów, prezenty na temat środowiska naturalnego wyspy. Przedsięwzięcie było promowane w społeczności szkolnej (strona projektu, szkolna strona WWW, tablice ścienne w szkole, gazetka szkolna) i lokalnej (krótki materiał o projekcie w telewizji Orion).

NO CHILD LEFT BEHIND!

Wszyscy jesteśmy równi



Katarzyna Spisak
język angielski, język polski

PUBLICZNA SZKOŁA
PODSTAWOWA IM. STANISŁAWA
JACHOWICZA NR 1 W BOCHNI



KRAJE
Wielka Brytania, Polska,
Rumunia, Turcja, Włochy,
Estonia, Hiszpania

CZAS TRWANIA
2 lata

APLIKACJE I PROGRAMY
platforma eTwinning, Facebook, Movie
Maker, VideoShow, Audacity, PowerPoint,
Prezi, Picasa, blog projektu, Skype

JĘZYK
angielski, polski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
Krajowa Odznaka Jakości
i Europejska Odznaka Jakości

CELE

1. Rozwijanie kompetencji językowych uczniów
2. Stymulowanie wszechstronnego rozwoju
3. Dосkonalenie sprawności ruchowej
4. Wyrównywanie szans dzieci ze specjalnymi potrzebami
5. Poznawanie kultur krajów partnerskich w kontekście wartości europejskich

W projekcie zastosowano zasadę uczenia się przez działanie – uczniowie zdobywali nowe kompetencje i wiedzę, biorąc udział w spektaklach teatralnych (umiejętność pracy w grupie i rozwiązywania problemów, poprawa kompetencji komunikacyjnych), grach i zawodach sportowych (zasada równości, fair play, wzmocnienie pewności siebie), zajęciach z wykorzystaniem TIK (poznawanie różnych narzędzi informatycznych i możliwych ich zastosowań) oraz wykonując prace twórcze (np. plastyczne, literackie – pobudzanie kreatywności uczniów, budowanie ich poczucia własnej wartości). Przy realizowaniu zadań projektowych ważną rolę odgrywały wartości związane z przestrzeganiem praw człowieka i dziecka bez względu na stopień sprawności czy uwarunkowania ekonomiczne różnych ludzi (w tym celu w działania włączono uczniów szkoły z niedosłuchem, zespołem Aspergera i ADHD) oraz szacunkiem dla innych kultur i religii. By lepiej zrealizować cele projektowe, prowadzono m.in. indywidualizowane kształcenie czy metodę uczenia się w zróżnicowanych grupach. Dla skutecznego wypełniania celów projektowych podjęto też współpracę z zewnętrznymi instytucjami, m.in.: ze specjalnym ośrodkiem szkolno-wychowawczym (promowanie równego dostępu do nauki osobom ze środowisk defaworyzowanych i o mniejszych – ze względu np. na niepełnosprawność czy trudności edukacyjne – szansach w porównaniu z rówieśnikami), miejskim ośrodkiem sportu i rekreacji czy z chłopięcym chórem Pueri Cantores Sancti Nicolai.

W ramach zadań projektowych uczniowie mieli m.in.: wymyślić i zilustrować hasła do

słowników obrazkowych, napisać wiersz o tolerancji (przeprowadzono konkurs na najlepsze utwory, które zamieszczono we wspólnej antologii – tomik przetłumaczono na język angielski), zaprojektować plakaty i ulotki, przeprowadzić kampanię „Zrób coś dla ludzkości”, zorganizować happeningi „Przeciw Przemocy w Sporcie” (uczniowie przeszli przez miasto z transparentami) oraz koncert pod tym samym hasłem, przygotować i przeprowadzić badanie ankietowe na temat spędzania wolnego czasu przez przedstawicieli trzech pokoleń (dziadkowie, rodzice, rówieśnicy) czy wystąpić w 9. Międzynarodowym Festiwalu „Integracja Malowana Dźwiękiem” (zdrowe dzieci śpiewały w duetach z niepełnosprawnymi).

W początkowej fazie projektu został uzgodniony szczegółowy plan (cel działań, ich zakres, procedury, narzędzia oraz wkład pracy poszczególnych instytucji partnerskich). Ustalono, że wszystkie szkoły będą w równym



Zabawy integracyjne z niepełnosprawnymi dziećmi w kopalni soli w Bochni



Happening na rynku bocheńskim – róże jako znak protestu przeciw przemocy

stopniu uczestniczyły w etapach planowania, realizacji zadań oraz ewaluacji. Komunikacja odbywała się poprzez media społecznościowe, platformę TwinSpace, czaty, mail, listy tradycyjne, wizyty w szkołach partnerskich, wspólne warsztaty i konferencje. Na stronie projektu regularnie zamieszczano rezultaty działań, by wszystkie grupy projektowe mogły je widzieć, oceniać i się nimi inspirować. Dzięki temu uczniowie mogli porównywać swoje pomysły i umiejętności z tymi, które prezentowali ich rówieśnicy z krajów partnerskich, oraz wspólnie radzić sobie z sukcesami i porażkami.

EWALUACJA I REZULTATY

Ewaluację przeprowadzono wielokrotnie: przed rozpoczęciem projektu (m.in. dla sprawdzenia, czy przedsięwzięcie jest zgodne z zasadą SMART), podczas trwania działań projektowych (ocena trafności oraz skuteczności

zadań projektowych – gry socjometryczne, rozmowy z uczniami, nauczycielami i rodzicami, ankiety przygotowane m.in. w aplikacjach www.surveymonkey.com i www.surveio.com), po zakończeniu aktywności i po spotkaniach międzynarodowych. Przeprowadzono także badania wśród dziadków i rodziców, upowszechniając efekty działań projektowych. Końcowa ewaluacja dowiodła, że projekt był trafny, efektywny, trwały oraz pozytywnie wpłynął na środowisko lokalne.

Metody pracy z uczniami okazały się atrakcyjne – projekt przyciągał setki chętnych (dowodem była liczba zgłoszeń do udziału w konkursach i zawodach sportowych), a innowacyjność działań pozwoliła uczniom poprawić wyniki w nauce i sporcie (wskazuje na to analiza ocen na świadectwach), wzmocnić pewność siebie, szkole zaś zintegrować jej społeczność ze społecznością uczniów specjalnego ośrodka szkolno-wychowawczego. Z kolei nauczyciele rozwinęli swoje

kompetencje zawodowe, językowe i cyfrowe, więcej pedagogów zainteresowało się pracą z zastosowaniem metody projektowej.

Produktami projektu są m.in.: broszura upowszechniająca projekt, film pokazujący najważniejsze momenty spotkań projektowych, albumy rysunków, prezentacje, gazetki. W ramach przedsięwzięcia odbyło się wiele seminariów, konferencji i wydarzeń upowszechniających idee projektu w społeczności lokalnej (np.: piknik, sesje informacyjne, warsztaty, szkolenia, wystawy). Na temat przedsięwzięcia ukazały się informacje w prasie, mediach internetowych i telewizji. Twardymi rezultatami podjętej aktywności są certyfikaty przyznane uczniom po szkoleniu przeprowadzonym przez Europejskie Forum Młodzieży, natomiast ciekawym efektem działań projektowych jest zwiększona liczba zapisów do szkoły oraz znaczący wzrost zainteresowania kółkami teatralnym i sportowym w roku szkolnym 2016/2017.

programowanie z eTwinningiem

FOLLOWING ENIGMA

Tajne przez poufne, czyli
na tropach szyfrów



Monika Mojsiejonek

język angielski

Elżbieta Matras
Kamil Matras

ZESPÓŁ SZKÓŁ W ZABORZE
PUBLICZNA SZKOŁA PODSTAWOWA
IM. JANA PAWŁA II



KRAJE

Słowacja, Polska,
Turcja, Francja



CZAS TRWANIA

8 miesięcy



APLIKACJE I PROGRAMY

PadletWall, PowerPoint, SlideShare,
Word, www.studio.code.org,
issuu, Scratch, strony poświęcone
nauce kodowania i szyfrowania
(linki na TwinSpace), TwinSpace



JĘZYK

angielski



NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

Krajowa Odznaka Jakości

CELE

1. Zapoznanie uczniów z metodami kodowania i szyfrowania informacji
2. Zdobycie umiejętności związanych z programowaniem (Scratch, studio.code.org)
3. Pogłębienie wiedzy z historii (najbardziej znana maszyna szyfrująca – Enigma) i języka angielskiego (najpopularniejsze przysłowia angielskie)
4. Trenowanie zdolności logicznego myślenia
5. Podtrzymanie kontaktów zapoczątkowanych przy okazji poprzednich projektów, nawiązanie nowych znajomości międzynarodowych

Trwający osiem miesięcy projekt integrował treści trzech przedmiotów: języka angielskiego, historii oraz informatyki. Co ciekawe, tematyka projektu została wybrana przez samych uczniów: po jednej z lekcji historii zdecydowali, że chcieliby poszerzyć wiedzę o niemieckiej maszynie szyfrującej Enigmie oraz roli Polaków w odszyfrowaniu kodów przesyłanych przez tę maszynę. Nauczyciele, wykorzystując zainteresowanie młodzieży, rozbudowali treści z historii o umiejętności związane z kodowaniem informacji (m.in.: kodowanie binarne, szyfry Polibiusza, At-Bash i szyfry skautowskie), wiedzą z języka angielskiego (przedmiotem kodowania i odszyfrowywania były przysłowia angielskie) oraz zagadnieniami informatycznymi (m.in.: programowanie w Scratchu, zorganizowanie Godziny Kodowania i praca z wykorzystaniem strony studio.code.org).

W trakcie trwania projektu we wszystkich szkołach partnerskich zostały przeprowadzone cykle lekcji poświęconych kodowaniu informacji – po każdej z lekcji uczniowie w 2-, 3-osobowych grupach szyfrowali zgodnie z określoną metodą kodowania poznane wcześniej przysłowia angielskie, by przekazać je partnerom z zagranicy do odczytania. Zadaniem uczniów było też przeszukiwanie internetu pod kątem ciekawych (ich zdaniem) stron związanych z kodowaniem informacji – rezultaty tych działań były zamieszczane na stronie projektu, dzięki czemu powstała obszerna baza linków do witryn związanych z szyfrowaniem. Innym z celów „Following Enigma”

było zaznajomienie uczniów z przysłowiami angielskimi – uczestnicy projektu w poszczególnych szkołach partnerskich aktywnie pracowali nad wspólnym definiowaniem pochodzenia każdego z przysłów, tłumaczeniem ich na język ojczysty oraz znajdowaniem odpowiedzi na pytanie, w jakich sytuacjach można te powiedzenia stosować.

Istotnym zadaniem, jakie wzięła na siebie polska grupa projektowa, było przygotowanie prezentacji o Enigmie na podstawie rzetelnych danych historycznych dowodzących ważnej roli Polaków w złamaniu jej kodów (na świecie rola naszych rodaków jest niedoceniana). Prezentacja została przygotowana w języku angielskim i zatytułowana „Following Enigma. The history of the most famous cipher machine in the world”. Z kolei inicjatywą grup polskiej i słowackiej było zebranie najciekawszych scenariuszy lekcji przeprowadzonych w ramach projektu i umieszczenie ich w wirtualnej publikacji pt. „The book of coding and ciphering for young learners”.

Ważną rolą projektu było wspieranie komunikacji pomiędzy partnerami (np. prezentacje poszczególnych uczestników na tablicy Padlet). Nauczyciele koordynujący w każdej ze szkół partnerskich kontaktowali się ze sobą przynajmniej raz w tygodniu przez cały czas trwania projektu – regularny kontakt pomógł m.in. w zarządzaniu pracą uczniów. Z kolei uczniowie nawiązali kontakty z rówieśnikami ze szkół partnerskich, wykorzystując media społecznościowe oraz prywatne maile.



Uczniowie pracują nad kodowaniem przysłów

EWALUACJA I REZULTATY

Na zakończenie projektu uczestnicy wypełniali ankietę ewaluacyjną. Wnioski są budujące: uczniowie uznali projekt za ogromnie atrakcyjny, a jedyną jego wadą według nich był zbyt krótki czas trwania działań projektowych, co skutkowało... zdobyciem niewystarczająco obszernej (według uczniów) wiedzy o kodowaniu! Ogromnym sukcesem „Following Enigma” jest to, że nawet osoby wcześniej niezainteresowane przedmiotami ścisłymi niecierpliwie oczekiwały na każdą lekcję projektową. Dla uczestników projektu kodowanie stało się zabawą, podczas gdy dotąd kojarzyło im się wyłącznie z nudnymi

linijkami niezrozumiałych znaków. Dodatkową motywacją do pracy była wiedza uzyskana dzięki pracy nad prezentacją pt. „Following Enigma. The history of the most famous cipher machine in the world”.

Uzyskane rezultaty, które szczególnie warto wymienić, to m.in.: zdobycie praktycznych umiejętności kodowania i programowania (wykorzystywanych przez uczniów także po zakończeniu działań projektowych), rozwinięcie umiejętności logicznego myślenia, nawiązanie ciekawych kontaktów z partnerami z zagranicy (zwłaszcza nowych dla polskiej grupy projektowej kontaktów ze szkołami z Turcji i Francji), dwie wirtualne publikacje.

Słabą stroną projektu były problemy z uzgodnieniem wspólnego harmonogramu niektórych działań, co wynikało z rozbieżności w systemach pracy poszczególnych szkół partnerskich (różnice w planach lekcji, terminach świąt, ferii itp.). W efekcie nie udało się przeprowadzić wspólnej wideokonferencji. Jest to wskazówka dla nauczycieli koordynujących projekty, aby pamiętać o dokładnym planowaniu wydarzeń (zwłaszcza tych, co do których trzeba wspólnie ustalić konkretny dzień i godzinę, kiedy mają się odbyć) i uwzględnieniu wszelkich możliwych problemów, jakie mogą wystąpić przy organizowaniu takich działań.



Kod stworzony przez uczniów

**ambasadorzy
eTwinning**

TRUCKS OF TASTE

Międzynarodowo,
sezonowo i zdrowo, czyli
pomysł na food truck



Dominika Tokarz

język angielski

Angelika Kowalska
Agnieszka Gołyźniak

ZESPÓŁ SZKÓŁ
OGÓLNOKSZTAŁCĄCYCH W BOBOWEJ
TECHNIKUM



KRAJE
Francja, Polska

CZAS TRWANIA
7 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY
telefony komórkowe, Padlet,
SpicyNodes, Stickymoosé,
Smore, Movie Maker, Madmagz,
Google Forms, WriteComics

JĘZYK
angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
Krajowa Odznaka Jakości
w dwóch krajach i Europejska
Odznaka Jakości

CELE

1. Nabycie umiejętności zawodowych związanych z żywieniem, obsługą konsumenta i marketingiem
2. Zwiększenie świadomości zdrowego odżywiania opartego na lokalnych sezonowych produktach oraz ekonomicznych aspektów takiego podejścia do żywienia
3. Poznanie modnego sposobu serwowania posiłków dobrej jakości na ulicy, z tzw. food trucków
4. Zrozumienie procesu wprowadzania na rynek nowej usługi lub produktu
5. Rozwijanie sprawności komunikacyjnych, planowania i pracy w grupie
6. Rozwijanie poczucia inicjatywy i przedsiębiorczości uczestników

W projekcie podzielono uczniów na cztery międzynarodowe (polsko-francuskie) drużyny – każda miała zaprojektować mobilną firmę cateringową (food truck), czyli przygotować biznesplan takiej firmy, wymyślić nazwę i logo, zaprojektować wygląd samochodu, z którego serwowane byłoby jedzenie, zaproponować formy reklamy, opracować menu i skalkulować koszty, a w końcu przyrządzić wybrane potrawy oraz „sprzedać” je kolegom. Dodatkową trudnością było spełnienie przez poszczególne firmy warunków, by serwowane potrawy były zdrowe, a ich głównym składnikiem miały być sezonowe warzywa i owoce.

W skład każdej z drużyn wchodziło uczniowie kształcący się w różnych zawodach, z różnych klas (każdą klasę reprezentowała grupa lub para), w związku z czym młodzież musiała wypracować skuteczne sposoby komunikacji zapewniające dobrą współpracę w klasie, szkole, zespole międzynarodowym. Pracowano etapami w ciągu roku szkolnego (wrzesień – kwiecień), pod nadzorem różnych nauczycieli.

Projekt pomagał rozwijać u uczestników poczucie inicjatywy i przedsiębiorczości oraz miękkie kompetencje potrzebne na rynku pracy, takie jak: komunikacja, współpraca w zespole, krytyczne i twórcze myślenie. Uczniowie mierzyli się z wyzwaniami podobnymi do tych, które czekają ich w przyszłym życiu zawodowym – np.: dążenie do

wspólnego celu, zdalna komunikacja, terminowość, ocena jakości.

W każdej ze szkół partnerskich w projekt zaangażowanych było po kilku nauczycieli, którzy współpracowali ze sobą na każdym etapie, począwszy od ustalenia tematyki, wyboru narzędzi i działań, opracowania harmonogramu, przez realizację zadań, po ewaluację i zgłoszenie projektu do Odznaki Jakości. Mimo problemów komunikacyjnych (słabe łącza) i braku możliwości przeprowadzenia wideokonferencji czy rozmów przez Skype i czat, współpraca przebiegała dobrze, choć asynchronicznie.



Uczniowie na bieżąco relacjonowali swoje działania, aby zapewnić sprawny przepływ informacji



Uczennice klasy II o specjalności technik hotelarstwa były odpowiedzialne za analizę potrzeb rynku, biznesplany i marketing

Każdy uczeń był członkiem międzynarodowego zespołu, równocześnie należąc do małej grupy lub pary stanowiącej część zespołu międzyklasowego w swojej szkole; uczniowie współpracowali także z różnymi nauczycielami. Współpraca uczniów odbywała się na kilku płaszczyznach i była konieczna we wszystkich zadaniach, stanowiąc istotę całego projektu. Młodzi ludzie wiedzieli, że wkład pracy każdego z nich w wykonanie poszczególnych zadań ma wpływ na zadania realizowane przez innych, co z kolei warunkuje ukończenie kolejnych etapów projektu i osiągnięcie efektu końcowego.

Rezultatem wspólnej pracy uczniów były m.in.: słowniczek i mapa myśli (wyrazów), wybór (przez głosowanie – aplikacja Stickymoos) warzyw/owoców miesiąca, które miały pojawić się w menu ich firm, wybór stylu firmy (powstały bary z kiełbaskami, naleśnikami, burgerami i kuchnią domową), ulotki (każda w trzech wersjach

językowych: polskiej, francuskiej i angielskiej) i plakaty.

EWALUACJA I REZULTATY

Projekt był atrakcyjny dla młodzieży, o czym świadczyło stałe nim zainteresowanie, także wśród uczniów nieuczestniczących w nim bezpośrednio. Do ewaluacji bieżącej i końcowej wykorzystano karty projektu, wywiad i obserwację, ankietę podsumowującą projekt (Google Forms) oraz analizę prac uczniów. W ankiecie przeprowadzonej na zakończenie projektu 93% uczestników zadeklarowało, że poprawiły się ich wiedza i umiejętności w zakresie przedmiotów zawodowych, a 63% uczniów oceniło, że wzrosły ich umiejętności w zakresie języka angielskiego.

Projekt „Trucks of Taste” zapewnił osiągnięcie założonych celów, z których głównym było rozwijanie poczucia inicjatywy

i przedsiębiorczości jego uczestników. W istotny sposób przyczynił się też do zwiększenia stopnia wykorzystania TIK w szkole (co jest jednym z priorytetów ZSO w Bobowej) i integracji międzyprzedmiotowej oraz umożliwił efektywną współpracę zespołu nauczycieli.

W projekcie wypracowano różnorodne materiały, m.in.: e-magazyn (wykonany w aplikacji Madmagz), pliki audio i wideo, komiksy (utworzone w WriteComics), plakaty, ulotki (tworzone w programie Smore), makieety przedsiębiorstw, kolaże, pliki .doc i .pdf, biznesplany, menu z przepisami i ilustracjami, słowniczek, mapy wyrazów (wykorzystano do tego aplikację SpicyNodes). Materialne rezultaty projektu będą wykorzystywane w pracy z uczniami w następnych latach.

Po zakończeniu projektu zrodził się pomysł rozbudowania podjętych działań i opracowania projektu Erasmus+ w ramach akcji KA2.

OPEN THE GATES TO THE UNIVERSE

Otworzyć się na Wszechświat



Jolanta Okuniewska

edukacja wczesnoszkolna,
język angielski

SZKOŁA PODSTAWOWA NR 13
IM. KEN W OLSZTYNIE



KRAJE

Polska, Rumunia,
Portugalia, Cypr,
Mołdawia

CZAS TRWANIA

9 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY

ScratchJr, Solar Walk, Solar System 3D Deluxe, Titans of Space, Quiver, YouTube, SlideShare, Padlet, Kizoa, Smilebox, issuu, PPT, Google Docs, Brainstorm, VoiceThread, Voki, Smore, PhotoPeach, PicCollage, Szkic, VivaVideo, PictureTrail, LearningApps, Jigsaw Planet, piZap, Fotor

JĘZYK

angielski, języki narodowe

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

1 miejsce w konkursie eTwinning w Rumunii i Mołdawii

CELE

1. Pogłębienie wiadomości na temat Kosmosu i Ziemi (m.in. pogoda i jej wpływ na ludzi)
2. Rozbudzenie zainteresowania astronomią i astronautyką
3. Dосkonalenie umiejętności prezentacji i autoprezentacji
4. Kształcenie umiejętności planowania własnych działań, współpracy w zespołach, brania odpowiedzialności za samodzielne zdobywanie wiedzy i dzielenie się nią
5. Wskazanie zalet świadomego wykorzystywania TIK podczas realizacji zadań
6. Rozwijanie kreatywności i wyobraźni
7. Dосkonalenie umiejętności językowych w języku ojczystym i obcym

Projekt podjęły szkoły partnerskie, które już wcześniej realizowały wspólne przedsięwzięcia, stąd współpraca przebiegała wzorowo (podział zadań, wymiana pomysłów, wzajemna pomoc, wypracowane metody kontaktu itp.). Tematyką „Open the Gates to the Universe” były zagadnienia związane z astronomią, geografią, fizyką i optyką, a przy okazji realizacji zadań projektowych uczestnicy podnosili swoje kompetencje językowe (język angielski, języki ojczyste – np. słownictwo związane z pogodą), informatyczne (zastosowanie nowych narzędzi i aplikacji), matematyczne (liczenie, szacowanie, porównywanie itp.) i społeczne (np. współpraca w grupie). Zasadą przyjętą w projekcie było, by każde działanie miało w sobie elementy zabawy (najlepsza metoda pracy z młodszymi dziećmi).

Najważniejsze aktywności projektowe stanowiły: autoprezentacje uczniów (na tablicy Padlet – nacisk położono na wspólne europejskie wartości, takie jak pokój czy idea zdobywania wiedzy jako sposób na zmienianie świata na lepsze), poszerzanie wiedzy o Układzie Słonecznym, m.in. przez doświadczenia i obserwacje nieba (z wykorzystaniem aplikacji Titans of Space), prowadzenie obserwacji pogody (notatki w specjalnej tablicy obserwacji na TwinSpace) i porównywanie zjawisk atmosferycznych w różnych częściach Europy, wyciąganie wniosków z obserwacji, zabawa w prezentera pogody (poprzedzona spotkaniem z „pogodynką” z olsztyńskiej TVP), wizyta w Muzeum Warmii i Mazur wraz z lekcją o Mikołaju Koperniku (z wykorzystaniem

tabletów i kodów QR) czy poznawanie życia na stacji kosmicznej (efektem było tworzenie w grupach 2- i 4-osobowych historyjek o astronautyce z wykorzystaniem aplikacji ScratchJr). Działaniami projektowymi objęto nie tylko poszerzanie wiedzy uczniów i kształtowanie w nich postaw poznawczych (wyrabianie pozytywnego stosunku do nauki, odpowiedzialności za własne poczynania i uczenie się), ale także uwrażliwianie ich na sztukę i pobudzanie ich kreatywności (prace plastyczne, np.: model sondy kosmicznej Rosetta z kartonu, makiety Układu Słonecznego, fantastyczne wizje Kosmosu; prace plastyczno-literackie, np. tworzenie komiksów, i inne – np. zabawa w wymyślanie dźwięków Kosmosu).

Najciekawszym etapem wspólnej pracy była podróż Yuriija – maskotki astronauty przygotowanej przez partnerów z Portugalii. Bohater



Yuriij przygotowuje się do lotu

podróżował od kraju do kraju, a uczniowie w poszczególnych szkołach partnerskich dostawali określone zadania polegające na wyposażeniu astronauty w potrzebne na stacji kosmicznej akcesoria (w tym celu korzystano ze stron internetowych NASA) oraz mieli zapisywać swoje spostrzeżenia w pamiętniku Yurija (w wersji tradycyjnej i wirtualnej).

Koordynatorzy ze szkół partnerskich porozumiewali się mailowo i poprzez media społecznościowe. Wspólnie przygotowano plan pracy w aplikacji Google Docs, który sukcesywnie uzupełniano o ciekawe linki i pomysły.

EWALUACJA I REZULTATY

Projekt był niezwykle atrakcyjny dla dzieci – uczestnicy na każde zadanie odpowiadali wielkim zaangażowaniem, a nawet przedstawiali własne pomysły (np. rysowanie postaci My Alien Friend i opowiadanie o niej). Praca uczniów była monitorowana na bieżąco, a długość aktywności dostosowywano do indywidualnych możliwości dzieci. Stopień opanowania wiadomości widać było najlepiej podczas przygotowywania przez uczestników prognozy pogody, plakatów czy lapbooków. Na zakończenie projektu uczniowie wypełnili ankietę, w której wysoko ocenili atrakcyjność projektu.

Rezultaty projektu to m.in.: opracowanie gier offline i online, książeczki o misji Yurija oraz historyjki astronauty na stacji kosmicznej. Dostęp do materiałów pozwala na powracanie do tematu w kolejnych latach i pogłębianie wiadomości o Kosmosie. Najbardziej cennym rezultatem jest chęć podjęcia kolejnych projektów eTwinning przez uczniów (tej tendencji przychylni są też rodzice).

Problemem, z którym szkoły partnerskie borykały się też wcześniej w pracy nad projektami, była różnica czasu, stąd niemożliwe było zorganizowanie spotkania online



Yurij wylądował w Olsztynie

z wszystkimi partnerami. Kłopotliwy był też brak internetu w pracowni partnerek z Portugalii i Mołdawii (to utrudniało szybki kontakt i współpracę w czasie rzeczywistym). Mimo to wszystkie cele zostały zrealizowane.

Mocne strony projektu to: tematyka „z życia wzięta” i bliska podstawie programowej,

oparcie działań na dużej aktywności dzieci i dostosowanie zadań do zainteresowań oraz możliwości uczniów, a także do warunków szkoły. Dzieci poszerzyły swoje wiadomości i została rozbudzona ich ciekawość tematyką Kosmosu, pogody oraz misji kosmicznych.

BEING E-AWARE, FEELING E-SAFE

Bezpieczni w sieci



Aneta Wilk
język angielski

SZKOŁA PODSTAWOWA IM. KS. MJR.
FRANCISZKA ŁUSZCZKI W LUBENI



KRAJE
Rumunia, Polska

CZAS TRWANIA
10 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY
Tricider, LearningApps, Voki,
Fotobabble, Google Drive,
YouTube, Vimeo, Piktochart,
Smilebox, Tagxedo, Makebadges

JĘZYK
angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
Krajowa Odznaka Jakości
w dwóch krajach
Europejska Odznaka Jakości

CELE

1. Rozwijanie umiejętności bezpiecznego korzystania z internetu oraz nowych technologii
2. Poszerzanie kompetencji informatycznych (efektywne stosowanie TIK w procesie uczenia się)
3. Rozwijanie kompetencji społecznych (kontakty z rówieśnikami z innych krajów) i komunikacyjnych (porozumiewanie się w języku angielskim, praca w grupach zadaniowych)
4. Kształcenie postaw przedsiębiorczości (nauka podejmowania samodzielnych decyzji i brania odpowiedzialności za powierzone zadania, właściwe planowanie pracy)

Projekt był realizowany z uczniami w wieku 11-13 lat – jego głównym celem było nauczenie młodzieży bezpiecznego funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym. W toku działań projektowych uczniowie poznawali m.in.: zasady prawidłowego komunikowania się z rówieśnikami, tworzenia profili w mediach społecznościowych, ochrony poczty elektronicznej przed próbą wyłudzenia informacji. Wypracowano kodeks netykiety, uczestnicy przygotowywali plakaty na temat zasad bezpieczeństwa w internecie (głosowanie na najciekawszą pracę za pośrednictwem Google Drive), przeprowadzono konkurs na hasło promujące bezpieczny internet (głosowanie na najlepsze hasło w aplikacji Tricider), przygotowano materiały (w aplikacji LearningApps) do

quizów i krzyżówek sprawdzających wiedzę dotyczącą zasad bezpiecznego korzystania z internetu i mediów elektronicznych. W ramach działań projektowych w szkole został zorganizowany Dzień Bezpiecznego Internetu i sporządzono szkolną gazetkę ścienną, na której zaprezentowano plakaty promujące bezpieczne korzystanie z internetu.

W celu wypełnienia poszczególnych aktywności projektowych uczniowie pracowali w małych grupach zadaniowych, zarówno krajowych, jak i międzynarodowych (polsko-rumuńskich). Dzięki temu systemowi pracy uczestnicy zdobyli m.in.: umiejętność współdziałania w zespole, podejmowania decyzji oraz wspólnego rozwiązywania napotkanych problemów.



Plakat promujący tematykę bezpieczeństwa w internecie

Współpraca nauczycieli i uczniów obu szkół partnerskich zaczęła się już w trakcie planowania projektu – plan tworzyli nauczyciele wraz z uczniami (ci ostatni wspólnie wnosili do niego swoje uwagi i propozycje). Każde zadanie projektu wykonywane było przy aktywnej współpracy uczniów z obu krajów. Młodzi ludzie komunikowali się na czacie i forum (omawianie zasad związanych z bezpiecznym funkcjonowaniem w świecie cyfrowym oraz tworzenie haseł promujących bezpieczny internet) i przez pocztę tradycyjną (na początku wymienili listy powitalne, a na podsumowanie działań przestali sobie kartki pożegnalne – uzasadnili w nich krótko, jakie zadanie projektu podobało im się najbardziej).

Projekt „Being E-aware, Feeling E-safe” był czwartym z kolei przedsięwzięciem realizowanym z tą samą szkołą partnerską z Rumunii – lata współpracy zaowocowały stworzeniem efektywnych metod komunikacji zarówno pomiędzy nauczycielami (kontakty przez TwinSpace, mail, media społecznościowe, Google Drive), jak i uczniami.

W projekcie nauczyciele przynajmniej raz w tygodniu na bieżąco monitorowali postępy realizacji zadań, dyskutowali nad wyborem narzędzi do przedstawiania rezultatów pracy, dzielili się swoimi spostrzeżeniami oraz podsumowywali efekty działań. Z kolei uczniowie wymieniali informacje o sobie i swoich zainteresowaniach, wyrażali opinie na temat umieszczonych na forum wątków, komentowali efekty pracy rówieśników.

EWALUACJA I REZULTATY

W czasie trwania projektu nauczyciele koordynatorzy prowadzili jego bieżącą ewaluację w swoich szkołach – obserwowali stopień zaangażowania uczniów, w razie potrzeby dokonywali modyfikacji zaplanowanych działań. Na zakończenie uczniowie wzięli udział



Praca plastyczna przygotowana przez uczniów ze szkoły partnerskiej w Rumunii

w ankiecie ewaluacyjnej, w której ocenili atrakcyjność tematyki projektu oraz sposób realizacji zadań, określili również, w jakim stopniu rozwinęli swoje kompetencje (informatyczne i językowe). Zadaniem podsumowującym projekt było przesłanie kartek pożegnanych do rówieśników z Rumunii.

W trakcie pracy nad projektem zostały wypracowane trwałe materiały dydaktyczne o tematyce e-bezpieczeństwa, m.in.: filmy, interaktywne quizy i krzyżówki, awatary głosowe, plakaty, kodeksy netykiety. Te produkty mogą być wykorzystywane w przyszłości jako pomoce dydaktyczne do lekcji z zakresu e-bezpieczeństwa lub polecane dla uczniów jako materiał przeznaczony do samodzielnej pracy w domu. Większość uzyskanych materiałów jest dostosowana do prowadzenia zajęć z wykorzystaniem nowoczesnych technologii (komputer, tablica interaktywna, tablet).

Wszystkie cele założone przez koordynatorów w trakcie planowania projektu zostały osiągnięte. Realizacja projektu pozytywnie wpłynęła na rozwój kluczowych kompetencji uczniów: komunikowanie się w języku angielskim (słownictwo związane z internetem i mediami elektronicznymi, utrwalenie umiejętności posługiwania się podstawowymi strukturami leksykalnymi i gramatycznymi oraz czasami, w tym Present Simple, Present Continuous oraz Past Simple), umiejętności informatyczne i cyfrowe (m.in.: wykorzystywanie TIK w procesie uczenia się), obywatelskie i społeczne (zasady komunikowania się przez media elektroniczne ze swoimi rówieśnikami i z nauczycielami), przedsiębiorczość (branie odpowiedzialności za powierzone zadania, nauka podejmowania samodzielnych decyzji w trakcie wykonywania zadań).

**debiut – pierwszy
projekt eTwinning
nauczyciela i szkoły**

THE WORLD AROUND US – SEASON

Europejskie oblicza pór roku



Justyna Plota
język angielski

Elżbieta Węgrzynowska

SZKOŁA PODSTAWOWA
W SOKOŁOWICACH



KRAJE
Rumunia, Grecja, Litwa,
Turcja, Mołdawia, Polska

CZAS TRWANIA
9 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY
TwinSpace, PowerPoint, Prezi,
Canva, Kizoa, Glogster, YouTube,
Picasa, OpenOffice, Paint, Skype,
Google Maps, Google Pictures

JĘZYK
angielski, polski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
Krajowa Odznaka Jakości
i Europejska Odznaka Jakości

CELE

1. Poszerzenie wiedzy z przyrody (pory roku w różnych krajach w Europie), geografii (mapa Europy) i historii muzyki (Antonio Vivaldi i jego „Cztery pory roku”)
2. Poprawa kompetencji komunikacyjnych (język angielski) i społecznych (współpraca w grupie, odpowiedzialność za przydzielone zadania)
3. Pobudzenie ciekawości świata, kreatywności i pasji twórczych dzieci w różnych dziedzinach (teatr, plastyka, taniec, literatura)
4. Kształtowanie aktywnych postaw poznawczych (umiejętność samodzielnego wyszukiwania informacji) i zdrowej rywalizacji
5. Nauczenie dzieci zasad prowadzenia korespondencji (adresowanie, forma listu, kartki z życzeniami)
6. Poznanie rówieśników z innych krajów europejskich

Tematem projektu były pory roku i związane z nimi przemiany przyrody i pogody. Znalazło to odzwierciedlenie nie tylko w działaniach merytorycznych, ale też w kwestiach formalnych. Założeniem projektu był bowiem podział aktywności na dwumiesięczne cykle związane z porami roku – liderami każdego cyklu były dwie szkoły (liderzy się zmieniali, dzięki czemu każda szkoła mogła się sprawdzić jako prowadzący).

W ramach działań projektowych uczniowie prowadzili obserwacje pogody (i dokumen-

twowali – zdjęcia – oraz notowali swoje spostrzeżenia, przygotowując prezentacje dla rówieśników z innych krajów), poznawali pogodę w krajach partnerskich, tworzyli tematyczne kąciki przyrody (związane z porami roku – podpisy zgromadzonych okazów w języku angielskim), współtworzyli ilustrowane słowniki tematyczne w języku angielskim i językach ojczystych (słownictwo związane z pogodą i porami roku). Ponadto dzieci poznawały utwór „Cztery pory roku” Vivaldiego i współtworzyły biografię kompozytora (każda szkoła dostała zadanie opracowania



Gazetka projektu uwzględniająca jego uczestników i główne założenia



przydzielonego fragmentu życiorysu muzyka – zakresy dat – dzięki tak pomyślanej współpracy powstał obszerny lapbook), tworzyły przedstawienie teatralne z elementami choreografii o wybranej porze roku (zarejestrowane na wideo), dodawały przepisy (tworzone w języku angielskim) do wspólnej książki kucharskiej (potrawy z różnych krajów i związane z różnymi porami roku) itp. Współpraca z rówieśnikami z zagranicy stanowiła bodziec do zdobywania wiedzy – uczniowie chętnie śledzili na Google Maps, z jakich krajów pochodzą ich koledzy i koleżanki, obliczali odległości dzielące te kraje od Polski itp.

Oprócz realizowania głównych założeń projektu każdy z nauczycieli koordynatorów wniósł własne pomysły, dzięki czemu przeprowadzono więcej działań, niż planowano (nadprogramowe było np. układanie wspólnego wiersza o porach roku czy tydzień mody zorganizowany we wszystkich szkołach). Podsumowanie projektu stanowiło opracowanie wspólnej piosenki o porach roku i przygotowanie dużej pracy plastycznej (metoda scrapbooka). W projekcie wykorzystano różnorodne metody pracy z dziećmi: burza mózgów, twórcze rozwiązywanie problemów, hierarchizacja, mapa pojęciowa, inscenizacja, gry dydaktyczne, zadania z tablicą interaktywną itp., a prace organizowano w zależności od wykonywanych działań indywidualnie, w małych i dużych grupach bądź całą klasą. Do działań wprowadzono też element rywalizacji – partnerom prezentowane były tylko najlepsze prace uczniów (np. prace plastyczne, słowniczki).

W czasie trwania projektu cyklicznie wysyłano kartki i upominki do rówieśników, organizowano wideokonferencje (Skype), obserwowano dokonania rówieśników i komentowano je lub dopasowywano do nich własne działania (np. wspólny wiersz o porach roku, piosenka na zakończenie projektu – polska i rumuńska szkoła napisały razem zwrotkę o wiosnie). Nauczyciele konsultowali



Dzieci z Polski malują wiosnę

się w sprawie realizacji zadań, dzielili się uwagami i pomagali sobie, wykorzystując platformę TwinSpace i mail. Podczas całego projektu panowała atmosfera życzliwości – w razie niejasności/problemów technicznych członkowie zespołu projektowego mogli się do siebie zwrócić o pomoc i tę pomoc otrzymywali.

EWALUACJA I REZULTATY

Do ewaluacji zostały zastosowane ankiety na początku i na końcu prac projektowych (dla nauczycieli) oraz zadania ewaluacyjne w formie zabawy (dla uczniów). Wnioski z ewaluacji wskazują, że projekt był bardzo atrakcyjny dla uczestników, a dzieci wykazywały się dużym zaangażowaniem oraz chęcią pracy nad zadaniami projektowymi (były szczególnie zafascynowane tym, że mogą współpracować z rówieśnikami z zagranicy). Dla uczniów niezwykle ważny był fakt,

że mogły mówić (przedstawianie się rówieśnikom) w języku angielskim, który na lekcjach używany jest nieco „sztucznie”, natomiast w projekcie był niezbędnym narzędziem porozumiewania się.

Dzięki dobrze zorganizowanej i płynnej współpracy wypracowano różnorodne materiały dydaktyczne, m.in.: lapbook o Vivaldim, piosenka na temat pór roku, wiosenny wiersz wraz z prezentacją, prace plastyczne metodą scrapbook i origami, książka kucharska z przepisami z różnych krajów po angielsku, międzynarodowy słowniczek, przedstawienia na temat pór roku. Uczniowie zdobyli nowe wiadomości z przyrody, geografii i kultury Europy, udoskonalili umiejętność pracy w grupie, nauczyli się nowych słów i konstrukcji w języku angielskim (zakres: pogoda, pory roku, ubranie), poznali nowe formy pracy (m.in.: lapbook, scrapbook, origami).

**konkurs europejski
eTwinning Prizes 2017**



1 miejsce
kategoria wiekowa 16-19 lat

EU GAMES

2015-2016

Poznaj Europę poprzez zabawę!



Paweł Ciesielczuk

język angielski

ZESPÓŁ SZKÓŁ EKONOMICZNYCH
I III LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. GEN. WŁADYSŁAWA
ANDERSA W CHEŁMIE



KRAJE

Francja, Hiszpania,
Polska, Rumunia, Turcja

CZAS TRWANIA

6 miesięcy

APLIKACJE I PROGRAMY

AnswerGarden, Scratch, Jigsaw
Planet, Kahoot!, Puzzlemaker,
Code Week, Crossword
Puzzles, LearningApps,
worksheets.theteacherscorner.net,
Google Maps, Google Forms

JĘZYK

angielski, francuski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

Krajowa Odznaka Jakości
i Europejska Odznaka Jakości

CELE

1. Rozwijanie umiejętności porozumiewania się w językach angielskim i francuskim
2. Poszerzenie wiedzy na temat różnych aspektów szeroko pojmowanej kultury krajów partnerskich
3. Zdobycie oraz doskonalenie umiejętności wykorzystania narzędzi internetowych do tworzenia multimedialnych gier, łamigłówek oraz quizów w języku obcym

Projekt zakładał zdobycie wiedzy o krajach partnerskich (wiadomości z różnych dziedzin, np.: sztuka, geografia, historia, sport, literatura, muzyka, ekonomia), a następnie zastosowanie jej do przygotowania internetowych gier, łamigłówek oraz quizów przy użyciu ogólnodostępnych narzędzi. W komunikacji między partnerami wykorzystywano języki angielski i francuski – polscy, rumuńscy oraz tureccy uczniowie współpracowali jedynie w języku angielskim, uczniowie z Hiszpanii w języku francuskim (Hiszpanom zależało na szkoleniu się z tego właśnie języka), a uczniowie z Francji w językach francuskim (z Hiszpanami) i angielskim. Materiały tworzone przez uczniów (z polskiej szkoły było to 10 ochotników, którzy sami zgłaszali się do udziału – młodzież z trzech różnych klas) też powstawały w wybranym przez nich języku i nie były tłumaczone na drugi z języków projektu. Do opracowania zadań testujących wiadomości uczniowie mieli wykorzystać takie aplikacje, jak np.: Scratch, Jigsaw Planet, Kahoot!, LearningApps.

Uczestnicy ze szkół partnerskich rozpoczęli pracę przy projekcie, uzupełniając swoje profile na TwinSpace oraz zapoznając się z rówieśnikami ze szkół partnerskich (wymiana maili). Następnie stworzyli wspólnie logo projektu (w aplikacji AnswerGarden). Partnerzy z Francji przygotowali mapę Europy (w Google My Maps) z zaznaczonymi wszystkimi krajami uczestników projektu. Kolejnym etapem było zapoznanie się z grami internetowymi dostępnymi w portalu www.europa.eu/kids-corner – w ten sposób uczniowie chcieli zyskać inspirację do pracy nad projektem oraz (przede wszystkim) pogłębić swoją wiedzę o krajach europejskich w ciekawy i angażujący sposób. Wspólnie z rówieśnikami z innych krajów dyskutowano na temat swoich ulubionych gier na forum TwinSpace, następnie każdy decydował, którą dziedziną wiedzy chciałby się zająć w projekcie do opracowywania zadań testujących. Po wyborze kategorii działalności każdy z uczniów tworzył własny quiz tematyczny obejmujący wiedzę



Logo słowne projektu



Polska grupa uczestników zwycięskiego projektu

z wybranej kategorii, np.: ekonomii, sztuki lub sportu – inni uczestnicy mieli go rozwiązać. Najważniejszym etapem projektu było stworzenie własnej gry, łamigłówki lub quizu przez każdego z uczestników przedsięwzięcia. Jednym z takich produktów końcowych były np. wirtualne puzzle (wykonane w aplikacji Jigsaw Planet) ze zdjęciem polskich pierogów (element kulturowo-poznawczy), innym prosta gra zręcznościowa (aplikacja Scratch) polegająca na sterowaniu stworzonym tak, by nie spotkał się on ze złym duchem, kolejnym np. quiz polegający na dopasowywaniu flag krajów europejskich do nazw państw (przygotowany w aplikacji LearningApps).

Nauczyciele oraz uczniowie regularnie porozumiewali się na TwinSpace (mail, czat), uczniowie wykonywali też zadania przygotowane przez ich rówieśników z zagranicy i umieszczone na TwinSpace (gry, łamigłówki, quizy) oraz dodawali do tych materiałów

komentarze. Ponadto zorganizowana została jedna wideokonferencja (live event na TwinSpace) na zakończenie projektu.

EWALUACJA I REZULTATY

Uczniowie na bieżąco zgłaszali konstruktywne uwagi dotyczące pracy przy projekcie, w przypadku trudności prosili koordynatorów o pomoc. Na zakończenie projektu uczestnicy wypełnili internetową ankietę ewaluacyjną (Google Forms) oraz wyrazili swoją opinię na temat projektu na forum TwinSpace. Projekt poddano także ewaluacji zewnętrznej – został zgłoszony do Odznaki Jakości eTwinning oraz do konkursu eTwinning Prizes 2017. W publikowanych opiniach uczniów z Polski można przeczytać m.in.: „To był pierwszy raz, kiedy sama stworzyłam grę!”, „Myślę, że [ten projekt] to był świetny pomysł!”, „Ten projekt był super. Świetnie się bawiłem, biorąc w nim udział, i jest mi smutno, że się skończył”, „Najbardziej

podobały mi się stworzone przez uczniów gry – były naprawdę zabawne. Mogłam też dużo dowiedzieć się o kulturze innych krajów”, „Podobało mi się poznawanie nowych ludzi oraz rozmowy z nimi. Ciężko jest się żegnać...”.

Najważniejszym efektem pracy przy projekcie były gry, łamigłówki oraz quizy multimedialne związane z różnymi aspektami życia w krajach partnerskich. Przy okazji przygotowywania tych materiałów uczniowie poszerzyli swoją wiedzę na temat innych krajów europejskich, a także poznali nowe narzędzia multimedialne przydatne w procesie e-learningu. Praca przy projekcie wpłynęła pozytywnie na ich postrzeganie świata, jego wielokulturowości oraz różnorodności.

Projekt został zaprezentowany na stronach internetowych współpracujących szkół, a wypracowane w nim materiały udostępniono na TwinSpace.

**dołącz
do eTwinningu**

ABC ETWINNINGU

eTwinning – najbardziej zaangażowana społeczność edukacyjna w Europie

POLSKA STRONA eTWINNING
www.etwinning.pl



STRONA GŁÓWNA EUROPEJSKIEGO
PORTALU eTWINNING
www.etwinning.net



eTwinning to europejska współpraca szkół i przedszkoli, realizowana za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) w ramach projektów edukacyjnych.

Program został zainaugurowany w 2005 r. jako **główna akcja programu eLearning Komisji Europejskiej**, a od 2014 r. jest ściśle związany z Erasmus+, programem Unii Europejskiej wspierającym edukację, szkolenia, inicjatywy młodzieżowe oraz sportowe. eTwinning oferuje platformę współpracy dla nauczycieli, którzy komunikują się, współdziałają ze sobą, realizują projekty oraz są częścią najbardziej zaangażowanej społeczności edukacyjnej w Europie.

Centralne Biuro eTwinning (ang. *Central Support Service*) jest kierowane przez European Schoolnet, międzynarodową organizację zrzeszającą 31 europejskich ministerstw edukacji i zlokalizowaną w Brukseli. W każdym kraju, w którym eTwinning jest obecny, działa krajowe biuro eTwinning (ang. *National Support Service*).

W programie uczestniczą wszystkie kraje Unii Europejskiej oraz Turcja, Macedonia, Islandia i Norwegia. W 2013 r. eTwinning powiększył się w ramach programu eTwinning Plus o: Armenię, Azerbejdżan, Gruzję, Mołdawię i Ukrainę oraz Tunezję. Dołączyły także następujące kraje: Albania, Bośnia i Hercegowina, Lichtenstein i Serbia.

Portal eTwinning (www.etwinning.net), dostępny w 28 językach, jest głównym miejscem spotkań oraz platformą do pracy. Obecnie w witrynie jest zarejestrowanych ponad 462 tys. nauczycieli ze 178 tys. szkół z 58 tys. projektów. W portalu znajdują się narzędzia internetowe umożliwiające nauczycielom:

- 👉 znalezienie partnerów do współpracy,
- 👉 zakładanie i realizację projektów,
- 👉 dzielenie się pomysłami i wiedzą.

Zamieszczone są w nim również przykłady najlepszych projektów.

Oprócz platformy do realizacji projektów program oferuje nauczycielom także bezpłatne warsztaty doskonalenia zawodowego, różnorodne kursy e-learningowe oraz seminaRIA kontaktowe, podczas których uczestnicy wymieniają się doświadczeniami z kolegami z innych krajów i znajdują partnerów do współpracy.

W Polsce eTwinning rozwija się bardzo dynamicznie: uczestniczy w nim już ponad 41 tys. nauczycieli i ponad 13 tys. szkół, a liczba zarejestrowanych projektów wynosi już z górą 20 tys. Te osiągnięcia sprawiają, że **Polska plasuje się w czołówce krajów działających w eTwinningu.**

W Polsce program prowadzi Krajowe Biuro eTwinning, które działa w strukturze Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji (FRSE). Fundacja już od ponad 20 lat koordynuje wdrażanie europejskich programów edukacyjnych, obecnie pełni funkcję Narodowej Agencji Programu Erasmus+.

KTO MOŻE SKORZYSTAĆ Z PROGRAMU?

Program obejmuje swoim działaniem nauczycieli oraz uczniów w wieku 3-19 lat z następujących etapów edukacyjnych: przedszkola, szkoły podstawowe, gimnazja, szkoły ponadgimnazjalne. Do programu mogą się włączyć wszystkie przedszkola i szkoły realizujące obowiązującą podstawę programową określoną przez Ministerstwo Edukacji Narodowej. **Każdy nauczyciel uczący dowolnego przedmiotu pracujący w takiej szkole lub przedszkolu może się zarejestrować w programie.**

CO OFERUJE ETWINNING?

Bezpłatny udział. Rejestracja w programie, dostęp do platform internetowych, realizacja

projektów edukacyjnych oraz wszelkie formy szkoleniowe są udostępniane bezpłatnie.

Współpraca międzynarodowa. W ramach programu można współpracować ze szkołami i przedszkolami z innych krajów, realizując z nimi projekty edukacyjne o wspólnie ustalonej tematyce.

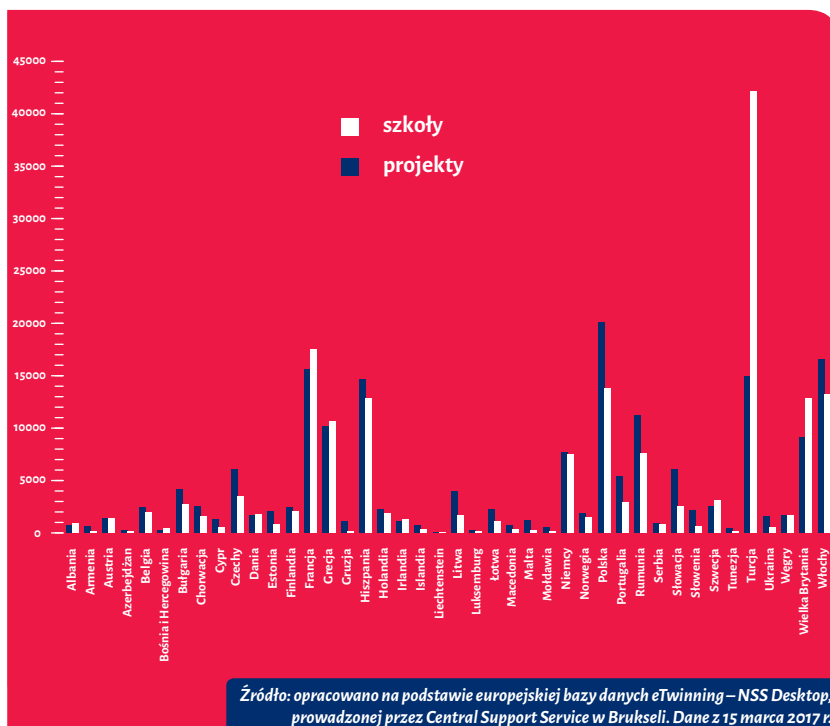
Współpraca krajowa. Możliwa jest również współpraca online z inną szkołą lub przedszkolem z własnego kraju. Taka forma realizacji projektu eTwinning nosi nazwę eTwinningu krajowego.

Nowe technologie. eTwinning umożliwia zastosowanie TIK w nauczaniu oraz szkoleniu nauczycieli w tym zakresie.

Bezpieczny internet. W eTwinningu zwraca się szczególną uwagę na bezpieczeństwo w sieci, mając na uwadze fakt, że dostęp do platformy TwinSpace uzyskują także uczniowie. Każdy nowy uczestnik programu jest weryfikowany przez Krajowe Biuro eTwinning, a dostęp do platform eTwinning Live oraz TwinSpace otrzymują tylko zarejestrowane w programie osoby na podstawie loginu i hasła.

eTwinning w podstawie programowej. Program eTwinning skutecznie wspomaga rozwijanie kompetencji w zakresie języka obcego nowożytnego i zgodnie z rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 został wymieniony w podstawie programowej jako zalecany europejski program edukacyjny do realizacji celów dydaktycznych.

Nowoczesne nauczanie na platformie TwinSpace. TwinSpace to miejsce współpracy uczniów i nauczycieli oraz komunikacji między partnerami w projekcie. Na internetowej platformie TwinSpace szkoły partnerskie mogą wspólnie przeprowadzić wideokonferencję, spotkać się na czacie, wymieniać się



Źródło: opracowano na podstawie europejskiej bazy danych eTwinning – NSS Desktop, prowadzonej przez Central Support Service w Brukseli. Dane z 15 marca 2017 r.

informacjami i materiałami edukacyjnymi, założyć tematyczne strony internetowe, przeprowadzić dyskusje na forum, wstawiać zdjęcia, filmy wideo i inne wspólnie wypracowane materiały, a także prowadzić dziennik projektu.

Wolność i swoboda podczas realizacji projektu. Nauczyciel ma swobodę w wyborze tematu i czasu trwania projektu, realizowanych zadań czy liczby szkół partnerskich, z którymi zamierza współpracować.

Kompetencje kluczowe. W projektach eTwinning rozwijane są wszystkie kompetencje kluczowe u uczniów już od najmłodszych lat. Projekty mogą dotyczyć różnorodnych zagadnień, łącząc w innowacyjny sposób problematykę z różnych przedmiotów szkolnych.

Wsparcie ze strony ambasadorów eTwinning. Ambasadorzy eTwinning to eTwinerzy, których zadaniem jest rozpowszechnianie informacji na temat programu wśród nieznanających

jeszcze programu nauczycieli. Dzięki posiadanemu doświadczeniu we współpracy międzynarodowej zachęcają nauczycieli do włączenia się do programu, dzielą się wiedzą i entuzjazmem oraz służą wsparciem merytorycznym w zakresie realizacji projektów eTwinningowych. Ambasadorzy eTwinning współpracują z Krajowym Biurem eTwinning.

Rejestracja w programie. Nauczyciele i dyrektorzy szkół i przedszkoli mogą w prosty sposób zarejestrować się w programie. Wystarczy wypełnić internetowy formularz rejestracyjny na stronie: www.etwinning.net.

JAKIE KORZYŚCI MOŻNA UZYSKAĆ Z PRZYSTĄPIENIA DO PROGRAMU?

Rezultatem pracy nad projektem eTwinningowym jest znaczący wzrost motywacji dzieci i młodzieży do nauki oraz ich zaangażowanie w działania dzięki zastosowaniu TIK

w nauczaniu. eTwinning wspiera nauczycieli w rozwijaniu przez nich umiejętności z zakresu stosowania nowoczesnych technologii oraz aktywnych metod pracy z uczniem.

Łatwiejsze uzyskiwanie kolejnych stopni awansu zawodowego. Dzięki programowi nauczyciele zwiększają swoje umiejętności językowe, pedagogiczne i informatyczne. Program stwarza również dogodne warunki współpracy w ramach szkolnych zespołów nauczycieli, co sprzyja prowadzeniu interdyscyplinarnych projektów edukacyjnych.

Stały rozwój zawodowy – w odpowiedzi na potrzeby nauczycieli w bogatej ofercie szkoleniowej ciągle pojawiają się nowe tematy.

Bezpłatne szkolenia – program eTwinning oferuje nauczycielom wiele różnorodnych form doskonalenia zawodowego. Wszystkie kursy stacjonarne, internetowe oraz szkolenia krajowe i zagraniczne są całkowicie bezpłatne.

DOSKONALENIE ZAWODOWE NAUCZYCIELI

Oferta dostępnych szkoleń, odbywających się zarówno w Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji w Warszawie, jak i na terenie całego kraju, oraz kursów online realizowanych na platformie Moodle znajduje się w zakładce *Szkolenia* w portalu www.etwinning.pl. Formy szkoleniowe przedstawione są poniżej.

Konferencje warsztatowe eTwinning. To konferencje informacyjne, podczas których odbywają się praktyczne warsztaty komputerowe zapoznające z narzędziami eTwinningowymi.

Międzynarodowe seminaria kontaktowe oraz warsztaty rozwoju zawodowego. To inspirujące spotkania dla nauczycieli z całej Europy, podczas których można znaleźć partnera do współpracy przy projekcie eTwinning, opracować i założyć projekt, a także

poszerzyć wiedzę z zakresu wykorzystania TIK w nauczaniu.

Kursy internetowe – bogata oferta kursów online obejmująca ponad **70 tematów** skierowana jest zarówno do nauczycieli początkujących w eTwinningu, jak i do osób mających doświadczenie we współpracy międzynarodowej. Kursy odbywają się na platformie Moodle pod okiem trenera oraz we współpracy z innymi uczestnikami szkolenia i polegają na realizacji praktycznych zadań. Pełna oferta dostępnych kursów internetowych znajduje się na stronie: www.etwinning.pl/kursy-internetowe.

Nauczyciele mogą korzystać z kursów online obejmujących trzy podstawowe (wymienione niżej) kategorie. Dzięki kursom mają możliwość zapoznać się z następującymi zagadnieniami:

- 👉 zasady udziału w programie i realizacja międzynarodowych projektów eTwinningowych,
- 👉 aplikacje i programy przydatne w nauczaniu przedmiotów szkolnych,
- 👉 aplikacje i programy z zakresu programowania/kodowania.

Nauczycieli zainteresowanych przyłączeniem się do programu oraz uzyskaniem podstawowych informacji zapraszamy na kursy dla początkujących, np. *Jak uczestniczyć w programie eTwinning?* (miesięczny) lub *Tydzień z eTwinningiem*.

Osoby zarejestrowane w programie i zainteresowane realizacją międzynarodowego projektu eTwinningowego mogą wziąć udział w kursie *Tydzień na projekt*. Z kolei podczas kursu *Tydzień z TwinSpace* można przećwiczyć funkcjonalność platformy przeznaczonej do współpracy przy projekcie eTwinningowym oraz do komunikacji między szkołami partnerskimi. Nauczyciele z doświadczeniem w eTwinningu mogą doskonalić swój warsztat w trakcie kursu *Jak zrealizować dobry projekt eTwinning?*

Kursy dotyczące narzędzi eTwinning



Kursy dotyczące wykorzystania TIK



www.etwinning.pl/kursy-internetowe/

W ofercie znajdują się także kursy tygodniowe w szerokim wyborze tematów zatytułowane *Tydzień z...* Są to krótkie, intensywne kursy online poświęcone wybranemu programowi czy aplikacji przydatnej w nauczaniu, jak np.: Prezi, Glogster, Google Drive, Movie Maker, mapy mentalne, narzędzia do tworzenia komiksów, obróbki plików graficznych i dźwiękowych, tworzenia stron internetowych.

Kursy online dotyczące programowania i kodowania obejmują m.in. następującą tematykę:

- 👉 Tydzień z kodowaniem dla początkujących (Run Marco!)
- 👉 Tydzień z programowaniem dla najmłodszych (Kodable, The Fools i Tynker)
- 👉 Tydzień ze Scratchem
- 👉 Tydzień z App Inventorem
- 👉 Tydzień ze studio.code.org
- 👉 Tydzień z programowaniem w Javie (Greenfoot)
- 👉 Tydzień z programowaniem na iPadzie
- 👉 Tydzień z Kodu Game
- 👉 Tydzień z Lightbotem

Warsztaty komputerowe typu „e-czwartek”. Początkujący w programie nauczyciele mogą wziąć udział w krótkich, praktycznych warsztatach komputerowych, takich jak *e-czwartek*, *e-ferie* czy *e-wakacje*, które odbywają się

w siedzibie Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji w Warszawie. Więcej informacji znajduje się na stronie: <http://www.etwinning.pl/kategoria/szkolenia-krajowe/>.

Szkolenia stacjonarne prowadzone przez trenerów warsztatowych. W Polsce działa sieć regionalnych przedstawicieli programu eTwinning, którzy współpracują z Krajowym Biurem eTwinning. Należą do nich trenerzy warsztatów komputerowych, którzy mają doświadczenie we współpracy międzynarodowej i organizują szkolenia stacjonarne we wszystkich województwach.

Trenerzy chętnie zorganizują szkolenie dla nauczycieli zainteresowanych przystąpieniem do programu, założeniem projektu eTwinningowego lub poznaniem narzędzi informatycznych przydatnych w edukacji. Istnieje możliwość zaproszenia do swojej szkoły trenera działającego w danym województwie, który poprowadzi szkolenie dla rady pedagogicznej. Dane kontaktowe do przedstawicieli programu eTwinning zamieszczone są na stronie: <http://www.etwinning.pl/nasi-przedstawiciele/>.

ODZNAKI JAKOŚCI

Odnaka jakości jest wyróżnieniem przyznawanym nauczycielom za te projekty eTwinningowe, które prezentują wysoki standard krajowy (Krajowa Odnaka Jakości) i europejski (Europejska Odnaka Jakości). Szczegóły na stronie: www.etwinning.pl/odznaki-jakosci/.

Nauczyciel, który otrzymał Krajową Oznakę Jakości, może wziąć udział w ogólnopolskim konkursie *Nasz projekt eTwinning*. Więcej o konkursach na stronie: <http://www.etwinning.pl/kategoria/konkursy-polskie/>.


Nadanie Europejskiej Odznaki Jakości uprawnia do udziału w europejskim konkursie eTwin-

ning. Co roku w gronie finalistów tego konkursu znajdują się polskie szkoły i polscy nauczyciele.


KONKURS EUROPEJSKI ETWINNING 2017 – LAUREACI Z POLSKI


Ogromnym sukcesem tegorocznego konkursu europejskiego eTwinning Prizes 2017 było znalezienie się w gronie laureatów 9 polskich szkół. Zwycięzców wyłoniono spośród 591 nadesłanych z całej Europy zgłoszeń złożonych w 3 kategoriach wiekowych oraz 8 kategoriach specjalnych.


Poniżej prezentujemy listę polskich szkół nagrodzonych w tegorocznym konkursie. Gratulujemy odniesionych sukcesów!


 W kategorii wiekowej *16-19 lat* zwyciężącą został projekt „EU Games 2015-2016”, koordynator: Paweł Ciesielczuk, Zespół Szkół Ekonomicznych i III Liceum Ogólnokształcące im. gen. Władysława Andersa w Chełmie.


Szkoły nagrodzone w kategoriach specjalnych:


 W kategorii *Nagroda im. Marii Skłodowskiej Curie* zwyciężył projekt „Open the Gates to the Universe”, koordynator: Jolanta Okuniewska, Szkoła Podstawowa nr 13 im. KEN w Olsztynie.

 W kategorii *Porozumienie Międzykulturowe im. Mevlany* zwyciężącą został projekt „LSVC – Learning by Sharing in Virtual Cafes”, koordynatorzy: Agnieszka Kowalczyk i Anna Waśko, Zespół Szkół w Korczyniu, Gimnazjum im. św. Bpa J.S. Pelczara.

 W kategorii *Język angielski* zwyciężył projekt „Green Missions”, koordynatorzy: Agata Czarniakowska, Barbara Głuszczyk i Dorota Zimacka, Szkoła Podstawowa nr 4 im. Władysława Broniewskiego w Zambrowie.

 W kategorii *Język francuski* najlepszy okazał się projekt „L'actualité chez nous...”, koordynatorzy: Adam Stępiński i Sławomir Hajnas, Liceum Ogólnokształcące im. Mikołaja Kopernika w Tarnobrzegu.

 W kategorii *Język niemiecki* zwyciężącą został projekt „Spielend Neues lernen”, koordynatorzy: Celina Świebocka, Zespół Szkolno-Gimnazjalny w Jazowsku, Małgorzata Bernowska, Zespół Szkół Ogólnokształcących im. Mikołaja Kopernika w Zatorze, Izabela Łysek, Zespół Szkół w Tenczynku.

 W kategorii *Kultura śródziemnomorska* pierwsze miejsce otrzymał projekt „Does the Earth Have Borders? Migration and Human-Rights”, koordynator: Joanna Lisewska, Zespół Szkół Ogólnokształcących nr 6 w Bydgoszczy.

KRAJOWE BIURO ETWINNING

Krajowe Biuro eTwinning prowadzi w Polsce działania promocyjno-informacyjne dotyczące programu, a także zapewnia nauczycielom pomoc techniczną, organizacyjną i informacyjną za pośrednictwem różnych kanałów (e-mail: etwinning@frse.org.pl, tel. 22 46 31 400). Biuro prowadzi również profil programu w portalu społecznościowym Facebook: <https://www.facebook.com/eTwinningPolska>.

Na polskiej stronie programu znajdują się m.in.: aktualne wiadomości, opisy ciekawych projektów, rady, przewodniki, multimedia i publikacje w wygodnych do pobrania formatach, informacje o konkursach polskich i europejskich, szkoleniach i kursach internetowych. Tu także zamieszczone są wideoprzewodniki wyjaśniające przebieg rejestracji w programie oraz ułatwiające korzystanie z narzędzi eTwinningowych (platformy eTwinning Live, TwinSpace, system wideokonferencyjny).

JAK ZARZĄDZAĆ PROJEKTEM ETWINNINGOWYM?

Myślisz o dołączeniu do programu eTwinning? Doskonale! Warto jednak wcześniej poznać kilka prostych zasad, które pozwolą Ci z sukcesem przejść drogę od pomysłu na projekt do zamknięcia go z satysfakcją płynącą z dobrze poprowadzonego i pożytecznego dla jego uczestników przedsięwzięcia.

Projekt eTwinningowy, jak każde inne działanie, aby odniósł sukces, powinien zostać przez partnerów możliwie najdokładniej przemyślany. Plan projektu pozwoli przygotować harmonogram poszczególnych zadań i odpowiednio podzielić nakład pracy między konkretnymi stronami uczestniczącymi w przedsięwzięciu. Dzięki elastyczności programu eTwinning proces planowania to bardzo proste zadanie i każdy, nawet początkujący eTwiner, jest w stanie dobrze przygotować swój pierwszy projekt eTwinningowy.

PRZEDE WSZYSTKIM PARTNER

Istotnym elementem przed rozpoczęciem planowania projektu jest znalezienie partnera. Aby tego dokonać, powinniśmy mieć pomysł na projekt i określone cele, które chcemy osiągnąć w ramach realizacji przedsięwzięcia. Pomysł nada ton naszym poszukiwaniom i określi preferencje przyszłego partnera.

Dlaczego pomysł, a nie od razu plan projektu? Musimy pamiętać, że zarówno my, jak i potencjalny partner możemy mieć własne pomysły i te idee niekoniecznie ściśle będą się pokrywać. Wzajemne określenie potrzeb przez partnerów pozwoli stworzyć wspólną ideę, która będzie doskonałym punktem wyjścia do stworzenia planu projektowego. Więcej na ten temat piszemy w poradniku „Jak znaleźć partnera do projektu eTwinningowego w 5 krokach”, który zamieściliśmy na stronie: <http://www.etwinning.pl/kategoria/narzedzia-etwinning/>.

PODSTAWOWE ELEMENTY PROJEKTU

W momencie rejestracji projektu poprzez formularz elektroniczny dostępny w europejskim portalu eTwinning (www.etwinning.net)

REALIZACJA PROJEKTU

- ✦ Pomysł na projekt
- ✦ Znalezienie szkoły partnerskiej/partnera
- ✦ Wspólne przygotowanie planu i określenie celów projektu
- ✦ Rejestracja projektu na platformie eTwinning
- ✦ Realizacja zadań
- ✦ Ewaluacja

partnerzy muszą przedstawić główne elementy planu projektowego, na podstawie których projekt zostanie zaakceptowany przez krajowe biura eTwinning w państwach instytucji partnerskich. Do elementów tych należą: tytuł, krótki opis projektu, język(i) komunikacji, wiek i liczba uczniów, tematyka projektu, narzędzia TIK, cele projektu, postęp działań oraz rezultaty.

Najwięcej uwagi z pewnością należy poświęcić trzem ostatnim elementom, które warto opracować przed rozpoczęciem procesu rejestracji. Cele projektu przedstawiają konkretne umiejętności i kompetencje uczniów, które zostaną nabyte lub poszerzone dzięki realizacji przedsięwzięcia. Ponieważ każdy projekt eTwinningowy jest specyficzny i może dotyczyć różnych obszarów kompetencji, cele powinny być możliwie jak najlepiej sprecyzowane. Generalne założenia typu „wymiar europejski” czy „komunikacja międzykulturowa” są zbyt ogólne i słabo korespondują z faktycznymi założeniami projektu. Podobnie jest z **postępem działań**, który to element wymaga konkretnego harmonogramu aktywności podejmowanych w projekcie oraz ich opisu. Należy tutaj również przedstawić metody współpracy, sposób zaangażowania uczniów oraz podział pracy wśród partnerów. **Rezultaty projektu** to punkt, który dotyczy wyników wypracowanych działań – mogą to być fizyczne produkty końcowe, jak również wyniki w postaci zdobytej wiedzy czy umiejętności.

EWALUACJA PROJEKTU

Dobrze zaplanowany projekt ma przewidziane w swoich działaniach przeprowadzenie ewaluacji, która jest niczym innym jak sprawdzeniem efektywności projektu i próbą jego obiektywnej oceny. Powinna dostarczyć odpowiedzi na pytania typu:

- 📌 Jaki wpływ na uczniów i środowisko szkolne miała realizacja projektu?
- 📌 Czy wszystkie cele projektu zostały osiągnięte i w jakim stopniu?
- 📌 Jakie bariery napotkano podczas realizacji projektu?
- 📌 Jakich celów z założonych na wstępie nie udało się osiągnąć i dlaczego?

Aby ewaluacja była pełna, należy przygotować wnioski i rekomendacje na przyszłość – dzięki temu przy realizacji następnego projektu czy też powtórzeniu naszego pomysłu przez innych będzie można pominąć ewentualne błędy i trudności lub z odpowiednim wyprzedzeniem zapobiec im.

Dobór metody ewaluacyjnej w całości zależy od preferencji i możliwości partnerów. Ważne jest, aby wybrana metoda dostarczyła jak najwięcej obiektywnych informacji niezbędnych do wyciągnięcia końcowych wniosków z realizacji projektu.

Najprostszą i podstawową metodą jest przeprowadzenie wywiadu z uczniami i innymi osobami zaangażowanymi w projekt (nie bez znaczenia jest opinia np. rodziców czy kogoś ze środowiska szkolnego lub lokalnego). Bardziej doświadczeni nauczyciele sięgają po ankiety, kwestionariusze czy gry i zabawy sprawdzające wiedzę i umiejętności nabyte podczas realizacji projektu. eTwinning to wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), dlatego przy realizacji tego końcowego elementu projektu warto pamiętać o różnorodnych darmowych narzędziach dostępnych w internecie i doskonale nadających się do ewaluacji.

KISS (KEEP IT SHORT AND SIMPLE)

eTwinning daje nauczycielom dużo swobody i elastyczności w przypadku planowania i organizacji projektu. Schemat współpracy ustalony na początku może się zmieniać w trakcie wypełniania zadań. W miarę postępu działań projekt może ewoluować i zostać wzbogacony o nowe zadania lub też zadania sprawiające trudność mogą zostać dostosowane do możliwości uczniów. **Należy pamiętać, aby działania podejmowane przez wszystkich partnerów były spójne i ukierunkowane na osiągnięcie założonych celów.**

Zasadą dla początkujących w eTwinningu jest KISS (ang. *keep it short and simple* – nie komplikuj). Zgodnie z tą regułą pierwszy projekt nie musi być wyrafinowany i wzorowo przeprowadzony. Powinno to być przedsięwzięcie, które pozwoli nam przetrzeć szlaki w projekcie eTwinningowym, lepiej poznać jego narzędzia i być może znaleźć solidnego partnera do kolejnego projektu.

JAKOŚĆ PROJEKTU

Program eTwinning pozwala niemal każdemu nauczycielowi, niezależnie od tego, jak dobrze zna język obcy (poziom biegłości) i narzędzia TIK, przeprowadzić projekt edukacyjny w interesujący i oryginalny sposób. Jak się okazuje, tylko co dziesiąty nauczyciel zakładający projekt realizuje go na poziomie pierwszego wyróżnienia w programie eTwinning – Krajowej Odznaki Jakości, a dopiero co osiemnasty projekt otrzymuje Europejską Odznakę Jakości. Aby otrzymać wymienione wyróżnienia lub osiągnąć sukces w konkursie na poziomie krajowym czy też europejskim, projekt musi prezentować wysoki poziom w kilku ocenianych obszarach.

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

Nauczyciel sięgający w swojej pracy po eTwinning w porównaniu z kolegą prowadzącym

typowe zajęcia w klasie jest innowacyjny – stosuje oryginalną metodę nauczania, która przekształca lekcję w interesujące przedsięwzięcie, jakim jest międzynarodowy projekt edukacyjny. Oceniając projekt eTwinningowy pod kątem innowacyjności, zwraca się szczególną uwagę na kilka czynników determinujących tę cechę. Wbrew pozorom projekt nie musi zainteresować swoim tematem, aby zyskać miano innowacyjnego – nawet najprostsze projekty typu „Tradycje świąteczne” czy „Moje miasto” wzbogacone w odpowiednio oryginalne aktywności mogą się okazać bardzo wartościowe.

Projekt innowacyjny to taki, który w jak największym stopniu angażuje uczniów do pracy. To właśnie oni odgrywają w przedsięwzięciu główną rolę, a nauczyciel jest koordynatorem nadzorującym postęp prac. Oprócz gromadzenia i prezentowania materiałów uczniowie osiągają założone cele projektu, wcielając się w różne role: dziennikarzy, pracowników naukowych, reporterów czy aktorów. Nierzadko zaangażowanie uczniów podkreśla aktywna obecność na platformie TwinSpace i wykorzystywanie dostępnych tam narzędzi.

Wysoki poziom innowacji w projekcie to także dobór i zastosowanie odpowiednich metod pedagogicznych, a ich różnorodność nie pozostaje bez znaczenia. Laureaci konkursu *Nasz projekt eTwinning 2017* stosowali nie tylko sprawdzoną metodę pracy indywidualnej ucznia, ale przede wszystkim prace w podgrupach zadaniowych – poszukiwanie i porównywanie informacji, analiza i rozwiązywanie problemów, przeprowadzanie eksperymentów i badań czy nauka poprzez zabawę, quizy i gry edukacyjne.

INTEGRACJA Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ

Projekt eTwinningowy powinien być od początku zaplanowany zgodnie z obowiązującą podstawą programową, którą każdy nauczyciel zobowiązany jest zrealizować z uczniami. Warto tak planować działania projektowe, aby zgodnie z przysłowiem „upiec dwie

pieczenie na jednym ogniu”, czyli przeprowadzić atrakcyjne dla ucznia przedsięwzięcie metodą projektu i jednocześnie wprowadzić w nie konkretną wartość edukacyjną w postaci elementów z podstawy programowej.

Dodatkowo projekt zyskuje na jakości, kiedy uda się w nim zawrzeć treści z kilku obszarów edukacyjnych. Takie projekty są nazywane wieloprzedmiotowymi i są bardzo wysoko oceniane zarówno przy punktacji do przyznania odznaki jakości, jak i na etapie konkursu. Powiązanie kilku przedmiotów w jednym projekcie niesie ze sobą również inną korzyść – możemy zaangażować do pracy innych członków ciała pedagogicznego, którzy specjalizują się w poszczególnych przedmiotach, dzięki czemu powstaje zespół nauczycielski.

Schemat takiej współpracy został z sukcesem zastosowany w kilku nagrodzonych w tym roku projektach: „Spielend Neues lernen” (s.20), „Teens and Money” (s.28), „Nutri Fit Cruise” (s.34), „No Child Left Behind” (s.38), „Following Enigma” (s.42), „Trucks of Taste” (s.46).

WSPÓŁPRACA I KOMUNIKACJA

Niezwykle istotnym, jeśli nie najważniejszym obszarem jakości projektu jest współpraca i komunikacja między partnerami biorącymi udział w projekcie. Projekty przedstawione w niniejszej publikacji prezentują najwyższy poziom w tej dziedzinie. Oznacza to, że nie ograniczają się jedynie do prostej wymiany materiałów i informacji, ale uczniowie razem współpracują nad zagadnieniami, rozwiązują problemy, zbierają i analizują informacje, a efektem tej współpracy jest konkretny materiał.

W projekcie jego uczestnicy są partnerami i wszystkie zadania powinny być ukierunkowane na współpracę. Nawet jeśli głównym założeniem projektu jest tylko wymiana prezentacji, zdjęć czy kartek okolicznościowych,

należy takie działania rozszerzyć np. o analizę prezentacji partnera i przedstawienie jej szerszej publiczności (rodzicom, szkole) czy też dyskusję i komentarze na forum lub czacie.

Określenie sposobów współpracy i komunikacji powinno być wzięte pod uwagę podczas planowania przedsięwzięcia jako elementy napędzające projekt. Powinny być one oryginalne

Skrupulatnie zaplanuj celowe działanie, do którego realizacji na równych zasadach włączą się inni, byście razem mogli dojść do satysfakcjonujących rezultatów

i różnorodne – wówczas na pewno wzbudziły ciekawość i entuzjazm uczniów. Doskonałą inspiracją do takich zadań są projekty zaprezentowane w niniejszej publikacji, jak również dział „Współpracuj” zamieszczony w europejskim portalu eTwinning (www.etwinning.net).

WYKORZYSTANIE TECHNOLOGII INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNYCH

Rozpoczynając projekt, partnerzy mają do dyspozycji TwinSpace, czyli przestrzeń do współpracy oferującą podstawowe narzędzia TIK do przeprowadzenia zaplanowanych działań. Poza TwinSpace obecnie w internecie dostępnych jest mnóstwo darmowych programów i aplikacji, które można wykorzystywać niemal na każdym etapie realizacji projektu. Niestety, w tym wypadku należy zachować maksimum ostrożności, ponieważ w sieci można też znaleźć złośliwe oprogramowanie i nieodpowiednie treści zagrażające bezpieczeństwu uczniów.

Dodatkowe narzędzia z pewnością urozmaicą projekt i wpłyną pozytywnie na jego jakość. Należy jednak pamiętać, że więcej nie znaczy lepiej i warto odpowiednio dobierać

narzędzia do zaplanowanych działań. Szata graficzna i animowane interfejsy dostępnych programów z pewnością przyciągną uwagę uczniów, nawet wtedy, kiedy zadanie będzie dotyczyło najmniej interesującego czy najbardziej skomplikowanego zagadnienia.

Często się zdarza, że w kwestii doboru narzędzi TIK to właśnie uczniowie mają ciekawe propozycje i przychodzą z nimi do nauczyciela. W żadnym wypadku nauczyciel nie powinien się na nie zamykać, a wręcz przeciwnie: jego priorytetem ma być wykorzystanie entuzjazmu i zainteresowania uczniów.

REZULTATY I DOKUMENTACJA

Ostatnim ważnym elementem jakościowym dobrze zarządzanego projektu jest jego podsumowanie i przedstawienie rezultatów wraz z ewaluacją, która zbada wpływ projektu na jego uczestników i wartość całego przedsięwzięcia.

Dodatkowo dobry jakościowo projekt powinien zostać wyposażony w bardzo schludnie zorganizowaną dokumentację, która w żaden sposób nie narusza praw autorskich. Należy również zadbać o dostęp do wypracowanych materiałów poprzez upublicznienie ich w TwinSpace lub, jeśli projekt był realizowany na innych platformach, umieszczenie linków do tych materiałów w publicznej części TwinSpace.

ZAMIAST PODSUMOWANIA

Jak wynika z powyższego zestawienia, zasady programu eTwinning nie należą do skomplikowanych. Ideą tego programu jest organizowanie partnerskiej współpracy szkół z różnych krajów – stąd krótka i prosta recepta na udany projekt eTwinningowy mogłaby brzmieć tak: skrupulatnie zaplanuj celowe działanie, do którego realizacji na równych zasadach włączą się inni, byście razem mogli dojść do satysfakcjonujących rezultatów. Powodzenia!



www.etwinning.pl

FUNDACJA ROZWOJU SYSTEMU EDUKACJI
Krajowe Biuro eTwinning

Al. Jerozolimskie 142a
02-305 Warszawa

www.frse.org.pl