

ZWYCIĘSKIE PROJEKTY

W KONKURSIE

eTWINNING

2016

ZWYCIĘSKIE PROJEKTY

W KONKURSIE



eTWINNING

2016



Już po raz kolejny mamy przyjemność zaprezentować Państwu wszystkie tegoroczne zwycięskie projekty w formule podręcznego przewodnika. Zapraszamy do wędrowki przez kilkanaście najlepszych projektów nagrodzonych w konkursie *Nasz projekt eTwinning 2016*. Znajdą tu Państwo wszelkie niezbędne dane dotyczące projektów, a także krótkie opisy przeprowadzonych działań. Mogą być one inspiracją dla każdego nowego eTwinera i dla każdego nowego projektu. Oczywiście spotkają tu Państwo również laureatów konkursu – nauczycieli z całej Polski, którzy włączyli swoich uczniów z takim sukcesem w działania projektowe. Często można odnieść wrażenie, że samo zaangażowanie w projekt stało się poniekąd nagrodą, a efekt końcowy i laury zwycięzcy ukoronowaniem wspólnej pracy. Niniejsza publikacja ma dodatkowo uhonorować pracę uczniów i nauczycieli oraz 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 wydana na uroczystą galę rozdania nagród w konkursie *Nasz projekt eTwinning* zorganizowaną przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji 20 maja 2016 r. w Warszawie.

Wydarzenie objęli honorowym patronatem:
Minister Edukacji Narodowej i Minister Cyfryzacji



MINISTER
EDUKACJI
NARODOWEJ



Ministerstwo
Cyfryzacji

SPIS

TREŚCI

SŁOWO WSTĘPNE	
ANNA ZALEWSKA	5
WŁODZIMIERZ MARCIŃSKI	6
MIROSLAW MARCZEWSKI	7
JURY KONKURSU	8
PROJEKT DLA UCZNIÓW W WIEKU 3-10 LAT	
STILL LIFE – CREATE YOUR TABLE SETTING	12
READ THE WORLD	14
PROJEKT DLA UCZNIÓW W WIEKU 11-15 LAT	
SOUND BY SOUND, STEP BY STEP TOGETHER	18
WALL – WIZARDS AT LANGUAGE LEARNING	20
WATER MEANS LIFE	22
PROJEKT DLA UCZNIÓW W WIEKU 16-19 LAT	
LEARNENGLISH+	26
„HELFFEN, OHNE ZU FRAGEN, WEM” HENRI DUNANT	28
PRZEDMIOTY MATEMATYCZNO-PRZYRODNICZE	
AIMS ALTERNATIVES FOR INNOVATIVE MATH STUDY	32
GAME! GARDEN IN AMAZING MATHEMATICAL EXPERIENCES	34
HISTORIA, KULTURA, SPOŁECZEŃSTWO	
DIGITAL LIFE SKILLS ON ESR	36
TIME CAPSULE 2014-2114	38
MITTEINANDER STATT NEBENEINANDER	40
DEBIUT – PIERWSZY PROJEKT ETWINNING NAUCZYCIELA I SZKOŁY	
MY I WY – EUROPEJCZYCY	42
AMBASADORZY ETWINNING	
MAVEN – MATHS VIA ENGLISH	44
HEALTHY FOOD. HAVE NO FEAR...	46
IS THIS CASTLE HAUNTED?	48
WYRÓŻNIENIE SPECJALNE	
THE INCREDIBLE LIFE OF MARCUS PONCIUS EUROPÆUS	50
A... B... C... HEALTHY LIFE FOR YOU AND ME!	52
I MAKE MY FIRST APP	54
KONKURS EUROPEJSKI 2016	
MIRROR, MIRROR	58
DOŁĄCZ DO ETWINNINGU	60
ZARZĄDZANIE PROJEKTEM ETWINNINGOWYM	64

Drodzy Nauczyciele i Uczniowie,

w związku z kolejną edycją ogólnopolskiego konkursu *Nasz projekt eTwinning 2016* organizowanego przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji pragnę złożyć wszystkim laureatom najserdeczniejsze gratulacje i wyrazy uznania za pracę, trud i czas poświęcony na realizowanie projektów współpracy międzynarodowej.

Znaczący wkład w budowanie europejskiej współpracy szkół i przedszkoli za pośrednictwem mediów elektronicznych, kreatywność i poświęcenie na rzecz pracy z dziećmi i młodzieżą zostały wyróżnione poprzez wybór właśnie Państwa projektów jako najlepszych i przykładowych inicjatyw realizowanych przez polskie przedszkola i szkoły.

Są Państwo członkami międzynarodowej społeczności programu eTwinning, która liczy obecnie blisko 360 tys. nauczycieli ze 150 tys. szkół. Dzięki temu mogą Państwo korzystać z doświadczeń innych, wymieniać informacje i materiały dydaktyczne, realizować wspólne pomysły, a także prowadzić stałą i systematyczną współpracę z koleżankami i kolegami z innych krajów. Polska doskonale wykorzystuje oferowane możliwości. Mówią o tym, nie tylko imponujące statystyki – niemal 36 tys. nauczycieli z ponad 10 tys. szkół – ale również szeroki wachlarz tematyczny i terytorialny realizowanych przedsięwzięć.

W świetle tych liczb znalezienie się wśród 19 laureatów konkursu *Nasz projekt eTwinning 2016* stanowi ogromne wyróżnienie. Państwa projekty to najlepsze przedsięwzięcia realizowane w Polsce, które będą stawiane za wzór inicjatyw eTwinningowych.

Życzę, aby Państwa wysiłki edukacyjne zawsze były doceniane, a programy europejskie wciąż oferowały szereg możliwości prowadzenia wspólnych przedsięwzięć, które Państwo z całą pewnością w dobry sposób wykorzystają.

Wszystkim laureatom jeszcze raz serdecznie gratuluję oraz życzę dalszych sukcesów w obszarze edukacji – zarówno tych indywidualnych, jak i osiągniętych dzięki współpracy i współdziałaniu z innymi.



Anna Zalewska
Minister Edukacji Narodowej



SZEROKIE POROZUMIENIE
NA RZECZ UMIEJĘTNOŚCI
CYFROWYCH W POLSCE

Szanowni Państwo,

po raz kolejny mam przyjemność obserwowania aktywności programu eTwinning oraz zaangażowania Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji w tę inicjatywę. To niezwykle rzadki i cenny przypadek konsekwencji działania oraz wykorzystywania doświadczeń.

Także cele konkursu są nie tylko ciągle aktualne, ale stają się coraz ważniejsze. Technologia cyfrowa otworzyła szeroko bramy szkół, a młodzież powszechnie korzysta z jej narzędzi. Stwarzają one nieosiągalne wcześniej możliwości edukacyjne i poznawcze. Pozwalają wyzwalać inicjatywy, współpracować przy ich realizacji, dzielić się efektami. Konkurs daje możliwość zarówno rywalizacji, jak i pokazania ciekawych pomysłów, pochwalenia się nimi i w efekcie podzielenia się nimi. To pozwala na zbliżenie społeczności uczących się, poznanie nowych ludzi i środowisk.

Będę czekał z niecierpliwością na kolejne rozstrzygnięcia konkursu, życząc wszystkim jego uczestnikom zwycięstwa. Ale zwycięstwem jest już sam udział w programie eTwinning oraz skorzystanie z możliwości, jakie stworzył swoim uczestnikom. Jestem przekonany, że nawiązane kontakty oraz zdobyte doświadczenia będą dalej rozwijane.

Zarówno uczestnikom, jak i organizatorom polskiej edycji programu eTwinning dziękuję za zaangażowanie oraz życzę kontynuowania inspirującej pracy z nie mniejszymi niż dotychczas energią i pasją.

Włodzimierz Marciński
lider cyfryzacji w Polsce

Szanowni Państwo,

Drodzy Nauczyciele i Uczniowie,

cieszę się, że inaugurowany jedenaście lat temu program eTwinning rozwija się tak dynamicznie, dając możliwość rzeczywistego zatarcia granic i wzajemnego poznania się młodych Europejczyków. Sukces tego programu jest Państwa sukcesem. Nie byłoby eTwinningu bez społeczności uczniów i nauczycieli, bez Państwa wysiłku, kreatywności i energii wkładanych w realizację projektów. W tym roku po raz kolejny polskie Krajowe Biuro eTwinning zorganizowało ogólnopolski konkurs, w którym wyróżniono najciekawsze projekty. Publikacja, którą mają Państwo w rękach, jest nie tylko bogatym zbiorem najlepszych praktyk, ale przede wszystkim źródłem inspiracji, sprawdzonych pomysłów i doświadczeń.

Szkoła XXI wieku korzysta z nowych technologii. Szkoła XXI wieku nie boi się wyzwań związanych z pokoleniem cyfrowych tubylców. Można powiedzieć nawet więcej – szkoła XXI wieku wie, w jaki sposób z użyciem smartfonów, tabletów, komputerów pobudzić ciekawość poznawania świata. Program eTwinning jest narzędziem, które doskonale wpisuje się w taki model uczenia. Dzięki zawierającym partnerstwom każdego roku tysiące uczniów realizuje projekty w wirtualnej przestrzeni. Taka współpraca pozwala rówieśnikom z różnych krajów wzajemnie się poznać, wspólnie się uczyć, cieszyć się z osiągniętych efektów i oswajając z pracą w międzynarodowym środowisku, zdobywając kompetencje językowe oraz komunikacyjne. Nauczyciele angażujący się w program mogą na tej podstawie ubiegać się o kolejne stopnie awansu zawodowego, a także rozwijać swoje umiejętności językowe, pedagogiczne oraz informatyczne.

W programie, którego idea polega na tworzeniu przestrzeni współpracy między szkołami z różnych krajów, biorą udział obywatele już 42 państw (europejskich – należących do UE i spoza Wspólnoty – azjatyckich, a nawet... afrykańskich [Tunezja]). W sumie społeczność eTwinnersów, jak nazywają siebie uczestnicy programu, liczy ponad 378 tys. nauczycieli. Warto podkreślić udział Polaków – stanowią niemal 1/10 (ponad 36 tys. osób).

Serdecznie gratuluję wszystkim tegorocznym laureatom – zarówno uczniom, jak i ich nauczycielom. W tym miejscu chciałbym im wszystkim ogromnie podziękować za nieustanne motywowanie nas do dalszego rozwijania programu oraz za poszukiwanie nowych dróg, by tworzyć innowacyjne metody pracy z młodymi ludźmi.

Życzę uczestnikom programu eTwinning kontynuowania twórczej pracy z nie mniejszymi niż dotychczas energią i zaangażowaniem.



Mirosław Marczewski
dyrektor generalny FRSE

JURY

KONKURSU



Ewa Masny-Askanas

wiceprzewodnicząca Rady m. st. Warszawy, wiceprezydent Europejskiej Rady Gmin i Regionów (CEMR), założycielka pierwszych w Polsce niepublicznych szkół społecznych, długoletnia członkini Rady Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji, fanka eTwinningu.



dr inż. Elżbieta Gajek

absolwentka Wydziału Elektroniki Politechniki Warszawskiej z doktoratem nauk humanistycznych uzyskanym na Wydziale Neofilologii Uniwersytetu Warszawskiego. Pracuje w Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego, gdzie kieruje Pracownią Nowych Mediów w Lingwistyce Stosowanej.

Zawodowo zajmuje się humanistyką cyfrową, w tym edukacyjną rolą nowych mediów i nauczaniem na odległość. Specjalizuje się w metodyce nauczania języków obcych z wykorzystaniem TIK. Jest także inicjatorką i realizatorką wielu programów współpracy z uczelniami amerykańskimi, uniwersytetem w Pekinie, Moskwie i Budapeszcie.

Od 2004 r. jest ekspertem eTwinningu i wieloletnią członkinią jury konkursów Nasz Projekt eTwinning i Europejskie Nagrody eTwinning.



Maria Chodakowska-Malkiewicz

absolwentka Uniwersytetu Gdańskiego – dydaktyka języka angielskiego – oraz studiów podyplomowych o kierunkach organizacja i zarządzanie oświatą, oligofrenopedagogika i zarządzanie projektem w placówce oświatowej. Nauczycielka języka angielskiego, a od 2005 r. konsultant ds. języka angielskiego i edukacji europejskiej w Warmińsko-Mazurskim Ośrodku Doskonalenia Nauczycieli w Elblągu. Od lat związana z europejskimi programami edukacyjnymi koordynowanymi przez FRSE. Od 2007 r. w roli trenera, a obecnie eksperta programu Erasmus+ oraz ambasadora programu eTwinning.



Barbara Milewska

absolwentka psychologii Uniwersytetu Gdańskiego oraz studiów podyplomowych na Central Connecticut State University, New Britain, USA (Organizational and Managerial Communication) oraz University of Hartford, Hartford, USA (Entrepreneurial Business Studies). Skończyła także Podyplomowe Studium Konsultingu w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie.

Od kilku lat związana z Fundacją Rozwoju Systemu Edukacji, w Krajowym Biurze Programu eTwinning pełni funkcję koordynatora zespołu.



dr Leszek Rudak

matematyk. Od ponad 30 lat prowadzi zajęcia stacjonarne i online na Uniwersytecie Warszawskim na wydziałach Matematyki, Informatyki i Mechaniki oraz Zarządzania. Zajmuje się dydaktyką matematyki i dydaktyką e-nauczania.

Od wielu lat jest ekspertem programu eTwinning oraz członkiem jury konkursu Nasz Projekt eTwinning w kategorii przedmiotów matematyczno-przyrodniczych, a także jurorem konkursu Europejskie Nagrody eTwinning w kategorii Nagroda im. Marii Skłodowskiej-Curie.



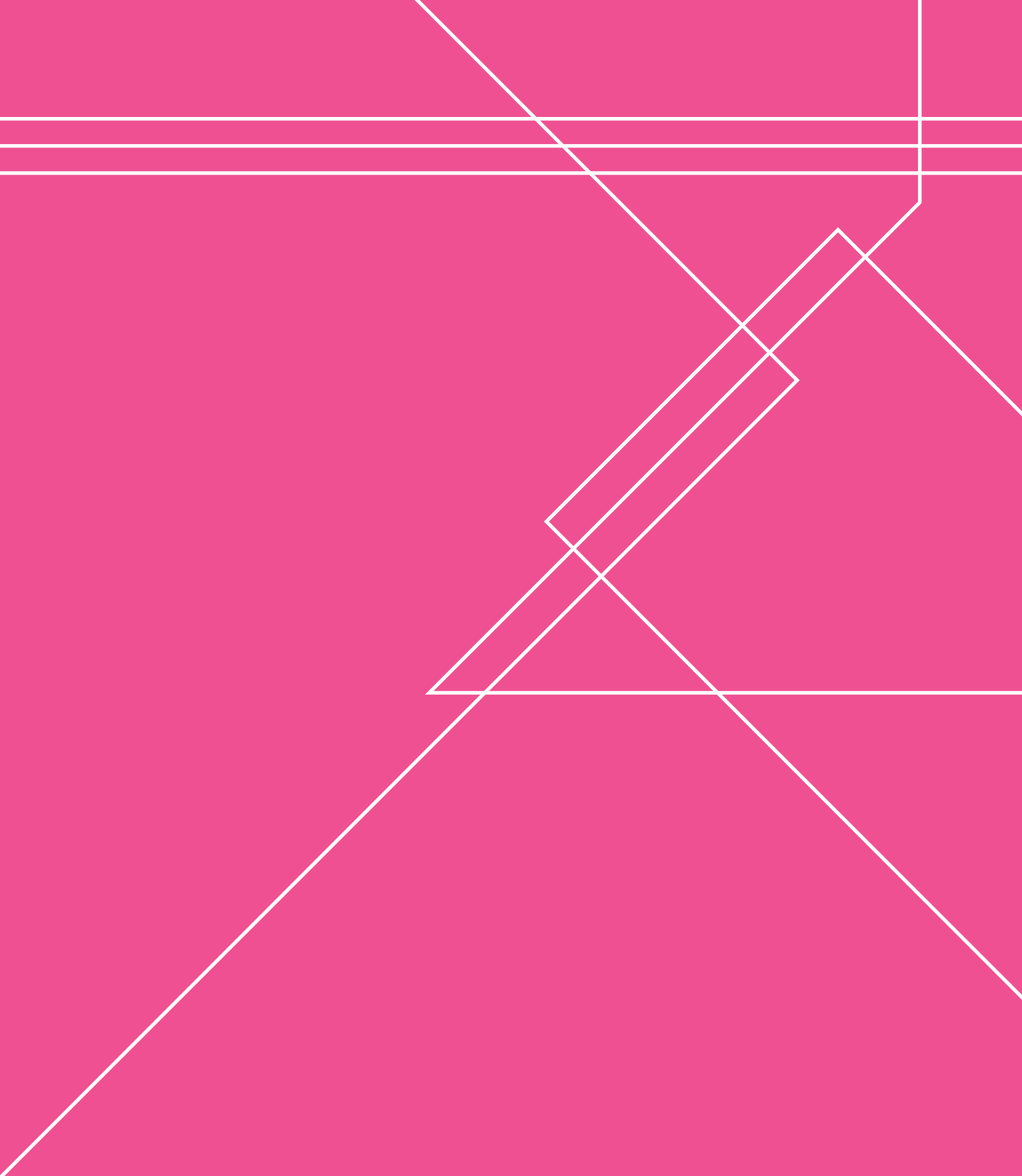
dr hab. inż. Sławomir Wronka

fizyk, wynalazca, muzyk. Absolwent Wydziału Elektroniki i Technik Informacyjnych Politechniki Warszawskiej. W 2002 r. – w głównej mierze na podstawie własnych badań w CERN w Genewie – obronił doktorat z dziedziny fizyki wysokich energii. Od 1997 r. związany z Instytutem Problemów Jądrowych (obecnie: Narodowe Centrum Badań Jądrowych) w Świerku. Wraz ze swoim zespołem projektuje i buduje akceleratory i detektory cząstek na potrzeby nauki, medycyny i przemysłu.

Od wielu lat jest ekspertem programu eTwinning i członkiem jury konkursów krajowych w kategorii przedmiotów matematyczno-przyrodniczych, a także jurorem konkursu Europejskie Nagrody eTwinning w kategorii Nagroda im. Marii Skłodowskiej-Curie, ufundowanej przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji.



PROJEKT DLA UCZNIÓW W WIEKU 3-10 LAT



MIEJSCE KATEGORIA

I

PROJEKT DLA UCZNIÓW W WIEKU 3-10 LAT

STILL LIFE – CREATE YOUR TABLE SETTING

Ewa Górnicka

nauczycielka edukacji
wczesnoszkolnej i zajęć
komputerowych



WSPÓLPRACA

Bronisława Niespór

Publiczna Szkoła Podstawowa nr 8 im. Gustawa
Morcinka w Opolu

CZAS TRWANIA PROJEKTU

rok szkolny 2014/2015



KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Niemcy, Turcja, Portugalia,
Gruzja

ZASTOSOWANE TIK

PowerPoint (tworzenie prezentacji),
Photo Story 3 dla Windowsa
(nagrywanie filmów), aplikacje:
LearningApps, Jigsaw Planet, na
tablet/smartfon – znane obrazy,
Puzzle, Guess the Artist, aparat
cyfrowy (robienie zdjęć)

JĘZYK PROJEKTU

angielski, polski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

Krajowa i Europejska Odznaka
Jakości

PROJEKT W INTERNECIE

<http://twinspace.etwinning.net/483/>

CELE PROJEKTU

- Pobudzenie inwencji twórczej i ciekawości dziecięcej
- Rozwijanie zainteresowań sztuką malarską, świadomości kulturowej
- Zdobywanie wiedzy o innych krajach zaangażowanych w projekt (geografia, klimat, tradycje, rośliny itp.)
- Rozwijanie kompetencji językowych (język polski, język angielski) oraz umiejętności obsługi i praktycznego wykorzystywania narzędzi TIK
- Uczenie współdziałania w grupie, odpowiedzialności za realizację zadań, aktywności, samodzielności, szacunku do innych i poczucia dumy narodowej (m.in. poznanie ważnych wydarzeń historycznych)

OPIS PROJEKTU

Przedsięwzięcie zainspirowały bajka braci Grimm „Jednoozka, Dwuozka i Trójoczka” oraz dzieła sztuki malarzy europejskich (martwe natury) – ideą tego projektu artystycznego, w którym brały udział instytucje partnerskie z pięciu krajów (Niemcy, Portugalia, Turcja, Gruzja i Polska), było rozbudzenie świadomości kulturowej i inwencji twórczej dzieci.

Pierwszym zadaniem projektowym było przeczytanie bajki „Jednoozka, Dwuozka i Trójoczka” i przygotowanie przez uczniów stoliczków według ich własnego pomysłu. Był to doskonały moment na utrwalenie słownictwa (języki polski i angielski) dotyczącego jedzenia i posiłków. Zadanie stanowiło wstęp do rozmowy o martwej naturze w sztuce.

Dalszymi działaniami były wizyty na zajęciach edukacji wczesnoszkolnej wirtualnych gości (wszyscy to znani malarze – m.in.: Vincent van Gogh, Paul Cezanne, Claude Monet). Dzieci każdorazowo musiały rozwiązać zagadkę lub inne zadanie, by poznać imię i nazwisko malarza, a potem przez dwa miesiące zaznajamiały się z twórczością danego artysty (poznawały jego życie i obrazy), przy okazji wykorzystując narzędzia TIK (np.: kolorowanie online, układanie puzzli online, quizy, tworzenie obrazów na wzór słynnych dzieł sztuki europejskiej). Zadaniem zespołów uczniowskich z poszczególnych instytucji partnerskich było też przygotowywanie stoliczków związanych z każdą z czterech pór roku. Przy okazji działań projektowych uczniowie poszerzali swoją wiedzę (zdobywając wiadomości zgodne z podstawą programową przedmiotów: język polski, język angielski, plastyka, informatyka), ale też kształcili ważne kompetencje społeczne (umiejętność współpracy w grupie, także z rówieśnikami z zagranicy, tolerancja wobec innych narodowości, kultur, kształtowanie poczucia tożsamości narodowej).

Realizując zadania projektowe, dzieci poznawały proste narzędzia TIK (aparat cyfrowy, PowerPoint, Photo Story 3, aplikacje LearningApps, Jigsaw Planet i in.). Wykorzystanie nowoczesnych technologii informatycznych skutecznie przekonało pierwszaków, że komputer może być używany nie tylko do zabawy, ale i do nauki, a także do innych

Rysunek ucznia z tureckiej szkoły na podstawie bajki „Jednoozka, Dwuozka, Trójczka” (autorzy: Jacob i Wilhelm Grimm)



Praca uczniów z Opola inspirowana twórczością Claude'a Moneta



ciekawych działań. Praca nad projektem rozwinęła w dzieciach kreatywność, nauczyła poszukiwania informacji, dała możliwość wyrównania szans między uczniami. Działania projektowe były dla dzieci doskonałą okazją do poszerzenia w ciekawy sposób wiedzy, rozwinęły ich zainteresowania, dostarczyły satysfakcji. Projekt mobilizował do samodzielnej pracy, stwarzał warunki do samorealizacji, dawał szansę osiągnięcia sukcesu, motywował, uczył współpracy i zaspokajał potrzebę akceptacji.

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Przeprowadzono dwie ankiety ewaluacyjne (na początku i na końcu projektu) – pytania wspólnie tworzyli wszyscy partnerzy projektu. Wszelkie działania były poddawane na bieżąco ocenie partnerów – ci zamieszczali komentarze do pojawiających się prac czy działań, co pomagało rozwijać pomysły.

Produktem finalnym projektu była wystawa muzealna w postaci prezentacji w emaze, która została stworzona na podstawie pracy poszczególnych szkół i stanowi namiastkę prawdziwej ekspozycji muzealnej. W trakcie trwania projektu w szkołach systematycznie odbywały się też wystawy przedstawiające efekty finalne kolejnych działań, aby zapoznać z nimi całą społeczność szkolną. Oprócz tego w wyniku projektu powstały grafiki komputerowe, zdjęcia, filmiki, różnorodne materiały (np.: quizy, puzzle, karty pracy), strona WWW projektu na TwinSpace, reportaże i dokumentacja.

W efekcie projektu zaobserwowano m.in.: rozwój umiejętności w zakresie wykorzystania TIK na lekcji przez uczniów i nauczycieli; wzrost samodzielności, odpowiedzialności oraz aktywności uczniów; zaangażowanie rodziców w projekt; kształtowanie u dzieci szacunku do inności, ale też poczucia dumy z tego, że są Polakami; rozbudzoną kreatywność uczniów i chęć działania we współpracy z innymi; zdobycie umiejętności planowania pracy, dzielenia się zadaniami i wdrażania własnych pomysłów; rozwinięcie umiejętności manualnych i technicznych podczas zabaw plastycznych.



Kolorowanie z wykorzystaniem internetowej aplikacji na podstawie twórczości Paula Cézanne'a

Z OPINII JURORA

Bardzo ciekawy projekt. „Trudny” temat, jakim wydawałoby się malarstwo (martwa natura), został skutecznie i w ciekawy sposób zaadaptowany do pracy z najmłodszymi. Brawo!

Maria Chodakowska-Malkiewicz

READ THE WORLD

Natalia Szczygiel

nauczycielka wychowania
przedszkolnego



Przedszkole nr 48 z Oddziałami Integracyjnymi
w Zabrze

CZAS TRWANIA PROJEKTU

wrzesień 2014 – czerwiec 2015



KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Islandia, Hiszpania, Francja,
Słowenia

ZASTOSOWANE TIK

E-mail, Skype, Doodle; narzędzia do opracowywania rezultatów: blog w serwisie WordPress, Windows Movie Maker, Padlet, Smilebox, Livebooklet, Vimeo, LearningApps; aplikacje i narzędzia webowe: Paint, Jigsaw Puzzles, Blabberize, VoiceThread, Memory Matches; urządzenia do pracy: tablica interaktywna, smartfon, aparat, kamera cyfrowa, tablet

JĘZYK PROJEKTU

angielski, polski, hiszpański, islandzki, słoweński, francuski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- Krajowa Odznaka Jakości
- I miejsce w konkursie eTwinning 2016 w Islandii
- Konkurs eTwinning 2015 we Francji
- Zwycięzca w Europejskim Konkursie eTwinning 2016 (kategoria im. Pejo Javorova)

PROJEKT W INTERNECIE

<https://twinspace.etwinning.net/783/>

CELE PROJEKTU

- Budowanie wiedzy o skarbach natury i kultury świata
- Kształcenie kompetencji językowych (angielski – mówienie, słuchanie, rozumienie tekstów), pobudzanie motywacji do uczenia się języków obcych
- Kształcenie kreatywnego myślenia, inicjatywy, niezależności wnioskowania, dostrzegania związków między literaturą a światem rzeczywistym
- Wspieranie dziecięcej ciekawości, poczucia własnej wartości (świadomości własnych talentów)
- Nauka współpracy w grupie (międzynarodowe grupy dziecięce, współdziałanie nauczyciel-rodzice)
- Nauka obsługi narzędzi TIK

OPIS PROJEKTU

Koncepcja trwającego blisko rok projektu została opracowana na podstawie książki „Gruffalo” Julii Donaldson, a działania były prowadzone wielozmysłowo, zarówno w kontakcie z naturą, jak i technologią. Wydarzenia z książki stały się inspiracją schematu projektu, akcja i bohaterowie historii przekładały się na działania terenowe i edukacyjne, które dały dzieciom wiele okazji do odkrywania, dyskusowania i wspólnego działania. W pracach projektowych sporą uwagę zwracano na zachęcanie dzieci do podejmowania inicjatywy w aspektach: językowym, plastycznym i technologicznym.

W przedsięwzięciu brało udział pięć instytucji partnerskich – głównie to przedszkola z Polski, Islandii i Hiszpanii oraz po jednej placówce ze Francji i Słowenii. Projekt obejmował szerokie spektrum podstawy programowej wychowania przedszkolnego: edukacja językowa, społeczna, rozwijanie sfery intelektualnej (zapamiętywanie, umiejętność obserwowania, rozwijanie kreatywności i wyobraźni), poznawczej (środowisko, matematyka), artystyczno-technicznej (treści muzyczne, plastyczne, teatralne i korzystanie z multimediów). Każda ze szkół partnerskich realizowała także swoje treści priorytetowe (edukacja specjalna, edukacja outdoor, uczenie się poprzez działanie, metoda Montessori, metoda Reggio Emilia).

Postać bohatera – potwora Gruffalo – i jego przygody doskonale wpisywały się w wydarzenia z życia przedszkolaków, inspirowały do zdobywania wiedzy o naturalnym środowisku i zachowaniach społecznych (oraz aspołecznych), również w kontekście technologicznym (dzieci wykorzystywały m.in. narzędzia: Jigsaw Puzzles, Blabberize, Memory Matches, tablicę interaktywną, smartfony). W ramach działań projektu (np. tworzenie postaci Gruffala, najpierw w całości w grupach narodowych, a potem – po rozczłonkowaniu postaci – po kawałku wspólnego międzynarodowego bohatera) i aktywności kreowanych także przez same przedszkolaki dzieci, idąc śladami Gruffala, odkrywały otaczającą je rzeczywistość, powiększały swój zasób słownictwa o wyrazy związane z częściami ciała ludzi i zwierząt, samymi zwierzętami, naturą czy przysmakami, także tymi niespotykanymi w rzeczywistości. Co niezwykle istotne, praca



Wojtek nagrywa swój głos

Międzynarodowy Gruffalo



z książką „Gruffalo” wzmogła dziecięce zainteresowanie innymi pozycjami literatury oraz zainspirowała niektóre dzieci do tworzenia własnych historii o przygodach potwora i jego rodziny.

Część zadań była realizowana kolejno przez wszystkie instytucje partnerskie, a inne miały charakter „jedni dla drugich” (jedna instytucja partnerska przygotowywała zadania do realizacji dla grupy z innej instytucji). Większość rezultatów projektu została wypracowana wspólnie (nagrania, rysunki – m.in. tworzone w programie Paint, gry, historia o Gruffalu itp.).

Nauczyciele komunikowali się ze sobą przez Skype i e-mail, tworząc pomysły na kolejne działania projektowe, dzieląc się zadaniami i odpowiedzialnością za publikowanie rezultatów. Każdy zajmował się tym, w czym się najlepiej (ze względu na swoje umiejętności, wiedzę i czas) czuł, stąd końcowe wrażenie, że każdy z wychowawców dał z siebie w projekcie to, co miał najlepszego, by powstały efekty wspólnej inicjatywy. Wykorzystano m.in. takie narzędzia TIK, jak: WordPress, Windows Movie Maker, Padlet, Smilebox, Livebooklet, LearningApps.

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Przeprowadzono ewaluację zarówno wśród nauczycieli (ankieta online), jak i wśród dzieci i rodziców (w tym ostatnim przypadku wzór ankiety był dostosowywany do potrzeb szkół i przez nie ewaluowany). Informacje zwrotne od uczniów skolekcjonowano w formie zapisu wideo.

Materialnymi rezultatami projektu są: blog prezentujący zadania tematyczne oraz efekty pracy dzieci (www.kidsreadtheworld.wordpress.com), prace plastyczno-techniczne, gra planszowa, zagadki interaktywne, opowiadanie o Gruffalu, materiały dydaktyczne, nagrania, baza fotograficzna wykonana przez dzieci i nauczycieli. Wszystkie materiały są także zaprezentowane na stronach WWW instytucji partnerskich. Dzieci przygotowały też przedstawienie dla rodziców.

U przedszkolaków nastąpił wyraźny wzrost umiejętności społecznych (praca w zespole, budowanie szacunku i zrozumienia, poczucia własnej wartości, samoświadomości, dokonywanie wyborów), a nauczyciele poprawili swoje kompetencje technologiczne, językowe i zawodowe (nowe metody dydaktyczne – np. umiejętność budowania działań edukacyjnych na podstawie literatury dziecięcej).

Z OPINII JURORA

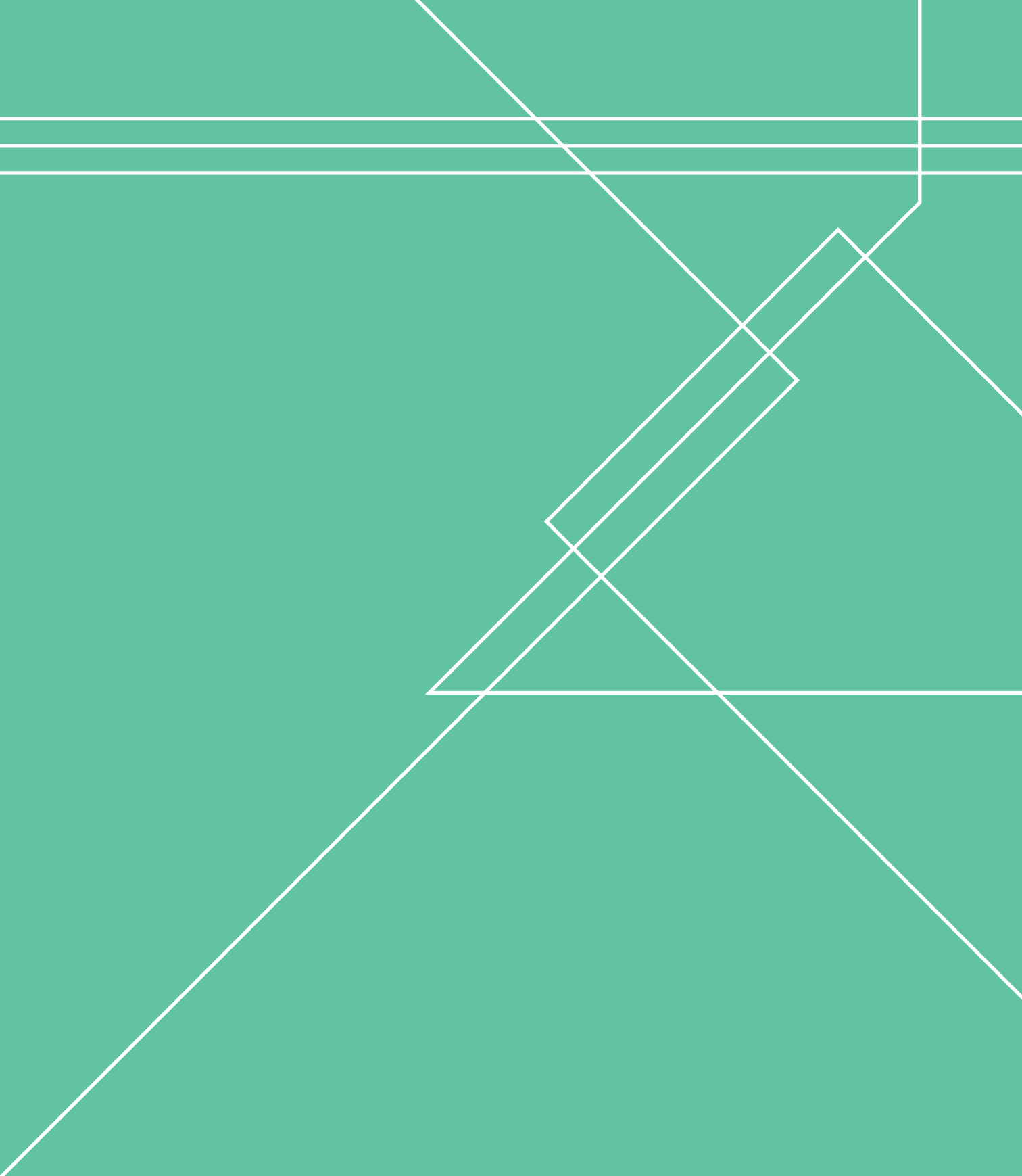
Dobry przykład współpracy, dobre przygotowanie do wielojęzyczności. Interaktywne bajki z udziałem dzieci. Efekt współpracy jest znakomity
dr inż. Elżbieta Gajek



Mój Gruffalo



PROJEKT DLA UCZNIÓW W WIEKU 11-15 LAT



MIEJSCE

KATEGORIA

I
EX AEQUO

PROJEKT DLA UCZNIÓW W WIEKU 11-15 LAT

SOUND BY SOUND, STEP BY STEP TOGETHER

Beata Lenartowicz
nauczycielka języka angielskiego



WSPÓLPRACA

Alicja Krystosiuk

Szkoła Podstawowa nr 5 im. Szarych Szeregów
w Bielsku Podlaskim

CZAS TRWANIA PROJEKTU

grudzień 2014 – czerwiec 2016



KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Islandia, Turcja, Hiszpania,
Polska

ZASTOSOWANE TIK

PowerPoint, Windows Movie Maker, Photo Story 3, Animoto, YouTube, Prezi, emaze, PosterMyWall, Voki, PowToon, Issuu, StoryJumper, zoom burst, ImageChef, Graffiti Creator, Fodey, Write Comics, WiseMapping; Google Forms, AnswerGarden, QR Code, ProProfs (linki), LearningApps, Jigsaw Puzzles, ThingLink, Padlet, Lino

JĘZYK PROJEKTU

angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

Krajowa Odznaka Jakości

PROJEKT W INTERNECIE

<https://twinspace.etwinning.net/4730/>



CELE PROJEKTU

- Rozbudzanie świadomości kulturowej i kreatywności uczniów przez bezpośredni kontakt ze sztuką, własne prace twórcze (plastyczne, muzyczne, taneczne, literackie)
- Poznawanie dorobku artystycznego wybitnych artystów (kompozytorzy, aktorzy, tancerze, muzycy)
- Nabywanie umiejętności gry na instrumentach muzycznych, m.in. boomwhackers, dzwonkach diatonicznych
- Uważliwanie na potrzeby ludzi biednych, słabych i potrzebujących, rozwijanie tolerancji wobec inności (kulturowej, społecznej)
- Kształtowanie kompetencji społecznych (m.in. współpraca w grupie) i umiejętności obsługi narzędzi TIK

OPIS PROJEKTU

Projekt, w którym wzięły udział szkoły z czterech krajów partnerskich (Hiszpania, Islandia, Turcja, Polska), łączył różne rodzaje sztuk (muzyka, drama, pantomima, literatura, sztuki plastyczne) i integrował treści z programów nauczania z: języka angielskiego, historii, muzyki, wiedzy o kulturze, informatyki, wychowania fizycznego. Dzieci miały okazję nauczyć się gry na instrumentach muzycznych – grały światowe przeboje, co stało się inspiracją do innych aktywności (taniec, twórczość literacka, a nawet działalność charytatywna), zgłębiały też wiedzę o wielkich kompozytorach i muzykach (np. Fryderyk Chopin), zdobywały elementarne wiadomości z zakresu wiedzy muzycznej (np. zapis nutowy, rytmizacja), pracowały nad przygotowaniem scenek pantomimicznych i układów tanecznych.

Praca twórcza miała zarówno charakter indywidualny (np. tomiki wierszy), jak i realizowany przez całe grupy, także międzynarodowe. Przykładem działań grupowych może być wspólne pisanie opowiadań po angielsku inspirowanych tytułem jednego przeboju muzycznego: uczniowie w jednej z instytucji partnerskich tworzyli początek tekstu, po czym przesyłali swoją pracę innej szkole, tam uczestnicy projektu kontynuowali opowieść, a potem praca była przekazywana kolejnym szkołom. Niektóre z działań miały charakter „jedni dla drugich” – np. opowiadanie napisane w jednej szkole partnerskiej stanowiło scenariusz do przygotowania scenek pantomimicznych przez inną instytucję.

Ważną część projektu stanowiły europejskie warsztaty – muzyczne, taneczne, teatralne. W ramach warsztatów (organizowanych za pośrednictwem platformy TwinSpace dla wszystkich instytucji partnerskich) uczniowie spotykali się ze znanymi w ich krajach artystami (aktor, tancerz, muzyk), poznawali ich warsztat i dorobek artystyczny. W szkołach organizowane też były koncerty uczniów (wykorzystanie zdobytych podczas realizacji projektu umiejętności) oraz akcje charytatywne i społeczne (np. Dzień Ziemi). Zabawy z wykorzystaniem chusty animacyjnej klanza oraz boomwhackers zachęcały do wspólnej dbałości o dobrą formę fizyczną uczestników projektu.

Pantomima „Nie martw się”



W projekcie wykorzystywano metody kodowania, zarówno te tradycyjne (zapis nutowy), jak i najnowsze (kody QR – kodowanie zadań do rytmizacji). Inne narzędzia TIK używane w projekcie to m.in.: programy do rysowania, prezentowania obrazów stałych i ruchomych (PowerPoint, Animoto, Prezi, emaze), do generowania tekstów i animacji, e-booków, magazynów, artykułów prasowych (PosterMyWall, PowToon, StoryJumper, zoom burst, Graffiti Creator), do map myślowych (WiseMapping), do tworzenia krzyżówek, quizów, puzzli itp. (LearningApps, Jigsaw Puzzles).

Atutem projektu była ścisła współpraca między partnerami, zarówno na etapie planowania, jak i w trakcie realizowania działań. Dobra komunikacja gwarantowała, że instytucje partnerskie mogły się wzajemnie od siebie uczyć i się inspirować. Miejszem spotkań, wymiany doświadczeń i dyskusji była platforma TwinSpace (odwiedzana kilka razy w tygodniu przez zaangażowanych w projekt nauczycieli i co najmniej raz w tygodniu przez uczniów), a także popularne komunikatory.

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Ewaluację przeprowadzono za pomocą ankiet tworzonych online (np. Google Forms) oraz programów do prezentowania wyników badań. Wstępne badanie miało na celu określenie oczekiwań uczestników projektu. Kolejne ankiety, po pół roku i po roku trwania projektu, miały wytyczyć najatrakcyjniejsze dla uczniów obszary zainteresowań i pomóc wybrać aktywności, a także usprawnić proces planowania dalszych działań. Wreszcie ankietę końcową służyła ocenie efektów pracy i ustaleniu planów dalszego współdziałania.

Efektom projektu jest bogata i różnorodna baza wypracowanych materiałów: gry i zabawy „Let's play with colours” (zagrajmy w kolory), plany lekcji „Music Lessons Activities”, e-booki z twórczością literacką uczestników projektu (wiersze, opowiadania, komiksy), filmy instruktażowe z warsztatów, galeria prac plastycznych i in. Te materiały mogą być wykorzystane do pracy dydaktycznej w innych szkołach, na lekcjach z różnych przedmiotów.

W czasie trwania projektu zawarto wiele wartościowych przyjaźni (wymiana korespondencji, spotkania w świecie wirtualnym – np. wideokonferencje, czaty), uczestnicy nauczyli się tolerancji i są bardziej otwarci na inne kultury (np. znają tradycyjną muzykę, tańce, wybitnych kompozytorów, artystów z krajów partnerskich), a także grupy społeczne (np. osoby biedne, cierpiące). Wartości dodane projektu to m.in.: zorganizowanie Dnia Języków Obcych (nauka przydatnych słów i zwrotów z języków krajów partnerskich), wiedza o różnych systemach walutowych w krajach partnerskich, zapoznanie się z zasadami bezpieczeństwa w sieci oraz prawami autorskimi, zdobycie umiejętności scenicznych.

Z OPINII JURORA

Bardzo twórczy, wszechstronnie rozwijający uczniów artystyczny projekt. Uczniowie razem bawią się w gry i zabawy, powstają wspólne materiały dokumentujące zajęcia. Spotkania z artystami zapewniają właściwe środowisko interkulturowe.

dr inż. Elżbieta Gajek



Warsztaty muzyczne z artystą z Hiszpanii – gra na dzwoneczkach ręcznych

MIEJSCE

KATEGORIA

I
EX AEQUO

PROJEKT DLA UCZNIÓW W WIEKU 11-15 LAT

WALL – WIZARDS AT LANGUAGE LEARNING

Barbara Głuszc

nauczycielka języka angielskiego


WSPÓLPRACA

Dorota Zimacka, Agata Czarniakowska

Szkoła Podstawowa nr 4 im. Władysława Broniewskiego w Zambrowie

CZAS TRWANIA PROJEKTU

rok szkolny 2014/2015


KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Chorwacja, Grecja, Łotwa, Hiszpania, Rumunia

ZASTOSOWANE TIK

BoomWriter, Windows Live Movie Maker, YouTube (publikacja filmów), QR Code Generator, QuickMark, AnswerGarden, Wikia Maps, StoryJumper, Kizoa, ThingLink, Padlet, VoiceThread, Tagul, ZeeMaps, TitanPad, SlideTalk, ESLvideo/ /LearningApps/Zondle/Kahoot! (gry i quizy projektowe), Issuu, Slideful, Glogster EDU, Google Docs, Mixbook, Tellagami, Voki, Little Bird Tales, colAR Mix (obecnie Quiver), Tricider, prezentacje Google

JĘZYK PROJEKTU

angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- I miejsce w konkursie eTwinning w Grecji (kategoria 5-12 lat)
- The European Language Label (przyznana w Chorwacji)
- Krajowe i Europejskie Odznaki Jakości w Grecji, Chorwacji, Rumunii, Hiszpanii, Polsce i na Łotwie

PROJEKT W INTERNECIE
<http://twinspace.etwinning.net/124/>
CELE PROJEKTU

- Doskonalenie umiejętności językowych
- Doskonalenie umiejętności komunikacyjnych (z wykorzystaniem TIK)
- Wzrost kompetencji społecznych (rozwijanie umiejętności pracy w zespole, współpraca w środowisku wielokulturowym, poszerzenie wiedzy o krajach partnerskich, wzrost tolerancji itp.)
- Doskonalenie umiejętności krytycznego myślenia poprzez uczenie się oceniania zarówno własnych dokonań, jak i zadań wykonanych przez rówieśników
- Wzrost motywacji do nauki

OPIS PROJEKTU

Tytuł projektu WALL realizowanego w roku szkolnym 2014/2015 można rozumieć dwojako: jako skrót od nazwy „Wizards at Language Learning” (gdzie „wizards” oznacza zarówno czarodziei, jak i speców – ekspertów od języka angielskiego) oraz jako mur (ściana powstrzymująca uczniów przed nauką; celem projektu było jej zburzenie). W projekcie brały udział szkoły z Polski, Chorwacji i Grecji.

Działania projektowe „odbywały się” na nowej wspólnie wymyślonej planecie zespołów, czyli na Wizzylandzie – przedsięwzięcie zapoczątkował wybór nazwy planety, kolejnymi działaniami były: stworzenie jej mapy, opisanie jej charakterystycznych obiektów i miejsc, fauny i flory, a także jej historii, tradycji i legend. Oprócz tego każdy z zespołów tworzył i opisywał swoje miasto – polscy uczniowie swój gród nazwali Wizzville, zaprojektowali jego centrum, dzielnice itp. Na Wizzylandzie doszło też do prawdziwych wyborów – uczestnicy projektu mieli zdecydować, kto obejmie władzę nad ich miastami, czyli kto zasiądzie w Radzie Mędrców złożonej ze Starego Czarodzieja (Wizmana) i jego ośmiu zastępców.

By nadać działaniom projektowym pozór większej autentyczności, uczestnicy przedsięwzięcia pracowali nad wymyśleniem wydarzeń z przeszłości swojej planety (spisane w tekście „Blue Chronicles”) oraz tworzeniem biografii poszczególnych członków Rady Mędrców. Opracowywano też legendy związane np. z fantastyczną roślinnością istniejącą na Wizzylandzie oraz wymyślano zwyczaje towarzyszące świętom obowiązującym na planecie. Do ciekawych zadań należały np.: projektowanie strojów na pokaz planetarnej mody (każdy zespół przygotowywał po jednym damskim i jednym męskim stroju), konkurs na najlepszą sztukę magiczną czy zabawa w tworzenie i rozwiązywanie magicznych rebusów. Większość zadań była współtworzona przez wszystkich partnerów projektu – np.: kontynuowano historie napisane przez partnerów, zadawano pytania dotyczące elementów rzeczywistości Wizzylandu zaprojektowanych przez partnerów, rozwiązywano zagadki przygotowane przez partnerów (i tworzone własne zadania dla innych instytucji partnerskich), w głosowaniu zdecydowano o nazwie planety czy o tytule wspólnie pisanej książki.



Dzielnica miasta Wizzville zamieszkała przez Zielonych Czarodziej

W projekcie wykorzystano wiele narzędzi TIK. Były to m.in.: ThingLink (prezentacje poszczególnych miast), WordWriter (tworzenie historii związanej z Halloween stanowiącej pierwszy rozdział pisanej w projekcie książki pt. „The Other Side of the Wall”), VoiceThread (nagrywanie przepowiedni dotyczących poszczególnych uczestników projektu, nagrania rozwiązań magicznych rebusów), Kahoot! (quizy), QR Code Generator i QuickMark (szfrowanie zadań dla partnerów i czytanie kodów QR), Wikia Maps (mapa planety), TitanPad (wspólne pisanie opowiadań, wybór nazwy i planowanie festiwalu Wizmana), Google Docs (planowanie działań projektowych, ewaluacja).

Projekt realizował treści zawarte w podstawie programowej z języka angielskiego z wykorzystaniem innych przedmiotów (np. plastyka – tworzenie strojów na wiosenny pokaz mody; przyroda – opracowywanie map Wizzylądu; zajęcia z techniki – tworzenie maskotek projektu; muzyka – tworzenie i nagrywanie „polskiej” zwrotki piosenki o Wizzylądzie; informatyka – projektowanie logo). W trakcie całego projektu uczniowie utrwalali gramatykę i poszerzali swoje słownictwo, pisząc i czytając teksty, przygotowując rebusy, quizy i zadania itp. Nauczyciele w ścisłej współpracy ze sobą wybierali zakres słownictwa i konstrukcje gramatyczne konieczne do realizacji poszczególnych etapów projektu. Praca nad przedsięwzięciem odbywała się w czasie lekcji, a także podczas zajęć dodatkowych.

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Osiągnięto założone cele, a wszyscy uczestnicy projektu byli mocno zaangażowani w działania, z chęcią i zainteresowaniem podejmowali zadania, widać było ich entuzjazm w trakcie planowania i zamykania poszczególnych etapów projektu. Dodatkową motywację dla uczniów stanowił comiesięczny wybór Czarodzieja Miesiąca (najbardziej zaangażowanego uczestnika z każdego z zespołów partnerskich). Na bieżąco prowadzono też ewaluację działań – po zakończeniu każdego zadania uczniowie oceniali jego atrakcyjność w skali 1-4 punktów. Nauczyciele wspólnie omawiali dobór narzędzi do realizacji zadań, a po zakończeniu każdego działania dzielili się swoimi uwagami. Na koniec projektu przeprowadzono badania ewaluacyjne (ankiety) wśród nauczycieli i uczniów.

Najważniejsze wspólne produkty końcowe to: piosenka projektu, mapa planety z prezentacją jej najważniejszych miejsc, zbiór opowiadań „On Halloween Night”, książka „The Other Side of the Wall”, zbiór legend o kwiatkach, opowiadanie z przeszłości „Blue Chronicles”, prezentacja niezwykłych zwierząt „ZooPedia”, filmy (kolekcja listów do Wizmana, magiczne sztuczki), prezentacje (kolekcja strojów WALL Fashion Show, podróż Wizmana po Europie), zbiór gier i quizów językowych i in.

Maskotka projektu Wizman odwiedza zambrowską szkołę



Z OPINII JURORA

Ciekawe podejście – wykorzystanie świata fantazji. Bardzo różnorodne i kreatywne zastosowanie TIK. Brawo!

Maria Chodakowska-Malkiewicz



Magiczne sztuczki prezentowane przez Zielonych Czarodziej

MIEJSCE

KATEGORIA

I
EX AEQUO

PROJEKT DLA UCZNIÓW W WIEKU 11-15 LAT

WATER MEANS LIFE

Justyna Kukułka

nauczycielka języka angielskiego


WSPÓLPRACA

Andrzej Wilk

Gimnazjum nr 6, Zespół Szkół w Zawierciu

CZAS TRWANIA PROJEKTU

wrzesień 2014 – maj 2016


**KRAJE SZKÓŁ
PARTNERSKICH**

Hiszpania, Niemcy

ZASTOSOWANE TIK

FlashMeeting, Photoshop, PiZap, pixlr; Bomomo, FlockDraw, Sketch Toy, Thisissand, DeviantArt, Paint; Glogster, Smore, Yola; Sony Vegas, Animoto, Moovly; Voki, Honest Johnny; Format Factory; Vimeo, Dailymotion; SlideShare, Issuu, Flickr, Photobucket, PhotoPeach, Kizoa; GoAnimate, PowToon, Alice 3.0; Mindomo, WiseMapping i Bubble; ToonDoo, Pixton, Comic Master; VoiceThread, ProProfs, Quiz Revolution, Brain Teasers, Padlet, Linoit, Spaze; ImageChef, emaze, Prezi; Scratch, Lego Mindstorms EV3 oraz Lego Digital Designer, Commander (sterowanie robotami przy użyciu telefonów komórkowych), Golems (symulator fizyki 3D)

JĘZYK PROJEKTU

angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

Krajowa Odznaka Jakości

PROJEKT W INTERNECIE
<https://twinspace.etwinning.net/553/>

CELE PROJEKTU

- Pogłębienie wiedzy z różnych dziedzin nauki w zakresie tematyki projektu
- Uświadomienie potrzeby dbania o wodę i jej oszczędzania
- Poszerzenie znajomości języka angielskiego (w tym o słownictwo z zakresu: biologii, geografii, chemii, ekologii, fizyki, matematyki)
- Poznanie podstawowych terminów/słów związanych z wodą w językach niemieckim i hiszpańskim
- Łączenie i rozwijanie wiedzy z techniki, informatyki, fizyki, matematyki do budowy robotów Lego i autentycznych przedmiotów (dom z pompą, turbina wodna, tratwa, poduszki kowiec), a także do dokonywania pomiarów i obliczeń
- Rozwijanie kompetencji w zakresie TIK oraz kompetencji społecznych (np.: współpraca w międzynarodowej grupie, samodzielność, poczucie własnej wartości)

OPIS PROJEKTU

W projekcie realizowanym we współpracy z partnerami z Niemiec i Hiszpanii zwracano uwagę na wodę jako źródło życia i największy skarb świata. By stać się ekspertami w dziedzinie hydrologii, uczniowie pogłębiali swoją wiedzę o wodzie (np.: skład chemiczny, dane na temat zasobów wody w Polsce i na świecie, obieg wody w przyrodzie, zużycie wody na świecie), pisali reportaże na temat zbiorników wodnych w swoich krajach, odwiedzali wytwórnię wody mineralnej w swoim regionie. Uczyli się o konieczności ochrony wody przed zagrożeniami wynikającymi z działalności człowieka (zanieczyszczenia wody, procesy jej uzdatniania, wizyty w oczyszczalniach ścieków, badania jakości wody – wycieczka nad pobliską rzekę i udział w lekcjach laboratoryjnych, m.in. w oddziale Wojewódzkiego Inspektoratu Ochrony Środowiska). Budowali (z klocków Lego) robota Mindstorms EV3 badającego jakość wody (jej przejrzystość, akustykę, kolor, temperaturę itp.). Innym z ciekawych zadań projektowych było przeprowadzenie międzynarodowej rozprawy sądowej, w trakcie której oskarżyciele z Polski i Hiszpanii zadawali pytania przedstawicielom firmy z Niemiec pozwanej za zanieczyszczanie rzeki Emscher. Badając niedobory wody na świecie, uczestnicy projektu zaproponowali własne niekonwencjonalne i innowacyjne sposoby dostarczenia wody do potrzebujących regionów (np. budowa robota ze specjalną cysterną transportującego wodę pitną do Afryki, pozyskiwanie wody z lodowców), a także stworzyli wiele filmów, reportaży, audycji itp. produktów medialnych na ten temat (m.in. albumy internetowe VoiceThread dotyczące świadomego użytkowania wody, reklamy promujące oszczędzanie wody). Zorganizowali także w swoich szkołach Dzień Wody.

Projekt integrował treści kształcenia z różnych przedmiotów, m.in.: chemii (przeprowadzanie licznych eksperymentów związanych z wodą), fizyki i matematyki (rozwiązywanie zadań dotyczących wody), techniki (budowanie nowoczesnego domu z systemem nawadniania ogrodu za pomocą specjalnej pompy), biologii (ekologia), geografii (zasoby wody na świecie), wychowania fizycznego i godzin wychowawczych (informacje o katastrofach naturalnych spowodowanych przez wodę i zasadach zachowania

Warsztaty w laboratorium Wojewódzkiego Inspektoratu Ochrony Środowiska w Częstochowie

bezpieczeństwa – m.in. spotkania z pracownikami WOPR; wiadomości o sportach wodnych) Niewątpliwie mocną stroną przedsięwzięcia było to, że zadania projektowe wykraczały poza schemat zajęć klasowych i szkolnych, a uczniowie często pracowali w mniejszych międzynarodowych (polsko-niemiecko-hiszpańskich) grupach.

Praca w projekcie przebiegała według wielu metod nauczania, m.in.: komunikacyjnej (np. czaty i wideokonferencje z partnerami), burzy mózgów, w tym online (poszukiwanie nowych pomysłów), metod praktycznych (np.: lekcje w terenie, budowa domu, pompy, poduszki), metody eksperymentalnej (doświadczenia chemiczne), metody poszukującej (samodzielne zdobywanie informacji poprzez prowadzenie wywiadów np. w Wojewódzkim Inspektoracie Ochrony Środowiska, oczyszczalni ścieków, szukanie informacji w internecie), mapy mentalnej, debaty oksfordzkiej i in.

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Ewaluacji projektu dokonywano m.in. przez: ankiety, rozmowy między nauczycielami i uczniami po każdym zakończonym zadaniu, poddawanie ocenie produktów końcowych tworzonych przez uczniów i publikowanych na platformie TwinSpace, analizę wyników zadań (quize, puzzle, rebusy itp.) rozwiązywanych przez uczniów po każdym etapie projektu, przeprowadzanie analizy SWOT co pół roku. Prowadzono też ewaluację projektu wśród rodziców uczniów zaangażowanych w projekt, a także wśród uczniów niezaangażowanych w projekt i uczęszczających do szkół realizujących przedsięwzięcie. Po zakończeniu projektu partnerzy nawzajem się oceniają (szkoła polska oceni wpływ projektu w szkole niemieckiej, partner niemiecki w szkole hiszpańskiej, a partner hiszpański w szkole polskiej).

Do najważniejszych rezultatów projektu należy zaliczyć: nagrane debaty oksfordzkie pomiędzy partnerami i rozprawę sądową; filmy i zdjęcia z wizyt w oczyszczalni ścieków, wytwórni wody mineralnej, Wojewódzkim Inspektoracie Ochrony Środowiska; prezentacje multimedialne, filmy, animacje, pokazy slajdów, cyfrowe plakaty, komiksy, opowiadania, quize, gry, internetowe albumy, rysunki itp. na temat wody; wielojęzyczny (angielsko-polsko-niemiecko-hiszpański) minisłownik terminów związanych z wodą; scenariusze lekcji, zadania, quize i tym podobne materiały dydaktyczne. Uczniowie poszerzyli swoją wiedzę o wodzie i zwiększyli świadomość dbania o ten zasób naturalny, poprawili swoje kompetencje językowe i informatyczne, zyskali motywację do rozwijania swoich zainteresowań.



Z OPINII JURORA

Wszechstronny projekt. Wszystkie elementy projektowe są najwyższej jakości, szczególnie ewaluacja.

Maria Chodakowska-Malkiewicz



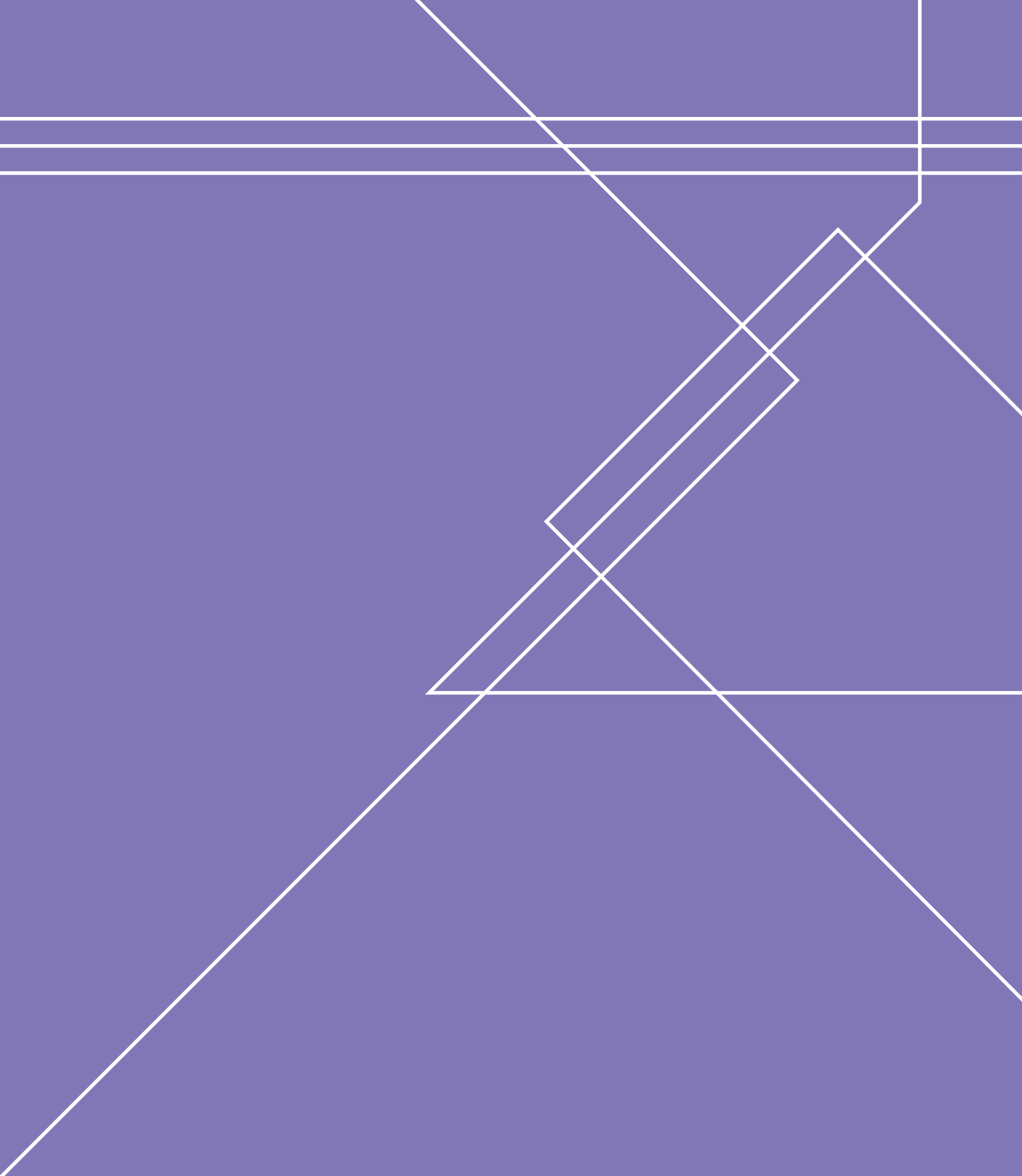
Warsztaty chemiczne



Interesujące fakty na temat wody



PROJEKT DLA UCZNIÓW W WIEKU 16-19 LAT



MIEJSCE

KATEGORIA

I

PROJEKT DLA UCZNIÓW W WIEKU 16-19 LAT

LEARNENGLISH+

Lucyna Nocoń-Kobiór
nauczycielka języka angielskiego



III Liceum Ogólnokształcące, Zespół Szkół
nr 1 w Pszczynie

CZAS TRWANIA PROJEKTU

październik 2014 – październik 2015



KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Francja, Grecja, Polska

ZASTOSOWANE TIK

Forum, wiki, TwinSpace, blog,
Google Docs, Skype, TitanPad,
AnswerGarden, Tricider, Padlet, Movie
Maker, Animoto, MP3, Audacity,
ThingLink, LearningApps, Voki, Prezi,
Spicynodes, YouTube, PhotoPeach,
Online Quiz Creator, audioBoom, QR
Code, Blabberize

JĘZYK PROJEKTU

angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- Krajowa Odznaka Jakości
- I miejsce w konkursie eTwinning
we Francji

PROJEKT W INTERNECIE

<http://twinspace.etwinning.net/2594/>



CELE PROJEKTU

- Rozwój kompetencji językowych (czytanie, pisanie, mówienie, słuchanie)
- Uświadomienie uczniom wartości języka angielskiego jako *lingua franca*
- Wzrost motywacji do samokształcenia i wspólnej nauki w grupie rówieśniczej
- Kształtowanie samodzielności uczniów i ich umiejętności wnioskowania
- Rozwijanie zainteresowań uczniów dotyczących różnych dziedzin nauki
- Opracowanie ciekawych materiałów dydaktycznych

OPIS PROJEKTU

Instytucje z trzech krajów partnerskich (Francja, Grecja i Polska) postanowiły w trwającym rok projekcie wypracować sposoby efektywnej nauki języka angielskiego opartej na współdziałaniu w grupie rówieśniczej, wykorzystaniu rozmaitych narzędzi TIK (największą popularnością cieszyły się aplikacje LearningApps, Spicynodes czy Voki) oraz rozwijaniu indywidualnych zainteresowań uczniów. W zamyśle projektodawców nauczyciele mieli tylko w ogólny sposób wpływać na rozwój projektu (np.: przez sugerowanie założeń i harmonogramu działań, motywowanie uczniów do pracy w narodowych i międzynarodowych zespołach, monitorowanie etapów projektu – m.in. czasu wykonywania zadań) oraz na ustalenie sposobu ewaluacji i opublikowania końcowych rezultatów przedsięwzięcia. Główna rola w projekcie przeznaczona była jednak dla uczniów, którzy dostawali do wykonania kolejne zadania projektowe. A były to: „Breaking the Ice” (prezentacja siebie – tworzenie swoich awatarów, tworzenie kolaży zdjęć ukazujących poszczególnych uczniów i ich bliższe i dalsze otoczenie, wysyłanie kolegom z zagranicy kartek świątecznych, wspólne tworzenie wiersza świątecznego – każdy uczeń pisał 1-2 wersy utworu), „Creation” (wykonywanie prac twórczych z różnych dziedzin sztuki i nauki – filmy, prezentacje, oś czasu itp.), „Composition” (wybór narzędzi do prezentowania produktów prac uczniowskich i decyzja co do sposobu prezentacji), „Assessing” (ocena projektu z wykorzystaniem interaktywnej tablicy Padlet oraz zmontowanie wspólnego filmu z opiniami o projekcie).

Ponieważ w projekcie kładziono nacisk na autentyczną komunikację między uczniami z różnych krajów, niebagatelną rolę odgrywały czaty, wideokonferencje (zorganizowano trzy w trakcie trwania projektu, tak aby uczestnicy z każdej instytucji partnerskiej mogli porozmawiać z uczniami z każdej z pozostałych szkół biorących udział w przedsięwzięciu), dyskusje prowadzone w ramach poszczególnych międzynarodowych zespołów, wymiana pomysłów na realizację konkretnych zadań projektowych, burze mózgów. Każda z wideokonferencji czy dyskusji w międzynarodowych zespołach była poprzedzona przygotowaniem tematów do rozmów, a same rozmowy służyły m.in. wzajemnemu poznawaniu ojczystych języków kolegów z zagranicy. Do komunikacji korzystano z różnych narzędzi TIK (np.: TwinSpace, Skype, Google Docs, TitanPad, AnswerGarden, Tricider, kamery, aparaty cyfrowe).

Spot reklamowy projektu



Uczniowie mieli możliwość wyboru dziedziny, w jakiej chcą tworzyć produkty projektu, mogli także swobodnie wybierać swoich partnerów w celu osiągnięcia ustalonych przez nich samych celów projektu i realizowania osobistych zainteresowań i założeń. Takie podejście sprzyjało rozwijaniu samodzielności uczniów i braniu przez nich odpowiedzialności za podjęte decyzje. W toku prac powstało dziewięć grup projektowych, a każda z nich skupiała się na innej dziedzinie: literatura i sztuka (dwie drużyny), geografia, historia, nauka i przyroda, sport i czas wolny (dwie drużyny), rytmika (dwie drużyny).

Podział zadań wpływał na zbiorową odpowiedzialność wszystkich partnerów. Partnerzy pomagali sobie nawzajem, dzięki duchowi współpracy w międzynarodowych zespołach można było z powodzeniem rozwiązywać problemy.

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Wypracowane materiały i rezultaty (m.in.: filmy, pliki MP3, montaż audiowizualne – wszystkie zamieszczone na platformie z materiałami edukacyjnymi) wydają się bardzo przydatne.

Można z nich korzystać na rozmaitych zajęciach lekcyjnych (produkty stworzone przez uczniów dotyczą różnorodnych dziedzin życia i nauki), można ich także użyć do demonstrowania nowoczesnych narzędzi czy prezentowania pomysłów na wykorzystanie tych narzędzi w procesie edukacyjnym. Mogą być również przydatne w czasie szkolenia nauczycieli na temat tego, jak powinien wyglądać nowoczesny proces dydaktyczny.

W projekcie uczniowie mieli możliwość wyrażenia siebie, samorozwoju w wybranej dziedzinie nauki, uczyli się pracy na platformie online, poznali wiele technologii multimedialnych. Wytrenowali się w samodyscyplinie, stali się bardziej świadomi i bardziej aktywni w procesie edukacyjnym, poprawili techniki i strategie uczenia się (krytyczne myślenie, umiejętność monitorowania własnej pracy i poprawy popełnionych błędów). Dzięki temu projektowi więc i inni młodzi ludzie mogliby się przekonać, że uczeń nie musi być pasywnym uczestnikiem procesu edukacyjnego, ale może zostać kimś, kto aktywnie pozyskuje wiedzę, sam tworzy materiały dydaktyczne i prezentuje je na lekcji, nauczycielowi zaś przypada rola koordynująca.



Uczestnicy eTwinning, to „szalona ekipa”

Z OPINII JURORA

Znakomity projekt językowy, dobra współpraca w międzynarodowych grupach, świetne rezultaty.

dr inż. Elżbieta Gajek

MIEJSCE

KATEGORIA



PROJEKT DLA UCZNIÓW W WIEKU 16-19 LAT

„HELFFEN, OHNE ZU FRAGEN, WEM” HENRI DUNANT

„POMÓŻ, NIE PYTAJĄC, KOMU” HENRI DUNANT

Elżbieta Dziejzicka
nauczycielka języka niemieckiego
i edukacji dla bezpieczeństwa



Technikum nr 2, Zespół Szkół Ekonomiczno-
-Handlowych w Olsztynie

CZAS TRWANIA PROJEKTU
listopad 2014 – styczeń 2015



**KRAJE SZKÓŁ
PARTNERSKICH**
Słowacja

ZASTOSOWANE TIK

TwinSpace, Skype, Movie Maker,
YouTube, Kidblog, Jamendo,
LearningApps, Paint, Calaméo,
Wordle, MonkeyJam, ToonDoo,
WebQuest, Padlet, Kizoa, Prezi,
Google Docs, Google Map, GIMP,
Photoshop, IrfanView

JĘZYK PROJEKTU

niemiecki

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- I miejsce w konkursie eTwinning 2015 na Słowacji
- Europejska Odznaka Jakości

PROJEKT W INTERNECIE

<https://twinspace.etwinning.net/2771/>

CELE PROJEKTU

- Poprawa znajomości języka niemieckiego i kompetencji komunikacyjnych
- Zwiększenie świadomości międzykulturowej
- Kształcenie świadomości wartości europejskich
- Kształcenie umiejętności udzielania pierwszej pomocy (poznanie wytycznych Europejskiej Rady Resuscytacji)

OPIS PROJEKTU

Trwający trzy miesiące (listopad 2014 r. – styczeń 2015 r.) projekt, który został zrealizowany w roku szkolnym 2014/2015 we współpracy partnerów z Polski i Słowacji, dotyczył pierwszej pomocy przedmedycznej. Punktem wyjścia działań projektowych było omówienie rozdziału z podręcznika do języka niemieckiego (tematyka: zdrowie) i poszerzenie słownictwa związanego z samopoczuciem, zdrowiem i chorobą, higienicznym trybem życia.

W toku projektu uczniowie m.in. inscenizowali w klasie w parach dialogi „u lekarza”, zapoznawali się z wytycznymi Europejskiej Rady Resuscytacji i na tej podstawie później nagrywali filmy instruktażowe o pierwszej pomocy (w ramach zajęć pozalekcyjnych – na koniec projektu dokonano wyboru najlepszych filmów i zwycięzcom przyznano nagrody, które ufundował Instytut Goethego w ramach programu Deutsch–Wagen-Tour). Młodzi ludzie przeprowadzili też w szkole akcję zbierania nakrętek na rehabilitację chorego dziecka (Polacy) i kiermasz świąteczny (Słowacy – dochód przeznaczono na potrzeby szpitala onkologicznego), odwiedzili dom seniora, zorganizowali wystawę pt. „Pierwsza pomoc” (pokazano wykonane przez uczniów breloczki do kluczy na maseczki do resuscytacji oraz róże z bibuły i plakaty) i przygotowali lekcję otwartą dotyczącą projektu, w czasie której gościli lektora Instytutu Goethego. Dodatkowo polscy uczniowie odwiedzili jedną z miejscowych szkół podstawowych, gdzie zaprezentowali projekt i wypracowane w nim rezultaty (filmy, komiks) oraz przeprowadzili praktyczne lekcje z udzielania pierwszej pomocy. Podobną akcją zorganizowała też młodzież słowacka. Drobniejszymi działaniami w projekcie były ćwiczenia interaktywne i animacje językowe (przeprowadzone przez pracownika Instytutu Goethego w czasie kończącej projekt otwartej lekcji). W instytucjach partnerskich odbyła się też symulacja wypadku samochodowego i opisano działania, które należy w takiej sytuacji podjąć w celu udzielenia pomocy ofiarom. Dodatkowo uczniowie zapoznali się z historią założenia Czerwonego Krzyża.

Działania dokumentowano na blogu projektu (<http://kidblog.org/KIIVTH/>), a współpraca między partnerami odbywała się m.in. według metody WebQuestu (efektem były trzy wspólnie utworzone prezentacje oraz ilustrowany słownik polsko-słowacko-niemiecki związany z tematyką projektu). W czasie trwania projektu zorganizowano też dwie wideokonferencje. Uczniowie komunikowali się z rówieśnikami z zagranicy przez e-mail, Skype i platformę TwinSpace.

Chwyt Rauteka – ćwiczenia



Resuscytacja osób dorosłych

W projekcie wykorzystano następujące metody nauczania języków obcych: komunikacyjną, metodę „learning by doing” (doskonalenie umiejętności udzielania pierwszej pomocy poprzez nagranie filmów instruktażowych w języku niemieckim), metodę pracy w grupach międzynarodowych (wcielanie się uczniów w role – m.in. dziennikarzy, ratowników medycznych). Projekt kładł także nacisk na poznanie przez uczniów narzędzi TIK, m.in.: Google Maps, Movie Maker, YouTube, MonkeyJam, Padlet, GIMP, Paint, Calaméo, Prezi, ToonDoo, Wordle, Kizoa.

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

W ramach ewaluacji końcowej projektu przeprowadzono ankietę, która miała zbadać m.in. takie obszary, jak: zadowolenie z pracy nad projektem, ocena współpracy z partnerami (komunikacja, wykorzystanie platformy TwinSpace), nowe umiejętności zdobyte w czasie projektu. Wyniki ankiety były pozytywne i w dużym stopniu spełniły poziom oczekiwań nauczycieli.

W projekcie wypracowano wiele materiałów, m.in.: film animowany pt. „Wyposażenie apteczki”, komiks dla uczniów szkoły podstawowej pt. „Omdlenie”, filmy instruktażowe o udzielaniu pierwszej pomocy, blog, słownik obrazkowy, prezentacje multimedialne, ćwiczenia interaktywne do nauki języka niemieckiego w aplikacji LearningApps.

Rezultatami pracy nad projektem są również: rozpowszechnienie zasad udzielania pierwszej pomocy w instytucjach partnerskich, poprawa znajomości TIK oraz wzrost kompetencji językowych uczniów i nauczycieli. Nie można też zapominać o takich efektach działań, jak lepsza integracja zespołu czy wzrost motywacji do nauki wśród uczniów, a także pokazanie młodzieży możliwości związanych z wyborem zawodu medycznego, np. ratownik medyczny, pielęgniarka.

Resuscytacja niemowląt



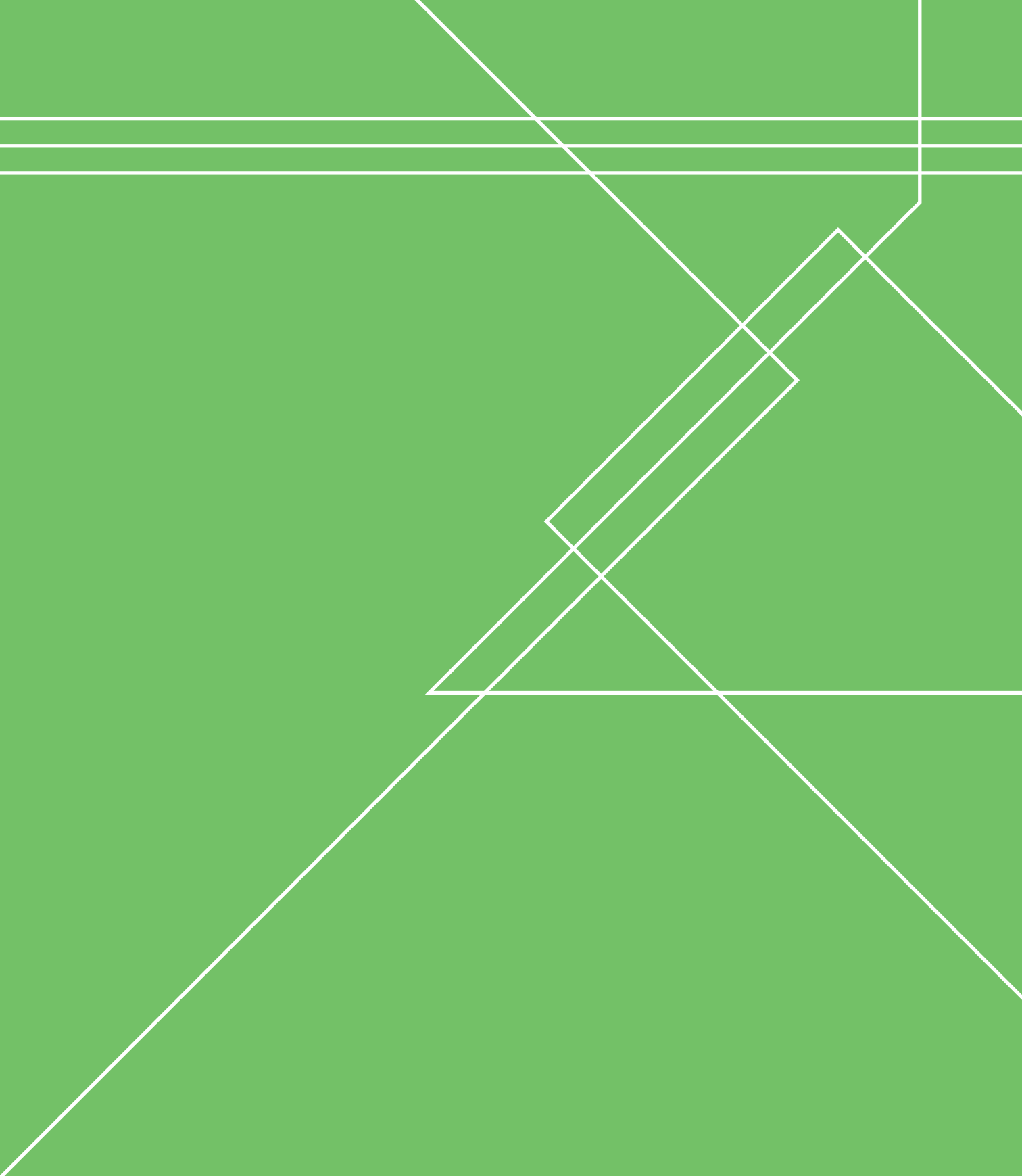
Z OPINII JURORA

Projekt wyróżniający się dobrą współpracą i dobrymi rezultatami. Kompletny.

dr inż. Elżbieta Gajek



KATEGORIE DODATKOWE I WYRÓŻNIENIA SPECJALNE



AIMS ALTERNATIVES FOR INNOVATIVE MATH STUDY

Katarzyna Pietrzak
nauczycielka matematyki



Gimnazjum nr 3 im. Marszałka J. Piłsudskiego
w Myslenicach

CZAS TRWANIA PROJEKTU

2 lata

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Rumunia, Francja, Włochy,
Holandia, Hiszpania, Grecja

ZASTOSOWANE TIK

Google Drive, mind maps, Excel, blog, wiki, Kizoa, Animoto, Padlet, Thinglink, Prezi, PowToon, SlideShare, Mixbook, Bookemon, Scribd, Madmagz, Issuu, SoundCloud, Vimeo, GeoGebra, Quiz Revolution, Glogster

JĘZYK PROJEKTU

angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- Nagroda w konkursie eTwinning oraz projekt miesiąca (luty 2015) w Hiszpanii
- Nagroda za najbardziej innowacyjny projekt eTwinning roku 2014/2015 w Holandii
- Pierwsza nagroda dla „Pi Book”, jednego z produktów projektu w konkursie „Made for Europe” w Rumunii
- Zwycięzca w Europejskim Konkursie eTwinning 2016 (kategoria język angielski)

PROJEKT W INTERNECIE

<http://new-twinspace.etwinning.net/web/p97560/>

CELE PROJEKTU

- Adaptacja metod nauczania do różnych umiejętności uczniów z uwzględnieniem Teorii Wielorakich Inteligencji Howarda Gardnera (indywidualizacja kształcenia)
- Zwiększenie motywacji uczniów do uczenia się matematyki
- Integracja nauczania matematyki, języka angielskiego oraz innych przedmiotów (po-nadprzedmiotowe nauczanie zintegrowane)
- Pomoc uczniom w ich samorozwoju i doskonaleniu się (wzmacnianie poczucia własnej wartości uczniów, wyrównywanie szans uczniów osiągających słabsze wyniki)
- Rozwijanie różnych sposobów myślenia, w szczególności myślenia krytycznego

OPIS PROJEKTU

Zgodnie z Teorią Wielorakich Inteligencji Gardnera powodzenie w nauce może zależeć od tego, czy odkryjemy w sobie właściwy nam typ inteligencji i do niego dostosujemy metody uczenia się. Wychodząc z tego założenia, pomysłodawcy projektu „AIMS Alternatives for Innovative Math Study” z siedmiu instytucji partnerskich (Polska, Rumunia, Francja, Włochy, Holandia, Hiszpania i Grecja) postanowili opracować alternatywne sposoby nauczania matematyki i przygotować bazę nietypowych zadań z tego przedmiotu, które to zadania byłyby dopasowane do każdego z siedmiu typów inteligencji (inteligencje: werbalna, logiczna, muzyczna/artystyczna, kinestetyczna, przestrzenna, interpersonalna, naturalistyczna), a przez to przyciągały do świata matematyki uczniów z różnymi zdolnościami. Co istotne: projekt był przeznaczony w szczególności dla uczniów niemających najlepszych osiągnięć w dziedzinie matematyki; nauczyciele starali się dotrzeć do nich w sposób, który zwiększyłby ich zainteresowanie tym przedmiotem, ale również pozwoliłby im odkryć najlepsze sposoby uczenia się. Podjęte w projekcie działania podzielono na siedem części, a przy opracowywaniu metod nauczania i poszczególnych zadań korzystano ze wsparcia nauczycieli różnych przedmiotów – oprócz języka angielskiego i informatyki były to m.in.: historia, biologia czy wychowanie fizyczne.

Wstępem do trwającego dwa lata projektu było przeprowadzenie kilku testów, które miały pomóc zdiagnozować u uczniów dominujący typ inteligencji. Zarówno testy, jak i ich wyniki opublikowano na TwinSpace i blogu projektu – dzięki temu uczniowie dowiedzieli się więcej o sobie i swoich kolegach, zrozumieli, że każdy reprezentuje inny typ inteligencji, a sukces edukacyjny zależy m.in. od samopoznania. W efekcie przeprowadzonej diagnozy uczniowie, podejmując różne działania w projekcie, dzielili się rolami i zadaniami zgodnie ze swoimi preferencjami i potencjałem, uczyli się współpracy w grupie. Młodzież aktywnie tworzyła materiały do nauki odpowiednie dla danego typu inteligencji, były to m.in.: mapy mentalne, krzyżówki matematyczne, poezje związane np. z liczbą Pi (inteligencja werbalna), WebQuesty, kodowanie wiadomości (inteligencja logiczna), filmy inspirowane matematycznymi twierdzeniami, pojęciami lub zdarzeniami (inteligencja muzyczna/artystyczna), poszukiwanie skarbów, budowanie obiektów matematycznych (inteligencja kinestetyczna), origami, rozpoznawanie geometrii w sztuce/architekturze (inteligencja przestrzenna), prowadzenie statystyk związanych z życiem

Treasure Hunt w Museum Boerhaave – uczniowie za pomocą pantografu wykonują rysunek mapy w skali



młodych ludzi (inteligencja interpersonalna), aspekty matematyczne w biologii lub geografii (inteligencja naturalistyczna). Niektóre zadania zostały pomyślane jako wyzwania dla grup z krajów partnerskich, np.: wykresy, do których należało ułożyć historię, „A Piece of Pie in...” (porównanie kosztu wykonania takiego samego ciasta w każdym z partnerskich krajów), przesyłanie zaszyfrowanych wiadomości i odkodowywanie ich przez partnerów. Uczniowie używali platformy TwinSpace, aby czerpać pomysły, ale także np. wyzywać swoich rówieśników na matematyczne pojedynki czy komentować pracę kolegów.

Nauczyciele komentowali, porównywali działania i oceniali je, aby wyodrębnić metody, które można by zastosować w szkołach partnerskich (zgodność z programem nauczania). Przez wspólne zadania można było porównać różne podejścia do tego samego problemu matematycznego związane z różnymi strategiami nauczania w szkołach partnerskich. Działania projektowe prowadzono zarówno na dodatkowych zajęciach, jak i podczas lekcji.

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Głównym produktem końcowym projektu jest zestaw dla nauczycieli składający się z bloga, przewodnika zawierającego najefektywniejsze metody nauczania matematyki bazujące na teorii Gardnera oraz DVD z użytecznymi materiałami dydaktycznymi. Opracowane w projekcie materiały można modyfikować, dostosowując je do tematyki zajęć bądź wieku uczniów.

Inne produkty to: gra planszowa AIMS wykonana wspólnie przez wszystkich partnerów projektu (przydatna np. do lekcji powtórzeniowych z matematyki lub na zajęcia kół zainteresowań), wielojęzyczny słownik terminów matematycznych na wiki, broszury, albumy fotograficzne, piosenki, wideo.

Pozostałe efekty: zawarcie wielu międzynarodowych znajomości, poznanie nowych narzędzi TIK, wzrost kompetencji społecznych, językowych i międzykulturowych, wzrost motywacji do nauki.

Do ewaluacji projektu wykorzystano m.in.: spotkania projektowe, ankiety, analizę SWOT dla nauczycieli, badania online dla uczniów (aplikacja AnswerGarden).

Z OPINII JURORA

Projekt w innowacyjny sposób przybliży uczniom zagadnienia matematyczne, ale nie tylko. AIMS to raczej utworzenie międzynarodowej, multidyscyplinarnej rodziny stymulującej rozwój zainteresowań uczniów i motywującej ich do zdobywania wiedzy i ukazania piękna matematyki wokół nas.

dr hab. inż. Sławomir Wronka



Gra planszowa AIMS – produkt końcowy projektu wykorzystywany podczas powtórek zarówno na lekcjach matematyki, jak i języka angielskiego

GAME! GARDEN IN AMAZING MATHEMATICAL EXPERIENCES

**Małgorzata
Pawlik-Podgórska**
nauczycielka fizyki



WSPÓLPRACA

Barbara Orkisz

Gimnazjum nr 1, Miejski Zespół Szkół w Czeladzi

CZAS TRWANIA PROJEKTU

październik 2013 – styczeń 2015



KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Francja, Słowenia,
Chorwacja, Rumunia,
Włochy, Hiszpania,
Finlandia, Polska

ZASTOSOWANE TIK

Google Drive, GeoGebra, SketchUp,
Movie Maker, Popplet, Glogster,
PowerPoint, SlideShare,
Animoto, Calaméo, TwinSpace,
blog, wiki, SurveyMonkey, Google
Hangouts, Padlet

JĘZYK PROJEKTU

angielski oraz języki krajów
partnerskich

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

Krajowa i Europejska Odznaka
Jakości w Słowenii, Rumunii
i we Włoszech

PROJEKT W INTERNECIE

[http://new-twinspace.etwinning.net/
web/p99136/welcome](http://new-twinspace.etwinning.net/web/p99136/welcome)



CELE PROJEKTU

- Pokazanie uczniom praktycznych zastosowań matematyki i nauk przyrodniczych w życiu codziennym (projektowanie ogrodów)
- Prezentacja kultury krajów partnerskich przez istniejące tam ogrody
- Rozwijanie kompetencji społecznych i międzykulturowych uczniów (współpraca w grupie, współdziałanie z rówieśnikami ze szkół partnerskich)
- Poprawa umiejętności językowych (język angielski)
- Kształcenie umiejętności plastycznych i uczenie posługiwania się narzędziami TIK (m.in. dokumentowanie osiągnięć, projektowanie ogrodów)
- Wzbudzanie zainteresowania zawodami związanymi z ogrodami i parkami
- Uważliwanie na potrzebę dbania o środowisko naturalne

OPIS PROJEKTU

Wielonarodowy (w przedsięwzięciu brało udział dziewięć instytucji partnerskich, z: Francji, Słowenii, Chorwacji, Rumunii, Włoch, Hiszpanii, Finlandii i dwie szkoły z Polski) i badawczy charakter projektu zadecydował o jego atrakcyjności dla uczniów. Młodzież, wykorzystując temat przewodni (ogrody ujmowane z perspektywy nauk przyrodniczych, matematyki, sztuki), wcieliła się w różne role (np.: badacze przyrody, projektanci ogrodów, reporterzy) i przez obserwację najbliższego otoczenia (parki i ogrody) poszukiwała naukowych zagadnień (przykłady figur matematycznych, fizycznych zjawisk, ciekawostek przyrodniczych). Uczniowie, obserwując przyrodę, odkrywali w niej symetrię. Młodzi uczestnicy projektu klasyfikowali rośliny, wyjaśniali zachodzące w nich procesy fizyczne, ale też analizowali działanie urządzeń nawadniających, a nawet budowali ich modele. W ramach działań projektowych młodzież poznawała również ogrody i parki w krajach partnerskich z perspektywy zarówno badaczy, jak i artystów.

Wstępem do zadań w projekcie była wizyta w ogrodzie w swojej okolicy – należało przeprowadzić wywiad z jego pracownikami, a potem zaprezentować go innym uczestnikom projektu na TwinSpace. Innymi projektowymi działaniami były m.in.: przygotowanie prezentacji o najsłynniejszych ogrodach świata i opracowanie quizu na ten temat, poznanie sposobów mierzenia wysokości drzewa różnymi metodami geometrycznymi, budowanie urządzeń nawadniających, wyjaśnianie procesu pobierania wody przez rośliny, zorganizowanie happeningów w szkołach partnerskich z okazji Święta Liczby Pi. Uczniowie pracowali w grupach zadaniowych (nie wszyscy zaangażowali się we wszystkie projektowe działania), a jedynymi zadaniami, które zgromadziły wszystkich uczestników projektu, były konkurs na logo przedsięwzięcia oraz stworzenie słownika „ogrodowego” w językach krajów partnerskich i języku angielskim. Działanie w grupach pomogło doskonalić umiejętność współpracy z innymi, kształcić poczucie odpowiedzialności za swoją część zadania.

Niektóre z dokonań uczniowie prezentowali swoim rówieśnikom w czasie wideokonferencji (organizowane w parach szkół partnerskich) – dzięki temu uczyli się wzajemnie od siebie (np. uczestnicy projektu ze Słowenii pokazali Polakom program

do projektowania ogrodów, a polscy uczniowie wyjaśniali Słoweńcom mechanizm zbudowanego samodzielnie modelu fontanny). Prowadzone w ramach projektu działania pozwoliły zrealizować cele kształcenia i treści nauczania zgodne z podstawą programową matematyki, fizyki, geografii, biologii, wiedzy o sztuce, języka polskiego i języka angielskiego. Biorąc udział w przedsięwzięciu młodzież uczyła się m.in.: korzystać z różnych źródeł informacji, redagować i formatować teksty napisane na komputerze, samodzielnie tworzyć krótkie wypowiedzi ustne i pisemne w języku angielskim, planować i opisywać przebieg przeprowadzonego doświadczenia oraz wyjaśniać rolę użytych w eksperymencie przyrządów, wykorzystywać własności trójkątów podobnych czy rozwiązywać równania.

Tematyka projektu łączyła wiedzę z trzech różnych dziedzin (nauki przyrodnicze, sztuka, język obcy), a prezentowanie działań projektowych wymagało, by uczniowie opanowali wybrane narzędzia TIK (m.in.: programy GeoGebra, SketchUp, Movie Maker, Popplet, SlideShare, narzędzia TwinSpace – czat, skrzynka e-mailowa, blog, wiki) i nauczyli się wykorzystywać sprzęt elektroniczny (np.: tablety, aparaty fotograficzne, smartfony).

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Trwający półtora roku projekt (październik 2013 r. – styczeń 2015 r.) zaowocował tak ciekawymi produktami, jak np.: plakat podsumowujący projekt, film poklatkowy ilustrujący model zjawiska włoskowatości, projekt i wykonanie modelu fontanny. Podstawową korzyścią z realizacji projektu było zdobyte doświadczenie – uczniowie przekonali się, że przekazywaną im w szkole wiedzę mogą zastosować w praktyce, wykonując liczne eksperymenty, tworząc modele i projekty czy wreszcie komunikując się z innymi w obcym języku. Rozmowy z kolegami z innych krajów stymulowały uczniów do dalszej nauki języka i podejmowania nowych wyzwań w projekcie, by ich efekty można było zaprezentować rówieśnikom z zagranicy. Gimnazjaliści poszerzyli swoją wiedzę z matematyki i nauk przyrodniczych, odkryli swoje miejsce w Europie, stali się bardziej kreatywni i wrażliwi na potrzebę ochrony przyrody, potrafią też ciekawiej dokumentować swoje osiągnięcia z wykorzystaniem TIK.



Barwienie tulipanów



Wizyta w sosnowieckim egzotarium – najbliższym „zimowym” ogrodzie w okolicy

Z OPINII JURORA

Projekt uczy sposobu patrzenia i obserwowania świata oraz wykorzystania praw fizyki np. do budowy nowych elementów krajobrazu, takich jak fontanny. Działania pozwalają na odkrywanie tego, co ciekawe, np. mierzenie wysokości drzew czy szukanie symetrii i regularności (rekurencyjnych) w ogrodzie.

dr Leszek Rudak



Szukanie symetrii w przyrodzie

MIEJSCE

KATEGORIA

I

HISTORIA, KULTURA, SPOŁECZEŃSTWO

DIGITAL LIFE SKILLS ON ESR

**Justyna
Babiarz-Furmanek**
nauczycielka języka angielskiego



Szkoła Podstawowa nr 8, Zespół Szkół
nr 5 w Zamościu

CZAS TRWANIA PROJEKTU

7 miesięcy



**KRAJE SZKÓŁ
PARTNERSKICH**

Grecja, Włochy, Polska

ZASTOSOWANE TIK

Movie Maker, Google, Dvolver,
Audacity, YouTube, Padlet, TitanPad,
Smilebox, TwinSpace, blog, MP3

JĘZYK PROJEKTU

angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

Krajowa Odznaka Jakości

PROJEKT W INTERNECIE

<https://twinspace.etwinning.net/2509/>

CELE PROJEKTU

- Przyswajanie przez uczniów fundamentalnych wartości (szacunek, sprawiedliwość, demokracja, różnorodność, tolerancja)
- Rozwijanie umiejętności społecznych (krytyczne myślenie, wyrażanie własnego zdania, komunikatywność)
- Kształtowanie samodzielności i umiejętności współpracy
- Motywowanie do kreatywności

OPIS PROJEKTU

Trzy instytucje partnerskie (z Polski, Włoch i Grecji) uczestniczyły w projekcie, którego głównym produktem końcowym miały być wspólnie nagrane wielojęzyczne (sześć języków: angielski, włoski, polski, francuski, niemiecki i grecki) audycje przygotowane z myślą o ich wyemitowaniu w szkolnym radiu (np. audycja dotycząca fikcyjnej wyprawy na Nowy Łąd i zakładania tam przez dzieci własnego państwa albo audycja poświęcona umowie społecznej oraz prawom i obowiązkom człowieka i obywatela). Polscy uczniowie nagrali sześć tekstów, wybrali odpowiednią muzykę i przesłali wszystkie pliki MP3 swoim partnerom, aby zostały umieszczone na platformie Szkolnego Radia Europejskiego. W polskiej szkole teksty do audycji były pisane w językach polskim i angielskim – dzieci musiały je samodzielnie przygotować (pracowały w parach, wykorzystując różne dostępne źródła – kształcenie umiejętności zdobywania informacji), zredagować, prawidłowo przeczytać (zwracanie uwagi na dykcję i poprawność językową), a później nagrać i zmontować (poznawanie nowych narzędzi TIK). Uczniowie tworzyli też krótkie filmiki pt. „Get to know each other”, które później zostały zmontowane w jeden dłuższy materiał. Przy tworzeniu filmów uczestnicy projektu integrowali umiejętności językowe (angielski), informatyczne (korzystanie z takich narzędzi, jak np.: Movie Maker, Google, Audacity, edytor tekstów, narzędzia do montowania plików wideo i audio) oraz teatralne.

Tematyką projektu była tolerancja wobec inności – dzieci, przygotowując materiały do audycji i filmów, zwracały uwagę na takie grupy etniczne i narodowe, jak np.: Cyganie, palestyńscy studenci, uchodźcy z Iraku i Pakistanu. Uczniowie poznawali prawa dziecka i prawa człowieka, uczyli się, czym jest odpowiedzialność obywatelska, poznawali historię tworzenia praw człowieka i obywatela, „deklaracji niepodległości” itp. Ukoronowaniem tych działań było wspólne spisanie „umowy społecznej”, a efektem niematerialnym – wzbudzenie u uczniów poczucia, że są częścią europejskiej wspólnoty.

Praca nad projektem była oparta na zadaniach zawartych w podręczniku British Council handbook „Life Skills. Developing Active Citizens” (autorzy: C. Parry, M. Nomikou). Zadania z tego podręcznika, wokół których ogniskowały się działania projektowe, dotyczyły: podejmowania decyzji, krytycznego myślenia, hierarchii wartości, szacunku dla siebie i innych, osiągania porozumienia. Zgodnie z ideą podręcznika umiejętności społeczne są zasadniczą wartością w demokratycznych społeczeństwach.

Projekt integrował treści programowe nie tylko z języka angielskiego i informatyki, ale też np.: historii, języka polskiego (tworzenie tekstów, prawidłowa wymowa), wiedzy o społeczeństwie (prawa człowieka, odpowiedzialność obywatelska, prawa dziecka), geografii (ludy Europy i Azji, ich kultury i religie) czy matematyki (opracowywanie danych zebranych w ankiecie skierowanej do wszystkich uczestników projektu). Oprócz realizacji treści programowych projekt pomógł uczniom rozwinąć umiejętności społeczne (m.in. efektywne komunikowanie się, branie odpowiedzialności za podjęte działania i szacunek wobec innych, umiejętność współpracy w grupie).

Komunikacja między grupami narodowymi odbywała się za pośrednictwem platform TwinSpace, Padlet, e-maila i Skype'a (nauczyciele). Współpracując w grupach, uczniowie komunikowali się, korzystając np. z narzędzia TitanPad, natomiast wymiana gotowych materiałów (filmy, pliki audio, dokumenty) odbywała się e-mailowo.

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Spółeczność szkolna (nauczyciele, rodzice i goście) na bieżąco obserwowała realizację zadań na stronie szkoły, na której umieszczane były informacje i materiały (zdjęcia, filmiki, linki do audycji) z działań. Pod koniec roku szkolnego wśród uczestników projektu przeprowadzono ankietę, z której wynika, że wszyscy uczniowie byli zadowoleni z rezultatów i z uczestnictwa w projekcie eTwinning (m.in. powtarzały się wypowiedzi podkreślające zapoznanie się uczniów z prawami człowieka) – dzieci szczególnie zwracały uwagę na aspekt nauki przez zabawę i możliwość poznania rówieśników z innych krajów.

Entuzjazm i zaangażowanie uczniów najlepiej świadczyły o celowości przedsięwzięcia. Także komentarze rodziców (w rodzaju: „Projekty tego typu nadają szkole międzynarodowy charakter”, „Jesteśmy dumni z osiągnięć dzieci”, „Nasze dzieci wszechstronnie się rozwijały”) wypowiedziane w czasie kończącego rok szkolny zebrania dowodziły, że podjęty wysiłek miał sens. Materialne efekty projektu (audycje radiowe, filmy, ale też staranna i czytelna dokumentacja projektu) mogą służyć innym szkołom zarówno jako materiały dydaktyczne, jak i inspiracja do podjęcia własnych działań.



Odkrywanie praw i obowiązków podczas zajęć na podstawie podręcznika „Life Skills. Developing Active Citizens” (autorzy: C. Parry, M. Nomikou)



Odgrywanie scenek na podstawie scenariusza opracowanego we współpracy z greckimi partnerami

Z OPINII JURORA

Bardzo ciekawy projekt o dużej wadze społecznej zrealizowany w szkole podstawowej.

Ewa Masny-Askanas

TIME CAPSULE 2014-2015

Kamila Strzezińska
nauczycielka języka angielskiego



Gimnazjum im. Mikołaja Kopernika w Zespole Szkół w Męcince

CZAS TRWANIA PROJEKTU

wrzesień 2014 – czerwiec 2015



KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Norwegia, Czechy, Turcja, Rumunia, Chorwacja, Francja, Grecja, Portugalia, Hiszpania, Polska

ZASTOSOWANE TIK

TwinSpace, YouTube, Tricider, Calaméo, SurveyMonkey, PowToon, SlideShare, Vimeo, Padlet, piZap, Gmail, Facebook

JĘZYK PROJEKTU

angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- I miejsce w konkursie eTwinning w Grecji
- Krajowa i Europejska Odznaka Jakości
- II miejsce w Europejskim Konkursie eTwinning 2016 (kategoria wiekowa 12-15 lat)

PROJEKT W INTERNECIE

<https://twinspace.etwinning.net/464/>

CELE PROJEKTU

- Budowanie w uczniach poczucia bycia „obywatelami świata”
- Poznawanie ciekawych ludzi z różnych zakątków świata
- Rozwijanie umiejętności informatycznych i komunikacyjnych (posługiwanie się językiem angielskim)
- Rozwijanie kompetencji społeczno-obywatelskich oraz kreatywności uczniów
- Wzbogacanie wiedzy uczniów na temat kultury, historii i zwyczajów ich rówieśników z innych krajów

OPIS PROJEKTU

W projekcie wzięło udział 14 szkół gimnazjalnych, średnich i podstawowych z 10 krajów: Polski, Portugalii, Norwegii, Rumunii, Turcji, Grecji, Czech, Hiszpanii, Francji i Chorwacji (łącznie ponad 200 uczniów i 15 nauczycieli). Głównym zadaniem projektowym było wspólne opracowanie i stworzenie „Message Book” („Księga wiadomości”) dla kolejnych pokoleń, którą uczniowie zamieścili w kapsułach czasu i zakopali przy swoich szkołach. By sprostać temu zadaniu, uczestnicy projektu musieli scharakteryzować swoje kraje, miejscowości i szkoły, opisać, jak spędzają wolny czas, jakie są ich zainteresowania i plany na przyszłość. Dzięki listom, które zostały zamieszczone na platformie TwinSpace, a potem wydrukowane i złożone w „Księgę wiadomości”, uczniowie poznali się nawzajem i lepiej zrozumieli swoich kolegów z innych europejskich krajów. Księgi (15 egzemplarzy) zostały zakopane przez każdą ze szkół uczestniczących w projekcie wraz z przedmiotami codziennego użytku – wcześniej uczniowie dyskutowali (aplikacja Tricider), jakie rzeczy/gadżety powinny się znaleźć w takiej kapsule. Między innymi przygotowano JARS OF HAPPINESS (słoiczki szczęścia), w których umieszczono karteczki zawierające opis tego, co sprawia, że uczestnicy projektu są szczęśliwi.

Innymi podjętymi działaniami były m.in.: stworzenie filmów i prezentacji, konkurs fotograficzny, wysyłanie do siebie kartek bożonarodzeniowych przez uczniów z różnych krajów, tworzenie maskotki projektu (Mr Mole). Dodatkowo szkoły z Czech, Rumunii i Polski zorganizowały Dzień Kapsuły Czasu, podczas którego zaprezentowano wyniki półrocznej pracy wszystkich szkół partnerskich.

Projekt był ściśle zintegrowany z podstawą programową z języka angielskiego dla trzeciego etapu edukacyjnego. Uczniowie posługiwali się podstawowym zasobem środków językowych umożliwiającym komunikację (tematy: człowiek, dom, szkoła, praca, życie rodzinne i towarzyskie, jedzenie i in.), samodzielnie tworzyli proste i zrozumiałe wypowiedzi pisemne i ustne, doskonalili także reakcje ustne w typowych sytuacjach: nawiązywali kontakty towarzyskie podczas wideokonferencji na Skypie, ćwiczyli przedstawianie się, przyjmowanie i odrzucanie propozycji oraz udzielanie i przekazywanie informacji i wyjaśnień (dyskusje o zawartości kapsuły czasu). Dzięki udziałowi w przedsięwzięciu uczniowie rozwinęli także swoje kompetencje

Zakopywanie kapsuły czasu



Płyta umieszczona na miejscu zakopania kapsuły przez rumuńskich partnerów

obywatelskie i poszerzyli wiedzę na temat kultury, tradycji i zwyczajów krajów europejskich. Co oczywiste, uczestnicy projektu nauczyli się korzystania z różnych narzędzi TIK (m.in.: YouTube, Calaméo, SurveyMonkey, SlideShare, Vimeo, Padlet).

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Materialnym efektem projektu jest kilkanaście egzemplarzy „Ksiąg wiadomości” (i elektroniczna wersja dokumentu) zakopanych w różnych krajach Europy w kapsułach czasu. To piękny zbiór opisów stylów życia, zainteresowań, sposobów postrzegania świata i marzeń oraz planów dzieci z początku XXI w.

Inne produkty wypracowane w projekcie to m.in. konspekt, który zawiera pytania ułatwiające pisanie listu do przyszłych pokoleń, oraz netykieta przygotowana przez czeską szkołę (temat: jak grzecznie dyskutować). Materiały te można wykorzystać jako przykładowe prace pomocne przy tworzeniu własnych kapsuł. Listy z różnych stron Europy stanowią ogromną skarbnicę informacji o współczesnej młodzieży: jej przemysłeniach, planach, upodobaniach. To świetny materiał do dyskusji oraz kopalnia wiedzy o dorastających Europejczykach.

Ewaluacja projektu polegała na wypełnieniu przez uczniów i nauczycieli ankiety. W ankiecie, w której postawiono cztery pytania, ok. 80% uczniów zadeklarowało duże zadowolenie z projektu uznanego przez nich za wartościowy. Przedsięwzięcie było atrakcyjne dla jego uczestników, ponieważ w unikalny sposób zmuszało młodych ludzi do refleksji nad własnym życiem oraz do zastanowienia się nad przyszłością. Projekt pozwolił młodemu pokoleniu zaprezentować swój sposób myślenia i postrzegania świata.



Tworzenie listów do przyszłych pokoleń

Z OPINII JURORA

Ciekawy, ambitny treściowo projekt, wspierający naukę języka obcego. Poprawna współpraca wielu partnerów.

Barbara Milewska

MIEJSCE

KATEGORIA



HISTORIA, KULTURA, SPOŁECZEŃSTWO

MITEINANDER STATT NEBENEINANDER

(RAZEM, A NIE OBOK SIEBIE)

Bożena Cudak

nauczycielka języka niemieckiego

**WSPÓLPRACA**

Dorota Szafraniec

VIII Liceum Ogólnokształcące im. Stanisława Wyspiańskiego w Krakowie

CZAS TRWANIA PROJEKTU

wrzesień 2013 – czerwiec 2015

**KRAJE SZKÓL PARTNERSKICH**

Niemcy, Włochy, Szwecja, Bułgaria, Turcja

ZASTOSOWANE TIK

PowerPoint, Prezi, GIMP, Corel, Photoshop, Comic Life 3, TwinSpace, Word, Facebook

JĘZYK PROJEKTU

niemiecki, angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

Krajowa Odznaka Jakości

PROJEKT W INTERNECIE<http://new-twinspace.etwinning.net/web/p97573>**CELE PROJEKTU**

- Rozwijanie kompetencji międzykulturowych uczniów (współpraca w międzynarodowym zespole, tolerancja wobec różnych stylów myślenia, szacunek wobec wartości wyznawanych przez innych, aktywne obywatelstwo regionalne i europejskie)
- Doskonalenie umiejętności językowych i motywowanie uczniów do nauki różnych języków obcych
- Kształcenie u młodzieży umiejętności wyszukiwania i przetwarzania informacji oraz prezentowania wyników (m.in. z wykorzystaniem TIK)
- Rozwijanie wrażliwości uczniów na potrzeby innych
- Rozwijanie kreatywności, przedsiębiorczości, inicjatywy młodych ludzi
- Wdrożenie uczniów do śledzenia bieżących wydarzeń w Europie i na świecie
- Dostosowanie programu szkolnego do standardów europejskich i wymagań zglobalizowanego świata

OPIS PROJEKTU

Realizowany przez dwa lata wielonarodowy projekt (instytucje partnerskie z Niemiec, Włoch, Szwecji, Bułgarii, Turcji i Polski) był podzielony na pięć projektów częściowych o zróżnicowanej tematyce wiążącej się z obserwowanymi w regionie każdej z instytucji partnerskich problemami. Tytuły projektów częściowych: „Zrozumienie zamiast współczucia” (niepełnosprawni, chorzy i sieroty), „Pomoc zamiast wykluczenia społecznego” (bieda, bezdomność, bezrobocie), „Nie asymilacja, a integracja” (imigracja i mniejszości narodowe), „Współpraca zamiast konkurencji” (przykłady dobrych praktyk w zakresie międzynarodowej współpracy gospodarczej, politycznej, społecznej i kulturalnej) oraz „Współdziałanie zamiast braku zainteresowania” (międzynarodowa współpraca instytucji partnerskich). Wypełniając kolejne działania projektowe, którym przyświecało hasło całego przedsięwzięcia („Razem, a nie obok siebie”), uczniowie wypracowywali rozwiązania przydatne zarówno w swoim regionie, jak i w całej Europie. Stąd istotnym elementem projektu było wzajemne poznanie krajów uczestniczących w projekcie – ich historii i kultury – czego efektem miało być zbudowanie autentycznego dialogu międzykulturowego.

Prace projektowe uczniów obejmowały: tworzenie artykułów (poprzedzone zbieraniem materiałów w toku wywiadów, badań itp.) i publikowanie ich na platformie TwinSpace, a także komentowanie tekstów zamieszczanych przez rówieśników z innych krajów (ćwiczenie sprawności językowych); uczestniczenie w międzykulturowej klasie tworzonej podczas międzynarodowych spotkań projektowych Comenius odbywających się po kolei w każdej ze szkół partnerskich (m.in.: warsztaty w muzeach, bufet międzynarodowy, praca w międzynarodowych zespołach); przygotowanie kampanii informacyjnych i akcji charytatywnych oraz przeprowadzenie ich w środowisku szkolnym/lokalnym (m.in. zorganizowanie wspólnie ze szkołami partnerskimi akcji „No water No life” na rzecz kampanii wodnej Polskiej Akcji Humanitarnej „Studnia dla Południa”); przygotowanie prezentacji multimedialnych do poszczególnych projektów częściowych

Warsztaty plastyczne w grupach międzynarodowych podczas spotkania w Isparcie w Turcji



Uczniowie i nauczyciele przy pracy nad wystawą



(zastosowanie programów PowerPoint, Prezi); przygotowanie plakatów na wystawę w Växjö pt. „Współdziałanie zamiast braku zainteresowania – międzynarodowa działalność szkoły” (narzędzia TIK: GIMP, Corel, Photoshop i Comic Life 3); przygotowanie dwóch wydań międzynarodowego czasopisma szkolnego „Miteinander”.

W projekcie duży nacisk położono na różnorodność form pracy (m.in.: praca online i spotkania międzynarodowe, prace indywidualne i projekty grupowe, spotkania z ciekawymi ludźmi, wykłady i dyskusje, indywidualne wystąpienia na forum, gry terenowe i integracyjne, prace plastyczne, teatr, taniec, muzyka). Problematyka przedsięwzięcia pokrywała się z tematami matury z języka obcego oraz egzaminu Deutsches Sprachdiplom, stąd projekt został wintegrowany w lekcje języków niemieckiego i angielskiego (np. za opublikowane artykuły i komentarze uczniowie dostawali oceny). Prace projektowe prowadzono także na lekcjach wychowawczych (przygotowanie akcji charytatywnych), informatyce (projekty prezentacji, plakatów), wychowaniu fizycznym (outdoor game).

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Zasadniczymi częściami projektu były monitoring i ocena postępów: koordynatorzy na bieżąco śledzili pojawiające się na platformie TwinSpace rezultaty pracy uczniów i wyciągali z tego wnioski do dalszych działań. Indywidualną formą monitoringu były prowadzone przez uczniów niektórych szkół portfolio, w którym zbierali oni dokumentacje własnych działań. Oprócz tego uczniowie dwukrotnie dokonywali samooceny (ankieta „Moje kompetencje międzykulturowe”), a oceny poszczególnych międzynarodowych spotkań projektowych dokonywano bezpośrednio przy ich podsumowaniu (wspólna ankieta).

Materialne rezultaty projektu to nie tylko wiele prezentacji, filmików, artykułów, zdjęć, komentarzy (te ostatnie świadczą o wysokim zaangażowaniu uczniów) itp., które mogą być wykorzystane jako pomoce dydaktyczne, ale też efekt akcji charytatywnych – w polskiej szkole zebrano 2000 zł i przekazano PAH, zorganizowano akcję „Dom dla bezdomnych” na rzecz Caritasu w Asyżu. Ważniejsze jednak są niematerialne efekty przedsięwzięcia: rozwinięcie wrażliwości społecznej uczniów, aktywizacja uczniów do działań na rzecz potrzebujących, nawiązanie dialogu międzykulturowego, pogłębienie wiedzy o Europie, zdobyte kompetencje międzykulturowe (postawa obywatelska, świadomość międzykulturowej różnorodności, myślenie wolne od stereotypów itp.).

Z OPINII JURORA

Wyjątkowo bogaty i wielowątkowy projekt, który przy dwuletnim okresie realizacji dał świetne efekty. Twarde rezultaty częściowych projektów charytatywnych świadczą o solidnej pracy.

Ewa Masny-Askanas



Warsztaty w Serafickim Instytucie w Asyżu

MIEJSCE KATEGORIA

I

DEBIUT – PIERWSZY PROJEKT ETWINNING
NAUCZYCIELA I SZKOŁY

MY I WY – EUROPEJCZYCY

Tomasz Rozenbajgier

nauczyciel języka rosyjskiego,
historii i wiedzy o społeczeństwie



Liceum Ogólnokształcące im. Bohaterów Grunwaldu
w Zespole Szkół w Pasłęku

CZAS TRWANIA PROJEKTU

rok szkolny 2014/2015



KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Litwa, Ukraina,
Mołdawia

ZASTOSOWANE TIK

e-mail, Skype, Facebook, TwinSpace,
YouTube, Google Drive, Prezi, .pdf,
.ppt, .jpg, Flash, Jigsaw Puzzles

JĘZYK PROJEKTU

rosyjski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- Krajowa Odznaka Jakości (Polska,
Litwa, Ukraina i Mołdawia)
- Europejska Odznaka Jakości

PROJEKT W INTERNECIE

twinspace.etwinning.net/935/

CELE PROJEKTU

- Podjęcie współpracy z partnerami europejskimi
- Wzbogacenie oferty dydaktycznej szkół
- Rozwój zawodowy nauczycieli w zakresie języka obcego (rosyjski), pedagogiki i TIK
- Wymiana doświadczeń pedagogów z krajów partnerskich
- Realizacja aktywnych metod pracy z uczniami
- Kształcenie u uczniów wybranych kompetencji (m.in.: umiejętność pracy w zespole, sztuka wystąpień publicznych, pomysłowość)
- Poszerzenie wiedzy o państwach uczestniczących w projekcie
- Nawiązanie przyjacielskich relacji

OPIS PROJEKTU

W rozplanowanym na cały rok szkolny 2014/2015 projekcie „My i Wy – Europejczycy” nacisk położono na wzajemne poznanie się partnerów z czterech europejskich krajów: Polski, Litwy, Ukrainy i Mołdawii. Uczestnicy przedsięwzięcia szukali podobieństw i różnic kulturowych między państwami, badając m.in.: tradycyjne święta (np. Boże Narodzenie), potrawy, zwyczaje (np. pieśni i stroje ludowe), zabytki, literaturę, język.

Integracja partnerów możliwa była m.in. dzięki wideokonferencjom i dyskusjom prowadzonym na forum projektu czy na Facebooku, a instytucje partnerskie zapraszały do siebie na wirtualne spacerki, w czasie których młodzież z pozostałych krajów mogła zobaczyć warunki, w jakich uczą się ich koledzy. W projekcie pracowano w małych 3-4-osobowych grupach (uczestników z Polski było 14) i inspirowano uczniów do pracy twórczej (m.in.: przygotowywanie plakatów o swoich krajach i prezentacji multimedialnych, tworzenie przewodników po poszczególnych krajach – w wersji papierowej i w formie PDF – ukazujących najciekawsze miejsca warte odwiedzenia w danym państwie, gotowanie narodowych potraw). Prace wykonywano w czasie zajęć o różnorodnym charakterze (muzyczne, plastyczne, społeczne, lingwistyczne, informatyczne, z wiedzy o kulturze i in.). Ciekawym przedsięwzięciem podjętym na koniec projektu (maj 2015 r.) było przygotowanie w toku gry dydaktycznej „Słownika litewsko-polsko-rumuńsko-ukraińsko-rosyjskiego” w środowisku Flash. Słownik gromadzi najpopularniejsze słowa i zwroty w językach partnerów projektu.

Uczniowie, pracując w projekcie, wykorzystywali informacje dostępne w internecie, używali rozmaitych narzędzi informatycznych (m.in.: Prezi, Skype, YouTube, Facebook). Znacząco poszerzyli swoje umiejętności językowe (język rosyjski – nowy zasób słownictwa, poznanie różnorodnych form grzecznościowych, używanie klawiaty z cyrylicą), a także poprawili kompetencje społeczne (np.: umiejętność pracy w zespole, odpowiedzialność, kreatywność, ćwiczenie się w sztuce wystąpień publicznych, zwalczanie stereotypów).

Wykonanie piosenki „Szła dziewczeczka do laseczka” w krakowskich strojach ludowych



Przygotowanie plakatu na temat „Co wiemy o Moldawii?”

Nauczyciele z instytucji partnerskich komunikowali się ze sobą co najmniej dwa razy w tygodniu, by przedyskutować prowadzone działania. Uczący przetrenowali pracę metodą projektu, a także wyćwiczyli stosowanie innych metod i form nauczania. Dzięki udziałowi w projekcie poszerzyli swoje kompetencje językowe, wymienili doświadczenia z pedagogami z krajów partnerskich.

Szkoła zaistniała w środowisku lokalnym jako instytucja nawiązująca relacje partnerskie ze szkołami z zagranicy, w dodatku z użyciem języka, który dziś nie jest popularny, a jednak może być doskonałym narzędziem komunikacji z partnerami z innych krajów. Ponadto zyskała otwartych, tolerancyjnych, aktywnych i lepiej władających językiem obcym uczniów.

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Materialne rezultaty projektu to m.in.: plakaty, prezentacje multimedialne, przewodniki po krajach partnerskich. Dziełem, z którego uczestnicy projektu są najbardziej dumni, jest litewsko-polsko-rumuńsko-ukraińsko-rosyjski słownik przygotowany w technologii Flash.

W projekcie osiągnięto wszystkie zakładane cele (podjęta współpraca z partnerami, wzbogacenie oferty dydaktycznej szkół, rozwój zawodowy nauczycieli w obszarze języka obcego, pedagogiki i TIK i in.). W czasie trwania projektu pojawiały się pomysły na nowe elementy współpracy, przez co przedsięwzięcie okazało się dużo ciekawsze, niż pierwotnie zakładano. Największymi sukcesami projektu były: radość z jego realizacji, znalezienie wspaniałych przyjaciół poza granicami kraju, poczucie dobrze wypełnionej misji. Partnerzy z Litwy i Polski planują wymianę młodzieży biorącej udział w projekcie.

Uczestnicy projektu jako jedyną jego słabą stronę wskazują fiasko planowanej w ramach projektu wystawy przedmiotów z czasów komunizmu – do wystawy nie doszło, ponieważ partnerzy z Litwy i Ukrainy nie mogli zorganizować ekspozycji w swoich szkołach.

Z OPINII JURORA

Aktywny udział uczniów w wartościowym projekcie kulturowo-historycznym realizowanym na lekcjach języka rosyjskiego na pewno można nazwać ciekawą i motywującą do nauki tego języka innowacją. Brawo!

Maria Chodakowska-Malkiewicz



Polskie kartki świąteczne dla partnerów z Litwy, Ukrainy i Moldawii

MIEJSCE

KATEGORIA

I

AMBASADORZY ETWINNING

MAVEN – MATHS VIA ENGLISH

Małgorzata Garkowska

nauczycielka matematyki



Gimnazjum w Zespole Szkół nr 1 im. Anny Wazówny
w Golubiu-Dobrzyniu

CZAS TRWANIA PROJEKTU

wrzesień 2014 – czerwiec 2015



**KRAJE SZKÓŁ
PARTNERSKICH**

Estonia, Łotwa, Hiszpania,
Słowenia, Rumunia, Bułgaria,
Czechy, Belgia

ZASTOSOWANE TIK

ThingLink, Glogster, Tricider,
PosterMyWall, emaze, PictureTrail,
Magisto, FlashMeeting, Skype,
Socrative, VoiceThread,
LearningApps, PowToon, BoomWriter,
Popplet, Windows Live Movie Maker
i Pinnacle Studio, Publisher, Paint,
GIMP, TwinSpace, Padlet

JĘZYK PROJEKTU

angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- I miejsce w konkursie eTwinning na Łotwie
- Najlepszy projekt matematyczny eTwinning 2015 w Estonii

PROJEKT W INTERNECIE

<http://new.twinspace.etwinning.net/web/p105709/welcome>

CELE PROJEKTU

- Rozwijanie umiejętności matematycznych i językowych
- Uświadomienie uczniom uniwersalności języka matematyki
- Rozwijanie umiejętności korzystania z różnych źródeł informacji
- Doskonalenie umiejętności stosowania TIK
- Aktywizowanie uczniów, rozwijanie ich samodzielności i kreatywności
- Wzrost kompetencji społecznych uczniów (współdziałanie w grupie, nawiązywanie pozytywnych relacji z rówieśnikami)
- Umożliwienie nauczycielom wybierania innowacyjnych metod pracy (np. lekcje online)
- Dzielenie się z kolegami z zagranicy różnymi metodami pracy

OPIS PROJEKTU

W realizowanym przez jeden rok szkolny interdyscyplinarnym projekcie (treści programowe z matematyki, języka angielskiego, informatyki, geografii i plastyki) brały udział instytucje partnerskie z aż dziewięciu europejskich krajów (poza Polską były to: Estonia, Łotwa, Hiszpania, Słowenia, Rumunia, Czechy, Bułgaria i Belgia). W polskiej szkole projekt realizowany był przez trzecią klasę gimnazjum i pomagał uczniom powtórzyć treści wymagane na egzaminie gimnazjalnym. Projekt i jego rezultaty były systematycznie prezentowane społeczności całej szkoły, m.in. w gablocie poświęconej działaniom projektowym.

Pierwszym działaniem projektowym było zaprezentowanie się uczniów – indywidualnie (w tym celu pisali akrostychy po angielsku, trudność polegała na tym, że utwory miały zawierać ich imiona w powiązaniu ze słownictwem matematycznym) i grupowo (z wykorzystaniem narzędzia do tworzenia interaktywnych zdjęć ThingLink). Grupy projektowe przygotowywały również filmy i glogi (interaktywne postery) o uczestnikach projektu.

Wspólnie (za pomocą narzędzia Tricider) wybrano bohaterów projektu: Mr Quicka – eksperta od języka angielskiego (wymyślony przez Łotyszy) i Calculatora 3000 – eksperta od matematyki (pomysł uczniów z Hiszpanii). Bohaterowie mieli pomagać uczniom w czasie trwania projektu, byli też posłańcami rozwijającymi do szkół zadania (szyfrowane za pomocą kodów QR lub mające postać quizów itp.) przygotowywane przez jedne instytucje partnerskie dla innych. Kolejnym ważnym elementem pracy nad projektem było wspólne pisanie i ilustrowanie książki o podróży ekspertów po poszczególnych kontynentach – wszystkie grupy projektowe ze szkół partnerskich tworzyły swoje propozycje kontynuacji przygód bohaterów, a wybór zwycięskiego opowiadania odbywał się co miesiąc poprzez głosowanie na portalu BoomWriter. Każdy rozdział zawierał opis perypetii Mr Quicka i Calculatora 3000 wraz z zakodowanymi w zadaniach i quizach matematycznych nazwami ciekawych miejsc, które odwiedzili bohaterowie projektu.

Wideokonferencja z użyciem aplikacji Socrative



Maskotka Mr Quick – ekspert od języka angielskiego, odwiedza polską szkołę

Uczestnicy projektu mieli też za zadanie przygotować kalendarz ze znanymi matematykami, mapy myśli na temat ważnych odkryć matematycznych w kontekście geograficznym (przyporządkowywanie odkryć kontynentom, na których zostały dokonane). Ciekawym doświadczeniem dla uczniów było uczestnictwo w lekcjach matematyki prowadzonych w języku angielskim (metoda CLIL) oraz zorganizowanie w szkole Dnia Matematyki pod hasłem „Z matematyką dookoła świata” – gwoździem programu był konkurs dla całej społeczności szkolnej. W ramach projektu utworzono też galerię sław („Hall of Fame”) – wizerunki najbardziej aktywnych uczestników projektu oraz zwycięzców w konkursach.

Projekt umożliwił poznanie (zarówno przez uczniów, jak i przez nauczycieli) wielu nowych narzędzi TIK, m.in.: PosterMyWall (przygotowanie posterów tematycznych dotyczących poszczególnych działów matematyki), emaze, PictureTrail, Magisto (tworzenie prezentacji ze zdjęć z wizyt bohaterów projektu w szkole), FlashMeeting i Skype (wideokonferencje i lekcje online), PowToon (przygotowanie filmów animowanych na temat ułamków zwykłych i dziesiętnych), Popplet (opracowywanie map myśli), Paint, GIMP (tworzenie logo projektu i ilustracji).

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Uczniowie wypełniali ankiety online, a następnie wspólnie z nauczycielami analizowali ich wyniki. Uczestnicy projektu na bieżąco komentowali filmy, prezentacje, zdjęcia itp., rozmawiali o pozytywnych i negatywnych aspektach projektu. Na zakończenie uczniowie mieli wygłosić krótkie opinie na temat działań projektowych – wynika z nich, że projekt wzbudził pozytywne odczucia, a zwykle wskazywane jako najciekawsze elementy projektu były lekcje online oraz pisanie opowiadania z informacjami ukrytymi w formie zadań matematycznych.

Wypracowane podczas projektu materiały mogą być wykorzystywane jako cenne pomoce dydaktyczne. Największe korzyści to m.in.: e-book z przygodami Mr Quicka i Calculatora 3000 oraz zbiory zadań opracowanych przez poszczególne szkoły, liczne prezentacje, filmy matematyczne, ilustracje, kalendarz ze znanymi matematykami, postery ze słownictwem matematycznym w języku angielskim, mapy myśli. Dzięki projektowi uczniowie wzięli udział w ciekawych konkursach matematycznych przygotowanych przez nauczycieli z krajów partnerskich oraz w międzynarodowych lekcjach online, a nauczyciele udoskonalili umiejętności językowe, wzbogacili swój warsztat o ciekawe zadania z różnych działów matematyki.

Z OPINII JURORA

Interesujący projekt interdyscyplinarny, nauczanie matematyki i języka angielskiego połączone w nietypowy sposób.

Barbara Milewska



Poznanie słownictwa matematycznego w języku angielskim z LearningApps

MIEJSCE

KATEGORIA



AMBASADORZY ETWINNING

HEALTHY FOOD. HAVE NO FEAR...

Katarzyna Sopolińska
nauczycielka języka angielskiego
i historii



Szkoła Podstawowa nr 11 im. Stefana Batorego
w Inowrocławiu

CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy



KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Hiszpania, Włochy, Grecja,
Polska

ZASTOSOWANE TIK

Skype, e-mail, czat, TwinSpace,
Penzu, Padlet, LearningApps,
Pinterest, Animoto, Kizoa,
PowerPoint, Scratch, Movie Maker,
Wordle, Taxgedo, Kahoot!

JĘZYK PROJEKTU

angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- 1 miejsce w konkursie Earth Day Italia we Włoszech
- Dofinansowanie władz lokalnych do budowy szklarni w szkole w Hiszpanii

PROJEKT W INTERNECIE

<https://twinspace.etwinning.net/488/>

CELE PROJEKTU

- Kształcenie umiejętności wyboru zdrowego jedzenia
- Poprawa kompetencji językowych (używanie języka angielskiego w naturalnych sytuacjach)
- Rozwijanie umiejętności posługiwania się TIK (m.in. programowania)

OPIS PROJEKTU

Wybór tematyki projektu (zdrowe żywienie) to efekt dostrzeżenia w każdym z krajów instytucji partnerskich (Hiszpania, Włochy, Grecja i Polska) problemu otyłości wśród dzieci i młodzieży, który to problem wynika m.in. ze złych nawyków żywieniowych. Temat został entuzjastycznie przyjęty przez rodziców, którzy włączali się w działania projektowe, m.in. przez przygotowywanie zdrowych śniadań dla uczniów. Same dzieci przez realizowanie zadań w projekcie (m.in.: wspólne przygotowywanie posiłków, gotowanie, tworzenie piramidy żywienia) dowiadywały się, że zdrowe wcale nie znaczy niesmaczne, uczyły się tak wybierać produkty, aby były dla nich zdrowe, a jednocześnie pożywne, uświadamiały sobie pochodzenie żywności i włączały się w uprawę warzyw, by zobaczyć, jak niewiele potrzeba, żeby zdrowiej żyć.

Uczniowie w trakcie działań projektowych poznawali też nawyki żywieniowe w poszczególnych krajach, debatowali wspólnie (m.in. w trakcie wideokonferencji, które cieszyły się dużym zainteresowaniem dzieci) o zdrowym trybie życia, poszukiwali wśród przepisów z kuchni narodowych takich, na podstawie których można przygotować zdrowe i pożywne posiłki. Jednym z ciekawych zadań projektowych było stworzenie opowiadania o otyłości, z własnymi rysunkami dzieci, i nagranie go. Inną aktywność stanowiło rozpoczęcie uprawy warzyw (partnerzy przesyłali sobie wzajemnie nasiona do założenia upraw) i nauka pielęgnowania roślin. Wiele działań było poświęconych kształceniu świadomości kulturowej i poznaniu kultury innych krajów, szczególnie przy okazji świąt (np. wysyłanie swoim rówieśnikom z innych krajów kartek świątecznych i upominków).

Przy okazji realizowania zadań projektowych uczniowie ćwiczyli się w systematyczności (codzienne zapisywanie jadłospisu), organizacji własnego czasu i procesu uczenia się (zaczęli rozumieć, że wiadomości zdobyte w szkole można wykorzystać w praktyce codziennego życia), współpracy w grupie, odpowiedzialności za powierzone zadania (np. przy uprawie roślin) oraz praktykowali sztukę wystąpień publicznych (prezentowanie wyników pracy na forum – wideokonferencje, czaty, referaty). Projekt miał charakter interdyscyplinarny – prowadzone działania były zintegrowane z podstawą programową kilku przedmiotów (języki polski i angielski, przyroda, matematyka, informatyka, geografia, plastyka). W trakcie trwania przedsięwzięcia korzystano z wielu narzędzi TIK (m.in.: Penzu, LearningApps, Animoto, Kizoa, Scratch, Movie Maker, Wordle, Taxgedo, Kahoot!), natomiast dla lepszego przyswojenia przez uczniów nowego zasobu słownictwa z języka angielskiego na potrzeby projektu przygotowane zostały różne gry ułatwiające zapamiętywanie trudnych słówek związanych z tematem żywienia.

Hodowla roślin z nasion przesłanych przez partnerów



Praca zespołowa – ważny element projektu



EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

W trakcie trwania projektu dwukrotnie przeprowadzono jego ewaluację: po połowie realizowanych działań (konferencja na Skypie – ocena projektu przez uczniów) oraz na koniec projektu (ankieta w programie LearningApps badająca, jakie aktywności najbardziej się uczniom podobały i jaki miały na nich wpływ). Zorganizowano także badanie wśród rodziców uczniów zaangażowanych w projekt – uzyskano informację zwrotną, że dzieci interesują się składem i pochodzeniem produktów w czasie robienia wspólnych zakupów, a także zwracają uwagę na posiłki serwowane w domu.

W efekcie projektu opracowano wyniki badań nawyków żywieniowych, pochodzenia produktów i ich wpływu na zdrowie ludzi. Produktem końcowym projektu jest ilustrowane opowiadanie z podkładem głosowym, które może być ponownie wykorzystane przy promowaniu zdrowia i aktywności fizycznej.

Rezultatami przedsięwzięcia są: nabycie przez uczniów trwałych, zdrowych nawyków żywieniowych i wprowadzenie ich do swojego życia, a także świadomy wybór produktów spożywczych i aktywność fizyczna. Widać to m.in. w sposobie odżywiania się dzieci zaangażowanych w działania projektowe (przynoszą do szkoły zdrowe posiłki, owoce i wodę mineralną zamiast słodkich napojów i innych niezdrowych produktów).

W trakcie trwania projektu uczniowie używali języka obcego w sytuacjach jak najbardziej naturalnych, dzięki czemu wzrosła ich motywacja do nauki języka angielskiego i komunikacji w tym języku. Poznali też wiele nowych dla nich narzędzi TIK i nauczyli się z nich sprawnie korzystać.

Z OPINII JURORA

Rewelacyjnie zorganizowany projekt o ciekawych działaniach. Wzorowo zarządzana platforma TwinSpace oraz doskonała współpraca partnerów.

Barbara Milewska



Piramida żywieniowa inaczej
– po wykonaniu produkt gotowy do spożycia

MIEJSCE KATEGORIA



AMBASADORZY ETWINNING

IS THIS CASTLE HAUNTED?

Teresa Prokowska

nauczyciel bibliotekarz



WSPÓLPRACA

Izabela Kulpa

Szkoła Podstawowa nr 1, Miejski Zespół Szkół
nr 2 w Bolesławcu

CZAS TRWANIA PROJEKTU

listopad 2013 – grudzień 2014



**KRAJE SZKÓŁ
PARTNERSKICH**

Polska, Francja, Grecja,
Hiszpania, Włochy, Ukraina

ZASTOSOWANE TIK

Voki, piZap, authorSTREAM, SlideBoom, Vimeo, Blogger, Weebly, Issuu i Joomag (e-booki), Storybird i StoryJumper, Glogster, Kizoa, PowerPoint, Haiku Deck, SlideShare i Prezi, Slideful, Padlet, Popplet i Pinterest, PhotoSnack, ProShow Web, PictureTrail, PowToon, emaze i Windows Movie Maker, Pixton, Storyboard That, ToonDoo, YouTube, Jigsaw Planet, LearningApps, Blubbr, ProProf, PurposeGames, Zondle, Scratch, Loupe, Google i ThingLink

JĘZYK PROJEKTU

angielski, polski oraz języki szkół partnerskich

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- Krajowa Odznaka Jakości w Polsce, we Francji i na Ukrainie
- Europejska Odznaka Jakości
- Zwycięzca w Europejskim Konkursie eTwinning 2016 (kategoria wiekowa 12-15 lat)

PROJEKT W INTERNECIE

<http://new-twinspace.etwinning.net/web/p101319/welcome>

CELE PROJEKTU

- Kształtowanie tożsamości regionalnej, narodowej i europejskiej poprzez odkrywanie najciekawszych zabytków historycznych i legend z nimi związanych
- Poznawanie elementów architektonicznych i funkcji zamków oraz życia ich mieszkańców
- Doskonalenie umiejętności korzystania z różnych źródeł informacji (tradycyjnych i multimedialnych) oraz przetwarzania wyselekcjonowanych wiadomości za pomocą wybranych narzędzi TIK
- Doskonalenie umiejętności twórczego pisania, rozbudzanie motywacji do czytania i odbioru różnych tekstów kultury
- Kształtowanie umiejętności współdziałania w grupie i współpracy z rówieśnikami z innych krajów podczas realizacji wspólnych działań
- Rozwijanie aktywności i kreatywności, uzdolnień i zainteresowań uczniów oraz wdrażanie ich do bezpiecznego i mądrego korzystania z TIK

OPIS PROJEKTU

Tematem przedsięwzięcia było odkrywanie najciekawszych zabytków historycznych w krajach instytucji partnerskich (Polska, Francja, Grecja, Hiszpania, Włochy, Ukraina) i związanych z tymi obiektami legend. W projekcie promowano historię, region i atrakcje turystyczne poszczególnych państw poprzez poznawanie lokalnych atrakcji i prezentowanie przez uczniów materiałów wykonanych samodzielnie i we współpracy ze szkołami partnerskimi. Region, w którym mieści się polska szkoła zaangażowana w projekt (Dolny Śląsk), słynie z dużej liczby zamków, warowni, rezydencji istniejących tutaj nierzadko od średniowiecza – podobnie było w przypadku innych instytucji partnerskich. Z tymi obiektami wiąże się wiele legend o duchach, tajemniczych postaciach i ukrytych skarbach, więc można to było wykorzystać, by przenieść uczniów do magicznej krainy skarbów, tajemnic, rycerzy, rozbójników i burzliwych miłości, a tym samym pomóc dzieciom lepiej poznać historię i kulturę Europy.

Uczniowie aktywnie zapoznawali się z historią (np. poznając charakterystyczne cechy architektury, kulturę dawnych wieków), m.in. tworząc własne warownie różnymi technikami (prace plastyczne, makiety, budowle z klocków), wymyślając szkolny kodeks honorowy na wzór średniowiecznego kodeksu rycerskiego. Ćwiczyli też kreatywność przez opracowywanie własnych legend i opowieści o duchach czy tworzenie elektronicznych komiksów i filmów animowanych o fantastycznych zamkowych przygodach. Praca uczniów często miała charakter zespołowy, m.in. tak powstawał wielojęzyczny leksykon zamkowych duchów i potworów, zbiór legend w postaci ilustrowanej księgi czy gra planszowa o poszukiwaniu skarbów.

Wystawa prac uczniowskich – rezultat konkursu szkolnego



Z OPINII JURORA

Ciekawy, innowacyjny i kreatywny projekt. Znaczące zaangażowanie partnerów, świetna organizacja pracy i wypracowane materiały.

Barbara Milewska

W projekcie wykorzystano wiele narzędzi TIK, m.in.: Blogger (blog projektu), ThingLink, Voki (prezentacje uczestników), piZap, authorSTREAM, SlideBoom, Vimeo (obróbka zdjęć, filmów), Webby (multimedialny przewodnik), Issuu, Joomag (e-booki), Glogster (interaktywne plakaty), Kizoa (filmiki), PowerPoint, Haiku Deck, SlideShare, Prezi (prezentacje), Pixton, Storyboard That, ToonDoo (filmiki, animacje, komiksy), Jigsaw Planet, LearningApps, Blubbr, ProProfs, PurposeGames, Zondle (gry i zadania), Pinterest, YouTube, Facebook (komunikacja, prezentacja materiałów). Istotne w realizacji projektu było to, że każdy z uczestników miał swoje ulubione aplikacje, czasem nieznane pozostałym, dzięki czemu uczniowie i nauczyciele wiele się nawzajem od siebie uczyli.

Projekt miał charakter interdyscyplinarny. Łączył treści edukacji językowej, polonistycznej, kulturowej, historycznej, geograficznej, informatycznej i medialnej. Realizował także założenia programu wychowawczego i szkolnego programu wspierania uzdolnień i zainteresowań uczniów (prace plastyczne, wykorzystanie różnych aplikacji, prace literackie).

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Na koniec każdego miesiąca dokonywano wspólnego podsumowania działań na TwinSpace i blogu. Uczniowie na bieżąco oceniali swoją pracę, wypowiadając się na temat swoich odczuć i doświadczeń związanych z projektem, określali, czego się nauczyli sami oraz ile skorzystali na współpracy z partnerami, a także czego chcieliby się jeszcze nauczyć.

W efekcie działań projektowych powstało wiele materiałów, m.in.: multimedialny przewodnik po europejskich zamkach (50 obiektów) uzupełniony interaktywnymi mapami, wielojęzyczny leksykon duchów wraz z interaktywną mapą języków europejskich pokazującą, jak w poszczególnych językach brzmią słowa zawarte w leksykonie, wielojęzyczny ilustrowany słowniczek zbroi rycerskiej, ilustrowana księga legend oraz inscenizacje (filmowe i teatralne) wybranych narodowych opowieści, gry, zagadki i zabawy związane z zamkami, elektroniczne plakaty na temat mieszkańców zamków, klipy reklamowe książek o zamkach. Te produkty mogą być wykorzystywane przez uczniów i nauczycieli z różnych krajów oraz wspomagać zajęcia prowadzone w ramach historii, kulturoznawstwa czy edukacji europejskiej.



Praca nad kodeksami rycerskim i uczniowskim



Plakat projektu

THE INCREDIBLE LIFE OF MARCUS PONCIUS EUROPAEUS

Joanna Lisiecka-Kabat
nauczycielka języków angielskiego i łacińskiego



IV Liceum Ogólnokształcące im. T. Kotarbińskiego
w Gorzowie Wielkopolskim

CZAS TRWANIA PROJEKTU
2 lata



KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Hiszpania, Włochy, Turcja,
Francja, Polska

ZASTOSOWANE TIK

grupa na Gmailu, Facebook, Google Drive, Wikipedia, Word, PowerPoint, Adobe Reader, Haiku Deck, Google Docs, SlideShare, Prezi, Cadoo, YouTube, TwinSpace, Pinterest

JĘZYK PROJEKTU

angielski, łaciński

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- Krajowa i Europejska Odznaka Jakości
- Zwycięzca w Europejskim Konkursie eTwinning 2016 (kategoria Kultura śródziemnomorska)

PROJEKT W INTERNECIE

<http://new-twinspace.etwinning.net/web/p97484/welcome>



CELE PROJEKTU

- Pogłębienie znajomości języków obcych (angielski, łacina)
- Rozwijanie kompetencji uczniów w zakresie TIK (m.in. wykorzystanie umiejętności uczniów z zakresu Web 2.0 do komunikacji z partnerami w projekcie)
- Poszerzenie wiedzy z historii starożytnej

OPIS PROJEKTU

Jak zainteresować współczesną młodzież łaciną i światem starożytnym? Można np. zmotywować uczniów do stworzenia biografii fikcyjnego bohatera, który podróżuje po Europie w czasach rzymskich, używając języka... współczesnych mediów. Taki właśnie pomysł stał u źródeł trwającego dwa lata projektu, w którym brały udział szkoły z Hiszpanii, Włoch, Turcji, Francji i Polski. Zadaniem każdej z placówek zaangażowanych w projekt było stworzyć jeden filmowy rozdział (jeden odcinek filmu) z życia Marcusa Ponciususa Europaeusa – wymyślonej antycznej postaci Rzymianina. A że bohater filmu był starożytny, obraz musiał być w całości nakręcony po... łacinie. Jednak tworząc tę biografię, uczniowie zderzyli się też ze współczesnymi problemami, które dotyczą krajów europejskich, dzięki czemu uświadomili sobie kulturową różnorodność dzisiejszej Europy.

Innymi poza serialem o Marcusie działaniami podjętymi w projekcie były m.in.: auto-prezentacja uczestników (np. za pomocą awatarów w Voki lub plakatów Glogster), opis swojego miasta i regionu (prezentacje w programach Prezi lub SlideShare), tworzenie logotypu projektu i konkurs na wybór najlepszego, wzajemne uczenie się wybranych słów i zwrotów ze swoich ojczystych języków (wykorzystanie Haiku Deck lub Prezi), tworzenie prognozy pogody po łacinie, wyszukiwanie rzymskiego dziedzictwa w poszczególnych krajach.

Przy okazji zadań projektowych młodzież odkrywała łacińskie pochodzenie słów we własnych narodowych językach, uświadamiała sobie istnienie wpływów rzymskich w swoich krajach, pogłębiała wiedzę z historii starożytnej, uczyła się rozmawiać po łacinie. Poprawiały się też kompetencje komunikacyjne uczestników projektu w zakresie języka angielskiego oraz umiejętności obsługi narzędzi Web 2.0 (np.: Google Drive, PowerPoint, Prezi, Pinterest). Do komunikacji między uczestnikami używano platformy TwinSpace, grupy na Facebooku oraz e-maili.

Projekt – za sprawą swojego niekonwencjonalnego charakteru (innowacyjne podejście do nauczania łaciny) – okazał się bardzo atrakcyjny dla uczniów. Młodzież chętnie została nawet po lekcjach, by pracować nad tworzeniem filmów, uczniowie sami starali się o rekwizyty i kostiumy. Młodzi uczestnicy projektu chętnie też uczyli się nowych dla nich narzędzi TIK, np. Prezi czy Haiku Deck. Motywująca dla młodych ludzi okazała się też współpraca z ich rówieśnikami z atrakcyjnych geograficznie i historycznie krajów.

Uczestnicy projektu w polskiej szkole



EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Ewaluację projektu przeprowadzono m.in. w ankiecie, która trafiła do uczniów. Na pytania z kwestionariuszy odpowiadano w trakcie projektu i po jego zakończeniu, co pozwoliło uzyskać obiektywną informację zwrotną na temat jakości prowadzonych działań.

Trzy główne cele projektu zostały osiągnięte. Uczniowie porozumiewali się i tworzyli część materiałów w języku angielskim, co wpłynęło i na ich motywację do nauki języka, i na pogłębienie jego znajomości (wzbogacenie zasobu słownictwa).

Zwiększyło się także zainteresowanie uczniów językiem łacińskim – uczestnicy projektu byli bardziej zmotywowani do udziału w zajęciach, dowiedzieli się wiele na temat wpływu kultury antycznej na historię i literaturę polską (np. szlak bursztynowy, faktoria rzymska w Pruszczu Gdańskim, wpływy w literaturze i w sztukach plastycznych), co w przypadku naszego kraju nie jest tak oczywiste jak np. w Hiszpanii czy we Francji. Uczniowie odkryli też, że łacina nie jest wcale językiem martwym – można się w niej porozumiewać i tworzyć teksty użytkowe. Poza tym uczestnicy projektu zdobyli szacunek dla wartości zjednoczonej Europy i dla jej kulturowego dziedzictwa (a także kulturowej różnorodności). U młodzieży rozwinęła się znajomość narzędzi Web 2.0 – uczniowie biorący udział w ankiecie podsumowującej wyraźnie wskazali na zwiększenie liczby używanych przez nich narzędzi i zdobycie nowej wiedzy.

Nieprzewidzianą wartością dodaną przedsięwzięcia stało się zainteresowanie niektórych uczniów tzw. żywą łaciną, co zaowocowało wyjazdami młodych uczestników projektu do Wrocławia na Schola Latinitatis Vivae, czyli do szkoły żywej łaciny prowadzonej na Uniwersytecie Wrocławskim, gdzie zajęcia odbywają się wyłącznie po łacinie.

Z kolei nauczyciele, którzy w trakcie trwania projektu pomagali sobie nawzajem w uczeniu się obsługiwanie nieznanymi im wcześniej narzędzi Web 2.0, poprawili umiejętności współpracy oraz kompetencje językowe i informatyczne.

Z OPINII JURORA

Niespotykana tematyka – język łaciński. Przykuwa uwagę wzajemna pomoc między nauczycielami w nauce nieznanymi wcześniej narzędzi Web 2.0 przez wykorzystanie np. tutoriali na temat poszczególnych narzędzi.

Barbara Milewska



Logo projektu

A... B... C... HEALTHY LIFE FOR YOU AND ME!

Anna Urbasik
nauczycielka wychowania
przedszkolnego



Publiczne Przedszkole nr 17 w Jastrzębiu-Zdroju

CZAS TRWANIA PROJEKTU

1 rok



**KRAJE SZKÓŁ
PARTNERSKICH**

Grecja, Łotwa, Włochy,
Polska

ZASTOSOWANE TIK

e-mail, blog, komunikator Windows Live Messenger, internetowe publikacje, Photoshop, Acrobat Reader, Easy Photo Frame, Trail, Kizoa, YouTube, PicMonkey, Photovisi, Padlet, emaze, Dropbox, PowToon, PhotoPeach

JĘZYK PROJEKTU

angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- Europejska Odznaka Jakości
- Krajowa Odznaka Jakości

PROJEKT W INTERNECIE

<https://twinspace.etwinning.net/460/>

CELE PROJEKTU

- Kształcenie u dzieci umiejętności dbania o własne zdrowie, higienę i bezpieczeństwo
- Uczenie najmłodszych radzenia sobie w trudnych sytuacjach
- Kształtowanie postaw związanych z racjonalnym odżywianiem się i formowaniem prawidłowych nawyków żywieniowych
- Kształcenie umiejętności społecznych dzieci (m.in. kształtowanie pozytywnych postaw w grupie koleżeńskiej i wobec starszych osób)
- Motywowanie społeczności przedszkolnej do nauki języków obcych
- Rozwijanie umiejętności w zakresie TIK

OPIS PROJEKTU

Instytucje partnerskie biorące udział w projekcie (placówki edukacyjne z Grecji, Łotwy, Włoch i Polski) za główny cel postawiły sobie wzmocnienie u swoich podopiecznych postaw prozdrowotnych. Idea przyświecająca nauczycielom była taka, by niejako w sposób naturalny (w czasie zabawy, posiłków czy zabiegów higienicznych) uczyć dzieci, jak powinny dbać o siebie. Zaangażowani w projekt wychowawcy w sposób zaplanowany tworzyli pewne sytuacje, których celem była zmiana przekonań i zachowań dzieci związanych ze zdrowiem, bezpieczeństwem i higieną. Działania projektowe w każdej z instytucji partnerskich wpisywały się w proces edukacyjny danej placówki i program nauczania charakterystyczny dla danego kraju.

Zespoły projektowe z różnych krajów wymieniały się pomysłami na aktywne metody nauczania i działania na rzecz poprawy motywacji w grupie (zadania i zabawy do realizacji w zespołach rówieśniczych, gry integracyjne i sportowe, działania zmierzające do pobudzenia ducha współpracy zespołowej itp.). Harmonogram działań podejmowanych w projekcie obejmował m.in.: przeprowadzenie wywiadów z dziećmi na temat zdrowia („Co to jest zdrowie?”), zorganizowanie konkursu na logotyp projektu i najzdrowsze menu dla dzieci (konkurs dla rodziców i dziadków), przygotowanie specjalnej gablotki poświęconej projektowi, zorganizowanie pogadek o zdrowiu, wizyty w gabinetach specjalistycznych (dentysta, pielęgniarka, dietetyk) i spotkania z przedstawicielami służb bezpieczeństwa (policjant, straż miejska). Prowadzone były działania artystyczne (np.: nagrywanie piosenki o zdrowiu, tańce, udział w przedstawieniu teatralnym, tworzenie ilustracji do bajki „Jaś i Małgosia”), kulinarne (wspólne przygotowywanie zdrowego posiłku w przedszkolu, m.in. syrop z cebuli i sałatka) i twórcze (np. wymyślanie gry planszowej pt. „Bezpieczeństwo na drodze” czy przygotowywanie europejskiej książki kucharskiej). Dzieci miały też założyć specjalną uprawę ziół z nasion przesłanych przez partnerów w projekcie, a także brały udział w Sportowym Dniu Dziecka.



Własna surówka z marchewki

Prezentacja o zdrowiu dla rodziców i społeczności lokalnej



Wśród działań projektowych znalazły się i takie, w których nacisk położony był na rozwój kompetencji społecznych dzieci (m.in.: miały się przedstawić kolegom z innych krajów, zaprezentować swoje miasto i kraj, nauczyć się współpracować w grupie, dzieląc się zadaniami czy rolami) oraz naukę języka obcego (angielski – m.in. przygotowywanie fiszek ze słówkami po angielsku, korespondencja z kolegami z innych krajów) i poznanie narzędzi informatycznych (pisanie e-maili do rówieśników, wpisy na blogu, tworzenie swoich filmików i zdjęć, nagrywanie piosenek).

Nauczyciele z poszczególnych instytucji partnerskich regularnie wymieniali się doświadczeniami, pomysłami i opiniami (e-mail, Facebook, czat), systematycznie poddając poszczególne zadania projektowe ocenie i wspólnej refleksji. Dbano o regularne uzupełnianie wpisów na blogu projektu, wykorzystywano rozmaite narzędzia TIK (np. PowerPoint, Audacity, Glogster, Flash, Smilebox, Prezi, PowToon i in.) oraz sprzęt cyfrowy i elektroniczny (kamera, aparat fotograficzny, mikrofon, laptop, tablet).

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

W efekcie realizacji projektu dzieci wiedzą, jak prawidłowo dbać o swoje zdrowie i higienę (m.in. rola wypoczynku na świeżym powietrzu), rozumieją, że warto wybierać zdrowe potrawy (warzywa i owoce), wiedzą, jak zachowywać się w niebezpiecznych sytuacjach w różnych miejscach (podwórko, ulica, dom, przedszkole), i znają numery alarmowe. Istotnym rezultatem projektu jest nauczenie dzieci współpracy w grupie oraz uświadomienie im, jak ważną rolę w komunikacji odgrywa znajomość języka obcego i umiejętność posługiwania się narzędziami TIK.

Efektom projektu jest też współpraca polskiego przedszkola z Poradnią Dietetyczną „Dobry Dietetyk” (pracownik poradni pomaga w ustalaniu jadłospisu dla dzieci, prowadzi w przedszkolu warsztaty na temat zdrowego żywienia – dla dzieci i rodziców).

Produktem końcowym projektu jest stworzenie nowej opowieści o Jasiu i Małgosi dowodzącej, że uczestniczące w projekcie dzieci zrozumiały, jak ważny jest dla nich zdrowy styl życia.

Z OPINII JURORA

Innowacyjne zaangażowanie środowiska w działania projektowe. Treści bardzo dobrze zintegrowane z programem nauczania przedszkolnego. Dzieci współpracowały odpowiednio do wieku.

dr inż. Elżbieta Gajek



Samodzielnie zrobione szaszłyki owocowe!

I MAKE MY FIRST APP

Małgorzata Knap

nauczycielka języka angielskiego



Szkoła Podstawowa nr 314 im. Przyjaciół Ziemi
w Warszawie

CZAS TRWANIA PROJEKTU

4 miesiące



KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Bułgaria, Turcja, Polska,
Grecja, Rumunia

ZASTOSOWANE TIK

Wiki, Facebook, chatterbox, czat
room, TwinSpace, ClassDojo, Sample,
ZZ Gram, Fotobabble, Code.org,
Kizoa, Dymki.pl, Skype, Padlet,
Screencast-O-Matic, YouTube,
Vimeo, ZeeMaps, Exposure, Tagxedo,
LunaPic, Play Lab

JĘZYK PROJEKTU

angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- Krajowa Odznaka Jakości
- Europejska Odznaka Jakości

PROJEKT W INTERNECIE

<https://twinspace.etwinning.net/6834/>

CELE PROJEKTU

- Zapoznanie uczniów z podstawami programowania
- Motywowanie uczniów do działań praktycznych (tworzenie gier, opowiadań)
- Nauka współdziałania przy realizowaniu zadań (współpraca w parach)

OPIS PROJEKTU

Ważną cechą projektu było to, że został on zainicjowany na prośbę samych uczniów, a po realizacji przedsięwzięcia jego uczestnicy zarazili się pasją do kodowania i dalej próbują swoich sił w tym zakresie. O wysokim zaangażowaniu dzieci w działania projektowe najlepiej świadczy fakt, że mimo ograniczonego czasu na realizację zadań uczniowie kończyli je samodzielnie i z satysfakcją w domu.

Projekt, trwający jedynie cztery miesiące, podzielony został na dwie części. Na wstępie uczniowie dobierali się w pary (nauka w parach to najlepszy sposób na to, by poznać kodowanie) i dokonywali autoprezentacji. W pierwszym etapie prac uczestnicy projektu poznawali podstawy programowania – z początku tylko na kartce (uczenie się, czym jest algorytm i program komputerowy, rozwiązywanie zadań, tworzenie list instrukcji dla swoich kolegów, by ci mogli napisać swoje pierwsze programy itp.), a później za pośrednictwem platformy Code.org. Następnie w aplikacji Play Lab pisali własne gry i interaktywne historyjki, które udostępniali szkołom partnerskim (w projekcie oprócz polskiej brały udział placówki z Bułgarii, Turcji, Grecji i Rumunii).

Ucząc się programowania, dzieci dowiedziały się, co to są algorytmy rzeczywiste, pętle, ciągi, sekwencje, debugowanie, system binarny czy cyfrowy ślad. Na tym etapie uczniowie programowali np. samoloty reprezentujące algorytmy rzeczywiste i bransoletki binarne (każdy uczeń projektował bransoletkę z własnym imieniem) oraz uczestniczyli w sztafecie programowania. Po zamknięciu pierwszego etapu projektu (napisano w nim 12 122 linijki kodu oraz ukończono 1759 poziomów kodowania) uczniowie dostali certyfikaty zaświadczające o zdobytych umiejętnościach. Kolejne działania projektowe – tworzenie gier i interaktywnych historyjek – były odbierane przez uczniów raczej jako zabawa niż nauka. Uczniowie mogli w końcu bezkarnie pograć na lekcji w gry, i to nie były jakieś – takie, które sami stworzyli. Tym większa była ich satysfakcja.

Myliłby się jednak ten, kto sądziłby, że efektem projektu było jedynie zdobycie nowych umiejętności informatycznych. Ucząc się kodowania, uczestnicy projektu rozwijali także najważniejsze umiejętności kształcenia ogólnego w szkole podstawowej, m.in.: czytanie, myślenie matematyczne, myślenie naukowe, umiejętność komunikowania się w języku ojczystym i w języku obcym (w mowie i w piśmie), umiejętność posługiwania się TIK, umiejętność uczenia się (sposób zaspokajania naturalnej ciekawości świata, odkrywania swoich zainteresowań i przygotowania do dalszej edukacji), umiejętność pracy zespołowej.



Pierwsze kroki z kodowaniem w Code.org



Tworzenie gier

W przedsięwzięciu oprócz podstawowego programu Code.org wykorzystano kilkadziesiąt narzędzi TIK, m.in.: chatterbox, ClassDojo, ZZ Gram, Fotobabble, Kizoa, Screencast-O-Matic, Vimeo, ZeeMaps, Exposure, Tagxedo, LunaPic. Nauczyciele komunikowali się głównie przez platformę TwinSpace i przez Skype'a, natomiast uczniowie wykorzystywali głównie Facebook, Padlet i Wikispace, by dzielić się swoimi refleksjami i przygotowanymi materiałami.

Warto również zaznaczyć, że nie mniej atrakcyjne dla uczniów od działań związanych z rzeczywistością online były te prowadzone offline – np. nauka idei działania pętli poprzez specjalnie do tego celu stworzoną choreografię taneczną z ciekawym podkładem muzycznym albo uczenie się, czym jest debugowanie, w ramach... grupowych wyścigów rzędów.

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Ważnym elementem ewaluacji projektu była praca w aplikacji ClassDojo. W tej aplikacji uczniowie tworzyli potworki-awatary, które w imieniu dzieci zbierały punkty przyznawane przez nauczyciela za każde poprawnie wykonane zadanie związane z kodowaniem.

We wszystkich szkołach partnerskich po każdym działaniu nauczyciele prowadzili z uczniami dyskusje podsumowujące zdobyte doświadczenie, a uczniowie publikowali swoje refleksje na wiki projektu oraz na Facebooku. Oprócz tego każde zadanie kończyło się krótkim testem pisemnym i testem z programowania na komputerze. Jako podsumowanie projektu uczniowie zamieścili finalne refleksje na Padlecie, a nauczyciele przekazali swoje wnioski w postaci nagranych komentarzy na platformie TwinSpace.

W efekcie działań projektowych powstało kilkanaście gier i interaktywnych historyjek, które zostały zamieszczone na platformie TwinSpace. Prócz tego zostały nawiązane – trwające do dziś – zawodowe kontakty między nauczycielami różnych specjalności. Dzięki temu możliwa jest wymiana doświadczeń i udzielanie sobie wzajemnie wsparcia.

Z OPINII JURORA

Znakomity projekt uczący kodowania. Dobrze rozwinięta współpraca, bardzo ciekawe rezultaty projektu.

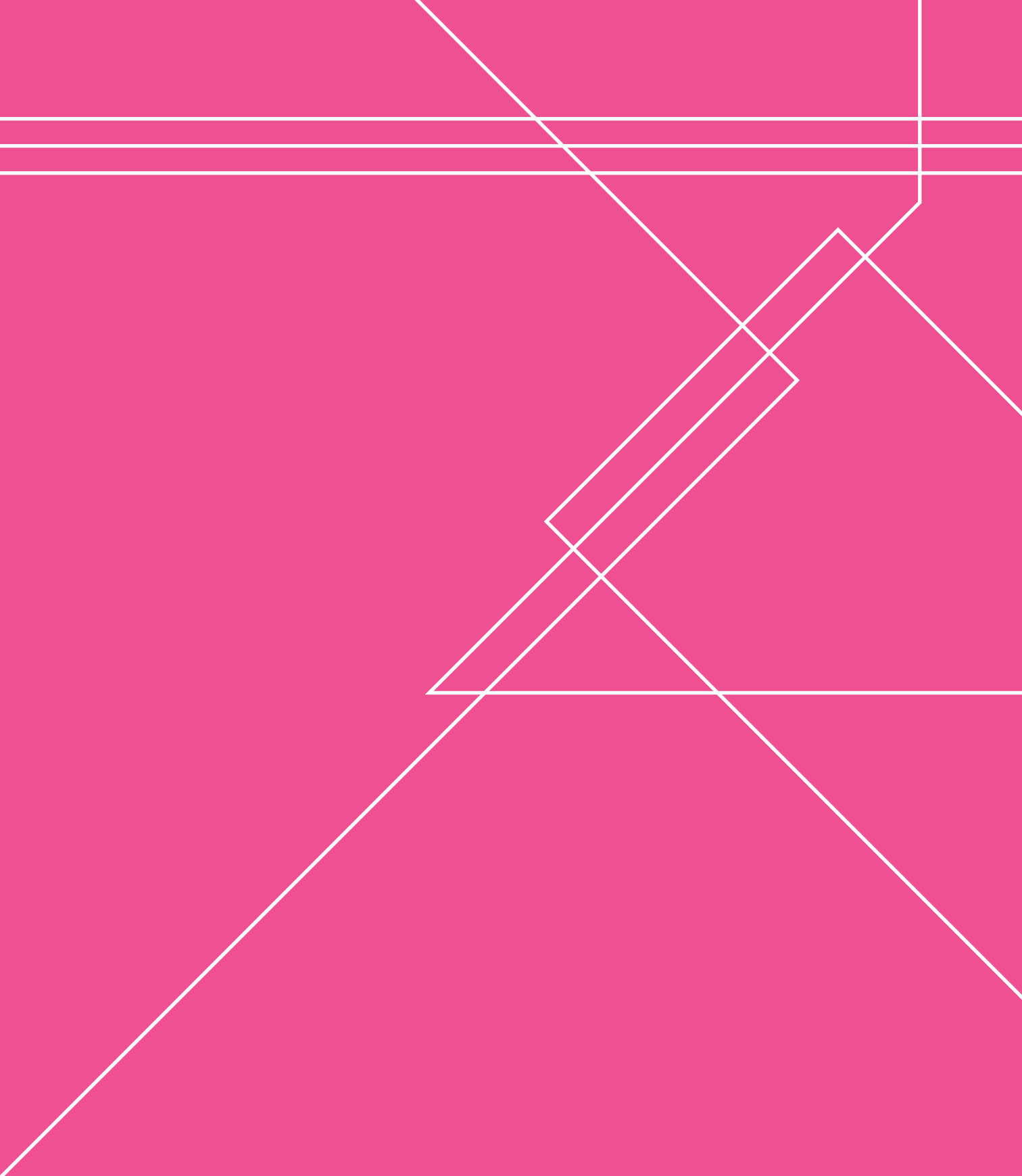
dr inż. Elżbieta Gajek



Uczniowie piszą gry w parach



KONKURS EUROPEJSKI 2016



MIEJSCE KATEGORIA

I

KONKURS EUROPEJSKI 2016, KATEGORIA
WIEKOWA 16-19 LAT

MIRROR, MIRROR

Iwona Jodłowska
nauczycielka języka angielskiego



XI Liceum Ogólnokształcące we Wrocławiu

CZAS TRWANIA PROJEKTU

7 miesięcy



**KRAJE SZKÓŁ
PARTNERSKICH**

Francja, Włochy, Polska

ZASTOSOWANE TIK

Padlet, AnswerGarden, LearningApps, Google Docs, Google Forms, Tricider, VideoPad, MeetingWords, Issuu, TED, ThingLink, czat, wideokonferencja

JĘZYK PROJEKTU

angielski

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- I miejsce w konkursie eTwinning we Włoszech
- Krajowa Odznaka Jakości

PROJEKT W INTERNECIE

<https://twinspace.etwinning.net/2658/>

CELE PROJEKTU

- Zbadanie przez młodzież zjawiska postrzegania siebie przez wygląd i wynikającej z tego zaniżonej samooceny
- Budowanie poczucia własnej wartości i odporności na presję otoczenia
- Kształcenie umiejętności współpracy w środowisku międzynarodowym
- Praktyczne wykorzystanie nowoczesnych technologii (komunikacja z partnerami)
- Praktyczne wykorzystanie znajomości języka angielskiego (komunikacja z partnerami)

OPIS PROJEKTU

Trójstronny projekt (partnerzy z Polski, Francji i Włoch) miał na celu uświadomienie młodemu ludziom częstego współcześnie problemu postrzegania swojej wartości przez przyzmat własnego wyglądu i poddanie tego mechanizmu krytycznej ocenie (przewartościowanie samooceny młodych uczestników projektu). W analizie zjawiska pomagało wielowątkowe podejście do niego (badanie wpływu środowiska rodzinnego i koleżeńskieg, ale też ustalenie znaczenia mediów społecznościowych i forsowanej obecnie kultury związanej ze światem celebrytów itp.).

W projekcie podjęto szereg ciekawych działań, m.in.: „Who I am in a few images” (zabawa w odgadywanie cech charakteru uczniów na podstawie kolaży ze zdjęć), dzielenie się osobistymi doświadczeniami na temat wpływu innych na własną samoocenę (praca w grupach, czat), „Team research” (wybór zakresu analizy problemu, tworzenie pytań do wspólnej ankiety, analiza porównawcza wyników), opracowanie wspólnego (trójstronnego) raportu z badań, „Looking for solutions” (poszukiwanie rozwiązań odbudowywania poczucia własnej wartości wśród nastolatków), „Be creative!” (tworzenie krótkich wierszy wyrażających podejście uczniów do samych siebie).

Dzięki projektowi uczniowie mogli poprawić umiejętność skutecznej komunikacji w języku angielskim (w tym: poznanie nowego słownictwa, wykształcenie umiejętności wyrażania własnego zdania, krytycznego myślenia, wnioskowania na podstawie analizy różnic i podobieństw, proponowanie rozwiązań), poszerzyć swoje kompetencje interkulturowe i informatyczne (poznanie nowych narzędzi TIK, np.: Google Docs, Google Forms, TED, Tricider, MeetingWords, Padlet) oraz potrenować kreatywność i ekspresję. Uczniowie ćwiczyli też współpracę w grupie (w tym w zespołach międzynarodowych), samodzielność w podejmowaniu decyzji (rozwiązania problemu, wokół którego ogniskował się projekt), kształcili się w odpowiedzialności za własny proces uczenia się.

W trakcie siedmiu miesięcy trwania projektu dwa razy zorganizowano czat na żywo (ta forma pobudziła dyskusję, przerwała tamę nieufności i pozwoliła uczestnikom wyrazić własne zdanie i uczucia – możliwość zachowania anonimowości wypowiedzi). Natomiast po zakończeniu działań projektowych odbyła się wspólna wideokonferencja.



Uczniowie w grupach analizują wyniki przeprowadzonej w szkole ankiety

Ze względu na wybraną tematykę projekt mocno angażował uczniów i wzbudzał ich zainteresowanie. Dla młodych ludzi wyzwaniem stanowiła możliwość komunikowania się w języku obcym z rówieśnikami z innych krajów, a także szansa praktycznego użycia nieznanych dotąd uczniom narzędzi TIK.

EWALUACJA I REZULTATY PROJEKTU

Projekt uświadomił młodzieży skalę problemu, jakim we współczesnym społeczeństwie jest przywiązywanie nadmiernej wagi do wyglądu zewnętrznego – uczniowie przekonali się, że zjawisko dotyczy także młodzieży z innych krajów europejskich. Poprzez poznanie i analizowanie przyczyn tego zjawiska stali się bardziej świadomi zagrożenia manipulacją m.in. przez media i rówieśników, a przez to bardziej na te wpływy odporni. Poznali sposoby budowania poczucia własnej wartości i zrozumieli, że pozwoli im to lepiej funkcjonować w życiu nie tylko w aspekcie osobistym, ale również zawodowym.

W toku projektu uczestnicy wypracowali liczne produkty multimedialne (m.in.: kolaże ze zdjęć, które mogą posłużyć do odgadywania cech charakteru osoby, gry LearningApps wprowadzające w tematykę projektu, formularz ankiety badającej przyczyny i skutki nieakceptowania własnego wyglądu i niskiej samooceny, raporty w postaci filmów wideo – opublikowane z użyciem ThingLink, tomik krótkich osobistych wierszy uczniowskich – zamieszczony w aplikacji Issuu).

Uczestnicy projektu przekazywali informacje zwrotne każdorazowo podczas planowania, a następnie omawiania kolejnych faz projektu. Na zakończenie podzielili się refleksjami na forum pojęgalnym i skrupulatnie wypełnili ankietę ewaluacyjną.



Filmowanie raportów z wyników badania ankietowego



Omówienie wyników ankiety pod kątem podobieństw i różnic w spojrzeniu na problem samooceny w trzech partnerskich szkołach

DOŁĄCZ

DO

ETWINNINGU

ETWINNING – EUROPEJSKA WSPÓLPRACA SZKÓŁ

eTwinning to europejska współpraca szkół i przedszkoli realizowana za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), oferująca wsparcie, narzędzia i usługi, tak by szkoły mogły tworzyć partnerstwa w ramach różnych przedmiotów nauczania.

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, zlokalizowaną w Brukseli. W każdym kraju, w którym eTwinning jest obecny, działa krajowe biuro eTwinningu (ang. *National Support Service*).

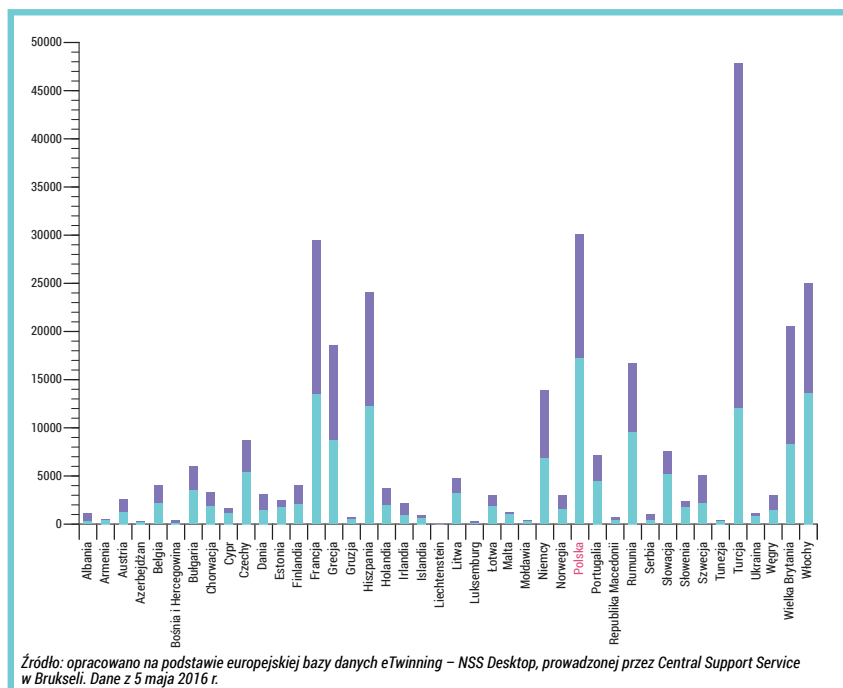
W programie uczestniczą wszystkie kraje Unii Europejskiej oraz Turcja, Republika Macedonii, Islandia

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, Liechtenstein 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 378 tys. nauczycieli z blisko 159 tys. szkół z 49 tys. projektów. W portalu znajdują się narzędzia internetowe umożliwiające nauczycielom znalezienie partnerów do współpracy, zakładanie i realizację projektów, dzielenie się pomysłami i wiedzą oraz zamieszczone w nim są 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 36 tys. nauczycieli i ponad 12 tys. szkół, a liczba zarejestrowanych projektów wynosi już ponad 17 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 i 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?

- **Bezpieczny internet** – eTwinning zwraca szczególną uwagę na bezpieczeństwo w internecie, mając na uwadze fakt, że dostęp do platformy TwinSpace mają także uczniowie. Każdy nowy uczestnik programu jest weryfikowany przez Krajowe Biuro eTwinning, a dostęp do platform eTwinning Live oraz TwinSpace mają tylko zarejestrowane w programie osoby na podstawie loginu i hasła.
- **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.



Strona główna europejskiego portalu eTwinning www.etwinning.net

- **Współpraca krajowa** – możliwa jest również współpraca online ze szkołą lub przedszkolem z tego samego kraju w ramach pilotażu *eTwinning krajowy*.
- eTwinning umożliwia zastosowanie **technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) w nauczaniu** oraz wspiera nauczyciela w tym zakresie.
- **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 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.
- **eTwinning jest łatwo dostępny** – nauczyciele mogą zarejestrować się w programie, wypełniając internetowy formularz rejestracyjny na stronie www.etwinning.net.
- **Wolność i swoboda w zakresie realizacji projektu** – nauczyciel ma swobodę w wyborze tematu i czasu trwania projektu, realizowanych zadań czy liczby szkół partnerskich, z którymi zamierza współpracować.

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

JAKIE KORZYŚCI MOŻNA UZYSKAĆ Z PRZYSTĄPIENIA DO PROGRAMU?

- **Znaczący wzrost motywacji uczniów do nauki** oraz ich zaangażowanie w działania dzięki zastosowaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) w nauczaniu. eTwinning wspiera nauczycieli w rozwijaniu ich umiejętności z zakresu stosowania nowoczesnych technologii oraz aktywnych metod pracy z uczniem poprzez realizację projektu eTwinningowego.
- **Łatwiejsze uzyskiwanie kolejnych stopni awansu zawodowego** jako efekt realizacji projektów eTwinning. Dzięki eTwinningowi nauczyciele zwiększają swoje umiejętności językowe, pedagogiczne i informatyczne. Program stwarza również dogodne warunki i formułę współpracy w ramach szkolnych zespołów nauczycieli¹, co sprzyja prowadzeniu interdyscyplinarnych projektów edukacyjnych.
- **Stały rozwój zawodowy** – w odpowiedzi na potrzeby nauczycieli w bogatej ofercie szkoleniowej ciągle pojawiają się nowe tematy.

¹ eTwinningowy zespół nauczycieli to zespół kilku nauczycieli z jednej szkoły, którzy razem realizują ten sam międzynarodowy/krajowy projekt eTwinning we współpracy z inną szkołą/przedszkolem, dzięki czemu dzielą się zadaniami i pracą przy projekcie zgodnie ze swoimi preferencjami.



Uczestnicy warsztatów szkoleniowych eTwinning

- **Bezpłatne szkolenia** – program eTwinning oferuje nauczycielom wiele różnorodnych form doskonalenia zawodowego. Wszystkie kursy, szkolenia i materiały szkoleniowe 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 *Konkursy i szkolenia* w portalu www.etwinning.pl.

Oferta szkoleniowa przedstawiona jest 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 eTwinningu, opracować i założyć projekt, a także poszerzyć wiedzę z zakresu wykorzystania nowych technologii w nauczaniu.

- **Warsztaty komputerowe typu „e-czwartek”** – nauczyciele początkujący w programie 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: <http://www.etwinning.pl/szkolenia-ogolnopolskie>.
- **Kursy internetowe.** Bogata oferta kursów online obejmująca ponad **60 tematów** skierowana jest zarówno do nauczycieli początkujących w eTwinningu, jak i osób mających doświadczenie we współpracy międzynarodowej. Pełna oferta dostępnych kursów internetowych znajduje się na: www.etwinning.pl/kursy-internetowe.

Nauczyciele mogą korzystać z kursów online, które zapoznają ich z zasadami udziału w programie, realizacją międzynarodowych projektów eTwinningowych oraz aplikacjami i programami przydatnymi w nauczaniu przedmiotów szkolnych. Kursy odbywają się na platformie Moodle pod okiem trenera oraz we współpracy z innymi uczestnikami i polegają na realizacji praktycznych zadań. Kursy dotyczą dwóch podstawowych kategorii: współpracy w ramach programu eTwinning oraz innych narzędzi internetowych.

Nauczycieli zainteresowanych przyłączeniem się do programu oraz uzyskaniem podstawowych informacji zapraszamy na kursy dla osób 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**. Podczas kursu **Tydzień z TwinSpace** można przećwiczyć funkcjonalności 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 eTwinningowy?**

W ofercie można znaleźć 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 czy kodowania.

■ **Szkolenia prowadzone przez ambasadorów eTwinningu.** W Polsce działa sieć ambasadorów eTwinningu, którzy współpracują z Krajowym Biurem eTwinning i organizują szkolenia w wybranym województwie. Ambasadorzy to osoby z doświadczeniem w europejskiej współpracy szkół, które chętnie zorganizują szkolenie dla nauczycieli zainteresowanych przystąpieniem do programu. Istnieje możliwość zaproszenia do swojej szkoły/przedszkola ambasadora eTwinningu **działającego w określonym województwie.** Dane kontaktowe do ambasadorów zamieszczone są na stronie: <http://etwinning.pl/przedstawiciele>.

ODZNAKI JAKOŚCI I KONKURSY

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: www.etwinning.pl/odznaka-jakosci.

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

Nadanie Europejskiej Odznaki Jakości uprawnia do udziału w europejskim konkursie eTwinningu. Co roku w gronie finalistów tego konkursu znajdują się polskie szkoły i polscy nauczyciele.

Ogromnym sukcesem tegorocznego konkursu europejskiego eTwinning Prizes 2016 było zdobycie przez polskich nauczycieli nagród w **9 kategoriach** konkursu na **10 możliwych**. Zwycięzców wyłoniono spośród 202 nadesłanych z całej Europy zgłoszeń złożonych w **3 kategoriach wiekowych** oraz **7 kategoriach specjalnych**.

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

■ W kategorii *4-11 lat* nagrodzono projekt **Healthy Booky**, koordynator Anna Żywica, Szkoła Podstawowa nr 30 im. M. Zientary-Malewskiej w Olsztynie.

■ W kategorii *12-15 lat* zwycięzcą został projekt **Is this castle haunted?**, nauczyciele: Teresa Prokowska i Izabela Kulpa, Szkoła Podstawowa nr 1 w Bolesławcu. Drugim miejscem został nagrodzony projekt: **Time capsule 2014-2114**, koordynator Kamila Strzemińska, Gimnazjum im. Mikołaja Kopernika z Zespołu Szkół w Męcince.

■ W kategorii *16-19 lat* zwycięzcą został projekt **Mirror, mirror**, koordynator Iwona Jodłowska, XI Liceum Ogólnokształcące we Wrocławiu.

Szkoły nagrodzone w kategoriach specjalnych:

■ Zwycięzcą w kategorii *Nagroda im. Marii Skłodowskiej Curie* został projekt **Young Scientists**, koordynator Agnieszka Ty-mińska, Gimnazjum z Oddziałami Dwujęzycznymi nr 93 im. Księżnej Izabeli Czartoryskiej w Warszawie.

■ Zwycięzcą w kategorii *Porozumienia Międzykulturowego im. Mevlany* został projekt: **Peaceful Horizons – C.O.M.P.A.S.S.**, koordynator Katarzyna Łastawiecka, Szkoła Fundacji Szkolnej im. J. Gutenberga w Warszawie.

■ Zwycięzcą w kategorii *Język angielski* został projekt **AIMS Alternatives for Innovative Math Study**, nauczyciele: Katarzyna Pietrzak, Magdalena Gołąb oraz Agata Michalec, Gimnazjum nr 3 im. Marsz. Józefa Piłsudskiego w Myślenicach.

■ Zwycięzcą w kategorii *Historia i pamięć* został projekt **World War I**, koordynator Joanna Ficerman, Gimnazjum nr 5 im. Tadeusza Kościuszki w Pile.

■ Zwycięzcą w kategorii *im. Pejo Javorova* (za projekt zachęcający do czytelnictwa) został projekt **Read the world**, koordynator Natalia Szczygieł, Przedszkole nr 48 z Oddziałami Integracyjnymi w Zabrze.

■ Zwycięzcą w kategorii *Kultura Śródziemnomorska* został projekt **The incredible life of Marcus Poncius Europaeus**, koordynator Joanna Lisiecka-Kabat, IV Liceum Ogólnokształcące im. T. Kotarbińskiego w Gorzowie Wielkopolskim.

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 także profil programu w portalu społecznościowym Facebook: <https://www.facebook.com/eTwinningPolska>.

Na polskiej stronie programu www.etwinning.pl znajdują się: aktualne wiadomości, opisy ciekawych projektów, wywiady z nauczycielami doświadczonymi w eTwinningu, rady, przewodniki, multimedia i publikacje w wygodnych do pobrania formatach i 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).

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM

ETWINNINGOWYM

PLANOWANIE PROJEKTU ETWINNINGOWEGO

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

Przed 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 jego realizacji. Pomysł na projekt nada ton naszym poszukiwaniom i określi preferencje przyszłego partnera.

Dlaczego pomysł, a nie od razu plan projektu? Musimy pamiętać, że tak samo my, jak i potencjalny partner może mieć swój pomysł, niekoniecznie ściśle pokrywający się z naszym. 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://etwinning.pl/artykuly/narzedzia-internetowe/jak-znalezc-partnera-do-projektu-etwinning-w-5-krokach>.

Pomysł na projekt



Poszukiwanie szkoły partnerskiej/partnera



Przygotowanie planu i określenie celów projektu



Rejestracja



Realizacja



Ewaluacja

REALIZACJA PROJEKTU

Podstawowe elementy projektu

W momencie rejestracji projektu poprzez formularz elektroniczny dostępny w europejskim portalu eTwinning www.etwinning.net partnerzy muszą przedstawić główne elementy planu projektowego, na podstawie których projekt zostanie zaakceptowany przez krajowe biuro 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 mieć opracowane przed rozpoczęciem procesu rejestracji. *Cele projektu* przedstawiają konkretne umiejętności i kompetencje uczniów, które zostaną nabyte lub poszerzone dzięki realizacji przedsięwzięcia. Z uwagi na to, że 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, aby przy realizacji następnego projektu czy też powtórzeniu naszego projektu przez innych pominąć, z odpowiednim wyprzedzeniem, ewentualne błędy i trudności lub 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, dlatego przy realizacji tego końcowego elementu projektu warto pamiętać o różnorodnych darmowych narzędziach dostępnych w internecie i doskonale nadających się do ewaluacji, takich jak: *Kahoot!*, *Tricider* czy *SurveyMonkey*.

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 skierowane na osiągnięcie założonych celów.

Zasadą, którą zalecamy początkującym w eTwinningu, jest KISS (z ang. 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 jego poziomu znajomości języka obcego i narzędzi 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 przedstawiać sobą wysoki poziom jakości w kilku obszarach oceny.

Innowacja pedagogiczna

Nauczyciel sięgający w swojej pracy po eTwinning w porównaniu do kolegi prowadzącego 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 dobre.

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. Nierazko 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 2016* 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 naukę 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 również na etapie konkursu. Powiązanie kilku przedmiotów w jednym projekcie niesie ze sobą również inną korzyść – możemy zaangażować do pracy koleżanki i kolegów ze swojej szkoły, 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: *GAME! Garden in Amazing Mathematical Experiences, Is this castle haunted?, Miteinander statt nebeneinander, Sound by Sound, Step by Step Together, WALL – Wizards At Language Learning* czy też w projekcie *Water means life*.

Współpraca i komunikacja

Niezwykle istotnym, o ile nie najważniejszym, obszarem jakości projektu jest współpraca i komunikacja między biorącymi udział w projekcie partnerami. 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 o np. 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 projektu jako elementy napędzające projekt. Powinny być one oryginalne i różnorodne, wówczas na pewno wzbudzimy ciekawość i entuzjazm uczniów. Doskonałą inspiracją do takich zadań są projekty zaprezentowane w niniejszej publikacji, jak również dział *Współpracy* 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 jego przeprowadzenia. 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 znaleźć też można 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 i skomplikowanego zagadnienia.

Często zdarza się, 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: winien wykorzystać entuzjazm i zainteresowanie uczniów.

Rezultaty, wpływ i dokumentacja

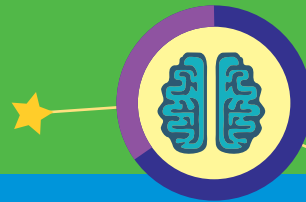
Ostatnim ważnym elementem jakościowym dobrze zarządzanego projektu jest jego podsumowanie i przedstawienie rezultatów wraz z ewaluacją, która zbada wpływ i wartość projektu.

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 w TwinSpace** lub, jeśli projekt był realizowany na innych platformach, umieszczenie linków do tych materiałów w publicznej części TwinSpace.

Korzyści, które przynosi eTwinning

Dla uczniów

eTwinning poprawia szkolne osiągnięcia oraz umiejętności, takie jak praca zespołowa czy współpraca



nauczycieli zaobserwowało rozwój świadomości obywatelskiej i społecznej u uczniów



nauczycieli twierdzi, że dzięki projektom eTwinningowym uczniowie osiągają znaczący wzrost kompetencji kluczowych

Dla nauczycieli

eTwinning oferuje nieodpłatnie liczne formy rozwoju zawodowego



nauczycieli, korzystając z oferty programu, podniosło swoje kwalifikacje zawodowe

65%

nauczycieli twierdzi, że dzięki eTwinningowi uczy w innowacyjny sposób



Dla szkół

eTwinning otwiera liczne możliwości

78%

nauczycieli potwierdza, że realizacja projektu eTwinning wpływa na zwiększenie prestiżu szkoły



60%

nauczycieli dzięki projektom eTwinningowym kontynuuje współpracę międzyszkolną, np. w projektach Erasmus+ partnerstwa strategiczne



Szkoły mogą realizować projekty programu Erasmus+, korzystając z narzędzi eTwinningu w działaniach online.

*Dane na podstawie badania własnego Krajowego Biura eTwinning w Polsce.



Koncepcja publikacji:

Krajowe Biuro eTwinning

Redakcja:

Ewa Raińska-Nowak (redaktor prowadzący)
Magdalena Tytuła (redakcja opisów projektów)
Barbara Milewska (współpraca redakcyjna)
Iwona Ławniczak-Iwanowska (opracowanie tekstów)
Monika Regulska (współpraca redakcyjna)
Paweł Czapliński (współpraca redakcyjna)

Korekta: M.T. Media

Projekt graficzny, skład i łamanie: Jerzy Parfianowicz

Wydawca:

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji
ul. Mokotowska 43, 00-551 Warszawa
www.frse.org.pl
www.etwinning.pl

Druk:

Drukarnia Braci Grodzickich Sp.J.

Nakład:

6 000
ISBN 978-83-64032-91-2

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 2016



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji
Krajowe Biuro eTwinning
ul. Mokotowska 43
00-551 Warszawa

www.frse.org.pl

www.etwinning.pl