

# Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning

2023



2022



2021





# Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2023

## Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2023

<b>Koncepcja publikacji</b>	Krajowe Biuro eTwinning
<b>Współpraca redakcyjna</b>	Dominika Tokarz
<b>Redakcja językowa</b>	Barbara Jędraszko, Hanna Kukwa
<b>Redaktor prowadząca</b>	Barbara Jędraszko
<b>Korekta</b>	Maryla Błońska EkoSłówko
<b>Projekt graficzny</b>	Studio Graficzne Papercut / Artur Ładno
<b>Skład i projekt okładki</b>	Artur Ładno
<b>Druk:</b>	Drukarnia KOLUMB Chorzów
<b>Wydawca:</b>	Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności Aleje Jerozolimskie 142a, 02-305 Warszawa  <a href="http://www.frse.org.pl">www.frse.org.pl</a>  <a href="http://www.etwinning.pl">www.etwinning.pl</a>   <a href="mailto:kontakt@frse.org.pl">kontakt@frse.org.pl</a>

© Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Warszawa 2023

ISBN 978-83-67587-06-8

Publikacja bezpłatna

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

Laureaci konkursów wyrazili zgodę na zamieszczenie w niniejszej publikacji zdjęć ich autorstwa. W książce wykorzystano także materiały z TwinSpace nagrodzonych projektów, dostępne na licencji Creative Commons. Opisy opracowano na podstawie zgłoszeń konkursowych.

**Więcej publikacji Wydawnictwa FRSE:**  [www.czytelnia.frse.org.pl](http://www.czytelnia.frse.org.pl)

**Czasopisma i portale Wydawnictwa FRSE**

GRUPA DLA NAUCZYCIELI  
**[języki:OBCE]**  
w szkole

**europa**  
DLA AKTYWNYCH

**eurodesk**  
Polska

**EUROPEJSKI**  
**PORTAL MŁODZIEŻOWY**

# Spis treści

- 6 eTwinning: współpraca i inspiracja
- 8 Odznaki jakości eTwinning
- 9 Konkurs „Nasz projekt eTwinning”

## Projekty dla uczniów w wieku 3–6 lat

- 18 Vegstigators
- 20 Mr STEM and the 4 Seasons
- 22 Green Wonder

## Projekty dla uczniów w wieku 7–10 lat

- 26 Cub Reporters
- 28 Nature in Art
- 30 Future Loading...

## Projekty dla uczniów w wieku 11–15 lat

- 34 Pets and Pots
- 36 MIE
- 38 I.N.S.P.I.R.E

## Projekty dla uczniów w wieku 16–19 lat

- 42 Space Escape Room
- 44 The Fellowship of Maths
- 46 Europa Trivia Game

## Budowanie relacji i wyrównywanie szans edukacyjnych

- 50 Let's Taste the World

## Rozwijanie umiejętności zawodowych

- 54 A Place to Stay

## Synergia programów eTwinning i Erasmus+

- 58 L'Euro: hier, aujourd'hui, demain

## Ambasadorzy eTwinning

- 62 Virtuelle Klassenfahrten
- 64 Around the World... Again!
- 66 S.T.A.R.S & C.R.E.A.T.I.V.I.T.Y



Home



Szanowni Państwo,

z przyjemnością oddajemy w Państwa ręce przewodnik prezentujący przedsięwzięcia nagrodzone w konkursie „Nasz projekt eTwinning” 2023. Chcemy w ten sposób uhonorować pracę i zaangażowanie uczniów i nauczycieli oraz ich ponadprzeciętne osiągnięcia. Liczymy przy tym na to, że zebrane informacje o projektach oraz wypowiedzi laureatów dowiodą, że warto podejmować dodatkowe wyzwania edukacyjne, i dzięki temu staną się inspiracją dla każdego nowego eTwinnera i dla każdego nowego projektu eTwinning.

Realizacja prezentowanych przedsięwzięć przypada na lata 2022 i 2023, których tematy przewodnie dla eTwinningowej społeczności to, odpowiednio: *Nasza piękna, zrównoważona, wspólna przyszłość: szkoły i Nowy europejski Bauhaus* oraz *Innowacja i edukacja*. Śmiało można stwierdzić, że właściwie każdy projekt zgłoszony do tegorocznego konkursu stanowił innowacyjne rozwiązanie na poziomie klasy lub szkoły biorącej w nim udział, a przedsięwzięcia prezentowane w tej publikacji są przykładami najlepszego wykorzystania możliwości programu eTwinning oraz wprowadzania nowatorskich i kreatywnych rozwiązań w edukacji w ramach współpracy międzynarodowej. Przedstawione projekty, oprócz znakomitego wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych, uwzględniły również przestrzeń do nauki dla ich uczestników oraz niejednokrotnie pomagały przekształcać szkoły i przedszkola w bardziej zrównoważone i włączające miejsca.

W tym roku aktywnie promujemy też rozwijanie umiejętności zawodowych. Transformacja cyfrowa, zmiany klimatyczne czy zmieniające się potrzeby przedsiębiorców to kwestie, które należy brać pod uwagę, zdobywając i poszerzając swoje kompetencje. Z tego powodu Komisja Europejska ogłosiła rok 2023 Rokiem Umiejętności Zawodowych. Nieprzypadkowo też w tym roku Polska jest gospodarzem największego w Europie konkursu umiejętności zawodowych – EuroSkills. Cieszy nas bardzo, że także program eTwinning wpisuje się w obecne trendy edukacyjne, a zapoczątkowana już kilka lat temu kampania „Kształcenie zawodowe z eTwinning” jest tego najlepszym przykładem.

Dzięki konkursowi „Nasz projekt eTwinning” już po raz osiemnasty możemy nagrodzić najznakomitsze międzynarodowe przedsięwzięcia przyczyniające się do rozwijania u uczniów coraz bardziej potrzebnych umiejętności. Cieszy nas również, że stale rosną zarówno zainteresowanie programem eTwinning, jak i liczba projektów zgłaszanych do kolejnych edycji konkursu. Tym razem uhonorowaliśmy 18 spośród 70 zgłoszonych projektów. Tradycyjnie laureatów wyłoniliśmy w przedsięwzięciach pogrupowanych według czterech kategorii wiekowych uczestników (3–6, 7–10, 11–15 i 16–19 lat) oraz w specjalnych kategoriach dodatkowych: *Budowanie relacji i wyrównywanie szans edukacyjnych*, *Projekty o tematyce zawodowej* oraz *Synergia programów eTwinning i Erasmus+*. Podobnie jak wcześniej, tak i w tym roku nie zabrakło kategorii dla najbardziej doświadczonych eTwinnerów, czyli Ambasadorów programu.

Konkurs obfitował w bardzo ciekawe i wartościowe przedsięwzięcia edukacyjne, z pewnością przyczyniające się do rozwoju różnorodnych kompetencji. Dziękuję za zaangażowanie i pracę autorom wszystkich zgłoszonych projektów. Laureatom zaś składam serdeczne gratulacje, życząc kolejnych sukcesów.

**Paweł Czaplinski**  
koordynator  
Krajowego Biura eTwinning



# eTwinning: współpraca i inspiracja

eTwinning to europejska społeczność szkół i przedszkoli prowadzących projekty edukacyjne za pośrednictwem narzędzi cyfrowych. Składa się ona z tysięcy nauczycieli i edukatorów podziwiających wizję szkół jako miejsc sprzyjających włączeniu społecznemu, rozsądnie korzystających z najnowszych technologii oraz czerpiących garściami z kompetencji XXI wieku. eTwinerzy poznają się i nawiązują kontakty w sieci, w szkołach, podczas wydarzeń eTwinning oraz wszędzie tam, gdzie mogą inspirować innych nauczycieli do zapewniania uczniom lepszej edukacji.

Internetowa przestrzeń eTwinning funkcjonuje w ramach **Europejskiej Platformy Edukacji Szkolnej** (European School Education Platform). Oferuje ona inspirujące zasoby, jak zestawy projektowe i przykłady dobrych praktyk, oraz środowisko internetowe, w którym można swobodnie rozmawiać, udostępnić materiały, tworzyć projekty i uczyć się we własnym tempie i w zgodzie ze swoimi zainteresowaniami.

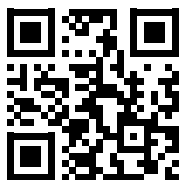
Zarówno eTwinning, jak i Europejska Platforma Edukacji Szkolnej to inicjatywy Komisji Europejskiej. Obie są finansowane z programu Erasmus+ na podstawie umowy z **Europejską Agencją Wykonawczą ds. Edukacji i Kultury** (European Education and Culture Executive Agency). Ich obsługą merytoryczną i techniczną zajmuje się **European Schoolnet** – zlokalizowana w Brukseli międzynarodowa organizacja zrzeszająca 34 europejskie ministerstwa edukacji.

Na poziomie europejskim eTwinningiem kieruje **Centralne Biuro eTwinning** (Central Support Service), a w każdym

kraju, w którym eTwinning funkcjonuje, działa **Krajowe Biuro Wsparcia** (National Support Organisation). Biuro centralne współpracuje z biurami krajowymi, a odpowiada za rozwój platformy oraz za ofertę doskonalenia zawodowego. Ponadto organizuje doroczną konferencję europejską oraz galę wręczenia nagród eTwinning, podczas której nauczyciele i uczniowie otrzymują wyróżnienia za realizację wybitnych projektów. W Polsce pieczę nad programem sprawuje **Krajowe Biuro eTwinning**, działające w strukturze **Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji (FRSE)** – Narodowej Agencji Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności. Fundacja zarządza europejskimi programami, projektami i inicjatywami edukacyjnymi od 1993 roku, a funkcję Narodowej Agencji pełni od 2014 roku.

Krajowe Biuro eTwinning prowadzi w Polsce działania informacyjno-promocyjne dotyczące programu, a także zapewnia jego uczestnikom pomoc informacyjną, organizacyjną i techniczną za pośrednictwem różnych kanałów. Na polskiej stronie eTwinning znajdują się m.in. aktualne wiadomości, opisy inspirujących projektów, rady, publikacje w wygodnych do pobrania formatach, multimedia, jak również informacje o polskich i europejskich konkursach oraz o szkoleniach i kursach internetowych. Również tu zostały zamieszczone wideoprzewodniki, w których wyjaśniono, jak przebiega rejestracja w programie oraz jak korzystać z eTwinningowych narzędzi.

ZESKANUJ KOD QR,  
BY PRZEGLĄDAĆ AKTUALNOŚCI  
NA POLSKIEJ STRONIE ETWINNING



## Jak dołączyć do eTwinningu

Program obejmuje swoim działaniem nauczycieli i uczniów w wieku 3–19 lat z przedszkoli, szkół podstawowych i ponadpodstawowych. Do eTwinningu mogą dołączyć wszystkie placówki realizujące obowiązującą podstawę programową określoną przez Ministerstwo Edukacji i Nauki. Każdy nauczyciel pracujący w takim przedszkolu lub w takiej szkole, uczący dowolnego

przedmiotu, może wziąć udział w programie. Wystarczy, że za pomocą swojego EU Loginu zarejestruje się jako użytkownik na Europejskiej Platformie Edukacji Szkolnej, a następnie zwróci się o zatwierdzenie członkostwa przez Krajowe Biuro eTwinning. Wskazówki, jak to zrobić krok po kroku, można znaleźć na [www.etwinning.pl](http://www.etwinning.pl) lub u regionalnych **Ambasadorów programu**.

## Rozwój zawodowy nauczycieli

Uczenie się przez całe życie (*lifelong learning*) jest dla nauczycieli kluczowe, dlatego eTwinning zapewnia członkom swojej społeczności możliwość stałego rozwoju kompetencji. Mogą oni korzystać z webinarów, kursów internetowych, w tym z Masowych Otwartych Kursów Internetowych (*Massive Open Online Courses*), oraz z materiałów do samodzielnej nauki. Uczestniczą w konferencjach i w szkoleniach stacjonarnych, dzięki którym mają szansę poznać specjalistów różnych dziedzin,

rozwijać swoje umiejętności, nawiązywać kontakty, wspólnie się uczyć i czuć się członkami tej najprężniej działającej społeczności edukacyjnej w Europie.

Program eTwinning wspiera także proces kształcenia wstępnego nauczycieli w ramach strategii poszerzania swojego zasięgu przez włączanie studentów kierunków pedagogicznych do programu. Wprowadzanie eTwinningu do edukacji przyszłych nauczycieli jest niezwykle cenne również dla kształcących ich instytucji. ■



# Odznaki jakości eTwinning

Odznaka jakości to przepustka do ubiegania się o nagrodę w ogólnopolskim konkursie „Nasz projekt eTwinning”. Jest ona wyróżnieniem przyznawanym nauczycielom za przedsięwzięcia, które odznaczają się wysokim standardem na poziomie zarówno krajowym – **Krajowa Odznaka Jakości**, jak i europejskim – **Europejska Odznaka Jakości**. Ma ona formę elektronicznego certyfikatu, który jest widoczny na pulpicie po zalogowaniu się na platformie programowej. Odznakę krajową przyznaje Krajowe Biuro eTwinning eTwinnersom wyróżniającym się zaangażowaniem w działania projektowe.

By ją otrzymać, należy spełnić następujące warunki:

- ♦ projekt jest zakończony lub znajduje się w ostatniej fazie realizacji;
- ♦ nauczyciel zgłoszony do nagrody w znacznym stopniu przyczynił się do realizacji przedsięwzięcia i znajduje to odzwierciedlenie w materiałach projektowych;
- ♦ projekt miał plan i sprecyzowane cele, a działania w jego ramach opierały się na współpracy partnerów i zaowocowały wspólnymi materiałami;
- ♦ rezultaty są dostępne, tak aby ewaluacja przedsięwzięcia była możliwa.

Konieczne jest również upublicznienie na platformie **TwinSpace** treści stworzonych podczas projektu przez nauczycieli i uczniów. Zgodnie z zasadami materiały tam udostępniane powinny być opisane w taki sposób, by umożliwić identyfikację szkoły oraz nauczyciela wnioskującego. Jest to ważne zwłaszcza w projektach,

w których uczestniczy kilka polskich placówek. Jeśli rezultaty umieszczone są na serwerach zewnętrznych, to na upublicznionej stronie TwinSpace należy zamieścić czytelną informację z odnośnikiem do tego miejsca.

**Europejską Odznakę Jakości** przyznaje Centralne Biuro eTwinning tym projektom, które zostały zgłoszone do Europejskiej Odznaki Jakości przez co najmniej jedno krajowe biuro programu i przynajmniej dwóch partnerów w tym projekcie otrzymało Krajową Odznakę Jakości. Nagroda europejska jest kolejnym wyznacznikiem sukcesu i poświadczeniem, że projekt osiągnął oczekiwany standard na poziomie europejskim. Nadanie Europejskiej Odznaki Jakości uprawnia do udziału w konkursie o europejskie nagrody eTwinning. ■

# Konkurs „Nasz projekt eTwinning”

Ogólnopolski konkurs „Nasz projekt eTwinning” – organizowany co roku przez FRSE – jest skierowany do dyrektorów szkół i przedszkoli, nauczycieli wszystkich przedmiotów, bibliotekarzy oraz innych pracowników pedagogicznych. Jego celem jest wybranie i upowszechnienie najlepszych międzynarodowych projektów eTwinning zrealizowanych z udziałem polskich nauczycieli w bieżącym lub poprzedzającym roku szkolnym.

Projekty zgłoszone do konkursu są oceniane przez niezależne jury w kilku kategoriach, według dwóch głównych kryteriów: wieku uczniów włączonych w projekt oraz tematyki przedsięwzięcia. Każdego roku we wrześniu ogłaszane są kategorie kolejnej edycji konkursu. Jego regulamin, harmonogram i kryteria oceny

projektów są dostępne na portalu [www.etwinning.pl](http://www.etwinning.pl) – zakładka *Konkursy*. Laureaci w konkursie „Nasz projekt eTwinning 2023” są wyłaniani w następujących kategoriach:

- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 3–6 lat,
- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 7–10 lat,
- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 11–15 lat,
- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 16–19 lat,
- ♦ Budowanie relacji i wyrównywanie szans edukacyjnych,
- ♦ Rozwijanie umiejętności zawodowych,
- ♦ Synergia programów eTwinning i Erasmus+ (projekty łączące elementy obu tych programów),
- ♦ Ambasadorzy eTwinning (dla nauczycieli realizujących zgłaszany projekt w trakcie pełnienia funkcji Ambasadora programu).

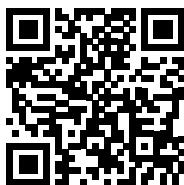
## Kryteria oceny projektów

Najlepsze projekty eTwinning to przedsięwzięcia interdyscyplinarne – wymagające kreatywności od nauczycieli, a także pobudzające twórcze działanie u uczniów. Takie właśnie są inicjatywy prezentowane w tej publikacji. Pokazując je, chcemy uhonorować pracę i ponadprzeciętne osiągnięcia ich uczestników oraz wskazać innym, że warto podejmować dodatkowe wyzwania.

**Innowacja pedagogiczna:** Nauczyciel sięgający w swojej pracy po zasoby eTwinning stosuje oryginalną metodę nauczania, która przekształca lekcję w interesujące przedsięwzięcie.

Oceniając projekt eTwinningu pod kątem innowacyjności, jury zwraca szczególną uwagę na kilka czynników przesądających o tym, że oznacza się on tą cechą. Wbrew pozorom projekt nie musi zainteresować swoim tematem, aby zyskać miano innowacyjnego – nawet najprostsze przedsięwzięcia, np. „Tradycje świąteczne” czy „Moje miasto”, wzbogacone oryginalnymi aktywnościami, mogą okazać się bardzo innowacyjne. Projekt innowacyjny to taki, który w jak największym stopniu angażuje uczniów do działania. To właśnie oni odgrywają w nim główną rolę,

**SZCZEGÓŁOWE INFORMACJE  
O WYRÓŻNIENIACH ETWINNING**





a nauczyciel koordynuje postęp ich pracy. Oprócz gromadzenia i prezentowania materiałów uczniowie osiągną założone cele projektu, wcielając się w różne role. Nierzadko ich zaangażowanie przejawia się w aktywnej obecności na platformie TwinSpace i wykorzystywaniu dostępnych tam narzędzi.

**Integracja z programem nauczania:** Projekt eTwinning od początku powinien być dostosowany do podstawy programowej. Warto tak zaplanować działania, aby udało się przeprowadzić przedsięwzięcie atrakcyjne dla uczniów i jednocześnie uzyskać konkretną wartość edukacyjną w postaci elementów z podstawy programowej. Projekt zyskuje na jakości, kiedy uda się zawrzeć w nim treści z kilku obszarów edukacyjnych.

**Współpraca i komunikacja:** Bardzo istotnymi aspektami wpływającymi na jakość projektu są współpraca i komunikacja partnerów. Najlepsze inicjatywy to takie, w których uczniowie nie ograniczają się jedynie do prostej wymiany wiedzy i materiałów, ale razem pracują nad danym zagadnieniem, zbierają i analizują informacje, a następnie wspólnie rozwiązują problemy. Uczestnicy projektu są partnerami i wszystkie ich zadania powinny być ukierunkowane na współpracę. Nawet jeśli głównym założeniem jest prosta wymiana prezentacji, to należy takie działania rozszerzyć, np. o analizę materiałów partnera czy dyskusję i komentarze.

**Technologie informacyjno-komunikacyjne:** Rozpoczynając wspólne działania, partnerzy projektu mają do dyspozycji TwinSpace, czyli elektroniczną przestrzeń do współpracy. Ponadto w internecie jest dostępnych wiele darmowych aplikacji, które

można wykorzystywać w projekcie (należy jednak uważać na złośliwe aplikacje i nieodpowiednie treści zagrażające bezpieczeństwu uczniów). Dodatkowe narzędzia z pewnością urozmaicają realizowane przedsięwzięcie i wpływają pozytywnie na jego jakość. W tym wypadku jednak więcej nie znaczy wcale lepiej, dlatego narzędzia cyfrowe warto dobierać z rozwagą.

**Rezultaty i dokumentacja:** Ostatnim ważnym elementem, przekładającym się na jakość dobrze zarządzanego projektu, jest podsumowanie z przedstawieniem rezultatów i ewaluacją, umożliwiające ocenę jego wpływu i wartości. Dokumentacja takiego przedsięwzięcia powinna być bardzo staranna i przygotowana w zgodzie z prawami autorskimi. Należy również zadbać o jak największą dostępność wypracowanych materiałów przez udostępnienie TwinSpace lub umieszczenie linków do tych materiałów w jej publicznej części.

Jak wynika z powyższego zestawienia, zasady eTwinningu nie należą do skomplikowanych. Dzięki elastyczności programu proces planowania to bardzo proste zadanie i każdy, nawet początkujący eTwiner, jest w stanie dobrze przygotować swój pierwszy projekt. Ideą eTwinningu jest organizowanie partnerskiej współpracy szkół z różnych krajów – krótka i prosta recepta na udany projekt eTwinningowy mogłaby zatem brzmieć: *Skrupulatnie zaplanuj celowe działanie, do którego realizacji na równych zasadach włączysz się inni, abyście razem mogli dojść do satysfakcjonujących rezultatów.*

## Rady laureatów konkursu

Zapytaliśmy laureatów tegorocznej edycji konkursu, jakich rad udzieliliby innym nauczycielom, aby zachęcić ich do realizacji projektów eTwinning. Oto ich odpowiedzi.

### **Magdalena Dybiżbańska-Klinkosz, koordynatorka projektu „Vegstigators”**

Projekt eTwinning to niesamowita przygoda rozwijająca uczniów, koordynatorów oraz placówkę pod każdym względem. Przygoda otwierająca świat przed uczestnikami i ich przed światem, szerząca szacunek, tolerancję i ciekawość. Zaczynaj, nie czekaj! Zaczynaj od projektu, który nie jest zbyt skomplikowany, z partnerem, który ma doświadczenie i chętnie je przekaże. Baw się dobrze, zarażaj pasją, powodzenia!

### **Renata Płonka, koordynatorka projektu „Mr STEM and the 4 Seasons”**

Zachęcam nauczycieli do udziału w projektach realizowanych w eTwinningu. Program ten wprowadził mnie w najnowsze rozwiązania technologiczne i metodologiczne. Udział w kursach i szkoleniach na platformie zdecydowanie pogłębił moją wiedzę i umiejętności, które wykorzystuję również poza projektami. Wzmocnił też moją samoocenę. Do komunikacji i współdziałania w projektach wykorzystałam wiele prostych i łatwo dostępnych aplikacji. Skrupowanie i nieśmiałość, jakie cechowały mnie na początku działań w programie, ustąpiły pewności siebie, wierze we własne możliwości oraz wzmocnieniu poczucia własnej wartości. Z wieloma

partnerami nawiązaliśmy międzynarodowe przyjaźnie i z przyjemnością prowadzimy kolejne wspólne projekty.

### **Anna Bębenek, koordynatorka projektu „Green Wonder”**

Drodzy nauczyciele! Jeżeli lubicie pracę projektową, nie satysfakcjonuje was praca typowo książkowa, chcecie poznać świetnych, twórczych nauczycieli – takich jak Wy, to eTwinning jest właśnie dla Was. Dzięki wykorzystaniu nowoczesnych technologii program ten pozwala na współpracę oraz budowanie wspaniałych relacji na odległość. Jest świetnym sposobem na zdobycie nowych umiejętności i poznanie nieznanych dotąd narzędzi TIK, dzięki którym praca dydaktyczna staje się łatwiejsza i atrakcyjniejsza dla dzieci. Praca projektowa w eTwinning to praca zespołowa, która umożliwia nie tylko realizację celów podstawy programowej, ale również wychodzenie poza jej obszary. Tym samym pozwala na zdobywanie nowej wiedzy i umiejętności oraz przyczynia się do podnoszenia atrakcyjności zajęć, a to przekłada się także na uznanie w środowisku nauczycielskim.

### **Barbara Głuszczyk, koordynatorka projektów „Cub Reporters” oraz „Pets and Pots”**

Udział w programie eTwinning to nieustająca przygoda, zarówno dla uczniów, jak i dla ich nauczycieli. Każdy rok przynosi nowe wyzwania i nie pozwala na nudę. Uwielbiam tę adrenalinę, kiedy wymyślam kolejny projekt, jego temat czy zadania. eTwinning pozwala na nieustanne zdobywanie wiedzy i doskonalenie umiejętności w zakre-



sie nowoczesnych technologii i języków obcych. Dzięki niemu nie tylko nawiązujemy kontakty z nauczycielami z całej Europy, dzielimy się doświadczeniami i uczymy się od siebie. Nawiązujemy też przyjaźnie. Najważniejszą sprawą jest znalezienie odpowiedzialnego partnera, który nie zawiedzie i nie zrezygnuje z pracy po rozpoczęciu projektu. Z moją partnerką z Grecji znam się od 2007 roku i wspólnie zrealizowałyśmy liczne projekty, które zakończyły się sukcesem. Za sprawą programu miałyśmy możliwość spotykać się nie tylko online – razem, dzięki uczestnictwu w konferencjach eTwinningu, poznałyśmy też kilka stolic europejskich.

Warto zainteresować się eTwinningiem, jeśli chcemy nie poddać się rutynie i zapobiec wypaleniu zawodowemu. Po zrealizowaniu pierwszego projektu nie można już sobie wyobrazić kolejnego roku szkolnego bez tego międzynarodowego programu – działa on jak narkotyk i jest ważnym elementem motywowania do pracy. Ciekawe zadania, realizowane za pomocą najnowocześniejszych narzędzi internetowych, i inspirujący partnerzy pozwalają na doskonalenie zawodowe, poszerzenie wiedzy niekoniecznie związanej z nauczaniem przedmiotem. Realizacja projektów międzynarodowych daje satysfakcję z pracy, która ma ogromny wpływ na nasze samopoczucie.

Przed rozpoczęciem projektu dobrze jest utworzyć dokument Google, w którym dokładnie określi się zakres współpracy i sposób realizowania zadań. Sukces zapewnią też odpowiedzialni partnerzy, dobra komunikacja między nimi i ich systematyczne spotkania zdalne.

### **Elżbieta Dras, koordynatorka projektu „Nature in Art”**

Zachęcam, by zacząć od korzystania z oferty szkoleniowej eTwinning. Zadbaj o bazę partnerów zagranicznych i krajowych. Uzmysłuj sobie, jakie korzyści realizacja projektów przynosi uczniom, nauczycielom i szkołom. Są to: współpraca międzynarodowa, wzajemne inspirowanie się i uczenie się od siebie, stała aktualizacja wiedzy, zdobywanie informacji na temat nowoczesnych metod nauczania oraz narzędzi i materiałów, wzrost zaangażowania uczniów i zainteresowania nauką języka angielskiego, możliwość kontaktu z ludźmi z innych krajów oraz stałej wymiany spostrzeżeń, udział w konkursach, poprawa wizerunku szkoły i wiele, wiele innych. A podczas realizacji projektów... wykazywać stałą troskę o właściwe relacje, rozpowszechniać informacje, łączyć eTwinning z innymi programami, np. z Erasmusem+.

### **Małgorzata Bielińska, koordynatorka projektu „Future Loading...”**

Nie pamiętam roku szkolnego bez eTwinningu. Projekty są nieodłączną częścią mojej pracy w szkole. Często po zakończeniu roku szkolnego, w wakacje szukam pomysłu na kolejny. Staram się też, by każda klasa miała chociaż raz możliwość zrealizowania projektu w ramach tego programu.

W projektach eTwinning najważniejsze są współpraca i odpowiedzialność. Komunikując się z partnerami mieszkającymi w innych krajach, uświadamiamy sobie europejski wymiar eTwinningu, jednocześnie rozpoznając różne kultury i efektywnie wykorzystując technologie informacyjne. Przekonujemy się,

że mogą one być używane do celów edukacyjnych i przez to dają szansę, by tworzyć edukację bardziej przyjazną i ciekawszą dla uczniów. Spotkania z partnerami uczą wyrażania swoich pomysłów i emocji, rozwijają umiejętność komunikowania się w obcym języku oraz wyobraźnię i kreatywność.

**Kamilla Stefańska,  
koordynatorka projektu „MIE”**

Dla mnie jako nauczyciela każdy projekt to nowe wyzwanie. Jedne wychodzą lepiej, inne gorzej, jednak zarówno każde zwycięstwo, jak i porażka niosą ze sobą wiele nowych doświadczeń. Wierzę, że udaje nam się choć trochę zachęcić młodych ludzi do poznawania tajników nauki i nie tylko, a to, co wspólnie tworzymy, staje się inspiracją dla innych. Doskonała atmosfera, która towarzyszy naszym działaniom, sprzyja wymianie wiedzy i poglądów z innymi nauczycielami. Doświadczenie tym cenniejsze, że nigdzie indziej nie byłabym w stanie poznać tylu ciekawych ludzi, pełnych pasji i zaangażowania, z taką energią i niewyczerpanymi pomysłami. To bardzo motywuje!

**Anna Jałoszewska, koordynatorka projektu „I.N.S.P.I.R.E”**

Dobrze, jeśli grupa uczniów realizujących projekt międzynarodowy jest zbliżona wiekowo. Ważne też, żeby nauczyciel miał lekcje z uczniami zaangażowanymi w projekt, ponieważ mogą pojawić się trudności w jego realizacji podczas zajęć pozalekcyjnych. Niemniej jednak po raz kolejny warto podkreślić, że praca nad projektem przynosi wiele satysfakcji, rozwija wiele umiejętności, uczy współpracy i odpowiedzialności

za wspólne przedsięwzięcia, otwiera na to, co inne i nowe, poszerza horyzonty i przełamuje stereotypy.

**Eliza Bogdańska, koordynatorka projektów „The Fellowship of Maths” oraz „Space Escape Room”**

Podczas rozmów z innymi nauczycielami często zauważam, że wielu z nich dostrzega potrzebę i zalety prowadzenia projektów i chciałoby dołączyć do społeczności eTwinning. Towarzyszą im jednak obawy. Niepokoją się, że nie dadzą sobie rady, że ich umiejętności cyfrowe nie są wystarczające. Sądzę, że najlepszym sposobem, by rozpocząć współpracę międzynarodową w ramach eTwinning, będzie w takim wypadku dołączenie do nauczycieli, którzy mają już doświadczenie w projektach eTwinning, prowadzenie projektu razem z nimi, a następnie podjęcie samodzielnej pracy i inspirowanie kolejnych nauczycieli.

Realizacja projektów eTwinning jest również doskonałym sposobem na wypalenie zawodowe. Osoby, które odczuwają znużenie wieloletnią pracą, mogą nawiązać nowe kontakty, zainspirować się pracą i osiągnięciami innych nauczycieli oraz wspólnie z nimi uczyć się obsługi nowych narzędzi, poznawać nowoczesne formy i metody pracy dydaktycznej. Dzięki temu zyskują szansę, by pozytywnie wpływać na motywację uczniów, którzy dzięki projektom eTwinning nie tylko uczą się w atrakcyjny dla nich sposób, ale także zyskują możliwość nawiązywania nowych znajomości i relacji oraz rozwijania wszechstronnych zainteresowań i umiejętności komputerowych i językowych oraz kompetencji społecznych.



### **Paweł Ciesielczuk, koordynator projektu „Europa Trivia Game”**

Nie należy obawiać się ogromu pracy przy projekcie. Sami decydujemy, jakie i ile działań chcemy przeprowadzić, jak bardzo chcemy zaangażować siebie oraz innych nauczycieli i uczniów. W zamian jest satysfakcja z wykonanej pracy. Liczy się też przygoda polegająca na współpracy w międzynarodowej grupie uczniów i nauczycieli. Zachęcam także do łączenia eTwinningu z innymi programami zapewniającymi dofinansowanie mobilności, jak Erasmus+ i PO WER.

### **Monika Knap, koordynatorka projektu „Let’s Taste the World”**

Jedyna rada, jaka przychodzi mi na myśl, to: nie zastanawiaj się nad trudnością zaplanowanych działań, bo zawsze można je ewaluować. Pomyśl o tym, jakie korzyści mogą wynieść z realizacji projektu Twoi uczniowie, czego Ty się nauczysz, jakich poznasz ludzi. To jest bezcenne doświadczenie! Nie zastanawiaj się – działaj!

### **Magdalena Buczma-Pawelec, koordynatorka projektu „A Place to Stay”**

Liczą się przede wszystkim klarowny plan i dobra komunikacja z partnerami. Warto działania planować wspólnie, a także wyznaczać osoby za nie odpowiedzialne i razem realizować je krok po kroku. Zachęcam do tego, by pomagać sobie nawzajem, a w zadania włączać jak najwięcej osób. W centrum powinni być uczniowie, najlepiej jako zintegrowana jednostka. Trzeba dać im możliwość podejmowania decyzji, aby mieli wpływ na przebieg projektu. Niech komunikują się między sobą, świetnie sprawdza się praca w grupach,

podczas której wszyscy wybierają sobie role, a efekty zależą od wspólnego zaangażowania. Polecam też korzystanie z nowych aplikacji, niech uczestnicy mają różne możliwości do eksplorowania. Młodzież świetnie porusza się w świecie cyfrowym, jest on dla niej naturalny. Nauczyciel zaś sprawdza się w roli facylitatora.

Projekty eTwinning są świetną, łatwo dostępną formą podnoszenia zarówno atrakcyjności zajęć, jak i poziomu znajomości języka angielskiego. Dzięki samodzielnej pracy, wyszukiwaniu informacji i bezpośredniej komunikacji uczniowie mają możliwość zdobywania informacji praktycznych oraz poznawania nowych słówek.

### **Małgorzata Sokołowska, koordynatorka projektu „L’Euro: hier, aujourd’hui, demain”**

Ogromną zaletą projektów eTwinning jest to, że z najmniejszego pomysłu można stworzyć wielką rzecz. Nie trzeba być wybitnym ekspertem od informatyki czy języków, aby działać w tym programie. Z doświadczenia wiem, że kontakty z nauczycielami poznanymi na forum eTwinning z czasem potrafią przerodzić się w silne partnerstwo, zarówno w sieci, jak i poza nią, w świecie rzeczywistym. Sama w obawie przed wypaleniem zawodowym czy demotywowacją staram się doceniać każde takie partnerstwo, gdyż otwiera ono szansę na wspólne pokonywanie problemów, które choć pojawiają się w różnych społecznościach europejskich, dotyczą całej naszej grupy zawodowej. Ponadto daje ono poczucie przynależności do społeczności nauczycielskiej oraz ma moc ponownego motywowania do pracy.

**Celina Świebocka,  
koordynatorka projektu  
„Virtuelle Klassenfahrten”**

Współpraca w ramach projektów eTwinning zwiększa motywację i umożliwia wymianę pomysłów, a tematy pasjonujące uczniów można z łatwością zintegrować z programem nauczania. Dodatkowo prowadzenie projektów w ramach tego programu wspiera wychowanie dzieci i młodzieży w duchu tolerancji i szacunku dla innych kultur i wywodzących się z nich ludzi. Pomaga to w prosty sposób realizować jedno z najważniejszych zadań, jakie ma do spełnienia szkoła, czyli przygotowanie uczniów do życia w świecie bez granic.

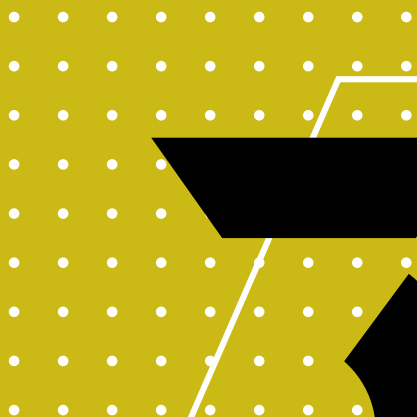
**Edyta Karwowska, koordynatorka  
projektu „Around the World...  
Again!”**

Program eTwinning to idealna okazja, aby bez ponoszenia nakładów finansowych wirtualnie przenieść się całą klasą na spotkanie z partnerami projektu, wspólnie się uczyć i poznawać świat. Komunikacja między partnerami odbywa się w przyjaznej atmosferze pełnej zrozumienia i akceptacji, a brak biegłej znajomości języka obcego nie jest barierą. Możliwość wymiany pomysłów z innymi nauczycielami podczas projektów to najlepsza inwestycja w swój rozwój zawodowy. Dzięki ścisłej współpracy nauczyciele uczą się od siebie nawzajem, poznają nowe narzędzia, aplikacje oraz wykorzystują język angielski w praktyce. Dzięki temu realizacja projektów eTwinning jest za każdym razem połączeniem nauki z zabawą oraz niesamowitą przygodą.

**Katarzyna Sopolińska,  
koordynatorka projektu  
„S.T.A.R.S & C.R.E.A.T.I.V.I.T.Y”**

Projekty eTwinning są niesamowitą przygodą nie tylko dla uczniów, ale i dla nauczycieli. Warto ją rozpocząć, aby zobaczyć, w jak wielu płaszczyznach nasi uczniowie nabędą umiejętności twardych i miękkich. Nauczyciele zdobędą szansę rozwoju zawodowego dzięki międzynarodowym kontaktom i nowym metodom pracy. Nie trzeba obawiać się organizowania pracy w zespołach. Na lekcji może być wtedy głośniejszej, ale rezultaty takich działań zdecydowanie przewyższają te wypracowane metodą tradycyjną. ■







# Projekty dla uczniów w wieku 3–6 lat

# I miejsce

## Vegstigators



**Magdalena  
Dybiżbańska-Klinkosz**  
Niepubliczne Przedszkole  
„Calineczka” w Gdańsku,  
woj. pomorskie

„Vegstigators” to połączenie słów *vegetables* i *investigators*, które oznacza badaczy warzyw. W ramach projektu w rolę naukowców biorących pod lupę jarzyny wcielili się uczniowie. Pomysł pojawił się podczas przedszkolnego śniadania, gdy maluchy zachęcały się nawzajem do nakładania warzyw na kanapki. Okazało się, że to wyborny temat na projekt!

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Armenia, Grecja, Hiszpania

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/202165](https://twinspace.etwinning.net/202165)

**M**ali badacze stawiali hipotezy i sprawdzali je podczas wykonywania eksperymentów i doświadczeń oraz przez obserwację ich wyników. Dzieci dostały też decydujący głos, jeśli chodzi o kierunek, w jakim zmierzała ich praca – to one decydowały, jakie warzywa mają ochotę badać, czego chcą się o nich dowiedzieć oraz w jaki sposób mogą to zrobić. Celem projektu było także podniesienie zdolności uczniów w zakresie nauki języka angielskiego oraz pokazanie im, że jest on narzędziem międzynarodowej komunikacji.

Uczniowie nie tylko wynieśli z projektu wiedzę o warzywach, ale też poszerzyli swoje kompetencje językowe i badawcze. Ponadto wzmocnili wiarę

w siebie, umiejętność pracy indywidualnej i grupowej, umiejętność wypracowywania kompromisu. Inicjatywa otworzyła przedszkolaki na inne kultury oraz uświadomiła im, że dobrze wykorzystana technologia może zbliżać ludzi.

### Opinia jury

Projekt został świetnie przygotowany koncepcyjnie. Współdziałanie z partnerami jest dobrze udokumentowane: to udana współpraca, widać dobrą komunikację, wspólne podejmowanie decyzji.

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



## Cele projektu

- ♦ badanie warzyw za pomocą różnych metod
- ♦ rozwijanie umiejętności samodzielnego badania przyrody
- ♦ poszerzanie świadomości na temat procesu podejmowania decyzji oraz ich konsekwencji
- ♦ kształcenie umiejętności pracy samodzielnej i w grupie
- ♦ rozwój umiejętności komputerowych
- ♦ uświadamianie, że język angielski jest środkiem komunikacji międzynarodowej



## VEGSTIGATORS FROM POLAND INVESTIGATE TOMATOES

Badanie wnętrza pomidora

O innowacyjności „Vegstigators” świadczy kilka jego cech. Po pierwsze, przedsięwzięcie odbywało się wyłącznie po angielsku i podczas zajęć z tego języka. Po drugie, wykorzystano w nim metodę zintegrowanego kształcenia przedmiotowo-językowego (*Content and Language Integrated Learning*). Po trzecie, do współpracy z przedszkolami partnerskimi wykorzystano technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK). Innowacją jest również poziom współpracy międzynarodowej, osiągnięty dzięki wykorzystaniu tych trzech narzędzi. – Dzięki „Vegstigators” przedszkole nawiązało kontakty, które zaczęły przetrwać w przyjaźni i deklaracje długoletniej współpracy. Dzięki udziałowi w przedsięwzięciu przedszkole jako placówka zyskało nowe materiały pomocnicze, czyli książeczkę *InVegstigators Booklet*, słownik warzyw oraz scenariusze zajęć dotyczące warzywnych eksperymentów. Do projektu zostali

### Opinia jury

Na pochwałę zasługuje współpraca partnerska pozwalająca na prowadzenie działań w grupach międzynarodowych.

### Opinia jury

Bardzo ciekawa forma upowszechniania rezultatów w placówkach partnerskich.

zaproszeni także rodzice uczestników, co poskutkowało zacieśnieniem relacji przedszkolno-rodzicielskiej.

– Projekt pokazał, że dzieci potrafią więcej, niż nam się wydaje, i że są w stanie przejąć część odpowiedzialności za zadania. W trakcie działań zrozumieliśmy, że projekty badawcze w przedszkolu to coś rozwijającego kompetencje i uczniów, i nauczycieli, a połączenie sił z rodzicami przynosi wiele radości i przede wszystkim ciekawych możliwości. Współpraca międzynarodowa okazała się fascynującym wyzwaniem, a język angielski narzędziem, dzięki któremu to wszystko było możliwe. A warzywa? Warzywa były jedynie pretekstem do eksploracji własnych możliwości i rozwoju uczestników zabawy – podsumowuje Magdalena Dybiżbańska-Klinkosz, koordynatorka projektu. ■

### Dzieci tworzą prace plastyczne inspirowane malarstwem Giuseppe Arcimbolda



## II miejsce

# Mr STEM and the 4 Seasons



**Renata Płonka**  
Publiczne Przedszkole  
nr 18 w Jastrzębiu-Zdroju,  
woj. śląskie

Dzieci najchętniej i najefektywniej uczą się przez zabawę i doświadczenie. Łączący te dwie metody dydaktyczne projekt „Mr STEM and the 4 Seasons” służył zachęceniu przedszkolaków do odkrywania ciekawostek związanych z porami roku. Ich przewodnikiem w podróży do wiedzy był Pan STEM – robot zbudowany przez szkoły uczestniczące w przedsięwzięciu

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

24 miesiące

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Grecja, Słowacja, Turcja, Włochy

### TWINSPACE

twinspace.etwinning.net/95091

**M**aluchy poznały Pana STEM-a podczas projekcji anglojęzycznego filmu zawierającego przesłanie projektu. Po jego przetłumaczeniu uczestnicy, postępując zgodnie z odpowiednim algorytmem, uczynili Pana STEM-a maskotką przedsięwzięcia, odnaleźli drogę do jego warsztatu, a następnie pomagali mu w pakowaniu walizki w zależności od klimatu panującego w kraju, do którego się wybierał.

Podczas realizacji projektu na przedszkolaki czekało mnóstwo wyzwań związanych z porami roku. Maluchy zredagowały i przedstawiły mit o Persefonie, bawiły się w kodowanie, stworzyły wirtualne obrazy przedstawiające odbicie światła słonecznego i księżycowego

### Opinia jury

Dobrze zaplanowany projekt, wykorzystujący wrodzoną ciekawość i wewnętrzną motywację przedszkolaków do odkrywania otaczającego ich świata.

w wodzie oraz zorganizowały głosowanie na swoje ulubione jesienne owoce. Uczestnikom udało się także złamać szyfr i narysować płatek śniegu za pomocą kodu binarnego, a także wydać instrukcję, jak ulepić bałwana i ułożyć kwiatek z wykorzystaniem tangramu. Ponadto najbliższe otoczenie przedszkola zostało

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



## Cele projektu

- ♦ nauka o pogodzie oraz o jej wpływie na środowisko naturalne
- ♦ kształtowanie wiedzy o zmianach klimatycznych
- ♦ podnoszenie kompetencji w zakresie myślenia krytycznego i obliczeniowego oraz podejścia algorytmicznego
- ♦ rozwijanie umiejętności komunikacji i współpracy z rówieśnikami oraz rozwiązywania problemów
- ♦ bezpieczne korzystanie z narzędzi TIK

### Tworzenie rzeczywistości rozszerzonej za pomocą aplikacji Quiver



Wiosenny eksperyment



Przesuwanie łodzi według współrzędnych – w stronę Wypsy Marzeń

przez nich uwiecznione na fotografiach wzbogaconych o tzw. wiosenne wiadomości, a klocki geometryczne posłużyły do stworzenia letniego kolażu. Na koniec mali badacze przedstawili swoje propozycje dotyczące ochrony środowiska, wymienili między sobą zaszyfrowane wiadomości i zorganizowali misje ekologiczne z klasowymi robotami.

– W pracy projektowej wykorzystaliśmy naturalną dziecięcą ciekawość, uczenie się pojęciowe oraz umiejętności zadawania pytań i rozumowania. Obecność robota dodatkowo uruchamiała

wyobraźnię przedszkolaków – mówi Renata Płonka, koordynatorka projektu.

Wykorzystana w przedsięwzięciu metodologia STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) odwróciła tradycyjne podejście do nauczania. Dzieci stały się naukowcami, konstruktorami i odkrywcami. Przewidziane działania projektowe miały na celu zapewnienie uczestnikom możliwości wszechstronnego rozwoju, w tym krytycznego i logicznego myślenia. Ponadto wpłynęły na zwiększenie u nich pewności siebie, uczyły ich samodzielności w podejmowaniu decyzji. Charakter projektu wzmocnił aktywność dzieci, a interdyscyplinarne podejście do koncepcji przedsięwzięcia w połączeniu z wykorzystaniem różnych technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), jak Photocollage, PosterMyWall, Canva, Animoto, Google Prezentacje, Genial.ly, Wakelet, Emaze, Colorillo, StoryJumper, LearningApps, Jigsaw Planet czy Quiver, przyczyniło się do podniesienia ich kompetencji cyfrowych.

### Opinia jury

Cele i działania projektowe są mocno powiązane z podstawą programową. Pozwalają na wprowadzenie innowacyjnych aktywności do nauczania w przedszkolu.

## III miejsce

# Green Wonder



**Anna Bęberek**  
Publiczne Przedszkole  
nr 18 w Jastrzębiu-Zdroju,  
woj. śląskie

„Green Wonder” – Zielony Cud, bo Ziemia jest cudem, choć już nie wszędzie zielonym. Projekt miał na celu zachęcenie dzieci do poznawania przyrody w sposób aktywny i dociekliwy, a także rozwijanie u nich poczucia własnej wartości oraz ekspresji twórczej i wycucia estetyki. W wymiarze społecznym przyczynił się do zwiększania tolerancji i otwartości wobec innych kultur

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Bułgaria, Chorwacja, Francja, Grecja,  
Hiszpania, Litwa, Macedonia Północna,  
Portugalia, Mołdawia, Rumunia,  
Słowenia, Turcja, Ukraina, Włochy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/188010/home](https://twinspace.etwinning.net/188010/home)

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



**P**lanując działania projektowe, ich organizatorzy mieli na uwadze przede wszystkim wszechstronny rozwój uczestników. To bowiem oni byli głównymi realizatorami przedsięwzięcia i to oni mieli czerpać z niego największą satysfakcję i radość.

Podczas projektu prowadzący go nauczyciele chcieli pokazać uczniom piękno otaczającego świata, ponieważ właśnie od nich będzie zależało, jak w przyszłości będzie wyglądać Ziemia. Dzięki przedsięwzięciu uczestnicy poznali i docenili piękno przyrody, zdali sobie sprawę z tego, że są tylko gośćmi na tej planecie. I choć są jeszcze mali, wiedzą już, że dziś pracujemy na to, jaką Ziemię będą oglądać w przyszłości ich dzieci i wnuki.

Niewątpliwą korzyścią płynącą z przedsięwzięcia było również zastosowanie nowych narzędzi cyfrowych. Każdy z partnerów uczestniczących w projekcie proponował wykorzystanie wybranych technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), których na kolejnych etapach projektu używali wspólnie wszyscy uczestnicy. Przykładowo, do komunikacji posłużyły Facebook oraz WhatsApp, mapę partnerów stworzyli w Google Maps, kolaże zdjęć w Byfunky, ankiety w SurveyMonkey, prezentacje w Renderforest, materiały video w Kizoa, a do promocji użyli Bloggera. A to tylko niewielka część tych narzędzi! Technologie cyfrowe pozwoliły stworzyć piękne rezultaty materialne: prace plastyczne, chmury wyrazowe, gry na temat roślin i ich pielęgnacji,

## Cele projektu

- ♦ kształcenie umiejętności samodzielnego zdobywania, poszerzania oraz utrwalania wiedzy na temat środowiska przyrodniczego w Polsce i w krajach partnerskich
- ♦ doskonalenie umiejętności obserwowania przyrody oraz wyciągania wniosków
- ♦ rozwijanie umiejętności współdziałania w grupie, pracy zadaniowej i prezentowania efektów swojej pracy szerszej publiczności



Prace wybrane do *Zielonych roślin* – gry w LearningApps

księgę roślin i międzynarodowy zielnik. Wszystkie działania projektowe, także te spoza rzeczywistości wirtualnej – poznawanie roślin właściwych dla krajów partnerskich oraz tworzenie ogrodów – zostały udokumentowane na specjalnym kanale w serwisie YouTube.

Projekt „Green Wonder” był prowadzony jako działanie ściśle powiązane z codziennością dzieci w przedszkolu, choć nie był aktywnością całkiem zwyczajną. Podczas jego realizacji przedszkolaki wcielały się w badaczy, poszukiwaczy i odkrywców. Wiele informacji i wiadomości musiały zdobyć same, do wielu ważnych wniosków musiały dojść własnymi siłami. Z wielkim entuzjazmem i zaangażowaniem podchodziły do wykonywania kolejnych zadań. Bardzo często proponowały aktywności własne lub swoje sposoby ich przeprowadzenia. Pełne ekspresji, witalności i energii do żadnego z działań nie potrzebowały specjalnej zachęty. Bardzo dużo radości sprawiały im spotkania z kolegami ze szkół partnerskich, była to dla nich nie tylko atrakcja, ale i okazja do sprawdzenia swoich możliwości językowych. Wszystko to złożyło się na cudowną, twórczą i radosną pracę. Nie zdając sobie z tego sprawy, przez samodzielne działanie dzieci nauczyły się więcej niż w standardowy sposób. Nauczyciele zaś mieli za zadanie jedynie wspierać swoich podopiecznych i dobrze się przy tym bawić. ■



Sadzimy, pielęgnujemy i czekamy... co nam wyrośnie

### Opinia jury

Bardzo ciekawy projekt dla wychowanków przedszkola. Przewidziane zadania rozdzielono pomiędzy uczestników z krajów partnerskich, adekwatnie do ich wieku. Widoczne powiązanie z podstawą programową wychowania przedszkolnego. Bardzo ładnie prowadzona strona na TwinSpace.







# Projekty dla uczniów w wieku 7–10 lat

# I miejsce

## Cub Reporters



**Barbara Głuszczyk**

Szkoła Podstawowa  
nr 4 im. Władysława  
Broniewskiego  
w Zambrowie,  
woj. podlaskie

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

### KRAJ PLACÓWKI PARTNERSKIEJ

Grecja

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/195528](https://twinspace.etwinning.net/195528)

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Celem przedsięwzięcia było przygotowanie jego uczestników, wkraczających w świat mediów i sieci społecznościowych, do świadomego korzystania z technologii cyfrowych. Jednym z tematów przewodnich projektu była dezinformacja oraz kluczowa z tej perspektywy nauka krytycznej analizy informacji, uzupełniona o wiedzę praktyczną, pozwalającą rozpoznawać i określać różne formy zniekształcania informacji

**D**ziałania projektowe skoncentrowały się głównie na tworzeniu elektronicznego czasopisma „Patra & Zambrów Times”. Uczniowie biorący udział w przedsięwzięciu, po zapoznaniu się z funkcjonalnościami platformy Genial.ly, w zależności od indywidualnych preferencji dołączyli do wybranej międzynarodowej grupy projektowej – redaktorów, fotografów, grafików i twórców filmów – pracującej nad określonym aspektem publikacji czasopisma. Ich główne zadania polegały na decydowaniu o tematyce poruszanej na jego łamach oraz na dobieraniu adekwatnej oprawy graficznej. W grupach międzynarodowych wymyślali nazwę pisma i tematy

jego poszczególnych numerów, które następnie opracowywali, a także stworzyli komiks tematyczny i plakaty dotyczące fałszywych wiadomości. W grupach narodowych opracowali opis szkół biorących udział w projekcie oraz obyczajów świątecznych w krajach partnerskich, a indywidualnie tworzyli krótkie teksty, posty, nagrania i rysunki. Wszystkie zadania wykonywali z wykorzystaniem zasobów internetowych. Utworzyli też serię artykułów zawierających nieprawdziwe wiadomości i zdjęcia, a ich wyłowienie było zadaniem czytelników – pozostałych członków społeczności szkolnej oraz rodziców. W trakcie realizacji projektu duży nacisk położono na bezpieczeństwo w sieci,

## Cele projektu

- ♦ poprawa umiejętności mówienia, słuchania, pisania i czytania w języku angielskim
- ♦ poznanie kultury kraju partnera projektowego
- ♦ kształtowanie postaw tolerancji i akceptacji dla inności
- ♦ rozwijanie umiejętności w zakresie TIK i umiejętności miękkich (komunikacja, współpraca, decyzyjność, krytyczne myślenie i kreatywność)
- ♦ doskonalenie umiejętności świadomego korzystania z mediów



### Opinia jury

Tematyka projektu jest bardzo aktualna i innowacyjna. Jego mocne strony to różnorodność zadań, podział uczniów na grupy międzynarodowe oraz *fact checking*. Międzynarodowa współpraca projektowa przebiegała na wzorcowym poziomie. Na szczególną pochwałę zasługuje ewaluacja przeprowadzana po każdym etapie projektu. Wykazano również trwałość rezultatów.

w tym na przestrzeganie netykiety. Ponadto, tworząc własne czasopismo, uczniowie poznali specyfikę pracy zespołu redakcyjnego, zrozumieli, że za każdą gazetą stoi zespół specjalistów, nauczyli się pracy zespołowej, poprawili swoje umiejętności językowe i rozwinęli kompetencje cyfrowe. Technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK) odegrały w projekcie bardzo ważną rolę, okazały się wręcz niezbędne w pracy nad tworzeniem czasopisma internetowego. Uczniowie rozwinęli także umiejętność komunikacji, współpracy, myślenia krytycznego oraz kreatywność i znajomość języka angielskiego.

Projekt miał bardzo duży wpływ na jego uczestników również na poziomie motywacyjnym. Świat eTwinningu, którego wcześniej nie znali, wzbudził w nich ciekawość i entuzjazm, doskonale wpisywał się w szkolny program nauczania. Uczniowie poznali koleżanki i kolegów z Grecji, ich szkołę oraz greckie tradycje świąteczne. Pozwoliło im to doskonalić także umiejętności miękkie

oraz uczyć się tolerancji i akceptacji dla inności. Ponadto praca w międzynarodowych grupach i sprawne posługiwanie się nowymi narzędziami zwiększyły samoocenę i autonomię dzieci, które w czasie nauczania zdalnego doskonale radziły sobie z korzystaniem z technologii cyfrowych i były w stanie kontynuować pracę nad projektem samodzielnie w swoich domach. ■



## II miejsce

# Nature in Art



**Elżbieta Dras**

Szkoła Podstawowa nr 8  
im. Bolesława Zygmunta  
Wirskiego w Chełmie,  
woj. lubelskie

**Tematem przewodnim projektu było wprowadzenie uczniów w świat sztuki oraz przedstawienie im dzieł z motywem przyrody. Twórczość Vincenta Van Gogha, Wassilego Kandinsky'ego, Salvadora Dalego i Pieta Mondriana stała się dla jego uczestników punktem wyjścia do działań inspirowanych obrazami tych mistrzów**

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Gruzja, Turcja, Włochy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/189045/home](https://twinspace.etwinning.net/189045/home)

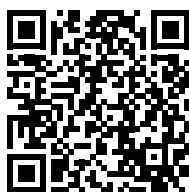
**P**rojekt rozpoczął się od przedstawienia uczestnikom podstawowych pojęć z zakresu sztuki, np.: „natura”, „portret” i „falszyfikat”. Uczniowie zostali także zaznajomieni z różnymi technikami plastycznymi, następnie zaś tworzyli kompozycje i kolaże, a także obrazy z motywem słoneczników i zwierząt, np. w kolorystyce właściwej dla prac Mondriana. Styl Kandinsky'ego, dzięki któremu dzieci poznały znaczenie słów „abstrakcja” i „mural”, został przez nie wykorzystany podczas tworzenia choinki bożonarodzeniowej, a słynny obraz Dalego *Motyli statek* stał się inspiracją do napisania i zilustrowania opowieści *O przygodach motyla, który uciekł z obrazu*. Ponadto uczestnicy zapoznali się z inspirującymi wypowiedziami tych mistrzów

malarstwa, a następnie prezentowali je w formie video. Dzięki różnorodności działań projektowych mieli wiele możliwości, aby wykazać się kreatywnością w działaniach artystycznych. Tworzyli obrazy i mandale z różnych materiałów, jak kasztany, szyszki, liście i kamyczki, a w aplikacji Silk wykreowali śnieżne gwiazdki. Produktem końcowym projektu był *escape room*, z którego wyszli dzięki wiedzy o malarzach i dziełach analizowanych w projekcie.

Inne aktywności projektowe wiązały się z kalendarzem. Uczestnicy aktywnie obchodzili różne święta i uroczystości. Z okazji Europejskiego Dnia Języków stworzyli słownik wyrazów związanych z przedsięwzięciem oraz słuchali utworów Antonia Vivaldiego. W Światowym Dniu Drzewa poznawali drzewa rosnące

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



## Cele projektu

- ♦ zapoznanie dzieci z wybranymi dziełami sztuki, ich twórcami i stosowanymi przez nich technikami plastycznymi
- ♦ rozwijanie zainteresowania światem przyrody za pomocą dzieł sztuki
- ♦ zrozumienie relacji między sztuką i przyrodą
- ♦ eksperymentowanie z narzędziami i materiałami plastycznymi oraz odkrywanie talentów dzieci
- ♦ aktywne słuchanie muzyki klasycznej
- ♦ rozwijanie wiedzy na temat innych kultur i języków

## Opinia jury

To interesujący projekt uwrażliwiający dzieci na sztukę. Zadania, odpowiednie dla uczestników w różnym wieku, zostały dobrze przemyślane. Były bardzo ciekawe i przez to pobudzały kreatywność. Również współpraca projektowa była dobrze zorganizowana. Rezultaty przedsięwzięcia mogą służyć jako materiały dydaktyczne także po jego zakończeniu. Plusem jest porządek w dokumentacji.

## Uczniowie próbują odtworzyć obraz Salvadora Dalego *Motyli statek*



w krajach partnerskich oraz wykonywali ich ilustracje. Upamiętnili też pożary lasów w Turcji. Podczas Dnia Kropki rysowali szczęśliwą Ziemię, a w Dniu Bezpiecznego Internetu tworzyli swoje portrety. Obchodzili też Code Week, podczas którego odkodowywali obrazki przygotowane przez uczniów z innych szkół i przedszkoli.

Ponadto przedsięwzięcie umożliwiło wprowadzenie do nauczania innowacji w zakresie wykorzystywania nowych technologii.

Ze względu na wiek uczniów wyzwaniem w projekcie było nauczanie językowe. Z powodzeniem doskonalono jednak mówienie, pisanie i czytanie w języku angielskim.

Uczniowie doświadczali radości ze współdziałania z rówieśnikami z krajów partnerskich. Nauczyli się prezentować

pracę własną i dostrzegać jej wartość, udzielać informacji zwrotnej, współpracować na odległość i pokonywać nieśmiałość. Projekt pobudzał też ich ciekawość poznawczą. Wynieśli z niego przekonanie, że warto uważnie obserwować przyrodę i wyrażać siebie w artystyczny sposób. Nauczyli się, że wzajemne inspirowanie się jest cenne oraz że warto odkrywać i rozwijać swoje talenty – każdy bowiem ma jakieś mocne strony. Wreszcie, nabrali przekonania, że znajomość królującego w internecie języka angielskiego jest bardzo przydatna oraz że podejmowanie wyzwań ma sens i daje szansę na osiągnięcie sukcesu. Reasumując, projekt przyniósł wiele korzyści uczniom, nauczycielom i szkole, a jego rezultaty mogą być wykorzystywane w innych instytucjach edukacyjnych. ■

## III miejsce

# Future Loading...



**Małgorzata Bielińska**  
Publiczna Szkoła  
Podstawowa w Zespole  
Oświatowym im. Sybiraków  
w Rozbitym Kamieniu,  
woj. mazowieckie

**Kryzys ekologiczny, nieustanne niszczenie ekosystemów oraz inne zagrożenia środowiskowe – tak wygląda współczesna rzeczywistość klimatyczna. Czy jesteśmy w stanie temu zaradzić? Odpowiedzi szukali uczestnicy projektu, którego głównym założeniem było naświetlić skutki zmian klimatycznych oraz upowszechnić odpowiedzialne korzystanie z zasobów naturalnych**

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

6 miesięcy

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Litwa, Turcja

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/218640/home](https://twinspace.etwinning.net/218640/home)

**P**rojekt „Future Loading...” koncentrował się na zagadnieniach związanych ze zmianą klimatu oraz na promowaniu przyjaznych dla środowiska podejść, które są łatwe do wprowadzenia w każdym gospodarstwie domowym. W ramach działań projektowych uczestnicy przedsięwzięcia uczyli się m.in. na temat źródeł energii, emisji gazów cieplarnianych oraz konieczności ochrony środowiska i oszczędzania zasobów wody. W rezultacie mieli możliwość poszerzenia wiedzy na temat ekologii i zdrowego stylu życia oraz podniesienia swoich kompetencji językowych. Nauczyli się także pracy w zespole. Zadania projektowe rozwijały również ich kreatywność, umiejętność

rozwiązywania problemów oraz samodzielnego formułowania wyników obserwacji i tezy. Mocną stroną przedsięwzięcia była ponadto współpraca partnerów, którzy wspólnie omawiali wszystkie aspekty jego realizacji. Projekt umożliwił im poznanie europejskiego systemu edukacji, dzielenie się doświadczeniem oraz rozwijanie warsztatu pracy.

W ocenie organizatorów przedsięwzięcia jego realizacja przyczyniła się do zmian w życiu codziennym w zakresie dbałości o środowisko. Udało im się wykształcić świadomego ekologicznie i odpowiedzialnego użytkownika zasobów Ziemi. Praca z grupą młodszych dzieci miała na celu uzmysłowienie im wpływu, jaki mają na starsze pokolenia,

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



## Cele projektu

- ♦ podniesienie świadomości ekologicznej i uzyskanie krytycznej perspektywy wobec sposobów ochrony środowiska
- ♦ rozwijanie myślenia kreatywnego
- ♦ zdobycie umiejętności analizowania i przekazywania wiedzy
- ♦ rozwijanie umiejętności społecznych
- ♦ wykształcenie podstawowych umiejętności w posługiwaniu się prostymi narzędziami TIK
- ♦ rozwijanie kompetencji w zakresie języka angielskiego

## Opinia jury

Projekt, zrealizowany w trudnych warunkach edukacyjnych, nawiązuje do podstawy programowej, jego tematyka jest istotna dla uczniów w grupie wiekowej 7–10 lat, podnosi kompetencje w szerokim zakresie. Efekty przedsięwzięcia są adekwatne do jego poziomu edukacyjnego. Na pochwałę zasługuje utworzenie grup międzynarodowych oraz włączenie rodziców w działania projektowe.



**Sustainable Fashion – tworzymy ekologiczne stroje**



w tym na swoich rodziców, w zakresie zmiany nawyków dotyczących np. segregacji śmieci i oszczędzania wody. Z kolei praca w środowisku domowym przyniosła rozwiązania praktyczne, sprzyjające ochronie środowiska.

W wyniku przedsięwzięcia jego uczestnicy nauczyli się także przedstawiania swoich pomysłów oraz rozwinięli umiejętność komunikowania się w języku angielskim. Projekt realizowany w grupie rówieśniczej pomógł im również sprawniej wyrażać emocje. Komunikacja z kolegami z innych krajów pozwoliła na efektywne wykorzystywanie najnowszych technologii, poznanie innych kultur oraz na uświadomienie sobie europejskiego wymiaru współpracy w ramach eTwinningu. Dla organizatorów projekt zaowocował podniesieniem ich kompetencji zawodowych. Lekcje prowadzone przez nich w placówkach macierzystych stały się bardziej interesujące, m.in. dlatego że częściej wykorzystuje się w ich trakcie działania praktyczne. ■

## Poszukujemy źródeł energii odnawialnej









# Projekty dla uczniów w wieku 11–15 lat

# I miejsce

## Pets and Pots



**Barbara Głuszczyk,  
Agnieszka Bączyk,  
Dorota Zimacka**  
Szkoła Podstawowa  
nr 4 im. Władysława  
Broniewskiego  
w Zambrowie,  
woj. podlaskie

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

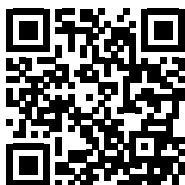
Grecja, Hiszpania

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/189704/home](https://twinspace.etwinning.net/189704/home)

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Głównym bohaterem projektu był Mr Mole, czyli kret. Zwierzątko to, kopiąc dziury i drążąc tunele, jest prawdziwą zmurą dla posiadaczy ogrodów. Przez dzieci biorące udział w projekcie zostało jednak uznane za wszędobylskie i sympatyczne. Podążyły więc za Panem Krecikiem, odkrywając magiczny świat ogrodu – jego faunę i florę – oraz rozwiązywały zagadki przyrodnicze, wykorzystując do tego najnowocześniejsze technologie cyfrowe

Uczniowie entuzjastycznie podszli do wszystkich działań, były one dla nich odskocznią od codziennej rutyny. Interesujące zadania nieustannie mobilizowały ich do pracy, a różnorodność aktywności sprawiła, że rozwijali się wszechstronnie. Już na samym początku projekt przyniósł im wiele ciekawych wyzwań. Dzięki zabawie z kodami QR dzieci samodzielnie odkryły jego tytuł, później wzięły udział w wideokonferencjach ze szkołami partnerskimi, podczas których za pomocą krótkich pytań dowiadywały się, skąd pochodzą ich koledzy. Następnie, podczas quizów i gier online, poznały nauczycieli kierujących projektem. Wreszcie nagrały krótkie filmy z prezentacją swoich szkół.

Wszystkie działania uczniowie wykonywali podzieleni na 12 grup międzynarodowych. Wspólnie wybrali ich nazwy, prezentowali w ich ramach swoje zainteresowania oraz dyskutowali o te-

### Opinia jury

Wskazane cele projektu, czyli podniesienie kompetencji językowych i wiedzy na temat przyrody, zostały osiągnięte. Przedsięwzięcie zostało doskonale udokumentowane. Poprawnie przedstawiono proces ewaluacji oraz upowszechniania rezultatów.

## Cele projektu

- ♦ poznanie zwierząt, które można spotkać w ogrodzie, oraz tamtejszych roślin
- ♦ uświadomienie znaczenia spożywania zdrowych produktów
- ♦ poznanie nowych narzędzi TIK oraz motywowanie uczniów do nauki języka angielskiego z ich wykorzystaniem
- ♦ doskonalenie umiejętności językowych i pracy w grupie

## Opinia jury

Współpraca szkół partnerskich została poprowadzona na bardzo wysokim poziomie. Projekt wpisał się też w podstawy programowe kilku przedmiotów.

matyce projektu. Opieka nad poszczególnymi grupami została powierzona wybranym nauczycielom. Każdy z nich nadzorował pracę swoich zespołów i służył im wsparciem.

W ramach aktywności projektowych dzieci opracowały logo przedsięwzięcia. Samodzielnie poszukiwały także ciekawych informacji

na temat życia kretów, zamieszczając je na tablicach Linoit, oraz przygotowały wspólną prezentację dotyczącą tych zwierząt. Dodatkowo stworzyły świąteczne opowiadania o tytułowym bohaterze projektu. Teksty bogato zilustrowały, a następnie zamieściły w serwisie BookCreator. Niezwykle ciekawym doświadczeniem było też wspólne ułożenie i odśpiewanie świątecznej piosenki o panu Kreciku.

Największym wyzwaniem ze względu na klimat panujący w Polsce okazało się założenie i prowadzenie szkolnego ogródka warzywnego. Mimo to uczniowie byli zafascynowani pracą w warzywniku, a dla dzieci mieszkających w mieście było to zupełnie nowe wyzwanie. Wszystkie z ciekawością wysiewały swoje pierwsze nasiona, obsadzały sadzonki roślin i z ogromną ciekawością czekały na wyniki swojej pracy. Każdego dnia obserwowały zmiany zachodzące w ogrodzie, każdy nowy listek wzbudzał w nich zachwyt. Z dużym zaangażowaniem poznawały też faunę ogrodową.

Uczestnictwo w przedsięwzięciu rozwijało uczniów interdyscyplinarnie dzięki połączeniu różnych dziedzin, m.in. języka obcego, informatyki, biologii, ekologii, plastyki i muzyki. Współpraca w grupach międzynarodowych stworzyła dobre warunki do nauki angielskiego. Uczniowie przełamali barierę językową i znacząco wzrosły ich umiejętności komunikacyjne. Ponadto współpraca z rówieśnikami nauczyła ich wyrażania własnych opinii oraz słuchania innych, dyskusowania, poszukiwania wspólnych rozwiązań oraz dążenia do kompromisów. Poprawili też kompetencje informatyczne i zdobyli wiedzę z zakresu ekologii. ■



## II miejsce

# MIE Maths Is Everywhere



**Kamilla Stefańska**  
Szkoła Podstawowa  
im. Józefa Kulli  
w Mąkoszycach,  
woj. wielkopolskie

Głównym celem projektu było pokazanie uczniom, że matematyka stale towarzyszy im w codziennym życiu oraz że można ją polubić, a nawet świetnie się bawić przy jej odkrywaniu. Uczestnicy projektu szukali przejawów zagadnień matematycznych w swoim otoczeniu, odwołując się do własnych doświadczeń. Badania te rozszerzyli o inne dziedziny nauki i sztuki, m.in. astronomię, muzykę i architekturę

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Bośnia i Hercegowina, Francja,  
Hiszpania, Mołdawia, Portugalia,  
Rumunia, Serbia, Turcja, Włochy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/190307/home](https://twinspace.etwinning.net/190307/home)

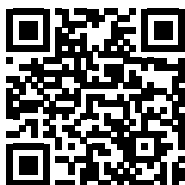
Zgodnie z założeniami projektu uczniowie mieli bawić się matematyką, tak by jej nauka sprawiała im przyjemność. Aktywności, w których uczestniczyli, zachęcały ich do poszukiwań, pobudzały wyobraźnię i uwalniały pokłady kreatywności. Dzieci organizowały więc sklepy, wybierały ich asortyment, wyceniały i kupowały produkty, ćwicząc przy tym umiejętności rachunkowe. Zapoznawały się z jednostkami miar i wag. Poznawały nowe pojęcia związane z proporcjami, złotym podziałem, fraktalami i ciągiem Fibonacciego. Następnie poszukiwały odzwierciedlenia

tych zagadnień w naturze, badając strukturę kwiatów i liści oraz ciężar łodyg i gałęzi. Inni uczniowie skupili się na analizie proporcji zeszytów. Sporo entuzjazmu wśród uczestników wzbudziło odnalezienie matematyki w muzyce i badanie rytmu utworów. Wszystko to sprawiło, że zmniejszyła się ich rezerwa wobec tego przedmiotu. Przestał być dla nich nudnym i kompletnie abstrakcyjnym zagadnieniem.

Podczas zadań twórczych uczestnicy niejednokrotnie decydowali, jaka forma pracy odpowiada im najbardziej i w jaki sposób chcieliby realizować zadania, by ułatwić im to zdobywanie

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCI



## Cele projektu

- ♦ rozwój wiedzy, zdolności i kompetencji matematycznych
- ♦ doskonalenie umiejętności poszukiwania i badania przejawów matematyki w otaczającym świecie oraz praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy
- ♦ rozwijanie myślenia krytycznego i syntezy ♦ poprawa kompetencji społecznych i komunikacyjnych, także w języku obcym
- ♦ rozwój umiejętności cyfrowych z wykorzystaniem TIK



Dzień liczby Pi

wiedzy. Ich pomysłowość i kreatywność owocowały wynajdowaniem nieszablonowych przykładów obowiązywania zasad matematyki w naszym otoczeniu. Również wprowadzenie elementów grywalizacji podczas wspólnych wydarzeń uczniowie przyjęli z entuzjazmem. Rywalizacja zawsze pobudza dzieci do działania.

Zastosowane metody i formy aktywności przełożyły się na zwiększenie zaangażowania ich uczestników w zadania projektowe, a ich motywacja znacznie wzrosła. Mimo bariery językowej, która stanowiła dla nich największe wyzwanie, radzili sobie doskonale. Ponadto praca w grupach międzynarodowych znacznie poszerzyła horyzonty uczestników, dała im poczucie przynależności do społeczności większej niż ta ograniczająca się tylko do wsi, regionu i kraju.



Kahootowe wyzwanie z okazji Światowego Dnia Tabliczki Mnożenia

## Opinia jury

Znakomity projekt! Przełamuje stereotyp matematyki jako przedmiotu trudnego i nudnego, ukazując jej obecność wokół nas, np. w naturze, sztuce, architekturze, muzyce czy w logice. Uczniowie byli aktywnie zaangażowani, badali, poszukiwali, ważyli, mierzyli, a przede wszystkim myśleli, ucząc się o trudnych i równocześnie inspirujących poznawczo zagadnieniach, jak ciąg Fibonacciego czy fraktale.

Projekt był nowością także dla prowadzących go nauczycieli. Współpraca ze starszą wiekowo grupą uczniów była wyzwaniem, podobnie jak różnice w wiedzy i umiejętnościach między partnerami projektowymi. Jednak miła atmosfera, życzliwość i wyrozumiałość pozwoliły je przezwyciężyć.

Realizacja przedsięwzięcia służyła rozwijaniu zainteresowań matematycznych u uczniów. Dzięki niemu uczestnicy w znacznym stopniu poprawili swoje umiejętności matematyczne, językowe i społeczne. Nauczyli się korzystać z nowych technologii jako narzędzi wspomagających zdobywanie wiedzy. Dowiedzieli się, jak skutecznie współpracować w grupie, uczyli się odpowiedzialności za przydzielone zadania. Stali się też bardziej kreatywni i przedsiębiorczy. Dodatkowo współpraca z elementami rywalizacji z partnerami z innych krajów podniosła znacznie ich zaangażowanie i motywację do nauki. ■

## III miejsce

# I.N.S.P.I.R.E Inspirational Network for the Sustainable Planet & Inclusive and Renewed Education



**Anna Jałoszewska, Małgorzata Dwórzniak**  
Pierwsza Społeczna Szkoła Podstawowa  
im. Dzieci Zjednoczonej Europy w Gdyni,  
woj. pomorskie

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

6 miesięcy

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Albania, Azerbejdżan, Chorwacja, Gruzja,  
Hiszpania, Mołdawia, Polska, Portugalia,  
Słowacja, Turcja

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/218160/home](https://twinspace.etwinning.net/218160/home)

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Projekt był odpowiedzią na zalecenia dotyczące edukacji na rzecz zrównoważonego rozwoju środowiska naturalnego. Jego główne założenie to zintegrowanie programu nauczania z wyznaczonymi celami środowiskowymi oraz poszerzenie świadomości na temat konieczności ochrony Ziemi i jej zasobów, zwłaszcza wśród młodego pokolenia – to bowiem w jego rękach leży przyszłość naszej planety i zamieszkujących ją gatunków

**N**auczyciele należący do społeczności eTwinning wierzą w zrównoważony rozwój oraz są jego orędownikami. Rozumieją kluczową rolę edukacji w tym kontekście, więc z determinacją wykorzystują swoją wiedzę do tego, by czynić świat bardziej przyjaznym do życia. Ponadto są przeświadczeni

o konieczności poszerzania świadomości na temat ochrony środowiska naturalnego, inspirowania uczniów oraz społeczności lokalnych do działań w tym zakresie. To właśnie z myślą o nich stworzyli projekt „I.N.S.P.I.R.E”.

Wzięli w nim udział uczniowie i nauczyciele z 10 krajów. Wszyscy byli bardzo zaangażowani, identyfikowali się

## Cele projektu

- ♦ poznawanie celów zrównoważonego rozwoju i upowszechnianie wiedzy na ten temat
- ♦ doskonalenie kompetencji kluczowych, jak umiejętności cyfrowe, językowe i społeczne, świadomość kulturowa, przedsiębiorczość oraz zaangażowanie obywatelskie
- ♦ doskonalenie umiejętności współpracy w zespole
- ♦ poznawanie nowych kultur i otwieranie się na odmienność
- ♦ rozwój znajomości podstawowych narzędzi Web 2.0

## Opinia jury

Bardzo duże i dobre przedsięwzięcie we wszystkich kategoriach podlegających ocenie. Jest przykładem na to, jak w projekcie Erasmus+ prowadzić pracę zdalną. Projekt wyróżnia się przejrzystą strukturą i konsekwencją w realizacji celów oraz dobrą dokumentacją pracy i osiągnięć.



**Zrównoważony rozwój wód Bałtyku – udział w warsztatach Stacji Morskiej Instytutu Oceanografii Uniwersytetu Gdańskiego w Helu**

z jego tematyką i oceniali ją nie tylko jako niezwykle istotną, ale także inspirującą i sprzyjającą rozwijaniu różnych umiejętności. W ramach działań projektowych uczestnicy poszerzali swoją wiedzę na temat zrównoważonego rozwoju środowiska naturalnego i w tym kontekście przekonali się, że ich codzienne działania mogą przełożyć się na realizację celów jego ochrony. Otrzymali też zachętę do tego, by podjąć się roli ambasadorów zrównoważonego stylu życia i dzielić się swoją wiedzą z rówieśnikami. Praca projektowa w grupach międzynarodowych, także z wykorzystaniem nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), dała im możliwość zarówno doskonalenia swojego warsztatu językowego, jak i podnoszenia kompetencji cyfrowych. Ponadto wykształcili umiejętność współpracy i odpowiedzialności za wspólne działania. Przedsięwzięcie przyczyniło się również do zwiększenia motywacji i kreatywności wśród jego uczestników. Otworzyli się oni na nowe doświadczenia, poznali nowe kultury, nauczyli się szanować ich odmienność. W rezultacie praca nad projektem przyniosła im wiele satysfakcji, poszerzyła ich horyzonty i pozwoliła przełamać ste-

reotypy. Zrozumieli też, co oznacza być odpowiedzialnym obywatelem. Wśród rezultatów projektu trzeba wymienić też e-book z prezentacjami grup międzynarodowych, e-book z opowiadaniem, słownik, wirtualną wystawę plakatów, prezentacje multimedialne, filmy i gry.

Największym wyzwaniem było zmotywowanie uczniów do regularnych spotkań i do zaangażowania w działania – była to konsekwencja pandemii. Tematyka projektu okazała się jednak dla nich na tyle ciekawa, że stopniowo zwiększali swoje zaangażowanie. Z entuzjazmem przyjęli też wiadomość o kontynuacji projektu w ramach programu Erasmus+.

## Opinia jury

Projekt bardzo ważny pod względem tematyki z zakresu ekologii – zrównoważonego rozwoju środowiska. Świetna współpraca międzynarodowa w jego ramach została rewelacyjnie udokumentowana. Dobrze opracowane rezultaty.



**Uczniowie korzystający z aplikacji Mentimeter podczas głosowania na logo projektu**







Home

# Projekty dla uczniów w wieku 16–19 lat

# I miejsce

## Space Escape Room



**Eliza Bogdańska**  
II Liceum  
Ogólnokształcące  
im. Marii Konopnickiej  
w Radomiu,  
woj. mazowieckie

Nauka staje się łatwiejsza, gdy uwzględnia element grywalizacji. W ten innowacyjny sposób projekt „Space Escape Room” wprowadził technologię i krytyczne myślenie do zajęć lekcyjnych. Wykorzystano w nim także interesujący dla uczniów motyw kosmiczny, a konieczność rozwikłania zagadek tematycznych umożliwiła im naukę trudniejszych zagadnień w angażujący sposób

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

4 miesiące

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Turcja, Włochy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/223728](https://twinspace.etwinning.net/223728)

Uczestnicy projektu uczą się w klasie z rozszerzonym językiem angielskim i geografiją. Nauka o kosmosie ściśle wpisuje się zatem w ich program nauczania oraz w ich zainteresowania. Aby pomóc im się rozwijać, organizatorzy projektu postanowili zrealizować przedsięwzięcie multidyscyplinarne, w którym mogli wykorzystać język obcy do nauczania różnych przedmiotów, również spoza profilu klasy. W tym celu po raz pierwszy w szkole wykorzystano *escape room*. Metoda ta była pierwszym doświadczeniem z lekcjami tego typu także dla uczestników projektu, większość z nich nie miała możliwości sprawdzenia się w podobnej sytuacji również poza szkołą. Dzięki tym rozwiązaniom uczniowie ochoczo podeszli

do realizacji przedsięwzięcia. Z radością tworzyli i rozwiązywali zagadki o kosmosie związane z różnymi przedmiotami szkolnymi, nawet z tymi, które nie należą do ich ulubionych lub które wręcz sprawiają im trudność.

Udział w przedsięwzięciu przyniósł wszystkim jego uczestnikom korzyści na wielu płaszczyznach. Uczniowie,

### Opinia jury

Innowacyjne zastosowanie interdyscyplinarnego *escape roomu* niewątpliwie podnosi motywację uczniów do nauki i wpływa pozytywnie na przyswajanie przez nich wiedzy.

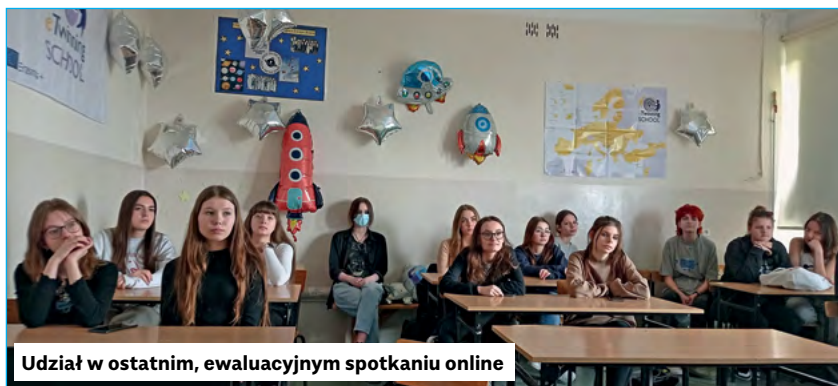
### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



## Cele projektu

- ♦ wykorzystanie tematyki kosmicznej do nauki różnych przedmiotów szkolnych
- ♦ wykorzystanie języka obcego w nauce i podniesienie kompetencji językowych
- ♦ rozwój umiejętności projektowania
- ♦ umożliwienie uczniom interakcji międzykulturowej
- ♦ rozbudzenie poczucia odpowiedzialności



Udział w ostatnim, ewaluacyjnym spotkaniu online

którzy wzięli udział w escape roomie, ćwiczyli umiejętność krytycznego myślenia, pracy zespołowej, wspólnego rozwiązywania problemów i kompromisu, stanowiącego szczególnie wyzwanie w przypadku osób wywodzących się

### Opinia jury

Do realizacji projektu wybrano bardzo aktualny i atrakcyjny dla młodych ludzi temat oraz odpowiadające mu działania. Projekt był powiązany z podstawami programowymi różnych przedmiotów, przez co przyczynił się do rozszerzenia znajomości wielu zagadnień u uczniów.

### Opinia jury

Bardzo interesujące użycie koncepcji gry do holistycznego poznawania tajemnic kosmosu. Intensywna współpraca uczniów i nauczycieli. Dobra i systematyczna ewaluacja oraz szerokie upowszechnianie.

z różnych kultur. Gra pozwoliła także rozwinąć kreatywność oraz utrwalić wartości przewodnie projektu, czyli: sprawiedliwość, równe traktowanie, wzajemne zrozumienie, solidarność, uczciwość, przestrzeganie zasad, zaufanie, cierpliwość, umiejętność czekania i determinację. Projekt przyczynił się również do zwiększenia u jego uczestników zainteresowania różnymi przedmiotami. Uczniowie cieszyli się także z tego, że mogli poznać nowe osoby z innych krajów i praktycznie wykorzystać znajomość języka angielskiego w najbardziej naturalnej sytuacji – do komunikacji z osobami innych narodowości.

– Jako nauczycielka i koordynator projektu dzięki jego realizacji zyskałam motywację do dalszej pracy oraz poczucie spełnienia zawodowego – mówi Eliza Bogdańska. – Wspólnie z uczniami poznałam narzędzia Web 2.0 i nauczyłam się ich używać. Projekt przyniósł korzyści również szkole – umożliwił zawiązanie długoterminowych partnerstw międzynarodowych. Działania projektowe pozwoliły na współpracę również nauczycielom różnych przedmiotów, którzy chętnie udzielali rad uczniom i pomagali im przy tworzeniu pytań dziedzinowych. Te nowe znajomości zawodowe i koleżeńskie zaowocowały planem realizacji kolejnych projektów, jednak już o innej tematyce. ■



Rozmowa zdalna z partnerami projektu – tworzenie wirtualnego escape roomu

## II miejsce

# The Fellowship of Maths



**Eliza Bogdańska**  
II Liceum  
Ogólnokształcące  
im. Marii Konopnickiej  
w Radomiu,  
woj. mazowieckie

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

4 miesiące

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Hiszpania, Rumunia, Turcja

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/225629/home](https://twinspace.etwinning.net/225629/home)

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Uczniowie mówią często, że nie lubią matematyki. Jest ona dla nich abstrakcyjna, nie dostrzegają jej związku z rzeczywistością, a oderwane od życia wzory i obliczenia są dla nich nużące. Wszystko to sprawia, że młodzież łatwo traci motywację do nauki. Negatywny stosunek do tego przedmiotu jest podtrzymywany przez otoczenie, które utwierdza młodych w przekonaniu, że matematyki można nie rozumieć i nie lubić

**E**-czasopisma opracowane w ramach projektu miały zmienić to myślenie, pomóc uczniom dostrzec powiązania matematyki z innymi dziedzinami i zachęcić ich do zainteresowania tym przedmiotem, a nawet do polubienia go.

Oczywiste jest, że na matematyce trzeba „rozmawiać jej językiem”. Do zapisu stosuje się symbole i znaki, uczniowie muszą je zapamiętać i nauczyć się poprawnie ich używać. Zarówno sam przedmiot, jak i jego język są jednak międzynarodowe, wszyscy uczniowie uczą się tej samej matematyki. Projekt polegał na wykorzystaniu tego przedmiotu do nawiązania międzynarodowej współpracy, a jej istotą było tworzenie e-czasopism.

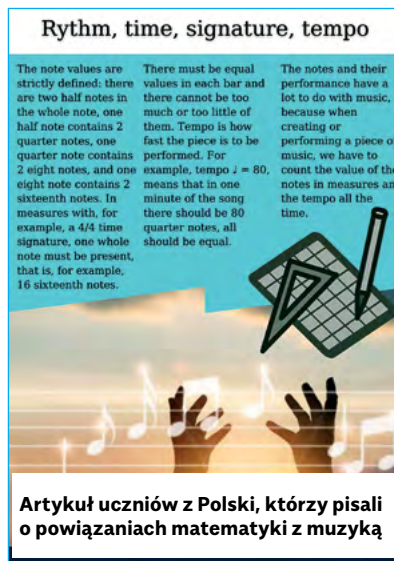
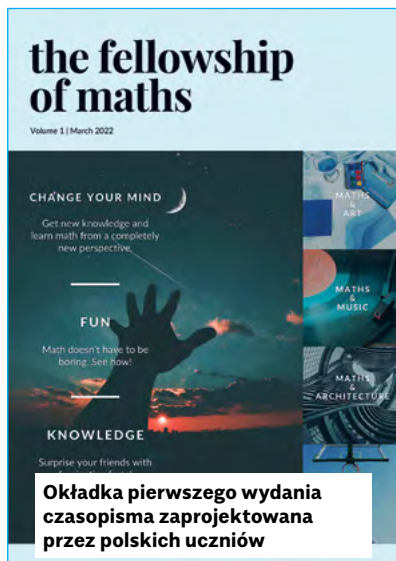
Uczestnicy z Polski to młodzież ucząca się w klasie o profilu z rozszerzoną matematyką. Jest to przedmiot, który ich fascynuje, intryguje i absorbuje. Wiążą z nim swoją przyszłość. Przyjem-

### Opinia jury

Bardzo ciekawy projekt wykorzystujący e-czasopisma do przełamania stereotypów o matematyce jako dyscyplinie trudnej i nudnej. E-magazyny zostały świetnie przygotowane, są pełne ciekawostek matematycznych. Projekt na bardzo wysokim poziomie poznawczym.

## Cele projektu

- ♦ przełamanie uprzedzeń uczniów wobec matematyki i nauka tego przedmiotu przez zabawę
- ♦ rozwój umiejętności projektowania
- ♦ podniesienie kompetencji językowych
- ♦ umożliwienie uczniom interakcji międzykulturowej
- ♦ rozbudzenie poczucia odpowiedzialności



## Opinia jury

Bardzo interesujące ujęcie trudnej tematyki. Zaproponowane działania są ciekawe dla uczniów szkoły ponadpodstawowej. Uczestnicy w grupach międzynarodowych wypracowali rezultaty w postaci e-czasopism. Projekt zgodny z podstawami programowymi kilku przedmiotów.

ność sprawia im zarówno rozwiązywanie zadań, jak i czytanie treści związanych z matematyką. Jednocześnie jest to młodzież, która lubi wyrażać swoje myśli i opinie. Dzięki temu bardzo chętnie tworzyła kolejne strony czasopism i opracowywała wszystkie materiały projektowe. Współpraca z partnerami z innych krajów to dla nich pierwsze doświadczenie tego typu. Sprawilo to, że praca w zespołach międzynarodowych była dla nich wyjątkowo atrakcyjna. Szczególnie żywo reagowali na spotkania online z kolegami z innych krajów, które dały im okazję do spontanicznego kontaktu w języku angielskim, bez wcześniejszego planowania wypowiedzi czy przygotowania potrzebnego słownictwa. Dodatkowo projekt umożliwił im interakcję międzykulturową.

– Przedsięwzięcie przyniosło korzyści uczniom, nauczycielom i szkole. Sami uczniowie zauważyli, że projekt przyczynił się do ich ogólnego rozwoju, poszerzenia umiejętności badawczych, komunikacyjnych w sytuacjach społecznych, obsługi komputera oraz

narzędzi Web 2.0. Umożliwił im również poznanie innych kultur, zwyczajów w nich obowiązujących oraz zdobycie umiejętności dziennikarskich. Przede wszystkim jednak zwiększył ich zainteresowanie matematyką. Z kolei ja, jako koordynator projektu, zauważyłam, że projekt przyczynił się do mojego rozwoju zawodowego i podniósł moją motywację do pracy – mówi Eliza Bogdańska. – Widok rozentuzjamentowanych uczniów podczas wykonywania zadań i spotkań online z partnerami przyniósł mi dużo satysfakcji – dodaje. Na poziomie szkoły przedsięwzięcie zapewniło innym nauczycielom dostęp do materiałów wykorzystywanych do nauki również innych przedmiotów. ■

## Opinia jury

Dobrze zorganizowany projekt, z rezultatami, które mogą być przydatne także po jego zakończeniu.

## III miejsce

# Europa Trivia Game



**Paweł Ciesielczuk**  
Technikum Ekonomiczne  
nr 3 w Zespole  
Szkół Ekonomicznych  
i Mundurowych  
im. gen. Władysława  
Andersa w Chełmie,  
woj. lubelskie

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

36 miesięcy

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Finlandia, Francja, Hiszpania, Litwa

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/92681](https://twinspace.etwinning.net/92681)

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Założeniem twórców projektu było stworzenie uczniom okazji do wspólnej nauki przez zabawę. W rezultacie opracowano grę interaktywną z zakresu podstawowej wiedzy na temat Europy, rozszerzoną następnie o inne dziedziny i kolejne poziomy trudności

**D**o projektu zgłosili się uczniowie z różnych klas i w różnym wieku, wielu spośród nich to osoby z mniejszymi szansami. W międzynarodowych zespołach tworzyli quizy internetowe, rozwijając w ten sposób swoje umiejętności cyfrowe oraz kompetencje kluczowe, w tym znajomość języka angielskiego.

Wynik trzyletniej pracy projektowej jest imponujący: kilkadziesiąt quizów Kahoot! na trzech poziomach trudności oraz kilkadziesiąt wyzwań dla uczniów podczas mobilności i zajęć zdalnych, gotowych do wykorzystania nie tylko na lekcjach języka angielskiego lub niemieckiego, ale także geografii, historii, matematyki i ekonomii. Stworzono również unikalne kości do gry oraz, z wykorzystaniem technologii druku w 3D, spersonalizowane dla kra-

jów partnerskich pojemniki na zestawy wyzwań. Ponadto powstało kilkaset filmów i zdjęć dokumentujących pracę projektową. Wszyscy uczestnicy brali też udział w wyjazdach zagranicznych oraz w „mobilnościach” wirtualnych, organizowanych z powodu pandemii koronawirusa. Były to niezwykle inspirujące spotkania, w których aktywny udział brali zarówno uczniowie, jak i nauczyciele. Gdy obostrzenia pandemiczne zostały zniesione, powrócono do realizacji wyjazdów zagranicznych, a środki finansowe zaoszczędzone na wyjazdach, które nie doszły do skutku, przeznaczono na zaangażowanie większej liczby uczniów w mobilność do Francji, będącej podsumowaniem przedsięwzięcia.

Znaczącą rolę w realizacji projektu odegrali uczniowie z mniejszymi

## Cele projektu

- ♦ stworzenie gry w formie interaktywnych quizów internetowych oraz wyzwań dla uczniów
- ♦ rozwijanie kompetencji kluczowych, jak komunikacja w języku ojczystym i w języku obcym, rozwijanie umiejętności matematycznych, technicznych i cyfrowych, kompetencji społecznych i obywatelskich, świadomości kulturowej
- ♦ sprawne połączenie możliwości oferowanych przez eTwinning z wykorzystaniem dofinansowania uzyskanego dzięki programowi Erasmus+

### Opinia jury

Projekt zaangażował stosunkowo dużą grupę uczestników. W działania w jego ramach udało się włączyć także osoby zagrożone wykluczeniem.

szansami, czyli ci pochodzący ze środowisk wiejskich oraz z rodzin w trudnej sytuacji materialnej, często mający problemy z nauką języka obcego lub ze znalezieniem motywacji do pracy szkolnej. Wielu z nich przejawiało wyjątkową aktywność w zadaniach projektowych. Byli najbardziej zaangażowani i produktywni, często mieli nieszablonowe pomysły. Wielu też, mimo trudności komunikacyjnych, wykazało się ponadprzeciętną umiejętnością współpracy z rówieśnikami z zagranicy.

Z kolei nauczyciele biorący udział w przedsięwzięciu zwiększyli swoje doświadczenie w prowadzeniu

współpracy międzynarodowej, mieli okazję rozwinąć umiejętność zarządzania wielonarodową grupą uczniów oraz pogłębić swoje umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami. Szkoła zaś umocniła swój wizerunek jako instytucji wiodącej w regionie pod względem współpracy międzynarodowej. Zyskała przy tym uznanie w społeczności lokalnej jako placówka dbająca o wszechstronny rozwój swoich podopiecznych. Nie mniej istotnym rezultatem są też przyjaźnie zawiązane wśród uczniów i nauczycieli ze szkół partnerskich. Był to zatem projekt interdyscyplinarny, który przełożył się na zwiększenie kompetencji wszystkich uczestników w wielu dziedzinach. ■

### Opinia jury

Dobrze udokumentowana współpraca projektowa, doskonałe rezultaty.

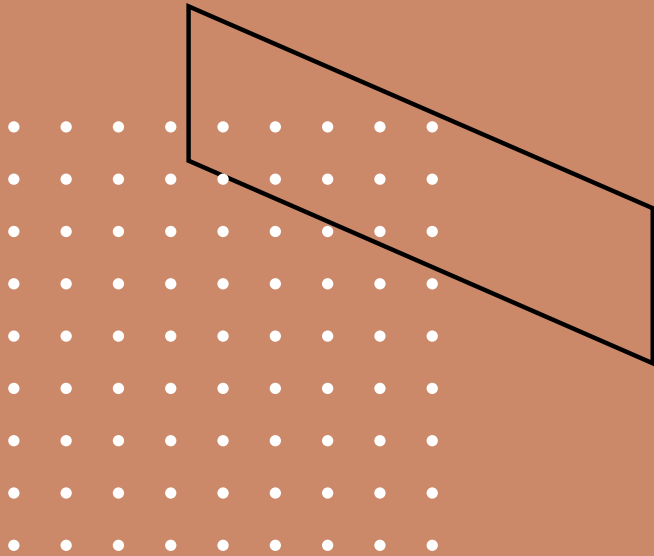
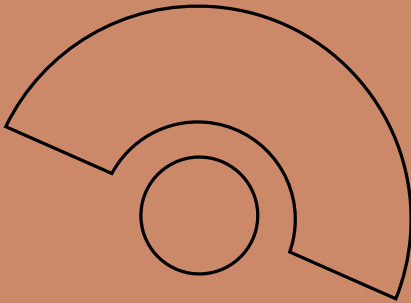
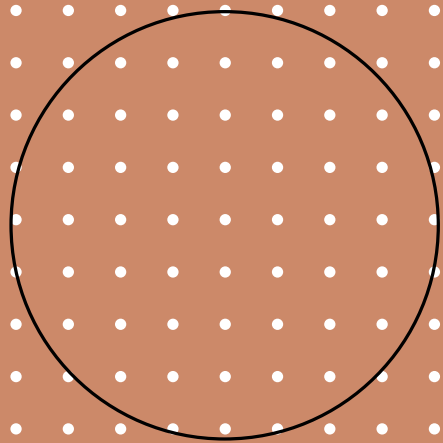
### Opinia jury

Projekt zgodny z podstawami programowymi różnych przedmiotów. Zaprezentowane gry Kahoot! mają różne poziomy trudności, możliwe jest ich wykorzystanie w przyszłości. Współpracę projektową udokumentowano na odpowiednim poziomie.

**Polsko-ukraińska grupa projektowa podczas wizyty w Brukseli**









Home

# Budowanie relacji i wyrównywanie szans edukacyjnych

# Zwycięzca

## Let's Taste the World



**Monika Knap**  
Specjalny Ośrodek  
Szkolno-Wychowawczy  
im. Marii Grzegorzewskiej  
w Siedlcach,  
woj. mazowieckie

**Uczniowie z dysfunkcjami z uwagi na trudności edukacyjne chętniej angażują się w działania polegające na wykonywaniu zadań praktycznych. W placówce kształcącej przyszłych kucharzy i cukierników taką praktyką są oczywiście gotowanie i pieczenie. A jeśli przy okazji można uczyć się języka angielskiego i nawiązywać nowe znajomości, to... jest to gotowy przepis na sukces!**

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

12 miesięcy

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Francja, Grecja, Turcja

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/223716](https://twinspace.etwinning.net/223716)

**P**odczas realizacji projektu głównym celem przyświecającym Monice Knap, jego koordynatorce z Polski, z zawodu anglistce, było naturalne i lekkie „przemycenie” języka angielskiego, ponieważ bezpośrednia komunikacja w języku obcym jest bardziej atrakcyjna niż przekaz podręcznikowy. – Przedsięwzięcie zakładało też przełamywanie barier społecznych i emocjonalnych oraz umożliwienie uczniom posmakowania świata bez konieczności podróżowania, m.in. dzięki wykorzystaniu urządzeń elektronicznych – mówi Monika Knap.

Podczas trwania projektu regularnie odbywały się spotkania zdalne na Google Meet i TwinSpace. W ich trakcie omawiano terminy i formy realizacji

poszczególnych działań, w tym tworzenie awatarów, logotypów i plakatów. Poza tym uczniowie zdobywali wiedzę na temat systemów edukacji w krajach partnerskich oraz funkcjonowania swoich szkół, a także słuchali opowieści o miejscach, z których pochodzą. Uzyskane wiadomości zobrazowali na prezentacjach multimedialnych. Ponadto poznawali potrawy z różnych stron świata, sposoby ich przyrządzania oraz wiążące się z nimi tradycje. Wzbogacili również swoją znajomość języka angielskiego, w tym słownictwo odnoszące się do zasad savoir-vivre’u obowiązujących w krajach uczestniczących w przedsięwzięciu.

Formy pracy projektowej były stale dostosowywane do możliwości

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



## Cele projektu

- ♦ przełamywanie barier językowych, społecznych i emocjonalnych u uczniów z niepełnosprawnością w stopniu lekkim i umiarkowanym
- ♦ integracja osób niepełnosprawnych z w pełni sprawnym społeczeństwem
- ♦ poznanie tradycyjnych potraw różnych narodów
- ♦ nauka przyrządzania posiłków z zachowaniem zasad savoir-vivre’u
- ♦ rozwijanie umiejętności z zakresu nowoczesnych technologii



**Prezentacja tradycyjnego polskiego ciasta w wykonaniu uczniów z niepełnosprawnością**

uczniów, aby ułatwić im przełamywanie barier emocjonalnych i językowych. Uczestnicy mieli realny wpływ na dobór narzędzi oraz na charakter wykonywanych zadań. Dzięki temu w pełni się w nie zaangażowali, czuli się też odpowiedzialni za przebieg przedsięwzięcia i z jego efekty. – Jeden z celów, którym było włączenie osób z niepełnosprawnością w środowisko osób bez dysfunkcji, został zrealizowany po mistrzowsku – dodaje Monika Knap.

Udział w projekcie wyzwolił w uczniach spontaniczną aktywność, samodzielność, przedsiębiorczość i kreatywność – sami szukali odpowiedzi na nurtujące ich pytania, dokonywali wyborów, podejmowali decyzje. Mogli kształtować postawy otwartości, ciekawości i tolerancji wobec innych kultur. Zastosowanie języka angielskiego oraz technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) stało się nieodzownym elementem wypełniania podstawy programowej w zakresie nauczania języka obcego i informatyki.

Uczestnicy ze szkół partnerskich byli zachwyceni działaniami projektowymi. Potwierdzeniem pozytywnego odbioru są wyniki przeprowadzonej

## Opinia jury

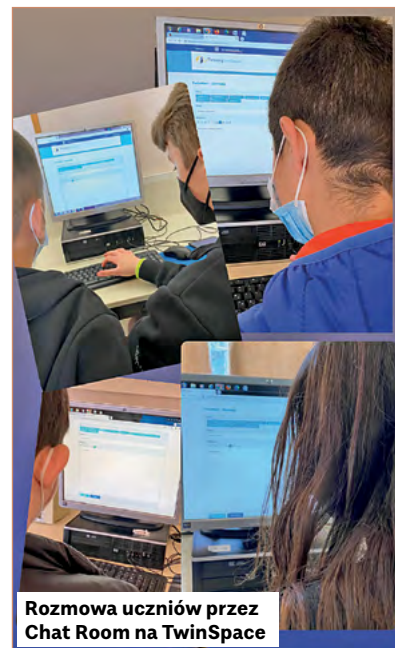
Działania projektowe pozwoliły uczniom uwierzyć we własne siły, poznać inne kraje, doskonalić język angielski, którego używali w praktyce. Ciekawe rezultaty projektu, takie jak kanał w serwisie YouTube czy książka kucharska, mogą służyć innym uczniom.

wśród nich ankiety oraz rezultaty działań, dostępne na TwinSpace i YouTube.

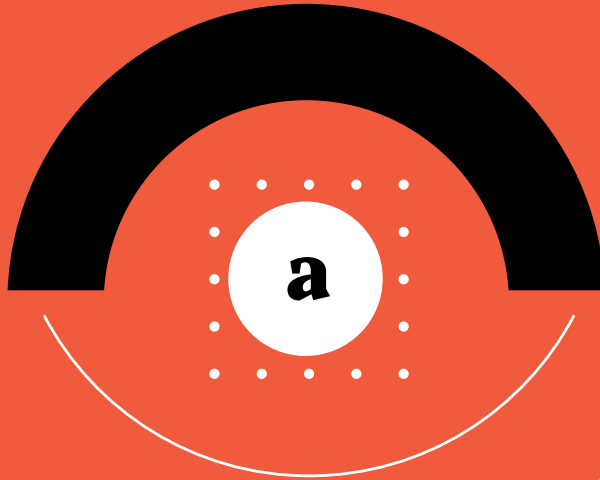
– Zachęcona sukcesem realizując projekt „We can do it” w ramach Erasmusa i udowadniam, że dzieci i młodzież z niepełnosprawnością intelektualną mają szansę zaistnieć również w środowisku międzynarodowym – podsumowuje Monika Knap. ■

## Opinia jury

Integrowanie uczniów, przełamywanie barier, uczenie się innych kultur przez poznawanie tradycji kulinarnej niewątpliwie sprzyjało tworzeniu więzi.



**Rozmowa uczniów przez Chat Room na TwinSpace**





# Rozwijanie umiejętności zawodowych

# Zwycięzca

## A Place to Stay



**Magdalena  
Buczma-Pawelec**  
Technikum Hotelarskie  
w Zespole Szkół Hotelarsko-  
-Gastronomicznych  
w Gdyni, woj. pomorskie

Zadaniem młodzieży było stworzenie od podstaw hotelu idealnego – miejsca, w którym podróżujący chcieliby się zatrzymać i do którego chcieliby wracać z przyjemnością. Uczniowie nie tylko przedstawili wizualizację takiego obiektu wraz z otaczającą go przestrzenią, ale także zaproponowali najróżniejsze udogodnienia i atrakcje

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Bułgaria, Rumunia, Turcja, Włochy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/194516](https://twinspace.etwinning.net/194516)

Uczestnicy projektu samodzielnie stworzyli wymarzony hotel. Wymyślili jego nazwę, logo, ofertę handlową oraz program animacji. Rolę gości hotelowych odgrywali uczniowie szkół ogólnokształcących, którzy oceniali obiekt i jakość świadczonych w nim usług. Uczestnicy ze szkół o profilu hotelarskim i turystycznym zaś odpowiadali na pytania dotyczące oferty hotelu, proponowali

udogodnienia, przyznawali zniżki i zapoznawali się z oceną swojej pracy.

Przedsięwzięcie opierało się na współpracy zarówno w obrębie danej grupy i szkoły, jak i wszystkich placówek partnerskich. Zatem porozumiewano się w języku angielskim, wymieniano opinie, wspólnie tworzone książkę internetową, film promujący i inne rezultaty materialne projektu. Uczniowie mieli także okazję pracować z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), jak Lino, Padlet, Canva, Zoom, Tricider, Weebly, Mentimeter, Quizizz, YouTube czy Google Forms. Do zbudowania odpowiedniej atmosfery do współpracy i do stworzenia więzi między uczestnikami wykorzystano ćwiczenia rozgrzewające i integrujące. Uczniowie pracowali także

### Opinia jury

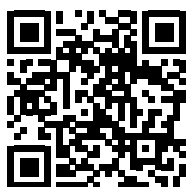
Symulacja warunków działalności hotelarskiej to dobry sposób na transfer wiedzy praktycznej.

## Cele projektu

- ♦ podnoszenie znajomości gramatyki i umiejętności pisania, rozwijanie słownictwa i komunikacji werbalnej w języku angielskim dzięki pracy w zespołach międzynarodowych
- ♦ doskonalenie kompetencji cyfrowych przy wykorzystaniu aplikacji
- ♦ sprawdzenie i rozwijanie wiedzy oraz umiejętności w dyscyplinach hotelarstwo i turystyka

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





**Promujemy nasz projekt**

w małych grupach, często podzielonych tematycznie w związku z zadaniem do wykonania, a także w parach bądź indywidualnie. Dzięki wzajemnemu ocenianiu swoich prac i dzieleniu się opiniami na forum trenowali myślenie krytyczne. W działaniach projektowych zastosowano również metodę grywalizacji – dzięki zabawie rozbudzano ciekawość i kreatywność uczestników.

Uczniowie mieli możliwość zaprezentowania efektów swojej pracy przed społecznością szkolną podczas Dni Projektowych. Działania i rezultaty przedsięwzięcia zostały udokumentowane na stronie internetowej, która jest uzupełnieniem materiałów upubliczniczonych na TwinSpace. Treści te są ogólnodostępne – nauczyciele zainteresowani tematyką projektu mogą się z nimi zapoznać i czerpać inspirację do pracy ze swoimi uczniami.

– Klasa biorąca udział w projekcie podniosła swoje umiejętności językowe oraz wiedzę z zakresu przedmiotów zawodowych. Zyskała również większą swobodę w posługiwaniu się aplikacjami internetowymi przydatnymi w nauce

### Opinia jury

Projekt to przykład na to, jak w inspirujący sposób realizować treści programowe, stwarzając uczniom – i razem z nimi – możliwość komunikacji zawodowej w języku obcym.

### Opinia jury

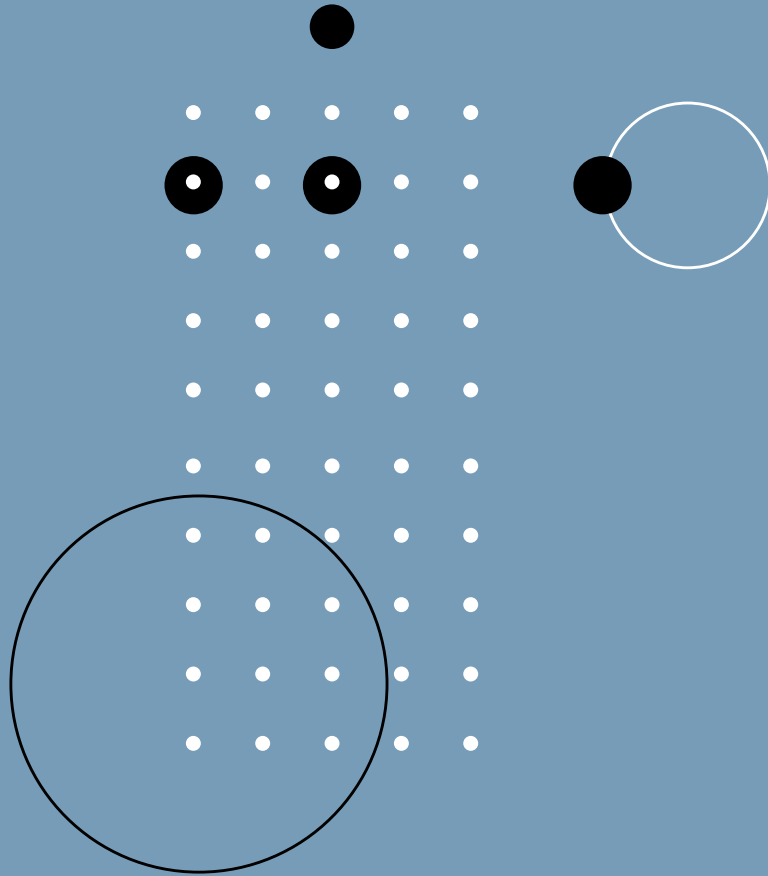
W kreatywny sposób podjęto zagadnienia związane z prowadzeniem hotelu, poczynając od opracowania wizualizacji obiektu, przez przemyślenie zakresu oferty i atrakcji, aż do przyjęcia roli gości.

i w przyszłej pracy zawodowej. Staraliśmy się tak kształcić uczniów, aby każdy dysponował zarówno umiejętnościami kluczowymi, jak i zwiększającymi ich szanse na rynku pracy. Dzięki projektowi młodzież zdobyła informacje na temat innych kultur oraz turystyki i hotelarstwa w krajach partnerskich. Ponadto w wyniku realizacji tego przedsięwzięcia udało nam się rozpocząć współpracę z tureckim partnerem. To projekt Erasmus+, nasza szkoła została jego koordynatorem – podsumowuje Magdalena Buczma-Pawelec. ■

### **Przygotowywanie programu animacji hotelowych**









# Synergia programów eTwinning i Erasmus+

# Zwycięzca

## L'Euro: hier, aujourd'hui, demain



**Małgorzata Sokołowska**  
I Liceum Ogólnokształcące  
im. Jana Kasprówicza  
w Raciborzu,  
woj. śląskie

Projekt pokazał uczniom, jak Europa zmieniła się od czasu utworzenia strefy euro, jak funkcjonuje dziś i jakie są dla niej prognozy na przyszłość. W ramach przedsięwzięcia przebadano trzy wymiary życia jej obywateli – społeczny, ekonomiczny i polityczny, a spoiwem wszystkich części projektu był język francuski

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

ponad 36 miesięcy

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Luksemburg, Włochy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/73918](https://twinspace.etwinning.net/73918)

Projekt zorganizowano chronologicznie, z wykorzystaniem osi: wczoraj – dziś – jutro. Odwołano się w nim do doświadczeń mieszkańców Luksemburga i Włoch, krajów posługujących się euro na co dzień, oraz do potencjalnych szans i oczekiwań mieszkańców Polski, którzy z waluty tej korzystają sporadycznie.

„Euro wczoraj” to zatem działania projektowe w Luksemburgu – kraju, który był prekursorem zmian ekonomicznych dzięki swojej polityce walutowej w zakresie euro. Ten etap przedsięwzięcia wpłynął na wzrost świadomości i wiedzy młodych Europejczyków na temat powstania i funkcjonowania różnych instytucji europejskich, np. Banku Centralnego czy Trybunału Sprawiedliwości. „Euro dziś” to propozycja spo-

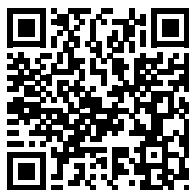
### Opinia jury

Przedsięwzięcie wyróżnia się pomysłem na realizację wybranej tematyki oraz wysokim stopniem zaangażowania partnerów. Z dokumentacji projektowej jasno wynika, że wkład szkół partnerskich w realizację założonych celów był zrównoważony i solidarny.

łeczności lokalnej Lipari, niewielkiej wyspy archipelagu eolskiego. Uczestnicy projektu, dzięki wizycie w tym miejscu w ramach Erasmusa+ oraz dzięki działaniom wirtualnym w okresie pandemii

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



## Cele projektu

- ♦ rozwój wiedzy i kompetencji ekonomicznych ♦ poszerzenie wiedzy na temat roli euro ♦ rozwijanie umiejętności językowych, kulturowych, społecznych i cyfrowych ♦ kształcenie kompetencji w zakresie zarządzania projektami i zasobami ludzkimi oraz komunikacji interpersonalnej i finansowania inicjatyw partnerskich ♦ wzmocnienie pozycji szkół uczestniczących w projekcie na edukacyjnej arenie Europy

### Wizyta polskiej grupy projektowej w Trybunale Sprawiedliwości Unii Europejskiej w Luksemburgu



#### Opinia jury

Opisane działania projektowe bardzo dobrze wpisują się w podstawę programową. Wypracowane rezultaty miękkie i twarde są powiązane z celami projektu. Mogą okazać się przydatne jako materiały poglądowe dla innych odbiorców zainteresowanych podobną tematyką.

koronawirusa, poznali mechanizm finansowy wpływu euro na szanse i zagrożenia dla sektora turystycznego, stanowiącego główne źródło utrzymania ludności na wyspie. Z kolei „Euro jutro” to część projektu dotycząca waluty europejskiej z perspektywy Polaków, narodu korzystającego z niej nadal rzadko, podczas wakacji, w związku z pracą za granicą czy e-zakupami.

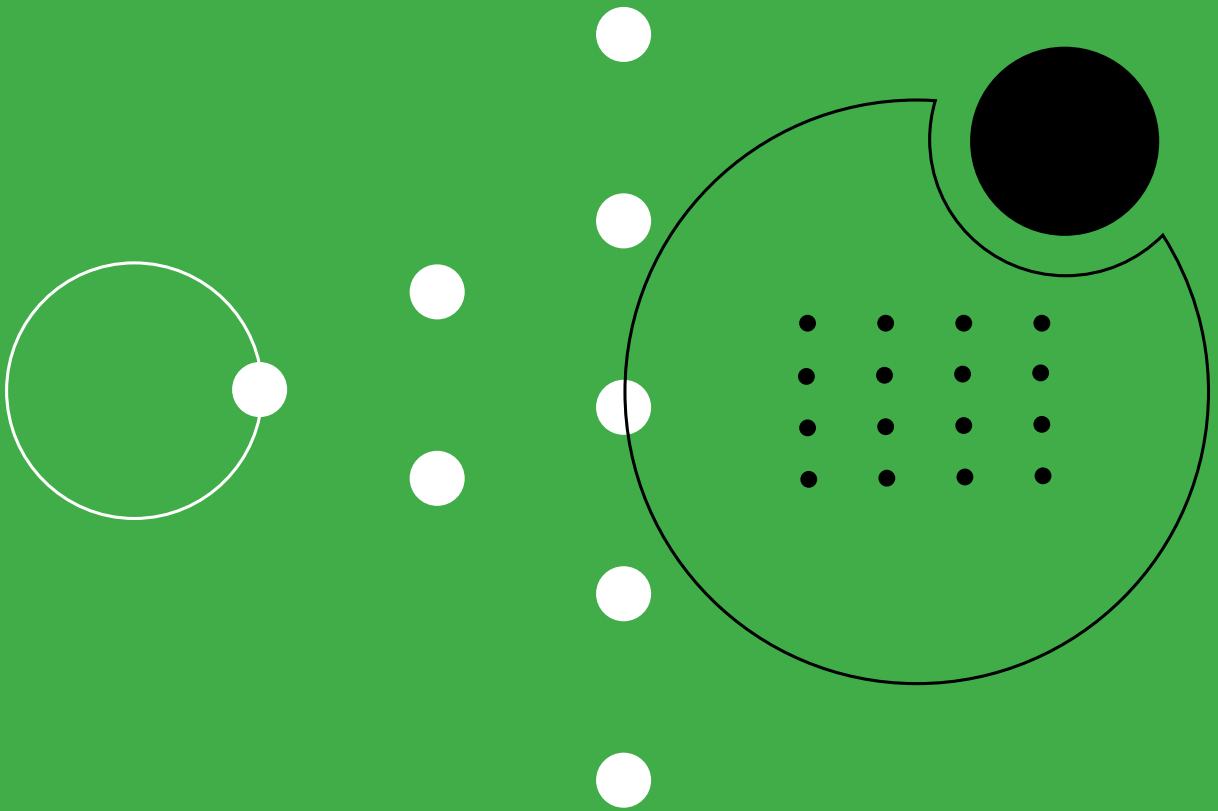
Projekt rozwinął wiedzę i umiejętności ekonomiczno-społeczne uczestników. Kontakty z rówieśnikami z innych krajów oraz wspólne działania przyczyniły się do wzmocnienia ich kompetencji językowych nie tylko w zakresie francuskiego i angielskiego,

ale także języków mniejszościowych, jakimi w Europie są polski i włoski. Wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) oraz współpraca zdalna pozytywnie wpłynęły na wzrost poziomu umiejętności cyfrowych uczestników, a wizyta w każdym z krajów partnerskich i bezpośredni kontakt z ich przedstawicielami umożliwiły przełamanie stereotypów oraz otwarcie kulturowe. Projekt był także odpowiedzią na potrzeby każdej z uczestniczących w nim szkół w zakresie rozwoju współpracy międzynarodowej, w tym realizacji inicjatyw przez nauczycieli budujących swój warsztat na wymianie doświadczeń.

Ponadto przedsięwzięcie wzmocniło w uczniach poczucie przynależności do społeczności Unii Europejskiej. Zdobywając wiedzę na temat jej historii, roli, postępujących zmian, elementów wspólnych i rozbieżności wśród państw członkowskich, nauczyli się, jak świadomie decydować o przyszłym losie Wspólnoty. – Liczymy na to, że kontakty ze szkołami w Luksemburgu i we Włoszech już wkrótce przełożą się na współpracę nauczycieli w nowym zakresie – certyfikacji językowej – mówi Małgorzata Sokołowska, koordynatorka projektu z Polski. ■

### Integracja podczas mobilności do Lipari







Home

# Ambasadorzy eTwinning

# I miejsce

## Virtuelle Klassenfahrten



**Celina Świebocka**  
Szkoła Podstawowa  
w Jazowsku,  
woj. małopolskie

Czy można zwiedzać odległe zakątki Europy bez opuszczania murów szkoły? Oczywiście! Udowodnili to uczestnicy projektu „Wirtualne wycieczki klasowe”. Ich działania zaowocowały stworzeniem nowoczesnej encyklopedii wiedzy podróżniczej, pozwalającej na wyszukiwanie miejsc wyjazdu, zakup biletów, rezerwowanie noclegu czy pytanie o drogę w języku niemieckim

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

10 miesięcy

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Grecja, Włochy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/191124](https://twinspace.etwinning.net/191124)

**W** ramach projektu uczniowie z Polski, Grecji i Włoch stworzyli wirtualne spacery po budynkach swoich szkół, ich okolicy oraz po wybranych miastach Europy. Do realizacji tej części projektu wykorzystano technologię AR (*Augmented Reality*), która umożliwia

nakładanie informacji, ilustracji i innych treści na obraz świata rzeczywistego. – Dzięki temu kontekstowi uczniom nasuwały się skojarzenia, a to przyczynia się do wzbogacenia procesu nauczania i uczenia się – mówi Celina Świebocka, koordynatorka przedsięwzięcia.

W ramach działań projektowych uczestnicy, podzieleni na zespoły międzynarodowe, uczyli się tworzyć obrazy 360° w aplikacji Street View, pobierały je na dysk komputera i zamieszczały w programach WeboBook i ThingLink. Kolejnym etapom prac towarzyszyły eksperymenty z nowoczesnymi narzędziami, podczas których tworzone innowacyjne gry językowe, np. Jeopardy w Factile czy literowe Battle, pozwalające na doskonalenie wymowy. Aktyw-

### Opinia jury

Bogactwo rezultatów, które mogą stanowić inspirację dla innych edukatorów i które mogą być wykorzystywane również w każdej innej przestrzeni edukacyjnej.

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



### Cele projektu

- ♦ zastosowanie technologii wirtualnej, rozszerzonej rzeczywistości i techniki *green screen*
- ♦ wykorzystanie metod aktywizujących oraz zwiększających efektywność nauczania języka niemieckiego
- ♦ personalizacja uczenia się i nauczania w środowisku mobilnym
- ♦ promocja środowisk i kultury wybranych regionów
- ♦ nauka tolerancji i szacunku
- ♦ dzielenie się wiedzą i doświadczeniem w środowisku międzynarodowym

## Opinia jury

Kreatywne wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych, m.in. *Augmented i Virtual Reality* oraz *green screen*, skutecznie rozwijało kompetencje informatyczne i językowe uczestników.



**Uczeń podczas gry rozpoznaje fake newsy**

ny udział w konferencji online Trójkąta Weimarskiego wzmocnił działania związane z bezpiecznym wykorzystaniem mediów. Na koniec partnerzy projektu zebrali i zaprezentowali rezultaty swojej współpracy, poczynwszy od planu aż po ewaluację, w takiej formie, aby możliwe było ich oglądanie w formacie 360° za pomocą gogli VR (*Virtual Reality*).

– Aktywności projektowe rozpoczęliśmy od przygotowania gogli VR z tektury. Wówczas nikt nie przypuszczał, że kilka miesięcy później będziemy mogli korzystać z profesjonalnego zestawu gogli ClassVR, który nasza szkoła otrzymała w ramach programu „Laboratoria Przyszłości” – informuje Celina Świebocka.

Ze względu na interdyscyplinarny charakter inicjatywy uczniowie poszerzyli swój zakres czynnego słownictwa i środków językowych, otworzyli się na różne punkty widzenia i poznali znaczenie kompromisu. Z kolei atrakcyjne metody pracy uczyniły naukę przyjemną i skuteczną. – Przyjazny sposób nauczania był celem naszego przedsięwzięcia, a wspólne lekcje zachęcały do eksperymentowania, przetwarzania informacji i nabywania przydatnych umiejętności – podsumowuje.

Projekt w praktyce pokazał korzyści płynące z poznawania języków obcych oraz znaczenie VR i sztucznej inteligencji w codziennym życiu i w przyszłej pracy zawodowej. Jego uczestnicy byli zachwyceni nowinkami technologicznymi i nowoczesnym sposobem zdobywania wiedzy. Być może zachęci ich to do poszukiwania zatrudnienia w sektorach nauki i technologii. ■



**Wspólne tworzenie gry typu escape room w aplikacji CoSpaces**

## Opinia jury

Projekt innowacyjnie pokazuje, jak w praktyce wykorzystać nowoczesny sprzęt cyfrowy.



## II miejsce

# Around the World... Again!



**Edyta Karwowska**  
Szkoła Podstawowa  
nr 16 im. Tony Halika  
w Warszawie,  
woj. mazowieckie

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

6 miesięcy

### KRAJ PLACÓWKI PARTNERSKIEJ

Grecja

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/210182](https://twinspace.etwinning.net/210182)

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



**Motywy przewodnim projektu była historia Phileasa Fogga, bohatera książki Juliusza Verne'a *W 80 dni dookoła świata*. Uczestnicy wirtualnie zwiedzali świat, poznawali przedmioty ukryte w walizce i brali udział w najróżniejszych przygodach**

**P**rawie 150 lat temu niejaki pan John wyposażył Phileasa Fogga w skrzynię umożliwiającą podróż dookoła świata. Po powrocie z eskapady Phileas wystął darczyńcy podziękowanie. Po wielu latach Finn, daleki krewny pana Johna, odkrywa ten list i zafascynowany wspaniałą historią wysyła wiadomość do wszystkich szkół partnerskich. Prosi w niej uczniów o pomoc w ustaleniu szczegółów podróży Phileasa i poszerzeniu wiedzy o krajach, które odwiedził. Chce także dowiedzieć się czegoś o wynalazkach i przyrządach, które znajdowały się w skrzyni.

Dzięki aktywnościom projektowym uczniowie z krajów partnerskich mogli poznać nowe kultury i tradycje, doskonaląc komunikację w języku angielskim i się zaprzyjaźnić. Z „Around the World... Again!” skorzystali również nauczyciele, którzy wymieniając się doświadczeniem i pomysłami, rozwinęli swój warsztat pracy. Ze względu na

skorelowanie z podstawą programową projekt okazał się nie tylko atrakcyjną, ale też użyteczną formą pracy. Zaproponowane zadania mogą być realizowane na zajęciach pozalekcyjnych lub powtórzone w innym przedsięwzięciu o tematyce podróżniczej.

– Kluczem do sukcesu okazały się znakomita komunikacja, współpraca i entuzjazm wszystkich zespołów. Przed każdym kolejnym etapem pracy

### Opinia jury

Bardzo kreatywny projekt interdyscyplinarny z dobrze zaplanowaną i wciągającą fabułą, która wprowadza uczniów do świata Phileasa Fogga i zaprasza ich do udziału w kolejnych misjach – działaniach projektowych.

## Cele projektu

- ♦ doskonalenie kompetencji z zakresu TIK ♦ wykształcenie nawyku zdobywania informacji z różnych źródeł ♦ pobudzenie aktywności twórczej
- ♦ rozwijanie umiejętności współpracy w zespole ♦ kształtowanie otwartości wobec innych narodowości i kultur



**Eksperyment „Jak działa kompas?”**

## Opinia jury

Projekt świetnie wykorzystuje literaturę jako podstawę ćwiczeń. Wirtualne zbiory rekwizytów z podróży z pewnością posłużą kolejnym pokoleniom młodych badaczy.

losowo dobrane grupy przygotowywały prezentację, rozwiązywały zadania, mierzyły się z zagadkami dotyczącymi przedmiotów znalezionych w walizce – mówi Edyta Karwowska, koordynatorka projektu.

Podczas realizacji przedsięwzięcia wykorzystano interaktywne metody nauczania. Dzieci uczyły się przez zabawę, nie bały się kolejnych działań. Zaangażowane w historię Phileasa, sukcesywnie odkrywały miejsca jego podróży, a realizując poszczególne zadania, łączyły treści z takich przedmiotów jak: język polski, matematyka, technika, przyroda, geografia, historia, plastyka i muzyka. Uczniowie poznali różne środki transportu, w tym legendarny Orient Express, słynne budynki, instrument *koto* z Japonii, wyroby z kości słoniowej, historię i zastosowanie kompasu. Grali online w szachy i bingo, uczestniczyli w prostych grach na orientację, odwiedzili Dzikie Zachód



**Praca wykonana w Canvie**

i stworzyli opowiadanie. Konstruowali zegary, badali, jak działa zegar słoneczny, programowali roboty, projektowali budowle, które partnerzy wydrukowali na drukarce 3D. Na ostatnim spotkaniu muzykowali online na własnoręcznie wykonanych instrumentach.

– Uczestnicy inicjatywy nauczyli się planować swoje działania, dzielić się zadaniami, wyszukiwać informacje, prezentować na forum efekty swojej pracy. Ponadto mieli szansę rozwijania poczucia własnej sprawczości – wpływu na całość projektu – podsumowuje Edyta Karwowska. ■



**Uczniowie śledzą trasę podróży Fogga**



**Zegar zbudowany na zajęciach technicznych**



**Uczniowie grają w szachy i kości**

## III miejsce

# S.T.A.R.S & C.R.E.A.T.I.V.I.T.Y



**Katarzyna Sopolińska**  
Szkoła Podstawowa  
nr 11 im. Stefana Batorego  
w Inowrocławiu,  
woj. kujawsko-pomorskie

Przedsięwzięcie miało na celu poszerzenie wiedzy uczniów na temat demokracji i etyki, tak aby kształtować u nich poczucie sprawczości oraz umiejętność prowadzenia dialogu międzykulturowego. Zaproponowane zadania wykorzystywały szeroko pojętą sztukę, literaturę i ekspresję artystyczną do rozbudzania u uczestników świadomości kulturowej i kreatywności

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

10 miesięcy

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Francja, Słowenia, Włochy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/171134](https://twinspace.etwinning.net/171134)

### ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Pomysł na projekt zrodził się wśród nauczycieli z krajów partnerskich, którzy w swoich środowiskach zawodowych dostrzegli potrzebę umożliwienia uczniom wyrażania się przez sztukę oraz zainteresowania ich różnymi formami przekazu. Równie istotna była nauka języka angielskiego w ramach pracy w międzynarodowym środowisku przy jednoczesnym realizowaniu ważnych celów edukacyjnych i kształtowaniu kompetencji kluczowych.

Działania projektowe zostały pomyślane tak, aby rozwijać umiejętności z zakresu aktywnego obywatelstwa, dotyczące m.in. wolności słowa, równości płci, argumentowania i głosowania. Realizacja zadań z użyciem technologii

### Opinia jury

Mocną stroną projektu jest postawienie na rozwój kreatywności i odkrywanie talentów uczniów.

informacyjno-komunikacyjnych (TIK) pociągnęła za sobą doskonalenie kompetencji cyfrowych u uczniów, którzy za pomocą *collaborative tools* przedstawiali rezultaty swojej pracy. Projekt miał charakter interdyscyplinarny, łączył treści z podstawy programowej różnych przedmiotów.

Uczniowie, przy wsparciu nauczycieli, założyli wirtualną agencję artystyczną Stars & Creativity Entertainment

## Cele projektu

- ♦ poszerzenie wiedzy na temat demokracji i etyki
- ♦ kształcenie umiejętności z zakresu aktywnego obywatelstwa
- ♦ rozwijanie wiedzy o innowacyjnych metodach pracy i narzędziach TIK
- ♦ doskonalenie umiejętności posługiwania się językiem angielskim
- ♦ kształtowanie umiejętności pracy w grupie międzynarodowej
- ♦ rozwijanie zdolności artystycznych



Zajęcia doskonalące współpracę

Agency. Jednym z ich pierwszych zadań było wejście w rolę agenta i stworzenie dla siebie plakietki informującej o przynależności do zespołu oraz rozpoczęcie działań w grupach międzynarodowych. Następnie nowi pracownicy agencji otrzymali zamówienie na zorganizowanie wydarzenia kulturalnego lub artystycznego i razem musieli temu wyzwaniu sprostać. Faza realizacji rozpoczynała się na etapie planowania, następnie objęła reklamę (plakaty w Canvie), wykonanie (scenariusz, kostiumy, dekoracje, rekwizyty) i ewaluację (recenzje widzów). W wyniku przedsięwzięcia powstała m.in. sztuka *Cinderella, Who?*, do której powołano nowych bohaterów, a wątki dostosowano do tematu równości płci. Praca nad projektem i wynikające z niego aktywności zostały udokumentowane w magazynie „M.A.D. [Music. Art. Drama – Muzyka.

### Opinia jury

Projekt łączący mobilność Erasmus+ oraz pracę w eTwinningu jest wzorem dla tego rodzaju przedsięwzięć. Działania w jego ramach są nowatorskie i zostały skrupulatnie udokumentowane. Godne podkreślenia jest zastosowanie różnorodnych technologii oraz jasne opracowanie tematu kreatywności – cechy odróżniającej ludzi od sztucznej inteligencji.

Sztuka. Drama] for Italy”. Jego opracowanie stanowiło jedno z kolejnych zadań. Natomiast nauczyciele stworzyli anglojęzyczne glosariusze ze słownictwem ułatwiającym pracę w grupach, m.in. przewodnik po sztuce, kulturze i kreatywności. Agencja, bazując na wiedzy dotyczącej różnych epok artystycznych oraz m.in. dziennikarstwa, rozwijała talenty uczniów i motywowała ich do rozbudzania kreatywności.

– Projekt powstał w synergii z programem Erasmus+, dlatego poza działaniami wirtualnymi mieliśmy możliwość udziału w podróży do Włoch. Mimo że realizacja przypadła na czas pandemii, zasady współpracy określone na TwinSpace pomogły nam osiągnąć założone cele – mówi Katarzyna Sopolnińska, koordynatorka polskiej części projektu. – Uczestnicy inicjatywy mieli możliwość współpracy w międzynarodowym gronie, czerpania inspiracji i zawierania znajomości z rówieśnikami. Otworzyli się na inne kultury i zwyczaje. ■



Efekt pracy uczniów z materiałami malarskimi

**Ogólnopolski konkurs „Nasz projekt eTwinning”**, organizowany corocznie przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji, jest skierowany do nauczycieli wszystkich przedmiotów, bibliotekarzy i innych pracowników dydaktycznych oraz do dyrektorów przedszkoli i szkół. Jego celem jest wyłonienie i upowszechnienie najlepszych międzynarodowych projektów eTwinning zrealizowanych z udziałem polskich nauczycieli. Są to przedsięwzięcia, które pomagają pozytywnie zmieniać polską, a przez to i europejską edukację. W publikacji przedstawiamy laureatów edycji konkursu 2023, obejmującej projekty zrealizowane w bieżącym lub w poprzednim roku szkolnym.

**Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji (FRSE)** działa od 1993 roku. Pełni funkcję Narodowej Agencji Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności na lata 2021–2027, od 2014 roku uczestniczy również we wdrażaniu Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (PO WER). Równolegle realizuje europejskie inicjatywy informacyjno-edukacyjne: eTwinning, Eurodesk Polska, Eurydice, Europass, EVET i EPALE. Wspiera także współpracę z krajami Wschodu za pośrednictwem Polsko-Litewskiego Funduszu Wymiany Młodzieży, Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży oraz Centrum Współpracy SALTO z Krajami Europy Wschodniej i Kaukazu. Fundacja jest też organizatorem Kongresu Edukacji, najważniejszego w Polsce wydarzenia edukacyjnego.

