

Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning



Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2020

Koncepcja publikacji: Krajowe Biuro eTwinning

Współpraca redakcyjna: Dominika Tokarz

Redaktor prowadzący: Tomasz Mrożek

Korekta: Marcin Grabski (mesem.pl)

Projekt graficzny: Studio Graficzne Papercut

Skład i projekt okładki: Artur Ładno

Druk: TOP DRUK Łomża

Wydawca:

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji
Aleje Jerozolimskie 142a, 02-305 Warszawa

 www.frse.org.pl

 www.etwinning.pl | kontakt@frse.org.pl

© Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Warszawa 2020

ISBN 978-83-66515-14-7

Publikacja bezpłatna



Projekt współfinansowany
w ramach programu
Unii Europejskiej Erasmus+

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

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

Czasopisma i portale Wydawnictwa FRSE:

CZASOPISMO DLA NAUCZCIELI
[języki : obce]
w szkole

eurooa
EUROPEJSKI OŚWIATOWY

eurodesk
Polska

EUROPEJSKI
PORTAL MŁODZIEŻOWY

Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2020



Wydawnictwo
FRSE

Warszawa 2020

Spis treści

-
- 8 Program eTwinning
 - 10 Jury konkursu „Nasz projekt eTwinning 2020”
 - 12 Konkurs „Nasz projekt eTwinning”
 - 13 Kryteria oceny projektów
 - 15 Odznaki jakości i konkursy
 - 17 Odznaka Szkoła eTwinning
-

18

Projekt dla uczniów w wieku 3-6 lat

- 19 Busy Bugs in my Bag
- 22 Robot European Dance
- 25 SmArt Nature

28

Projekt dla uczniów w wieku 7-10 lat

- 29 English with Friends is... FUN!!!
 - 32 Storytelling Tree
 - 35 Hi-Tech English
-

38

Projekt dla uczniów w wieku 11-15 lat

- 39 W labiryncie książek
- 42 A.M.E. – Art & Math Exhibition
- 45 Let's Discover How Discoveries Were Discovered. Scientific Discoveries That Changed Our World

48

Projekt dla uczniów w wieku 16–19 lat

49 Street Art Around Europe

51 eSafety First

54 Un homme sain dans
un environnement sain

56

Ambasador eTwinning

57 Ein Team, ein Raum, eine
Stunde Zeit – Escape Room
für den Klassenraum

60

Projekty o tematyce zawodowej

61 Sharing Cultures Through
Food

64

Zmiany klimatyczne

65 Switching to Eco-logical
Thinking

68

Synergia eTwinning-Erasmus+

69 Inclusive Regional Guides
for Youth (IRGY)



Szanowni Państwo,
w tym roku obchodzimy 15. rocznicę uruchomienia programu eTwinning – jednej z najprężniej działających inicjatyw Unii Europejskiej w obszarze edukacji szkolnej. Od początku funkcjonowania program promuje współpracę szkół ponad granicami oraz wspiera rozwijanie kompetencji cyfrowych. Tym samym umożliwia uczniom i nauczycielom bycie częścią ogromnej, europejskiej społeczności szkolnej.

Program eTwinning odgrywa istotną rolę także w polskim systemie edukacji. Działania podejmowane przez nauczycieli w ramach projektów eTwinning wpisują się w krajowe priorytety edukacyjne oraz pomagają osiągnąć założenia podstawy programowej na każdym poziomie kształcenia. Szczególnie doceniane przez nauczycieli są kampanie szkoleniowe, podczas których program eTwinning jest łączony z takimi zagadnieniami jak np. programowanie, przedsiębiorczość, „Aktywna Tablica”, e-bezpieczeństwo, innowacja pedagogiczna w szkole oraz zdalna edukacja.

eTwinning to ważne narzędzie pracy każdego pedagoga, dlatego cieszą mnie rosnące liczby szkół i nauczycieli co roku angażujących się w program. Wszystkie inicjatywy podejmowane w ramach tego przedsięwzięcia odpowiadają na wyzwania współczesnej edukacji i stanowią inspirację dla innych nauczycieli.

W sposób szczególny chciałbym pogratulować laureatom konkursu „Nasz projekt eTwinning 2020” – konkursu organizowanego co roku przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji. Spośród dziesiątek wspianiałych przedsięwzięć Państwa projekty zostały uznane za najlepsze, stanowiące wzór do naśladowania. Dziękuję zarówno nauczycielom, jak i uczniom za ogrom pracy włożonej w działania projektowe. Słowa uznania kieruję także do dyrektorów szkół, dziękując za stworzenie odpowiednich warunków do realizacji tych przedsięwzięć.

Jeszcze raz składam serdeczne gratulacje i życzę kolejnych sukcesów!

Dariusz Piontkowski
minister edukacji narodowej



Drodzy Nauczyciele i Uczniowie,
za nami kolejny konkurs „Nasz projekt eTwinning”, organizowany przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji. Tegoroczna edycja zbiega się z obchodzonym w tym roku piętnastolecie programu eTwinning w Europie i Polsce.

Zarówno sam konkurs, jak i program eTwinning mają długą historię, która rozpoczęła się w 2005 roku. Geneza cyklicznego wyłaniania najlepszych eTwinningowych praktyk związana jest z prostym przesłaniem – praca i zaangażowanie zarówno nauczycieli, jak i uczniów, zasługują na najwyższe uznanie. Nieskończona pomysłowość, różnorodność stosowanych metod i narzędzi to tylko niektóre elementy projektu uwzględniane przez jury konkursu (nieraz w trakcie burzliwych obrad). Z jednej strony cieszy nas, że zgłaszane przedsięwzięcia mają tak wysoką jakość, z drugiej zaś żałujemy, że w każdej kategorii są tylko trzy miejsca na podium.

Celem konkursu jest także podkreślanie obecnych tendencji edukacyjnych oraz ważnych tematów i wyzwań, z którymi spotyka się europejska społeczność. Tak też jest w tym roku – poza czterema kategoriami wiekowymi oraz stałymi tematami konkursów dodatkowych, pojawiły się nowe obszary: Projekty o tematyce zawodowej oraz Zmiany klimatyczne. Podejmowanie tak istotnych i aktualnych kwestii we współpracy ze szkołą partnerską z innego kraju sprawia, że zajęcia dydaktyczne zyskują jeszcze bardziej wartościowy wymiar edukacyjny. eTwinerzy twórczo pokazują, jak wprowadzać elementy nauki zawodu oraz pogłębiać świadomość w zakresie zachodzących na świecie zmian klimatycznych i ich konsekwencji.

Zapraszam do przeglądu zwycięskich projektów w konkursie „Nasz projekt eTwinning 2020”. Zaprezentowane w niniejszej publikacji wzorcowe działania mogą być źródłem najlepszych praktyk i inspiracji dla osób, które chcą rozpocząć przygodę z eTwinningiem, jak i dla tych, które są już w jej trakcie.

Dziękuję koordynatorom wszystkich zgłoszonych do konkursu projektów za ogrom włożonej w nie pracy, laureatom zaś składam szczere gratulacje, życząc kolejnych sukcesów.

dr Paweł Poszytek
dyrektor generalny Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji

Program eTwinning

eTwinning to europejska sieć szkolnej współpracy. W tę prężną społeczność w ciągu 15 lat zaangażowało się niemal 800 tys. nauczycieli z całej Europy, pracujących w blisko 200 tys. szkół. W tym czasie zrealizowano ponad 105 tys. projektów (dane z końca marca 2020 r.). Program jest skierowany do szkół i finansowany z budżetu Komisji Europejskiej za pośrednictwem Agencji Wykonawczej ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego w ramach programu Erasmus+.

eTwinning został zainaugurowany w 2005 r. jako główna akcja programu eLearning Komisji Europejskiej. Od 2014 r. jest ściśle związany z programem Unii Europejskiej Erasmus+, wspierającym edukację, szkolenia, inicjatywy młodzieżowe oraz sportowe. Esencją projektów eTwinning jest współpraca. W najlepszych przedsięwzięciach uczniowie tworzą międzynarodowe zespoły, w których odgrywają istotną rolę, wspólnie wyznaczają cele, ustalają sposoby działania i dzielą się ich efektami. Projekty umożliwiają młodym ludziom rozwój wszystkich sprawności językowych i motywują ich do dalszej nauki. Uczniowie szlifują własne umiejętności przez kontakty z innymi osobami uczącymi się języka, kształcą się także od siebie nawzajem. Z kolei dla nauczycieli projekty eTwinningu oznaczają innowacyjne i kreatywne stosowanie narzędzi związanych z technologiami informacyjno-komunikacyjnymi (TIK). Są one obecne w edukacji od dłuższego czasu, ważne jest jednak, żeby intensywnie je wykorzystywać – do współtworzenia rezultatów, do autentycznej komunikacji i współpracy: uczniów z uczniami, uczniów z nauczycielami oraz nauczycieli z nauczycielami.

Program eTwinning to również rozbudowana, prowadzona w 28 językach platforma cyfrowa, z częściami dostępnymi publicznie oraz z elementami przeznaczonymi tylko dla zalogowanych użytkowników. Na stronie internetowej www.etwinning.net odwiedzający mogą uzyskać informacje o tym, jak zaangażować się w projekty oraz jakie mogą odnieść korzyści. Można tam ponadto znaleźć inspiracje do realizacji zadań partnerskich. Z kolei eTwinning Live jest platformą tylko dla zalogowanych nauczycieli. Umożliwia ona współpracę w ramach projektów oraz doskonalenie zawodowe w Polsce i za granicą. Nauczyciele realizujący wspólny projekt mają także możliwość współdziałania na TwinSpace, czyli w przestrzeni



dostępnej wyłącznie dla zamkniętej grupy użytkowników. Istotne jest też to, że eTwinning oferuje użytkownikom szerokie wsparcie – w każdym z krajów uczestniczących w programie działa Krajowe Biuro eTwinning (National Support Services, NSS) propagujące tę inicjatywę, służące nauczycielom pomocą i umożliwiające doskonalenie zawodowe w kraju.

Na poziomie europejskim eTwinning finansowany jest z budżetu Komisji Europejskiej za pośrednictwem Agencji Wykonawczej ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego, w ramach programu Erasmus+. W imieniu Komisji Europejskiej koordynowany jest przez Centralne Biuro Programu eTwinning (Central Support Service, CSS), którym kieruje European Schoolnet (konsorcjum 34 ministerstw edukacji z krajów europejskich). Biuro centralne współpracuje z biurami krajowymi, odpowiada za rozwój platformy i oferuje szeroki wachlarz form doskonalenia zawodowego. Organizuje również doroczną konferencję europejską oraz galę wręczenia nagród, podczas której nauczyciele i uczniowie wyróżniani są za realizację wybitnych projektów.

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

Jury konkursu „Nasz projekt eTwinning 2020”



dr hab. inż. Elżbieta Gajek
przewodnicząca jury
w kategoriach wiekowych

Inżynier elektronik, lingwistka, nauczycielka języka angielskiego i edukatorka nauczycieli języków obcych. W Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego kieruje Zakładem Glottodydaktyki i Pracownią Nowych Mediów w Lingwistyce Stosowanej. Specjalizuje się w metodyce nauczania języków obcych z wykorzystaniem technologii informacyjnych i komunikacyjnych oraz technologii mobilnych. Jest autorką ponad 120 publikacji: książek i artykułów publikowanych w kraju i za granicą. Uczestniczyła w wielu programach międzynarodowych. Obecnie zajmuje się projektem European Network for Combining Language Learning and Crowdsourcing Techniques w ramach programu COST. Od 2004 r. jest ekspertem programu eTwinning.



dr inż. Michał Klepka
przewodniczący jury w kategorii
Projekty o tematyce zawodowej

Adiunkt w Katedrze Miasta Innowacyjnego Szkoły Głównej Handlowej, menedżer innowacji, edukator. Łączy doświadczenie przedsiębiorcy, naukowca i samorządowca. Zagadnienia przedsiębiorczości i innowacyjności podejmował już w trakcie studiów, prowadząc koło naukowe i organizując praktyczne inicjatywy dla środowiska akademickiego. W trakcie doktoratu i w kolejnych latach poświęcił się pracy z polskimi, a także zagranicznymi instytucjami oraz firmami, wspierając je w różnych aspektach związanych z innowacjami. Po stypendium zagranicznym w Norwegii (2009 r.), gdzie badał praktyczne metody edukacji przedsiębiorczości, zaczął angażować się w działania edukacyjne w Polsce, inicjując m.in. liczne wykłady i zajęcia praktyczne dla dzieci oraz młodzieży. Od 2014 r. prowadzi programy edukacyjne o tematyce inżynierskiej i ekonomicznej, organizuje gry, zajęcia i pokazy. W 2018 r. wprowadził na rynek własną innowację: pudełko w kształcie Polski oraz markę Polska w Pudełku®.



dr hab. Marlena Lembicz, prof. UAM
przewodnicząca jury w kategorii
Zmiany klimatyczne

Botanik, ekolog roślin, nauczycielka akademicka. Pracuje w Zakładzie Botaniki Systematycznej i Środowiskowej na Wydziale Biologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Absolwentka studiów podyplomowych Technologia Kształcenia na UAM oraz Szkoły Tutorów i „Przywództwa w edukacji”. Prezes sekcji „Grzyby w Interakcjach” działającej w ramach Polskiego Towarzystwa Mykologicznego. Zwolenniczka myślenia o przyrodzie jako o sieci relacji symbiotycznych. Bada efekty ekologiczne i ewolucyjne interakcji między organizmami – grzybami, roślinami i zwierzętami. Autorka wielu publikacji naukowych z bazy JCR. Brała udział w 11 krajowych projektach naukowych i trzech przedsięwzięciach międzynarodowych. Pasjonatka wypraw górskich i miłośniczka twórczości Wisławy Szymborskiej. Lubi ludzi i ciągle ma nadzieję, że dzięki codziennej pracy nad sobą będziemy w stanie budować coś naprawdę pięknego.



Alicja Pietrzak

przewodnicząca jury w kategorii
Ambasador eTwinning

Dyrektor Biura Edukacji Szkolnej, Młodzieży i Europejskiego Korpusu Solidarności w Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Absolwentka kierunku zarządzanie i marketing oraz studiów podyplomowych w zakresie integracji europejskiej. W 2004 r. rozpoczęła działalność w obszarze edukacji, angażując się we wdrażanie programu eTwinning w Polsce, a następnie programu „Uczenie się przez całe życie” i Erasmus+. Zajmowała się programami i zdobywała doświadczenie w obszarach edukacji szkolnej, edukacji dorosłych oraz kształcenia i szkolenia zawodowego. W latach 2007–2008 kierowała realizacją procesu testowania i ewaluacji narzędzi informatycznych przez polskich nauczycieli w projekcie badawczym „Calibrating eLearning in Schools” w ramach Szóstego Programu Ramowego Badań i Rozwoju Technicznego Unii Europejskiej. Obecnie zarządza zespołami zajmującymi się unijnymi projektami w obszarze edukacji formalnej i pozaformalnej w ramach programów Erasmus+ i Europejski Korpus Solidarności.



Paweł Czaplński

przewodniczący jury w kategorii
Debiut – pierwszy projekt eTwinning
nauczyciela i szkoły

Absolwent kierunków: zarządzanie oraz stosunki międzynarodowe. Od 2007 r. członek zespołu Krajowego Biura eTwinning w Polsce, w którym zajmował się m.in. jakością w projektach eTwinningu oraz doskonaleniem zawodowym nauczycieli. Obecnie koordynuje prace zespołu. Doświadczenie zdobywał również jako realizator wielu projektów w ramach działań FRSE związanych z wdrażaniem nowoczesnych technologii w edukacji, m.in. „W świecie cyfrowym – szkolenia, warsztaty, kursy” oraz „Mobilne Centrum Edukacyjne FRSE”. Entuzjasta nowinek technologicznych oraz innowacyjnych metod nauczania w obszarze edukacji szkolnej.



Anna Kowalczyk

przewodnicząca jury w kategorii
Synergia eTwinning-Erasmus+

Koordynatorka Zespołu Partnerstw Strategicznych i Szkolnych programu Erasmus+. Absolwentka Wydziału Geografii i Studiów Regionalnych Uniwersytetu Warszawskiego oraz studiów podyplomowych w zakresie samorządu terytorialnego i rozwoju lokalnego, a także w zakresie ewaluacji programów społecznych. Od początku ponad dwudziestoletniej kariery zawodowej związana z zarządzaniem programami pomocy zagranicznej dla Polski (Brytyjski Fundusz Know How) oraz z funduszami unijnymi (IW EQUAL, program „Uczenie się przez całe życie”, program Erasmus+). W ciągu ostatnich 10 lat pracowała dla sektora kształcenia zawodowego, edukacji szkolnej oraz młodzieży. Ma doświadczenie w realizacji projektów międzynarodowych i ich ewaluacji. Ekspert Komisji Europejskiej.

Konkurs „Nasz projekt eTwinning”

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

Projekty zgłoszone do konkursu są oceniane przez niezależne jury w kilku kategoriach, określonych według dwóch głównych ścieżek: wieku uczniów włączonych w projekt oraz tematyki przedsięwzięcia. Do konkursu wprowadzono też na stałe dwie dodatkowe kategorie: dla nauczycieli realizujących projekt podczas pełnienia funkcji ambasadora programu eTwinning oraz dla nauczyciela i szkoły debiutujących w programie eTwinning. Każdego roku we wrześniu ogłaszane są kategorie w kolejnej edycji. Regulamin konkursu, jego harmonogram i kryteria oceny projektów są dostępne na portalu etwinning.pl w zakładce „Konkursy”.

Konkurs „Nasz projekt eTwinning 2020” obejmuje następujące kategorie:

- 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,
- Projekty o tematyce zawodowej (projekty realizowane na dowolnym etapie kształcenia wprowadzające elementy nauki zawodu),
- Zmiany klimatyczne (projekty o tematyce związanej ze zmianami klimatu, ochroną środowiska, ekologią),
- Synergia eTwinning-Erasmus+ (projekty łączące elementy obu programów),
- Ambasador eTwinning (projekty realizowane przez Ambasadorów),
- Debiut – pierwszy projekt eTwinningu nauczyciela i szkoły (w tegorocznej edycji konkursu nie przyznano nagrody w tej kategorii).

Kryteria oceny projektów

Średnio co szósty polski nauczyciel uczestniczący w projekcie eTwinning otrzymał Krajową Odznakę Jakości za realizację zadań w sposób interesujący i oryginalny. Co dziewiąty projekt ma przynajmniej jedną odznakę krajową, a co szesnasty – europejską. Tego rodzaju wyróżnienie oznacza, że przedsięwzięcie jest realizowane na wysokim poziomie w kilku obszarach.

Innowacja pedagogiczna: Nauczyciel sięgający w swojej pracy po eTwinning stosuje oryginalną metodę nauczania, która przekształca lekcję w interesujące przedsięwzięcie. Oceniając projekt eTwinningu pod kątem innowacyjności, zwraca się szczególną uwagę na kilka czynników determinujących tę cechę. Wbrew pozorom nie musi zainteresować swoim tematem, aby zyskać miano innowacyjnego – nawet najprostsze przedsięwzięcia, np. „Tradycje świąteczne” czy „Moje miasto”, wzbogacone odpowiednio oryginalnymi aktywnościami, mogą okazać się bardzo dobrymi inicjatywami. Projekt innowacyjny to taki, który w jak największym stopniu angażuje uczniów do pracy. To właśnie oni odgrywają w nim główną rolę, a nauczyciel koordynuje postęp prac. Oprócz gromadzenia i prezentowania materiałów uczniowie osiągają 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: Projekt eTwinning powinien być od początku dostosowany do podstawy programowej. Warto tak zaplanować działania, aby udało się przeprowadzić atrakcyjne dla ucznia przedsięwzięcie metodą projektu 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: Niezwykle istotnym, o ile nie najważniejszym obszarem jakości projektu jest współpraca i komunikacja partnerów. Najlepsze inicjatywy to takie, w których uczniowie nie ograniczają się jedynie do prostej wymiany materiałów i wiedzy, ale razem pracują nad zagadnieniem, wspólnie rozwiązują problemy, zbierają i analizu-



ją informacje. Uczestnicy projektu są partnerami i wszystkie zadania powinny być ukierunkowane na współpracę. Nawet jeśli głównym założeniem jest prosta wymiana prezentacji, to należy takie działania rozszerzyć (np. o analizę prezentacji partnera czy dyskusję i komentarze).

Technologie informacyjno-komunikacyjne: Rozpoczynając wspólne działania partnerzy mają do dyspozycji TwinSpace, czyli elektroniczną przestrzeń do współpracy. Dziś w internecie dostępnych jest wiele darmowych aplikacji, które można wykorzystywać w projekcie (należy przy tym uważać na złośliwe aplikacje i nieodpowiednie treści zagrażające bezpieczeństwu uczniów). Dodatkowe narzędzia z pewnością urozmaicają realizowane przedsięwzięcie i wpływają pozytywnie na jego jakość. Więcej nie znaczy jednak lepiej, w związku z czym warto z rozumą dobierać narzędzia do zaplanowanych działań.

Rezultaty i dokumentacja: Ostatnim ważnym elementem jakościowym dobrze zarządzanego projektu jest podsumowanie i przedstawienie rezultatów wraz z ewaluacją, umożliwiającą ocenę jego wpływu i wartości. Takie przedsięwzięcie powinno mieć bardzo starannie przygotowaną dokumentację, która nie narusza praw autorskich. Należy również zadbać o dostęp do wypracowanych materiałów przez udostępnienie TwinSpace (lub umieszczenie linków do tych materiałów w publicznej części TwinSpace).

Więcej na temat jakości i ewaluacji w projektach programu eTwinning można znaleźć w poradniku *Jakość i ewaluacja w projektach programu eTwinning*, dostępnym również online (bit.ly/3dxcSbZ).

Odnaki jakości i konkursy

Odnaka jakości jest przepustką do ubiegania się o nagrodę w ogólnopolskim konkursie „Nasz projekt eTwinning”. Jest wyróżnieniem przyznawanym nauczycielom za przedsięwzięcia, które prezentują wysoki standard krajowy (Krajowa Odnaka Jakości) i europejski (Europejska Odnaka Jakości). Ma ona formę elektronicznego certyfikatu, widocznego po zalogowaniu się nauczyciela na platformie eTwinning Live. Lista laureatów Europejskiej Odnaki Jakości zamieszczona jest na portalu etwinning.net, a także na stronie etwinning.pl.

Krajowa Odnaka Jakości przyznawana jest przez Krajowe Biuro eTwinning tym osobom, które wyróżniły się podczas pracy w projekcie. Każdy nauczyciel zarejestrowany w programie może ubiegać się o odznakę za przedsięwzięcie, w którym bierze udział. Formularz zgłoszeniowy znajduje się na platformie eTwinning Live, w zakładce „Projekty”. Warto wspomnieć, że jej uzyskanie jest przepustką do ubiegania się o nagrodę w ogólnopolskim konkursie „Nasz projekt eTwinning”.

Warunki otrzymania Krajowej Odnaki Jakości:

- projekt jest zakończony lub znajduje się w ostatniej fazie realizacji,
- zgłoszony nauczyciel w znacznym stopniu przyczynił się do realizacji przedsięwzięcia, co jest widoczne w wypracowanych materiałach,
- projekt ma plan i sprecyzowane cele,
- działania opierały się na współpracy partnerów, w wyniku której powstały wspólne materiały,
- rezultaty muszą być widoczne, aby możliwe było przeprowadzenie ewaluacji.

By ubiegać się o odznakę, konieczne jest również upublicznienie treści stworzonych przez nauczycieli i uczniów na platformie TwinSpace. Zgodnie z zasadami, materiały tam umieszczone powinny być opisane w taki sposób, by umożliwić identyfikację szkoły oraz nauczycie-

Polscy laureaci Europejskich Nagród eTwinning 2020:

Magdalena Dybiżbańska-Klinkosz

Przedszkole Językowo-Muzyczne
Calineczka w Gdańsku
Projekt: „**Busy Bugs in my Bag**”
Zwycięzca w kategorii wiekowej
3-6 lat

Justyna Babiarez-Furmanek i Monika Kaznowska

Szkoła Podstawowa nr 8
im. Orłąt Lwowskich w Zamościu
Projekt: „**Robo-code**”
Zwycięzca w kategorii wiekowej
16-19 lat

Małgorzata Paszkiewicz

Zespół Szkół nr 1 w Szczytnie
Projekt: „**Fun with physics
and technology**”
Zwycięzca w kategorii
specjalnej „Nagroda
im. Marii Skłodowskiej-Curie”

Iwona Kowalik

Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 16
we Wrocławiu
Projekt: „**SNOPP**”
Zwycięzca w kategorii specjalnej
„Obywatelstwo”

la koordynatora. Jest to szczególnie ważne w projektach, w których uczestniczy kilka polskich placówek. Jeśli rezultaty umieszczone są na serwerach zewnętrznych, to na upublicznionej TwinSpace należy zamieścić czytelną informację z odnośnikiem do tego miejsca.

Europejska Odznaka Jakości przyznawana jest przez Centralne Biuro Programu eTwinning tym projektom, które zostały zgłoszone do Europejskiej Odznaki Jakości przez co najmniej jedno Krajowe Biuro eTwinning, a ponadto co najmniej dwóch partnerów uczestniczących w danym projekcie otrzymało Krajową Odznakę Jakości. Europejskie odznaki przyznawane są tylko raz w roku. Nauczyciele, którzy chcą się o nie ubiegać, powinni zgłosić projekt do Krajowej Odznaki Jakości do końca sierpnia. Nadanie Europejskiej Odznaki Jakości uprawnia do udziału w konkursie europejskim Nagrody eTwinning. Co roku w gronie finalistów znajdują się polskie szkoły i polscy nauczyciele.

Odnaka Szkoła eTwinning

Wyrazem uznania za pracę na poziomie szkolnym jest od 2019 r. odznaka Szkoła eTwinning. Przyznając ją, chcemy zarówno docenić, jak i ocenić zaangażowanie, oddanie oraz poświęcenie nie tylko poszczególnych nauczycieli, ale także całych zespołów pedagogów i dyrektorów szkół. Zdobywanie odznaki to proces ukierunkowany na rozwój, którego elementy można obiektywnie ocenić. To nie konkurs, ale raczej postępowanie, przechodzenie z jednego poziomu na kolejny.

Dlaczego warto ubiegać się o odznakę Szkoła eTwinning? Placówki, którym zostaje ona przyznana, są rozpoznawalne na szczeblu europejskim i stają się częścią europejskiej sieci czołowych szkół eTwinningu, stanowiąc inspirację do dalszego rozwoju programu.

Są uznawane za liderów w następujących obszarach:

- praktyki cyfrowe,
- e-bezpieczeństwo,
- innowacyjne i kreatywne nauczanie,
- ustawiczny rozwój zawodowy kadry,
- propagowanie uczenia się nauczycieli i uczniów w ramach współpracy.

Wyróżnione szkoły mogą informować o uzyskaniu Odznaki Szkoła eTwinning we własnych materiałach promocyjnych. Pracownicy oraz dyrektorzy wyróżnionych szkół będą zapraszani do udziału w specjalnych programach rozwoju.

W połowie marca 2020 r. po dwuetapowym procesie weryfikacyjnym Odnakę Szkoła eTwinning na lata 2020-2021 otrzymało 85 polskich placówek.



**Projekt dla uczniów
w wieku 3-6 lat**



I miejsce

Busy Bugs in my Bag



Magdalena Dybiżbańska-Klinkosz
Przedszkole Językowo-Muzyczne
Calineczka w Gdańsku, woj. pomorskie

TWinspace

twinspace.etwinning.net/71571/home

CZAS TRWANIA

10 miesięcy

PRZEDMIOTY

matematyka, informatyka, biologia/
przyroda, wychowanie fizyczne, język
obcy, wychowanie przedszkolne

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Armenia, Hiszpania

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

Colorillo, ThingLink, VoiceThread,
SurveyLegend, Popplet,
StoryJumper, TwinSpace, Vimeo,
YouTube

Dzięki projektowi „Busy Bugs in my Bag” dzieci uczyły się, jak eksplorować wielki świat. Zaczęły od najmniejszych stworzeń.

Cele:

- obserwacja oraz badanie życia i zwyczajów małych zwierząt (m.in. chrząszczy, ślimaków) • rozwijanie umiejętności (współpraca, samodzielne badanie przyrody, przewidywanie, stawianie i sprawdzanie hipotez oraz wyciąganie wniosków, zawieranie kompromisów, podejmowanie decyzji, praca samodzielna i grupowa) • komunikowanie się w języku angielskim • rozwijanie umiejętności w zakresie narzędzi TIK • rozszerzenie programu przedszkolnego.

Przedszkolaki biorące udział w projekcie miały okazję badać życie owadów i innych małych zwierząt. Przedsięwzięcie wymagało od nich samodzielnego obserwowania przyrody oraz wyciągania i prezentowania wniosków. Dzieci dowiadywały się, jakie zwyczaje mają wybrane zwierzęta, jak wyglądają, co jedzą, gdzie mieszkają, jak są zbudowane, a podczas wycieczek sprawdzały, czy można je znaleźć w najbliższym otoczeniu. Uczestnicy pracowali w parach lub w grupach (także międzynarodowych). Pozostawiono im szerokie możliwości podejmowania decyzji. Przedszkolaki same decydowały, o których zwierzętach, czego i w jaki sposób chciałyby się dowiedzieć. Było to dla nich czymś nowym i atrakcyjnym, ponieważ wcześniej o przebiegu i tematyce zajęć decydowali głównie nauczyciele. Wybory dokonywane przez dzieci - najczęściej w głosowaniu - miały zatem widoczne konsekwencje i wpływały na to, w jakim kierunku rozwijał się projekt.

Przedsięwzięcie zakładało ścisłą współpracę partnerską. Nauczyciele koordynatorzy kontaktowali się codziennie za pośrednictwem





MINDMAPPING



Metoda mapy myśli w praktyce

aplikacji Messenger oraz portalu eTwinning, aby bezpośrednio dokonywać ustaleń dotyczących realizowanych działań, a także wzajemnie sobie pomagać. Na początku stworzono dokument Google, w którym na bieżąco rozpisywano plan projektu oraz zadania wynikające z decyzji podejmowanych wspólnie przez uczestników projektu. Każdy z partnerów był odpowiedzialny za tworzenie planu, wstawianie zdjęć, tworzenie filmów ze spotkań, prowadzenie zajęć projektowych, uzupełnianie i tworzenie strony TwinSpace.

W projekcie bardzo intensywnie wykorzystywano technologie informacyjno-komunikacyjne, które ułatwiały komunikację i współdziałanie. Wiele zadań, np. tworzenie logotypu projektu, wymyślanie zagadek czy napisanie piosenki, wymagało interakcji

Jedną z największych atrakcji były spotkania online z rówieśnikami z różnych krajów.

i kooperacji z użyciem narzędzi online (Colorillo, VoiceThread, StoryJumper). Było to o tyle istotne, że w przedsięwzięciu brali udział partnerzy z Armenii i Hiszpanii. Jedną z największych atrakcji były spotkania online z rówieśnikami z różnych krajów, które dawały okazję do rozmawiania w języku angielskim, do wspólnej zabawy, grania, śpiewania oraz obserwacji tego, jak wygląda otoczenie przedszkolaków z innych krajów.

W trakcie wykonywania zadań dzieci wykorzystywały inne nowoczesne narzędzia. W programie Popplet układały wspólną

Próba przed nagraniem piosenki



partnerską mapę myśli o trzech wybranych zwierzętach, w aplikacji StoryJumper tworzyły słownik z nazwami owadów, robaków i ślimaków (katalońsko-armeńsko-angielsko-polski) oraz wspólną historię o mrówkach na podstawie bajki Ezopa. W ramach BUGS DISCOVERIES badały, jak wyglądają trzy zwierzęta wybrane w głosowaniu - każde z przedszkoli partnerskich zajmowało się jednym z nich. Informacje były łączone i zbierane w programie ThingLink. Dzieci nagrywały dla siebie filmiki, komentowały je, tworzyły zgadywanki dla partnerów w programie VoiceThread czy przedstawiały cykl życia



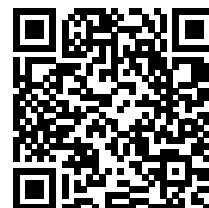
Wspólne podejmowanie decyzji

gąsienicy w aplikacji Colorillo. Współpraca odbywała się także poza siecią, np. podczas tworzenia wspólnego kalendarza, budowy domków dla owadów, tworzenia plakatów czy gotowania deserów z przepisów przesyłanych przez partnerów.

Przedsięwzięcie łączyło różne dziedziny wiedzy - przyrodę, język, sztukę, komunikację, informatykę, matematykę, sport - znacznie poszerzając zakres programu wychowania przedszkolnego. Projekt był dla dzieci doskonałą okazją do nabywania doświadczenia w obszarach emocjonalnym i społecznym. Przedszkolaki w praktyce dowiadywały się, w jaki sposób można budować zdrowe relacje międzyludzkie. Co więcej, dzięki kontaktom

z rówieśnikami z innych krajów oraz obserwacji przyrody projekt wpływał także na budowanie ich wrażliwości. Zdobyte umiejętności w zakresie współpracy, komunikacji, stawiania hipotez i udowadniania tezy, podejmowania decyzji, argumentowania, pracy indywidualnej oraz partnerskiej, brania odpowiedzialności za własne działania mogą być dla dzieci dobrą podstawą dalszego rozwoju.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



Sp Adobe Spark



Home

II miejsce

Robot European Dance



Joanna Pacholczyk-Mizdalska

Przedszkole z Oddziałami Integracyjnymi nr 226 „Małego Europejczyka” w Warszawie, woj. mazowieckie

TWinspace

twinspace.etwinning.net/78430/home

CZAS TRWANIA

7 miesięcy

PRZEDMIOTY

matematyka, sztuka/muzyka/ plastyka, język obcy, wychowanie przedszkolne

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Hiszpania, Grecja

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

telefon komórkowy, aparat fotograficzny, tablet, TwinSpace, PicCollage, Canva, roboty (mBot, Photon, Ozobot, DOC, Dash, Thymio, Beebot), Excel, PowerPoint, AnswerGarden, LearningApps, kody QR, YouTube, interaktywne koło fortuny

Tradycje różnych krajów można zgłębiać na wiele sposobów – przez podróże, spotkania, kulinaria, przewodniki. Dzieci z polskich, hiszpańskich i greckich przedszkoli miały okazję poznawać państwa europejskie z zupełnie innej strony – układając choreografię do tradycyjnych melodii regionalnych. Stworzone układy taneczne wykonywały... roboty.

Cele:

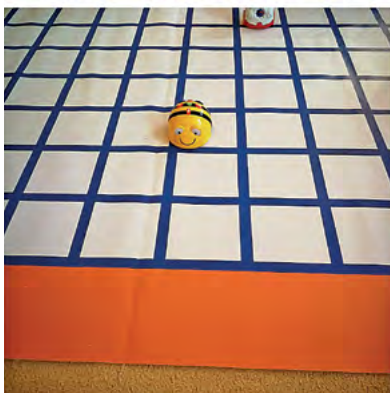
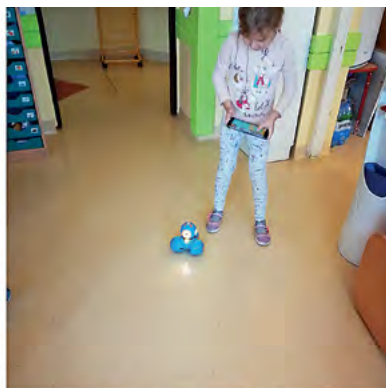
- zwiększenie wiedzy na temat innych krajów przez poznawanie ich kultury • współpraca nauczycieli i dzieci z różnych państw
- zwiększanie umiejętności cyfrowych i językowych

Działania:

- tworzenie i odtwarzanie tańców • wykonywanie zadań z robotami, nauka programowania • spotkania i tworzenie filmików

Najważniejszym celem przedsięwzięcia było pobudzenie dziecięcej kreatywności i pomysłowości. Jego innowacyjność polegała na wprowadzeniu do przedszkola elementów robotyki (łączenie aktywnego słuchania muzyki z elementami kodowania). Działania projektowe były ściśle związane z podstawą programową nauczania przedszkolnego, a w niektórych elementach – dotyczących szczególnie nauki programowania – wykraczały poza nią (przy uwzględnieniu możliwości i potrzeb dzieci). Uczestnicy przedsięwzięcia opracowywali sekwencje poleceń dla robotów (algorytmy) umożliwiające odtworzenie przez nie kolejnych kroków tańca, wspólnie wykonywali proste rysunki w programach graficznych, wykorzystywali technologię do współpracy i dzielenia się swoimi pomysłami (bardzo przydatna w tym zakresie była zwłaszcza platforma TwinSpace). W ten sposób dzieci pozna-





Wspólna praca przedszkolaków nad choreografią robotów

wały zwyczaje i kulturę krajów partnerskich. Na zakończenie projektu przedszkolaki wspólnie wymyśliły choreografię do piosenki *It's a small world*.

Dzieci realizowały zadania w grupach. Wspierały się (a czasem spierały się ze sobą!), tworząc wspólną choreografię do poloneza. Zyskały również możliwość swobodnej zabawy w programowanie robotów oraz obserwowania efektów własnych działań i postępów w nauce. Warto również wspomnieć, że dzięki projektowi polskie przedszkolaki miały

okazję po raz pierwszy poznać rówieśników z innych krajów.

Ważną częścią projektu była nauka języka obcego, wykorzystywanego podczas wspólnej

Dzieci lubiły zabawy z robotami, a poznanie pojęcia algorytmu pozwoliło im postawić pierwsze kroki w nauce programowania.



BEEBOT POLONAISE – DANCE ALGORITHM FOR BEEBOT

Music: 1) The Polonaise – W. Kilar
2) Polonaise in A minor „Farewell to the Homeland” Michal Kleofas Oginski

Start	4	4	4	1	2	1	5
1	2	1	3	1	2	1	1
2	2	1	1	1	GO		

*We wish you a nice dance
Kindergarten no. 226 from Warsaw.*

Polskie dzieci przygotowały algorytm poloneza

realizacji zadań, np. podczas nagrywania filmików i w trakcie spotkań online. Dzięki temu dzieci w praktyce przyswajały sobie angielskie słówka i zwroty, poznawały hiszpańskie piosenki, co z kolei motywowało je do dalszej nauki.

Na potrzeby projektu założono zamkniętą grupę na Facebooku. Wszyscy nauczyciele otrzymali równe uprawnienia do TwinSpace, powstały strony, na których każdy mógł dzielić się swoimi pomysłami. Opracowane materiały (m.in. logotyp projektu, opis działań i ich efektów, chmura wyrazów w LearningApps czy mapa EU-BOTS) były wynikiem wspólnej pracy partnerów.

Projekt bardzo spodobał się przedszkolakom. Dzieci lubiły zabawy z robotami, a poznanie



Taneczne roboty

Podczas opracowywania choreografii dzieci pracowały twórczo, a nie były wyłącznie odtwórcami.

„W lewo czy w prawo?”



pojęcia algorytmu pozwoliło im postawić pierwsze kroki w nauce programowania. Poznaly różne rodzaje robotów i dowiedziały się, w jaki sposób można je wykorzystać do osiągnięcia różnych celów. Podczas opracowywania choreografii dzieci pracowały twórczo, a nie były wyłącznie odtwórcami. Nauczyły się obsługiwać roboty (zdalnie, za pośrednictwem tabletów), przez co rozwinęły kompetencje matematyczne, zdobywały orientację przestrzenną (utrwałyły kierunki prawo-lewo), poznawały nowe słownictwo.

Dzieci doskonaliły także umiejętność posługiwania się nowoczesnymi technologiami. Poznaly pojęcie algorytmu, dzięki któremu stworzyły choreografię dla robota i mogły odtworzyć taniec opracowany przez partnerów. Poznaly inne kultury dzięki słuchaniu muzyki z różnych regionów Europy, zyskały wiedzę



Zawsze oczekiwane spotkanie online

na temat innych państw. Rozwijały kreatywność, pomysłowość i wzmacniały poczucie własnej wartości. Nauczyciele biorący udział w projekcie wzbogacili swój warsztat pracy, poznali nowe metody i narzędzia TIK możliwe do zastosowania podczas realizacji kolejnych międzynarodowych inicjatyw edukacyjnych.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



III miejsce

SmArt Nature



Natalia Szczygieł

Przedszkole z Oddziałami Specjalnymi i Oddziałami Integracyjnymi nr 48 w Zabrze, woj. śląskie

TWinspace

twinspace.etwinning.net/82037/home

CZAS TRWANIA

6 miesięcy

PRZEDMIOTY

wychowanie przedszkolne, edukacja specjalna

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Hiszpania, Włochy

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

tablica interaktywna, tablet, aparat cyfrowy, StoryJumper, Padlet, Match the Memory, Europeana, Google Arts&Culture, TwinSpace

Jak często przedszkolaki mają okazję do tworzenia swoich portretów z kawałków pnia drzewa, liści, patyków, sznurków i guzików? Czy pozwala im się beztrudno wymyślać, co mówią kot, księżyc albo postacie na obrazach? Czy mają okazję rzeźbić w glinie, odtwarzając obraz włoskiego artysty? Takie możliwości dał im projekt „SmArt Nature”.

Cele:

- przekazanie wiedzy o skarbach środowiska przyrodniczo-kulturowego (formowanie relacji między światem najbliższym dziecka, sztuką, naturą i technologią) • zachęcenie dzieci do zdobywania niezależności i budowanie ich pewności siebie
- wspieranie dziecięcej ciekawości i gotowości do podejmowania wyzwań poznawczych • formowanie umiejętności intelektualnych w zakresie kreatywnego myślenia • doskonalenie umiejętności językowych (poszerzanie zasobu słownictwa, rozwijanie mowy i umiejętności komunikacyjnych, słuchanie i rozumienie znaczenia i kontekstu) • kształtowanie umiejętności współdziałania
- zachęcenie dzieci do korzystania z urządzeń i aplikacji multimedialnych

Wczesne dzieciństwo jest okresem szybkiego rozwoju dziecka, dokonującego się w interakcji z najbliższym otoczeniem. Realny kontakt z zasobami lokalnego i światowego dziedzictwa przyrody i kultury, współpraca w grupie, wirtualne spotkania z rówieśnikami z zagranicy, a tym samym budowanie wrażliwości estetycznej dzieci – były zatem najważniejszymi założeniami projektu. Do sukcesu „SmArt Nature” przyczyniły się nietypowe i ciekawe zadania, które przedszkolaki miały okazję realizować.





Spotkanie w atelier Grzegorza Chudego

Uczestnicy projektu analizowali prace malarskie twórców z trzech krajów – Włoch, Hiszpanii i Polski – zwracając uwagę na interesujące ich elementy (kształty, kolory, postacie, cechy rozpoznawcze artysty). Sześcioletki z zabrzańskiego przedszkola porównywały różne wersje obrazu Giorgia de Chirico, opowiadały o dziełach Joana Miró, cierpliwie odszukiwały charakterystyczne gwiazdki na jego pracach czy czerwone baloniki ukryte na akwarelach Grzegorza Chudego.

Duży nacisk w projekcie położono na pomysłowość dzieci i ich swobodę twórczą.

Obejrzone dzieła dzieci przekładały na język natury, odtwarzając je przy użyciu naturalnych materiałów zebranych podczas spacerów – gałęzi, ptasich piór, żółędzi. Dzięki temu przeszły z pozycji odbiorców sztuki do roli jej kreatorów. Korzystając z poznanych technik i środków, tworzyły swoje prace plastyczne. W efekcie powstało wyjątkowe dzieło – międzynarodowy obraz złożony z prac wykonanych przez poszczególne grupy partnerskie.

Duży nacisk w projekcie położono na pomysłowość dzieci i ich swobodę twórczą, co było widoczne od etapu wyboru artysty, przez wielokanałową interpretację jego dzieła, aż po samodzielne lub zespołowe tworzenie pracy malarskiej. Aktywności plastyczne wzmacniały wyobraźnię i inwencję twórczą dzieci, a kontakty z rówie-

śnikami z zagranicy poszerzały zakres ich słownictwa oraz rozwijały umiejętności komunikacyjne. Zapewnienie warunków samodzielnej eksploracji świata (natury, kultury, a także technologii) sprawiło, że przedszkolaki nabierały pewności siebie i chętnie wykazywały się inicjatywą w działaniu.

Chociaż w projekcie priorytetowo potraktowano bezpośrednio doświadczanie przez dzieci zasobów natury i kultury, spore znaczenie miała również ich styczność z nowymi technologiami, ułatwiającymi interpretację otaczającego je świata. Mimo że narzędzia TIK odegrały w projekcie rolę raczej drugoplanową, a ich wykorzystanie nie stanowiło celu samego w sobie, to przedszkolaki miały okazję zetknąć się ze sprzętem wspomagającym aktywność (ta-

Obejrzone dzieła dzieci przekładały na język natury





Inspirację można znaleźć wszędzie

blica interaktywna, tablet, aparat cyfrowy) oraz z aplikacjami umożliwiającymi zestawienie i publikację rezultatów pracy (takimi jak e-książka w StoryJumper czy nagrania na Padlecie). Z nauczycielem przeglądały zasoby swia-

Dzieci działały często poza przedszkolem



towych galerii sztuki (Europeana Collections, Google Arts&Culture), dzięki czemu przekonywały się, że internet daje ogromne możliwości, że mogą wykorzystać to narzędzie do poszukiwania odpowiedzi na dręczące je pytania.

Za wartość dodaną projektu trzeba uznać nawiązanie bezpośredniego kontaktu z lokalnymi instytucjami kultury i z miejscowym artystą, Grzegorzem Chudym, który zaprosił dzieci do swojego atelier i poprowadził dla nich warsztaty plastyczne.

– Rezultat projektu jest raczej niewymierny, dotyczy bowiem bardziej kształtowania postaw, podążania za wyobraźnią, gotowości do realizacji swoich pomysłów oraz interpretowania elementów otaczającej rzeczywistości przyrodniczej i kulturowej – podsumowała Natalia Szczygieł, koordyna-

torka projektu. – Chcieliśmy nie tylko podjąć próbę podtrzymania dziecięcej ekspresji i twórczości, rozwijania inicjatywy w działaniu (szczególnie w obliczu wyzwań zbliżającej się edukacji szkolnej), ale również dać przedszkolakom okazję do zachwyty nad przy-

W projekcie priorytetowo potraktowano bezpośrednio doświadczanie przez dzieci zasobów natury i kultury.

rodą. Pokazaliśmy im, że czas spędzony na łonie natury albo w muzeum to nie nuda, ale często początek przygody.

Schemat projektu jest uniwersalny i możliwy do zastosowania w dowolnej placówce edukacyjnej. Każda nowa edycja będzie niepowtarzalna, gdyż różne będą uczniowskie wybory artystów i prac, inne będą ich inspiracje, a na wyjątkowy charakter tworzonych dzieł będą miały wpływ lokalny świat natury i jego zasoby.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





Projekt dla uczniów w wieku 7-10 lat

I miejsce

English with Friends is... FUN!!!



Anna Szczepaniak

Szkoła Podstawowa nr 9
im. Mikołaja Kopernika
w Dzierżoniowie, woj. dolnośląskie

TWinspace

twinspace.etwinning.net/71578/home

CZAS TRWANIA

10 miesięcy

PRZEDMIOTY

informatyka, geografia, sztuka/
muzyka/plastyka, język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Hiszpania, Grecja

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

TwinSpace, Google Forms, Google
Slides, Google Draw, Genial.ly,
Nearpod, Kubbu, Kahoot!, Bingo,
Spelling Training, LearningApps,
Flippity, PurposeGames, Pinnacle

W projekcie „English with Friends is... FUN!!!” uczestniczyło 39 uczniów czwartej klasy szkoły podstawowej, którzy poznali język angielski i zdobyli nowych przyjaciół. Przede wszystkim jednak przekonali się, że nauka może być zabawą – zobaczyli, że język angielski można poznawać nie tylko z podręcznika, ale także podczas wykonywania wspólnych zadań.

Cele:

- rozwijanie umiejętności posługiwania się językiem angielskim
- kształtowanie umiejętności pracy zespołowej (zarówno w klasie, jak i online w grupach międzynarodowych) oraz umiejętności kluczowych
- rozwijanie biegłości w posługiwaniu się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi
- budowanie szacunku wobec różnych narodowości i kultur
- poznawanie innych państw i ich dziedzictwa

Działania:

- konkurs na logotyp projektu
- wykonanie ilustracji
- wymiana kartek świątecznych
- stworzenie opisu wymyślonemu zwierzęciu na forum TwinSpace
- stworzenie e-booka
- opracowanie ankiety w sprawie zdrowego odżywiania
- przygotowanie potraw w szkole
- wymiana przepisów kulinarnych z różnych krajów
- wykonanie wspólnej prezentacji na temat krajów partnerskich
- przeprowadzanie spotkań wideo
- stworzenie zestawu gier i quizów online

Działania projektowe umożliwiły uatrakcyjnienie procesu nauczania języka angielskiego w szkole podstawowej. Dzieci zdobywały wiedzę nie tylko teoretyczną, ale także praktyczną w trakcie realizacji zadań





Uczestnicy projektu przygotowywali kartki świąteczne

i podczas zabawy, co ułatwiło im przyswajanie wiadomości. Każdy etap projektu wymagał od uczniów zarówno indywidualnej pracy, jak i współdziałania w grupach (szkolnych i międzynarodowych). Uczestnicy mieli okazję przedstawiać się w języku angielskim na TwinSpace, komentować profile kolegów i koleżanek z Gre-

cji i Hiszpanii, wypowiadać na forum internetowym, poznawać nazwy czynności dnia codziennego i tradycje bożonarodzeniowe z różnych krajów, przygotowywać przepisy kulinarne, prezentować swoje kraje i miasta. Podczas realizacji kolejnych zadań uczniowie intensywnie korzystali z nowoczesnych technologii in-

formacyjno-komunikacyjnych (TIK) – ulubionymi narzędziami były Kahoot! i TwinSpace.

Szczególnym doświadczeniem dla polskich dzieci były spotkania wideo, podczas których poznawały swoich kolegów z Hiszpanii oraz Grecji i wspólnie uczyły się języka angielskiego. Punktem kulminacyjnym była wspólna gra Kahoot! na temat przyswojonego materiału z różnych zakresów tematycznych (zwierzęta, czynności, produkty kulinarne, atrakcje miast i krajów partnerskich). Każda część projektu kończyła się zajęciami utrwalającymi poznane słownictwo w formie lekcji online (na platformie Nearpod) oraz quizami i grami, co przyczyniło się do szybszego przyswojenia materiału – nie tylko pojedynczych słówek, ale także całych zwrotów i pytań w języku angielskim.

Uczniowie intensywnie korzystali z nowoczesnych technologii





Dzieci sprawdzały swoją wiedzę na temat poznanych miast

Uczniowie twierdzili, że łatwiej im się uczy podczas realizacji projektu międzynarodowego niż w trakcie pracy w klasie z samymi podręcznikami.

Szczególnym doświadczeniem dla polskich dzieci były spotkania wideo, podczas których poznawały swoich kolegów z Hiszpanii i Grecji.

Dzieci miały szansę rozwinąć swoją kreatywność, realizując różnorodne zadania związane z językiem angielskim. Mogły wykazać się m.in. umiejętno-

ściami plastycznymi (rysowanie zwierząt, wykonanie plakatu lub logotypu projektu, ilustrowanie ulubionych czynności). Część projektu poświęcona zdrowemu odżywianiu korelowała z programem nauczania przyrody – uczniowie opracowywali dwutygodniową dietę, przygotowali potrawy w szkole i w domu.

Ważnym elementem całego przedsięwzięcia było rozwijanie kompetencji kulturowych i społecznych, budowanie szacunku do innych przez wspólną pracę. Dzieci zżyły się ze swoimi kolegami z Hiszpanii i Grecji, z którymi pracowały przez cały rok szkolny.

Realizacja międzynarodowego projektu wymagała od jego koordynatorów regularnej i ścisłej

współpracy – od momentu stworzenia grup po regularne konsultacje przy każdym kolejnym działaniu. Uczniowie pracowali w szkole nad poszczególnymi zadaniami i wspólnymi produktami, a nauczyciele zajmowali się zbieraniem wypracowanych materiałów i ich upublicznianiem (dzieci były szczególnie dumne ze swoich prac zamieszczanych w gazetce projektowej). Uczniowie mogli korzystać z TwinSpace również w domu i wielu z nich tę możliwość wykorzystywało.

Projekt jest częścią innowacji pedagogicznej w szkole „Projekt eTwinning z klasą” i przykładem świetnej współpracy koordynatorów, zaangażowania uczniów oraz wsparcia rodziców, którzy chętnie pomagali dzieciom. Największym osiągnięciem było włączenie uczniów – także tych ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi – we wspólną pracę na TwinSpace oraz pobudzenie w nich chęci do zdobywania wiedzy na różne sposoby. O sukcesie projektu świadczą w największym stopniu opinie dzieci, które tuż po jego zakończeniu pytały, kiedy rozpocznie się następny.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



II miejsce (*ex aequo*)

Storytelling Tree



Maria Jastrzab

Szkoła Podstawowa nr 10 w Rzeszowie,
woj. podkarpackie



Aneta Kleisa

Szkoła Podstawowa nr 23 w Gdyni,
woj. pomorskie

Autorzy projektu „Storytelling Tree” udowodnili, że w dobie komputerów i wszechobecnych mediów sztuka opowiadania historii jest ciągle świetną metodą analizy i interpretacji tekstu, a także prostym sposobem na przedstawienie nawet najtrudniejszych idei. Wykorzystali storytelling jako metodę edukacyjną na różnych przedmiotach szkolnych, w tym do nauczania języków obcych.

TWinspace

twinspace.etwinning.net/76800/home

CZAS TRWANIA

8 miesięcy

PRZEDMIOTY

informatyka, sztuka/muzyka/
plastyka, język polski, język obcy,
edukacja wczesnoszkolna

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Portugalia, Cypr, Wielka Brytania,
Włochy

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

Padlet, Google Docs, GoogleSlides,
Photopeach, Issuu, PowerPoint, Paint,
Pizap, Fotor, StoryJumper, Ourboox,
LearningApps, Vimeo, Canva,
WheelDecides, Flipquizz, Movie
Maker, gry, e-booki, Kamishibai, Prezi,
YouTube, Tagxedo, PhotoScape,
Kizoa, CollageMaker, GlitterGraphics

Cele:

- propagowanie czytelnictwa i sztuki opowiadania historii
- poznawanie dziedzictwa kulturowego krajów partnerskich
- rozwijanie kompetencji XXI stulecia (komunikacja, współpraca, krytyczne myślenie, przetwarzanie informacji, rozwiązywanie problemów) • rozwijanie wyobraźni, kreatywności, ekspresji i innowacyjności • wzbogacanie umiejętności językowych
- korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) i ich wykorzystanie jako narzędzi współpracy • nawiązanie przyjaźni przez naukę i zabawę • uczenie się współpracy w grupie

Działania:

- wzajemne poznanie się grup • opracowanie „Drzewa opowieści”
- wybór legendy ze swojego kraju do przedstawienia partnerowi w formie opowiadania (ustnego lub pisemnego) • stworzenie interpretacji wysłuchanej legendy i jej prezentacja na TwinSpace
- włączenie się w obchody Światowego Dnia Opowieści Ustnych
- udział w grach i zabawach storytellingowych (kosz z opowiadaniem, kostki opowieści, karty opowieści, teatr lalek, Kamishibai)



Uczestnicy projektu pod „Drzewem opowieści”

Tematyka projektu obracała się wokół opowieści ustnych. Dziełąc się różnymi historiami, dzieci poznawały swoje dziedzictwo kulturowe i dziedzictwo krajów partnerskich, wzbogacały słow-

nictwo, uczyły się zasad zgodnej współpracy (także z rówieśnikami z całej Europy) i sposobów atrakcyjnej prezentacji wyników swoich prac. Mogły ponadto zapoznać się z wybranymi narzę-

Projekt uruchamiał dziecięcą kreatywność



dziami technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Innowacyjność „Storytelling Tree” opierała się na stworzeniu przestrzeni i warunków wspólnego wykonywania zadań, na uruchomieniu dziecięcej kreatywności oraz na nieszablonych i interdyscyplinarnych działaniach. Storytelling okazał się doskonałą metodą aktywizującą i angażującą uczniów, pobudzającą wyobraźnię, myślenie krytyczne oraz rozwijającą kompetencje kluczowe. Uczniowie z każdej szkoły wybrali legendę ze swojego kraju, którą przedstawili partnerom w formie opowieści. Słuchacze tworzyli własne interpretacje usłyszanych historii w formie filmów, prezentacji multimedialnych, animacji, przedstawień teatralnych, teatru lalek, gier planszowych, książek papierowych czy e-booków.

- Drużyna z Cypru zapoznała nas z «Legendą o Meluzynie», którą przetłumaczyliśmy, a następnie przedstawiliśmy w formie filmu poklatkowego, składającego się z 750 zdjęć wykonanych przez profesjonalnego fotografa podczas warsztatów z grupą - wspominając koordynatorki projektu.
- Dzieci po raz pierwszy wcieliły się w rolę aktorów, twórców dekoracji i kostiumów, animatorów oraz autorów scenariusza. Było to dla nas nowe, duże wyzwanie i jednocześnie świetna zabawa.

Symbolem projektu było „Drzewo opowieści”, które powstało

w każdej szkole partnerskiej. Nawiązywało do dawnych czasów, kiedy to wokół drzewa zbierali się ludzie, żeby posłuchać baśni, legend, ciekawych historii. Twórcy starali się odtworzyć tę ideę. Prosta konstrukcja – złożona z wieszaka, starych gałęzi i szarego papieru, naprawiana i modyfikowana (np. zgodnie z porami roku) przez dzieci w trakcie trwania projektu – była dla nich przestrzenią ekspresji: służyła do czytania, słuchania, rysowania, dyskusowania, odgrywania scenek teatralnych czy po prostu do dobrej zabawy.

Podczas projektu realizowano ciekawe akcje i działania skierowane do społeczności szkolnej i lokalnej, np. Dzień Głośnego Czytania, Światowy Dzień Storytellingu, warsztaty z teatrem Kamishibai, Piknik Czytelniczy, zajęcia dotyczące interpretowania obrazów



STORYTELLING
tree
eTwinning

i ilustracji, warsztaty storytellingu „Historie o jutrze” propagujące różnorodność i tolerancję, Festiwal Bajek Retro (odtworzanych z płyt winylowych i slajdów).

Projekt był realizowany z uczniami klasy pierwszej szkoły podstawowej – głównie na lekcjach, ale także na kółku pozalekcyjnym. Bardzo chętnie uczestniczyli oni w proponowanych działaniach i podejmowali nowe wyzwania, przedstawiali także własne pomysły. Do pracy motywowały ich nietypowe metody oraz ciekawe materiały otrzymywane od szkół partnerskich. Stosowano głównie

Dzieci po raz pierwszy wcieliły się w rolę aktorów, twórców dekoracji i kostiumów, animatorów oraz autorów scenariusza.

naukę przez praktykę (learning by doing) i szeroko pojętą edukację międzyprzedmiotową.

Jednym z przykładów wielopredmiotowości może być opracowanie *Opowieści zimowej*. Dzieci określały cechy zimowego krajobrazu, rysowały go w programie Paint, wycinały papierowe płatki śniegu, utożsamiały się ze spadającymi gwiazdkami podczas tańca, opowiadając jednocześnie o swoich odczuciach.

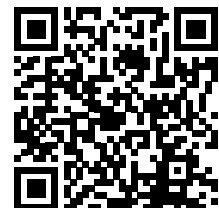


Próba kostiumowa przed przedstawieniem

Dwoje uczestników z pomocą rodziców spisało swoje opowieści, a jedna uczennica przygotowała nagranie dźwiękowe. Na podstawie tej pracy stworzono wystawę prac plastycznych, a podczas lekcji języka angielskiego omawiano słownictwo związane z zimą.

Planowanie i prowadzenie działań oraz ewaluacja odbywały się w ścisłej współpracy ze wszystkimi szkołami partnerskimi. Strona projektu na Facebooku była dobrym narzędziem stałej interakcji między nauczycielami, uczniami, rodzicami. Przedsięwzięcie zostało podsumowane w przygotowanym przez nauczycieli e-booku.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



III miejsce

Hi-Tech English



Danuta Dąbek

Szkoła Podstawowa nr 18 im. Arkadego Fiedlera w Zielonej Górze, woj. lubuskie

TWinspace

twinspace.etwinning.net/69741/home

CZAS TRWANIA

10 miesięcy

PRZEDMIOTY

informatyka, sztuka/muzyka/
plastyka, język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Turcja, Grecja, Hiszpania, Włochy,
Serbia, Chorwacja, Ukraina

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

TwinSpace, Tripline, Google Forms,
Padlet, Voki, WordArt, LearningApps,
Kahoot!, Flaming Text, StoryJumper,
MovieMaker, Coollogo, Gimp,
CollageMaker, PhotoFunia, Flixpress,
DU Recorder, Buncee, Genial.ly,
Emaze, MS Photostory, VoiceThread,
Animoto, Prezi, Toondoo, ChatterPix,
Symbaloo, Google Drive, Viber,
AdobeConnect, Skype, Weebly,
Facebook, blog

Nauka w projekcie „Hi-Tech English” odbywała się w środowisku międzynarodowym. Dzieci wdrażały się do pracy zespołowej, uczyły się odpowiedzialnego wykonywania zadań i zwiększały swoją motywację do nauki języka angielskiego przez komunikowanie się z uczniami ze szkół partnerskich.

Cele:

- rozwijanie sprawności językowej i motywacji do nauki języka angielskiego
- zwiększanie kompetencji informatycznych
- wykorzystanie nowych technologii do nauczania języka angielskiego
- kształtowanie w uczniach ciekawości świata oraz postaw tolerancji i otwartości wobec innych kultur
- stwarzanie uczniom możliwości poznania nowych kolegów i komunikowania się z nimi w języku angielskim
- kształcenie umiejętności pracy w grupie
- zwiększenie kreatywności uczniów

W projekcie zastosowano aktywizujące metody pracy. Jego uczestnikami byli uczniowie klas czwartych szkoły podstawowej. Nauczyciele stawiali ich przed różnego rodzaju wyzwaniami, by pobudzić kreatywność, chęć do poszukiwań i odkrywania. Część zadań była zbudowana na zasadzie luki informacyjnej – żeby je poprawnie wykonać, partnerzy musieli wymieniać się informacjami.

Co bardzo istotne, podczas realizacji zadań (np. przedstawiania się i prezentacji własnych zainteresowań, wspólnego grania czy wykonywania piosenek z innymi uczestnikami projektu) uczniowie w praktyce stosowali i przyswajali sobie język angielski. Dowiadywali się, że może być przydatny w realnych sytuacjach komunikacyjnych.



Home



Odebranie dyplomów za udział w projekcie

W projekcie dużą rolę odgrywały narzędzia technologii informacyjno-komunikacyjnych. Współpraca między nauczycielami zaczęła się od utworzenia grupy w komunikatorze Viber, co przyspieszyło

**Każde zadanie
skonstruowano
w taki sposób, aby
brali w nim udział
wszyscy partnerzy,
a rezultaty były
wynikiem wspólnej
pracy.**

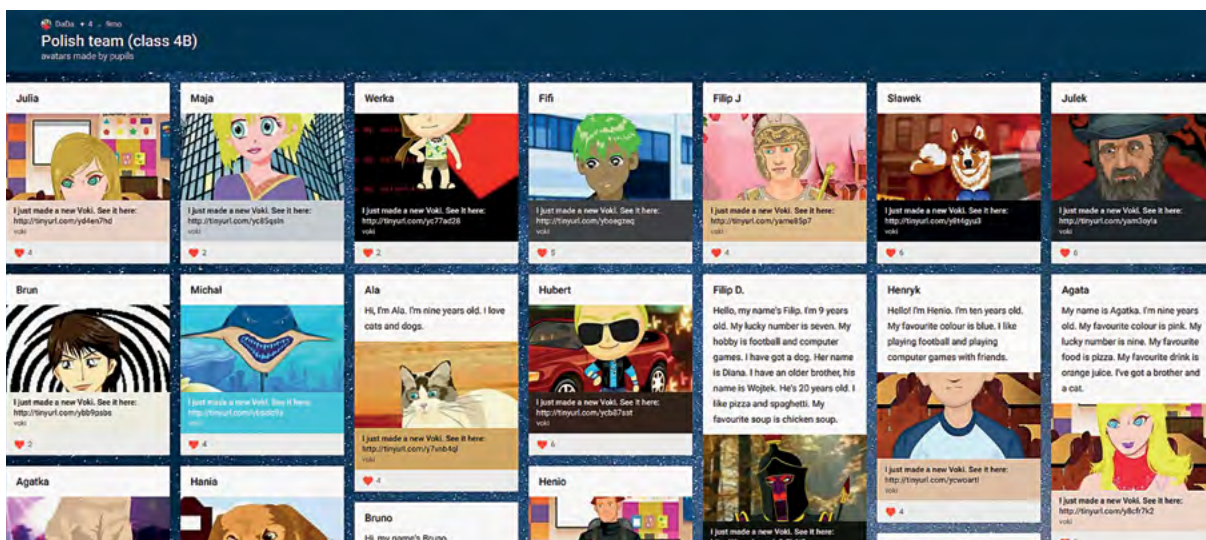
i usprawniło kontakty między partnerami. Nauczyciele przygotowali profile swoim uczniom, by oni również mogli porozumiewać się z innymi uczestnikami projektu za pomocą narzędzia TwinSpace. Regularnie odbywały się spotkania online, głównie na eTwinning Live, ale także z wykorzystaniem komunikatora Skype.

Koordynatorzy z poszczególnych krajów wspólnie planowali zadania dla uczniów na kolejne miesiące, wykorzystując do tego celu formularze Google Drive. W projekcie brali udział nauczyciele języka angielskiego, w związ-

ku z tym nie było problemów ze zintegrowaniem treści i celów projektu z podstawą programową dla tego przedmiotu. Zadania były pomyślane w taki sposób, by ułatwić przyswajanie i zapamiętywanie nowych zwrotów oraz trenowanie sprawności językowych.

Dla większości uczniów nowością były praca na platformie eTwinning oraz rozmowy online z rówieśnikami z zagranicy. Każde z takich spotkań było dla nich ekscytującym przeżyciem. Uczniowie współpracowali ze sobą i uczyli od siebie nawzajem wykonując różne zadania, począwszy od zdobywania informacji na temat szkół, miast i krajów partnerskich, kończąc na przygotowaniu wspólnej gry. Każde zadanie skonstruowano w taki sposób, aby brali w nim udział wszyscy partnerzy, a rezultaty były wynikiem wspólnej pracy.

Uczestnicy projektu nagrywali filmiki dotyczące własnych zainteresowań (ćwicząc tym samym budowanie poprawnych gramatycznie zwrotów), poznawali tradycyjne gry z różnych regionów (np. Włosi dowiadywali się, na czym polega zabawa w „Gąski, gąski do domu”, a Polacy poznawali zasady włoskiej gry „Quattro cantoni” czy hiszpańskiej „Terra, mar, aire”). Nagrywali także piosenki, przygotowywali wspólnie tematyczne domino „Countries and nationalities” dotyczące państw i stolic uczestników projektu, podczas spotkań online pozna-



Uczniowie pracowali online

wali się i zadawali sobie zagadki na interaktywnej tablicy. Działań było znacznie więcej. W ramach podsumowania uczniowie opracowali wspólnego e-booka zawierającego opisy gier z krajów partnerskich. Do upowszechnie-

nia rezultatów stworzono wspólną stronę na Weebly i Facebooku, a także blog w wersji polskiej.

Entuzjazm uczniów wobec projektu wzrastał z miesiąca na miesiąc, ponieważ sukcesywnie od-

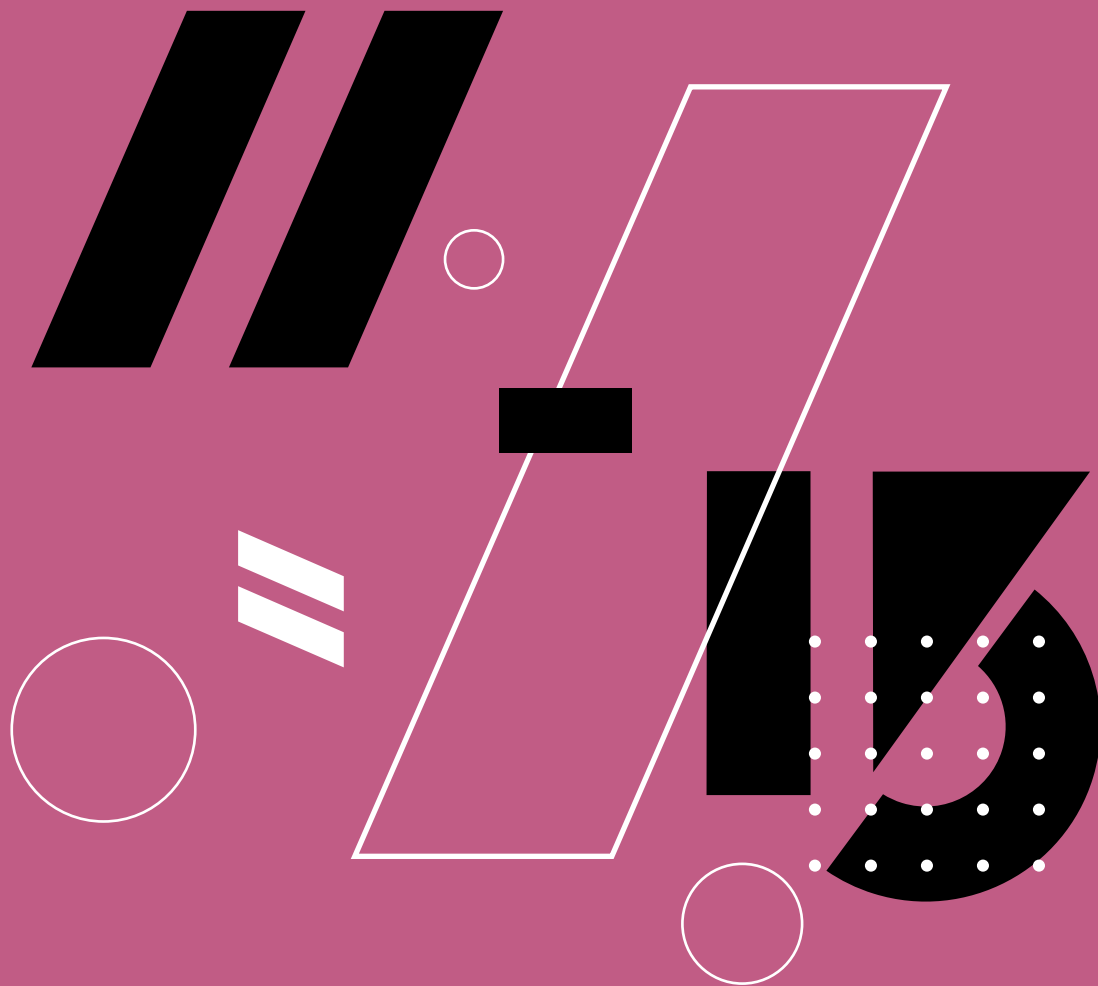
krywali nowe narzędzia, czerpali radość z samodzielnego tworzenia materiałów za pomocą atrakcyjnych aplikacji cyfrowych. Dzieci bardzo chętnie angażowały się we wszystkie zadania, najbardziej jednak podobała im się możliwość przetestowania w praktyce tradycyjnych gier z innych regionów Europy. Projekt udowodnił, że dzieci z różnych krajów mogą się nieco między sobą różnić, ale tym, co je z pewnością łączy, jest nieograniczona kreatywność.

Dzieci uwielbiały grę w Kahoot!



Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





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



I miejsce

W labiryncie książek



Teresa Prokowska
Izabela Kulpa

Szkoła Podstawowa nr 1
im. Janusza Kusocińskiego
w Bolesławcu, woj. dolnośląskie



W dobie szybkiego wzrostu popularności mediów elektronicznych młodzi ludzie codziennie stykają się z łatwiej przyswajalną i bardziej dla nich atrakcyjną rozrywką niż lektura książek. Coraz większa grupa uczniów starszych klas szkoły podstawowej porzuca czytanie. Czy można tę tendencję zatrzymać lub odwrócić? Co zrobić, żeby kontakt z książką kojarzył się z przyjemnością, radością i zabawą? Projekt „W labiryncie książek” był próbą udzielenia odpowiedzi na te pytania.

TWinspace

twinspace.etwinning.net/75150/home

CZAS TRWANIA

5 miesięcy

PRZEDMIOTY

informatyka, geografia, historia/
wiedza o społeczeństwie, sztuka/
muzyka/plastyka, język polski,
edukacja wczesnoszkolna

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Litwa, Belgia, Czechy (szkoły
polonijne)

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

TwinSpace, Sp-Studio, Blogger,
MazeMaker, MazeGenerator,
GigsawPlanet, Paint, Abcya, Padlet,
Slides, Genially, PhotoCollage, PiZap,
Fotor, FotoJet, PhotoFaceFun,
Mindomo, AnswerGarden, Blingee,
PhotoFunia, Kizoa, Vimeo,
MovieMaker, YouTube, Renderforest,
Biteable, Pixton, WordArt, Tagxedo,
WordClouds, ThingLink, Genial.ly,
PosterMyWall, Wordwall, Skype,
Google Forms, LearningApps

Cele:

- zachęcenie uczniów do dzielenia się z rówieśnikami zainteresowaniami czytelniczymi
- poszukiwanie nowych, atrakcyjnych form promocji czytelnictwa oraz wykorzystanie TIK do działań twórczych inspirowanych książkami
- stworzenie katalogu książek polecanych przez uczniów
- zachęcanie do zapoznawania się z lekturami spoza kanonu szkolnego
- prowadzenie strony internetowej propagującej ulubione książki uczniów

Umiejętność czytania należy do kluczowych kompetencji współczesnego człowieka, a rozwijanie czytelnictwa i nauczanie właściwego korzystania z różnych źródeł informacji to jedno z najważniejszych zadań systemu oświatowego. Tematyka projektu nawiązywała do tych wyzwań. Dotyczyła poszukiwania nowych, atrakcyjnych form promocji czytelnictwa, kreatywnego wykorzystania nowoczesnych technologii do zaszczepienia w młodych ludziach miłości do książek i wykształcenia w nich nawyku czytania.



Home



Młodzi czytelnicy

Uczestnikami projektu byli uczniowie w różnym wieku, z różnym stopniem znajomości języka polskiego (w tym dzieci ze szkół polonijnych na Litwie, w Belgii i w Czechach). To właśnie oni

mieli największy wpływ na to, jakie działania i w jaki sposób będą realizować.

Na początku partnerzy poznali się przez zabawy integracyjne

Uczniowie polecali swoje ulubione książki



na TwinSpace. Uczniowie opowiadali o sobie, swoich zainteresowaniach i sposobach spędzania wolnego czasu, o miejscu zamieszkania i swoich szkołach. Informacje przedstawiali w formie prezentacji multimedialnych, filmów i zdjęć. Wszystkie placówki zostały umieszczone na wspólnej mapie. Bardzo ważnym krokiem było wspólne opracowanie NETYKIETY, czyli kodeksu kulturalnego, bezpiecznego i etycznego zachowania w sieci. Specjalnie przygotowane zadania w aplikacji LearningApps umożliwiły sprawdzenie wiedzy w tym zakresie.

Uczestnicy projektu pracowali samodzielnie, w parach lub w grupach szkolnych i międzyszkolnych. Dzielili się swoimi zainteresowaniami czytelniczymi – prezentowali ulubione książki, czytali fragmenty wybranych dzieł z podziałem na role, wymieniali uwagi na temat ulubionych bohaterów, porównywali i komentowali wybory rówieśników. Na Padlecie stworzyli obszerną bazę polecanych przez siebie książek. Zachęcali do sięgnięcia po wybrane pozycje, tworząc za pomocą narzędzi technologicznych różnorodne materiały promocyjne – m.in. plakaty, animacje, filmy, recenzje, komiksy.

Uczniowie uruchamiali wyobraźnię i kreatywność, wcielając się w różne role. Napisali wspólnie sześć opowiadań, opracowali



je i wydali w formie e-booków oraz wideobooków. Byli zarówno autorami i ilustratorami książek, ich redaktorami, jak i aktorami nagrywającymi własne teksty. Swoją kreatywność

wykorzystywali także na innych polach. Przygotowali tradycyjną i interaktywną literacką grę planszową („LEKTURKA”) oraz multimedialną grę „LABIRYNT”, opracowywali dla siebie zagadki literackie, organizowali w szkołach książkowe turnieje. Prowadzili bloga propagującego wybrane książki. Chętnie angażowali się w niekonwencjonalne działania, m.in. budowanie w bibliotekach labiryntów z książek, tworzenie kolorowych drzewek czytelniczych oraz książkowych dekoracji świątecznych. Doskonale się bawili podczas podejmowania wyzwań lekturowych,

przedstawień teatryku Kamishibai, nocnej wizyty w bibliotece czy szkolnego konkursu na lapbooka, czyli zbioru różnorodnych informacji na temat ulubionej książki.

Ważną częścią projektu było organizowanie akcji czytelniczych, zarówno w szkole, jak i poza nią.

Uczniowie napisali wspólnie sześć opowiadań, opracowali je i wydali w formie e-booków oraz wideobooków.

Dzieci przedstawiały swoje szkoły i miasta



Niezwykle emocjonującym wydarzeniem była dla uczniów prezentacja projektu w ich miejscowościach. Nauczyciele i rodzice mieli okazję obejrzeć prezentację podsumowującą, w trakcie której uczniowie wspominali najciekawsze momenty w projekcie, dzielili się wrażeniami i opiniami, a także przedstawiali opracowane rozwiązania (np. e-book *Bank działań promujących czytanie*, samouczki, narzędzia TIK ułatwiające propagowanie czytelnictwa).

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



II miejsce

A.M.E. – Art & Math Exhibition



Renata Nowak

Szkoła Podstawowa nr 3 im. Mikołaja Kopernika w Pabianicach, woj. łódzkie

TWinspace

twinspace.etwinning.net/74863/home

CZAS TRWANIA

8 miesięcy

PRZEDMIOTY

matematyka, informatyka

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Niemcy, Rumunia, Chorwacja, Włochy, Łotwa

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

GeoGebra, PowerPoint, Scratch 2.0, OzoBlockly, OzoBot, Mindmeister, Issuu, Slideshare, Padlet, Google, YouTube, Camstudio, Screencast-o-matic, Vimeo, SurveyMonkey, Pinterest, mozaBook, smartfony

Najważniejszym założeniem projektu było uświadomienie jego uczestnikom (uczniom klas V–VII szkoły podstawowej) znaczenia matematyki. Pokazanie im, że ta dziedzina nauki jest obecna w całym otaczającym nas świecie – nie tylko w inżynierii czy naukach ścisłych, ale także w naturze czy sztuce.

Cele:

- rozwijanie umiejętności matematycznych, językowych i informatycznych oraz kompetencji w zakresie stosowania TIK w edukacji
- rozwijanie kreatywności i przedsiębiorczości oraz kompetencji społecznych
- poszerzanie horyzontów myślowych
- uświadomienie uczniom związków matematyki ze sztuką
- wzbogacenie bazy materiałów metodologicznych

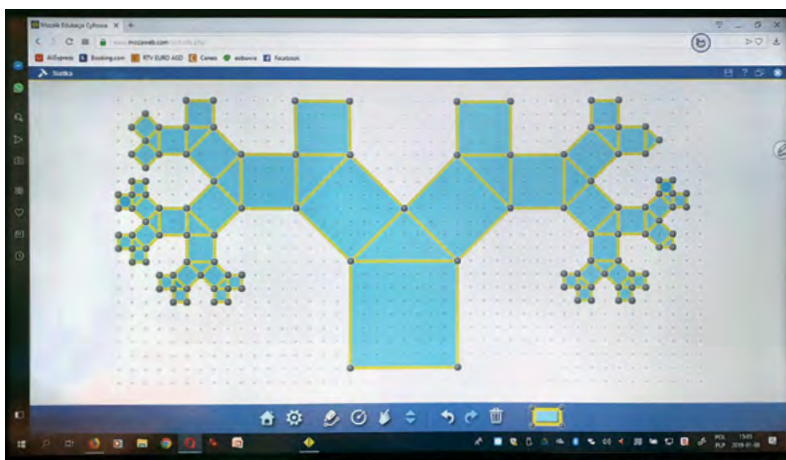
Celem projektu „Art & Math Exhibition” było oswojenie uczniów z matematyką (szczególnie tych, którzy nie deklarowali uzdolnień w zakresie przedmiotów ścisłych). Jego inicjatorzy postanowili pokazać inne, ciekawsze oblicze tej dziedziny wiedzy, łącząc ją ze sztuką, z architekturą i z życiem codziennym. Działania projektowe zostały dostosowane do programu nauczania matematyki i informatyki, a także uwzględnione na zajęciach dodatkowych.

Zadania realizowali wspólnie uczniowie ze wszystkich szkół partnerskich (obok polskiej – także niemieckiej, rumuńskiej, chorwackiej, włoskiej i łotewskiej). Za pośrednictwem aplikacji Mindmeister ustalili trzy główne grupy zagadnień: „Koła, okręgi, wielokąty”, „Krzywe i spirale”, „Algebra i sztuka”. Poszczególne placówki proponowały projekty tematyczne dotyczące danego obszaru i opracowywały materiały dydaktyczne





Matematyka jest wszędzie



Prace uczniów



ułatwiającej realizację projektów we wszystkich szkołach partnerskich. Uczniowie wykorzystywali tradycyjne materiały (karton, kolorowy papier, ołówek, cyrkiel), nowoczesne aplikacje GeoGebra, PowerPoint, edytory grafiki, Scratch 2.0 i platformy internetowe (Padlet, Slideshare, Issuu), a nawet roboty edukacyjne (Ozobot).

Inicjatywy uczniowskie były bardzo zróżnicowane pod względem zarówno wybranej tematyki, jak i osiągniętych rezultatów. Powstały m.in. projekty „Koła o promieniach z ciągu Fibonacciego w barwach Pieta Mondriana” i „Regular polygons and more...” (Wielokąty foremne i nie tylko), w ramach którego uczniowie poznawali własności figur geometrycznych, tworząc mozaiki na wzór grafik Mauritsa Cornelisa Eschera (którego znakiem rozpoznawczym było ukazywanie form przestrzennych w sposób sprzeczny z doświadczeniem wzrokowym).

W innym projekcie (z działu „Krzywe i spirale”) starsi uczniowie zamieszczali tutoriale z wykonywanych przez siebie prac, które następnie analizowali ich młodsi koledzy, próbując naśladować swoich „mistrzów”. Uczniowie publikowali filmy pokazujące zasadę tworzenia spirali w języku Scratch, opiekun grupy opracował odpowiednie materiały metodyczne dla nauczycieli (*Spiral with Scratch*), w związku z czym rozwiązanie można było łatwo zastosować w innych placówkach edukacyjnych. Uczniowie również ze sobą rywalizowali, uczestnicząc np. w konkursie na logo projektu. Wykonane prace były prezentowane we wszystkich szkołach partnerskich w formie gazetki ściennych, wystaw, publikacji na szkolnych blogach i stronach internetowych.



Wprowadzenie różnego rodzaju zadań oswoiło uczestników z trybem pracy zarówno samodzielnej, jak i grupowej. Realizatorzy projektu zadbali o stopniowanie trudności, dzięki czemu uczniowie bez stresu podejmowali kolejne wyzwania edukacyjne. W związ-

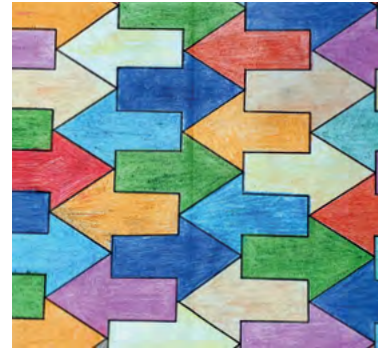
Realizatorzy projektu zadbali o stopniowanie trudności, dzięki czemu uczniowie bez stresu podejmowali kolejne wyzwania edukacyjne.

ku z kontaktami z rówieśnikami z różnych krajów i koniecznością prezentacji wyników swoich prac w szerszym gronie dzieci przełamywały obawy związane z publicznymi wystąpieniami.

Dzięki projektowi uczniowie rozwijali umiejętność strategicznego myślenia (planowania kolejnych kroków w celu rozwiązania problemu i dzielenia rozwiązania złożonego problemu na etapy), krytycznego spojrzenia na rozwiązanie zadania (programowanie) i posługiwania się narzędziami technologii informacyjno-komunikacyjnych. Przedsięwzięcie korzystnie wpłynęło również na kształtowanie ich wyobraźni przestrzennej, kreatywności, kompetencji społecznych oraz umiejętności językowych (dzięki konieczności codziennego komunikowania się w językach angielskim i niemieckim).

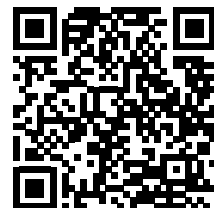
Planowanie pracy odbywało się online za pomocą platformy Mindmeister. Każdy z zaproszonych do projektu nauczycieli mógł na niej zamieszczać swoje uwagi i oczekiwania dotyczące projektu. Główne zadania były udostępniane na TwinSpace, gdzie publikowane były również materiały metodyczne oraz wyniki realizacji prac cząstkowych. Przy opisach poszczególnych działań zamieszczano filmy lub zdjęcia instruktażowe wykonane przez uczniów.

Projekt przyczynił się do poszerzenia wiedzy nauczycieli na te-



mat platform do publikacji prac uczniów i materiałów dydaktyczno-metodycznych. Był okazją do przyjrzenia się metodom pracy matematyków z różnych państw, porównania umiejętności uczniów w szkołach europejskich, a także wyciągnięcia wniosków, które powinny zaowocować podniesieniem poziomu nauczania w kolejnych latach.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



III miejsce

Let's Discover How Discoveries Were Discovered. Scientific Discoveries That Changed Our World



Elżbieta Niedźwiedz

Szkoła Podstawowa nr 2 z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Marii Konopnickiej w Jaśle, woj. podkarpackie

TWinspace

twinspace.etwinning.net/70207/home

CZAS TRWANIA

8 miesięcy

PRZEDMIOTY

fizyka/astronomia, chemia, geografia, język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Litwa, Portugalia, Hiszpania

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

Canva, Visme, Prezi, PowerPoint, Padlet, SpiderScribe, Genial.ly, Pixton, BookCreator

Uczniowie ze szkół podstawowych z czterech krajów – Polski, Litwy, Portugali i Hiszpanii – mieli okazję poznawać życie wybitnych naukowców, czasy, w jakich żyli, i okoliczności związane z dokonywaniem przełomowych odkryć.

Cele:

- przedstawienie znaczenia odkryć naukowych i ich wpływu na współczesne życie
- prezentacja drogi do przełomowych odkryć, także w wymiarze historycznym i kulturowym
- rozwijanie umiejętności badawczych, językowych, informatycznych, społecznych
- doskonalenie umiejętności komunikacyjnych (planowanie działań, podział ról w grupie, analiza)

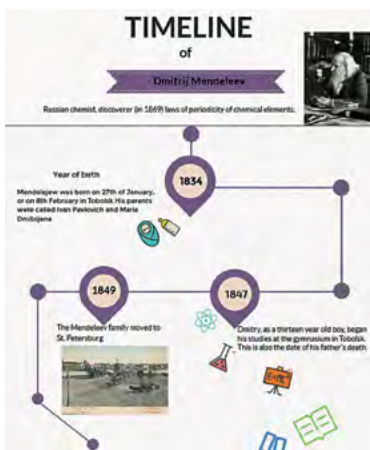
Działania:

- przygotowanie prezentacji na temat państw partnerskich
- utworzenie międzynarodowych drużyn i przydzielenie naukowców
- konkurs na logo projektu
- opracowanie dla każdego z naukowców: opowieści o życiu (storytelling), komiksu, osi życia (timeline), tła historycznego i kulturowego
- stworzenie magazynu online, zawierającego materiały przygotowane przez drużyny
- podsumowanie i ewaluacja projektu



zyki), czerpiąc informacje z kilku źródeł. Doskonali również swoje umiejętności informatyczne i językowe. Używali języka angielskiego jako narzędzia poszukiwania i przedstawiania wiedzy, opanowali wiele nowych aplikacji komputerowych, a dzięki intensywnym kontaktom z rówieśnikami z różnych krajów doskonali umiejętności pracy w grupie.

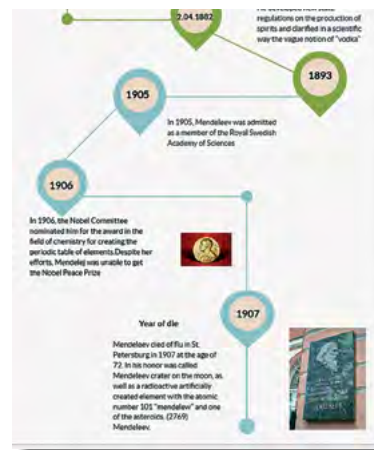
Opracowane materiały robocze zamieszczano na polskiej stronie



Kalendarium życia Dmitrija Mendelejewa

TwinSpace, skąd wszyscy uczestnicy mogli je w łatwy sposób pobierać. Działania projektowe były stale monitorowane – opiekunowie pozostawali ze sobą w stałym kontakcie, na bieżąco śledzili postęp prac i zachęcali uczniów do działania.

Projekt był bardzo atrakcyjny nie tylko ze względu na podjętą tematykę, ale także w związku z zaproponowaną formą pracy. Uczniowie działali w międzynarodowych drużynach, przez to zarówno zdobywali wiedzę i kształtowali umiejętności (m.in. dotyczące narzędzi TIK), jak i poznawali rówieśników z różnych części Europy. Taki tryb pracy wymagał od nich wprawdzie wielkiego zaangażowania i samodyscypliny, ale rezultat – stworzony wspólnie magazyn online (e-book) – był dowodem na to, że ich wysiłki się opłaciły. Publikacja zawiera wszystkie wypracowane w trakcie projektu materiały



interaktywne i służy innym jako pomoc dydaktyczna oraz bogate źródło wiedzy o naukowcach. Jest to doskonały przykład efektywnego wykorzystania nowych technologii w edukacji.

Projekt ma duży potencjał do powielania. Opracowany schemat można wykorzystać w różnych szkołach, dostosowując go do potrzeb, wieku i wymagań uczniów. W kolejnych edycjach można wybrać nowe dziedziny nauki i nowych naukowców, pokazując, jak wielu ludzi miało wpływ na dzisiejszy świat.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





Projekt dla uczniów w wieku 16-19 lat



I miejsce

Street Art Around Europe



Agata Reichert-Zaczek

II Liceum Ogólnokształcące
im. Króla Jana III Sobieskiego
w Krakowie, woj. małopolskie

TWinspace

twinspace.etwinning.net/85601/home

CZAS TRWANIA

4 miesiące

PRZEDMIOTY

sztuka/muzyka/plastyka, język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Francja, Słowacja, Turcja, Belgia

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

ZeeMaps, Padlet, Vocaroo, Framapad, AnswerGarden, Tricider, Ourboox, SurveyMonkey

Uczestnicy projektu – młodzi ludzie z pięciu państw europejskich – rozwijali swoją kreatywność, uczyli się nieszablonowego myślenia, łamania stereotypów i analizy dzieł sztuki. Robili to jednak nie w muzeach lub w galeriach, ale na ulicach.

Cele:

- rozwinięcie kreatywnego myślenia i uwrażliwienie na sztukę uliczną
- zwiększenie zasobu słownictwa i umiejętności posługiwania się językiem angielskim
- poznanie nowych narzędzi TIK
- poznanie rówieśników o podobnych zainteresowaniach

Tematem przewodnim projektu była sztuka uliczna, głównie przykłady graffiti w miastach. Inicjatorzy przedsięwzięcia postanowili zachęcić jego uczestników do włączenia się w obieg kulturalny, uwrażliwiając ich na dzieła street artu w ich najbliższym otoczeniu. Przy realizacji projektu współpracowała młodzież ze szkół partnerskich z pięciu krajów: Polski, Francji, Słowacji, Turcji i Belgii. Współdziałanie było możliwe głównie dzięki zastosowaniu nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Przedsięwzięcie rozpoczęło się od wzajemnego przedstawienia się partnerów. Odbyło się to w twórczy i niekonwencjonalny sposób – za pomocą padletów. Licealiści i nauczyciele przygotowali wiersze na swój temat lub własne portrety. W początkowej fazie opracowali wspólnie zbiór zasad kulturalnego i odpowiedzialnego zachowania w sieci (*Netiquette*). Ustalone reguły dotyczyły m.in. respektowania prywatności informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego, oceny zagrożeń związanych z technologią. Do przestrzegania zasad zobowiązali się wszyscy uczestnicy pro-





W poszukiwaniu sztuki ulicznej

jektu. Po etapie zapoznawczym uczniowie zostali podzieleni na dwuosobowe drużyny, połączone w pary z rówieśnikami z krajów partnerskich.

Przedsięwzięcie opierało się na wykorzystaniu potencjału kreatywnego, wyobraźni i inwencji twórczej młodych ludzi, dając im możliwość wypowiedzi artystycznej, zarówno plastycznej, jak i literackiej. W części głównej projektu uczniowie wykonywali zdjęcia graffiti w swoich miastach, a następnie nagrywali opisy tych dzieł w języku angielskim, wykorzystując do tego celu aplikację Vocaroo. Zadaniem każdej drużyny było stworzenie swojego graffiti na podstawie opisu przekazanego przez partnerów z innego kraju. Kolejnym krokiem było utworzenie galerii na Padlecie, w której umieszczono obok siebie prawdziwe obrazy uliczne i ich rysunkowe odwzorowania. Dzięki temu uczestnicy mogli porównać własne wyobrażenia z realnym obrazem i przekonać się,

jak dokładny i precyzyjny był przekazany im opis dzieła.

Kolejną wspólną kreatywną aktywnością było tworzenie przez uczniów opowieści do każdego graffiti (za pomocą platformy Framapad). Uczestnicy projektu w głosowaniu wybierali historię, która najbardziej ich rozbawiła, zaciekała lub wzruszyła. Produktem finalnym było opracowanie (za

Uczniowie włączyli się w kulturę przez analizę i interpretację konkretnych dzieł, nauczyli się dostrzegać okoliczności ich powstawania.

pomocą narzędzia ourboox.com) e-booka zawierającego uczniowskie opowiadania zilustrowane zdjęciami obrazów ulicznych

z partnerskich krajów. Może on być wykorzystywany m.in. na lekcjach języka angielskiego (jako materiał wyjściowy do tłumaczenia, czytania ze zrozumieniem, opracowywania streszczeń) oraz plastyki (opis graffiti jako przykładu sztuki awangardowej).

W trakcie projektu uczniowie szkolili język angielski oraz rozwijali umiejętność samodzielnego uczenia się. W ramach współpracy mogli wymieniać się z rówieśnikami z zagranicy doświadczeniami i poglądami na sztukę uliczną. Włączyli się w kulturę przez analizę i interpretację konkretnych dzieł, nauczyli się dostrzegać okoliczności ich powstawania. Co więcej, sami stawali się twórcami, przygotowując rysunki na podstawie opisywanych graffiti, dokumentując za pomocą zdjęć, filmów czy prezentacji dzieła ulicznych artystów lub wydarzenia istotne dla kultury lokalnej. Ważnym efektem projektu było także wykształcenie w uczniach umiejętności komunikacji i pracy w grupie, działania w projektach, a także posługiwanie się nowoczesnymi aplikacjami i narzędziami technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



II miejsce

eSafety First



Iwona Jodłowska

Liceum Ogólnokształcące nr XI
im. Stanisława Konarskiego
we Wrocławiu, woj. dolnośląskie

TWinspace

[twinspace.etwinning.net/77453/
home](https://twinspace.etwinning.net/77453/home)

CZAS TRWANIA

8 miesięcy

PRZEDMIOTY

informatyka, język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Włochy, Hiszpania, Węgry

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

TwinSpace, Padlet, Tricider, czat,
Google Forms, MeetingWords,
edytory wideo, Animoto, rejestratory
głosu, Kahoot!, Flipgrid

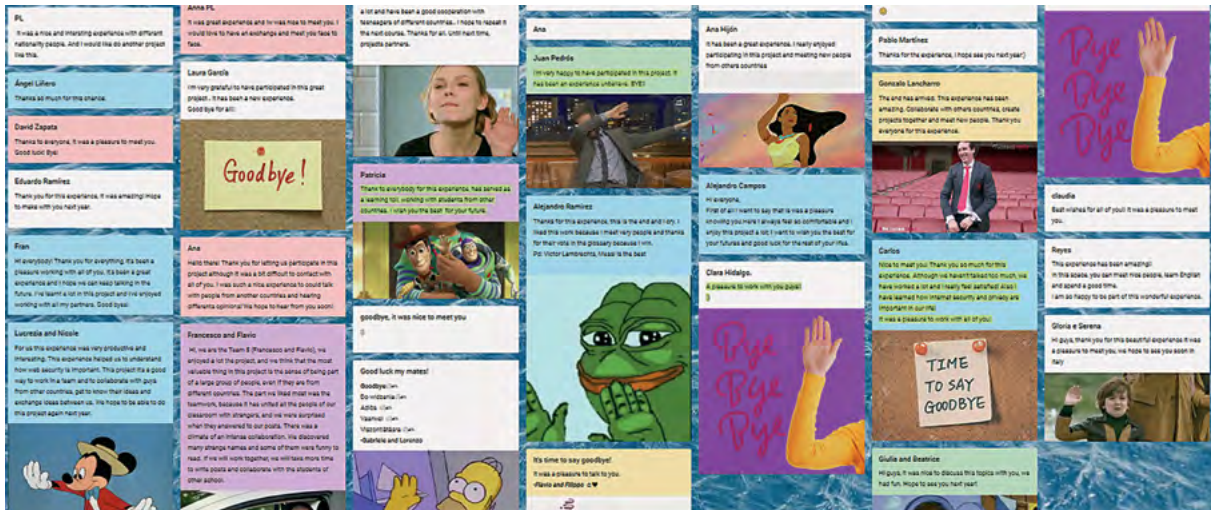
Bezpieczne korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych i odpowiedzialne cyfrowe obywatelstwo to kluczowe kwestie związane z funkcjonowaniem w dzisiejszym świecie. Nie są to jednak kwestie szeroko omawiane w szkole, niewiele jest również materiałów dotyczących tej tematyki. Podstawowym zadaniem projektu „eSafety First” było uświadomienie młodym ludziom, jakie niebezpieczeństwa czyhają na tych, którzy w niewłaściwy sposób użytkują nowe technologie.

Cele:

- przedstawienie możliwości i zagrożeń związanych z technologiami informacyjno-komunikacyjnymi (TIK) oraz z internetem
- dyskusja na temat wpływu codziennych nawyków związanych z użytkowaniem nowych technologii na życie
- poszerzenie zasobu słownictwa tematycznego i zintegrowany rozwój umiejętności językowych
- rozwój umiejętności kluczowych (współpraca w grupie, krytyczne myślenie, kreatywność)

Założeniem realizatorów projektu była nauka przez współpracę. Uczniowie z różnych części Europy zastanawiali się nad sposobami użytkowania nowych technologii, porównywali swoje nawyki z działaniami rówieśników w krajach partnerskich i szukali wspólnie rozwiązań. W ramach metody *flipped classroom* pracowali najpierw w domu, a następnie w parach, w małych grupach lub z całą klasą. Wymieniali się argumentami (za pomocą aplikacji Tricider), tworzyli wspólne kwestionariusze (w Google Forms), zamieszczali informacje na wirtualnych tablicach Padlet. W głównej fazie projektu uczestnicy podzielili się na

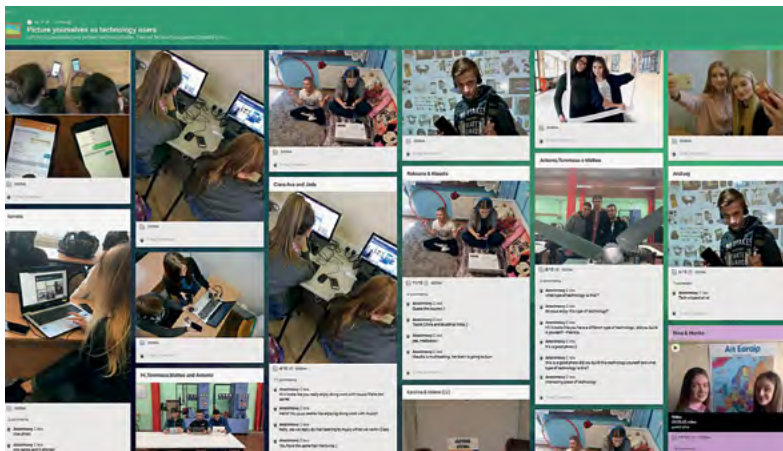




Uczestnicy korzystali z narzędzi online

grupy międzynarodowe – każdy zespół otrzymał narzędzia online (czat, strona internetowa), dzięki którym mógł tworzyć materiały i wymieniać się informacjami. Uczniowie definiowali problemy i niebezpieczeństwa w sieci i wykorzystywali swoją aktywność podczas przygotowywania produktów końcowych.

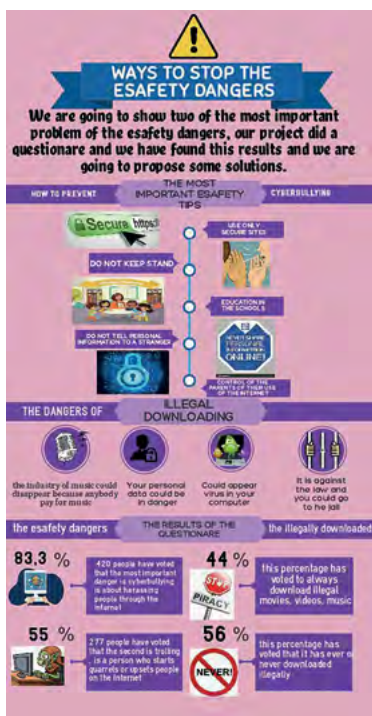
Współpraca na odległość



Uczestnicy opracowali wspólnie ankietę dotyczącą nawyków cyfrowych młodych Polaków, Hiszpanów, Włochów i Węgrów. Do zgłębienia problemu wykorzystali głównie zasoby internetu. W rezultacie powstały: prezentacja pozytywnego i negatywnego wpływu TIK na młodzież, leksykon trudnych pojęć związanych

z zagrożeniami w sieci, a także filmy instruktażowe, infografiki, gry i prezentacje, zawierające zasady bezpiecznego zachowania w sieci i korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych. Materiały zostały zebrane i zaprezentowane w aplikacji ThingLink. Słowniczek zagrożeń internetowych oraz infografiki wykorzystano na lekcjach informatyki i języków obcych we wszystkich szkołach partnerskich.

Technologie informacyjno-komunikacyjne były zarówno głównym tematem projektu, jak i kluczowym elementem jego realizacji. Nauczyciele i uczniowie mieli okazję twórczo eksperymentować z nowymi narzędziami i uczyć się od siebie. Rozpatrując kwestie nowoczesnych narzędzi, uczestnicy zmierzli się z realnymi problemami, z którymi mają do czynienia na co dzień. Nowością



Infografiki na temat bezpieczeństwa w internecie i wpływu technologii na nasze życie

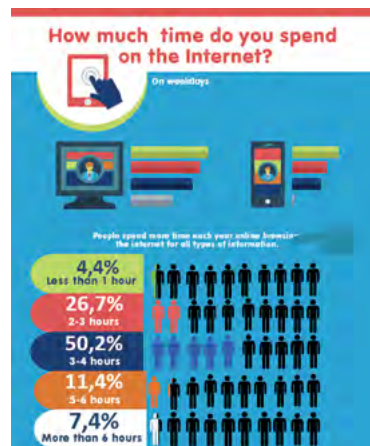


i wyzwaniem była dla nich praca metodą projektu badawczego – dzięki niej nauczyli się brania odpowiedzialności za efekty działania całej grupy i poznali zasady skutecznej komunikacji. Współdziałanie w międzynarodowym środowisku wymagało używania języka angielskiego w realnych sytuacjach. Młodzi ludzie wykorzystywali go podczas analizy, łączenia faktów i pojęć oraz stosowania zdobytej w projekcie wiedzy do poszukiwania nowych rozwiązań i strategii.

Elementem motywującym uczniów było zastosowanie metody rozwiązywania problemów, która dawała im satysfakcję z samodzielnego zdobywania wiedzy. Inaczej niż na tradycyjnych lekcjach, uczestnicy mieli

Rozpatrując kwestie nowoczesnych narzędzi, uczniowie zmierzili się z realnymi problemami, z którymi mają do czynienia na co dzień.

możliwość wyboru sposobów dochodzenia do celu – wspólnie tworzyli ankiety, interpretowali ich wyniki, uzgadniali formę produktu końcowego i byli odpowiedzialni za powodzenie wspólnego przedsięwzięcia.



„A Ty ile czasu spędzasz w internecie?”

Projekt był prowadzony pod nadzorem nauczycieli. Koordynatorzy ze wszystkich krajów partnerskich ściśle ze sobą współpracowali. Wykorzystywali dokumenty Google do uzgadniania planu i postępów działań projektowych oraz dokonywania bieżących modyfikacji, korzystali również z możliwości TwinSpace. Utrzymywali ze sobą stały kontakt za pośrednictwem „Notes nauczycielskiego” i poczty elektronicznej.

Projekt może być z łatwością wykorzystany – w całości lub części – w edukacji dla bezpieczeństwa w sieci w szkołach ponadpodstawowych.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



III miejsce

Un homme sain dans un environnement sain



Magdalena Baran

Liceum Ogólnokształcące
im. Janka Bytnara w Kolbuszowej,
woj. podkarpackie

TWinspace

twinspace.etwinning.net/44344/home

CZAS TRWANIA

24 miesiące

PRZEDMIOTY

informatyka, biologia/przyroda,
geografia, wychowanie fizyczne,
język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Rumunia, Włochy, Portugalia

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

WordPress, PowerPoint, Prezi, Padlet,
Animoto, Canva, Gloster, Piktochart,
Smore, Windows Movie Maker, Quik,
Viva Video, YouTube, Issuu, Calameo,
TwinSpace, Messenger, WhatsApp,
Skype, TwinSpace, tworzenie
quizów: Proprofs, SurveyMonkey,
Dragnsurvey, Quizlet, Kahoot!,
LearningApps, ZeeMaps, Tricider,
Screenshot Captor, Snipping Tool

Projekt „Un homme sain dans un environnement sain” (Zdrowy człowiek w zdrowym środowisku) miał uświadomić uczniom skutki oddziaływania człowieka na przyrodę. Uczestnicy projektu dowiedzieli się, jakie zachowania proekologiczne i prozdrowotne mogą wprowadzić do swojego codziennego życia oraz jakich błędów nie powinni popełniać na drodze do budowania zrównoważonego środowiska.

Cele:

- pogłębienie wiedzy uczniów na temat ochrony środowiska oraz wpływu otoczenia na zdrowie człowieka
- poznanie i propagowanie tematyki zrównoważonego rozwoju w szkołach partnerskich oraz w środowisku lokalnym
- zwrócenie uwagi na konieczność minimalizowania negatywnego wpływu człowieka na środowisko
- zwiększanie wiedzy z biologii i geografii
- rozwijanie umiejętności przekrojowych z języków obcych (francuski, angielski) i informatyki
- poszerzanie kompetencji w zakresie TIK
- zaznajomienie uczniów z nowymi technikami pracy

Dzięki projektowi uczniowie szkół średnich z czterech krajów europejskich (Polski, Rumunii, Włoch i Portugali) mieli okazję poznać powiązania między problemami ekologicznymi a codziennym życiem. Realizując kolejne zadania, dowiadywali się m.in., jak zanieczyszczenie powietrza lub gleby wpływa bezpośrednio na ich zdrowie, do czego prowadzi marnowanie żywności, jakie są skutki produkowania nadmiernej ilości plastikowych odpadów i ocieplenia klimatu. Zadaniem uczestników projektu było prze-

analizowanie regionalnych problemów ekologicznych i pokazanie, jak na poziomie lokalnym można sobie z nimi radzić.

Tematyka projektu wiązała się z programem nauczania przedmiotów biologia i geografia. Na początku uczniowie poznawali zasady zdrowego odżywiania się, zdobywali informacje na temat składników pokarmowych, szkodliwych dodatków i konserwantów w produktach spożywczych. Uczestniczyli w dodatkowych zajęciach, w ramach których za pomocą aplikacji Canva, Piktochart, Glogster przygotowywali materiały edukacyjne (*Dieta dla mózgu*, *Alfabet witaminowy*, *Dbaj o swoją odporność*), a także w warsztatach z dietetykiem, który pomógł im zaplanować odpowiedni plan posiłków. Uczniowie mieli okazję sami przygotować zdrowe przekąski (koktajle owocowo-warzywne, sałatki, ciasteczka owsiane).

Innym zagadnieniem poruszonym w projekcie był zrównoważony rozwój. Uczniowie analizowali tę kwestię z wielu perspektyw – dowiadywali się o wpływie postępu technologicznego na rozwój gospodarki globalnej i stan środowiska naturalnego, o przyrodniczych skutkach deforestacji, problemie deficytu i zanieczyszczenia wód na świecie, źródłach energii czy szkodliwym działaniu smogu. Przede wszystkim jednak zdobywali wiedzę o tym, w jaki



Jeden z plakatów opracowanych przez uczestników projektu

sposób mogą wspierać zrównoważony rozwój.

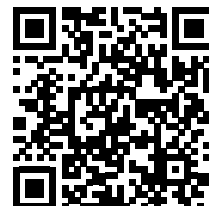
Innowacyjność projektu polegała na interdyscyplinarnej pracy z zastosowaniem nowoczesnych narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych. Nauczyciele biologii i geografii we współpracy z nauczycielami języka francuskiego i języka angielskiego prowadzili zajęcia na temat zrównoważonego rozwoju oraz zdrowego odżywiania. W projekcie wykorzystano metody aktywizujące – uczniowie mieli lekcje z wykorzystaniem tablicy interaktywnej, brali udział w grach edukacyjnych, tworzyli i rozwiązywali testy online, przygotowywali wirtualne albumy, e-booki, interaktywne wystawy plakatów, mapy myśli. Mogli się wykazać kreatywnością, tworząc grafiki proekologiczne. Prowadzili bloga, który zawierał artykuły poruszające kwestie zmian klimatycznych, zagrożeń ekologicznych czy zasad

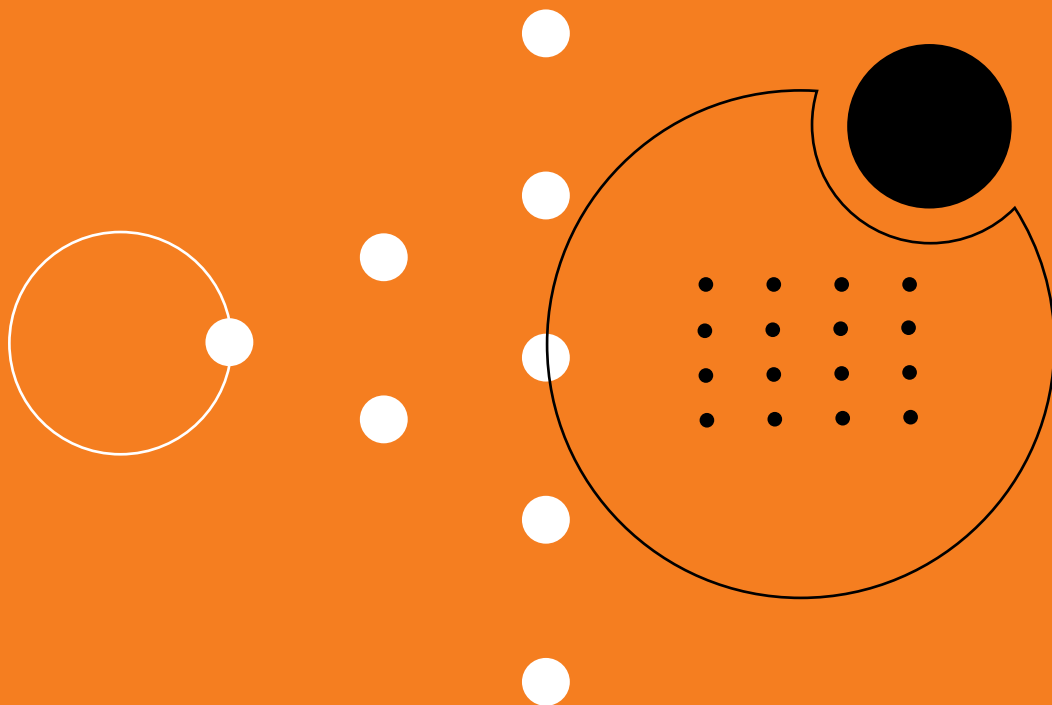
zrównoważonego rozwoju, napisane przystępnym, zrozumiałym językiem (w wersjach angielskiej lub francuskiej).

Uczestnicy projektu włączali się w międzynarodowe inicjatywy ekologiczne, takie jak Światowy Dzień Wody, Godzina dla Ziemi, Światowy Dzień Ziemi, Europejski Dzień Zdrowego Odżywiania, i propagowali je w swoim otoczeniu. Organizowali własne akcje dotyczące sprzątania i segregowania śmieci, sadzenia drzew czy zbiórki elektroodpadów. Prowadzili także konkursy plastyczne („Mój sposób na zdrowy styl życia”, „Co to takiego zrównoważony rozwój?”, „Małe gesty dla planety”). Dużym powodzeniem wśród uczestników projektu cieszył się plogging – nowa dyscyplina sportowa łącząca bieganie ze zbieraniem śmieci, zainicjowana przez nauczycieli wychowania fizycznego.

Twórcy projektu podkreślają, że najważniejsze jego rezultaty będą widoczne dopiero za kilka lat – kiedy obecni uczniowie zastosują wszystkie poznane zasady w dorosłym życiu.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





Ambasador eTwinning



Zwycięzca

Ein Team, ein Raum, eine Stunde Zeit – Escape Room für den Klassenraum



Celina Świebocka

Szkoła Podstawowa w Jazowsku,
woj. małopolskie

TWinspace

twinspace.etwinning.net/69316/home

CZAS TRWANIA

11 miesięcy

PRZEDMIOTY

informatyka, język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Grecja, Słowenia, Francja, Hiszpania,
Czechy

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

XWords-Generator, Google Docs, Pixabay, MazeGenerator, DCode.fr, Super Teacher Worksheets, Mal-den-code.de, Messletters, Festisite, Khan Academy, Jigsaw Puzzle, Photo Effect Generator, Lexilogos, Morse Code World, Wordwall, Genial.ly, Google Forms, LearningApps, Flippity, ThingLink, HideLinks, Thinfi, Learning Snacks, Deck.Toys, Breakout Edu, Strikingly, Actionbound, Wakelet, Internet-abc.de, Pixabay, PictureTrail, WhatsApp, Skype, Facebook, Twitter, e-mail, TwinSpace, eTwinning Live, Tricider, Sammla, Canva, GoogleDateien, Padlet, Trello, Dotstorming, Magistro, YouTube, Vimeo, LiveMoveMaker, Fotor, Piccollage, Biteable, Rendeforest, Pollcode, Mentimeter, Survio, AnonVote, Book Creator, Weebly, Canvanizer, Tripline, grupa eTwinning „Projekte auf Deutsch”

Czy można połączyć rozwiązywanie zagadek z nauką języka obcego? Można. Udowodnili to realizatorzy i uczestnicy projektu „Ein Team, ein Raum, eine Stunde Zeit – Escape Room für den Klassenraum”, tworząc edukacyjne escape roomy. W trakcie zabawy uczniowie poznawali nowe słownictwo oraz zasady dobrej współpracy w zespole.

Cele:

- kształcenie umiejętności współpracy w grupie • kształtowanie logicznego myślenia • rozwijanie umiejętności wykorzystania TIK
- poznanie oraz utrwalenie słownictwa i zagadnień gramatycznych z języka niemieckiego • przygotowanie uczestników projektu do radzenia sobie w sytuacjach zadaniowych • rozwijanie umiejętności programowania

W projekcie uczestniczyło 120 uczniów z siedmiu szkół europejskich. Na początku zorganizowano dla nich warsztaty, w trakcie których przedstawiono zasady tworzenia escape roomów (pokojów zagadek). Uczestnicy pracowali w grupach międzynarodowych, uzgadniając terminy i zakres działań. Dzielili się uwagami, rozwijali pomysły partnerów projektu i dostosowali je do możliwości własnej szkoły. W ten sposób powstały harmonogram i zarys projektu.

Uczestnicy projektu opracowali łącznie 26 analogowych i cyfrowych edukacyjnych pokojów zagadek. Każdy z nich został przetestowany,





Kompletowanie przedmiotów do pokoju zagadek

poddany ewaluacji i zamieszczony na internetowej stronie projektu (escaperoomprojekt.weebly.com). Gry umożliwiały poznanie gramatyki języka niemieckiego i utrwalanie słownictwa z różnych dziedzin (szkoła, jedzenie, zawody, zdrowie, hobby, rodzina, środowisko). Uczestnicy projektu opracowali również wspólnie słowniki w językach ojczystych oraz słowniczkę obrazkową przedmiotów-zagadek. Oprócz

gier przygotowywali także prezentacje na temat własnej szkoły i miejscowości.

Nowatorstwo metodyczne działań projektowych polega na tym, że została w nim zastosowana metoda gry logicznej – treści z zakresu nauki języka niemieckiego były prezentowane, sprawdzane i utrwalane w niestandardowej formie. Dużą zaletą tego typu rozwiązania są jego walory



W cenie były spryt i spostrzegawczość

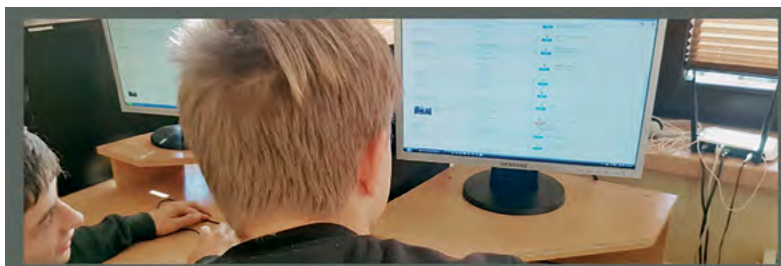
edukacyjne, wynikające z łączenia atrakcyjnej formy zdobywania nowej wiedzy z kreatywnym spędzeniem czasu. To właśnie elementy rywalizacji połączone z koniecznością działania pod presją czasu, wykorzystania logiki, sprytu i spostrzegawczości sprawiają, że pokoje zagadek są nie tylko rozrywką, ale także pożyteczną nauką. Trenowanie mózgu w codziennych, rzeczywistych sytuacjach jest najbardziej skuteczne. Zalety płynące z wykorzystania escape roomu do treningu mózgu są właściwie „skutkiem ubocznym” przyjemnego spędzania czasu. Uczniowie nie skupiają się na nauce, a profity płynące z rozwiązywania łamigłówek pojawiają się same.

O korzyściach z projektu, nie tylko edukacyjnych, wspomina jego koordynatorka, Celina Świebicka: – Uczniowie raczej nie przepadają za pracą w grupach.

Ku naszemu zdumieniu, podczas rozwiązywania zagadek każdy z kiluosobowych zespołów dogadywał się perfekcyjnie. Escape room ma sens, jeśli przygotowane zadania uruchamiają różne pokłady wiedzy i umiejętności. W naszym wypadku zagadki odnosiły się nie tylko do słownictwa, ale także do zagadnień gramatycznych. Ich rozwiązanie wymagało sprytu, pomysłowości i spostrzegawczości, a czasami skorzystania ze słownika. Efektywność nauczania łączyła się z pozytywnymi emocjami. Wszyscy uczestnicy byli zachwyceni rywalizacją i sposobem zdobywania wiedzy.

Znaczenie ma również to, że dużą część materiałów w projekcie przygotowali słabsi uczniowie. Ich postępy w nauce i wpływ na wyniki całych zespołów były wyraźnie widoczne. Opracowane gry wykorzystywano szerzej – w Jazowsku, Obidzy i Kadczy przeprowadzono międzyszkol-

Elementy rywalizacji połączone z koniecznością działania pod presją czasu, wykorzystania logiki, sprytu i spostrzegawczości sprawiają, że pokoje zagadek są nie tylko rozrywką, ale także pożyteczną nauką.



Das Team aus Jazowsko, den 6.November 2018 - Etappe 4



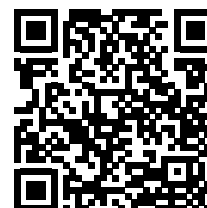
Wirtualne pokoje zagadek

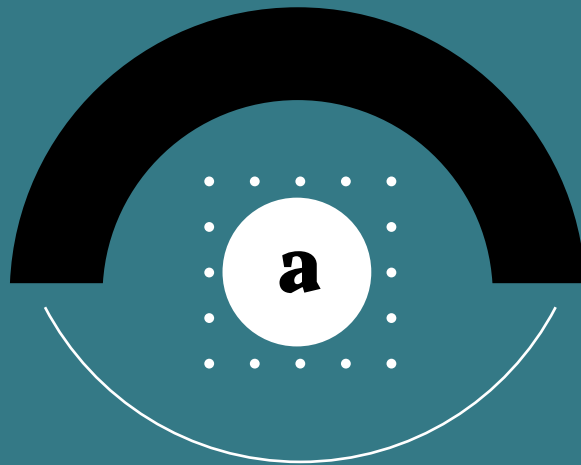
ny konkurs „Escape Room Meister”, który cieszył się ogromnym zainteresowaniem.

W czasie projektu uczniowie przekonali się w praktyce o korzyściach płynących z poznawania języków obcych oraz ich roli i znaczeniu w codziennym życiu. Pisali e-maile, nawiązywali kontakty towarzyskie (np. przedstawiali się, udzielali podstawowych informacji o sobie, wymieniali się materiałami wizualnymi), omawiali zagadnienia dotyczące języka niemieckiego czy realizowanych zadań. Praca projektowa była też atrakcyjną formą przygotowania do egzaminu gimnazjalnego – uczniowie brali udział w tworzeniu i publikowaniu różnych materiałów (m.in. ankiet, filmów, zagadek czy gier edukacyjnych).

Wykorzystanie elektronicznych wersji pokoi zagadek pozwoliło również włączyć w naukę języka niemieckiego elementy programowania, a także poruszyć kwestie dotyczące zagrożeń płynących z internetu i ochrony praw autorskich. W ramach działań projektowych uczniowie wzięli udział w Dniu Bezpiecznego Internetu oraz w Digital Youth Forum. Przygotowali plakaty i ulotki na temat zapobiegania szerzeniu nienawiści w sieci.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





Projekty o tematyce zawodowej

Zwycięzca

Sharing Cultures Through Food



Monika Pasionek

Zespół Szkół nr 1 im. Józefa Piłsudskiego w Limanowej, woj. małopolskie

TWinspace

twinspace.etwinning.net/69441/home

CZAS TRWANIA

9 miesięcy

PRZEDMIOTY

informatyka, geografia, historia/ wiedza o społeczeństwie, język obcy, przedmioty zawodowe, podstawy przedsiębiorczości

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Francja, Grecja, Chorwacja, Włochy

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

TwinSpace, Padlet, Tricider, StoryJumper, Madmagz, Jigsaw Planet, LearningApps, formularz Google, PosterMyWall, YouTube, Kizoa, GoogleDrive, Adobe Spark, Kahoot!, ThingLink, Fotor, Facebook

Przez kilka miesięcy uczniowie z różnych zakątków Europy poznawali kulturę i dziedzictwo historyczne swoich krajów. Pomogły im w tym... kulinaria.

Cele:

- poznawanie i propagowanie regionalnej kuchni jako ważnego składnika dziedzictwa kulturowego
- zdobywanie wiedzy o historii i kulturze własnego regionu oraz dziedzictwie innych krajów
- rozwijanie umiejętności zawodowych
- zwiększanie kompetencji językowych i społecznych, a także umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych
- promowanie szkoły
- kształtowanie tożsamości regionalnej uczniów oraz angażowanie ich w ochronę i promocję dziedzictwa kulturowego

Działania:

- przygotowanie testów i krzyżówek online dotyczących kulinariów
- założenie wirtualnych restauracji serwujących regionalne dania (nazwa, logo, menu, plakat reklamowy)
- udział w ankietach i testach wiedzy (np. dotyczących produktów regionalnych lub technik przyrządzania dań)
- wycieczka do restauracji serwującej dania z produktów prosto z pola (*farm-to-table*)
- udział w imprezie promującej lokalne produkty lub potrawy (festiwal, dożynki, kiermasz, targ)
- przygotowywanie przez uczniów filmów dotyczących produktów z ich regionów
- opracowanie książeczki elektronicznej o zwyczajach i potrawach bożonarodzeniowych w krajach partnerskich oraz e-czasopisma prezentującego ich kulturę i tradycje
- spotkanie z szefem kuchni
- udział w ankiecie dotyczącej praktyk zagranicznych oraz w dyskusji na temat sztuki kulinarnej w różnych krajach



W projekcie brali udział uczniowie technikum gastronomicznego oraz hotelarskiego. Ich zada-

Uczniowie mogli w bezpiecznym środowisku projektowym sprawdzić się w różnych rolach: kucharzy, fotografów, dziennikarzy, aktorów, grafików, autorów tekstów i sloganów reklamowych.

niem było propagowanie kuchni i tradycji kulinarnych własnego regionu jako ważnych elementów dziedzictwa kulturowego. Do przygotowania potraw wykorzy-

Wspólna praca nad potrawami



stano produkty regionalne (objęte ochroną Unii Europejskiej) i produkty tradycyjne. Dzięki współpracy z krajami partnerskimi polscy uczniowie mogli poznać kuchnię francuską, grecką, chorwacką, włoską. Praca w projekcie była dla nich okazją do twórczej ekspresji, uczyła ich tolerancji, a przede wszystkim umożliwiła zdobycie nowych umiejętności zawodowych. W projekcie połączono treści programowe z kilku przedmiotów: zawodowych (gastronomia i hotelarstwo), podstaw przedsiębiorczości, historii, geografii, branżowego języka angielskiego, informatyki.

Przedsięwzięcie było oparte na współpracy uczniów. Przyrządzenie potraw poprzedzały dyskusje na temat wyboru produktów, sposobu ich przygotowania i prezentacji gotowego dania. Uczniowie brali udział w wielu



Świąteczne wypieki uczniów

różnych aktywnościach. Opracowywali przepisy w języku angielskim, gotowali, fotografowali, tworzyli wpisy blogowe. Ponadto przygotowywali ankiety, krzyżówki i rozwiązywali quizy, układali tradycyjne menu, jeździli na wycieczki przedmiotowe (np. na festiwal miodu oraz do skansenu), tworzyli slogany reklamowe, ulotki i plakaty (zawierające zdjęcia przygotowanych dań). Ciekawostką jest, że plakaty przygotowane w ramach projektu zostały wykorzystane przez Powiatowe Centrum Informacji Turystycznej w Limanowej do promocji regionu podczas uroczystego otwarcia sezonu turystycznego. Jedną z największych atrakcji dla młodych uczniów były warsztaty kulinarne z Marcinem Pławeckim – szefem kuchni restauracji „Gęś w dymie”, wyróżnionym przez przewodnik Gault&Millau Polska.

Zadania projektowe były ściśle związane z programem nauczania przedmiotów realizowanych w szkole, a także z rzeczywistymi potrzebami rynkowymi.



Wycieczka na festiwal miodu

Prowadzenie restauracji, przyrządzanie potraw, wykorzystanie e-marketingu w celach reklamowych to codzienność dla pracowników branży gastronomicznej i turystycznej. Uczniowie mogli w bezpiecznym środowisku projektowym sprawdzić się w różnych rolach: kucharzy, fotografów, dziennikarzy, aktorów, grafików, autorów tekstów i sloganów reklamowych.

O oryginalności projektu decydują zarówno wieloaspektowe ujęcie tematu sztuki kulinarnej, jak i innowacyjne sposoby jego realizacji. Dzięki metodzie CLIL (Content and Language Integrated Learning – zintegrowane kształcenie przedmiotowo-językowe) uczniowie wykonywali wiele zadań w języku angielskim. Z kolei metoda CL (Collaborative Learning) ułatwiła im współpracę

(np. podczas przygotowywania tej samej potrawy). Metoda portfolio (zbiór dokumentów i zdjęć) pozwalała zgromadzić materiały na temat poszczególnych eta-

Uczestnicy pomagali sobie wzajemnie

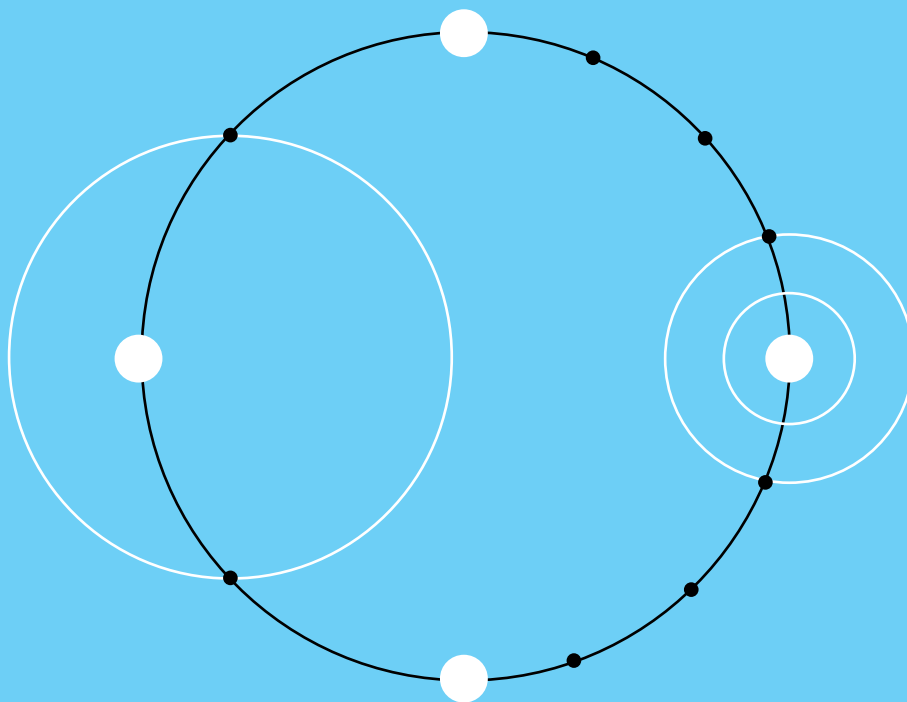


pów wykonania potraw oraz gotowych dań, przepisy kulinarne i wpisy blogowe.

Uczestnicy projektu korzystali z nowoczesnych narzędzi komunikacyjnych. Nauczyciele języka angielskiego oraz przedmiotów zawodowych używali m.in. tablicy ogłoszeń i dziennika na TwinSpace, aby dzielić się informacjami i pomysłami dotyczącymi zadań dla uczniów, terminów i sposobów ich wykonania. W programie Tricider uczniowie wymieniali się pomysłami na hasła reklamujące festiwale kulinarne, na tablicy Padlet przekazywali sobie wiedzę zawodową i informacje na temat technik przygotowania potraw. Dużą radość sprawił wszystkim udział w spotkaniu Q&A Videos (pytania i odpowiedzi na temat produktów kulinarnych). Młodzi ludzie bardzo chętnie angażowali się w realizację zadań, często sami proponowali sposób ich wykonania i prezentacji wyników. Projekt okazał się atrakcyjny i wartościowy nie tylko dla nich, ale także dla nauczycieli, którzy dzięki temu przedsięwzięciu mogli wymienić się doświadczeniami zawodowymi i poznać zalety metod aktywizujących w nauczaniu.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





Zmiany klimatyczne



Home

Zwycięzca

Switching to Eco-logical Thinking



Magdalena Kujawa

Liceum Ogólnokształcące nr VI
im. Bolesława Prusa we Wrocławiu

TWinspace

twinspace.etwinning.net/75565/
home

CZAS TRWANIA

8 miesięcy

PRZEDMIOTY

informatyka, biologia/przyroda,
geografia, język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Włochy, Portugalia

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

TwinSpace, Padlet, Tricider,
AnswerGarden, Madmagz,
AdventMyFriend, Canva,
YouTube, WhatsApp

Według raportu *Air Quality in Europe in 2017*, opublikowanego przez Europejską Agencję Ochrony Środowiska, jakość powietrza w Polsce była jedną najgorszych w Europie. Realizatorzy projektu postanowili zainicjować zmiany w postawach wobec środowiska naturalnego. Zdecydowali się zaangażować w te działania młodych ludzi, ponieważ to oni będą mieli w przyszłości największy wpływ na wdrażanie działań proekologicznych.

Cele:

- propagowanie postawy proekologicznej wśród młodzieży

Działania:

- działania mające na celu podniesienie świadomości ekologicznej (tworzenie infografik, redagowanie artykułów do magazynu online, opracowywanie „Konstytucji ekologicznej”, redagowanie bloga, tworzenie piosenki, okładki singla, logotypu)
- działania mające na celu uwrażliwienie młodzieży na cyberprzemoc i hejt (dyskusja na temat zasad w internecie, tworzenie infografik dotyczących tego zagadnienia)
- działania pokazujące znaczenie współpracy i poszanowanie poglądów innych osób (praca w grupach międzynarodowych)

Głównym celem projektu było zwiększenie świadomości ekologicznej uczniów oraz propagowanie proekologicznych zachowań, które mogą wdrażać na co dzień. W związku z zaangażowaniem młodych ludzi z różnych państw europejskich możliwe było zainicjowanie wy-





Praca w międzynarodowej grupie

miany wiedzy i dobrych praktyk w tym zakresie.

Projekt był zintegrowany z programami nauczania kilku przedmiotów: języka angielskiego, biologii i geografii. Uczniowie rozwijali umiejętności komunikowania się w języku obcym,

posługując się słownictwem dotyczącym świata przyrody w kontaktach z rówieśnikami z innych krajów. Podczas lekcji biologii i geografii analizowali wpływ smogu na organizm człowieka, proponowali działania zmniejszające jego szkodliwe oddziaływanie, wyszukiwali informacje na

Uczestnicy projektu opracowali zasady netykiety



temat stanu powietrza w swojej miejscowości. W trakcie projektu mieli możliwość realizowania nieszablonowych zadań. Brali udział w dyskusjach na temat netykiety, opracowywali magazyn online z informacjami na temat rozwiązań ekologicznych stosowanych różnych krajach, tworzyli zapisy „Konstytucji ekologicznej”, redagowali bloga, przygotowali grę planszową o tematyce ekologicznej, nagrali piosenkę.

Podczas pracy projektowej uczestnicy kształtowali swoje kompetencje kluczowe w kilku obszarach. Poprawiali swoje umiejętności z używania TIK w trakcie poszukiwania informacji w internecie, ich gromadzenia i przetwarzania. Rozwijali kompetencje społeczne i obywatelskie, ćwicząc umiejętności konstruktywnego porozumiewania się w wielokulturowym zespole – wykazywali się tolerancją, otwierali się na różne punkty widzenia, negocjowali i poznawali znaczenie kompromisów (np. w trakcie dyskusji o netykiecie czy prac nad blogiem). Projekt rozwijał także inicjatywę i przedsiębiorczość uczniów dzięki angażowaniu ich w planowanie, organizowanie i zarządzanie zadaniami. Przy podziale prac uczniowie sami wybierali grupy międzynarodowe zgodnie z własnymi zainteresowaniami, co pozwoliło im identyfikować swoje mocne i słabe strony.

Do komunikacji w projekcie wykorzystywano nowoczesne



narzędzia, m.in. WhatsApp. Uczniowie porozumiewali się głównie za pośrednictwem platformy TwinSpace (wiadomości, forum, komentarze, ankiety), na której uzgadniali zakres prac, informowali się o postępach w realizacji poszczególnych zadań czy zachęcali do dołączenia do konkretnej grupy. Niektóre kwestie omawiali podczas wideokonferencji. Efekty prac publikowali głównie na TwinSpace, ale używali również innych platform, m.in. Tricider, AnswerGarden, Madmagz, Padlet, Canva, YouTube.

Magdalena Kujawa, koordynatorka projektu w Polsce, bardzo wysoko ocenia poziom komunikacji: – Uczestniczyłam już w kilku innych projektach, ale ten był o wiele bardziej udany ze względu na nasze zaangażowanie i dążenie do osiągnięcia wcześ-

niej ustalonych celów. Każdy z uczestników projektu wykonał zadania, które zostały ustalone na początku lub na które wpadliśmy w trakcie trwania projektu. Współpracowaliśmy przy każdym zadaniu, służąc sobie radą i w razie potrzeby pomocą.

W ramach projektu propagowano innowacyjne środowisko uczenia się z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK). Wykonując zadania projektowe, uczniowie korzystali głównie ze swoich smartfonów, zwykle zakazanych w szkołach, co było dla nich motywujące. Co więcej, mogli używać języka obcego w rzeczywistej sytuacji, poza salą lekcyjną, współpracując z uczniami i nauczycielami z zagranicy. W trakcie redagowania artykułów do magazynu uczyli się przez odkrywanie – przyswajali wiedzę, zbierając informacje na tematy ekologiczne, przeglądali zasoby internetu i decydowali o tym, co chcieli zamieścić w swoich pracach. Uczyli się też krytycznie oceniać pozyskane informacje.

Mimo różnic kulturowych między uczestnikami projektu udało się wypracować wiele wspólnych propozycji działań mających na celu poprawę kondycji środowiska naturalnego. Dzięki kooperacji międzynarodowej, pracy w grupach i parach, młodzież zdała sobie sprawę, że wraz z innymi można osiągnąć więcej. Projekt przyczynił się

również do wzrostu świadomości uczestników na temat cyberprzemocy i przeciwdziałania motywu nienawiści.

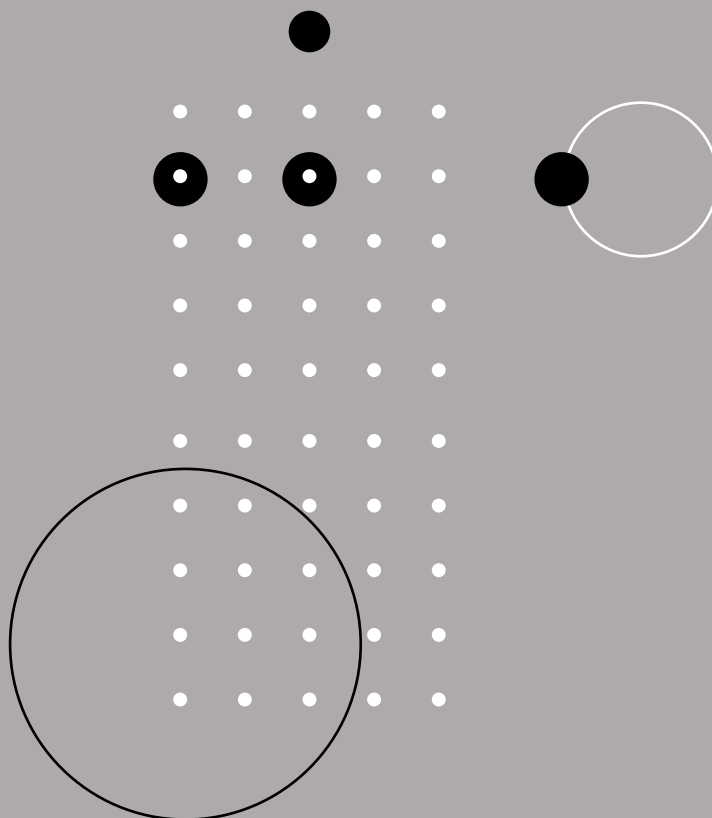
– Czas, w którym realizowaliśmy z uczniami projekt, wspominam jako solidną dawkę pozytywnej energii i konstruktywnej pracy.

Mimo różnic kulturowych między uczestnikami projektu udało się wypracować wiele wspólnych propozycji działań mających na celu poprawę kondycji środowiska naturalnego.

Mam nadzieję, że ten największy sukces projektu będzie można zaobserwować za kilka lat, gdy obecni młodzi ludzie staną się uświadomionymi na problemy środowiska dorosłymi – podsumowała przedsięwzięcie Magdalena Kujawa.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





Synergia **eTwinning-Erasmus+**



Zwycięzca

Inclusive Regional Guides for Youth (IRGY)



Paweł Ciesielczuk

Zespół Szkół Ekonomicznych i Mundurowych im. gen. Władysława Andersa w Chełmie, woj. lubelskie

TWinspace

twinspace.etwinning.net/45066/home

CZAS TRWANIA

24 miesiące

PRZEDMIOTY

geografia, historia/wiedza o społeczeństwie, sztuka/muzyka/plastyka, język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Francja, Hiszpania

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

TwinSpace (live chat, live event, forum, Twinmail), e-mail, Messenger, WhatsApp, Actionbound, Glogster (aplikacja do tworzenia plakatów multimedialnych), YouTube, SoundCloud, Google Forms, Google Drive, Adobe Premiere Elements

Projekt był realizowany w ramach programu Erasmus+ za pośrednictwem platformy TwinSpace. W jego ramach powstały materiały wideo, audio oraz gry uliczne prezentujące polskie, francuskie i hiszpańskie szkoły partnerskie, miasta oraz regiony.

Cele:

- zwiększenie motywacji uczniów do nauki języka angielskiego
- włączenie do projektu uczniów z trudnościami finansowymi, językowymi, społecznymi, zdrowotnymi
- zwiększenie renomy szkoły przez aktywną współpracę międzynarodową

Działania:

- tworzenie filmów i materiałów audio
- opracowanie gier ulicznych
- międzynarodowe spotkania projektowe
- mobilności łączone
- działania online

Ważnym aspektem projektu „Inclusive Regional Guides for Youth” (Inkluzyjne Regionalne Przewodniki dla Młodzieży) było włączenie w jego realizację uczniów z problemami (finansowymi, zdrowotnymi i społecznymi), w różnym wieku i o różnym stopniu znajomości języka angielskiego. Uczestnicy mieli wpływ na dobór metod wykonywania zadań – stosowano pracę w grupach (podczas mobilności) i indywidualną (online). Podstawowym narzędziem komunikacji była platforma TwinSpace, wykorzystywana m.in. do czatów, wideokonferencji, wymiany materiałów i dzielenia się efektami pracy projektowej.





Uczniowie najczęściej pracowali w grupach

Głównymi rezultatami przedsięwzięcia były:

- trzy angielskojęzyczne przewodniki wideo po szkołach, miastach i regionach partnerskich (z napisami w językach: hiszpańskim, francuskim, polskim, angielskim, portugalskim i ukraińskim),
- trzy przewodniki audio w języku angielskim stworzone z myślą o odbiorcach niewidomych (z transkrypcją dla osób z upośledzeniem słuchu),
- trzy gry uliczne dotyczące miast partnerskich, stworzone za pomocą aplikacji Actionbound – dostępne w językach: angielskim, polskim, francuskim i hiszpańskim, dostosowane do potrzeb osób niepełnosprawnych.

Rezultaty zostały przygotowane w taki sposób, by mogli z nich korzystać odbiorcy z upośledze-

Wycieczka do Paryża



niem wzroku, słuchu oraz ruchu. Przewodniki wideo i audio były (i nadal są) wykorzystywane do promocji szkoły podczas nawiązywania współpracy z innymi placówkami partnerskimi oraz w działaniach w społeczności lokalnej. Gry uliczne doskonale się sprawdzają podczas wizyt uczniów z zagranicy.

Rezultaty powstawały w międzynarodowych grupach. Polska szkoła była odpowiedzialna za ostateczny kształt przewodników wideo, hiszpańska – za przewodniki audio, a francuska zajmowała się grami ulicznymi. Wszelkie ustalenia między partnerami dokonywane były online (za pomocą narzędzi platformy TwinSpace: Twinmail, live chat, forum, live



Uczniowie dowiadywali się, jak nagrywa się piosenki

events) oraz podczas międzynarodowych spotkań i mobilności. Uczniowie mieli istotny wpływ na sposób realizacji projektu – mogli wybrać i zmienić grupę roboczą oraz dostosować stopień zaangażowania się w pracę projektową do swoich możliwości i umiejętności (sami zdecydowali, jak dużo wysiłku i czasu chcą poświęcić na realizację zadań).

Projekt miał korzystny wpływ na uczestników. Dzięki zastosowaniu technologii audio i wideo nauczyli się posługiwać najnowocześniejszym sprzętem i oprogramowaniem do nagrywania oraz edycji materiałów, poznali tajniki tworzenia gier ulicznych. Do-

wiedzieli się, jak nagrywane są dżingle i piosenki, jak się przygotowuje i realizuje prezentacje multimedialne, a dzięki codziennym kontaktom z zagranicznymi rówieśnikami (np. podczas tłumaczenia napisów do przewodników wideo czy gier ulicznych) poprawili swoje umiejętności językowe. Ponadto uczniowie mogli rozwinąć swoje kompetencje społeczne, poznać inne kultury, style życia, tradycje.

Dzięki temu przedsięwzięciu nauczyciele poznali nowe metody pracy dydaktycznej, nawiązali kontakty zawodowe z kolegami z innych krajów. Szkoła z Chełma zyskała opinię placówki otwartej

na współpracę międzynarodową, czego potwierdzeniem był przyznany jej tytuł „Szkoły eTwinning”. Owocna współpraca przy projekcie zachęciła placówkę do podjęcia kolejnej inicjatywy – „Europa Trivia Game” (Erasmus+ eTwinning).

Do ewaluacji wykorzystano ankiety Google po każdej mobilności, po pierwszym roku oraz na zakończenie projektu. Do samoevaluacji uczniowie stosowali Paszport Językowy Europass oraz Europass CV. W ewaluacji dokonanej w ramach programu Erasmus+ przedsięwzięcie zostało ocenione bardzo dobrze – uzyskało 85 punktów na 100 możliwych.

Rezultaty projektu były szeroko rozpowszechniane (plakaty, naklejki reklamowe, prezentacje multimedialne) m.in. podczas posiedzeń rady pedagogicznej, zebrań z rodzicami, spotkań uczniów, dni otwartych i innych wydarzeń lokalnych. Na jego temat powstały artykuły w prasie, informacje pojawiały się w również w lokalnym radiu BON TON.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



Ogólnopolski konkurs „Nasz projekt eTwinning” – organizowany co roku przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji – jest skierowany do nauczycieli wszystkich przedmiotów, dyrektorów, bibliotekarzy oraz innych pracowników pedagogicznych przedszkoli i szkół. Jego celem jest wybranie i upowszechnienie najlepszych międzynarodowych projektów eTwinningu zrealizowanych z udziałem polskich nauczycieli w bieżącym lub poprzednim roku szkolnym. W niniejszej publikacji przedstawiamy laureatów edycji za rok 2020 – najlepsze przedsięwzięcia, które pomagają pozytywnie zmieniać polską (i europejską) edukację.

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji działa od 1993 r. Obecnie pełni funkcję Narodowej Agencji Programu Erasmus+ na lata 2014–2020 oraz Narodowej Agencji Europejskiego Korpusu Solidarności. Równolegle realizuje europejskie inicjatywy informacyjno-edukacyjne: eTwinning, Eurodesk Polska, Eurydice, Europass, ECVET i EPALE. Wspiera również współpracę z krajami Europy Środkowo-Wschodniej przez Polsko-Litewski Fundusz Wymiany Młodzieży, Polsko-Ukraińską Radę Wymiany Młodzieży oraz Centrum Współpracy SALTO z Krajami Europy Wschodniej i Kaukazu. Od 2014 roku FRSE uczestniczy we wdrażaniu Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój.

