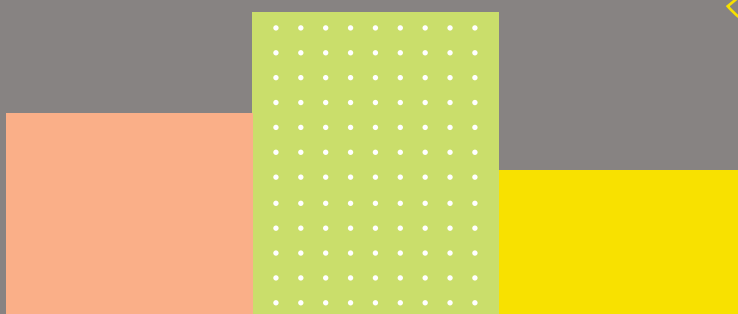


Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning

2019



Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2019

Koncepcja publikacji: Krajowe Biuro eTwinning

Redaktor prowadzący: Radosław Krąpiec

Korekta: Jadwiga Marculewicz-Olaś, Anna Zalewska

Projekt graficzny: Studio Graficzne Papercut

Skład: Artur Ładno

Druk: Multigraf Drukarnia Sp. z o.o. Bydgoszcz

Wydawca:

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Aleje Jerozolimskie 142A, 02-305 Warszawa

www.frse.org.pl

www.etwinning.pl

kontakt@frse.org.pl

Więcej publikacji Wydawnictwa FRSE: www.czytelnia.frse.org.pl

ISBN 978-83-65591-78-4



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.

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

Publikacja bezpłatna

Warszawa 2019



Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2019



Wydawnictwo
FRSE

Spis treści

6

Wstęp

- 12 O konkursie „Nasz projekt eTwinning”
 - 13 Odznaki jakości i konkursy
 - 15 O odznace Szkoła eTwinning
 - 16 Jakość projektu
-

18

Projekt dla uczniów w wieku 3-6 lat

- 19 Small Scientists „Discovering the Earth”
- 22 Symbols in the Eyes of Children (NTC System)
- 25 Let’s Experience and Learn

28

Projekt dla uczniów w wieku 7-10 lat

- 29 Bubbling My Plays
 - 31 eTwinning Space Explorers
 - 34 Mission: Planet X
-

36

Projekt dla uczniów w wieku 11-15 lat

- 37 Transmission for the Global Goals
- 40 Practice Makes Perfect
- 43 Mentoring@sch
- 45 Be a Buddy, not a Bully

48

Projekt dla uczniów w wieku 16-19 lat

49 Nosy Neighbours

51 Be the Change,
Take the Challenge

54 Food2Explore

56

Projekty STEAM łączące naukę i sztukę

57 We Are All Children
of Ancient Greece and Rome

62

Ambasador eTwinning

63 Reacting to Confrontations
and Catastrophies with
Collaboration

66

Przedsiębiorczość z eTwinningiem

67 Shipping of Goods Beyond
the EU Borders

70

Synergia eTwinning-Erasmus+

71 Math 3_0 Amazing Trip
through History

Program eTwinning

eTwinning to europejska sieć szkolnej współpracy. W tę prężną społeczność w ciągu 14 lat zaangażowało się blisko 700 tys. nauczycieli z całej Europy, pracujących w ponad 200 tys. szkół. W tym czasie zrealizowano niemal 88 tys. projektów¹. Program ten 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 Erasmusem+, programem Unii Europejskiej wspierającym edukację, szkolenia, inicjatywy młodzieżowe oraz sportowe. Esencją projektów eTwinningu jest współpraca. W najlepszych z nich uczniowie tworzą międzynarodowe zespoły, w których odgrywają istotne role, wspólnie wyznaczają cele, ustalają sposoby działania i dzielą się ich efektami. Projekty dają młodzieży możliwość rozwijania wszystkich sprawności językowych i motywują do dalszej nauki. Uczniowie poznają własne umiejętności poprzez kontakty z innymi uczącymi się języka, uczą się także od siebie nawzajem. Z kolei dla nauczycieli projekty eTwinningu to także innowacyjne i kreatywne wykorzystanie narzędzi TIK (technologii informacyjno-komunikacyjnych). Są one obecne w edukacji od dłuższego czasu, ale ważne, by 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 platforma cyfrowa prowadzona w 28 językach. Na ogólnodostępnej stronie internetowej www.etwinning.net odwiedzający mogą znaleźć informacje o tym, jak zaangażować się w projekty oraz jakie korzyści z tego płyną. Serwis ten jest też źródłem inspiracji do realizacji zadań partnerskich. eTwinning Live jest natomiast platformą dostępną tylko dla zalogowanych nauczycieli. Umożliwia ona współpracę w ramach projektów oraz udział w formach doskonalenia zawodowego organizowanych na szczeblu

¹ Dane z marca 2019 r.

krajowym i europejskim. Nauczyciele realizujący wspólny projekt mają też możliwość współpracy na TwinSpace, czyli w przestrzeni dostępnej wyłącznie dla zamkniętej grupy zalogowanych użytkowników.

Istotne jest również to, że eTwinning oferuje swoim użytkownikom szerokie wsparcie - w każdym z krajów uczestniczących w programie działa Krajowe Biuro eTwinning (NSS) promujące program, służące nauczycielom pomocą i umożliwiające doskonalenie zawodowe w kraju. Z kolei w imieniu Komisji Europejskiej eTwinning koordynowany jest przez Centralne Biuro Programu eTwinning (CSS), którym kieruje European Schoolnet (konsorcjum 34 ministerstw edukacji z krajów europejskich). Biuro centralne współpracuje z biurami krajowymi (NSS), odpowiada za rozwój platformy i oferuje szeroki wachlarz form doskonalenia zawodowego. Organizuje również inne inicjatywy, w tym doroczną konferencję europejską oraz galę wręczenia nagród, podczas której nauczyciele i uczniowie wyróżniani są za realizację wybitnych przedsięwzięć. Najlepsze projekty eTwinningu to te interdyscyplinarne, po pierwsze wymagające kreatywności od nauczycieli, a po drugie pobudzające kreatywność uczniów. Takie właśnie są projekty prezentowane w naszej publikacji. Często też odnoszą się one do doświadczeń uczniów i ich zainteresowań wykraczających poza przedmioty szkolne.

Publikacja *Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2019* ma uhonoroować uczniów i nauczycieli za ich pracę oraz ponadprzeciętne osiągnięcia, a także wskazać innym, że warto podejmować dodatkowe wyzwania. Została ona wydana na uroczystą galę rozdania nagród w konkursie „Nasz projekt eTwinning”, zorganizowaną przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji 5 czerwca 2019 r. w Warszawie. Honorowy patronat nad wydarzeniem objęli: minister edukacji narodowej oraz Ministerstwo Cyfryzacji.



Szanowni Państwo,
podnoszenie kompetencji cyfrowych uczniów i nauczycieli oraz zwiększanie udziału technologii informacyjno-komunikacyjnych w procesie dydaktycznym to jeden z priorytetów Ministerstwa Edukacji Narodowej. Wprowadzamy nowe rozwiązania systemowe, podejmujemy wiele inicjatyw i wspieramy różne przedsięwzięcia ukierunkowane na ten cel. Staramy się odpowiadać na dynamicznie zmieniającą się rzeczywistość XXI w., w której nowe technologie odgrywają coraz większą rolę.

Ważnym narzędziem wspierania zmian w polskiej szkole jest eTwinning. Program łączy wiedzę oraz umiejętności z wielu dziedzin i z powodzeniem może być wykorzystywany podczas różnych zajęć lekcyjnych. Bardzo się cieszę, że wśród tegorocznych projektów ważne miejsce zajmują prace związane z robotyką i programowaniem. Trzeba jednak podkreślić, że eTwinning nie tylko znajduje zastosowanie podczas realizacji podstaw programowych z informatyki, lecz także jest znakomitym sposobem rozwijania kompetencji językowych. Uczestnictwo w programie sprzyja kształtowaniu postaw przedsiębiorczości oraz zdobywaniu kompetencji społecznych, które młodzi ludzie będą wykorzystywać w swoim dorosłym życiu.

Warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden z aspektów eTwinningu. Program pokazuje, jak w twórczy i oryginalny sposób można wykorzystywać nowe technologie, a także jakie możliwości daje nam nieograniczony dostęp do internetu. eTwinning uczy odpowiedzialnego i bezpiecznego korzystania z zasobów dostępnych w sieci.

Pragnę bardzo serdecznie podziękować wszystkim szkołom, które zaangażowały się w program. Cieszę się, że ich liczba z roku na rok jest coraz większa. Serdecznie gratuluję zwycięskim projektom w konkursie „Nasz projekt eTwinning”. Jestem przekonana, że udział w przedsięwzięciu zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli był prawdziwą przygodą. Życzę kolejnych sukcesów i dalszego urzeczywistniania edukacyjnych pasji.

Anna Zalewska
minister edukacji narodowej



Drodzy Nauczyciele i Uczniowie,
z ogromną przyjemnością prezentujemy Państwu publikację zawierającą opisy międzynarodowych projektów, które zwyciężyły w tegorocznej edycji konkursu „Nasz projekt eTwinning”. Do konkursu wpłynęła rekordowa liczba zgłoszeń – aż 103 projekty, spośród których wyłoniliśmy 17 laureatów w ramach czterech kategorii wiekowych (3–6, 7–10, 11–15 i 16–19 lat) oraz czterech kategorii dodatkowych.

Cieszy nas rosnąca popularność programu, którą odzwierciedlają liczby, ale również Państwa zaangażowanie w realizację projektów na bardzo wysokim poziomie. Tylko w ubiegłym roku przyznaliśmy polskim nauczycielom 540 Krajowych Odznak Jakości eTwinning, które otwierają drogę do kolejnych wyróżnień w programie. Mamy nadzieję, że wiele z tych osiągnięć, podobnie jak w latach ubiegłych, będzie miało swój finał w corocznie organizowanym konkursie na poziomie międzynarodowym – Europejskich Nagrodach eTwinning.

Państwa sukcesy są dla nas inspiracją i pozwalają nam jeszcze lepiej budować strategię rozwoju programu w Polsce zgodnie z najnowszymi trendami edukacyjnymi. Obecna oferta szkoleniowa Krajowego Biura eTwinning ułatwia nauczycielom nie tylko rozpoczęcie przygody w programie, lecz także doskonalenie umiejętności z zakresu nauki programowania, kształtowania postaw przedsiębiorczych czy świadomego i bezpiecznego korzystania z nowych technologii. Jeszcze w tym roku uruchomimy szkolenia stacjonarne z cyklu „Akademia eTwinning” w ramach międzynarodowej sieci klasopracowni przyszłości (*Future Classroom Labs*).

Program eTwinning to nieustannie rozwijająca się społeczność nauczycieli i uczniów, a Państwa zaangażowanie jest tego najlepszym dowodem. Dziękuję za pracę włożoną w realizację tak wspaniałych projektów. Składam serdeczne gratulacje i życzę kolejnych sukcesów.

dr Paweł Poszytek
dyrektor generalny Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji

Jury konkursu „Nasz projekt eTwinning 2019”



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

Inżynier elektroniki, 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
Przedsiębiorczość z eTwinning

Adiunkt w Katedrze Miasta Innowacyjnego SGH, menedżer innowacji, edukator. Łączy doświadczenie przedsiębiorcy, naukowca i samorządowca. Zagadnienia przedsiębiorczości i innowacyjności podejmował już w trakcie studiów wyższych. W trakcie doktoratu i w kolejnych latach poświęcił się pracy z polskimi i zagranicznymi instytucjami oraz firmami, wspierając je w różnych aspektach związanych z innowacjami. Po stypendium 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 własne 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. inż. Sławomir Wronka,
przewodniczący jury w kategorii
Projekty STEAM łączące naukę i sztukę

Fizyk, wynalazca, muzyk. Absolwent Wydziału Elektroniki i Techniki Informacyjnych Politechniki Warszawskiej. W 2002 r. – w głównej mierze na podstawie własnych badań w CERN w Genewie – obronił doktorat z dziedziny fizyki wysokich energii. Od 1997 r. związany z Instytutem Problemów Jądrowych (obecnie: Narodowe Centrum Badań Jądrowych) w Świerku. Wraz ze swoim zespołem projektuje i buduje akceleratory oraz detektory cząstek na potrzeby nauki, medycyny i przemysłu. Od wielu lat jest ekspertem programu eTwinning i członkiem jury konkursów krajowych w kategorii przedmiotów matematyczno-przyrodniczych, a także jurorem konkursu „Europejskie Nagrody eTwinning” w kategorii Nagroda im. Marii Skłodowskiej-Curie, sfinansowanej przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji.



Alicja Pietrzak,
przewodnicząca jury w kategorii
Ambasador eTwinningu

Dyrektor Biura Edukacji Szkolnej i Młodzieży w FRSE. Absolwentka zarządzania i marketingu 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 programów „Uczenie się przez całe życie” i Erasmus+. Zajmowała się programami i zdobywała doświadczenie na poziomie zarówno edukacji szkolnej, edukacji dorosłych, jak i kształcenia oraz 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 kieruje zespołem zajmującym się unijnymi inicjatywami edukacyjnymi w sektorze Edukacja szkolna i Młodzież w ramach programu Erasmus+.



Paweł Czapliński,
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+

Koordynator 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 20-letniej 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 oraz ich ewaluacji. Ekspert Komisji Europejskiej.

O konkursie „Nasz projekt eTwinning”

Ogólnopolski konkurs najlepszych projektów eTwinningu organizowany jest co roku przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji. Skierowany jest do nauczycieli wszystkich przedmiotów, dyrektorów, bibliotekarzy oraz innych pracowników pedagogicznych przedszkoli i szkół. Jego celem jest wybranie i promocja 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. Dodatkowo na stałe wprowadzono do konkursu dwie kategorie: dla nauczycieli realizujących projekt podczas pełnienia funkcji ambasadora programu eTwinning oraz dla nauczycieli i szkół debiutujących w programie eTwinning. Każdego roku we wrześniu ogłaszane są kategorie konkursowe w kolejnej edycji. Regulamin konkursu, jego harmonogram i kryteria oceny projektów są dostępne na portalu etwinning.pl w zakładce *Konkursy*.

Edycja konkursu „Nasz projekt eTwinning 2019” 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 STEAM łączące naukę i sztukę,
- Przedsiębiorczość z eTwinningiem (elementy przedsiębiorczości w projektach eTwinningu),
- Synergia eTwinningu i Erasmus+ (projekty łączące elementy programów eTwinning i Erasmus+),
- Ambasador eTwinningu,
- Debiut – pierwszy projekt eTwinningu nauczyciela i szkoły (nie przyznano).

Odznaki jakości i konkursy

Odznaka jakości jest wyróżnieniem przyznawanym nauczycielom za te projekty eTwinningu, które prezentują wysoki standard krajowy (Krajowa Odznaka Jakości) i europejski (Europejska Odznaka Jakości). Ma ona postać elektronicznego certyfikatu widocznego po zalogowaniu się nauczyciela na platformie eTwinning Live. Lista laureatów Europejskiej Odznaki Jakości zamieszczona jest na portalu etwinning.net, a także na polskim portalu etwinning.pl.

Krajowa Odznaka Jakości (KOJ) przyznawana jest przez Krajowe Biuro eTwinning tym nauczycielom, których praca w ramach projektu osiągnęła wysoki poziom. Każdy nauczyciel zarejestrowany w programie może ubiegać się o odznakę za projekt, który realizuje. Formularz zgłoszeniowy znajduje się na platformie eTwinning Live, w zakładce *Projekty*. Ważna informacja: Krajowa Odznaka Jakości jest przepustką do ubiegania się o nagrodę w ogólnopolskim konkursie „Nasz projekt eTwinning”. Podczas przyznawania krajowych odznak spełnione muszą być następujące wymagania:

- Projekt powinien być zakończony lub znajdować się w ostatniej fazie realizacji.
- Aplikujący nauczyciel w znacznym stopniu przyczynił się do realizacji projektu i jest to widoczne w wypracowanych materiałach.
- Projekt powinien mieć plan i sprecyzowane cele.
- Rezultaty projektu muszą być widoczne, aby ewaluacja była możliwa.

Poza tym TwinSpace, czyli specjalna platforma do wspólnej pracy nauczycieli i uczniów nad projektem, powinna być upubliczniona. Zgodnie z zasadami materiały umieszczone na TwinSpace powinny być opisane tak, by umożliwić identyfikację szkoły oraz nauczyciela koordynatora. Jest to szczególnie ważne w projektach, w których uczestniczy kilka polskich placówek. Jeśli gotowe materiały umieszczone są na serwerach zewnętrznych, to wtedy na upublicznionej TwinSpace należy zamieścić

Polscy finaliści europejskiego konkursu eTwinning 2019:

Ewa Drużbalska-Kopka

Zespół Szkół nr 1 im. Kazimierza Wielkiego w Mińsku Mazowieckim
Projekt: „In Sight In Mind”
Zwycięzca: Kategoria wiekowa 16-19 lat

czytelną informację zawierającą odnośnik do tych materiałów. Projekt, który spełni wszystkie powyższe wymagania, zostaje poddany ocenie pod kątem sześciu poniższych kryteriów merytorycznych:

1. Innowacja pedagogiczna i kreatywność.
2. Integracja z programem nauczania.
3. Komunikacja i wymiana informacji między szkołami partnerskimi.
4. Współpraca między szkołami partnerskimi.
5. Wykorzystanie technologii.
6. Rezultaty, wpływ i dokumentacja.

Monika Mojsiejonek, Kamil Matras

Szkoła Podstawowa
im. Jana Pawła II w Zaborze
Projekt: „Be a buddy, not a bully!”
Kategoria specjalna: Nagroda w kategorii język angielski (nagroda ufundowana przez British Council)

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

O odznace Szkoła eTwinning

Wyrazem uznania za pracę na poziomie szkolnym jest 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 Szkoła eTwinning to proces ukierunkowany na rozwój, którego elementy można obiektywnie ocenić. To nie konkurs, ale raczej postęp, przechodzenie z jednego poziomu na kolejny.

Placówki, którym odznaka ta zostanie przyznana:

- będą rozpoznawalne na szczeblu europejskim,
- staną się częścią europejskiej sieci wiodących szkół eTwinningu, stanowiąc inspirację do dalszego rozwoju programu.

Szkoły te zostaną uznane za liderów w następujących obszarach:

- praktyki cyfrowe,
- praktyki w zakresie e-bezpieczeństwa,
- innowacyjne i kreatywne podejście do nauczania,
- promowanie ustawicznego rozwoju zawodowego kadry,
- promowanie praktyk uczenia się nauczycieli i uczniów na podstawie współpracy.

Dodatkowo będą miały możliwość zamieszczenia odznaki Szkoła eTwinning we własnych materiałach promocyjno-informacyjnych.

Pracownicy oraz dyrektorzy szkół, którym ta odznaka zostanie przyznana, będą zapraszani do udziału w specjalnych programach rozwoju.

Jakość projektu

eTwinning pozwala niemal każdemu nauczycielowi przeprowadzić projekt w interesujący i oryginalny sposób. Obecnie co dziewiąty nauczyciel inicjujący projekt realizuje go na poziomie pierwszego wyróżnienia w programie eTwinning – Krajowej Odznaki Jakości, a co 16. inicjatywa otrzymuje Europejską Odznakę Jakości. To wynik lepszy niż rok wcześniej. Aby otrzymać wymienione wyróżnienia lub osiągnąć sukces w konkursie, projekt musi być 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 projekt nie musi zainteresować swoim tematem, aby zyskać miano innowacyjnego – nawet najprostsze pomysły wzbogacone w odpowiednio oryginalne aktywności 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 jest koordynatorem nadzorującym postęp prac. Oprócz gromadzenia i prezentowania materiałów uczniowie osiągają założone cele projektu, wcielając się w różne role. Nierzadko zaangażowanie uczniów podkreślają aktywna obecność na platformie TwinSpace i wykorzystywanie dostępnych tam narzędzi.

Integracja z programem: Projekt eTwinningu powinien być od początku zgodny z Podstawą programową. Warto tak przygotować działania projektowe, aby udało się przeprowadzić atrakcyjne dla ucznia przedsięwzięcie metodą projektu i jednocześnie wprowadzić w nie konkretną wartość edukacyjną w postaci elementów z Podstawy programowej. Dodatkowo projekt zyskuje na jakości, kiedy uda się zawrzeć w nim treści z kilku obszarów edukacyjnych.

Współpraca i komunikacja: Niezwykle istotnymi, o ile nie najważniejszymi, czynnikami wpływającymi na jakość projektu są współpraca i komu-

nikacja partnerów. Najlepsze inicjatywy to takie, w których uczniowie nie ograniczają się jedynie do prostej wymiany materiałów i informacji, ale razem pracują nad zagadnieniem, wspólnie rozwiązują problemy, zbierają i analizują informacje. Uczestnicy projektu są partnerami i wszystkie zadania powinny być ukierunkowane na współpracę. Nawet jeśli głównym założeniem jest tylko wymiana prezentacji, to należy takie działania rozszerzyć np. o analizę prezentacji partnera i przedstawienie jej szerszej publiczności czy dyskusję i komentarze.

Technologie informacyjno-komunikacyjne: Rozpoczynając projekt, partnerzy mają do dyspozycji TwinSpace, czyli elektroniczną przestrzeń do współpracy. Dziś w internecie dostępnych jest też mnóstwo darmowych aplikacji, które można wykorzystywać podczas działań projektowych. Należy jednak zachować maksimum ostrożności, ponieważ w sieci znajdują się też złośliwe oprogramowania i nieodpowiednie treści zagrażające bezpieczeństwu uczniów. Dodatkowe narzędzia z pewnością urozmaicą realizowane przedsięwzięcie i wpłyną pozytywnie na jego jakość. Należy jednak pamiętać, że więcej nie znaczy lepiej i warto odpowiednio dobrać narzędzia do zaplanowanych działań.

Rezultaty i dokumentacja: Ostatnim ważnym elementem jakościowym dobrze zarządzanego projektu jest podsumowanie i przedstawienie rezultatów wraz z ewaluacją, która zbada jego wpływ i wartość. Dodatkowo dobry projekt powinien mieć bardzo schludnie przygotowaną dokumentację, która w żaden sposób nie narusza praw autorskich. Należy również zadbać o dostęp do wypracowanych materiałów poprzez upublicznienie TwinSpace lub umieszczenie linków do tych materiałów w publicznej części TwinSpace.

Więcej na temat jakości i ewaluacji w projektach programu eTwinning można znaleźć w naszym poradniku *Jakość i ewaluacja w projektach programu eTwinning*, dostępnym również online: czytelnia.frse.org.pl/jakosc-i-ewaluacja-w-projektach-etwinning.



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

I miejsce

Small Scientists „Discovering the Earth”



Hanna Jary
Przedszkole nr 21 w Rybniku,
woj. śląskie

TWinspace:
[twinspace.etwinning.net/
36605/home](https://twinspace.etwinning.net/36605/home)

CZAS TRWANIA:
5 miesięcy

PRZEDMIOTY:
chemia, biologia/przyroda, język
obcy, wychowanie przedszkolne

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:
Litwa, Rumunia, Bośnia
i Hercegowina, Turcja, Portugalia,
Chorwacja, Grecja, Estonia

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:
TwinSpace, Padlet, PowerPoint,
Microsoft Word, Google Maps,
Google tłumacz, YouTube, Photo
Story 3, Fotor, LearningApps, QR
Code, Paint, Word Cloud Art, Kizoa,
IrfanView, Picasa 3, Pixlr, Photo
Frames, Glogster, Skype, Facebook,
e-mail, Messenger

Projekt opierał się na kształtowaniu postaw proekologicznych. Jego celami były: przybliżenie dzieciom przyrody oraz dbałość o nią, a w szczególności utrwalenie pozytywnych postaw wobec roślin.

Cele:

- rozwijanie zainteresowań innymi krajami, kulturami i językami
- poszerzanie dziecięcej wyobraźni • kształtowanie w umysłach dzieci prawidłowych nawyków obcowania z przyrodą • nawiązanie współpracy z innymi nauczycielami • wykonywanie eksperymentów przez dzieci • odtwarzanie eksperymentów wykonanych przez partnerów projektu • ulepszanie współpracy między dziećmi
- wypracowanie materiałów służących jako przykłady dobrych praktyk • rozwijanie zainteresowań przyrodą, chemią, fizyką
- zdobywanie umiejętności doświadczania i obserwowania przyrody
- analizowanie materiałów wykorzystywanych w eksperymentach.

Działania:

- przedstawienie partnerów projektu • prezentacja grup, placówek, miast, krajów • tworzenie kącików tematycznych w salach, tablic prezentacyjnych • prowadzenie rozmów wideo • tworzenie kodów QR • tworzenie gier i wykorzystywanie ich przez dzieci
- prowadzenie rozmów na temat dbania o otaczające środowisko
- sadzenie roślin w sali lub przedszkolnym ogrodzie • wykonywanie eksperymentów samodzielnie przez dzieci • odtwarzanie eksperymentów • wykreowanie logo projektu • stworzenie e-booka
- rozpowszechnianie wypracowanych materiałów za pomocą internetu.

Zdjęcia: Hanna Jary





Z zagranicznymi uczestnikami dzieci poznały się online

której rozpowszechniała wypracowane materiały.

Nawiązując do tytułu projektu, każdy zespół posadził roślinę w swojej sali bądź przedszkolnym ogrodzie (w Rybniku – cebula i rzeżucha). Rośliny były pielęgnowane przez dzieci. Na koniec wspólnie przygotowano e-book zawierający dziecięce eksperymenty oraz stworzono pytania ewaluacyjne. W projekcie zintegrowano działania edukacyjne tak, aby wspomóc prawidłowy rozwój dziecka. Innowacyjnym rozwiązaniem okazało się posadzenie oraz pielęgnowanie roślin w sali bądź przedszkolnym ogrodzie przez wszystkich członków projektu. Dzieci mogły obserwować kiełkowanie oraz wzrost roślin. Później zabierały rośliny do domu i tam je pielęgnowały.



W projekcie uczestniczyły zespoły z 10 krajów partnerskich

Projekt był spójny z zadaniami oraz koncepcją pracy przedszkola. Realizowane działania były związane z obowiązującą Podstawą programową. Kształtowano najważniejsze umiejętności społeczne. Zabawy stanowiły podstawę wielokierunkowego rozwoju dziecka. Rozwijano: myślenie przyczynowo-skutkowe, myślenie krytyczne, porównywanie, uogólnianie. Powyższe umiejętności przyczyniły się do poszerzenia horyzontów myślowych dzieci przedszkolnych. Wspólnie planowano działania oraz poszukiwano oryginalnych pomysłów. Prowokowano przedszkolaków do wyciągnięcia wniosków oraz szukania

Projekt „Small Scientists «Discovering the earth»” był kontynuacją projektu „Small Scientists «Discovering the sky»”, który cieszył się dużą popularnością w Polsce i za granicą.

Działania rozpoczęto od przedstawienia szkół i przedszkoli oraz uczestników projektu. Każdy z partnerów stworzył tablicę eTwinning w swojej sali. Głównym zadaniem dzieci było przygotowa-

nie czterech eksperymentów nawiązujących do odkrywania Ziemi oraz odtwarzanie dwóch eksperymentów partnerów. Zorganizowano też videokonferencje, a także wymyślono i stworzono multimedialne oraz tradycyjne gry. Partnerzy przygotowywali dokumenty Word z opisem eksperymentów krok po kroku, które samodzielnie wykonywały dzieci. Każda z osób uczestniczących w projekcie miała swoją podstronę TwinSpace, na

zależności. Zabawy badawcze były też dobrą okazją do kształtowania nowych umiejętności dziecka, takich jak: analiza, synteza, porównanie i uogólnianie. Dzieci rozwijały też wytrwałość, koncentrację uwagi i spostrzegawczość. Wspólne oraz z podziałem na role wykonywanie działań nauczyło je umiejętności współpracy i poprawnej komunikacji.

Poprzez realizację projektu młodzi uczestnicy zdobyli ważne informacje dotyczące dbania o przyrodę. W projekcie wypracowano wiele interesujących materiałów, które można przeglądać, odtwarzać, udoskonalać zgodnie z potrzebami (materiały są ogólnodostępne). Ważnym rezultatem projektu jest też wzrost prestiżu przedszkola.

Wszystkie założone cele zostały osiągnięte. Każdy z partnerów wywiązał się w 100 proc. ze swoich zadań. Mocną stroną projektu były wzajemna pomoc oraz dziecięce



Wszystkie zadania projektu dzieci wykonywały wspólnie

zaangażowanie. Zespół nie odnotował ani słabych stron projektu. Napotkane trudności (np. brak sprzętu) były wspólnie rozwiązywane. Uczestnicy projektu podsumowują, że po jego zakończeniu są bogatsi o nowe doświadczenia. Zacieśniły się też więzi między placówkami, które pomogą we współpracy w przyszłości.

Rodzice zostali poinformowani o przedsięwzięciu oraz mogli

obserwować poczynania swoich dzieci na blogu.

Ewaluacja odbywała się na poszczególnych etapach. Na bieżąco monitorowano oraz zaspokajano dziecięce potrzeby (uzupełniano środki dydaktyczne, przybory do wykonywania eksperymentów). Dzieci wyrażały swoje refleksje, uwagi, zadowolenie po wykonanych eksperymentach oraz podczas siania i sadzenia roślin. Do podsumowania projektu użyto metody burzy mózgów, czyli chmury myślowej stworzonej za pomocą kreatora Word Cloud Art.



SMALL SCIENTISTS

'DISCOVERING THE EARTH'

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



II miejsce

Symbols in the Eyes of Children (NTC System)



Agnieszka Besser-Krysiak
Zespół Szkoły Podstawowej
i Przedszkola im. Jana Pawła II
w Czechach, woj. łódzkie

TWinspace:
twinspace.etwinning.net/
60721/home

CZAS TRWANIA:
5 miesięcy

PRZEDMIOTY:
sztuka/muzyka/plastyka,
język polski, język obcy,
wychowanie przedszkolne

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:
Serbia, Turcja

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:
Padlet, Wordart, Skype, Messenger,
TwinSpace, e-mail, Kizoa, Canva,
Animato, StoryJumper, wirtualna
mata do kodowania

Projekt opierał się na naturalnej potrzebie komunikacji dzieci i chęci dzielenia się z innymi swoimi zainteresowaniami dotyczącymi literatury dziecięcej oraz muzyki.

Cele:

- rozwój krytycznego myślenia
- rozwój kompetencji ICT (*information and communication technologies*, z ang. technologie informacyjno-komunikacyjne)
- rozwój umiejętności komunikacji i współpracy.

Działania:

- prezentacja partnerów oraz krajów, z których pochodzą
- własna interpretacja tego samego utworu literackiego przez partnerów projektu stworzona za pomocą symboli i ich porównanie
- tworzenie dla partnerów zagadek literackich oraz muzycznych zapisanych za pomocą symboli
- stworzenie e-booka dokumentującego podjęte działania.

– Rozmawiając ze współzałożycielką projektu Natasą Veprovic, zauważyliśmy u dzieci potrzebę przekazywania sobie informacji istotnych w danej chwili – opowiada Agnieszka Besser-Krysiak, polska koordynatorka projektu. – Okazało się, że interesują się one literaturą i realizują się w tym zakresie. Postanowiłyśmy wprowadzić w codziennych działaniach elementy programu NTC (promowanie rozwoju zdolności motorycznych i poznawczych u dzieci – przyp. red.), który jest realizowany w Serbii od 2009 r. Pierwszym etapem współpracy było poznanie się uczestników projektu oraz przedstawienie ich krajów. Punktem wyjścia okazała się chęć pozna-

Zdjęcia: Agnieszka Besser-Krysiak,
Katarzyna Kulda, Monika Malinowska

Wideokonferencja była jedną z ulubionych części projektu

nia flag państw, z których pochodzą uczniowie. Następnie dzieci zapoznały się z bajką o Czerwonym Kapturku (czytanie książki, oglądanie filmu, dzieci poprosiły też starszych kolegów o przygotowanie krótkiego przedstawienia teatralnego na ten temat). – Dzięki się swoimi działaniami z innymi uczestnikami projektu, zauważyliśmy podobieństwa i różnice w postrzeganiu losów bohaterów bajki w poszczególnych krajach – kontynuuje koordynatorka. – Dzieci za pomocą rysunków-symboli przekazały swoje wersje partnerom projektu. Postanowiły również zakodować dla nich bajki, które znają z przedszkola. Wybraną przez nie historią była opowieść o trzech świnkach. Dzieci podzielone na zespoły projektowe w sposób kreatywny tworzyły kolejne sceny tej historii. Następnie zakodowaną opowieść przedstawiły partnerom z innych krajów podczas wideokonferencji. Była to również okazja, by podzielić się z innymi

uczestnikami projektu piosenkami, które śpiewają na co dzień. Żeby nauczyć ich choć części słów piosenki w obcym języku, przedszkolaki stworzyły system symboli. Dzięki nim mogliśmy próbować wspólnego śpiewania. Dzieci nie tylko osłuchiwały się z językiem angielskim, który był głównym językiem naszej komunikacji, lecz także miały okazję poznać elementy języka serbskiego i tureckiego.

Najważniejszymi metodami zastosowanymi w projekcie okazały się: elementy kodowania i ekspresja twórcza.

Działania projektowe były ściśle skorelowane z obszarami Podstawy programowej wychowania przedszkolnego. Szczególne miejsce zajęło rozwijanie myślenia komputacyjnego u dzieci (czyli procesu znajdowania rozwiązań skomplikowanych otwartych problemów), które dzięki metodom z obszaru kształcenia informatycznego rozwiązywały np. problem przekazu treści partnerom projektu.

Uczestnicy projektu w obszarze emocjonalnym:

- rozpoznawali i nazywali emocje zarówno swoje, jak i bohaterów poznawanych utworów,
- przedstawiali uczucia i emocje w formie graficznej (elementy myślenia wizualnego).



Rysowanie i tworzenie symboli graficznych rozwijało zdolności motoryczne uczestników projektu

W obszarze społecznym:

- odczuwali przynależność do określonej grupy społecznej, działali i tworzyli jako grupa, reprezentowali swoje przedszkole i swój kraj,
- komunikowali się z partnerami projektu w sposób kulturalny i z zachowaniem szacunku dla innych osób się własnymi spostrzeżeniami.

W obszarze rozwoju poznawczego:

- wyrażali swoje rozumienie świata, zjawisk i rzeczy znajdujących się w bliskim otoczeniu za pomocą komunikatów pozawerbalnych: gestów, wytworów sztuki plastycznej, scenek teatralnych, symboli graficznych,
- uczyli się odróżniać w utworach literackich elementy świata fikcyjnego od realnego,
- wyrażali siebie za pomocą elementów sztuki plastycznej i muzycznej,
- czytali i nazywali symbole oraz tworzyli własne,
- rozpoznawali symbole narodowe Polski oraz krajów partnerskich,
- rozwijali zainteresowanie językiem angielskim, wykonywali krótkie polecenia, wypowiadali zwroty, komunikowali się,
- poznawali kulturę i język Serbii oraz Turcji.

W obszarze rozwoju fizycznego:

- uczestniczyli w zabawach dramowych – za pomocą gestów przedstawiali scenki z bajek,

- rozwijali sprawność motoryczną poprzez rysowanie, tworzenie symboli graficznych.

Współpraca między partnerami rozpoczęła się już na etapie planowania. Przeprowadzali oni wiele rozmów za pomocą komunikatorów internetowych (Skype, Messenger) oraz wysyłali do siebie e-maile. Z kolei poprzez platformę TwinSpace wymieniali się efektami swoich działań, udostępniali

Punktem wyjścia do projektu była dziecięca potrzeba przekazywania sobie informacji na bieżąco

zasoby, dzielili się wiedzą. Razem tworzyli poszczególne strony projektu na TwinSpace. Udało im się też stworzyć logo projektu, stronę w Padlecie, film podsumowujący działania oraz e-book. Kontakty były częste – co najmniej raz w tygodniu starali się podzielić wynikami swoich działań. Nieodzowną częścią projektu były wideokonferencje, które dały dużo satysfakcji przedszkolakom. Dzięki nim partnerzy na bieżąco dzielili się zadaniami, dyskutowali i przede wszystkim spędzali razem czas.

Wszystkie założone cele udało się zrealizować. Dzięki dobrze przebiegającej współpracy i zaangażowaniu członków projektu prowadzone działania zakończyły

się sukcesem. Zdecydowanie wartością dodaną okazało się poznanie Systemu NTC w zakresie wykraczającym poza założenia.

Mocnymi stronami projektu okazały się:

- zaangażowanie przedszkolaków w realizację zadań oraz ich kreatywne podejście,
- współpraca między partnerami,
- stworzenie nowych metod wzajemnej komunikacji,
- samoocena.

Słabą stroną okazał się dość krótki czas trwania projektu.

Działania były na bieżąco monitorowane. W trakcie rozmów nauczycieli z koordynatorami projektu wprowadzano poprawki i słuchano sugestii uczestników. Modyfikowano zadania pod kątem dostosowania ich do bieżących potrzeb poszczególnych grup. Każdy z opiekunów przeprowadził ewaluację projektu w swojej grupie – wykorzystano głównie wywiad, termometr uczuć i tzw. słońeczko.

Na zakończenie wszyscy uczestnicy projektu wypełnili ankietę dostępną na TwinSpace.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



III miejsce

Let's Experience and Learn



Elżbieta Sobolewska
Przedszkole nr 1 „Bajka” w Myszkowie,
woj. śląskie

TWinspace:
[twinspace.etwinning.net/
44384/home](https://twinspace.etwinning.net/44384/home)

CZAS TRWANIA:
9 miesięcy

PRZEDMIOTY:
wychowanie przedszkolne

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:
Czechy, Hiszpania, Słowacja,
Słowenia, Turcja

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:
TwinSpace, Padlet, dokumenty
Word i PDF, poczta elektroniczna,
Facebook

Udział w projekcie i wykonywane doświadczenia dały dzieciom okazję do odkrywania i zgłębiania świata przyrody i techniki. Dzięki projektowi dzieci rozwinęły także swoje talenty i możliwości, zwiększyły też poczucie własnej wartości i pewność siebie.

Cele:

- budzenie ciekawości oraz aktywności poznawczej dziecka
- rozwijanie zainteresowań technicznych i przyrodniczych
- stawianie i rozwiązywanie problemów, dostrzeganie związków między przyczyną a skutkiem • poznanie podstawowych zjawisk przyrodniczo-fizycznych poprzez przeprowadzanie prostych doświadczeń • odkrywanie piękna i złożoności przyrody
- wzbogacenie słownika dziecięcego o nowe pojęcia • budowanie więzi społecznych na płaszczyźnie grupy, przedszkola, przedszkola i rodziny • przestrzeganie zasad współdziałania przy pracy.

Projekt składał się z zadań miesięcznych (każdy partner dostał pięć doświadczeń), które dzieci wykonywały – indywidualnie lub w małych grupach. Przyjęto zasadę wymieniania się obowiązkami, dzięki czemu młodzi uczestnicy uczyli się współpracy, pomagania sobie i brania odpowiedzialności za przydzielone role (kształtowanie umiejętności społecznych dzieci). Dzięki pozostawieniu przedszkolakom dużej samodzielności w przeprowadzaniu doświadczeń, dochodzeniu do wiedzy oraz dzieleniu się wnioskami były one bardzo zaangażowane w prace, pomocne i chętnie dzieliły się swoimi pomysłami. Aby zapewnić jak największą atrakcyjność, stosowano

Zdjęcia: Elżbieta Sobolewska





Identyfikacja wizualna dawała dzieciom dodatkowe poczucie, że są jedną zgraną drużyną

różnorodne metody edukacyjne (czynne, słowne, poglądowe) oraz metody aktywizujące. Nauczyciele koordynujący projekt w placówkach partnerskich utwierdzili się w przekonaniu, że zabawy i eksperymenty stanowią podstawę wielokierunkowego rozwoju dziecka – rozwijają m.in. umiejętność krytycznego myślenia, myślenia przyczynowo-skutkowego, porównywania i uogólniania. Efekty działań projektowych umieszczane były na TwinSpace, gdzie dzieci oglądały filmy z przeprowadzonych eksperymentów swoich oraz kolegów. Na czas wykonywania eksperymentów dzieci przebierały się w jednokolorowe przedszkolne koszulki i zakładały daszki z nazwą grupy. Czuli się wtedy drużyną i z wielkim zaangażowaniem uczestniczyły w doświadczeniach oraz zabawach z magnesami.

Projekt „Let's experience and learn” opierał się na założeniu nauki poprzez zabawę i był całkowicie

skorelowany z celami zawartymi w Podstawie programowej wychowania przedszkolnego. Kształtowano umiejętności społeczne dzieci, porozumiewanie się oraz zgodne funkcjonowanie w sytuacjach zadaniowych (doświadczalnych).

O atrakcyjności projektu świadczą:

- wzrost wiary uczestników we własne możliwości,

- pozytywne wyniki ewaluacji,
- umiejętność kreowania sytuacji dydaktycznych i wychowawczych prowadzących do rozwoju umiejętności społecznych,
- praca w parach, zespole,
- szacunek dla innych i ich pomysłów,
- wzmocnienie współpracy z rodzicami.

Bardzo ważnym efektem projektu było kształtowanie samooceny jego młodych uczestników

Dodatkowo zdjęcia przedszkolaków podczas wykonywania eksperymentów i filmy umieszczane na stronie projektu oraz na stronie przedszkolnej wpłynęły pozytywnie na wzbogacenie oferty edukacyjnej placówki oraz promowanie



Dzięki projektowi wzrosła u dzieci wiara w swoje możliwości



jej jako aktywnej i zaangażowanej w projekty międzynarodowe.

Założone cele zostały osiągnięte. Podczas realizacji projekt nabierał rozpędu, nauczyciele starali się wykorzystać eksperymenty na miarę sił przedszkolaka. Projekt podlegał



stałej ewaluacji poprzez obserwację uczestników i ich postępów, na bieżąco prowadzono też rozmowy z dziećmi i rodzicami na temat projektu. Praca w grupach zadaniowych polegała na poszukiwaniu i porównywaniu informacji, analizie i rozwiązywaniu problemów, prze-

prowadzaniu eksperymentów i badań, czyli nauce przez zabawę.

Partnerzy współpracowali nad zagadnieniami, rozwiązywali problemy, zbierali i analizowali informacje, a efektem tej współpracy są konkretne materiały. Projekt zaistniał też w świadomości lokalnej społeczności.

Słaba strona: nie wszyscy partnerzy dotrwali do końca projektu.

Wypracowane materiały i rezultaty oraz ich przydatność na przyszłość:

- propozycje logo,
- udział partnerów w wideokonferencjach,
- pięć stron z prezentowanymi eksperymentami – zdjęcia, filmy,
- strona poświęcona współpracy z rodzicami,
- strona z zabawami magnesami,
- strony z ewaluacją – dzieci, rodzice i nauczyciele,
- finałowa strona – e-book z wszystkimi projektowymi eksperymentami,
- zbiór przepisów na eksperymenty dla dzieci.



Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





**Projekt dla uczniów
w wieku 7-10 lat**

I miejsce

Bubbling My Plays



Karolina Szymaniak
Szkoła Podstawowa nr 11
im. Stefana Batorego w Inowrocławiu,
woj. kujawsko-pomorskie

TWinspace:
[twinspace.etwinning.net/
62927/home](https://twinspace.etwinning.net/62927/home)

CZAS TRWANIA:
4 miesiące

PRZEDMIOTY:
języki obce

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:
Hiszpania

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:
TwinSpace, Paint, Padlet,
StoryJumper, Kizoa, dysk Google

Dzięki jednemu z zadań projektu – przebieraniu się w kostiumy, ustawianiu dekoracji i odgrywaniu scenek – uczniowie mogli wykazać się zdolnościami aktorskimi.

Cele:

współpraca pomiędzy krajami partnerskimi, polegająca na wymianie nagrywanych i zamieszczanych na platformie TwinSpace krótkich filmów.

Pierwszym działaniem była wymiana informacji o placówkach i uczestnikach projektu. Uczniowie poznali się na forum dyskusyjnym platformy internetowej TwinSpace, gdzie opisali się na podstawie sześciu punktów (np. Jak masz na imię i ile masz lat? Co lubisz jeść? itp.). Jeden punkt dotyczył gry, w której uczniowie (podzieleni na grupy) zadawali sobie krótkie pytania związane z położeniem swoich miast na mapach Polski i Hiszpanii (np. Czy twoje miasto jest na wschodzie?). Uczniowie udzielali krótkich odpowiedzi. Każdy z krajów narysował mapę, na której uczniowie lokalizowali miasta na podstawie odpowiedzi swoich kolegów.

Pierwszym etapem pracy były: wykorzystanie czytanek z podręcznika do nauki języka angielskiego, przygotowywanie scenek, pisanie ról, tworzenie scenografii oraz kostiumów. Uczniowie musieli raz jeszcze przeczytać dialogi i w razie potrzeby zmieniali lub skracali fragmenty. Następnie osoby występujące w scenkach musiały nauczyć się swych ról na pamięć i je odegrać. Według relacji koordynatorki projektu przebieranie się w kostiumy, ustawianie dekoracji i odgrywanie scenek było dla uczniów dużą frajdą – mogli wykazać się zdolnościami aktorskimi i po prostu dobrze się bawić.

Zdjęcia: Karolina Szymaniak



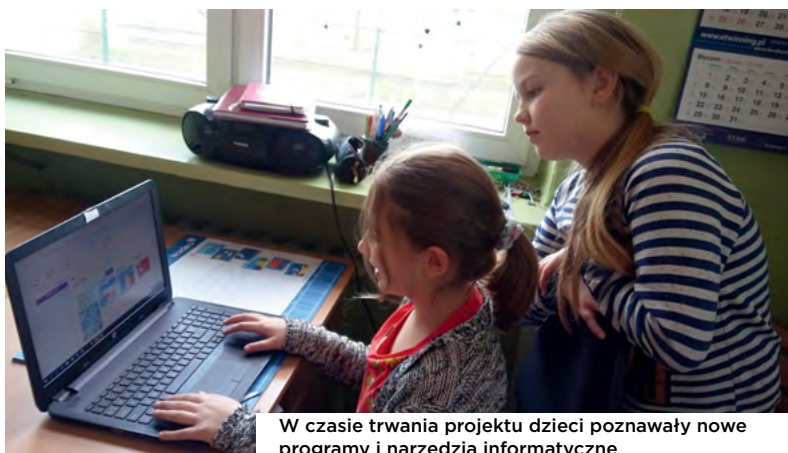


Zadania teatralne były dla uczniów dużą frajdą

Następnym etapem było obejrzenie i zrozumienie scenek nagranych przez kolegów z Hiszpanii. Uczniowie zostali podzieleni na grupy i każda z nich narysowała komiks na podstawie obejrzanego filmu. Ostatnim etapem było zeskanowanie narysowanych komiksów z dialogami w języku angielskim. Kiedy wszystkie komiksy zostały zrobione, stworzono z nich książkę.

Uczniowie podczas realizacji poszczególnych etapów projektu poznawali nowe narzędzia TIK. Uczyli się odpowiedzialności za wykonanie powierzonych im zadań, współpracy w grupie, zgodnego planowania i podziału ról do wykonania w ciągu trwania projektu.

Szkoły partnerskie komunikowały się ze sobą na platformie Twin-



W czasie trwania projektu dzieci poznawały nowe programy i narzędzia informatyczne

Space, używając poczty i forum dyskusyjnego. Na bieżąco prowadzony był też dziennik projektu, w którym opisane zostały etapy współpracy oraz problemy związane z jego realizacją. - Udział

Udział w projekcie był dla uczniów m.in. odkrywaniem i szlifowaniem talentów

w projekcie był dla naszej szkoły wielką przygodą. Spędziłam z uczniami wiele emocjonujących godzin - opowiada Karolina Szymaniak, koordynatorka projektu. - Takie działania wychowują. Dzieci muszą nauczyć się współpracy, pracy w grupie, ponoszą też większą odpowiedzialność za realizację zadań. A poza tym projekt „Bubbling my plays” był dobrą zabawą.

Na zakończenie projektu uczniowie mieli do wypełnienia anonimową ankietę stworzoną na dysku Google.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



II miejsce

eTwinning Space Explorers



Joanna Mach
Szkoła Podstawowa
im. ks. St. Słotwińskiego
w Kamieniu, woj. małopolskie

TWinspace:
[twinspace.etwinning.net/
60077/home](https://twinspace.etwinning.net/60077/home)

CZAS TRWANIA:
5 miesięcy

PRZEDMIOTY:
fizyka/astronomia, informatyka,
sztuka/muzyka/plastyka, język obcy,
edukacja wczesnoszkolna

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:
Hiszpania, Rumunia, Turcja, Grecja,
Włochy, Bułgaria

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:
ZeeMaps, Padlet, Dotstorming,
dysk Google, Canva, Issuu,
Windows Movie Maker, Animoto,
Kizoa, Twitter, YouTube, e-mail,
poczta Twinmail, formularze Google,
strony internetowe szkół i blogi

Głównym celem projektu było odkrywanie tajemnic Układu Słonecznego oraz uświadomienie dzieciom, że jesteśmy częścią Wszechświata.

Cele:

- rozszerzenie wiedzy o Kosmosie (m.in. Układ Słoneczny, zjawiska w Kosmosie, słynni kosmonauci)
- rozwój umiejętności czytania, pisania oraz komunikowania się – w języku ojczystym i języku projektu (angielskim)
- rozwój umiejętności wyszukiwania informacji, dokonywania selekcji, oceniania przydatności, wyciągania wniosków
- rozwój umiejętności autoprezentacji, wystąpień publicznych
- rozwój kompetencji w zakresie TIK
- podniesienie świadomości praw autorskich
- podniesienie świadomości w zakresie e-bezpieczeństwa
- odkrywanie zainteresowań, świadomość własnych mocnych i słabych stron
- rozwój umiejętności pracy w grupie
- rozszerzenie wiedzy kulturowej oraz rozwój poczucia tożsamości narodowej
- rozwój postawy tolerancji w stosunku do innych narodowości i kultur
- rozwój kreatywności, twórczego myślenia

Działania:

- przygotowanie informacji do stworzenia plakatu, zapoznanie się z informacjami wyszukanymi przez kolegów oraz plakatami innych grup projektowych, wyszukiwanie informacji o polskich kosmonautach i ciekawostek o Kosmosie, przedstawianie ich klasie, oglądanie filmów dotyczących zjawisk zachodzących w Kosmosie, kontakt z astronautami z ESA
- samodzielne wyszukiwanie informacji, umieszczanie wiadomości na Padlecie, wypowiedzi na forum klasy, zapoznanie się z materiałami projektowymi (filmy, plakaty, prezentacje itp.), opracowanie pytań do współczesnych astronautów,

Zdjęcia: Joanna Mach



Uczniowie z krajów partnerskich pozostali w kontakcie nawet po zakończeniu projektu

zapoznanie się z ich odpowiedziami, korzystanie z platformy TwinSpace, zamieszczanie wpisów na forum, prezentowanie projektu na „kosmicznej wystawie”, tworzenie tekstu „kosmicznego rapu”, współtworzenie komiksu • samodzielne wyszukiwanie informacji, dzielenie się nimi z innymi uczniami • wpisy na forum dyskusyjnym, wypowiedzi na forum klasy, nagrania, prezentacja projektu na „kosmicznej wystawie” • korzystanie z TwinSpace, Padletu, wyszukiwanie informacji w sieci, edycja informacji, wydruk, informacje o przygotowaniu transmisji live, wypełnianie ankiety online • rozmowa z uczniami o prawach autorskich, wspólne opracowanie zestawienia źródeł, z których uczniowie korzystali, przygotowując plakat

- rozmowa z uczniami na temat bezpieczeństwa w sieci
- stawianie uczniom różnego rodzaju wyzwań, zachęcanie do samodzielnego poszerzania wiedzy, autonomii
- opracowanie plakatu, wybór pytań do astronautów, wspólne malowanie obrazu, prezentacja projektu na wystawie, projekt maskotki, stworzenie i nagranie utworu muzycznego, opracowanie fragmentu komiksu
- poznanie innych grup projektowych i podstawowych informacji o ich krajach
- udział w międzynarodowym projekcie, poznanie uczniów na forum, obserwowanie uczniów i ich pracy
- przygotowanie kolażu „Ja – astronauta”, plakatu, malowanie obrazu, projektowanie maskotki, opracowanie fragmentu komiksu, przygotowanie tekstu piosenki i zaśpiewanie go.



Jedną z „misji” projektu było przygotowanie wystawy

Naukowym poszukiwaniom towarzyszyło wiele różnego rodzaju aktywności, w projekcie zwanych „misjami”. Były to m.in.: przygotowanie wielkoformatowego obrazu, zorganizowanie kosmicznej wystawy wraz z jej transmisją online, nagranie pytań do astronautów z Europejskiej Agencji Kosmicznej, przygotowanie komiksu, zaprojektowanie maskotki, tworzenie piosenki. Wszystkie te działania przyczyniły się do poszerzenia wiedzy ogólnej uczniów, rozwoju ich kompetencji językowych, cyfrowych, stymulowania aktywności artystycznej, a także rozwo-

ju wielu ważnych umiejętności i kształtowania postaw.

Dzięki dużemu zaangażowaniu oraz kreatywności partnerów projektu, który z założenia miał być krótkim przedsięwzięciem obejmującym dwie-trzy główne aktywności, rozwinął się on w działanie o szerokim spectrum. Zaangażowali się w niego nie tylko nauczyciele i uczniowie, lecz także ich rodziny i społeczność szkolna.

W projekcie wykorzystano różne formy i metody pracy, m.in. pracę indywidualną, grupową, zbiorową, burzę mózgów, mapę myśli, dyskusję. Różne formy aktywności odwoływały się do różnych typów inteligencji. Przez cały czas trwania projektu uczniowie byli zachęceni do samodzielnego poszukiwania informacji, dzielenia się ciekawostkami o Kosmosie.

Partnerzy współpracowali ze sobą podczas realizacji wszystkich zadań. Właściwie każde działanie projektowe wymagało współpracy między uczniami i nauczycielami - zarówno przygotowanie materiałów na kosmiczne wystawy, układanie pytań do Europejskiej Agencji Kosmicznej, wybór masek projektu, tworzenie komiksu o ich przygodach, jak i stworzenie nagrania muzycznego. W przypadku problemów, np. nieznamość niektórych narzędzi wykorzystywanych w projekcie partnerzy udzielali sobie wsparcia. Ze względu na wiek bezpośrednia współpraca dzieci z uczniami innych szkół

była ograniczona. Uczniowie bezpośrednio współpracowali głównie w grupach narodowych, jednak na bieżąco śledzili pracę innych grup na TwinSpace. Projekt zakończył się ewaluacją (ankieta dla uczniów, nauczycieli, rodziców) i pożegnalną wideokonferencją. O dobrej współpracy między partnerami świadczy też to, że większość z nich pozostaje w kontakcie, wymienia się doświadczeniami, dzieli sukcesami i materiałami. Partnerka z Turcji jesienią udostępniła grę „Space Explorers” przygotowaną ze swoimi uczniami i inspirowaną projektem.

Wpływ na uczniów:

- rozszerzenie wiedzy ogólnej,
- rozwój umiejętności komunikacyjnych - w języku obcym i narodowym,
- rozwój umiejętności wyszukiwania informacji,
- rozwój kompetencji cyfrowych, świadomości uczniów (prawa autorskie, bezpieczeństwo w sieci),
- rozwój świadomości kulturowej,
- rozwój kreatywności i zdolności artystycznych,
- rozwój umiejętności autoprezentacji,
- rozwój umiejętności pracy w grupie, brania odpowiedzialności za wspólne działania,
- odkrycie zainteresowań, rozwijanie pasji,
- poczucie sukcesu: Krajowa Odznaka Jakości i Europejska Odznaka Jakości,

- większa motywacja do nauki i udziału w kolejnych projektach.

Wpływ na nauczycieli:

- budowanie sieci kontaktów zawodowych, wymiana doświadczeń,
- rozszerzenie wiedzy ogólnej o Kosmosie,
- poznanie nowych narzędzi,
- rozwój umiejętności w zakresie zarządzania projektem,
- rozwój kreatywności,
- rozwój kompetencji językowych,
- poczucie sukcesu: Krajowa Odznaka Jakości i Europejska Odznaka Jakości, 1. miejsce w krajowym konkursie eTwinningu dla zespołu z Rumunii,
- szansa na dalszy rozwój.

Wpływ na szkołę:

- większe zainteresowanie projektami międzynarodowymi, w szczególności programem eTwinning,
- promocja szkoły,
- pozytywna informacja zwrotna od rodziców,
- sukces szkoły - zdobycie odznaki jakości.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



III miejsce

Mission: Planet X



Katarzyna Nuskiewicz-Stopczyńska
i Magdalena Bartoszyńska

Szkoła Podstawowa nr 28
im. prof. Henryka Arctowskiego
w Toruniu, woj. kujawsko-pomorskie

TWinspace:

twinspace.etwinning.net/
45804/home

CZAS TRWANIA:

9 miesięcy

PRZEDMIOTY:

język angielski, edukacja polonistyczna, matematyczna, społeczna, plastyczno-techniczna, komputerowa

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:

Hiszpania

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:

TwinSpace, chat, blog, Skype, strona internetowa szkoły, e-mail, Twinmail, Kahoot online, Padlet, kody QR, PPT i Paint, Freepik, Movie Maker, Biteable, Jamendo, piZap, Google Drive, Twitter, Facebook, Tricider, My Cloud, LibreOffice

Zdjęcia: Anette Westerop, Magdalena Bartoszyńska

Projekt w nowatorski sposób propagował nauki przyrodnicze, a skupiony był głównie na zagadnieniach związanych z astronomią. W obu krajach realizujących projekt nawiązano współpracę z instytucjami naukowymi i kulturalnymi zajmującymi się zagadnieniami związanymi z astronomią.

Cele:

- upowszechnienie nauk ścisłych w szkole, głównie w zakresie astronomii
- rozwijanie kluczowych umiejętności, niezbędnych we współczesnym świecie: logicznego myślenia, samodzielnego dochodzenia do rozwiązań, wyciągania logicznych wniosków, współpracy w grupie
- nabycie i rozwijanie umiejętności językowych z zakresu języka angielskiego.

„Odkryto nową planetę! Nadal nie ma imienia. Międzynarodowa Unia Astronomii zdecydowała, że naukowcy, którzy przybywają pierwsi na planetę, będą mieli przywilej nazwać planetę. Pojawi się na niej pięć statków kosmicznych. Każdy statek ma międzynarodowy zespół hiszpańskich i polskich naukowców, którzy przygotowali i wykonali podróż” – taki komunikat dostali uczestnicy projektu. Później, przez cały rok szkolny, zespoły naukowców przeprowadziły wspólnie szereg prac interdyscyplinarnych i w zamian za wykonane zadania otrzymywały punkty w postaci kilometrów, dzięki którym mogły przybliżyć się do nowej planety.

– Dzięki projektowi wyszliśmy poza salę lekcyjną i połączyliśmy realizację projektu na portalu eTwinning ze światem realnym – opowiadają koordynatorki. – Nawiązaliśmy współpracę z instytucjami zewnętrznymi (m.in. Centrum Nowoczesności „Młyn Wiedzy” w Toruniu), zorganizowaliśmy wycieczki do Centrum Astronomii UMK w Piwnicach koło Torunia, a tak-



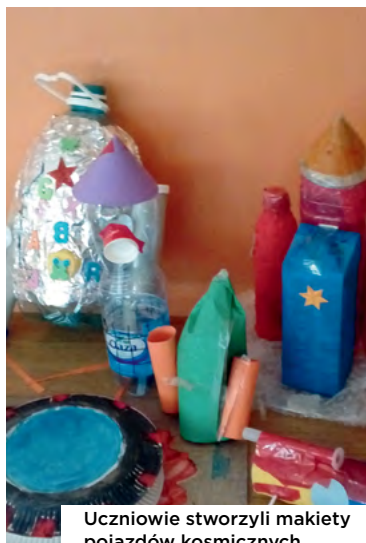
W Hiszpanii zorganizowano nocne obserwacje nieba

że zajęcia w Muzeum Okręgowym w Toruniu na temat życia i dzieła Mikołaja Kopernika. Przyłączyliśmy się także do eksperymentu naukowego „MiniSat 2018” oraz braliśmy udział w wojewódzkim konkursie astronomicznym w kategorii pt. „Niebo moich marzeń”.

W projekcie wykorzystano założenia gamifikacji (rywalizacja o pierwszeństwo na planecie X), co było dla uczniów dużą motywacją. Łatwo im było wejść w rolę naukowców z misjami międzynarodowymi, pracując zespołowo w języku angielskim.

Dla uczniów był to pierwszy projekt eTwinningu. Według relacji nauczycieli bardziej angażowali się w proces nauki dzięki atrakcyjnym formom prowadzenia zajęć lekcyjnych i pozalekcyjnych, uczyli się pracy na platformie online (co było dla nich nowością), poznali wiele nowych dla siebie narzędzi TIK. Poza tym poszerzyli swoją

wiedzę o obyczajach i kulturze innych krajów. Udział w projekcie rozwijał w uczniach kreatywność, ich zainteresowania, mobilizował do samodzielnej pracy. Uczestnicy mieli okazję przekonać się, jak znajomość języków pomaga w nawiązywaniu międzynarodowych kontaktów.



Uczniowie stworzyli makiety pojazdów kosmicznych

Spółeczność szkolna (nauczyciele, uczniowie, rodzice i goście) na bieżąco obserwowała realizację zadań na stronie internetowej szkoły. W holu szkoły zorganizowano także wystawę kartek świątecznych otrzymanych w ramach projektu.

Wyniki badania ewaluacyjnego pokazały dużą atrakcyjność działań projektowych także dla rodziców uczniów, którzy chcieliby, aby projekty eTwinningu były kontynuowane. Wskazali najbardziej atrakcyjne aktywności ich dziecka: tworzenie słowniczka obrazkowego, wykonanie kartek świątecznych, gry i zabawy edukacyjne online. Nauczyciele objęci badaniem potwierdzili zaangażowanie w projekt i współpracę między szkołami, realizację postawionych celów oraz chęć uczestniczenia w kolejnym projekcie eTwinningu.

Mocną stroną projektu była na pewno ścisła współpraca między szkołami partnerskimi.

Słabą stroną były problemy techniczne: słaby sygnał internetowy podczas połączeń Skype, trudności w dostosowaniu godzin wideorozmów.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





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

I miejsce

Transmission for the Global Goals



Małgorzata Tomczak-Walkusz
Szkoła Podstawowa nr 22
im. Janusza Korczaka we Włocławku,
woj. kujawsko-pomorskie

TWinspace:

twinspace.etwinning.net/46178/home

CZAS TRWANIA:

9 miesięcy

PRZEDMIOTY:

informatyka, język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:

Hiszpania, Francja, Grecja, Włochy,
Irlandia

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:

TwinSpace, Padlet, Google Docs,
Pinboard, Logofactory, formularze
Google, Tricider, Audacity, Twitter

Zdjęcia:
Małgorzata Tomczak-Walkusz

Cele zrównoważonego rozwoju ONZ są ogólnoswiatowymi ustaleniami, które wymagają globalnej współpracy. Dzięki temu projektowi uczniowie lepiej zrozumieli problemy i odpowiedzieli na pytania: „Co możemy zrobić jako obywatele?”, „Jak możemy wywrzeć wpływ na naszą społeczność, aby stworzyć świat lepszym miejscem?”. W projekcie tym uczniowie wymieniali pomysły na różne wyzwania, z jakimi będą musieli się zmierzyć do 2030 r.

Cele:

- zapoznanie z celami zrównoważonego rozwoju • kształtowanie postawy odpowiedzialności • kształtowanie umiejętności krytycznego myślenia • motywowanie do nauki języka angielskiego jako języka współpracy międzynarodowej • motywowanie do zdobywania wiedzy wykraczającej poza ramy programowe
- doskonalenie używania technologii informacyjno-komunikacyjnych
- uświadomienie konieczności przestrzegania praw autorskich i nauczenie się brania odpowiedzialności za swoje prace publikowane w internecie • przygotowanie do pracy samokształceniowej i wykorzystania mediów jako narzędzia pracy intelektualnej w przyszłości • kształtowanie umiejętności efektywnego współdziałania w grupie szkolnej i międzynarodowej, twórczego rozwiązywania problemów i wzajemnego wspierania się.

Działania:

- przedstawienie się indywidualnie uczniów oraz ich szkół (uzupełnienie profili, stworzenie małych narodowych grup,

Uczestnicy projektu stworzyli e-magazyn i kanał radiowy, dzięki którym mogli publicznie dzielić się swoimi pomysłami i opiniami

którym nadano nazwy • zapoznanie się uczniów z tematem celów zrównoważonego rozwoju poprzez oglądanie filmów, czytanie artykułów, czytanie stron internetowych • wybór grup międzynarodowych i jednego z 17 celów • zapoznanie się z materiałami pomocniczymi, instrukcjami na stronach Toolbox

- pisanie artykułu na wybrany temat (cel zrównoważonego rozwoju) w międzynarodowej grupie i tworzenie stron w e-magazynie:
 - dyskusja na forum i na tablicy, przedstawianie pomysłów, ustalanie planu artykułu,
 - wyszukiwanie, selekcjonowanie informacji,
 - pisanie artykułu z wykorzystaniem Google Docs,
 - tworzenie stron w e-magazynie „Madmagz” (wybór formatu, edycja artykułu, dodanie obrazów)
- pisanie scenariusza audycji radiowej i nagrywanie audycji:
 - wyszukiwanie, selekcjonowanie informacji, przeprowadzanie wywiadów, pisanie ankiet i przeprowadzanie ich,
 - pisanie scenariusza z wykorzystaniem Google Docs,
 - głośne czytanie, nauka wymowy,
 - nagrywanie audycji
- praca nad e-magazynem i audycją radiową, korekty, montaż
- czytanie artykułów poszczególnych zespołów, wybór najlepszego artykułu, opinie i gratulacje dla najlepszych zespołów • ewaluacja końcowa, dzielenie się opiniami, wrażeniami

Działania były międzyprzedmiotowe. W czasie ich trwania międzynarodowy zespół tworzyli nauczyciele: języka angielskiego, sztuki, muzyki, historii, geografii, europeistyki i informatyki oraz bibliotekarze szkolni. W rezultacie uczniowie zastanawiali się nad tematami

takimi jak: zdrowie, edukacja, głód na świecie, równość płci, czysta energia, zrównoważone miasta, odpowiedzialna konsumpcja, zmiana klimatu itp., które są częścią programów nauczania w szkołach. Projekt pomógł również uczniom rozwinąć umiejętności w zakresie mediów i umiejętności cyfrowych poprzez aktywne badania i tworzenie produktów medialnych (magazyn i radio). Rozwinął zdolność nauczycieli i uczniów do pracy w zespole i zdalnej współpracy. Projekt wyposażył uczniów w narzędzia, metody i umiejętności, które będą przydatne w ich przyszłych przedsięwzięciach (badania, analiza, uczenie się, krytyczne my-



Projekt pomógł uczniom rozwinąć umiejętności cyfrowe oraz z zakresu mediów

ślenie, twórcze myślenie, rozwiązywanie problemów, ekspresja w obcym języku, umiejętności cyfrowe, obywatelstwo itp.).

Uczestnicy stworzyli wspólnie e-magazyn i kanał radiowy, dzięki którym mogli publicznie dzielić się swoimi pomysłami i opiniami. Oprócz pracy w zespołach prezentowali swoje punkty widzenia, uczyli się negocjowania, osiągania porozumień i podejmowania demokratycznych decyzji. Projekt był innowacyjny i kreatywny na wiele sposobów: skupiał się na włączającej i aktywnej pedagogice poprzez pracę zespołową, współpracę, ocenę rówieśniczą. Wzmocnił pisemną i ustną praktykę języka angielskiego, zachęcał do wyrażania siebie, angażował uczniów w proces decyzyjny w sposób demokratyczny, zachęcał do podejmowania inicjatywy i uczenia się. Sprawił, że uczniowie czują się częścią społeczności międzynarodowej i stają się obywatelami świata. Pomógł uczestnikom zrozumieć globalne problemy zrównoważonego rozwoju i rozwinął umiejętności krytycznego myślenia. Uczniowie uczestniczyli w edukacji medialnej dzięki aktywnej praktyce dziennikarskiej: pisaniu artykułów, nagrywaniu audycji internetowych, rozwiązywaniu problemów związanych z prawami autorskimi i ze źródłami.

– Było to dla mnie cenne źródło wiedzy, czerpałam z doświadczeń koleżanek z Francji i Hiszpanii, które miały ogromną praktykę

w organizacji i we współpracy międzynarodowych grup, co przełożyło się natychmiast na inny projekt, który realizowałam w tym czasie – podsumowuje koordynatorka Małgorzata Tomczak-Walkusz. – Odkryłam również wyjątkowe talenty i potencjał moich uczniów, który na pewno wykorzystam w dalszej pracy z nimi. Zyskała cała szkoła, która może pochwalić się, że należy do społeczności szkół europejskich, ma atrakcyjną ofertę edukacyjną i jest placówką nowoczesną, dbającą o jakość nauczania.

Wszystkie założone cele zostały w pełni zrealizowane. Uczniowie poradzili sobie z głównym zadaniem, jakim było stworzenie audiomagazynu, chociaż przygotowania, a później pisanie artykułów i scenariuszy do audycji trwały kilka miesięcy. Wartością dodaną projektu była możliwość uczenia się od siebie nawzajem w międzynarodowych grupach. Szkoła z Francji wprowadziła do projektu doświadczoną w eTwinningu grupę uczniów, która przyjęła rolę opiekunów (Tutors), jej uczniowie dołączyli do międzynarodowych grup i służyli pomocą oraz wskazywali błędy w pisanych pracach, sprawdzali zgodność pobieranych obrazów z prawami autorskimi. Działanie to było wyjątkowo trafne i przyniosło korzyści wszystkim stronom.

Wszyscy wysoko ocenili pracę w projekcie. Na zakończenie projektu w polskiej grupie już nie było

ucznia, który nie wiedziałby, co to są Cele zrównoważonego rozwoju, i nie potrafił udzielić szczegółowych informacji na ten temat.

Ewaluacja wstępna, w postaci krótkiej ankiety, została przeprowadzona przed rozpoczęciem projektu i polegała na sprawdzeniu wiedzy uczniów o Celach zrównoważonego rozwoju ONZ. Wyniki wskazywały, że w tym obszarze do zrobienia jest bardzo dużo, ponieważ dzieci niewiele na ten temat wiedziały, chociaż potrafiły rozszyfrować, co kryje się za poszczególnym celem, i kilka tematów nie było im obcych, np. globalne ocieplenie czy energia odnawialna.

Ewaluacja bieżąca przeprowadzana podczas rozmów i dyskusji pozwalała na ocenę realizacji założonych celów i przebiegu działań. Oceniano również nabytą wiedzę na podstawie napisanych artykułów i nagranych audycji radiowych.

Ewaluacja końcowa to pisemne wypowiedzi wszystkich uczestników na wspólnej tablicy Padlet oraz osobna tablica do wypowiedzi nauczycieli.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



II miejsce

Practice Makes Perfect



Małgorzata Tomczak-Walkusz
i Anna Adamczyk

Szkoła Podstawowa nr 22
im. Janusza Korczaka we Włocławku,
woj. kujawsko-pomorskie

TWinspace:

[twinspace.etwinning.net/
44820/home](https://twinspace.etwinning.net/44820/home)

CZAS TRWANIA:

9 miesięcy

PRZEDMIOTY:

informatyka, język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:

Czechy, Hiszpania, Włochy

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:

forum, Padlet, Pixabay, Dotstorming,
MeetingWords, Tricider,
AnswerGarden, TwinSpace chat,
dokumenty, formularze i prezentacje
Google, Easel.ly, WriteComics, Make
Beliefs Comix, piZup, Movie Maker,
YouTube, Issuu, Facebook, Thinglink

Tematyka projektu związana była z angielskimi przysłowiami, które posłużyły jako punkt wyjścia do rozwinięcia takich tematów jak: zdrowy styl życia, dobroczynność, obywatelstwo i patriotyzm, przyjaźń, różnorodność kulturowa, praca i rozrywka, technika i wynalazki, pieniądze.

Cele:

- realizacja podstawy programowej z języka angielskiego za pomocą międzynarodowych projektów eTwinningu
- zapoznanie z angielskimi przysłowiami jako elementem kultury krajów anglojęzycznych
- motywowanie do nauki języka angielskiego jako języka współpracy międzynarodowej
- doskonalenie używania technologii informacyjno-komunikacyjnych
- uświadomienie konieczności przestrzegania praw autorskich i nauczenie się brania odpowiedzialności za swoje prace publikowane w internecie
- nabycie wiedzy o bezpieczeństwie w internecie
- przygotowanie do pracy samokształceniowej i wykorzystania mediów jako narzędzia pracy intelektualnej w przyszłości
- kształtowanie umiejętności efektywnego współdziałania w grupie szkolnej i międzynarodowej, twórczego rozwiązywania problemów i wzajemnego wspierania się
- promowanie kultury własnego kraju.

Działania:

- uczniowie przedstawili się, stworzyli małe grupy narodowe
- wzbogacili wiedzę przez czytanie artykułów i oglądanie filmów, a następnie wzięli udział w dyskusji na temat bezpiecznego używania internetu i praw autorskich (tablica Dotstorming) oraz stworzyli komiksy na podstawie przyswojonej wiedzy
- utworzyli międzynarodowe grupy
- zespoły szkolne ze wszystkich krajów

Zdjęcia:
Małgorzata Tomczak-Walkusz



Polska grupa współpracowała z uczniami z Czech, Hiszpanii i Włoch

stworzyły wielojęzyczny słownik przysłów za pomocą Google Docs, przedstawiły przysłowia w formie prac artystycznych, zrobiły zdjęcia i umieściły je we wspólnej prezentacji Google • uczestnicy projektu poznali słownictwo do tematu przysłowia – chmury wyrazowe, dyskutowali, wspólnie przygotowali prezentacje z wykorzystaniem Google Slides, stworzyli i przeprowadzili ankiety, zbierali propozycje pytań na MeetingWords, narysowali infografiki z wykorzystaniem wyników ankiet • stworzyli quizy i gry z wykorzystaniem LearningApps • stworzyli prace plastyczne i głosowali nad nimi (z argumentacjami) • wykonali zadania bożonarodzeniowe do kalendarza adwentowego • podsumowali projekt i przeprowadzili samoocenę (ankietę ewaluacyjną i pożegnanie współuczestników).

Częścią wspólną dla wszystkich uczestników była strona English proverbs, która naukę przysłów angielskich połączyła z kulturą własnego kraju przy tworzeniu wielojęzycznego słownika przysłów na wspólnym dokumencie Google. W głównej części projektu prace przebiegały w całości w zespołach międzynarodowych, co dawało wiele możliwości uczenia się od siebie nawzajem i było elementem innowacyjnym. Uczniowie mieli swobodę w doborze grup międzynarodowych oraz dwóch spośród 10 przysłów, nad którymi chcieli pracować. Tworzyli chmury słów, ucząc się w ten sposób słownictwa, dyskutowali, wymieniając argumenty i opinie, ustalali szczegóły wspólnego wyglądu prezentacji, zbierali pytania do ankiet. Przy przygotowaniu kalendarza adwentowego wykazali się pomysłowością i inicjatywą, mieli swobodę działania i wykorzystali ją w pełni, realizując różne pomysły, np. polska grupa zaśpiewała i nagrała piosenkę. Element rywalizacji pojawił się w konkursie na logo, autorzy umieszczali swoje prace w programie Tricider, ale głosowanie nie ograniczało się do przyznania gwiazdki, należało również uzasadnić swój wybór. W całym projekcie zastosowano wiele metod i technik aktywizujących, dzięki którym nauka zmieniła się w zabawę i międzynarodową przygodę. Oprócz wykonywania zadań w wybranych tematach obowiązkiem było regularne zapoznawanie się z efektami prac innych grup, co wzmacniało przynależność do całej projektowej rodziny – jak ją nazwano.

W obrębie grup narodowych uczniowie porozumiewali się w języku ojczystym, ulepszając

współpracę w grupie, ucząc się, że warto słuchać i wspierać się wzajemnie. Wszyscy uczestnicy projektu znacznie poprawili kompetencje językowe i poszerzyli słownictwo z zakresu: zdrowia, dobroczynności, obywatelstwa i patriotyzmu, przyjaźni, różnorodności kulturowej, pracy i rozrywki, techniki i wynalazków, pieniędzy. Znacznie udoskonallili swoje kompetencje informatyczne i odkryli nowe możliwości narzędzi internetowych do komunikacji i współpracy międzynarodowej.

Projekt zwiększył poziom kompetencji kluczowych i udoskonalił umiejętności: sprawnego komunikowania się w języku polskim oraz angielskim, poszukiwania, selekcji, porządkowania informacji z różnych źródeł, kreatywnego rozwiązywania problemów z wykorzystaniem narzędzi wywodzących się z informatyki, pracy w zespole oraz aktywnego udziału w życiu kulturalnym szkoły, co może zaowocować międzynarodową współpracą wysokiej jakości w dalszych latach, a nawet pomóc w późniejszym sukcesie w społeczeństwie.

– Jako nauczyciel wyniosłam z projektu wiele bezcennych korzyści. Znacznie udoskonaliłam umiejętności organizacyjne w zarządzaniu międzynarodową grupą uczniów – mówi Małgorzata Tomczak-Walkusz. – Pozyskałam do zespołu nauczycielkę informatyki, która w tym projekcie postawiła swoje pierwsze kroki w eTwinningu i z którą mogłam podzielić się

własną wiedzą i doświadczeniem. Poprawiłam swoje kompetencje zawodowe poprzez wymianę doświadczeń z koleżankami i kolegą z krajów partnerskich. Co więcej, odkryłam talenty, predyspozycje i potencjał moich uczniów, co byłoby o wiele trudniejsze, a może nawet niemożliwe, podczas tradycyjnych lekcji z podręcznikiem.

Pozytywnym efektem skutecznej realizacji tego projektu jest zwiększenie wymiaru europejskiego w pracy szkoły, uatrakcyjnienie oferty edukacyjnej i zaistnienie w społeczności szkół europejskich.

Uczestnicy projektu poszerzyli swoje słownictwo z kilku dziedzin życia

Wszystkie założone cele projektu zostały w pełni zrealizowane.

Mocne strony projektu:

Partnerzy pracowali systematycznie i z zaangażowaniem. Nauczyciele zaplanowali projekt i zadania, jednak sam proces współpracy i współtworzenia przebiegał z dużą swobodą działania i inicjatywą uczniowską. Dzieci mogły liczyć na pomoc i wskazówki nauczycieli, ale istotne miejsce zajmowały: samodzielność i kreatywność uczniów, porozumiewanie się i współpraca w grupie, wzajemna pomoc. Nauka przez działanie w grupach mię-

dzynarodowych była dużą zaletą tego projektu.

Słabe strony projektu:

Dla międzynarodowych grup było kilka zadań, które można by zrealizować szybciej, ale w przypadku grupy 12-latków w ich pierwszym projekcie postawiono na jakość, nie na ilość wykonanych zadań.

Ewaluacja bieżąca przebiegała po wykonaniu grupy zadań – za pomocą wywiadów i obserwacji uczniowie wypowiadali się, co im się w projekcie podoba, które narzędzia są dla nich przydatne i łatwe w użyciu, a które sprawiają problemy i należałoby je zastąpić innymi w następnym projekcie. W szkole polskiej uczniowie dokonali samooceny w połowie projektu i na jego zakończenie. Dziellili się wnioskami z resztą grupy szkolnej. Napisali sprawdzian ze słownictwa poznanego w trakcie projektu. Ewaluacja końcowa osobno dla uczniów i nauczycieli odbyła się w czerwcu 2018 r. Wyniki są udostępnione na stronie Evaluation and saying good bye i były one przedmiotem analiz nauczycieli, co pozwoliło nam ocenić projekt i wyciągnąć wnioski do dalszej pracy.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



III miejsce *ex aequo*

Mentoring@sch



Justyna Babiarcz-Furmanek
i Monika Kaznowska

Szkoła Podstawowa nr 8 im. Orłąt
Lwowskich w Zamościu, woj. lubelskie

TWinspace:

[twinspace.etwinning.net/
48270/home](https://twinspace.etwinning.net/48270/home)

CZAS TRWANIA:

8 miesięcy

PRZEDMIOTY:

informatyka, sztuka/muzyka/
plastyka, język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:

Grecja

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:

Google (spreadsheet/calendar/
smartsheet), Padlet, Piktochart,
Genial.ly, BeFunky, WordArt,
Rocketium, Magisto, PhotoPeach,
YouTube, PurposeGames, Google
Forms, Easel.ly, generator kodów
QR, kamera wideo, iPhone, aparat
fotograficzny, laptop

Projekt był innowacyjny zarówno pod względem metod pracy, jak i współpracy partnerskiej. Głównymi metodami podczas jego trwania były wzajemne nauczanie oraz mentoring.

Cele:

- realizacja Podstawy programowej
- motywowanie młodych ludzi do uczenia się.

Działania:

- praca nad harmonogramem – planowanie zadań przewidzianych w ramach projektu
- stworzenie profilu na TwinSpace oraz logo projektu (głosowanie nad propozycjami)
- przygotowanie broszury turystycznej oraz filmu o Polsce i Grecji
- przygotowanie prezentacji o partnerskich miastach: Zamość, Agryroupolis, Helioupolis
- stworzenie listy przedmiotów nauczanych w Polsce i Grecji (uczniowie głosowali na swoje ulubione przedmioty, zwierzęta, kolory)
- przygotowanie listy idiomów o kolorach i zwierzętach
- prowadzenie warsztatów
- wspólne przygotowanie infografiki i rysunków w wersji elektronicznej o zwierzętach i kolorach
- nagranie filmów z wybranymi idiomami po polsku, angielsku i grecku
- stworzenie gry „Run Marco”
- wybranie przez polskich i greckich uczniów tradycyjnych piosenek, które później zostały przetłumaczone na język angielski, a na sam koniec uczniowie nawzajem narysowali ilustracje do swoich piosenek
- wykonanie greckiej piosenki przez polskich uczniów oraz polskiej przez greckich
- polscy uczniowie nauczyli się greckiego tańca kalamatiano.

Zdjęcia: Justyna Babiarcz-Furmanek





Zadania koncentrowały się na poznawaniu kultur obu krajów



Nauczyciele projektu (szkoły podstawowe) oraz mentorzy (gimnazjum i liceum) wybrali wspólne tematy z podstawy programowej na obu poziomach nauczania oraz w obu państwach i ustalili, że tematy, które będą omawiane podczas realizacji projektu, to:

- angielskie idiomy, polskie i greckie idiomy oraz ich odpowiedniki w języku angielskim w module
- języka obcego,
- kodowanie w module informatyki,
- tradycyjne piosenki z kultury polskiej i greckiej w module literatury.

Projekt opierał się na współpracy uczniów ze szkół w Polsce i Grecji

Uczniowie pracowali w grupach międzynarodowych, przygotowawali materiały do nauczania młodszych, tworząc moduły o różnej tematyce, takiej jak angielskie idiomy, zadania z kodowaniem, literatura, taniec, muzyka. Ankieta ewaluacyjna była wypełniana przez wszystkich uczestników projektu. Był on też zaprezentowany rodzicom.



Uczniowie tworzyli moduły o różnej tematyce, m.in. taniec

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



III miejsce *ex aequo*

Be a Buddy, Not a Bully



Monika Mojsiejonek i Kamil Matras
Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II
w Zaborze, woj. lubuskie

TWinspace:

[twinspace.etwinning.net/
46541/home](https://twinspace.etwinning.net/46541/home)

CZAS TRWANIA:

9 miesięcy

PRZEDMIOTY:

informatyka, historia/WOS,
język obcy, etyka, wychowanie
do życia w rodzinie

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:

Francja, Czechy

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:

Padlet, Explee, Framapad,
Storyboard That, LearningApps,
OurBoox, e-mail, TwinSpace, Notes
Nauczycielski, ZeeMaps, Mentimeter,
narzędzia Google (dokumenty,
formularze, kalendarz), Voki,
Skype, Movie Maker, StoryJumper,
AnswerGarden, Canva, YouTube

Zadaniem uczestników projektu było pokazanie negatywnych skutków przemocy za pomocą materiałów znalezionych w internecie oraz zaproponowanie działań obniżających przemoc.

Cele:

- walka ze zjawiskiem przemocy rówieśniczej
- zwalczanie uprzedzeń wobec inności, przyczynienie się do wzrostu tolerancji w szkołach partnerskich
- nawiązanie nowych znajomości, zmotywowanie uczniów do komunikowania się z partnerami projektowymi w języku angielskim
- usprawnienie posługiwania się narzędziami TIK w celach edukacyjnych przez uczniów.

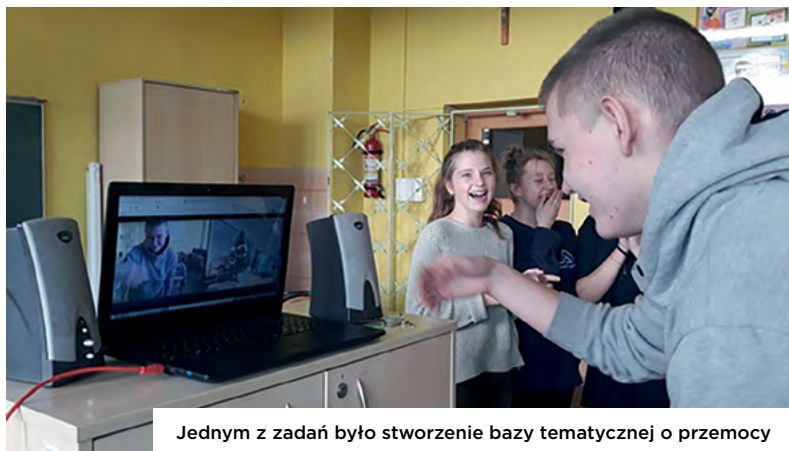
Do projektu początkowo zostali zaangażowani wszyscy chętni uczniowie, a ostatecznie – całe społeczności szkolne i lokalne. Zadaniem jego uczestników było pokazanie innym negatywnych skutków przemocy za pomocą materiałów znalezionych w sieci oraz tych samodzielnie wykonanych, a także zaprezentowanie szeregu rozwiązań służących obniżeniu poziomu przemocy fizycznej, psychicznej i cyberbullyingu w placówkach partnerskich. Podsumowaniem wszystkich działań była ogólnoszkolna kampania antyprzemocowa, w trakcie której w każdej z partnerskich szkół uczniowie i chętni członkowie lokalnej społeczności wykonali „mural” z tytułem projektu.

Działania rozpoczęły się od zebrania grup projektowych, ustalenia przez nauczycieli-koordynatorów harmonogramu projektu i przedstawienia go uczniom, aby mogli dopisać działania według swoich pomysłów.

Zdjęcia:

Monika Mojsiejonek, Kamil Matras





Jednym z zadań było stworzenie bazy tematycznej o przemocy

Uczniowie wspólnie z nauczycielami przygotowali prezentacje i filmy o swoich szkołach oraz miejscowościach – po obejrzeniu ich każdy mógł sprawdzić swoją wiedzę o projektowych partnerach w specjalnie utworzonych quizach. Wstępny etap projektu zakończył się wideospotkaniami.

Kolejną fazą projektu było wyszukiwanie informacji i tworzenie

bazy tematycznej poświęconej przemocy. Uczniowie wspólnie utworzyli w języku angielskim zbiór definicji przemocy oraz słowniczek pojęć związanych z przemocą. Grupa uczniów z każdej szkoły wyszukała i opracowała w formie prezentacji, krzyżówek i quizów informacje o słynnych osobach, które w przeszłości były ofiarami przemocy. Kolejna grupa z każdej szkoły była od-

powiedziana za znalezienie i zamieszczenie na TwinSpace piosenek i filmów poruszających temat przemocy. Ta część projektu trwała do świąt Bożego Narodzenia, z których okazji partnerzy projektowi wymienili się własnoręcznie wykonanymi upominkami i kartkami. W międzyczasie nauczyciele dzielili się materiałami i kartami pracy w języku angielskim, dzięki którym w każdej szkole przeprowadzono lekcję języka angielskie-

Projekt zakończył się ogólnoszkolną kampanią antyprzemocową

go poświęconą przemocy. Uczniowie byli również zachęceni do przygotowania i przedstawienia prezentacji o przemocy na godzinach wychowawczych.

Ostatnim etapem projektu było tworzenie komiksów przedstawiających różne sytuacje związane z przemocą i sposoby radzenia sobie z nią. Utworzone zostały międzynarodowe grupy, które najpierw pracowały nad zadaniem wprowadzającym, następnie nad zapisaniem historii we Framapadzie i w końcu tworzyły do tych historii komiksy za pomocą Storyboard That. W międzyczasie odbył się również międzyszkolny konkurs na oficjalne logo projektu, który wygrała szkoła z Czech. Podsumowaniem działań było



Plakat ze szkołami uczestniczącymi w projekcie



narysowanie na terenie szkoły muralu z tytułem projektu. Akcje te odbyły się podczas majowo-czerwcowych szkolnych festywnów i uroczystości, dzięki czemu mogli się do nich przyłączyć także członkowie lokalnych społeczności, przede wszystkim krewni naszych uczniów.

W ramach ewaluacji uczniowie opisali swoje wnioski wyciągnięte z projektu oraz rozwiązali quiz Mentimeter poświęcony przemocy. Efekty wszystkich działań podsumowaliśmy w e-booku w Canvie.

Project description

This project aims at creating a real connection and friendship among the partner pupils. They will work together and will exchange information on their lifestyles, free time activities, schools, towns and cultures.

Students will be able to exchange about their own reality in their school, town and country about the topic of bullying.

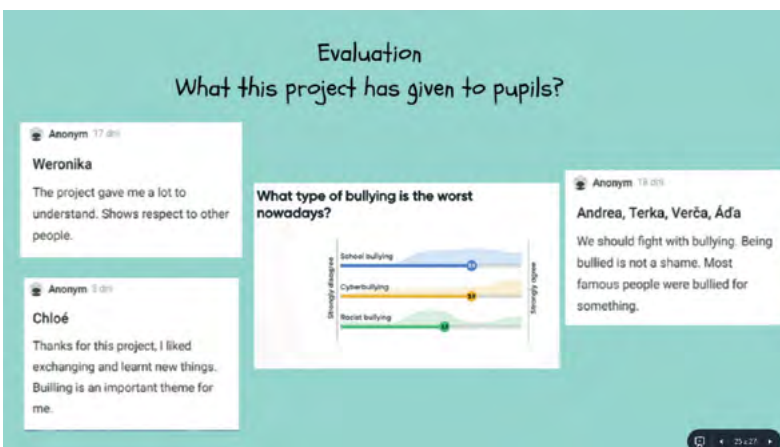
They'll try to find solutions to fight bullying together by giving a definition of what bullying is.

They'll demonstrate that we can all live together even though we're all different.

Finally, they'll take part in an anti-bullying campaign and try to develop democratic principles at school.

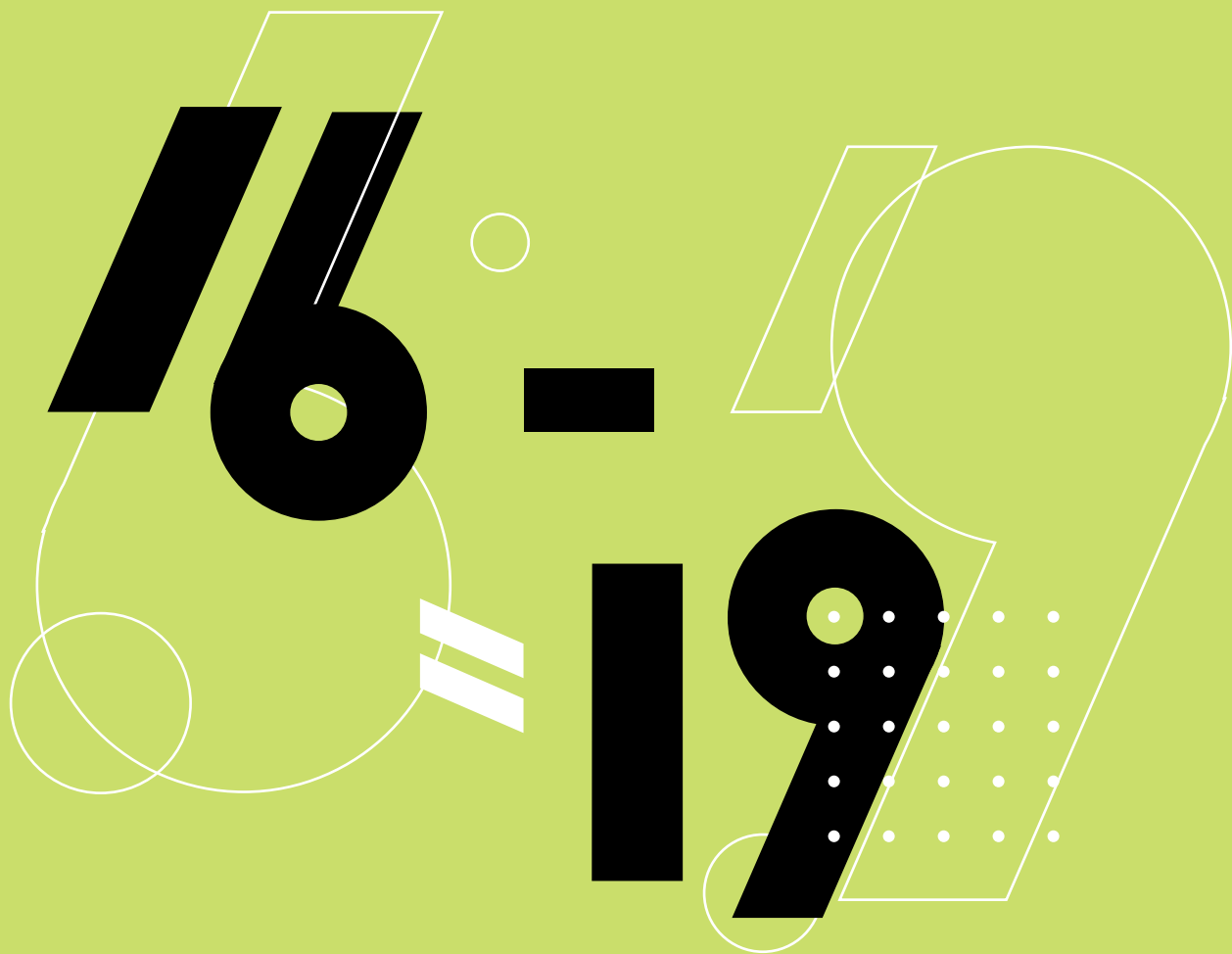


Ewaluacji poddane było każde zadanie projektowe (quizy, krzyżówki, zagadki sprawdzające poziom przyswojenia i zrozumienia materiałów zebranych w danym zadaniu). Działania projektowe były na bieżąco omawiane na chatroomie oraz w prywatnych wiadomościach. Ewaluacja na zakończenie projektu odbyła się za pomocą narzędzi Padlet (wymiana opinii uczniów o tym, co projekt dał im na przyszłość) oraz Mentimeter (głosowanie na dominujący typ przemocy oraz na ulubione zadanie w projekcie).



Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





Projekt dla uczniów w wieku 16-19 lat

I miejsce

Nosy Neighbours



Ewa Gajek

Zespół Szkół Zawodowych w Bogatyni,
woj. dolnośląskie

TWinspace:

twinspace.etwinning.net/31235/home

CZAS TRWANIA:

15 miesięcy

PRZEDMIOTY:

informatyka, historia/WOS, sztuka/
muzyka/plastyka, język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:

Francja, Irlandia, Holandia

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:

TwinSpace, Padlet, AnswerGarden,
Tricider, Stickymoose, Easel.ly,
SurveyMonkey, Framapad

Uczniowie przeprowadzili wywiady z europejskimi partnerami, by lepiej zrozumieć ich życie, oraz tworzyli programy radiowe (podcasty) na podstawie wyników wywiadów. Następnie słuchali podcastów swoich partnerów i reagowali na nie.

Cele:

- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych w obcym języku
- rozwijanie kreatywności • pobudzanie ciekawości • poznanie jak funkcjonuje stacja radiowa • rozwijanie kompetencji cyfrowych
- nauczenie się pisanie podstawowych tekstów na potrzeby audycji
- korzystanie z narzędzi internetowych do publikowania, edytowania, komentowania i oceniania programów • efektywne komunikowanie się w zespołach z kolegami z klasy i partnerami za granicą • zachęcanie do inicjatywy i wyrażania siebie.

Działania:

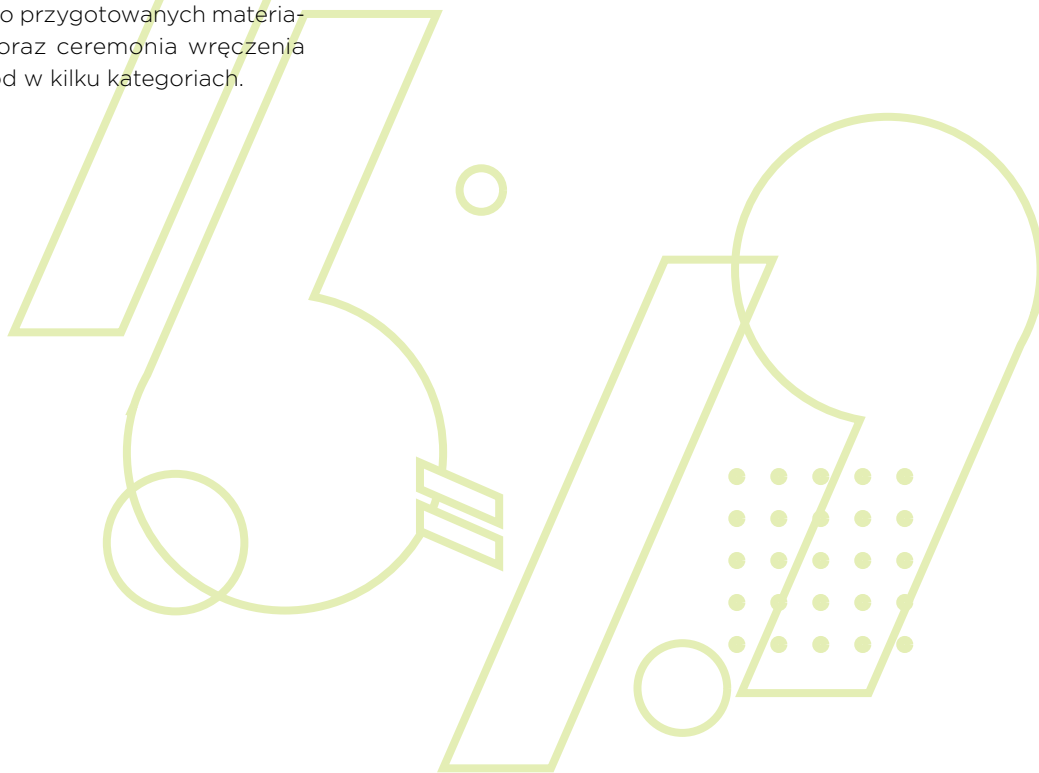
- uczestnicy ćwiczyli umiejętność autoprezentacji (wprowadzenie, logo, netykieta) • pracując w zespołach międzynarodowych, uczniowie uczyli się łączyć siły • uczniowie, na podstawie zebranych informacji, pisali skrypty (w grupach narodowych) i nagrywali swoje programy • programy zostały opublikowane jako podcasty • uczniowie uczyli się słuchać i komentować • na koniec zorganizowano ceremonię wręczenia nagród (m.in. za najlepszy scenariusz i najśmieszniejszy podcast).

Ten projekt został zorganizowany w celu rozwoju komunikacji i wymiany wiedzy między czterema europejskimi szkołami średnimi. Po połączeniu się uczniów w międzynarodowe zespoły, uczestnicy projektu wybrali zagadnienie, o którym chcieliby porozmawiać, a następnie zbierali materiał

Zdjęcie: Ewa Gajek



na ten temat. W kolejnym etapie nauczyciele przedstawili uczniom specyfikę pracy rozgłośni (formaty, zasady pisania do radia, mówienia w radiu itp.). Na koniec uczestnicy wykorzystali zebrany materiał do napisania skryptów (w grupach narodowych) i nagrania programów. Audycje zawierały zebrane informacje i ich reakcje na nie. Ostatni etap zakończyły dyskusje o przygotowanych materiałach oraz ceremonia wręczenia nagród w kilku kategoriach.



Zeskanuj kod,
by dowiedzieć
się więcej
o projekcie.



II miejsce

Be the Change, Take the Challenge



Katarzyna Siwczak
IV Liceum Ogólnokształcące
im. Mikołaja Kopernika w Rybniku,
woj. śląskie

TWinspace:
[twinspace.etwinning.net/
43162/pages/page/257172](https://twinspace.etwinning.net/43162/pages/page/257172)

CZAS TRWANIA:
12 miesięcy

PRZEDMIOTY:
język obcy (oraz realizacja Celów
zrównoważonego rozwoju)

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:
Norwegia, Włochy, Hiszpania, Turcja,
Węgry, Rumunia, Grecja, Francja,
Szwecja, Portugalia

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:
TwinSpace, Facebook, Google
Hangouts, Skype, Messenger, e-mail,
Loomio, Google Slides, Thinglink,
Flipgrid, BeFunky, Padlet, Adobe
Spark, YouTube, Google Forms,
Tricider, Kahoot, TodayMeet

To projekt skierowany do uczniów szkół średnich, w którym udział brało 40 nauczycieli i prawie 600 uczniów z Europy. Jego głównym celem było umożliwienie uczestnikom kontaktów międzynarodowych oraz doskonalenie umiejętności rozwiązywania problemów.

Cele (uczniowie):

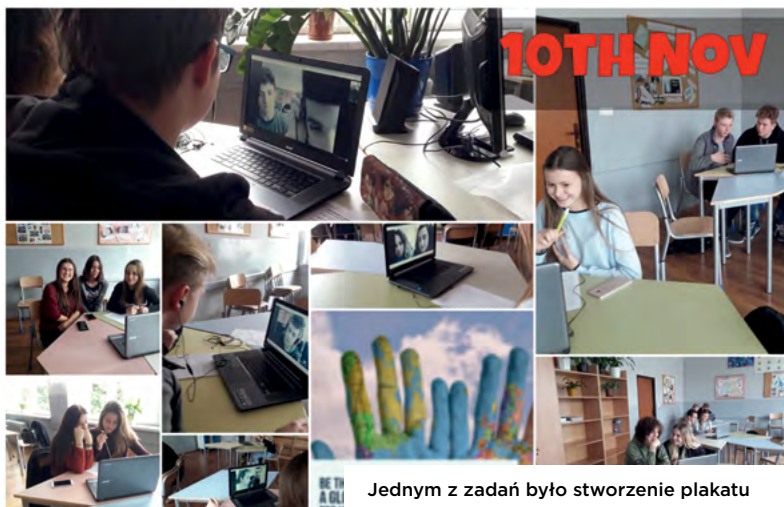
- rozwinięcie umiejętności rozwiązywania problemów
- lepsze zrozumienie Celów zrównoważonego rozwoju (CZR) i wyzwań, które związane są z ich osiągnięciem
- rozwinięcie umiejętności językowych: mówienia, słuchania, czytania oraz pisania w języku angielskim
- rozwinięcie umiejętności ICT
- nawiązanie międzynarodowych kontaktów z uczniami szkół zagranicznych
- prowokowanie do autorefleksji zmierzające do definiowania i rozwiązywania problemów globalnych
- poszerzenie wiedzy o problemach globalnych i odniesienie ich do problemów lokalnych
- kształtowanie ducha pracy zespołowej i umiejętności dzielenia się wypracowanymi materiałami.

Cele (nauczyciele):

- nawiązanie współpracy z nauczycielami innych szkół europejskich
- pogłębienie wiedzy i wykorzystanie jej w nauczaniu treści edukacji globalnej
- zwiększenie umiejętności tworzenia zajęć dotyczących tematyki CZR
- rozwinięcie umiejętności ICT.

Zdjęcia: Katarzyna Siwczak





Tematyka projektu obejmowała Cele zrównoważonego rozwoju. Uczniowie przeprowadzili prace badawcze, wykorzystując źródła internetowe, przygotowali prezentacje multimedialne i ustne, tworzyli materiały, którymi dzielili się z rówieśnikami, uczestniczyli

w grach i je współtworzyli oraz rozwijali umiejętności językowe podczas tzw. live sessions, łącząc się z uczniami innych szkół.

W większości uczniowie pracowali w małych grupach (trzyosobowych) lub w parach. W ten spo-

sób uczyli się: odpowiedzialności, podziału obowiązków, rozwiązywania problemów. Biorąc udział w projekcie, rozwijali następujące umiejętności językowe:

- mówienie – uczestnicząc w Hangouts sessions podczas rozmów z obcojęzycznymi rówieśnikami. Poza praktyczną nauką języka angielskiego uczyli się podstawowych zwrotów w swoich językach ojczystych (hiszpańskim, węgierskim, włoskim),
- czytanie – gromadząc materiały do prezentacji, czytając prace partnerów,
- słuchanie – oglądając filmy potrzebne do prezentacji oraz prace partnerów, uczestnicząc w live sessions,
- pisanie – przygotowując prezentacje, wypełniając ankiety ewaluacyjne.

Dodatkowo dzięki projektowi uczniom udało się rozwinąć:

- umiejętności cyfrowe,
- umiejętność uczenia się,
- umiejętność rozwiązywania problemów i myślenia krytycznego,
- świadomość kulturalną oraz kreatywność,
- odpowiedzialność społeczną i obywatelską,
- podejmowanie inicjatyw.

Pierwsze zadanie projektu polegało na stworzeniu plakatu What world do you want to see in 2030? Prace zostały zaprezentowane w gazecie szkolnej oraz online (Tricider), a później każ-





dy uczeń głosował na najlepszą z nich. Częścią zadania było też zdefiniowanie lokalnego problemu (np. smog w Rybniku). Kolejne zadania dotyczyły już konkretnych celów zrównoważonego rozwoju wybranych przez poszczególne pary uczniów. Nagrali oni filmy i obejrzel nagrania partnerów, przeprowadzili prace badawcze, gromadząc materiały niezbędne do przygotowania prezentacji Google Slides oraz Thinglink. Zadania te oparte były na ścisłej współpracy uczniowskiej: uczestnicy podzielili się zadaniami, przygotowując prezentacje, a następnie wspólnie zaprezentowali owoce swojej pracy w trakcie zajęć z języka angielskiego.

– Organizowaliśmy też live sessions, w trakcie których uczniowie zadawali sobie wzajemnie pytania.

Uczniowie uzupełniali karty pracy, a następnie na ich podstawie relacjonowali zdobyte informacje – opowiada koordynatorka. – Uczniowie mojej klasy spotykali się online z rówieśnikami z Hiszpanii, Węgier, Włoch oraz ze Szwecji.

O atrakcyjności projektu dla jego uczestników świadczy to, że nauczyciele postanowili rozpocząć drugą edycję projektu.

Dzięki zaangażowaniu koordynatorki z Norwegii projekt nabrał bardzo globalnego charakteru. Udało się nawiązać współpracę z nauczycielkami z Kanady oraz Japonii.

Założone cele projektu zostały osiągnięte. Zarówno wiedza, jak i umiejętności uczniów uczest-

W czasie trwania projektu nawiązano współpracę ze szkołami z Kanady i Japonii

niczących w projekcie zostały w zdecydowanym stopniu wzbogacone, co potwierdzają wyniki ankiet ewaluacyjnych i obserwacje koordynatorki projektu.

– Jako nauczyciel również bardzo skorzystałam na udziale w projekcie – kontynuuje koordynatorka. – Dzięki niemu nawiązałam

liczne kontakty z nauczycielami szkół europejskich. Wielu z nich to doświadczeni eTwinerzy, nauczyciele-pasjonaci. Starając się dotrzymać im kroku, byłam zmotywowana do uczenia się i rozwijania swoich umiejętności ICT. Wszystko to zwiększyło moje poczucie pewności siebie, co z kolei skłoniło mnie do podejmowania dalszych wyzwań – jednym z nich było zdobycie tytułu Ambasadora eTwinning (wrzesień 2018 r.). Udział w projekcie z pewnością przyczynił się do uzyskania przez moją szkołę tytułu eTwinning School Label.

Do ewaluacji wykorzystano Google Forms, a ankiety ewaluacyjne przeprowadzono w lutym 2018 r. oraz na zakończenie projektu. W badaniu ankietowym uczestniczyli uczniowie i nauczyciele. Ponadto uczestnicy podsumowali swoje doświadczenia projektowe, udzielając informacji zwrotnej poprzez TodaysMeet. Ewaluacja ustna przeprowadzana była na bieżąco, po każdym zadaniu projektowym oraz po każdej live session. Nauczyciel podsumował też pracę swoich uczniów, wystawiając ocenę z języka angielskiego.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



III miejsce

Food2Explore



Ewa Gajek

Zespół Szkół Zawodowych w Bogatyni,
woj. dolnośląskie

TWinspace:

[twinspace.etwinning.net/
22497/home](https://twinspace.etwinning.net/22497/home)

CZAS TRWANIA:

16 miesięcy

PRZEDMIOTY:

matematyka, chemia, informatyka,
biologia/przyroda, geografia, sztuka/
muzyka/plastyka, język obcy, język
przedmiotu zawodowego

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:

Republika Czeska, Serbia, Bułgaria,
Gruzja, Wielka Brytania, Francja,
Włochy, Grecja, Holandia, Rumunia,
Dania, Rumunia, Ukraina, Belgia,
Norwegia, Turcja

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:

PowToon, Biteable, Tricider, YouTube,
Vimeo, Google Drive, Canva,
Socrative, Flipgrid, e-BookShelf, dysk
Google, kody QR, Skype, PowerPoint,
Padlet, TwinSpace, Kahoot, AnyFlip,
PowToon

Zdjęcia: Ewa Gajek

Uczniowie tworzyli prace związane z żywnością, jednak rozszerzyli tematykę zadań o matematykę, technologie informacyjno-komunikacyjne, sztukę, badania środowiskowe i wiedzę o społeczeństwie.

Cele:

- badanie nawyków żywieniowych • przygotowanie statystyk dotyczących różnych rodzajów żywności • poznanie europejskiej kultury i tradycji • poprawa posługiwania się językiem obcym poprzez komunikację z rówieśnikami • tworzenie dokumentów, pisanie tekstów, mówienie w filmach • poznanie procesów chemicznych podczas gotowania • uczenie się podstaw ekonomii, porównując ceny, analizując cenę menu.

Projekt charakteryzował się dużą różnorodnością zadań, które wpływały bardzo motywująco na uczestników. Szczególnym zainteresowaniem cieszyły się sesje Mystery Skype, podczas których uczniowie dużo nauczyli się o różnych kulturach i nawykach żywieniowych. Dostrzegli znaczenie uczenia się języka angielskiego, matematyki i przedmiotów ścisłych w szkole, aby móc z nich korzystać w późniejszym życiu. Projekt skłonił też uczniów do myślenia o zdrowej żywności i wyzwaniach środowiskowych.

Pomógł zrealizować cele nauczania w studium zawodowym (gotowanie i technologie cyfrowe) oraz w języku angielskim (restauracja, jedzenie, czas wolny) i ICT (tworzenie logo i kartki świąteczne z narzędziami IT, biuro MS). Uczniowie uczyli się od siebie kreatywności podczas pracy z tabelami i wykresami w matematyce, użycia Excela i wielu narzędzi online do kreatywnego prezentowania swoich wyników. Współpraca

w grupach pomogła niektórym uczniom w integracji społecznej w klasie. Poprawiły się również

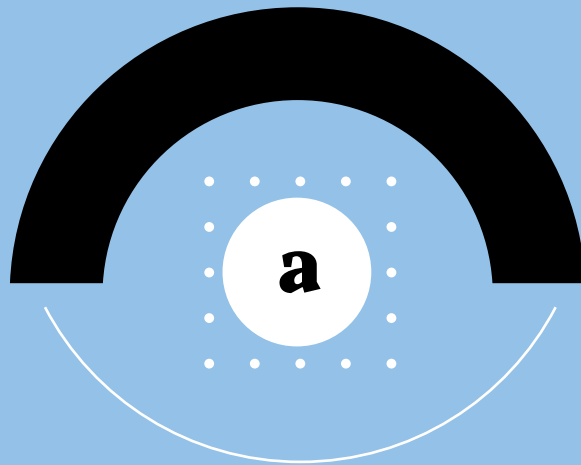
Dzięki projektowi uczniowie częściej myślą o zdrowej żywności i o środowisku

relacje i zwiększyła się pewność siebie uczniów borykających się z typowymi szkolnymi zadaniami – to główny sukces tego projektu.



Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





Projekty o tematyce zawodowej

Zwycięzca

We Are All Children of Ancient Greece and Rome



Agnieszka Kroll i Adam Bech
Społeczne Gimnazjum „Dębinka”
w Poznaniu

Projekt skupiał się na poszukiwaniu wspólnego dziedzictwa antyku greckiego i rzymskiego, które jest obecne w życiu współczesnych Europejczyków, nawet jeżeli nie jesteśmy tego świadomi na co dzień. Architektura, sztuka, historia i osiągnięcia naukowe starożytnych po dziś dzień stanowią inspirację dla współczesnych.

TWinspace:

twinspace.etwinning.net/11113/home

CZAS TRWANIA:

36 miesięcy

PRZEDMIOTY:

informatyka, historia/WOS, sztuka/
muzyka/plastyka

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:

Hiszpania, Włochy

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:

TwinSpace, Facebook, Padlet,
blogi, PPTS, tablety, Kahoot, Canva,
banki danych w chmurze, poczta
elektroniczna, WhatsApp, YouTube

Cele:

- unowocześnienie technik uczenia poprzez wykorzystanie nowoczesnych technologii informatycznych, aktywnych metod nauczania i podejście problemowe oraz interdyscyplinarne
- poprawa rezultatów uczniów osiągających wyniki poniżej przeciętnej w zakresie podstawowych umiejętności (matematyka, nauki ścisłe i przyrodnicze oraz umiejętność czytania i pisanie) poprzez stosowanie skuteczniejszych i innowacyjnych metod nauczania
- integracja uczniowskich społeczności szkół poprzez wskazanie wspólnych korzeni kultury europejskiej ponad podziałami
- zainteresowanie uczniów nauką poprzez nowatorskie podejście do poruszanych tematów i rozwijanie u uczniów umiejętności krytycznego myślenia poprzez uwzględnianie kontekstu kulturowego i/lub środowiskowego w toku nauczania przedmiotów ścisłych oraz humanistycznych
- wymiana doświadczeń i dobrych praktyk pomiędzy nauczycielami, zwłaszcza w kontekście wykorzystania nowych technologii oraz planowania pracy z uwzględnieniem grup wymagających wsparcia
- kształtowanie postawy otwartości i tolerancji.

Zdjęcia: Agnieszka Kroll, Adam Bech



W projekcie uczestniczyło ponad 100 uczniów. Oprócz Polski wzięła w nim udział młodzież z Hiszpanii i Włoch

Działania:

- budowa międzynarodowej strony projektu oraz strony na TwinSpace
- przeprowadzenie konkursu wiedzy o antyku, poprzedzonego warsztatami tematycznymi
- przeprowadzenie warsztatów fotograficznych oraz konkursu fotograficznego związanego z poszukiwaniem antycznych wzorców i inspiracji w otaczającym nas świecie
- przygotowanie warsztatów teatralnych i anglojęzycznych scenariuszy sztuk opierających się na dziedzictwie antyku, a następnie przedstawień, które zostały zaprezentowane na dwóch przeglądach teatralnych w Hiszpanii i Polsce
- przygotowanie warsztatów projektowania oraz pokazu mody inspirowanej antykiem
- wykonanie modeli wynalazków inspirowanych odkryciami naukowymi
- przygotowanie gier służących do nauki historii antycznej
- przygotowanie dokumentacji filmowej projektu.

Projekt był adresowany do uczniów w wieku od 10 do 16 lat. W Polsce uczestniczyło w nim ponad 100 osób. Odpowiedzią na potrzeby nauczycieli były zaproponowane modyfikacje warsztatu pracy oraz zmiany sposobu przekazywania wiedzy i kształtowania umiejętności. Synteza wiedzy z różnych dziedzin pozwoliła doskonalić umiejętność praktycznego zastosowania wiedzy teoretycznej. Wymiana doświadczeń między uczniami i nauczycielami z różnych części Europy sprzyjała utrwalaniu dobrych praktyk.

Założone cele były realizowane z wykorzystaniem metod, takich jak:

- samodzielne poszukiwanie przez uczniów informacji z różnych źródeł,
- realizacja projektów edukacyjnych w małych grupach, w tym spektakli teatralnych, budowa strony internetowej, tworzenie strojów, gier i modeli wynalazków,
- organizacja warsztatów i seminariów z udziałem specjalistów z różnych dziedzin – historii, fotografii, teatru, filozofii, sztuki, przy wykorzystaniu metod aktywizujących, różnych form plastycznych i dramy.



Jednym z cenniejszych elementów zadań projektowych było wyjście poza salę lekcyjną



Nauka przez zabawę to jedna z wykorzystanych metod

Działania projektowe koncentrowały się na rozwijaniu kompetencji kluczowych, takich jak:

- komunikowanie się w języku obcym (wszystkie działania prowadzone były w języku angielskim),
- kompetencje społeczne i obywatelskie (związane ze współpracą, z planowaniem pracy, rozwiązywaniem konfliktów, rozwiązywaniem problemów w twórczy sposób),
- kompetencje cyfrowe, naukowe i technologiczne (w ramach projektów wynalazków, fotografii, tworzenie dokumentów),
- kompetencje w zakresie świadomości kulturowej (wartość kultury i sztuki dla zwiększenia różnorodności kulturowej, zachęcania do współpracy między studentami).

Projekt został rozplanowany we współpracy z zespołami nauczycieli, uczniów i zaangażowanych



Śpiew i drama

organizacji pozarządowych. Każda ze szkół była odpowiedzialna za koordynację przynajmniej jednego z działań, w szkołach zostali powołani koordynatorzy, którzy komunikowali się ze sobą, by rozwiązać wątpliwości czy wyjaśnić niejasności, wymienić się doświadczeniami, dbać o realizację harmonogramu. Zarysy regulaminów obowiązujących w ramach konkursów powstały podczas pierwszego spotkania koordynatorów w Polsce w 2016 r. i dalej były konsultowane oraz upowszechniane drogą elektroniczną. Następnie wszystkie instrukcje, regulaminy konkursów, pytania do zadań, prace uczniów, skrypty i pytania konkursowe, zdjęcia, projekty wynalazków, gry zostały udostępnione online.

Partner hiszpański odpowiadał m.in. za koordynację działań związanych z konkursem fotograficznym i festiwalem teatralnym. Pierwszy z włoskich partnerów – za koordynację konkursu historycznego (zorganizowanego przy pomocy wszystkich szkół), a drugi włoski partner – za pokaz mody, organizację wystawy modeli wynalazków i gier. Z kolei „Dębinka” była odpowiedzialna za koordynację całości prac oraz za konkurs historyczny i międzynarodowy przegląd teatralny.

Korzyści dla uczniów:

1. Uczestniczenie w warsztatach (teatralnych, fotograficznych, historycznych), których metoda realizacji, tematyka i zakres

Synteza wiedzy z różnych dziedzin pozwoliła doskonalić umiejętność praktycznego zastosowania wiedzy teoretycznej

wiedzy znacząco wykraczały poza podstawę programową oraz klasyczne metody nauczania.

2. Spotkania z ekspertami zewnętrznymi wspierającymi



W trakcie realizacji projektu powstały modele wynalazków

realizację projektu, np. pracownikami naukowymi uczelni wyższych, aktorami, artystami.

3. Zdobycie umiejętności i doświadczenia w posługiwaniu się nowoczesnymi technologiami.
4. Doskonalenie kompetencji językowych.
5. Nawiązanie kontaktów z rówieśnikami ze szkół partnerskich, które utrzymywane są również po zakończeniu projektu.

Z punktu widzenia nauczycieli projekt miał duży wpływ na codzienną pracę, w tym np. kompetencje językowe oraz w zakresie IT:

1. Możliwość udziału w dyskusjach, w szkoleniach eTwinningu powadzonych w języku angielskim.
2. Poznanie metod wykorzystania nowoczesnych technologii i programów (eTwinning, Padlet, Canva, Mentimeter, Kahoot, YouTube).
3. Wymiana doświadczeń, stosowanie różnorodnych metod i technik pracy z uczniem wymagającym wsparcia, pochodzącym ze środowiska imigrantów.
4. Nabycie umiejętności nieobjętych klasycznym kształceniem szkolnym (teatr, fotografia), a przydatnych w dalszej pracy.
5. Nawiązanie kontaktów z nauczycielami z innych krajów partnerskich.

W trakcie realizacji projektu powstały:

Dużym sukcesem okazał się przegląd teatralny



1. Zestaw materiałów dydaktycznych do nauki historii w języku angielskim, które zostały wykorzystane w trakcie realizacji konkursu historycznego.
2. Osiem scenariuszy sztuk teatralnych, które są powszechnie dostępne.
3. Zestaw fotografii nawiązujących do kultury antycznej, które mogą być stosowane w pracy dydaktycznej związanej z nauczaniem historii i sztuki.
4. Gry dydaktyczne, które mogą być wykorzystywane w nauczaniu historii.
5. Modele wynalazków oraz metoda ich zastosowania w nauczaniu fizyki, matematyki, historii.
6. Filmy dokumentujące podejmowane działania, które mogą być inspiracją dla innych szkół.



Uczniowie na wiele sposobów przedstawiali kulturę antyczną

7. Przewodniki, questy i inne materiały dydaktyczne.

Wszystkie założenia projektu zostały zrealizowane. Ogromnym sukcesem był Międzynarodowy Przegląd Teatralny zorganizowany

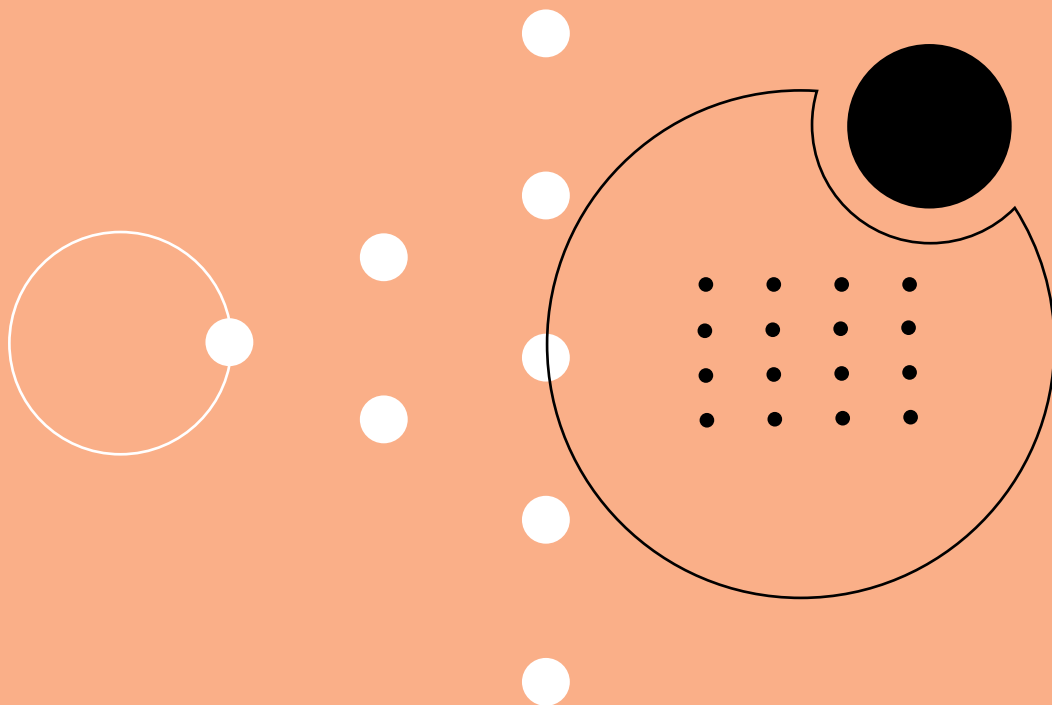
w Polsce w maju 2018 r. Pokazał on wzrost kompetencji społecznych, obywatelskich, językowych i umiejętności scenicznych uczniów. Wzrosła jakość przedstawień zaprezentowanych przez poszczególne szkoły, co możemy ocenić przez porównanie z przedstawieniami pokazanymi rok wcześniej w Maladze. Sukcesem było także zaangażowanie w projekt dużej grupy uczniów i nauczycieli, którzy mogli wziąć udział w proponowanych aktywnościach projektowych. Projekt podlegał stałej ewaluacji na różnych etapach. Każde z działań było oceniane przez uczniów i nauczycieli po jego zakończeniu. Po pierwszym roku przeprowadzono całościowe badanie, które powtórzono na zakończenie projektu. Ankiety oceniające pomogły

wprowadzić zmiany w niektórych aspektach programu. Większość otrzymanych ocen była pozytywna, co wskazuje, że projekt spełniał oczekiwania uczestników.

Podczas trwania projektu uczniowie ćwiczyli też swoje umiejętności nieobjęte klasycznym kształceniem szkolnym

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





Ambasador eTwinning



Zwycięzca

Reacting to Confrontations and Catastrophies with Collaboration



Anna Pławecka

II Liceum Ogólnokształcące
im. Czesława Miłosza w Jaworznie,
woj. śląskie

TWinspace:

twinspace.etwinning.net/44182/home

CZAS TRWANIA:

10 miesięcy

PRZEDMIOTY:

język obcy, podstawy
przedsiębiorczości

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:

Niemcy, Grecja, Belgia, Turcja

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:

Skype, eTwinning Live, Facebook,
Padlet, e-mail, Emaze, PowToon,
TwinSpace, Lino, SlideShare,
YouTube, GIMP, MS Office (Word,
Picture Manager, PowerPoint), Open
Office, Libre Office, Prezi, Animoto,
Snapchat, tablety, smartfony, aparaty
cyfrowe, skaner, kamery internetowe

Zadania projektowe odsłoniły uczniom nowe fakty o ich mieście oraz możliwości, jakie ono daje.

Cele:

- nawiązanie współpracy międzynarodowej przy wykorzystaniu języka angielskiego
- zgłębienie zasad etykiety i bezpiecznego posługiwania się internetem
- poznanie celów i zasad współpracy między uczniami, szkołami, przedsiębiorstwami, krajami
- znalezienie międzynarodowych przedsiębiorstw w swoim mieście, kraju
- analiza porównawcza przedsiębiorstw globalnych we wszystkich krajach uczestników projektu
- określenie zasad i roli współpracy międzynarodowej w czasie hossy i bessy, sukcesów przedsiębiorstw globalnych oraz katastrof
- przedstawienie pomysłów na własne aktywne uczestnictwo w życiu społeczeństw lokalnych/globalnych
- ewaluacja.

Działania:

- przedstawienie pomysłów uczestników projektu
- konsultacja pomysłów w gronie uczestników projektu w szkołach oraz pomiędzy szkołami
- dyskusje nad filmami dotyczącymi współpracy i przedsiębiorczości
- wypracowywanie i zamieszczanie opinii na TwinSpace
- planowanie prowadzone przez koordynatorów
- wizyty uczniów w lokalnych przedsiębiorstwach
- tworzenie prezentacji, organizowanie burzy mózgów
- przeprowadzenie konkursu na logo projektu
- dzielenie się trudnościami
- organizowanie wideokonferencji
- prowadzenie lekcji podstaw przedsiębiorczości po angielsku.

Zdjęcia: Anna Pławecka





Polska grupa projektowa

Dzięki projektowi uczniowie zdobyli zupełnie nowe informacje o swoim mieście i poznali jego możliwości w kontekście współpracy międzynarodowej przedsiębiorstw. – Kontakt z żywym językiem pokazał naszym uczniom, że nie uczą się języka

obcego tylko z powodu zarządzeń władz oświatowych, ale dla siebie – zaznacza koordynatorka. – Warto było rozmawiać z obco-krajowcami, by znaleźć wspólne tematy i poczuć, że brak znajomości języka obcego to „kalectwo XXI w.". Dawniej, gdy niemożliwe



Wideokonferencja z zagranicznymi uczestnikami

były takie konfrontacje, młodzież nie mogła tego odczuwać. Dzięki projektowi uczniowie mogli wykaazać się inicjatywą i dostrzec, że ich głos jest ważny, gdyż wyzwała również inicjatywę u innych. W efekcie pozwoliło to dojść do wniosku, że nie jest się zostawionym samemu sobie, a współpraca się opłaca.

Wśród korzyści projektu wymienia się też poznanie możliwości rynku pracy Jaworzna, miejsca



Spotkanie z przedstawicielami współpracującego przedsiębiorstwa

Jedną z najważniejszych korzyści projektu było poznanie przez młodzież rynku pracy w swoim rodzinnym mieście



Kacper Matusik i Katarzyna Hałas

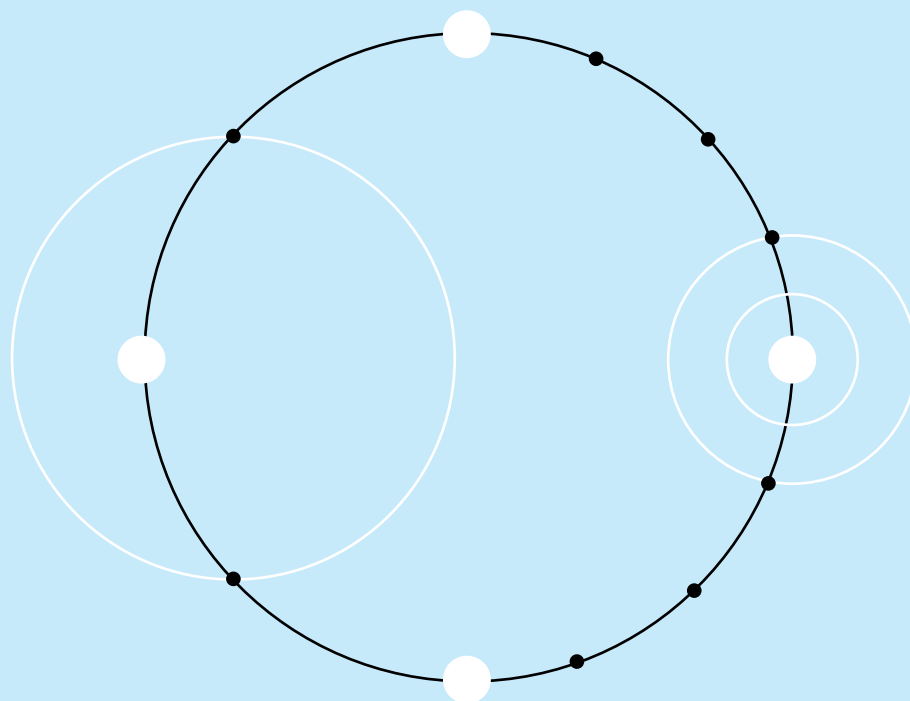
przeobrażającego się z miasta przemysłu wydobywczego (zamknięte zakłady: kopalnie węgla kamiennego, huta szkła, cementownia) w miasto z rozwijającym się sektorem usług i produkcji: leków, ubrań, kosmetyków itp. na rynki międzynarodowe.

Założone cele projektu zostały osiągnięte. Dzięki współpracy międzynarodowej uczniowie porównali rynki pracy w Polsce i Europie, dowiadując się, że na poziomie przedsiębiorstw globalnych nie ma różnic. Polacy zyskali najwięcej, nawiązując osobistą współpracę z przedsiębiorstwami w swoim mieście. Uczestnicy z pozostałych krajów skupili się bardziej na przedsiębiorstwach w swoim kraju, nie mieście, i pracowali przez internet. Była to słabsza strona tego projektu. Jednak dzięki ciągłemu porozumiewaniu się uczestników projektu sens i ja-

kość komunikacji między młodymi ludźmi podwyższyły się. Poza tym konsultacje i negocjacje w sprawie poszczególnych zadań odbywały się na bieżąco za pomocą poczty elektronicznej.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





Zmiany klimatyczne

Zwycięzca

Shipping of Goods Beyond the EU Borders



Ludmiła Miejszykowska-Dessus
i Krzysztof Wszelaki

Technikum nr 25 im. Stanisława Staszica
w Warszawie, woj. mazowieckie

TWinspace:

[twinspace.etwinning.net/
67364/home](https://twinspace.etwinning.net/67364/home)

CZAS TRWANIA:

4 miesiące

PRZEDMIOTY:

informatyka, przedmioty zawodowe
(spedycyjne i informatyczne)

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:

Rumunia

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:

poczta elektroniczna, media społecznościowe, Skype, YouTube, aparat i kamera cyfrowa, telefony komórkowe, Bandicam, program do edycji wideo i zdjęć, edytory tekstu, języki HTML, CSS, WordPress, pakiet MS Office

Zdjęcia: Ludmiła Miejszykowska-Dessus, Krzysztof Wszelaki

Tematyka projektu była ściśle zawodowa, dotyczyła zorganizowania transportu poza granice UE oraz przygotowania dokumentacji eksportowej do przewozu towarów.

Cele:

- przedstawienie planu pracy spedytorów na stworzonej stronie internetowej
- posługiwanie się przez uczniów językiem angielskim w praktyce
- sprawdzenie swoich umiejętności w uczonym zawodzie
- udoskonalenie współpracy w grupie
- wytworzenie dokumentacji potrzebnej do wyeksportowania dóbr do określonych krajów/grup krajów poza UE
- rozwinięcie niezbędnych w zawodzie spedytora umiejętności: weryfikacja dokumentacji, komunikacja werbalna, wytrwałość w dążeniu do celu, przedsiębiorczość, zmniejszenie strachu przed popełnianiem błędów.

Działania:

- ustalenie zasad współpracy i szczegółów spedycji
- kompletowanie dokumentacji (na podstawie różnych źródeł) przez grupy spedytorskie
- zweryfikowanie zebranych materiałów z rzeczywistością poprzez konsultacje ze specjalistami w firmach spedycyjnych
- uczenie się technik tworzenia stron internetowych
- wykorzystywanie narzędzi eTwinningu
- zorganizowanie spotkania podsumowującego działania spedytorów
- przeniesienie działań spedytorów do przestrzeni cyfrowej (eTwinning + strona na zewnętrznym serwerze).



Warszawscy uczestnicy projektu

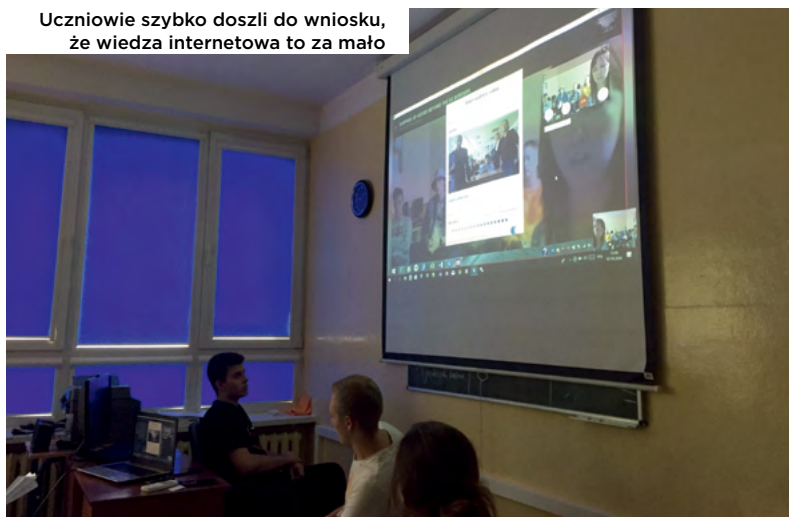
Spedytorzy mieli za zadanie samodzielnie odszukać na rynku partnerów z branży TSL, by pomóc im w realizacji i weryfikacji projektu. Natomiast zadania informatyków to: zorganizowanie spotkań transgranicznych, przygotowywanie materiałów na potrzeby strony internetowej, two-

wienie strony internetowej i inne działania informatyczne (włącznie z technikami cyfrowymi) zgodnie z zapotrzebowaniem klientów tudzież kierownictwa firmy.

Na czas trwania projektu grupa wcieliła się w firmę spedycyjną. Uczniowie zostali spedytorami



Uczniowie szybko doszli do wniosku, że wiedza internetowa to za mało



pracującymi w trzech departamentach. Każdemu działowi zostało przydzielone państwo, do którego ma on wyeksportować towar. Uczniowie zaczęli swoją przygodę, korzystając z zasobów internetowych, lecz szybko doszli do wniosku, że wiedza internetowa to za mało. Dlatego kolejnym wyzwaniem było znalezienie firm zajmujących się transportem i wysłanie do nich prośby o wsparcie w realizacji projektu. Uczniowie próbowali też kontaktów z urzędami państwowymi i agencjami celnymi.

W efekcie spotkanie z firmą logistyczno-spedycyjną (przedstawienie swojego dorobku, omówienie materiału, możliwość



Podczas trwania projektu uczniowie poznali warunki pracy we współpracującej firmie

bezpośredniego kontaktu ze spedytora) było bardzo motywujące dla uczniów. – Przedstawiciele firmy byli pod ogromnym wrażeniem fachowości młodzieży, zadawania trafnych pytań, znajomości zagadnień merytorycznych – opowiada koordynatorka.

Natomiast w grupie informatycznej nauczyciel stawiał uczniom cele do osiągnięcia i wyznaczał termin. Efekty pracy lub ich brak były omawiane na spotkaniach. Wspólne wykonywanie najważniejszych elementów projektu było możliwe dzięki mediom społecznościowym. Najważniejszą zaletą projektu było umożliwienie uczniom sprawdzenia się w życiu zawodo-

wym. I być może wyeliminowania błędów, które – bez udziału w projekcie – musieliby korygować już w pracy. Mogli sprawdzić, czy dobrze się czują w zawodzie, którego się uczą. A także sprawdzić w praktyce swój poziom języka angielskiego.

Podstawowym efektem projektu jest strona internetowa, prezentująca komplet dokumentów do eksportu towarów do określonych krajów UE. Wartość merytoryczna strony została skonsultowana ze specjalistami wykonującymi na co dzień dziesiątki takich operacji. Strona WWW ma również walory edukacyjne – pozwala zorientować się, w jaki sposób należy np. wypełnić niezbędne dokumenty. Podstawowe, merytoryczne cele projektu zostały osiągnięte. Mocnymi stronami projektu były: stworzenie fikcyjnej firmy spedycyjnej, dobrze przygotowany materiał w języku angielskim, współpraca z firmą logistyczno-spedycyjną, wymiana doświadczeń ze szkołą zagraniczną, stworzenie strony internetowej, a także autonomicznej jednostki (grupa informatyczna) rozumiejącej się, współpracującej, odpowiedzialnej za swoje działania, sterowalnej, lojalnej wobec siebie, potrafiącej działać szybko. Z kolei słabą stroną projektu była specjalistyczna i wymagająca dużej dawki wiedzy branża. Trudność, która powstała na samym początku projektu, to znalezienie partnera do projektu w wąskiej dziedzinie. Szkoły, które na początku zgłaszały chęć współ-

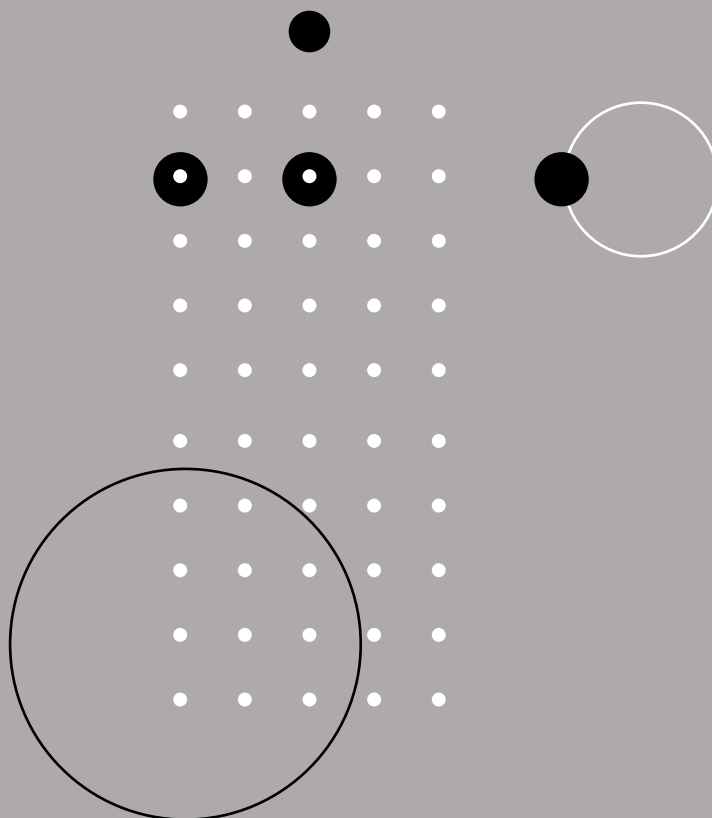
pracy, po przedstawieniu planu projektu rezygnowały z niego. W trakcie realizacji projektu trudnymi momentami były: brak odpowiedzi na e-maile wysyłane do firm transportowo-spedycyjnych, brak chęci udzielenia jakichkol-

Nauka przedsiębiorczości jest jedną z ważniejszych potrzeb edukacyjnych najstarszych uczniów szkół

wiek wskazówek. W tej sytuacji uczniowie czuli się zagubieni. Jednak trzeba zauważyć, że brak odpowiedzi od kontrahentów jest nieprzyjemnym, lecz cennym doświadczeniem, z którym spedytorka spotyka się na co dzień.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





Synergia eTwinning-Erasmus+

Zwycięzca

Math 3_0 Amazing Trip through History



Elżbieta Paluczek
I Liceum Ogólnokształcące
w Swarzędzu, woj. wielkopolskie

TWinspace:
[twinspace.etwinning.net/
23069/home](https://twinspace.etwinning.net/23069/home)

CZAS TRWANIA:
22 miesiące

PRZEDMIOTY:
matematyka, informatyka, historia/
WOS, sztuka/muzyka/plastyka,
język obcy

KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH:
Islandia, Francja

WYKORZYSTANE NARZĘDZIA:
dokumenty Google, Padlet,
LearningApps, Aurasma -
rzeczywistość rozszerzona
do Timeline'a, Actionbound, chat,
Tricider, YouTube, Kahoot, Messenger,
C-Geo, Kodu, SketchUp

To interdyscyplinarny projekt – za pomocą nowoczesnych narzędzi ICT łączył matematykę z historią.

Cele:

- przygotowanie zestawu scenariuszy i materiałów do zajęć
- wykorzystanie historii matematyki do lepszego zrozumienia wybranych pojęć zawartych w programie nauczania oraz do kształcenia uniwersalnego języka matematyki i rozwoju kompetencji cyfrowych.

Działania:

- przygotowanie 15 scenariuszy lekcji
- zastosowanie nowoczesnych narzędzi ICT
- publikowanie materiałów audiowizualnych
- mobilna wystawa narzędzi liczących
- przygotowanie tutoriali do nauki liczenia na sorobanie, suwaku logarytmicznym i kalkulatorze
- testowanie gier logicznych i klocków do budowania brył jako uatrakcyjnienie zajęć kursowych
- prezentacje multimedialne dotyczące wybranych pojęć.

Projekt został skierowany do uczniów klas I i II LO. Math 3_0 to sposób, w który uczniowie pracowali nad wybranymi pojęciami matematycznymi. W rzeczywistości na nowo odkryli stare twierdzenia matematyczne za pomocą nowych i innowacyjnych narzędzi ICT, takich jak rzeczywistość rozszerzona, filmy 360°, aplikacje Android, narzędzia geocaching i inne. Uczniowie odkryli też ekscytujące momenty życia niektórych matematyków i przeżywali je dzięki nowym technologiom.

Zdjęcia: Elżbieta Paluczek



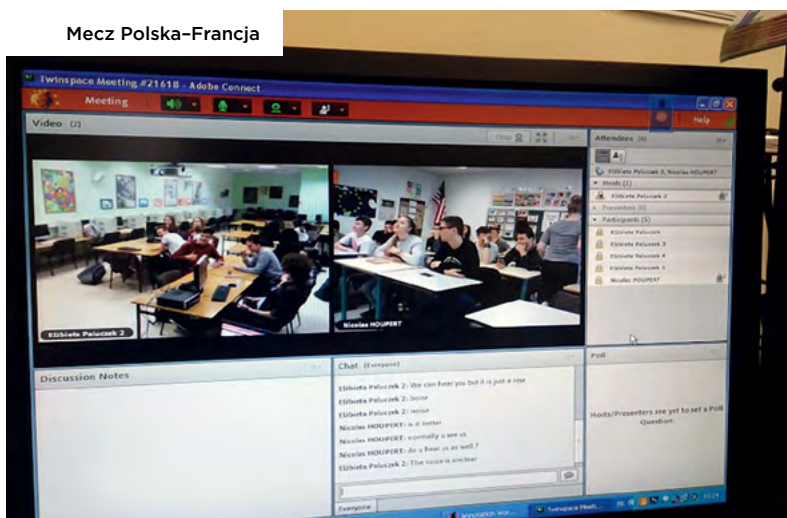
Uczniowie komunikowali się różnymi oryginalnymi metodami



Realizacja projektu została podzielona na trzy części:

- Świat liczb – zapoznanie z historią odkrywania kolejnych zbiorów liczb oraz doskonalenia sposobu liczenia.
- Świat geometrii – szukanie wspólnych europejskich
- korzeni. Matematyka starożytnych Greków od geometrii płaskiej do wielu wymiarów.
- Świat algebry – prezentacja dorobku matematyki, począwszy od XVI w.; historia notacji algebraicznej pozwala lepiej zrozumieć istotę równań.

Mecz Polska-Francja



Jednym z najważniejszych rezultatów była możliwość nawiązania międzynarodowych znajomości i komunikowanie się w języku angielskim. Drugi ważny efekt wiąże się z poczuciem bycia obywatelem europejskim. Dzięki spotkaniom z rówieśnikami z Francji i Islandii uczniowie zobaczyli, jak niewiele ich dzieli i jak dużo łączy. Chociaż nie obyło się bez sytuacji konfliktowych związanych z różnymi zwyczajami, różnicami temperamentu i zainteresowań, to uczniowie pomagali sobie wzajemnie i rozładowywali napięcia. Także nauczyciele udoskonalili swoje umiejętności posługiwania się językiem angielskim, umiejętności zarządzania oraz mieli możliwość porównania swoich metod nauczania z tymi stosowanymi w krajach szkół partnerskich. Największym osiągnięciem projektu „MATH3.0” był jednak widok uśmiechniętych i skupionych twarzy podczas zespołowego rozwiązywania matematycznych łamigłówek – podsumowują koordynatorki.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





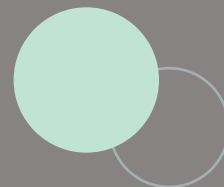
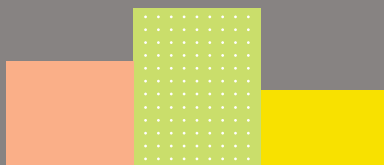
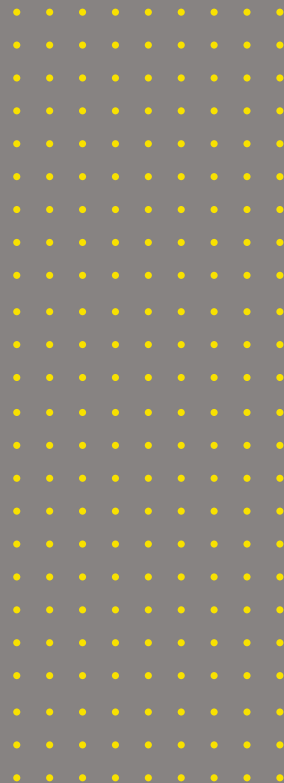
Home



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji (FRSE) funkcjonuje od 1993 r. Jest jedyną w Polsce instytucją z tak dużym doświadczeniem w zarządzaniu kilkunastoma edukacyjnymi programami europejskimi. W latach 2007-2013 koordynowała w Polsce programy: „Uczenie się przez całe życie” (Erasmus, Leonardo da Vinci, Comenius i Grundtvig) oraz „Młodzież w działaniu”. 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 Wschodu, poprzez Polsko-Litewski Fundusz Wymiany Młodzieży, Polsko-Ukraińską Radę Wymiany Młodzieży oraz Centrum Współpracy SALTO z Krajami Europy Wschodniej i Kaukazu. Od 2014 r. FRSE uczestniczy we wdrażaniu Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój.

Fundacja jest też organizatorem wielu wydarzeń edukacyjnych, w tym konkursów promujących rezultaty projektów (EDUinspiracje i EDUinspirator, European Language Label, SELFIE+). Koordynuje obchody Europejskiego Tygodnia Młodzieży oraz współorganizuje wydarzenia odbywające się w ramach Europejskiego Dnia Języków. Prowadzi działalność analityczno-badawczą oraz wydawniczą (jest wydawcą m.in. kwartalników: „Języki Obce w Szkole” oraz „Europa dla Aktywnych”).

www.frse.org.pl



Patronat honorowy:

