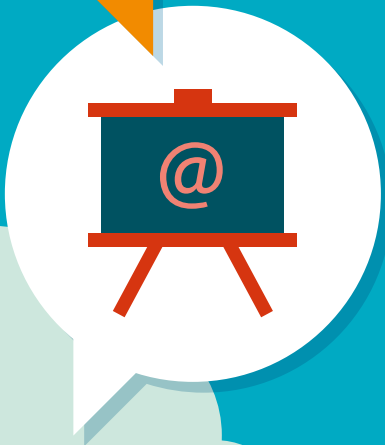
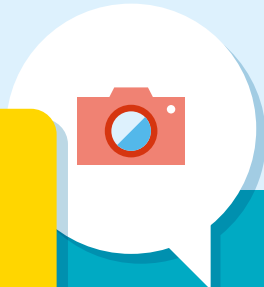


Zwycięskie projekty

w konkursach
progr@mu eTwinning

2014



Zwycięskie projekty

w konkursach
progr@mu eTwinning

2014

Konkurs *Nasz projekt eTwinning* X edycja – 2014

04

Słowo wstępne

JOANNA KLUZIK-ROSTKOWSKA

06

Słowo wstępne

WŁODZIMIERZ MARCIŃSKI

07

Słowo wstępne

MIROSLAW MARCZEWSKI

08

eTwinning – europejska współpraca szkół

Przedszkola

14

From Picture to Adventure

BEATA KOSSOWSKA

18

Play, Happy Children, Creative Adults

DAGMARA SZCZECIŃSKA

20

Respect

LUDOMIRA BORYS-PARADYSZ

Szkoły podstawowe

22

Art Connects Us

BEATA LENARTOWICZ

24

WILL, Wonderful Ideas for Learning Languages

BARBARA GŁUSZCZ

26

e-Cultural Kaleidoscope

RENATA WOJTAŚ

28

Our school news magazine

ANNA ŻYWICA

30

The Genius' Log

MAŁGORZATA KRZEMIŃSKA

Gimnazja

32

Cyber Discovery

ANDRZEJ WILK

34

Bis in die Puppen leben wir Deutsch! – handgenähte Zusammenarbeit über die Grenzen

MARTA FLORKIEWICZ-BORKOWSKA

36

Multi-Kulti-Café

MAŁGORZATA CZECH

Szkoły ponadgimnazjalne

40 **Moi, toi, lettres à nous**

GABRYELA SMOLIJ

42 **On the Air!**

LUCYNA NOCOŃ-KOBIÓR

Ambasadorzy eTwinning

44 **We are the Pirates – Pirates Adventure**

EWA KURZAK

48 **Show me what you do with ICT in your classroom... I show you my!**

DOMINIKA GIEZEK

50 **„Twinbus” Travel Agency TTA**

JOLANTA OKUNIEWSKA

Przedmioty matematyczno- -przyrodnicze

54 **Move your mind**

MARZENA KASZYŃSKA

56 **Triangles are everywhere**

IWONA KOWALIK

Świadomy użytkownik Internetu

58 **Safetiquette (Safe Ticket For Young Internet Users)**

MIROŚŁAWA DYKA-PŁONKA

60 **WALK OF FAME – Idols and Heroes of Teenagers**

MAŁGORZATA TOMCZAK-WALKUSZ

62 **The Magic Sky**

BARBARA ORKISZ

Debiuty

64 **The city through children's eyes (Warsaw and Athens)**

PAULINA KAMIŃSKA



SZANOWNI PAŃSTWO, DRODZY NAUCZYCIELE I UCZNIOWIE,

z ogromną satysfakcją przekazuję Państwu niezwykłą publikację. Zawiera ona opisy 22 najlepszych projektów, które zostały zrealizowane przez naszych uczniów w ramach programu eTwinning.

Dzięki technologiom informacyjno-komunikacyjnym program ten umożliwia bezpośrednią współpracę dzieci i młodzieży z różnych krajów europejskich. W ramach eTwinningu młodzi Polacy wraz ze swoimi rówieśnikami z całej Europy realizowali różnorodne projekty m.in. przygotowywali potrawy kuchni narodowych, hodowali rośliny z nasion przysłanych przez partnerów z innych krajów, czy też współpracowali w międzynarodowych drużynach.

Wspólnym elementem tych rozmaitych działań była praca zespołowa i konieczność komunikowania się. Dzieci zapytane o eTwinning mówiły: Bawimy się, ale przy okazji nauczyły się np. wydawania magazynów uczniowskich, poszerzyły wiedzę o trójkątach, rozszerzyły słownictwo i struktury gramatyczne z języka angielskiego, niemieckiego i innych. eTwinning to doskonały przykład, jak twórczo wykorzystać Internet jako narzędzie współpracy, komunikacji i budowania relacji między młodymi ludźmi. Doświadczenia, które uczniowie zdobyli podczas realizacji projektów zaprocentują w ich późniejszym życiu.

Zachęcam do przeczytania całej publikacji, bo to księga dobrych praktyk szkolnych, zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli. Wszystkie przedstawione projekty mogą stanowić innowacyjny materiał dydaktyczny do wykorzystania w każdej szkole.

Cieszę się, że zainteresowanie eTwinningiem rośnie w Polsce z roku na rok. Pokazuje to otwartość polskiej szkoły na współpracę międzynarodową oraz nowoczesne technologie.

Gratuluje serdecznie wszystkim laureatom programu: uczniom i ich mądrym nauczycielom. Inne szkoły zachęcam do dołączenia do społeczności eTwinning.

Z życzeniami wielu sukcesów

JOANNA KLUZIK-ROSTKOWSKA
Minister Edukacji Narodowej

Warszawa, wrzesień 2014 r.



↑ Zwycięzcy konkursu ogólnopolskiego eTwinning 2014



SZANOWNI PAŃSTWO,

według naukowców, ponad 60 proc. dzieci rozpoczynających dziś edukację będzie pracowało w zawodach jeszcze nieistniejących, a do roku 2015 już 90 proc. tworzonych miejsc pracy będzie wymagało podstawowych umiejętności cyfrowych. Dlatego też niezwykle ważne są wszelkie inicjatywy wspierające zdobywanie i stałe doskonalenie umiejętności cyfrowych od najwcześniejszego etapu edukacji.

Program eTwinning, realizowany w Polsce już od dekady przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji, rozpowszechnia wiedzę oraz umożliwia rozwijanie umiejętności cyfrowych w atrakcyjnej i kreatywnej formule. Nagrodzone w tegorocznym konkursie projekty doskonale ilustrują szeroki wachlarz korzyści, jakie można osiągnąć przy wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych dla wszechstronnego rozwoju młodych ludzi.

Jestem przekonany, że zdobyte w trakcie realizacji działań projektowych doświadczenia otworzą ich uczestnikom w przyszłości szerokie możliwości rozwoju zawodowego i realizacji aspiracji osobistych.

Serdecznie gratuluję wszystkim autorom i uczestnikom projektów tegorocznej edycji konkursu eTwinning. Liczę na dalsze zaangażowanie i kreatywność na rzecz upowszechniania umiejętności dla przyszłości – umiejętności cyfrowych.

WŁODZIMIERZ MARCIŃSKI

Lider Cyfryzacji w Polsce



SZEROKIE POROZUMIENIE
NA RZECZ UMIEJĘTNOŚCI
CYFROWYCH W POLSCE

Warszawa, wrzesień 2014 r.

SZANOWNI PAŃSTWO,

niezmiernie miło mi potwierdzić, że kolejny rok wskazuje na dalszy dynamiczny rozwój programu eTwinning. Społeczność eTwinnerów w całej Europie, ale i nie tylko w Europie, liczy już niemal 260 tysięcy osób, a w Polsce jest nas już ponad 25 tysięcy. Polscy nauczyciele utrzymują nadal niezagrożone miejsce w czołówce wśród krajów europejskich pod względem liczby i jakości realizowanych projektów. W Europejskim Konkursie w ośmiu kategoriach znalazło się pięcioro finalistów z Polski, którzy w kwietniu 2014 roku odebrali nagrody podczas eTwinning Prize Ceremony w Brukseli.

Jak stworzyć wyjątkowy projekt, można się dowiedzieć między innymi na stronach tej publikacji. Warto jednak podkreślić, co dla początkujących może być nie bez znaczenia, że dobry projekt nie musi być skomplikowany w realizacji. Krajowe i Europejskie Odznaki Jakości są przyznawane każdemu projektowi, który spełnia sześć niezbyt trudnych kryteriów: innowacyjność w podejściu pedagogicznym, związek z podstawą programową, komunikacja i wymiana pomiędzy uczniami ze szkół partnerskich, współpraca w realizacji zadań, korzystanie z dowolnych form TIK i wreszcie udostępnienie rzetelnie udokumentowanych rezultatów. Podczas realizacji projektu warto wziąć to pod uwagę, jeśli po zakończeniu chcielibyśmy się o odznakę jakości ubiegać.

Istotnym wsparciem dla nauczycieli w rozwoju umiejętności cyfrowych okazały się ogromnie popularne kursy narzędziowe online organizowane przez Krajowe Biuro Programu eTwinning, dostępne nieodpłatnie dla wszystkich nauczycieli zarejestrowanych w programie. Zdobywcy odznak jakości i doświadczeni eTwinnerzy przyznają, że to najbardziej przyjazny i efektywny sposób zdobywania nowych, interesujących umiejętności w posługiwaniu się różnymi narzędziami TIK, tym bardziej że oferta kursów jest stale poszerzana i aktualizowana.

W tegorocznym wydaniu „Zwycięskich projektów” przedstawiamy Państwu kolejne 22 niezwykle przedsięwzięcia, które uzyskały najwyższe uznanie jury w dorocznym konkursie „Nasz projekt eTwinning”.

Gratuluję laureatom i mam nadzieję, że ich praca i sukces staną się dla innych nauczycieli nie tylko ciekawą inspiracją, ale drogą do profesjonalnego rozwoju i źródłem satysfakcji z osiągnięć zarówno własnych, jak i uczniów oraz szkoły.

Z życzeniami dalszych sukcesów,

MIROSŁAW MARCZEWSKI

Dyrektor Generalny Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji

Warszawa, wrzesień 2014 r.



eTwinning – europejska współpraca szkół

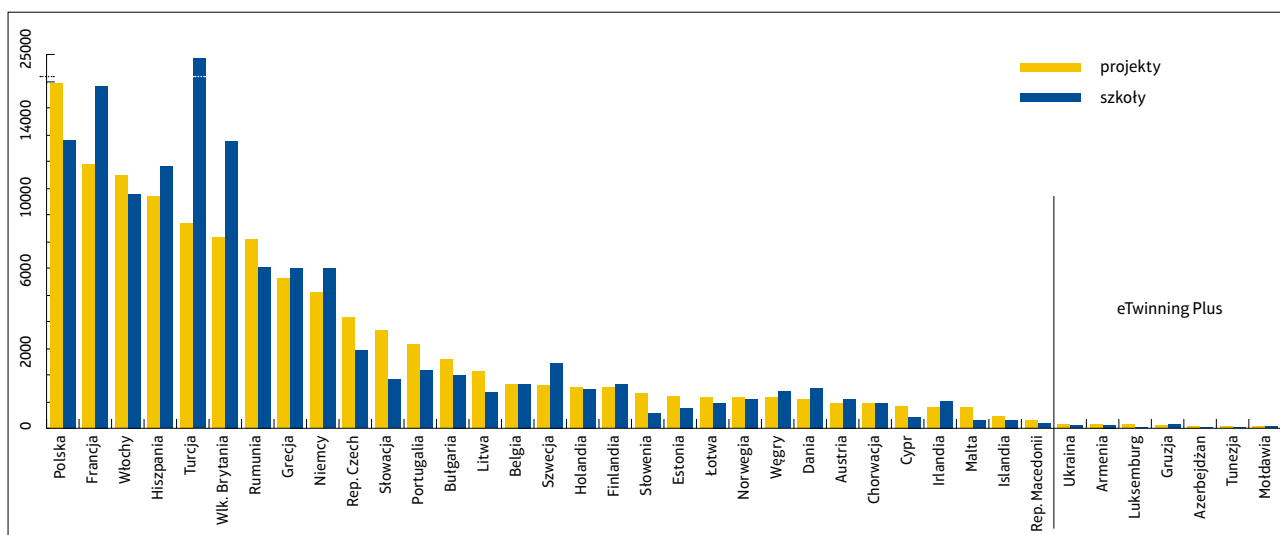
↓ Liczba projektów i szkół w eTwinningu w poszczególnych krajach (Źródło: Baza danych eTwinning Central Support Service w Brukseli. Dane z 8 lipca 2014 r.)

eTwinning¹ to europejska współpraca szkół i przedszkoli, realizowana przy pomocy mediów elektronicznych, oraz doskonalenie zawodowe nauczycieli. Program już od blisko 10 lat umożliwia taką współpracę placówkom w całej Europie; tworzy społeczność liczącą ponad 255 tysięcy nauczycieli ze 123 tysięcy szkół, którzy łącznie pracują przy ponad 34 tysiącach różnorodnych projektów edukacyjnych rocznie. Uczniowie współdziałają z rówieśnikami ze szkół partnerskich: wykonują zadania, uczą się wspólnie i od siebie nawzajem.

W programie uczestniczą wszystkie kraje Unii Europejskiej oraz Turcja, Macedonia, Islandia, Norwegia i Szwajcaria. W ubiegłym roku eTwinning powiększył się o kraje sąsiadujące z UE: Armenię, Azerbejdżan, Gruzję, Mołdawię i Ukrainę oraz Tunezję, a planowane jest dotłączenie do programu kolejnych krajów.

Program oferuje nauczycielom warsztaty doskonalenia zawodowego, kursy e-learningowe oraz seminaria kontaktowe, podczas których uczestnicy wymieniają się doświadczeniami z kolegami z innych krajów i znajdują partnerów do współpracy. Najważniejszym elementem programu jest europejski portal www.etwinning.net – jedyna tego typu platforma, która umożliwia zarejestrowanym użytkownikom kontakt, spotkania online, e-learning, prowadzenie wspólnych projektów.

W Polsce eTwinning rozwija się bardzo dynamicznie: uczestniczy w nim już ponad 25 tysięcy nauczycieli i ponad 10 tysięcy szkół. Te osiągnięcia plasują Polskę w czołówce europejskich statystyk programu.



1 Program eTwinning to inicjatywa Komisji Europejskiej, która została powołana na mocy Decyzji Parlamentu Europejskiego i Rady zatwierdzającej wieloletni program eLearning, mający na celu efektywną integrację technologii informacyjno-komunikacyjnych w systemie edukacji i szkoleń w Europie (Decyzja Parlamentu Europejskiego i Rady nr 2318/2003/WE z dnia 5 grudnia 2003 r.). W większości krajów europejskich, w tym również w Polsce, eTwinning formalnie funkcjonuje od 1 września 2004 r.



W naszym kraju program prowadzi Krajowe Biuro Programu eTwinning, które działa w strukturze Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji (FRSE)². Fundacja już od ponad 20 lat koordynuje w Polsce wdrażanie europejskich programów edukacyjnych, obecnie pełni rolę Narodowej Agencji Programu Erasmus+.

ETWINNING JEST DLA WSZYSTKICH!

Do programu mogą włączyć się przedszkola i szkoły posiadające uprawnienia szkół publicznych i realizujące podstawę programową. eTwinning jest łatwo dostępny – wszystkie materiały i narzędzia niezbędne do rozpoczęcia współpracy ze szkołą partnerską są bezpłatnie udostępniane na europejskim portalu www.etwinning.net.

eTwinning jest przeznaczony dla uczniów w wieku 3–19 lat. Każdy nauczyciel uczący dowolnego przedmiotu, a także bibliotekarz czy pedagog może przystąpić do programu bez żadnych ograniczeń.

Program jest elastyczny – pozwala nauczycielom na swobodny wybór tematu, określenie czasu trwania projektu i zakresu planowanych działań oraz liczby szkół partnerskich. Na bezpiecznej platformie internetowej partnerzy wymieniają się informacjami i materiałami, wspólnie tworzą treści i zawartość projektu, komunikują się za pośrednictwem poczty elektronicznej, wideokonferencji czy czatu, z wykorzystaniem kamery, aparatu cyfrowego oraz innych narzędzi.

eTwinning zachęca do poznawania i wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) oraz aktywnych metod pracy z uczniem. Program wspiera rozwijanie wszystkich kompetencji kluczowych już od najmłodszych lat. Projekty mogą dotyczyć różnorodnych tematów i zagadnień, łączyć w sposób innowacyjny problematykę z różnych przedmiotów szkolnych, pozwalając jednocześnie na wzbogacanie wiedzy ucznia zgodnie z podstawą programową.

Realizacja projektów ułatwia nauczycielom ubieganie się o kolejne stopnie awansu zawodowego. Dzięki eTwinningowi nauczyciele zwiększają swoje umiejętności językowe, pedagogiczne i informatyczne. Program stwarza również dogodne warunki i formułę współpracy w ramach szkolnych zespołów nauczycieli³, co sprzyja prowadzeniu międzyprzedmiotowych projektów edukacyjnych.

² Więcej informacji o FRSE – na stronie www.frse.org.pl.

³ eTwinningowy zespół nauczycieli to zespół kilku nauczycieli z jednej szkoły, którzy razem realizują ten sam międzynarodowy projekt eTwinning, dzięki czemu dzielą się zadaniami i pracą przy projekcie zgodnie ze swoimi preferencjami.

↑ Zwycięzcy konkursu ogólnopolskiego eTwinning 2014

ETWINNING: ODZNAKI, KONKURSY, NAGRODY

Odnaka jakości jest wyróżnieniem przyznawanym nauczycielom za te projekty eTwinning, które prezentują wysoki standard krajowy (Krajowa Odznaka Jakości) i europejski (Europejska Odznaka Jakości).

Nauczyciel, który otrzymał Krajową Odznakę Jakości, może wziąć udział w ogólnopolskim konkursie „Nasz Projekt eTwinning”.

Nadanie Europejskiej Odznaki Jakości uprawnia do udziału w europejskim konkursie eTwinning. Co roku w gronie finalistów tego konkursu znajdują się polskie szkoły i polscy nauczyciele. W europejskim konkursie eTwinning 2014 zostało nagrodzonych pięć projektów realizowanych w szkołach w naszym kraju. Opisy nagrodzonych projektów znajdują się w niniejszej publikacji, a także na portalu www.etwinning.pl.

KRAJOWE BIURO PROGRAMU ETWINNING: PORADY, HELPDESK

Nauczycielom zainteresowanym dołączeniem do programu Krajowe Biuro zapewnia pomoc techniczną (helpdesk) i organizacyjną oraz udziela wszelkich informacji.

↓ Strona główna
polskiego portalu
eTwinning
www.etwinning.pl



POLSKI PORTAL WWW.ETWINNING.PL

Na polskim portalu www.etwinning.pl znajdują się: aktualne wiadomości, opisy ciekawych projektów, wywiady z nauczycielami doświadczonymi w eTwinningu, rady, przewodniki, multimedia i publikacje w wygodnych do pobrania formatach, informacje o konkursach polskich i europejskich, szkoleniach i kursach internetowych. Tu także zamieszczone są wideoprzewodniki wyjaśniające przebieg rejestracji w programie oraz ułatwiające korzystanie z narzędzi eTwinning (platformy Desktop, TwinSpace).

Biuro współpracuje z ambasadorami eTwinningu, którzy w każdym województwie organizują spotkania informacyjne, warsztaty szkoleniowe i konferencje promujące program, doradzają nauczycielom, jak zaplanować i rozpocząć własny projekt. Dane kontaktowe do ambasadorów zamieszczone są na stronie www.etwinning.pl.

Na portalu wyodrębnione zostały trzy podstawowe działy:

- **Poznaj i dołącz** – informacje o programie, lista przedstawicieli regionalnych w ciekawej graficznie postaci (mapa z podziałem na województwa z linkami do podstron informacyjnych), opisy narzędzi eTwinningowych w atrakcyjnej formie wideoprzewodników, FAQ, statystyki prezentowane na tle mapy Polski;
- **Zainspiruj się** – opisy ciekawych projektów zebrane są na stronie: www.etwinning.pl/ciekawe-projekty; w dziale znajdują się także wywiady z nauczycielami, przydatne oprogramowanie i publikacje do pobrania w formacie PDF lub z biblioteczki ISSUE;
- **Konkursy i szkolenia** – informacje o ogólnopolskich i europejskich konkursach eTwinningowych, Krajowych i Europejskich Odznakach Jakości oraz różnorodnych formach szkolenia nauczycieli: seminariach kontaktowych, warsztatach w Polsce i w Europie, konferencjach krajowych i regionalnych, a także kursach internetowych.

DOSKONALENIE ZAWODOWE NAUCZYCIELI, KURSY ONLINE

Program eTwinning oferuje nauczycielom liczne i różnorodne formy doskonalenia zawodowego. Warsztaty rozwoju zawodowego i seminaria międzynarodowe przeznaczone są dla osób, które chcą dowiedzieć się więcej na temat eTwinningu oraz rozwijać swoje umiejętności w zakresie współpracy europejskiej wykorzystującej technologie informacyjno-komunikacyjne.



Krajowe Biuro organizuje ogólnopolskie konferencje tematyczne, szkolenia i warsztaty dotyczące eTwinningowych narzędzi. Systematycznie prowadzone są krótkie warsztaty komputerowe typu „e-czwartek”, „e-ferie” czy „e-wakacje”. Są to praktyczne szkolenia przy komputerze przeznaczone dla nauczycieli początkujących w programie; odbywają się one w siedzibie Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji, w Warszawie.

Nauczyciele mogą korzystać z kursów online, które pozwalają na poznanie zasad programu, narzędzi do komunikacji i tworzenia materiałów w projektach międzynarodowych oraz praktycznego użycia platformy Moodle i portalu eTwinning. W ofercie można znaleźć również kursy tygodniowe:

- „Tydzień z eTwinningiem” – kurs informacyjny przeznaczony dla pracowników oświaty oraz wszystkich tych, którzy chcą uzyskać podstawowe informacje dotyczące programu;
- „Tydzień na projekt” – kurs praktyczny przeznaczony dla nauczycieli zarejestrowanych w eTwinningu, którzy nie rozpoczęli jeszcze projektu; systematyczna praca przez tydzień, codzienne konsultacje z trenerem i współpraca z innymi uczestnikami mają doprowadzić do utworzenia własnego projektu w trakcie kursu;
- „Tydzień z TwinSpace” – kurs omawiający wszystkie zakładki oraz aplikacje dostępne na platformie przeznaczonej do pracy w projektach, dający możliwość przećwiczenia każdej aktywności oraz publikowania materiałów na testowej TwinSpace.

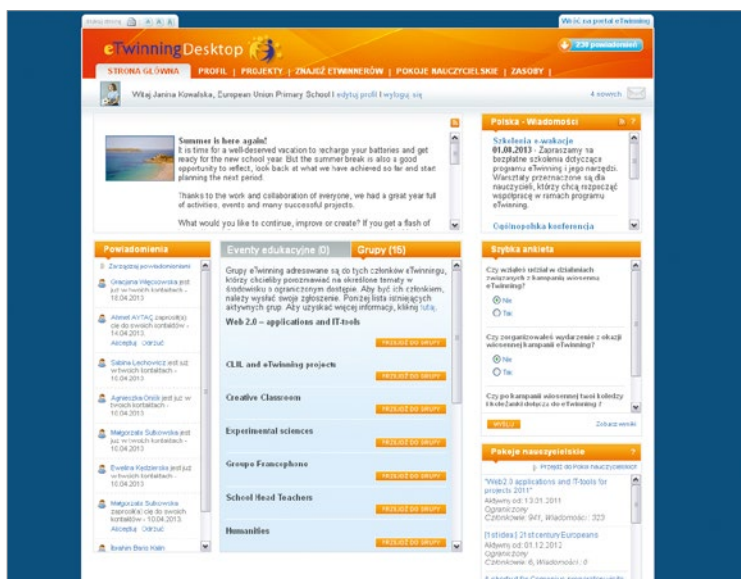
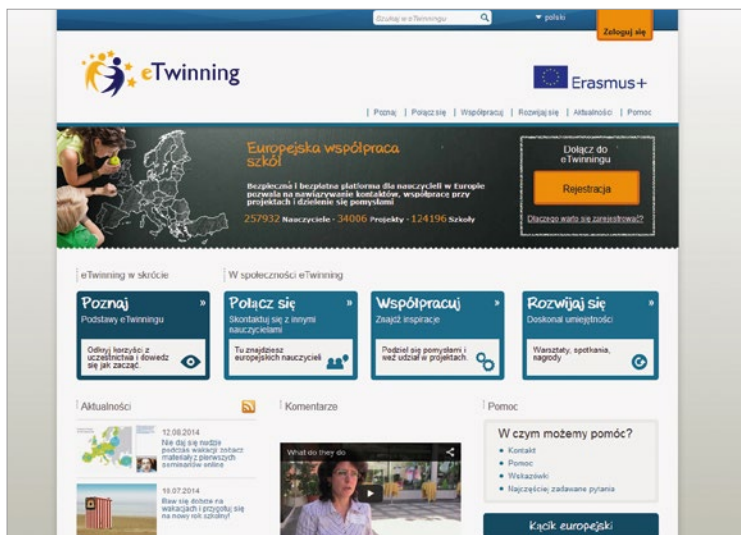
Nauczyciele początkujący w programie mogą skorzystać z kursu miesięcznego „Jak uczestniczyć w programie eTwinning?”, a osoby, które czują się pewnie w eTwinningu, mogą doskonalić swój warsztat w trakcie 10-tygodniowego kursu „Jak zrealizować dobry projekt eTwinning?”.

Szczególnym zainteresowaniem cieszą się krótkie, intensywne kursy online o szerokim wachlarzu tematycznym, dotyczące wybranych narzędzi TIK, rozwijające różne umiejętności cyfrowe. W odpowiedzi na potrzeby nauczycieli pojawiają się nowe tematy. Już teraz na kursach tygodniowych można poznać programy i aplikacje takie jak: Prezi, Glogster, Dysk Google, Movie Maker, mapy mentalne, narzędzia do tworzenia komiksów, obróbki plików graficznych i dźwiękowych, tworzenia stron internetowych czy kodowania.

Wszystkie kursy, szkolenia i materiały są całkowicie bezpłatne. Oferta dostępnych szkoleń odbywających się zarówno w Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji w Warszawie, jak i na terenie całego kraju, oraz kursów online na platformie Moodle znajduje się w zakładce *Konkursy i szkolenia* na portalu www.etwinning.pl.

EUROPEJSKI PORTAL ETWINNING: ZOO TYSIĘCY ZNAJOMYCH Z EUROPY

Portal www.etwinning.net oferuje nauczycielom wiele inspiracji zarówno w zakresie tematyki projektów (gotowe zestawy projektów), jak i ciekawych zadań w projekcie, które można zaproponować uczniom (moduły). Na portalu europejskim każdy nauczyciel może samodzielnie zarejestrować się w programie i korzystać bezpłatnie z internetowych narzędzi, które są proste, intuicyjne i przyjazne w użyciu.



Nauczyciel zarejestrowany w eTwinningu ma dostęp do **Desktopu**, czyli **Pulpitu** – przestrzeni społecznościowej, która umożliwi poznanie kolegów i koleżanek z innych krajów, poszukiwanie szkoły partnerskiej do współpracy (wyszukiwarki eTwinning i forum), założenie projektu eTwinning oraz udział w warsztatach online prowadzonych przez znanych ekspertów. Można tu także przeglądać profile innych nauczycieli oraz realizowane przez nich projekty, komunikować się z nimi i dyskutować na różne tematy (w pokojach nauczycielskich i w grupach dyskusyjnych). Różnorodność oferowanych działań sprawia, że Pulpit jest chętnie odwiedzany przez tysiące nauczycieli z Europy każdego dnia.

Twinspace to platforma służąca do realizacji projektu. Dzięki niej współpraca międzynarodowa przy użyciu nowoczesnych technologii jest nieskomplikowana i dostępna dla każdego nauczyciela. Twinspace jest uruchamiana po zarejestrowaniu projektu i stanowi bezpieczne środowisko pracy dla nauczycieli, dając tym samym możliwość zaangażowania uczniów. Partnerzy projektu mogą korzystać z palety narzędzi do komunikacji oraz wymiany materiałów multimedialnych. Tegoroczna wersja platformy daje również możliwość organizowania wideokonferencji czy konwersacji z partnerami będącymi online na platformie.

→ Uczniowie podczas gry miejskiej w Łazienkach Królewskich w Warszawie po zakończeniu ceremonii rozdania nagród laureatom konkursu eTwinning 2014

1. miejsce

w konkursie
eTwinning 2014

From Picture to Adventure



↑ KOORDYNATOR:

BEATA KOSSOWSKA
nauczycielka
wychowania
przedszkolnego

Przedszkole nr 48
z Oddziałami Integracyj-
nymi w Zabrze

www.integracja48.
wordpress.com

SZKOŁY PARTNERSKIE:

„Leikskólinn Holt”, Islandia
„C.R.A. Alto Cidacos”, Hiszpania
CEIP Antonio Delgado Calvete, Hiszpania

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

październik 2013 r. – czerwiec 2014 r.

JĘZYK PROJEKTU: angielski, polski, islandzki,
hiszpański

ZASTOSOWANIE TIK: blog w serwisie Wordpress,
Paint, Windows Movie Maker, Memory
match, Monkey Jam, Answer garden, Pooplet,
Photopeach, Jigsaw puzzle, Smilebox, Glogster
Edu, Tripadvisor, google.doc, tablica interaktywna,
zestaw Kid Smart, aparat i kamera cyfrowa, tablet

DOKUMENTACJA PROJEKTU:
pictureadventure.wordpress.com

OPIS PROJEKTU:

Projekt *From Picture to Adventure* był drugą inicjatywą realizowaną z partnerami z Hiszpanii i Islandii. Działania podejmowane w jego ramach w głównej mierze opierały się na formach wizualnych – obrazach i fotografiach.

Dzieci uczestniczyły w różnorodnych aktywnościach na temat pogody, środków transportu, jedzenia czy tradycyjnych gier i zabaw. Poprzez zabawy poszukiwawcze i badawcze, ekspresję plastyczną, gry interaktywne tworzone przez nauczycieli oraz fotografowanie elementów otoczenia przedszkolaki poznawały własne otoczenie oraz świat hiszpańskich i islandzkich rówieśników.

W projekcie uczestniczyły dzieci w wieku od czterech do sześciu lat, z dwóch grup przedszkolnych prowadzonych przez zespół nauczycieli. Stosownie do swoich umiejętności nauczyciele dzielili się zadaniami w zakresie kontaktów ze szkołami partnerskimi na sesjach Skype, planowania pracy, tworzenia zagadek interaktywnych, kreowania materiałów w języku angielskim czy publikowania relacji z działań na blogu projektu. Poszerzali przy tym zakres własnych kompetencji. Dzieciom umożliwiano realizację zadań w formie zespołowej lub w parach, biorąc pod uwagę stopień ich zainteresowania, poziom kompetencji poznawczych, a przede wszystkim – indywidualne predyspozycje i zdolności. Także dzieciom niepełnosprawnym zapewniały aktywności umożliwiające wykorzystanie ich indywidualnego potencjału i w konsekwencji wzmacniające poczucie własnej wartości.

Przedszkolaki z pomocą nauczycieli dokumentowały i prezentowały siebie i swoje otoczenie, a następnie przygotowywały zagadki dla partnerów. Tworzyły galerię swoich zdjęć i rysowanych portretów, wykorzystanych potem w grze memory, dzięki której utrwały wizerunki i imiona kolegów. Podczas spacerów w przedszkolu i wspólnie z rodzicami fotografowały napotkane pojazdy, a następnie z wielkim zaangażowaniem, choć bezskutecznie, próbowały odnaleźć te zadane im przez kolegów – tj. islandzki skuter śnieżny czy

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa Odznaka Jakości

CELE PROJEKTU:

- budowanie wiedzy o świecie społeczno-przyrodniczo-technicznym;
- inspirowanie dzieci do kreatywnego myślenia i wspieranie ich naturalnej ciekawości;
- kształtowanie umiejętności współpracy w parach i zespole;
- wzmacnianie u dzieci poczucia sprawstwa poprzez dostarczanie radości z efektów własnej pracy;
- umożliwianie dzieciom korzystania z prostych urządzeń multimedialnych i programów.



statek. Planowały też podróże do krajów partnerskich z wykorzystaniem dowolnych środków transportu, przygotowywały animacje oraz głosowały online na wybraną podróż.

Na zaprojektowanym przez islandzkich kolegów statku „Friendship ship” przykleiły miniaturowe rysunki załogi – wszystkich dzieci uczestniczących w projekcie.

Następnie przedszkolaki poznawały gry i zabawy popularne wśród ich rodziców i dziadków; w formie filmów i fotografii tworzyły instrukcje umożliwiające kolegom zagranie w nie. W efekcie dzieci z pasją grały w kapsle, kamyki, kulki czy zośkę, bawiły się farmą według reguł islandzkiej gry, śpiewały piosenki w trakcie zabaw dywanowych, poznanych dzięki rówieśnikom z innych krajów. Tworzyły także grę planszową „Under the sky”, samodzielnie wymyślając zasady, symbole i scenki sytuacyjne.

W ramach cyklu zajęć dotyczących pogody mali uczniowie uczestniczyli w zabawach badawczych, podczas których fotografowali wygląd nieba, gruntu i krajobraz, a następnie oceniali stan pogody w trzy kolejne wtorki, o godz. 10.00 – równoległe z rówieśnikami w krajach partnerskich. Wyniki obserwacji zestawiano w raportach pogodowych na plakatach interaktywnych Glogster Edu.

↑ *Zajęcia o pogodzie*

↓ *Gramy w kapsle*





Najbardziej ekscytującym zadaniem było opracowywanie prognozy pogody dla Europy i prezentowanie jej partnerom. Dzieci najpierw zbierały odpowiednie informacje (sprawdzały w internecie prognozy pogody), przygotowywały mapy, ozdabiając kontury krajów właściwymi symbolami, by na końcu wcielić się w prezenterów pogody i pogodnyki. Nagraniom towarzyszyły salwy śmiechu, spontaniczne komentarze i... wiatrak imitujący powiew wiatru.

Projekt wyróżnia się stopniem rzeczywistego zaangażowania uczniów. Mocną jego stroną jest podejmowanie działań we współpracy z rodzicami, którzy nie tylko stale podglądali efekty aktywności swoich pociech, ale także wraz z nimi realizowali dodatkowe zadania w domu czy np. wybierali się na rodzinne fotograficzne polowania.

Nauczyciele planowali zadania, uwzględniając potrzeby rozwojowe dzieci i wytyczne wyływające z wybranych zakresów *Podstawy programowej*. Zachęcali dzieci do korzystania ze sprzętu cyfrowego i wybranych aplikacji webowych.





OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- blog pictureadventure.wordpress.com zawierający fotografie i relacje z zabaw badawczych, instrukcje wideo i mapy myśli, plakaty, raporty pogodowe, prace plastyczne dzieci, interaktywne puzzle i gry memo;
- wzrost świadomości dzieci na temat kultury własnej oraz elementów kultury islandzkiej i hiszpańskiej;
- twórcze partnerstwo pomiędzy nauczycielami biorącymi udział w projekcie (także w krajowych zespołach nauczycielskich);
- wzrost kompetencji technologicznych oraz językowych nauczycieli.

↑ Prognoza pogody – wiatr od wschodu

↖ Gramy w „Under the sky”

← Taką mamy pogodę

Play, Happy Children, Creative Adults



↑ KOORDYNATOR:

**DAGMARA
SZCZECIŃSKA**
nauczycielka
wychowania
przedszkolnego

Publiczne Przedszkole
nr 2 w Nowej Soli

www.przedszkolezns.eu

SZKOŁY PARTNERSKIE:

Traian Demetrescu, Craiova, Rumunia
CEIP VELAZQUEZ, Melilla, Hiszpania

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

maj 2013 r. – lipiec 2013 r.

JĘZYK PROJEKTU: angielski

ZASTOSOWANIE TIK: TwinSpace, Padlet, Prezi,
Smilebox, Glogster, Picturatrail, Animoto, Skype,
Windows Movie Maker, Vacaroo, Flash-gear, Voki,
Picasa

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

pl.padlet.com/dagmaraszczecin/etwinningfreeplay
new-twinspace.etwinning.net/web/p96438
twinblog.etwinning.net/64469/

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa i Europejska
Odnaka Jakości

CELE PROJEKTU:

- czerpanie radości i satysfakcji z podejmowanych działań;
- rozwijanie dziecięcej ciekawości i kreatywności;
- eksponowanie znaczenia zabawy swobodnej w edukacji przedszkolnej;
- budzenie świadomości różnic kulturowych i wzmacnianie tożsamości regionalnej, narodowej i europejskiej;
- doskonalenie umiejętności projektowania, realizacji i prezentacji;
- tworzenie okazji do współpracy w małych grupach, większych zespołach i pracy indywidualnej;
- nauka posługiwania się aparatem cyfrowym, kamerą, laptopem, drukarką i skanerem;
- wymiana doświadczeń pedagogicznych.

OPIS PROJEKTU:

Inspiracją projektu była chęć podkreślenia wagi zabawy swobodnej w edukacji dziecka młodszego zgodnie z *Podstawą programową*, która nadaje jej istotne miejsce w edukacji. Na forum platformy eTwinning spotkały się nauczycielki z Polski, Hiszpanii i Rumunii, dzielące wspólne przekonanie, że dziecko, które podejmuje zabawę swobodną, jest szczęśliwe, gdyż się przez nią realizuje, poprawia swoje błędy, wciąż się uczy i dzięki temu w przyszłości ma szansę stać się kreatywnym dorosłym. Wszyscy koordynatorzy projektu mają duże doświadczenie w pracy z dziećmi w przedszkolu i znają ich niezwykle potencjał.

Projekt został podzielony na około 10 tygodni – w każdym tygodniu był promowany inny typ zabawy swobodnej. Polska szkoła była koordynatorem przedsięwzięcia, natomiast szkoły z Rumunii i Hiszpanii rzetelnymi partnerami.

Nauczyciele postanowili możliwie najlepiej zorganizować przestrzeń działania i zaufać dzieciom oraz ich możliwościom. Efekty pracy miały być rejestrowane przez nauczycieli, ale okazało się, że dzieci świetnie sobie z tym radzą. Podczas weekendów nauczyciele spotykali się na Skypie i przeprowadzali analizę efektów minionego tygodnia oraz planowali przyszły. Relacje z każdego dnia projektu zamieszczano w *Dzienniku projektu* na platformie eTwinning.

Przygotowanie planu i harmonogramu prac rozpoczęto bez udziału dzieci, korzystając z szablonu prezentacji PowerPoint oraz kalendarza Google. Kolejne działania były podejmowane wspólnie z dziećmi (np. wykonywanie połączeń telefonicznych do Hiszpanii i Rumunii, wysyłanie wiadomości SMS za pomocą programu WhatsApp, prezentacja symboli narodowych podczas wideokonferencji na Skypie). Po bliższym poznanii

rodzice zostali zaproszeni na platformę TwinSpace, gdzie komentowali poszczególne aktywności i głosowali na materiały wypracowane w projekcie.

Każdy typ zabawy swobodnej był przez dzieci rejestrowany za pomocą smartphona, aparatu cyfrowego, kamery. Podczas zabawy tematycznej w dom chłopcy byli bardzo zadowoleni, mogąc gotować zupę jarzynową, a dziewczynki przykręcały wkręty w zepsutych szafkach. Zebrany materiał w postaci zdjęć i filmików edytowano do prostych programów typu Smilebox, Picturetrail czy Picasa.

Tydzień zabaw konstrukcyjnych obfitował w różnego rodzaju budowle z: klocków, piasku, Play Mais, czyli kolorowych chrupek, a nawet z krzesel, z których powstał pociąg. Nikogo nie trzeba przekonywać, jakim szczęściem jest dla dziecka zabawa ruchowa. Sprzęt sportowy był wykorzystywany w sposób konwencjonalny i niekonwencjonalny, np. do budowy wieży z pachotków.

Kolejne rodzaje aktywności stanowiły: zabawa plastyczna, sensoryczna, badawcza (podczas której wypuszczano na wolność wyhodowane w przedszkolu motyle). Partnerzy w ramach działań projektowych często przygotowywali też ciekawe zagadki i puzzle dotyczące najbliższego dziecku świata. Ostatnim typem zabawy swobodnej były gry z zasadami. Każdy partner opracował instrukcję, a następnie wymieniono się grami.

Projekt to świetna okazja do doskonalenia umiejętności pracy w małej grupie, większym zespole czy pracy indywidualnej. Nie sposób przecenić znaczenia zabawy swobodnej, która stwarza wyjątkowe warunki do doskonalenia umiejętności społecznych, kształtowania szacunku do drugiego człowieka bez względu na kolor skóry czy język, jakim się posługuje.



↑ Zabawy plastyczne – rysowanie kredą

↓ Olga już potrafi kręcić hula hop!

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- publikowane w przestrzeni TwinSpace i *Dzienniku projektu*, a także na zewnętrznej ścianie Padlet: zdjęcia, filmy, wideokonferencje Skype, prezentacje, wywiady, nagrania audio wierszy i piosenek, interaktywne puzzle, instrukcje do gier, relacje z różnego rodzaju zabaw swobodnych, uroczystości (np. Dzień Dziecka);
- prace plastyczne, konstrukcje z różnego rodzaju materiałów, np. Play Mais, ciastoliny, piankoliny, plasteliny, budowle z różnych klocków, upominki w postaci zabawek z różnych części Europy;
- wzrost wiedzy dzieci i ich świadomości w zakresie różnic kulturowych, np. językowych, w kolorze skóry;
- kształtowanie u dzieci szacunku do inności, ale też poczucia dumy z tego, że są Polakami;
- zwyczajna przyjaźń między dziećmi;
- czerpanie radości z zabawy;
- nawiązanie przez nauczycieli przyjaźni, dzielenie się własnymi doświadczeniami;
- wzrost kompetencji językowych i TIK u nauczycieli, wsparcie ich awansu zawodowego;
- pozbycie się kompleksu przedszkola z małego miasteczka.





↑ **KOORDYNATOR:**

**LUDOMIRA BORYS-
-PARADYSZ**
dyrektorka
przedszkola

Przedszkole nr 3
w Zabrzu

www.p3zabrze.pl

SZKOŁY PARTNERSKIE:

Dollis Infant School, Londyn, Wielka Brytania
Istituto Comprensivo Statale di Diano Marina, Dia-
no Marina, Włochy

Agrupamento de Escolas de Vialonga, Jardim de
Infancia de Santa Eulalia Vialonga, Portugalia
Kindergarten No 30 „Casuta Fermata”, Craiov,
Rumunia

Özel Üsküdar Doğa Anaokulu, Istambuł, Turcja
Ecole Maternelle Nuyens, Bordeaux, Francja

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

październik 2011 r. – sierpień 2013 r.

JĘZYK PROJEKTU: angielski, francuski

ZASTOSOWANIE TIK: e-mail, czat, tworzenie
prezentacji w programie PowerPoint, poczta
TwinSpace, strony internetowe, logo obrotowe GIMP

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

[new-twinspace.etwinning.net/web/
/p58118/welcome](http://new-twinspace.etwinning.net/web/p58118/welcome)

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa Oznaka Jakości,
wyróżnienie w konkursie EDUinspiracje 2013

CELE PROJEKTU:

- rozwijanie u dzieci postaw proekologicznych i prozdrowotnych;
- budzenie świadomości ekologicznej;
- przyswajanie podstawowych wiadomości o środowisku naturalnym;
- kształtowanie prawidłowych postaw dotyczących ochrony środowiska;
- uświadamianie, że życie bez kontaktu z przyrodą jest niemożliwe;
- kształtowanie pozytywnego stosunku do świata zwierząt i roślin;
- poznanie dzieci z innych krajów oraz kultury tych krajów;
- kształtowanie poczucia przynależności społecznej (do rodziny, grupy rówieśniczej, wspólnoty narodowej i europejskiej).

OPIS PROJEKTU:

Założenia projektu były ściśle zintegrowane z koncepcją pracy przedszkola, a tematyka skupiała się wokół dwóch zagadnień: ochrony środowiska i szacunku dla człowieka w jego środowisku. Zajęcia były doskonałą okazją do zdobywania wiedzy na temat przyrody nieożywionej w oparciu o własne doświadczenia, eksperymenty i zabawy o charakterze badawczym. Dzieci poznawały przyczyny zanieczyszczenia wody i powietrza oraz ich skutki. Uczyły się, w jaki sposób można im zapobiegać, m.in. konstruuąc filtry do oczyszczania wody.

Dzieci brały udział w konkursach plastycznych: „Śmiecio-Zabawka”, „Dlaczego powinniśmy myć ręce”, „Eko-gra planszowa”, „Dlaczego mówimy, że woda to życie”. Uczyły i bawiły się z wykorzystaniem gry planszowej „Poznajemy Europę z Zebulonem”. Współpracowały przy przygotowaniu 20 prezentacji multimedialnych dotyczących przedszkola, potraw, regionu śląskiego i jego tradycji, historii, architektury, przemysłu oraz zabytków.

Dzieci uczestniczyły chętnie w tworzeniu gry planszowej i internetowej, zaprojektowały paszport „Eko-Obywatel”. W przedszkolu obchodzono „Tydzień zdrowia”, podczas którego dzieci przygotowały kanapki, owocowe szaszłyki i sałatki, spotkały się z dietetykiem, odwiedziły gabinet stomatologiczny oraz gabinet lekarza rodzinnego. Przedszkolaki brały udział w zabawach, imprezach i uroczystościach, takich jak: Dzień Drzewa, Dzień Czystego Powietrza, Międzynarodowe Święto Wody, „Bezpiecznie na drodze – poznajemy zasady ruchu drogowego”, Eko-olimpiada, międzyprzedszkolna Gala Piosenki Przyrodniczej.

Odbywały się spotkania na czacie, wideokonferencje z wykorzystaniem komunikatora Skype. Kontaktowano się też za pomocą poczty elektronicznej. Niektórzy wychowankowie nauczyli się korzystania z tablicy interaktywnej i programów multimedialnych (np. Paint) oraz posługiwania się aparatem cyfrowym. Dzieci z ogromnym zaangażowaniem brały udział w opracowaniu *Książki kucharskiej małego przedszkolaka*. Księga potraw wraz z przepisami została udostępniona rodzicom, babciom oraz sąsiadom i pozwala na przygotowanie potraw charakterystycznych dla poszczególnych regionów i krajów partnerskich. Jednym z zadań było założenie przyprzedszkolnego ogrodu kwiatów i ziół, nazywanego *Ogrodem ciszy*, w którym wyhodowano rośliny z nasion przesłanych przez partnerów projektu.

Ważnym elementem w realizacji projektu było zaangażowanie rodziców, którzy wspomagali działania dzieci w poszukiwaniu informacji, promowali prawidłowe wzorce zachowań (segregowanie śmieci, oszczędzanie energii, pomoc zwierzętom). Rodzice brali udział w konkursach, pomagali w tworzeniu albumów o zagrożonych gatunkach oraz w przygotowaniu strojów na pokaz mody ekologicznej, współtworzyli z malcami śmiecio-zabawki. W efekcie środowisko rodziców zintegrowało się i bardziej identyfikuje się z placówką. W projekt zaangażowana została również społeczność lokalna: nawiązano współpracę ze Szpitalem Miejskim w Zabrze – wspólne zorganizowano konkurs plastyczny oraz akcje „Myjemy ręce” i „Oszczędzamy wodę”.

Projekt jest atrakcyjny ze względu na wykorzystanie prostych dla przedszkolaków narzędzi multimedialnych oraz zaangażowanie całej społeczności przedszkolnej i lokalnej. Wypracowano liczne produkty. Powstała na przykład gra internetowa, która jest źródłem ciekawych informacji o krajach europejskich i może być inspiracją do wspólnych zajęć i zabaw dzieci w przedszkolu oraz w domu.

Realizacja projektu przyczyniła się do większego zainteresowania nauczycieli udziałem w różnego typu formach doskonalenia zawodowego, które pozwalają na nabycie nowych kompetencji językowych, wiedzy ekologicznej, a także umożliwiają wykorzystanie nowych metod i form pracy. Wpłynęła również na integrację całej społeczności przedszkolnej, przyczyniła się do podniesienia prestiżu placówki oraz uatrakcyjnienia oferty edukacyjnej przedszkola.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- gra edukacyjna: www.fronter.com/barnet;
- reportaż zrealizowany przez telewizję francuską pt. „Zielone przedszkole na Śląsku”:
pl.euronews.com/2013/04/08/zielone-przedszkole-na-slasku;
- paszport „Eko-Obywatel”;
- albumy, np. *Drzewa w naszej okolicy*, *Zwierzęta zagrożone na świecie*;
- prezentacja służąca do nauki polskich liczebników 1-10;
- wideokonferencje z uczniami partnerskich szkół;
- prace plastyczne dzieci;
- kronika i dziennik projektu;
- baza przedszkola wzbogacona o nowe środki dydaktyczne (lupy, mikroskopy, encyklopedie, pomoce i narzędzia multimedialne);
- zwiększenie kompetencji językowych wśród uczniów i nauczycieli;
- wiedza o kulturze, historii i tradycjach krajów szkół partnerskich;
- rozwój umiejętności pracy w zespole;
- nabycie lub udoskonalenie umiejętności korzystania z TIK do zabawy, nauki i pracy;
- dzieci podejmują świadome działania na rzecz ochrony środowiska (zbierają makulaturę, oszczędnie korzystają z wody i energii elektrycznej, dokarmiają ptaki zimą, dbają o czystość najbliższego otoczenia, segregują odpady, pomagają zwierzętom, aktywnie uczestniczą w akcjach proekologicznych i charytatywnych).



↑ Wystawa śmiecio-zabawek



↑ Przedszkolny ogródek – nasiona roślin przestali partnerzy projektu



↑ KOORDYNATOR:

**BEATA
LENARTOWICZ**
nauczycielka języka
angielskiego

Szkoła Podstawowa nr 5
im. Szarych Szeregów
w Bielsku Podlaskim

www.szkoła5-bielsk.pl

SZKOŁY PARTNERSKIE:

Binbaşı Necati Bey İlkokulu, Istanbul, Turcja
Základná škola Viliama Záborského, Vrable, Słowacja

CEIP ADELA SANTANA, Las Palmas de Gran Canaria, Hiszpania

Institut Paul Ricoeur, Louvres, Francja

Grunnskóli Bolungarvíkur, Bolungarvík, Islandia

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

wrzesień 2013 r. – projekt nadal trwa

JĘZYK PROJEKTU: angielski

ZASTOSOWANIE TIK: czat, e-mail, PowerPoint, Movie Maker, Photo Story 3, Jigsaw puzzle, Mixbook, Blabberizer, Voki, Animoto, Picturetrail, Kizoa, Photopeach, Proshow, Elfyourself, ProProfs, Issuu, ZooBurst, Postmywall, Lino, Page Plugins, Thinklink, PurposeGames, ImageChef, Go Animate, ProShow, Flaming Text

OPIS PROJEKTU:

Art Connects Us jest to przedsięwzięcie inspirowane twórczością malarzy europejskich. W ramach projektu poszczególne szkoły – za pomocą przygotowanych prezentacji multimedialnych – prezentują krótką biografię oraz dorobek artystyczny wybranego artysty. Dzieła artystów inspirują z kolei uczniów placówek partnerskich do podejmowania własnej twórczości artystycznej.

Projekt uczy, bawi i jednocześnie rozbudza aktywność artystyczną uczniów w takich obszarach, jak malarstwo, muzyka i taniec oraz literatura i drama. Dzieci poznają nowe techniki malarskie, ucząc się od siebie nawzajem. Ponadto dzieła malarskie stanowią inspirację dla młodych odbiorców sztuki do tworzenia własnych układów tanecznych oddających charakter i nastrój obrazu, nawiązujących do wątków kulturowych kraju, z którego dany artysta pochodzi. Obrazy wybitnych twórców są bazą do tworzenia opowiadań – powstają wspólnie tworzone e-booki. Organizowane są także europejskie galerie sztuki, dostępne dla całej społeczności szkolnych i lokalnych.

Innowacją projektu jest wspólne tworzenie memów – tekstów w chmurkach do wybranych dzieł malarskich, zawierających hipotetyczne wypowiedzi lub myśli osób prezentowanych na danym obrazie. W ten sposób powstają krótkie dialogi w języku angielskim.

Twórczość tureckiego artysty Turguta Zaima stała się inspiracją do stworzenia europejskiej książki kucharskiej. Uczniowie nie tylko zamieszczali w niej wypróbowane przez siebie przepisy kulinarne, ilustrowane zdjęciami, ale również korzystali w swoich kuchniach z przepisów proponowanych przez rówieśników z innych krajów.

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

new-twinspace.etwinning.net/web/p97944

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa Odznaka Jakości

CELE PROJEKTU:

- rozbudzanie świadomości kulturowej i inwencji twórczej poprzez:
- bezpośredni kontakt ze sztuką;
- tworzenie własnych prac plastycznych, utworów muzycznych, układów tanecznych, dramy inspirowanych twórczością wybitnych twórców europejskich;
- tworzenie różnorodnych form wypowiedzi pisemnych (np. biografia, opis, opowiadanie, dialog, życzenia okolicznościowe);
- rozwijanie umiejętności współpracy i współdziałania ponad granicami;
- rozwijanie postawy tolerancji wobec innych kultur.

Ważną częścią projektu są Europejskie Warsztaty Artystyczne, podczas których młodzież spotyka się z lokalnym artystą i poznaje jego warsztat oraz dorobek artystyczny. Uczestnicy projektu mają szansę zaznajomić się z niecodziennymi technikami malarskimi, a następnie dzielą się zdobytą wiedzą z kolegami ze szkół partnerskich (filmy wideo, zdjęcia). Warsztaty z udziałem artysty jako mentora (za pośrednictwem platformy eTwinning) odbywają się we wszystkich szkołach partnerskich.

Ścisłą współpraca partnerów jest atutem tego przedsięwzięcia. Od początku partnerzy aktywnie włączyli się w planowanie, dyskusje nad wynikami ewaluacji i podejmowanie stosownych działań, aby projekt stawał się coraz bardziej atrakcyjny dla uczniów. Wszystkie szkoły włączyły się w proces tworzenia logo projektu, a najlepszą propozycję wyłoniono w międzynarodowym głosowaniu. O wyborze malarza z danego kraju decydują poszczególne szkoły. Natomiast przy redagowaniu mema na wybranym obrazie współpracują wszyscy uczestnicy. Współdziałania wymaga też tworzenie opowiadań inspirowanych całym dorobkiem artystycznym lub wybranym dziełem danego artysty. W tym zakresie ustalone zostały dwa warianty współpracy: szkoły piszą opowiadania inspirowane dziełem malarskim, a następnie opowiadania te są ilustrowane przez uczniów innej placówki, zgodnie z wcześniej ustalonym kluczem. Drugim wariantem jest kontynuacja rozpoczętego przez jedną ze szkół opowiadania, do którego inspirację stanowi wybrane dzieło malarskie.

Na szczególną uwagę zasługuje organizacja przestrzeni online do współpracy – TwinSpace. Każda zakładka poświęcona danemu artyście zawiera trzy obszary. Są to: 1) inspiracje artystyczne dziełami malarza – funkcją tego obszaru jest prezentowanie prac uczniów, nowych technik malarskich i form muzyczno-tanecznych, dramy; 2) fun page – strona poświęcona rozrywce, zawierająca gry, zabawy, quizy, puzzle, które powstały z inspiracji obrazami danego artysty; 3) library (biblioteka), gdzie powstają opowiadania oparte na dziele malarskim – ma zachęcać do czytelnictwa oraz własnej twórczości literackiej.

Projekt wzbudził ogromny entuzjazm i chęć działania zarówno wśród uczniów, jak i nauczycieli. Tradycyjne techniki plastyczne przeplatają się w nim z szeroką gamą narzędzi TIK, więc każdy znajduje coś dla siebie.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- new-twinspace.etwinning.net/web/p97944;
- rozbudzona kreatywność uczniów i chęć działania we współpracy z innymi;
- zdobycie umiejętności planowania pracy, dzielenia się zadaniami i wdrażania własnych pomysłów;
- wykorzystanie zdobytej wiedzy w praktyce – przy tworzeniu kolejnych prac malarskich, układów tanecznych, dram, pisaniu kolejnych epizodów;
- wzrost poczucia własnej wartości uczniów i wiary we własne siły;
- współpraca z uczniami z innych szkół europejskich jako źródło uświadomienia sobie własnej tożsamości;
- wypracowanie przekonania, że sztuka łączy emocjonalnie, kulturowo i twórczo;
- poprzez poznawanie wybitnych twórców z różnych zakątków Europy odkrywanie kultury i obyczajów w ich krajach;
- dzięki udziałowi w Europejskich Warsztatach Artystycznych możliwość bliskiego spotkania z artystą, uczenie się od najlepszych, bezpośrednie obcowanie ze sztuką i jej tworzenie.



↑ Inspiracje twórczością Tadeusza Makowskiego

↑ Dziecięca kapela



1. miejsce
w konkursie
eTwinning 2014

WILL, Wonderful Ideas for Learning Languages



↑ KOORDYNATOR:

BARBARA GŁUSZCZYŃSKA
nauczycielka języka
angielskiego

WSPÓŁPRACA:
DOROTA ZIMACKA
nauczycielka
przyrody

Szkoła Podstawowa
nr 4 im. Władysława
Broniewskiego
w Zambrowie

www.sp4zambrow.pl

SZKOŁY PARTNERSKIE:

32 Primary School of Patra, Grecja
Daugavpils Saskaņas pamatskola, Daugavpils,
Łotwa
Academician Marin Voiculescu, Giurgiu, Rumunia
CEIP, San Román de los Montes, Hiszpania
Mankalan koulu, Järvenpää, Finlandia
C.P. Ponent, Inca, Hiszpania

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

lipiec 2013 r. – czerwiec 2014 r.

JĘZYK PROJEKTU:

angielski
ZASTOSOWANIE TIK: BoomWriter, GlogsterEdu,
Voki, Windows Live Movie Maker, Smilebox,
Fakebook, QR Generator, QuickMark, Padlet,
AnswerGarder, Animoto, Moovly, DomoNation,
Lino, bookemon, Zondle, ClassTools,
LearningApps, VocabularySpellingCity, ESLvideo,
PollDaddy, ClassDojo, VoiceThread

OPIS PROJEKTU:

W związku z rozszerzeniem sprawdzianu szóstoklasisty o język angielski, w opisywanym projekcie postanowiono zająć się doskonaleniem umiejętności językowych uczniów. Wykorzystane do tego celu działania związane z dwoma maskotkami projektu: Willem, ekspertem językowym, który pomagał uczniom w nauce, oraz jego odwiecznym wrogiem LaMo, potworem językowym. Will podsuwał uczniom ciekawe pomysły na doskonalenie umiejętności językowych, wskazywał sposoby na pokonanie LaMo, który próbował odciągnąć ich od pracy.

Obie maskotki projektu podróżowały po Europie i odwiedzały szkoły. Przywoziły ze sobą zaszyfrowane zadania w postaci kodów QR. W trakcie wizyt Willa przeprowadzane były konkursy języka angielskiego. Uczniowie wypełniali też ankietę Willa, która miała na celu zgromadzenie dodatkowych informacji o tym bohaterze projektu. Natomiast podczas odwiedzin potwora uczniowie grali w interaktywne gry opracowane przez partnerów oraz odpowiadali na pytania z ankiety online dotyczącej ich nauki i sposobów spędzania wolnego czasu. Jej wyniki pozwoliły na poznanie preferencji statystycznego uczestnika projektu.

W trakcie całego przedsięwzięcia uczniowie pisali opowiadanie o przygodach Willa i LaMo, wykorzystując do tego nowatorski serwis BoomWriter. Co miesiąc każdy zespół zamieszczał tam propozycję swojego rozdziału, po czym wszyscy, głosując online, wybierali tę, która wydała im się najciekawsza. Narzędzie podliczało głosy i wskazywało najpopularniejszą pracę. Następnie wszyscy kontynuowali zwycięską historię. Za napisanie każdego rozdziału, udział w głosowaniu oraz zwycięstwo uczniowie otrzymywali Boomdolary, za które mogli zakupić akcesoria dla swoich awatarów, co było dla nich dodatkową nagrodą. Po opublikowaniu danego fragmentu zespoły wybierały słowa kluczowe i prezentowały ich znaczenie za pomocą filmów. W ten

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

new-twinspace.etwinning.net/web/p97024
twinblog.etwinning.net/65065/
etwinningkrag.blogspot.com/

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa Odznaka Jakości
w Polsce i na Łotwie

CELE PROJEKTU:

- rozwijanie pasji językowych uczniów;
- rozwijanie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi.

sposób powstał projektowy słownik filmowy (Vidtionary).

Utworzono też profil Willa w serwisie Fakebook, gdzie partnerzy dodawali posty, zdjęcia i filmy. Następnie szkoły partnerskie dobrane w pary opracowały plakaty promujące naukę języka angielskiego oraz mentalną mapę z pomysłami na efektywną naukę. Pracowały też nad utworzeniem zespołowych rysunków przedstawiających dzień, którego Will nigdy nie zapomni. Obrazki zamieszczono w VoiceThread, zaś partnerzy nagrywali do nich komentarz słowny, w którym zaprezentowali, co w ten pamiętny dzień przytrafiło się Willowi. Na zakończenie projektu został przeprowadzony konkurs na najciekawszy zwiastun książki o Willu i LaMo.

Projekt doskonale wpisał się w program nauczania języka angielskiego wszystkich szkół partnerskich. Działania projektowe realizowano głównie na lekcjach języka angielskiego oraz zajęciach pozalekcyjnych. Co miesiąc każdy nauczyciel wybierał bieżące zagadnienie, które wymagało ćwiczeń, wpisywał je na specjalnej tablicy, a następnie wskazana szkoła wykorzystywała je w przygotowanym przez siebie filmie lub grze. Wspólnie świętowano Dzień Głośnego Czytania. Partnerzy dobrali się w pary, przygotowali scenografię, kukielki i w trakcie wideokonferencji z podziałem na role odczytali wybrane teksty. Szkoły z Polski i Grecji wybrały wiersz pt. *Jack Sprat* (uczniowie z polskiej szkoły czytali kwestie pani Sprat, uczniowie ze szkoły greckiej – kwestie pana Sprat). Dużą satysfakcją sprawiły uczniom tajemnicze wideokonferencje, w trakcie których odgadywali fakty z życia Willa.

Dzieci z niecierpliwością oczekiwały wizyt maskotek w szkołach. Ich przyjazd był wielkim świętem. Intrygowy je zadania zaszyfrowane w kodach QR. Chętnie też angażowały się w wymyślanie przygód Willa i LaMo. Elementem podtrzymującym ich zainteresowanie były ciągłe zwroty akcji, gdyż za każdym razem wygrywał nowy pomysł. Dużą frajdę sprawił uczniom widok opublikowanej książeczki w sklepie serwisu BoomWriter. Wielką popularnością cieszyły się łańcuchy językowe (Voki) oraz psychozabawa *Are you more like Will or LaMo?*, w ramach której dzieci otrzymywały informację, do kogo są bardziej podobne: do Willa czy LaMo.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- opublikowane przez BoomWriter i wydane w wersji papierowej opowiadanie *Will vs. LaMo*;
- film – zwiastun opowiadania;
- profil Willa na Fakebooku;
- Vidtionary – kolekcja filmów wyjaśniających znaczenie słów kluczowych;
- książeczka z wierszami *Our Poems*;
- kolekcja gier i quizów;
- wspólny VoiceTread pt. *The Day Will will Never Forget*;
- filmy dokumentujące wizyty Willa i LaMo;
- prezentacja głogów zachęcających do nauki języka angielskiego;
- wzrost atrakcyjności nauki języka angielskiego;
- wzrost poczucia własnej wartości uczestników projektu;
- nauczenie się korzystania z nowoczesnych serwisów internetowych, tworzenia filmów, gier i quizów.



↑ Paczka z LaMo gotowa do wystania do Grecji

↓ Ilustracja do opowiadania wykonana przez Iżę





↑ **KOORDYNATOR:**

RENATA WOJTAŚ
nauczycielka języka
angielskiego

Szkoła Podstawowa nr 32
im. Ludwika Waryńskiego
w Bielsku-Białej

www.sp32bb.tk

SZKOŁY PARTNERSKIE:

CEIP La Jurada, San Isidro-Granadilla de Abona,
Teneryfa, Hiszpania
oraz dziewięć szkół z Grecji, Rumunii, Wielkiej
Brytanii, Słowacji, Turcji, Bułgarii, francuskiej
Gwadelupy, Litwy i Łotwy

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

lipiec 2012 r. – czerwiec 2013 r.

JĘZYK PROJEKTU: angielski

ZASTOSOWANIE TIK: czat, e-mail, Skype, blog,
forum, PowerPoint, Prezi, Voki, YouTube, Glogster,
Movie Maker, Google Docs, Tuxpi, Issuu, Vimeo,
PictureTrail, SlidaShare, Padlet, Wordle

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

new-twinspace.etwinning.net/web/p82157

OPIS PROJEKTU:

Inspiracją projektu było bogactwo kulturowe Europy. Szkoły partnerskie chciały je wyeksponować, a jednocześnie – w oparciu o nie – budować porozumienie pomiędzy różnymi narodami. Kalejdoskop pozwala zobaczyć piękne, wielobarwne, niepowtarzalne wzory, a w niniejszym projekcie symbolizuje różnorodność, piękno i bogactwo kultur.

Polska szkoła wraz ze współzałożycielem projektu opracowała wstępny plan działania, który został przedstawiony pozostałym uczestnikom (aby mogli wyrazić swoje opinie i sugestie dotyczące wymienionych zadań oraz terminów), a następnie koordynowała i monitorowała przebieg działań.

Pierwsze przedsięwzięcie w projekcie (po zapoznaniu się uczestników) polegało na odkryciu budowy kalejdoskopu i wykonaniu takiego urządzenia optycznego przez każdy zespół. Wzory obserwowane w kalejdoskopie posłużyły jako inspiracja do stworzenia logo nawiązującego do różnorodności Europy. Jako że kultura to pojęcie bardzo szerokie, w projekcie skupiono się na trzech głównych tematach: muzyce, sztuce i kuchni. Każda ze szkół przedstawiła melodie, tańce i stroje charakterystyczne dla swojego kraju.

Kolejne zadanie dotyczyło pokazania najszlachetniejszych dzieł sztuki oraz przedstawienia dań typowych dla poszczególnych państw. Uczniowie uczyli się również od siebie podstawowych słów i zwrotów w różnych językach. Opracowane przez szkoły materiały znalazły się w publikacji poświęconej kulturze krajów europejskich, przygotowanej pod patronatem Ministerstwa Edukacji Narodowej w Rumunii.

W ramach działań projektowych w szkołach namalowano murale prezentujące elementy charakterystyczne dla różnych kultur, wspólnie obchodzono Międzynarodowy Dzień Tańca poprzez przygotowanie specjalnego teledysku. Podsumowaniem projektu było opracowanie książeczki w wersji elektronicznej, prezentującej historię wykonanych zadań.

Współpraca pomiędzy partnerskimi placówkami przebiegała bardzo intensywnie, przy ogromnym entuzjazmie uczestników. Do sukcesu przyczyniła się również doskonała współpraca nauczycieli różnych

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa i Europejska
Odnaka Jakości, Europejski Konkurs eTwinning
– Nagroda Porozumienia Międzykulturowego
im. Mevlany

CELE PROJEKTU:

- kształtowanie świadomości kulturowej i porozumienia pomiędzy narodami;
- rozwijanie postawy obywatelskiej, ciekawości świata, poszanowania tradycji i kultury narodu zarówno własnego, jak i innych;
- nauka tolerancji i szacunku względem innych ludzi;
- motywowanie do nauki języka angielskiego;
- doskonalenie umiejętności cyfrowych.

przedmiotów. Nauczyciele języka angielskiego, muzyki, wychowania fizycznego i plastyki pomagali uczniom polskiej szkoły przygotowywać ciekawe materiały projektowe, takie jak prace plastyczne, piosenki, tańce.

Dzieci od początku bardzo chętnie zaangażowały się w przedsięwzięcie. Podobały im się możliwości zawierania znajomości z rówieśnikami z różnych krajów Europy, wideokonferencje oraz wspólnie wykonywane zadania. Praca nad projektem nauczyła je szacunku i tolerancji wobec wszystkich ludzi różnych ras i religii, a także osób niepełnosprawnych.

Projekt *e-Cultural Kaleidoscope* umożliwił realizację założeń zawartych w *Podstawie programowej szkół*, szczególnie tych dotyczących posługiwania się technologiami informacyjno-komunikacyjnymi oraz porozumiewania się w językach obcych. Wprowadził również mnóstwo koloru w codzienne życie szkoły, dlatego też postanowiono kontynuować współpracę i zgłębiać wiedzę o kulturach różnych krajów.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- publiczna TwinSpace stanowiąca zbiór informacji, fotografii, nagrań wideo, ilustracji, pokazów slajdów i prezentacji;
- prace plastyczne uczniów, przepisy kulinarne;
- przyrost wiedzy na temat kultury różnych krajów Europy;
- zainteresowanie nauką języków obcych;
- wykształcenie postawy otwartości na świat;
- poznanie nowych narzędzi TIK;
- wzrost kompetencji porozumiewania się w języku obcym.



↑ Polskie tradycje wielkanocne

↑ Nasi partnerzy z Gwadelupy (fot. Julie Elbourg)



↑ KOORDYNATOR:

ANNA ŻYWICA
nauczycielka języka
angielskiego

Szkoła Podstawowa nr 30
im. Marii Zientary-
Malewskiej w Olsztynie

www.sp30.olsztyn.pl

SZKOŁY PARTNERSKIE:

CEP Virgen de la Guia, Portugalete, Hiszpania
Sadık eliyeşil ilköğretim okulu Tarsus, Turcja

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

wrzesień 2011 r. – czerwiec 2013 r.

JĘZYK PROJEKTU: angielski

ZASTOSOWANIE TIK: czat, e-mail, PowerPoint,
Movie Maker, VoiceThread, Jigsaw puzzle,
Storybird, wideokonferencja, Voki, Glogster,
Google drive, YouTube

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

new-twinspace.etwinning.net/web/p59484
slideshare.net/etiamlekim/

/december-presentation-15585216?ref=

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa i Europejska
Odnazka Jakości, nagroda w konkursie krajowym
w Hiszpanii

OPIS PROJEKTU:

Pomysł na projekt *Our school news magazine* zgłosiła na forum portalu eTwinning szkoła z Hiszpanii, która poszukiwała partnerów. Zainteresowana inicjatywą szkoła z Olsztyna zgłosiła chęć uczestnictwa i została przyjęta. Do współpracy dołączyła także placówka z Turcji.

Z polskiej szkoły w projekcie uczestniczyło 15 uczniów. Koordynatorce w olsztyńskiej szkole pomagały także dwie nauczycielki, które zaangażowały się w niektóre zadania. Wspólnie opracowany został plan pracy. Zdecydowano, że uczniowie opracują następujące zagadnienia: krzyżówki, zagadki, wierszyki, puzzle, przepisy kulinarne, temperatury w krajach szkół partnerskich, pisane wspólnie opowiadania, nauka podstawowych zwrotów w języku hiszpańskim, polskim i tureckim.

Polscy uczniowie podsunęli myśl, by zamieszczać w gazetce ciekawe informacje i legendy o miastach i krajach, z których pochodziły szkoły partnerskie. Młodzież z Turcji zaproponowała poszerzenie jej treści o bieżące wydarzenia szkolne, co sprawiło że gazetka szkolna przeobraziła się w magazyn szkolnych wiadomości.

Po zaakceptowaniu zmian i przyjęciu planu pracy uczniowie i nauczyciele rozpoczęli redagowanie magazynu. Prace uczniów sukcesywnie były zamieszczane na TwinSpace projektu, a następnie w powstających numerach pisma.

Najbardziej ekscytującym momentem był wybór logo magazynu. Wiele emocji budziło samo głosowanie, a potem ogłoszenie zwycięzcy oraz przyznanie nagród trzem najlepszym propozycjom. Spośród wielu przygotowanych przez młodzież prac, w drodze demokratycznie przeprowadzonego głosowania, zwyciężył rysunek uczennicy z Hiszpanii. Przedstawił gołębia trzymającego flagi trzech krajów uczestniczących w projekcie.

Najciekawszymi narzędziami TIK były: wideokonferencje, czat i aplikacja Storybird. Uczestnictwo w wideokonferencjach zawsze wywoływało dużo emocji. Uczniowie widzieli siebie nawzajem, mogli ze sobą

CELE PROJEKTU:

- zredagowanie szkolnego magazynu zawierającego ciekawe dla uczniów informacje;
- rozwijanie umiejętności komunikowania się w języku obcym;
- rozwijanie umiejętności komputerowych;
- poznawanie nowych narzędzi TIK;
- poznawanie innych narodowości i kultur europejskich;
- nauka szacunku i tolerancji wobec innych narodowości i kultur;
- doświadczenie jedności europejskiej podczas wspólnej pracy w międzynarodowych grupach.

rozmawiać, a nawet śpiewać. Mieli okazję, aby się przekonać, jak ważna jest umiejętność komunikowania się w języku obcym. Za pomocą tego narzędzia pomiędzy drużynami krajów partnerskich został przeprowadzony quiz wiedzy na temat znajomości treści zamieszczanych w poszczególnych numerach redagowanego pisma. Uczniowie zadawali sobie wzajemnie pytania, a następnie szukali na nie odpowiedzi w papierowych wersjach wydrukowanych magazynów.

Aplikacja Storybird również bardzo podobała się uczniom. Młodzi uczestnicy projektu wspólnie, w międzynarodowych grupach pisali opowiadania obrazowane pięknymi, inspirującymi ilustracjami w programie Storybird, a następnie wybierali najlepsze historyjki.

Współpraca między szkołami przebiegała bardzo dobrze. Początkowo zakładano, że wspólne działania potrwać rok. Z uwagi na zaangażowanie uczniów oraz satysfakcję, jaką wszyscy odczuwali z redagowania magazynu, postanowiono jednak, że prace będą kontynuowane przez kolejny rok. W tym czasie uczestnicy kontaktowali się ze sobą drogą e-mailową, słuchali na bieżąco swoich sugestii, wypracowywali wspólne rozwiązania. Polscy uczniowie chętnie angażowali się w działania projektowe, a w drugim roku pracy okazywali jeszcze większe zainteresowanie. Częściej też korzystano ze szkolnej pracowni komputerowej.

Wszystkie podjęte zadania zostały zrealizowane. Wykonywali je równocześnie uczniowie trzech szkół partnerskich. Ważna była terminowość wykonania prac, która pozwalała na realizację wszystkich założeń. Efektem współpracy uczniów w grupach międzynarodowych są cztery magazyny w wersji elektronicznej i papierowej. Mogą być one wykorzystywane jako pomoc dydaktyczna na lekcjach języka angielskiego.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- cztery magazyny szkolne w wersji elektronicznej oraz drukowanej;
- udoskonalenie znajomości języka obcego, czynnego posługiwania się językiem obcym;
- poznanie kolegów ze szkół europejskich, ich tradycji, środowisk, w których żyją;
- wzrost umiejętności komputerowych, posługiwanie się nowymi narzędziami TIK;
- rozwój postawy ciekawości i tolerancji wobec innych narodowości;
- rozwój poczucia jedności europejskiej.



← Uczniowie podczas warsztatów przyrodniczych w ogrodach Pałacu w Wilanowie



↑ KOORDYNATOR:

**MAŁGORZATA
KRZEZIŃSKA**
nauczycielka języka
angielskiego

WSPÓŁPRACA:
ANNA SZCZEPANIAK
nauczycielka języka
angielskiego

Szkoła Podstawowa
nr 9 im. Mikołaja Kopernika
w Dzierżonowie

www.spgdzierzonow.pl

SZKOŁY PARTNERSKIE:

CEIP MIGUEL DE CERVANTES, El Toboso, Hiszpania
Istituto Comprensivo „Ex Circolo didattico” Rionero
in Vulture, Rionero in Vulture (PZ), Włochy
oraz 33 szkoły partnerskie z: Hiszpanii, Grecji, Portugalii, Turcji

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

lipiec 2012 r. – czerwiec 2014 r.

JĘZYK PROJEKTU: angielski

ZASTOSOWANIE TIK:

PowerPoint, Movie Maker, Pinnacle, PhotoPeach,
Smilebox, Animoto, Glogster, Google Docs, Survey
Monkey, PhotoPeach, Quiz Revolution, Blogger,
Scoop, Facebook, Skype, ooVoo, Padlet

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

scoop.it/t/the-ship-s-logbook-of-the-genius
thegeniuslog.blogspot.com/
[http://new-twinspace.etwinning.net/web/p81677/
welcome](http://new-twinspace.etwinning.net/web/p81677/welcome)

OPIS PROJEKTU:

Inspiracją do podjęcia wspólnego działania był projekt *The new adventures of the Twinnies around the world*, który zwyciężył w Europejskim Konkursie eTwinning 2012. Większość szkół uczestniczących w projekcie współpracowała już ze sobą rok wcześniej. Na początku nauczyciele wspólnie ustalili plan działań projektowych, po czym szkoły z Hiszpanii i Włoch zarejestrowały projekt.

Następnie w każdej szkole wybrano wybitną postać, która w jakiś szczególny sposób zasłużyła się dla swojego kraju. Poszczególne placówki wybrały następujące osoby: Vasco da Gama, Miguel de Cervantes, Eurypides, Afonso Henriques (Alfons I Zdobywca), Luis de Camoes, Amalia Rodrigues, Joan Miro, Leonardo da Vinci, Homer, Mikołaj Kopernik. Potem uczniowie wykonali figurki, które nazwano geniuszami, symbolizujące wybrane postaci. Podczas kolejnego zadania przygotowali informacje na temat wybranej osoby.

Po ustaleniu trasy figurki geniuszy wyruszyły w dwuletnią podróż po Europie, odwiedzając kolejno szkoły partnerskie. W każdej z nich uczniowie rozpoczynali wizytę geniusza od poznania jego dokonań, potem pokazywali mu szkołę, miasto, zapraszali do domów, na szkolne i rodzinne wycieczki. Podróż każdej figurki była dokumentowana. Następnie przy wykorzystaniu różnych narzędzi TIK uczestnicy projektu wykonywali prezentacje i filmy, które były umieszczane na TwinSpace. W czasie realizacji przedsięwzięcia uczniowie kilkakrotnie spotykali się na wideokonferencjach, podczas których mieli okazję poznać swoich rówieśników ze szkół partnerskich.

Szkoła polska bardzo aktywnie uczestniczyła w partnerstwie i systematycznie realizowała kolejne działania. Po wykonaniu postaci Mikołaja Kopernika (również patrona szkoły) i wysłaniu jej do Turcji, uczniowie ocze-

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowe i Europejskie Odznaki Jakości w Grecji, Hiszpanii, Portugalii, Włoszech i w Polsce, nagroda w konkursie krajowym we Włoszech

CELE PROJEKTU:

- poznanie życia szkolnego w szkołach partnerskich;
- rozbudzenie zainteresowania kulturą, geografią, atrakcjami turystycznymi oraz tradycjami kulinarnymi krajów szkół partnerskich;
- poznanie wybitnych postaci, zasłużonych dla kultury i nauki europejskiej;
- zwiększenie motywacji do nauki języka angielskiego;
- wykorzystanie ciekawych narzędzi TIK, uatrakcyjnających proces uczenia się.

kiwali na figurki geniuszy z innych krajów i przyjmowali je z wielką radością. Każdy odwiedzający polską szkołę geniusz uczestniczył w życiu szkoły, był zabierany na uroczystości szkolne, klasowe oraz na wycieczki. Na uwagę zasługuje możliwość zabierania figurek geniuszy do domów rodzinnych, co spotkało się z dużym zainteresowaniem niektórych uczniów. Dzięki temu również rodzice byli zaangażowani w projekt. Figurki towarzyszyły dzieciom w codziennym życiu rodzinnym.

Przełomowym momentem było utworzenie bloga w języku polskim – uczniowie zostali zmotywowani i zaczęli odkrywać bardzo ciekawe historie związane z geniuszami. Wideokonferencje również cieszyły się dużym zainteresowaniem. Do najciekawszych narzędzi TIK wykorzystanych w projekcie należą Smilebox i Photopeach.

W drugim roku działań projektowych powstały quizy o krajach szkół w nim uczestniczących. Ostatnim etapem przedsięwzięcia była ewaluacja, polegająca na wyborze ulubionej figurki geniusza, napisaniu refleksji o projekcie oraz wypełnieniu ankiet przez uczniów i nauczycieli.

W polskiej placówce wykonano wszystkie zadania, a w przedsięwzięcie zaangażowali się uczniowie niemal całej szkoły. Figurki kolejnych gości przyjmowano z wielkim entuzjazmem, z czasem coraz większa grupa uczniów i nauczycieli reagowała zainteresowaniem. Uczestnicy projektu w sposób kreatywny poznawali kolejne postaci, studiując ich życie i twórczość oraz wykonując prace multimedialne publikowane na blogu w języku polskim, dostępnym ze strony internetowej szkoły.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- wspólna strona internetowa w języku angielskim;
- blog w języku polskim;
- grupa projektu na Facebooku;
- prace uczniów dotyczące zarówno życia i twórczości geniuszy, jak i relacji z podróży po szkołach;
- uczestnicy projektu wzbogacili swoją wiedzę o Europie, poznali wybitne osoby, o których wcześniej często nawet nie słyszeli;
- uczniowie poznali i wykorzystali nowe narzędzia TIK.



↑ Otwieramy paczkę z Cervantesem

↑ Na wycieczce w JuraParku w Krasiejowie



↑ KOORDYNATOR:

ANDRZEJ WILK
nauczyciel techniki,
informatyki,
wychowania
fizycznego

Zespół Szkół
Gimnazjum nr 6
Szkoła Podstawowa nr 13
w Zawierciu

www.gim13zawiercie.pl

SZKOŁY PARTNERSKIE:

Heinrich-Böll-Gesamtschule, Oberhausen, Niemcy
IES VIERA Y CLAVIJO, San Cristóbal de La Laguna, Terytyfa, Hiszpania

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

marzec 2013 r. – projekt nadal trwa

JĘZYK PROJEKTU: angielski

ZASTOSOWANIE TIK:

Lego Mindstorm Education Lego ev3, Lego Digital Designer, chat, e-mail, Flashmeeting, PowerPoint, Prezi, Sony Vegas, Movie Maker, Media Impression, VoiceThread, Jigsaw puzzle, Smilebox, Issuu, Pro-profs, Voki, KwikSurveys, Golemgame, Google SketchUp 8, Photoshop, Pixlr, Pizap, Max Console, Bomomo, FlickDraw, SketchToy, Glogster, Smore, Format Factory, Slideshare, Isuu, Scribd, Picture Trial, Flickr, Photobucket, SmileBox, Photoshow, Kizoa, Sliderocket, PhotoPeach, Go-Animate, DomoAnimate, Dvolver, PowToon, Crazy Talk and Iclone v.4.1 and Iclone v.2, Mindmeister, Mindomo, Comic Life, ToonDoo, Pixton, Comic Master

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

[new-twinspace.etwinning.net/web/p95588/
/welcome](http://new-twinspace.etwinning.net/web/p95588/welcome)

[twinblog.etwinning.net/63709/
cyber-discovery.blogspot.com](http://twinblog.etwinning.net/63709/cyber-discovery.blogspot.com)

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa Odznaka Jakości

CELE PROJEKTU:

- zdobycie wiedzy i umiejętności z zakresu robotyki;
- rozwinięcie umiejętności komunikacyjnych;
- pobudzanie kreatywnego myślenia;
- doskonalenie umiejętności pracy zespołowej;
- promocja szkoły w środowisku lokalnym i na arenie międzynarodowej.

OPIS PROJEKTU:

Cyber discovery to projekt dotyczący robotyki oraz osiedlenia się człowieka na Marsie. Pomysł zrodził się podczas realizacji poprzedniego projektu – *Bermuda Triangle*. Do współpracy zaproszono zaprzyjaźnione szkoły partnerskie, z którymi polska szkoła realizowała już projekty edukacyjne.

W międzynarodowych grupach polsko-niemiecko-hiszpańskich uczniowie zbudowali robota, którego zadaniem było odbycie wirtualnej podróży na planetę Mars. Polska szkoła wymieniła instrukcje budowy robota z partnerem z Niemiec. Uczniowie hiszpańscy udzielali porad czerpanych z Internetu i od ekspertów. Zadania realizowano w międzynarodowej ekipie naukowo-badawczo-technicznej. Praca była intensywna i czasochłonna, jednak wynik okazał się bardzo zadowalający – powstał robot sterowany za pomocą smartfonów.

Podczas wideokonferencji uczniowie, poruszając się w świecie wyobraźni, wystali robota na Czerwoną Planetę, zbudowali stację transmisyjną w celu umożliwienia przemieszczania się pomiędzy Ziemią a Marssem oraz zainstalowali na drugiej planecie stację nadawczo-odbiorczą. Uczniowie niemieccy przygotowali zadanie matematyczne dotyczące znalezienia najlepszej pozycji stacji transmisyjnej, a uczniowie polscy i hiszpańscy je rozwiązali.

W dalszym etapie prac kontynuowano wirtualną podróż na planetę Mars: powstał projekt całego miasta zbudowanego na tej planecie, opracowano urządzenie służące do teleportacji ludzi i maszyn na Marsa, przygotowano miasto do zasiedlenia.

W trakcie kolejnych zadań zdobywano wiedzę i umiejętności z zakresu projektowania.

Uczniowie zaprojektowali trójwymiarowe budynki, które miały się znaleźć w marsjańskim mieście: szklarnie, eko-domy, kościoły, szkoły, firmy. Następnie wybrano konstytucję i prezydenta. Zaprojektowano też marsjański herb, flagę i totem. Cristo Manuel Guerra Sanchez – jeden z najbardziej popularnych wokalistów na Teneryfie i były uczeń szkoły hiszpańskiej – stworzył specjalną piosenkę dla naszego projektu, pt. *She's electric*.

Najbardziej ekscytującym wydarzeniem podczas realizacji naszego projektu był webinar – warsztaty online dotyczące metod kreatywnego myślenia i uczenia się. Warsztaty zostały przeprowadzone przez pana Marka Szurawskiego – tłumacza, dziennikarza, autora książek na temat wykorzystania technik pamięciowych, a także specjalistę i praktyka w dziedzinie wszechstronnego rozwoju możliwości umysłowych człowieka.

Podczas realizacji projektu uczniowie prowadzili badania:

- w firmach produkcyjnych, aby ocenić poziom automatyzacji i komputeryzacji produkcji;
- w księgarni, aby zbadać popularność książek związanych z tematyką naszego projektu;
- badanie poprzez sondę uliczną wiedzy o Układzie Słonecznym i preferencji, co do wyboru ulubionej planety.

Zajęcia prowadzone w ramach projektu spotkały się z dużym zainteresowaniem uczniów, a czas spędzany podczas spotkań upływał bardzo szybko dzięki zafascynowaniu uczestników nową technologią. Możliwość budowania różnorodnych modeli oraz ich programowania stanowiła dla uczniów nowe wyzwanie, z jakim nie spotkali się dotychczas. Połączenie technologii Lego i jej wykorzystanie do budowy nowego miasta w kosmosie również pozytywnie wpłynęło na rozwijanie wyobraźni młodych ludzi. Odbyli oni nie tylko wirtualną podróż, o której marzą dzieci, a często także dorośli, ale byli również uczestnikami niezwyklej wyprawy w świat fizyki, astronomii, informatyki oraz techniki.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- ankiety i wyniki międzynarodowych badań;
- prezentacje multimedialne, pokazy slajdów, plakaty prezentujące zastosowanie robotów;
- komiksy, Voki, mapy mentalne prezentujące wizję robotów przyszłości;
- wielojęzyczne ministowniki terminów związanych z robotyką i nowoczesną technologią komputerową oraz kosmosem;
- zadania matematyczne i fizyczne;
- roboty, maszyny i urządzenia z klocków Lego;
- scenariusze lekcji interdyscyplinarnych;
- wzrost kompetencji językowych i umiejętności pracy w grupie.



↑ Budowa robota z klocków Lego

Bis in die Puppen leben wir Deutsch! – handgenähte Zusammenarbeit über die Grenzen



↑ KOORDYNATOR:

**MARTA
FLORKIEWICZ-
BORKOWSKA**
*nauczycielka języka
niemieckiego i zajęć
technicznych*

Publiczne Gimnazjum
nr 3 w Pielgrzymowicach

www.gim3pielgrzymowice.
superszkolna.pl

SZKOŁY PARTNERSKIE:

Musikgymnasium, Arta, Grecja
ISIP „R.M. Cossar – L. Da Vinci”, Gorizia, Włochy

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

listopad 2013 r. – czerwiec 2014 r.

JĘZYK PROJEKTU: niemiecki, angielski, włoski,
polski, grecki

ZASTOSOWANIE TIK: czat, e-mail, blog, dysk Google,
Google Maps, Google Forms, Google Hangout,
Google Docs, Movie Maker, VoiceThread, Jigsaw
puzzle, Smilebox, Prezi, LearningApps, Quizlet,
Kahoot, Typeform, Thinglink, Pinterest, Facebook,
PowToon, Glogster, LittleBirdTales, Fotobabble,
Voxopop, Tagxedo, Wordle, Padlet, TripWow, Kizoa,
Polldaddy, Animoto, Vocaroo, recordmp3

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

new-twinspace.etwinning.net/web/p100383
deutschhandgemacht.blogspot.com
twinblog.etwinning.net/68618/

OPIS PROJEKTU:

Pomysł na przedsięwzięcie łączące zajęcia techniczne z rękodzieła z językiem niemieckim zrodził się w współpracy z uczennicami. Powstał zarys projektu, który ogłoszono w październiku na platformie eTwinning. Udało się nawiązać kontakt ze szkołami partnerskimi z Włoch i Grecji.

W listopadzie rozpoczęła się współpraca. Uczennice własnoręcznie uszyły laleczki, z którymi wiązały się wszystkie działania w ramach projektu. Główne jego treści były ściśle zintegrowane z *Podstawą programową języka obcego w gimnazjum* (tematy: opis siebie, szkoła, życie codzienne, czas wolny i hobby, moja miejscowość). Praca została podzielona na miesięczne etapy (od listopada do czerwca), w których odbyły się następujące działania:

- listopad: uszycie stworków, dokumentowanie pracy, zaprojektowanie logo projektu (po trzy propozycje z każdego kraju), przedstawienie się na grupie dyskusyjnej Voxopop, przygotowanie plakatów interaktywnych lub prezentacji dotyczących miejscowości i szkoły;
- grudzień: opracowanie tablicy online w serwisie Padlet i zamieszczenie na niej zdjęć wszystkich stworków oraz słownictwa dotyczącego szycia z tłumaczeniem we wszystkich językach projektu, nagranie filmików dokumentujących powstawanie stworków w każdym kraju, opracowanie ankiety i przeprowadzenie głosowania na najlepsze logo projektu, wysłanie elektronicznych kartek świątecznych;
- styczeń: ogłoszenie wyników ankiety, wykonanie zdjęć stworków w różnych sytuacjach codziennych, przygotowanie ankiety dotyczącej czasu wolnego i hobby, stworzenie puzzli w serwisie Jigsaw Planet;

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa Odznaka Jakości

CELE PROJEKTU:

- połączenie rękodzieła z nauką języka niemieckiego;
- zmotywowanie uczniów do nauki języka niemieckiego przez zabawę z wykorzystaniem narzędzi TIK;
- rozwijanie wyobraźni i kreatywności;
- doskonalenie umiejętności komunikowania się w języku niemieckim;
- zdobycie doświadczenia w pracy projektowej z rówieśnikami;
- zaangażowanie uczniów w proces tworzenia materiałów edukacyjnych;
- poznanie krajów partnerskich;
- wymiana doświadczeń i metod pracy przez nauczycieli.

- luty – marzec: zrobienie mówiących obrazków w aplikacji Fotobabble, opracowanie cyfrowych książeczek w LittleBirdTales dotyczących dnia codziennego, przygotowanie pytań do quizów, stworzenie chmur wyrazowych w aplikacji Tagxedo i Wordle;
- kwiecień: umieszczenie chmur wyrazowych w aplikacji Thinglink, publikowanie wszystkich cyfrowych historyjek na platformie Pinterest, zorganizowanie międzynarodowego czatu oraz wideokonferencji, stworzenie cyfrowych fiszek online w programie Quizlet oraz memory w aplikacji LearningApps dotyczących nowego słownictwa;
- maj: międzynarodowy quiz w programie Kahoot, przeprowadzenie międzynarodowych wywiadów pomiędzy stworkami z poszczególnych krajów, opracowanie quizów i innych interaktywnych ćwiczeń do cyfrowych książeczek;
- czerwiec: ewaluacja.

Podział działań był z góry ustalony, dzięki czemu każdy partner znał swoje zadania. Uczennice z Polski bardzo zaangażowały się w pracę przy projekcie, motywując tym samym swoich rówieśników z krajów partnerskich.

Bieżąca współpraca i częsty kontakt (co tydzień, a nawet częściej) odbywały się za pośrednictwem e-maili, Hangouta. Poza tym prowadzono dziennik projektu, a wszystkie aktywności i działania były opisywane na blogu. Uczennice kontaktowały się z rówieśnikami dzięki grupie utworzonej na Facebooku. Bardzo podobało się im szycie stworków oraz robienie im zdjęć w różnych sytuacjach, a potem opisywanie tego w formie cyfrowej książeczki. Były bardzo kreatywne i twórcze, miały mnóstwo pomysłów.

Najbardziej ekscytującym i zarazem przełomowym momentem w projekcie był międzynarodowy czat przeprowadzony z partnerami z Grecji, który wywołał mnóstwo pozytywnych emocji i był pierwszym namacalnym przykładem komunikacji w języku niemieckim. Drugi przeżabawny i pełen emocji moment to wideokonferencja połączona z quizem Kahoot. Spotkania te odbywały się po lekcjach, mimo to uczestniczki były bardzo zaangażowane i chętne do udziału.

Projekt wyróżniał się niekonwencjonalnym podejściem do współpracy między uczestnikami a nauczycielem koordynującym. Połączenie zajęć technicznych z rękodzieła z językiem niemieckim okazało się bardzo innowacyjnym i kreatywnym pomysłem. Mocną jego stroną było zaangażowanie każdego ucznia w indywidualne działania oraz we współpracę w grupie.

Młodzież miała dużą swobodę w zakresie tworzenia materiałów z wykorzystaniem TIK, dzięki czemu stała się współtwórcą całego przedsięwzięcia. Rezultaty działań projektowych zostały rozpowszechnione wśród całej społeczności szkolnej. Projekt został także zaprezentowany podczas międzynarodowej konferencji online dla nauczycieli języka niemieckiego.



↓ Uczestniczki projektu prezentują własnoręcznie wykonane stworki

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- uszyte stworki i opisujące je mówiące obrazki;
- blog, TwinSpace, dyskusje online;
- interaktywne plakaty (glogi) dotyczące okolicy i szkoły;
- elektroniczne fiszki z nowym słownictwem, chmury wyrazowe;
- cyfrowe książeczki opisujące zainteresowania i dzień powszedni;
- quizy i inne ćwiczenia interaktywne;
- filmiki z międzynarodowej konferencji i czatu;
- prezentacja Prezi podsumowująca projekt;
- nauka pracy w grupie, a także planowania własnej pracy i odpowiedzialności;
- doskonalenie znajomości języka niemieckiego;
- satysfakcja, kreatywność, rozwijanie zdolności artystycznych;
- promocja szkoły w regionie.



3. miejsce

w konkursie
eTwinning 2014

Multi-Kulti-Café



↑ KOORDYNATOR:

MAŁGORZATA CZECH
nauczycielka języka
niemieckiego

Gimnazjum nr 11
im. Marii Pawlikowskiej-
Jasnorzewskiej
w Częstochowie

www.g11.ids.czest.pl

SZKOŁA PARTNERSKA:

Model-Experimentales Gymnasium der Universität Mezedonia, Thessaloniki, Grecja

CZAS TRWANIA PROJEKTU: rok szkolny 2013/2014

JĘZYK PROJEKTU: niemiecki, polski, grecki

ZASTOSOWANIE TIK: e-mail, PowerPoint, Movie Maker, Prezi, Word, Glogster, Paint, GIMP, Audacity, Flipsnacks, Padlet, Mind42, Spicynodes, Tagxedo, Kizoa, Skype

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

new-twinspace.etwinning.net/web/p98398
twinblog.etwinning.net/66146/

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa Odznaka Jakości

CELE PROJEKTU:

- uwrażliwienie młodzieży na kulturę własnego kraju oraz poznanie kultury europejskiej;
- poznanie najnowszych narzędzi TIK i wykorzystanie ich do pracy projektowej;
- nauka kreatywności, pracy w grupach oraz kształtowanie postaw odpowiedzialności i utożsamiania się z projektem;
- aktywne posługiwanie się językiem niemieckim jako drugim językiem obcym.

OPIS PROJEKTU:

Przed laty w Austrii kawiarnie odgrywały szczególną rolę. Oferowały nie tylko kawę i ciasteczka, lecz tworzyły centrum kulturalne – miejsce spotkań dziennikarzy, poetów, filozofów i myślicieli. Dla poszczególnych twórców były domem i miejscem pracy równocześnie. Projekt *Multi-Kulti-Café* odegrał podobną rolę. Współpraca odbyła się ze szkołą partnerską z Grecji, która od kilku lat realizuje ze stroną polską projekty eTwinning. Zadania zostały podzielone między szkoły partnerskie zaraz na początku rozpoczęcia pracy. Zostawiono jednak pewien margines na ewentualne zmiany, obejmujące także tempo pracy.

Do nowo powstałej wirtualnej kawiarni byli zapraszani sławni ludzie z obu krajów partnerskich oraz niemieckiego kręgu kulturowego. Odbywały się dyskusje dotyczące sztuki i kultury. Uczniowie próbowali swoich sił jako młodzi artyści, stali się także krytykami muzycznymi i pierwszymi odbiorcami własnej twórczości.

Pierwszym krokiem w projekcie było przedstawienie się. Następnie opracowano interaktywną książeczkę o uczestnikach projektu.

W wirtualnej kawiarence, oprócz przedstawienia ulubionych wykonawców w postaci interaktywnych głógów, zaprezentowano także naszych kompozytorów i fragmenty ich dzieł. W okresie bożonarodzeniowym podczas spotkania na Skypie odbył się krótki recital kolęd, uczestnicy projektu wspólnie odśpiewali kolędę *Cicha noc* w językach narodowych oraz w niemieckim oryginale. Przygotowano krótkie prezentacje o sportowcach z obu krajów, których pasję i zaangażowanie podziwiają młodzi ludzie w całej Europie.

Wielcy artyści i ich dzieła stali się kolejnym ciekawym tematem do pracy w wirtualnej kawiarni. Uczniowie ze szkół partnerskich przygotowali dla siebie nawzajem czarno-białe szkice znanych obrazów i rzeźb, a następnie próbowali odtworzyć oryginalne kolory i odcienie według własnej wyobraźni.

Ukoronowaniem pracy twórczej było namalowanie w grupie abstrakcyjnego obrazu pt. *Natura na planecie eTwinning*. Powstał także komiks na podstawie wspólnie obejrzanego filmu niemieckiego *Biegnij, Lola, biegnij*. Naszym największym wyzwaniem okazało się pisanie wierszy na temat przyjaźni. Efekty twórczości literackiej zostały przedstawione w formie książeczki elektronicznej, a ilustracjami do wierszy stały się obrazy polskich i greckich malarzy.



Wiele radości sprawił młodzieży blok tematyczny dotyczący słynnych naukowców, odkrywców i wynalazców. Uczniowie opracowali krótkie scenariusze wywiadów m.in. z Mikołajem Kopernikiem, Ludwikiem Zamenhofem i Marią Skłodowską-Curie, a następnie nakręcili filmiki na ich temat.

Uczestnikom projektu najbardziej podobały się: możliwość współpracy z inną szkołą europejską, praca w grupach oraz kręcenie filmów. Praca z kamerą i wideokonferencja z greckimi partnerami stanowiły najbardziej ekscytujące wydarzenia. Uczniowie bardzo wysoko ocenili w ewaluacji pracę w serwisie Glogster.

↑ Czerpiemy inspiracje z greckich dzieł sztuki



↑ *Piszemy wiersze*

Niezwykle istotnym elementem działań projektowych było uwrażliwienie młodego pokolenia na własne dziedzictwo kulturowe oraz kształtowanie właściwej postawy wobec kultury i sztuki.

Korzyści wynikające z uczestnictwa w projekcie można rozpatrywać wielopoziomowo. Przede wszystkim uczniowie przekonali się o tym, że udział w tego typu przedsięwzięciu to coś wyjątkowego. Wykonując poszczególne zadania, mieli poczucie sprawczości i wpływu na całość projektu. Zrozumieli, że w przyszłej pracy będą mogli korzystać z tego, że znają język obcy. Nauczyli się współpracy ze sobą w atmosferze życzliwości i zdrowej rywalizacji. Spróbowali wielu stylów uczenia się. Realizując projekt, posługiwali się umiejętnościami i wiedzą z zakresu różnych dziedzin. Wykorzystywali i rozwijali swoje zainteresowania. Poznali zalety pracy z narzędziami TIK.

Zaangażowanie uczniów w działania projektowe można ocenić wysoko. Projekt odniósł sukces i powoli zbiera się kolejna grupa uczniów chętnych do kontynuacji współpracy.



← Tworzymy obraz eTwinning

↓ Kamil jako Ludwik Zamenhof

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- materiały na TwinSpace;
- własnoręcznie wykonane kartki świąteczne;
- trójjęzyczny słownik podstawowych pojęć z zakresu sztuki;
- obraz pt. *Natura na planecie eTwinning*;
- komiks do filmu *Biegnij, Lola, biegnij*;
- tomik wierszy;
- scenariusze wywiadów o polskich uczonych i odkrywcach.





↑ **KOORDYNATOR:**

GABRYELA SMOLIJ
nauczycielka języka
francuskiego

Zespół Szkół nr 1
im. Bolesława Krzywostego
w Choszcznie

www.zschoszczno.pl



SZKOŁY PARTNERSKIE:

Escola Profissional Raul Doria, Porto, Portugalia
Winchester College, Winchester, Wielka Brytania
Istituto Superiore G. Familiari, Melito di Porto
Salvo, Włochy
Lycée des Métiers Louis Blériot, Trappes, Francja

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

październik 2012 r. – kwiecień 2013 r.

JĘZYK PROJEKTU: francuski

ZASTOSOWANIE TIK: Open Office, ms Word,
Power Point, Picasa, Corel – PhotoPaint, Adobe
Acrobat Reader, PDF Creator, StepMap, Slideshare,
Voicethread, Dropbox, skaner, YouTube, Google
Docs i Google Drive, Issuu oraz narzędzia
dostępne na TwinSpace

OPIS PROJEKTU:

Polska szkoła została zaproszona do projektu przez portugalską koordynatorkę, z którą już wcześniej realizowano projekty eTwinningu. Na początku uczestnicy zostali podzieleni na międzynarodowe grupy i zaproponowali tematy listów na każdy miesiąc. Następnie ustalono kolejność inicjowania korespondencji przez poszczególne kraje. Polegało to na tym, że w pierwszym tygodniu miesiąca grupa z wybranego kraju zaczęła pisać listy, a w następnych tygodniach uczniowie z pozostałych szkół odpowiadali na nie indywidualnie lub grupowo. Listy były ilustrowane zdjęciami i rysunkami, przy zachowaniu praw autorskich.

Po zakończeniu korespondencji młodzież wyszukiwała w literaturze cytaty, które mogłyby być mottem każdego rozdziału powstającej powieści epistolarnej. Listy były sprawdzane, poprawiane, oceniane i zamieszczone przez nauczycieli na TwinSpace.

W grudniu uczestnicy projektu napisali odręcznie kartki z życzeniami, a nauczyciele wystali je pocztą tradycyjną do adresatów w krajach partnerskich. Otwieranie kopert i lektura życzeń były momentami bardzo ekscytującymi: można było się przekonać, że słowo odręcznie napisane ma wyjątkową wartość.

Następnie nauczyciele zebrali listy w całość, tak by korespondencja z danego miesiąca stanowiła jeden rozdział powieści. Każdy z partnerów opracował dwa rozdziały, umieszczając na ich początku wybrane i przetłumaczone przez uczniów cytaty.

Kolejnym etapem było przygotowanie okładki powieści. Spośród zamieszczonych na TwinSpace projektów uczestnicy, głosząc online, wybrali najlepszy pomysł. Zwyciężyła okładka polskiej uczennicy i zostało to odnotowane w publikacji. Po złożeniu powieść epistolarna została opublikowana w serwisie Issuu i umieszczona na TwinSpace.

Projekt znakomicie koresponduje z *Podstawą programową nauczania języków obcych*. Jednym z jej celów jest nauczenie ucznia przekazywania informacji i opinii w formie listu, a kontakty z rówieśnikami z zagranicy są w niej zalecane jako jeden ze sposobów realizacji zadania. Również tematyka poruszana w listach zgadza

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

[new-twinspace.etwinning.net/web/p86896/
/welcome](http://new-twinspace.etwinning.net/web/p86896/welcome)

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa i Europejska
Odznaka Jakości, Europejski Konkurs eTwinning
– I miejsce w kategorii francuskojęzycznej

CELE PROJEKTU:

- promowanie sztuki epistolarnej;
- poznanie formy i zasad publikacji;
- doskonalenie języka francuskiego;
- poznanie życia codziennego i zainteresowań rówieśników z krajów partnerskich;
- przełamywanie stereotypów i uprzedzeń;
- wspieranie inicjatywy i kreatywności uczniów.



← Nikola i Gosia sprawdzają listy na TwinSpace

się z treściami zapisanymi w *Podstawie programowej* – uczucia, emocje i zainteresowania, szkoła, formy spędzania czasu, elementy wiedzy o kraju ojczystym i kontekst międzykulturowy.

Projekt pozwolił na podniesienie kompetencji językowych młodzieży, głównie w zakresie języka francuskiego: uczniowie wzbogacili słownictwo, poznali zasady pisania listu prywatnego. Uzmysłowił także uczestnikom, że język francuski może być językiem komunikacji z rówieśnikami z innych krajów, dzięki czemu nastąpił wzrost motywacji do jego nauki.

Szczególnie cenne jest to, że uczniowie nauczyli się sztuki pisania listów, która w dobie komunikacji poprzez portale społecznościowe i sms-y praktycznie zanikła wśród młodego pokolenia. Ponadto młodzi uczestnicy projektu poznali zasady i formę publikacji książkowej: znaczenie okładki, dane techniczne, konieczność przestrzegania praw autorskich, podział na rozdziały, rola, jaką pełni motto lub dedykacja.

Uczniowie dowiedzieli się także, jak żyją i czym się interesują ich europejscy rówieśnicy, a sami mieli możliwość zaprezentować swoje miasto, szkołę, pasje oraz polską kulturę i tradycje.

Zrealizowane przedsięwzięcie stanowiło innowacyjną metodę w nauczaniu języka obcego. Ponieważ napisanie listu jest jednym z zadań na pisemnym egzaminie maturalnym, projekt był znakomitą okazją do ćwiczenia tej umiejętności w autentycznej sytuacji kontaktów z rówieśnikami z zagranicy.

↓ *Boże Narodzenie*
– ilustracja Elwiry Haczkwicz

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- listy;
- powieść epistolarna;
- okładki do powieści;
- zdjęcia i ilustracje do listów;
- nagrania wideo z życzeniami świątecznymi;
- ankiety ewaluacyjne;
- prezentacje multimedialne przedstawiające szkoły partnerskie;
- zabawy językowe dotyczące walentynek;
- kartki świąteczne;
- publikacja na temat projektu na stronie www szkoły;
- wystawa promująca projekt podczas Drzwi Otwartych w szkole;
- wzrost kompetencji językowych i motywacji do nauki języka francuskiego;
- wzrost wiedzy na temat publikacji książkowej;
- poznanie roli motto i dedykacji w publikacji;
- zrozumienie, czym jest sztuka epistolarna i jaką pełni rolę w dobie sms-ów i komunikacji poprzez portale społecznościowe;
- realizacja *Podstawy programowej* w autentycznej sytuacji kontaktów z rówieśnikami z zagranicy;
- zrozumienie znaczenia praw autorskich;
- zdobycie wiedzy na temat życia i zainteresowań rówieśników z krajów partnerskich.





↑ **KOORDYNATOR:**

**LUCYNA NOCOŃ-
-KOBIOR**
nauczycielka języka
angielskiego

Zespół Szkół
nr 1 w Pszczynie

www.zs1pszczyzna.pl

SZKOŁY PARTNERSKIE:

Lycée Marguerite Yourcenar, Morangis, Francja
Liceul Teoretic 'Dr Mihai Ciuca', Saveni, Rumunia

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

wrzesień 2012 r. – lipiec 2013 r.

JĘZYK PROJEKTU: angielski

ZASTOSOWANIE TIK: czat, e-mail, Skype,
TwinSpace – blog, forum, wiki, Word, PDF,
Wallwisher, Padlet, Corkboard, Glogster,
Wordcloud (Worditout/Wordle/Tagxedo),
Audacity, Movie Maker, Animoto, Joomag

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

new-twinspace.etwinning.net/web/p86418
joom.ag/MWjX
animoto.com/play/Ylhx9Dthatzvzw4aqs6vzA

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa i Europejska
Odznaka Jakości, Europejski Konkurs eTwinning
– finalista w kategorii 16-19 lat

CELE PROJEKTU:

- wzmocnienie postawy tolerancji, kreatywności i wyobraźni;
- rozwijanie umiejętności językowych w oryginalnym kontekście komunikacyjnym;
- stworzenie, napisanie i nagranie opowiadań w języku angielskim w formie radio dramy, z możliwie jak najszerszym wykorzystaniem nowych mediów;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- efektywne wykorzystywanie narzędzi TIK.

OPIS PROJEKTU:

Działania projektowe rozpoczęły się od przedstawienia się uczniów na interaktywnej ścianie (Padlet). Następnie utworzono międzynarodowe drużyny (każda składała się z 12 uczniów z 3 różnych krajów). W celu doboru odpowiednich partnerów do powołania spójnych międzynarodowych zespołów młodzież wymieniła się opiniami i zainteresowaniami.

Kolejnym zadaniem była prezentacja drużyn: uczniowie wyrażali oryginalną tożsamość powstałych zespołów, prezentując swe zainteresowania i hobby w formie multimedialnego plakatu Glogster. Uczniowie z poszczególnych krajów tworzyli obraz międzynarodowej grupy w Glogsterze – dbali o treść, formę przekazu i estetykę, tak by stworzyć logiczną całość.

Podczas burzy mózgów, odbywającej się na multimedialnej ścianie Corkboard, każda drużyna dokonała wyboru gatunku dramy, postaci oraz uzgodniła, jak kontynuować opowiadanie. Wymyśliła także pierwsze zdanie dramy, która miała być kontynuowana przez poszczególnych partnerów w ramach danej drużyny.

Następnie młodzi uczestnicy projektu zaangażowali się w pisanie na zmianę i nagrywanie pierwszej części dramy na Wiki. Pewne utrudnienie, ale i wyzwanie stanowiły próby kontynuacji opowiadań zaczętych przez kolegów z innego kraju, tym bardziej że trzeba było wstawić do swojej części słowa wskazane przez nich do wykorzystania. Na podobnych zasadach została napisana i nagrana druga część dramy. Za pomocą aplikacji Audacity tworzono dźwięki i obrazy, z których powstawały nagrania i trailery. Ostatecznie powstało sześć niepowtarzalnych epizodów składających się na jedno opowiadanie.

Kolejne zadanie polegało na edycji powstałych materiałów, a także gromadzeniu nagrań dźwiękowych, własnych zdjęć, rysunków i skanów. Część materiałów pozyskano ze stron Creative Commons. Podział zadań wpływał na zbiorową odpowiedzialność wszystkich partnerów, którzy w razie potrzeby pomagali sobie nawzajem. Wszyscy razem angażowali się w pracę nad projektem.

Zarówno uczniowie, jak i nauczyciele z dużym entuzjazmem podejmowali się realizacji zadań multimedialnych, poznając przy tym narzędzia pozornie proste, takie jak Padlet czy Glogster, których opanowanie dawało dużo satysfakcji. Były one źródłem dobrej zabawy (np. wstawianie do plakatu multimedialnych obrazów). Oczywiście przy pierwszym zetknięciu z nowym narzędziem pojawiały się strach przed porażką, ale duch współpracy pomagał rozwiązywać problemy. Zdarzało się, że uczniowie i nauczyciele wyjaśniali sobie nawzajem pewne kwestie dotyczące obsługi narzędzi multimedialnych. Dużą rozrywkę stanowiło też nagrywanie scenariuszy oraz tworzenie do nich własnych nagrań dźwiękowych.

Finalnym produktem stał się multimedialny magazyn – przy zastosowaniu narzędzia Joomag dokonano kompilacji wszystkich stworzonych produktów: tekstów, nagrań, trailerów. Następnie magazyn opublikowano. Uczniowie z Rumunii dokonali analizy formy graficznej całości, polska młodzież opracowała chmury wyrazowe (Wordclouds) na strony tytułowe opowiadań, a francuscy uczestnicy projektu stworzyli trailery. Pożegnania i ewaluacja projektu odbyły się na blogu.

Udział w działaniach projektowych pomógł uczniom – poprzez uczestnictwo w procesie twórczym, współpracę oraz kontakt z innymi młodymi ludźmi w Europie – dojrzeć społecznie. Mieli oni okazję do decydowania o sobie i o sposobie wyrażania siebie podczas działań takich jak: scenopisarstwo, aktorstwo, przejmowanie określonych ról społecznych.

Projekt aktywizuje starsze grupy wiekowe i udowadnia, że młodzież, często uważana za pasywną, posiada ogromne pokłady wyobraźni twórczej i indywidualnej inicjatywy, jeżeli postawi się przed nią oryginalne, stanowiące wyzwanie zadania do wykonania. Podkreśla, że w nowoczesnej edukacji należy zwracać uwagę na stawianie ucznia w centrum procesu edukacyjnego, wychodząc przez to poza tradycyjne, staromodne schematy nauczania.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- e-book: joom.ag/mwJX;
- trailer: animoto.com/play/Ylhx9Dthatzvzw4aqs6vzA;
- artykuły na stronie szkoły:
www.zs1pszczyzna.pl/tekst-382-1-o.html;
- artykuły w lokalnych mediach:
www.wiadomosci.pless.pl/35137-ogolnopolski-sukces-iii-lo;
- zbiór nagrań radio dramy, zdjęć, rysunków, malunków;
- scenariusze prezentacji projektu (na forum szkoły, na dniach otwartych, w środowisku lokalnym);
- prezentacja PPT, antyramy, wystawy.

Korzyści dla uczniów:

- rozwijanie i wykorzystywanie umiejętności językowych i interkulturowych;
- większa dojrzałość społeczna i tolerancja;
- poznanie nowych narzędzi TIK;
- zapoznanie się z prawami autorskimi i licencją Creative Commons;
- zwiększenie poczucia własnej wartości, motywacji i ekspresji twórczej.

Korzyści dla nauczycieli:

- nawiązanie bardzo pozytywnego kontaktu z uczniami;
- wykorzystanie nowych narzędzi TIK i Web 2.0;
- wymiana narzędzi pedagogicznych pozwalająca na zdobywanie nowej wiedzy;
- wzrost poziomu znajomości języka obcego.



↓ Uczniowie rozwiązują zadania w trakcie gry miejskiej w Łazienkach Królewskich w Warszawie



We are the Pirates – Pirates Adventure



↑ KOORDYNATOR:

EWA KURZAK
dyrektorka
przedszkola

Przedszkole Publiczne
nr 5 w Głogowie

www.pp5.eglogow.eu

SZKOŁA PARTNERSKA:

Webster Primary School, Manchester, Wielka Brytania

CZAS TRWANIA PROJEKTU: luty 2013 r.

JĘZYK PROJEKTU: angielski

ZASTOSOWANIE TIK: PiZap, JCllic, ZooBurst (książeczki 3D pop-up), Slideboom, PowerPoint, Vocaroo, Animoto, Audacity, Windows Live Movie Maker, poczta elektroniczna, Dropbox, Skype

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

[new-twinspace.etwinning.net/web/pg4923/
/welcome](http://new-twinspace.etwinning.net/web/pg4923/welcome)

ewa.hostpark.pl/pirate_game/

ewa.hostpark.pl/pirate-game/

zooburst.com/book/zbo2_5of4872d37e59

zooburst.com/book/zbo2_51180605c1b81

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa i Europejska

Odnazka Jakości, I miejsce w konkursie krajowym w Wielkiej Brytanii w kategorii 4-11 lat

CELE PROJEKTU:

- nauka poprzez zabawę i współpracę zespołową;
- rozwijanie różnych strategii rozwiązywania problemów;
- kształtowanie kompetencji językowych oraz umiejętności matematycznych, muzycznych, ruchowych i literackich;
- świadome i bezpieczne korzystanie z zasobów Internetu;
- rozwinięcie sprawności manualnych i technicznych.

OPIS PROJEKTU:

Niniejszy krótkoterminowy, interdyscyplinarny projekt był adresowany do dzieci w wieku 3-6 lat. Zadania zrealizowano podczas ferii zimowych 2013 r. Założenia projektu obejmowały: zorganizowanie dzieciom – w okresowo utworzonych oddziałach łączonych – interesujących zabaw podczas ferii, kształcenie postawy otwarcia i tolerancji wobec rówieśników pochodzących z innych kultur poprzez obserwowanie i docenianie ich działań, a także komunikację synchroniczną. W przedsięwzięciu wzięło udział ponad 100 dzieci z obu krajów.

W Polsce w przedsięwzięcie zaangażowana była cała społeczność przedszkola. W przedszkolu brytyjskim projekt był koordynowany przez asystenta o polskim pochodzeniu, który otrzymywał wsparcie ze strony innych pracowników przedszkola, dyrektora placówki i nauczycieli.

Szczegółowo zaplanowano takie elementy projektu, jak: czas, treści, zadania, sposób prezentacji efektów pracy, rodzaj i narzędzia TIK wykorzystane do przetworzenia uzyskanych materiałów. Koordynatorzy wykorzystywali komunikator Skype, pocztę elektroniczną, Dropbox do przesyłania plików. Uzgodniono, że każdy zespół zaprezentuje sposób pracy z dziećmi, natomiast końcowe efekty zadań zostaną przygotowane wspólnie i umieszczone na TwinSpace.

Każdy z koordynatorów współpracował na poziomie przedszkola z dziećmi, wychowawcami grup, rodzicami. Zadania były realizowane synchronicznie, w tym samym czasie. Krótkie ramy czasowe projektu wymusiły potrzebę codziennych kontaktów pomiędzy placówkami partnerskimi.

Na bieżąco na TwinSpace publikowane były efekty pracy. Bardziej doświadczony koordynator z Polski udzielał wsparcia nauczycielom z Webster Primary School (m.in. przesyłanie instrukcji graficznych oraz udzielanie instruktażu słownego podczas wideokonferencji).



Zostały zrealizowane następujące zadania:

- *Poznajmy się* – collage – uzupełnienie zdjęć wykonanych przez dzieci elementami graficznymi obrazu (Pizap) i umieszczenie prac w galerii TwinSpace;
- *Zrób dla siebie strój pirata* – zaprezentowanie stroju partnerom (koszulki w paski, opaska, kapelusz, miecz pirata z papieru) i przedstawienie procesu pracy w formie filmu;
- *Graj online* – narysuj portret pirata i okręt piracki – wykorzystanie prac dzieci do utworzenia autorskich gier w JClıc oraz wykonania kart pracy rozwijających spostrzegawczość wzrokową (np. zaznacz różnice między obrazkami, praca z tablicą multimedialną IWB);
- *Zrób okręt piracki* – zespołowa praca konstrukcyjno-techniczna (dzieci wykonały zdjęcia okrętu oraz film);
- *Zrób mapę piratów* – skanowanie i umieszczenie mapy na TwinSpace, ćwiczenia z orientacji przestrzennej, nazywanie kierunków;
- *Poszukiwanie skarbów* – gra terenowa z zadaniami logiczno-matematycznymi (odczytywanie poleceń, symboli, rozwiązywanie zagadek, rebusów, krzyżówki, przeliczanie przedmiotów, klasyfikowanie według wybranych cech przedmiotów, ważenie, porównywanie według wybranej cechy itp., wykonanie fotoreportażu przez dzieci pod kierunkiem nauczyciela);
- przygotowanie książeczek 3D w aplikacji ZooBurst, ułożenie opowiadania o piratach według pomysłów dzieci, dokańczanie wypowiedzi typu: *Gdybym był piratem, to...; Gdybyś spotkał pirata, to o co chciałbyś go zapytać?*, zabawa *Wywiad z piratem*, zabawa ze słownikiem angielskim – przyporządkuj wyraz do obrazu (*the pirate, ship, shark, map, chest* itp.);
- wykonanie instrumentów piratów z różnorodnych materiałów do recyklingu (woda, piasek, butelki, kapsle, opakowania po jogurtach, patyki itp.);
- zabawy rytmiczno-ruchowe i naśladowcze;

↓ *Mój okręt piracki*





↑ Planujemy podróż

- słuchanie piosenek marynistycznych w języku polskim i angielskim (www.youtube.com, www.learn-englishkids.britishcouncil.org, DVD), nauka piosenki, nagranie jej za pomocą Vocaroo lub Easi-Speak MP3 Recorder i umieszczenie na TwinSpace;
- *Przyjęcie u piratów* – wideokonferencja: prezentacja dorobku projektu nowym przyjaciołom (kostiumy, pirackie okręty, mapy, rysunki, śpiewanie piosenek).

Podstawą realizowanych zadań było dostarczenie dzieciom bogactwa wiedzy i przykładów na temat fauny i flory mórz i oceanów, odkrywanie faktów historycznych, opowieści o podróżach na odległe lądy. Najmłodszy angażowali się we wszystkie działania, z zapałem odgrywali scenki tematyczne, utożsamiając się z bohaterami, a przy okazji odkrywali różnorodność środowisk przyrodniczych, dostrzegali ich piękno oraz potrzebę ochrony zasobów mórz i oceanów. Inspirowane do eksperymentowania z obrazem, materiałem plastycznym-konstrukcyjnym z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, aplikacji i programów Web.2.0 przedszkolaki rozwijały swoje zainteresowania techniczne i poszerzały umiejętności życiowe.

Ten bardzo krótki projekt był zarazem wyzwaniem i fantastycznym doświadczeniem. Doskonała, systematyczna i intensywna współpraca z angielskim partnerem wzbogaciła doświadczenia zawodowe nauczycieli z polskiego przedszkola. Kluczem do sukcesu w tym przedsięwzięciu okazały się znakomita komunikacja, zaangażowanie i entuzjazm obu zespołów. Zrealizowane działania udowadniają, że krótkoterminowy projekt może sprawić uczestnikom wiele radości, przynieść satysfakcję i odnieść sukces.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- strona internetowa projektu na TwinSpace, gdzie można znaleźć fotogalerie prac dzieci, wideo i foto-reportaże, karty pracy, odnośniki do gier cyfrowych (new-twinspace.etwinning.net/web/p94923/welcome);
- nabycie umiejętności korzystania z różnych źródeł informacji;
- rymowanki i opowiadania o piratach;
- poznanie piosenek o piratach i marynarzach;
- rozwinięcie u dzieci w trakcie zabaw umiejętności matematycznych (przeliczanie, porównywanie, klasyfikowanie, dodawanie, odejmowanie, orientacja w przestrzeni);
- poszerzenie wiedzy na temat historii polskich piratów oraz zwierząt żyjących w morzach i oceanach;
- wzrost świadomości potrzeby dbania o środowisko;
- wykorzystanie cyfrowych gier logicznych;
- wzrost kompetencji językowych i umiejętności pracy w grupach;
- rozwinięcie umiejętności manualnych i technicznych podczas zabaw plastyczno-konstrukcyjnych (akcesoria, statki, mapy piratów).

↓ Tworzenie kolaży
z wykorzystaniem tablicy
multimedialnej



Show me what you do with ICT in your classroom... I show you my!



↑ **KOORDYNATOR:**

DOMINIKA GIEZEK
nauczycielka
edukacji wczesno-
szkolnej

Szkoła Podstawowa nr 63
w Bydgoszczy

www.sp63.eu

SZKOŁY PARTNERSKIE:

EB1 de Levegadas, Lousã, Portugalia
Základná škola Trenčianske Teplice, Trenčianske
Teplice, Słowacja

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

październik 2012 r. – czerwiec 2013 r.

JĘZYK PROJEKTU: polski, słowacki, portugalski,
angielski

ZASTOSOWANIE TIK: ThingLink, Prezi, Bubbl.us,
Tux Paint, Kwiksveys, Smilebox, Picasa Web
Albums, Glogster, Issuu, YouTube, Sumopaint,
BigHugeLabs, Surveymonkey, Format Factory,
Wondersay, Pixlr-o-matic, PictureTrail, Wikipedia,
Animoto, AnswerGarden, Calaméo, Switchzoo,
Artpad, Classtools, Stixy, ProProfs, Popplet,
Wordle, Photosynth, Windows Movie Maker, GIMP,
Voki, Flash-gear, Docs.google.com, ZooBurst,
Skype, Loupe, piZap

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

ict-etwinning.blogspot.com/
twinblog.etwinning.net/58956/
new-twinspace.etwinning.net/web/p88551

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa i Europejska

Odnaka Jakości, I miejsce w konkursie krajowym
w Portugalii oraz II miejsce w konkursie krajowym
na Słowacji

CELE PROJEKTU:

- integracja zespołu klasowego w trakcie wyko-
nywania zadań projektowych;
- zapoznanie się z rówieśnikami z europejskich
szkół i kooperacja z wykorzystaniem TIK;
- nauka języka obcego w naturalnej sytuacji
– w celu komunikowania się z innymi dziećmi
zarówno w trakcie wideokonferencji, pisania
listów, proponowania zadań do wykonania, jak
i tworzenia wspólnych prezentacji;
- pogłębianie wiedzy na temat kultury i języka
krajów partnerskich (quiz wiedzy, memo w ję-
zykach projektu);
- rozwijanie kompetencji informatycznych
uczniów.

OPIS PROJEKTU:

W 2009 r. w Trenčianskich Teplicach na Słowacji podczas seminarium kontaktowego, zorganizowanego w ramach programu eTwinning, polska koordynatorka niniejszego projektu nawiązała współpracę z Zużaną Šlepecką ze Słowacji. Współpraca z Carlą Santos Ferreira, partnerką z portugalskiej szkoły, rozpoczęła się na forum eTwinning. Projekt *Show me what you do with ICT in your classroom... I show you my!* zakłada zastosowanie podczas lekcji różnorodnych programów komputerowych uatrakcyjniających proces uczenia się oraz stworzenie bazy pomocy i zadań dla dzieci, opierających się na wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych. Dzieci z krajów partnerskich podczas wielkiej burzy mózgów same wybrały główny temat projektu. W większości zagłosowały na zwierzęta, bo je kochają i są one częścią ich życia.

Przedsięwzięcie łączyło ze sobą zainteresowania dzieci z tym, czego od nauczyciela wymaga program nauczania. Uczniowie chętnie zdobywali nowe wiadomości i umiejętności oraz angażowali się we wspólne zadania. Niektóre z działań pozwalały uczestnikom lepiej się poznać i dawały możliwość współpracy (np. tworzenie prezentacji o osobach biorących udział w projekcie i ich zwierzętach, przygotowywanie komiksu, dzielenie się zadaniami świątecznymi – zdobienie wielkanocnych pisanek w międzynarodowych grupach, gry matematyczne i zadania tekstowe dla partnerów).

Młodzież miała okazję, by porozmawiać i zaśpiewać po angielsku w trakcie wideokonferencji. Były również zadania wprowadzające element współzawodnictwa np. wybór logo projektu, quiz wiedzy o krajach partnerskich. W ramach podejmowanych działań uczniowie mogli doskonalić swoje umiejętności w zakresie kreatywnego wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych (korespondencja e-mailowa, prezentacje w programie PowerPoint oraz Issuu, posty zawierające skany rysunków, zdjęcia czy nagrania, przeprowadzanie wideokonferencji poprzez Skype'a, jak również oglądanie na stronie projektu dokumentacji własnych poczynąń).

Dzieci rysowały w programie Paint oraz TuxPaint, ArtPad, korzystały też z przeróżnych darmowych aplikacji i gier, które tematycznie wiązały się z realizowanym zagadnieniem. Gry te zebrano na stronie i stanowiły bazę, z której korzystali na lekcjach wszyscy partnerzy.

W projekcie nawiązano do teorii inteligencji wielorakich, wiele zadań realizowano w oparciu o innowacyjną metodę projektów badawczych, która odpowiada wrodzonej ciekawości dzieci, ich potrzebie poznawania i rozumienia świata. Podejście projektowe uczyło je współpracy, korzystania z pomocy kolegów oraz udzielania wsparcia innym – każdy uczeń był ekspertem przekazującym innym wiedzę dotyczącą swojego zwierzęcia.

Ostatni etap pracy projektowej obejmował podsumowanie, ewaluację oraz przedstawienie rodzicom wyników projektu.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- blog projektu;
- prace plastyczne i grafiki komputerowe;
- zdjęcia i filmiki;
- wspólnie wypracowane materiały publikowane na stronie projektowej np. quiz wiedzy, prezentacja podsumowująca cały projekt;
- wzrost umiejętności w zakresie wykorzystania TIK na lekcji przez uczniów i nauczycieli;
- podjęcie przez dzieci prób porozumiewania się w języku angielskim w naturalnej sytuacji;
- wzmocnienie poczucia tożsamości europejskiej uczniów;
- wzrost samodzielności, odpowiedzialności oraz aktywności uczniów;
- zaangażowanie rodziców w projekt – zorganizowanie w klasie spotkania dzieci wraz z ich zwierzętami



↑ Wizyta w zoo –
Nie porzucaj mnie, mój przyjacielu

↓ My dream pet – praca narysowana przez Malikę





↑ KOORDYNATOR:

JOLANTA OKUNIEWSKA
nauczycielka
edukacji wczesno-
szkolnej i języka
angielskiego
w klasach I-III

Szkoła Podstawowa nr 13
im. KEN w Olsztynie

www.sp13olsztyn.pl

SZKOŁY PARTNERSKIE:

Școala Gimnazială nr 9 „Nicolae Orghidan”, Brașov,
Rumunia

5th Primary School Neas Smyrnis, Grecja

Centro Escolar de Portela, Portugalia

CEP Virgen de la Guía, Hiszpania

Scoala Gimnaziala nr 5 „Elena Doamna” Rumunia

Δημοτικό Σχολείο Δάσους Άχνας „Φώτης Πίττας”,
Cypr

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

październik 2012 r. – czerwiec 2013 r.

JĘZYK PROJEKTU: angielski, rumuński, portugalski,
hiszpański, grecki

ZASTOSOWANIE TIK: Fotobabble, Kizoa,
SlideBoom, Animoto, Photopeach, TripAdvisor,
Photoshow, piZap, Slidely, Vimeo, Issuu, Tripline,
Smilebox, Quizlet, Google Maps, Google Docs,
Lino, Thinglink, Picovico, PPT, Skype, Picturetrail,
Slideshare, YouTube, Mixbook, Jigsaw Planet,
Fotor, Zondle, Vocaroo, Thinglink, Glogster,
Calameo, Lino, Surveymonkey, Padlet

OPIS PROJEKTU:

Projekt był realizowany ze sprawdzonymi partnerami i został zaplanowany za pomocą narzędzi Dysk Google. W planowanie włączono uczniów, którzy wymyślili wirtualną wycieczkę i przygotowanie paszportów, mieli też możliwość przedstawiania swoich pomysłów w trakcie pracy. TwinSpace projektu służyła jako miejsce gromadzenia folderów ze zdjęciami, komunikacji pomiędzy partnerami i umieszczania planów pracy. Materiały zamieszczano na blogu, który zaprojektowano jako wirtualne biuro podróży, i to on stanowił główne miejsce współpracy.

Po zaprezentowaniu zespołów i wykonaniu logo projektu uczniowie ze szkoły na Cyprze zaprojektowali wzór paszportu, który pozostali uczestnicy wirtualnych podróży zmodyfikowali wg własnych pomysłów. Paszporty zostały wykorzystane podczas zabaw i wideokonferencji. Piosenka *The wheels on the bus* stała się naszym podróźniczym hymnem wykonywanym podczas spotkań online.

Kolejne zadanie polegało na zaprojektowaniu biletów wstępu do wylosowanego muzeum z kraju partnerskiego i poszukiwaniu informacji na ten temat w Internecie. Zamieszczone na blogu bilety posłużyły jako materiał porównawczy: dzieci poszukiwały podobieństw i różnic pomiędzy cenami, godzinami otwarcia placówek muzealnych w poszczególnych krajach oraz porównywały zgromadzone eksponaty. Na zajęciach matematycznych ceny biletów posłużyły do obliczeń, układania zadań tekstowych i zagadek.

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

new-twinspace.etwinning.net/web/p85980
twinbustravelagency.blogspot.com/issuu.com/congeo/docs/ttajournal?e=o

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowe Odznaki Jakości w Polsce, Rumunii, Grecji, Portugalii, Hiszpanii i na Cyprze

CELE PROJEKTU:

- kształtowanie tożsamości narodowej i europejskiej;
- poznawanie kultur, tradycji świątecznych, legend krajów partnerskich;
- kształtowanie umiejętności poszukiwania informacji w Internecie oraz ich krytycznej analizy;
- doskonalenie umiejętności pracy zespołowej;
- nauka języka obcego jako narzędzia komunikacji.



Uczestnicy projektu na podstawie informacji dostępnych na stronach prawdziwych biur podróży, linii lotniczych oraz Google Maps zaplanowali wakacyjną podróż do krajów partnerskich. Poznawali sposoby podróżowania, obliczali odległości do poszczególnych miejsc drogą lądową i lotniczą, sprawdzali, jakie panują warunki pogodowe.

Ciekawym zadaniem było zorganizowanie wirtualnej wycieczki do wylosowanego miejsca. Uczestnicy wysyłali sobie nawzajem sugestie, co można zwiedzać – młodzież z polskiej szkoły podsuwała pomysły uczniom z Grecji, którzy wylosowali Kraków jako miejsce wirtualnej podróży. Została przygotowana broszurka, w której każdy zespół zamieścił relację z wyprawy, a uczniowie z danego kraju mogli udzielać komentarzy i porad. Było to ekscytujące zadanie, dzieci pakowały prawdziwą walizkę, przynosiły plażowe zabawki, robiły zdjęcia, które potem edytowały w aplikacji piZap.

Został też przygotowany słowniczek przydatny w podróży do krajów partnerskich. Uczniowie wybrali podstawowe zwroty z języka angielskiego. W aplikacji Vocaroo nagrali zwroty w językach ojczystych, a następnie zarejestrowali próby używania wyrażen w językach partnerów.

W okresie Świąt Wielkanocnych uczestnicy projektu malowali pisanki kolorami, które występują na

↑ Wyprawa na Cypr

↓ Nasze autobusy gotowe do podróży





↑ Wiki i Julka prezentują podróżnicze paszporty

flagach państw partnerów, a potem zaprojektowali grę w aplikacji Zondle. Wiadomości zawarte w książeczce o Wielkanocy zostały wykorzystane w ankiecie ewaluacyjnej.

Za realizację zadań w każdym miesiącu odpowiadał inny partner. Uczestnicząc w projekcie, uczniowie uczyli się odpowiedzialności za wypełnienie zadania, planowania, radzenia sobie z trudnościami. To była wspaniała podróż z przyjaciółmi.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- *TwinTravel Journal* – broszura podróżnika;
- słowniczek podróżnika – *TwinTravel Dictionary*;
- podróż przez tradycje wielkanocne – broszurka;

← Pokazujemy nasze miasto



- gry interaktywne;
- filmy, prezentacje;
- wzrost kompetencji językowych;
- poznanie kultur, tradycji i legend krajów partnerskich;
- swobodna praca z wybranymi narzędziami TIK;

↓ Bilet do muzeum



1. miejsce
w konkursie
eTwinning 2014

Move your mind



↑ KOORDYNATOR:

**MARZENA
KASZYŃSKA**
nauczycielka
edukacji wczesno-
szkolnej

Szkoła Podstawowa
nr 2 im. Polskich Olimpij-
czyków w Brodnicy

www.sp2.brodnica.edu.pl

SZKOŁA PARTNERSKA:

Základní škola a mateřská škola w Sivicach,
Czechy

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

wrzesień 2012 r. – czerwiec 2013 r.

JĘZYK PROJEKTU:

polski, czeski

ZASTOSOWANIE TIK: poczta Gmail, komunikatory
ooVoo i Skype, Google Docs, You Tube, Paddlet,
Prezi, Tripadvisor, Voicethard, Microsoft Office
– pakiet, Movie Maker, Smart Notebook 11,
Smilebox, Any videoconverter, Calameo, GIMP

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

new-twinspace.etwinning.net/web/p84139/
/welcome
twinblog.etwinning.net/56196/
movieyourminde.blogspot.com/
etrzeciacy.blogspot.com/

OPIS PROJEKTU:

Projekt *Move your mind*, który wszedł w skład trzyletniego działania *Matematyka zmysłami*, odwołuje się do rozwijania uzdolnień matematycznych uczniów. Głównym jego założeniem było stworzenie możliwości odkrywania prawidłowości matematycznych na trzech poziomach edukacyjnych.

Uczniowie z polskiej szkoły od pierwszej klasy mieli możliwość odkrywania prawidłowości matematycznych w innowacyjny sposób, wspierany wykorzystaniem technologii TIK. Proces zdobywania wiedzy został ułożony według zasady stopniowania trudności. W pierwszej klasie dzieci pracowały z figurami geometrycznymi. Druga klasa była poświęcona doskonaleniu rachunku pamięciowego. W klasie trzeciej, podczas realizacji projektu *Move your mind*, skupiono się na rozwijaniu logicznego myślenia oraz prawidłowego wnioskowania poprzez rozwiązywanie zadań nietypowych.

Szkoły partnerskie współpracują ze sobą już od 2008 roku, realizując kolejne projekty eTwinning. Jest to bardzo zgrany zespół partnerów. Wszystkie detale dotyczące działań projektowych są konkretnie i rzeczowo omawiane między partnerami. Powstaje wspólnie opracowany, precyzyjny, czytelny i jasny plan działania, oparty na programach nauczania zaangażowanych szkół.

Zadania w opisywanym projekcie zostały opracowane w dwóch kategoriach: dla nauczycieli i dla uczniów. Pedagodzy przygotowywali zadania, dokumentowali pracę dzieci, przestrzegali terminów oraz dokonywali ewaluacji. Natomiast uczniowie czynnie i aktywnie uczestniczyli w e-lekcjach oraz przygotowywali potrzebne materiały do działań projektowych.

Szkoły partnerskie zrealizowały następujące aktywności:

- wykonanie pracy plastycznej odnoszącej się do tematyki projektu – dywagacje plastyczne wokół tematu *Porusz swój umysł*;

- sudoku: zasady rozwiązywania oraz praca na dwóch poziomach trudności;
- kwadraty magiczne – zasady tworzenia oraz ich rozwiązywanie;
- zadania logiczne typu *Co dalej odkryj zasadę* – zadania graficzne do uzupełnienia według określonego klucza oparte na zasadzie stopniowania trudności (trzy poziomy);
- zadania z patyczkami dotyczące liczb rzymskich;
- zadania z patyczkami dotyczące powstawania figur poprzez przełożenie określonej liczby patyczków.

Zarówno dla uczniów, jak i dla nauczycieli każde z działań projektu było ekscytujące i ciekawe. Nauczyciele mieli możliwość poznania ciekawych programów do tworzenia i opracowywania zadań, a dla dzieci była to możliwość zetknięcia się z nowymi metodami pracy podczas realizacji zagadnień matematycznych. Po wykonaniu zadania omawiano je i prezentowano wyniki jego realizacji. Uczniowie chętnie wykonywali działania projektowe. Największą radość mieli w trakcie rozwiązywania zadań logicznych z wykorzystaniem patyczków oraz w momencie formułowania wniosków po każdym ćwiczeniu.

W czasie trwania projektu odbywały się spotkania online (dwa razy w czasie trwania jednego zadania) za pośrednictwem komunikatora ooVoo. Część zadań nauczycielka-koordynatorka z polskiej szkoły realizowała z domu za pomocą Internetu oraz komunikatora Skype – łączyła się online z uczniami, a następnie nagrywała instrukcje zadań do wykonania w programie Voicethread. Był to przykład e-lekcji metodą odwróconą – nauczyciel w domu, a uczniowie w szkole.

Podczas realizacji tego przedsięwzięcia rozwijano u uczniów logiczne myślenie, wykorzystując niekonwencjonalne metody nauczania. Dzieci uczyły się poprzez zabawę. W ten sposób niwelowano stres przed podejmowaniem kolejnych działań. Do komunikacji wykorzystano komunikator ooVoo, który spełniał oczekiwania szkół partnerskich pod względem jakościowym, oraz platformę Google z całą gamą różnorodnych możliwości dostępnych online.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- materiały na platformie TwinSpace
- blog projektu
- zbiór kart matematycznych;
- prezentacje matematyczne do wykorzystania na lekcjach;
- filmy z lekcji.

Dla uczniów:

- rozwinięcie samodzielności i kreatywności oraz logicznego myślenia;
- wdrożenie do analizowania i twórczego rozwiązywania problemów;
- wzbudzenie zainteresowania matematyką;
- zdobycie nowej wiedzy;
- nabycie umiejętności współpracy w grupie;
- budowanie poczucia własnej wartości, niwelowanie barier językowych;
- rozbudzenie ciekawości, zrozumienie kulturowej i językowej różnorodności Europy;
- wzrost kompetencji technicznych w zakresie korzystania z Internetu w celu komunikacji, wyszukiwania, prezentacji oraz wymiany informacji.

Dla nauczycieli:

- zdobywanie nowych doświadczeń;
- wzrost motywacji do nauki języków obcych;
- wzbogacanie warsztatu pracy poprzez stosowanie TIK.



↑ Zadania z liczbami rzymskimi

↓ Zadanie z zapatkami



Triangles are everywhere



↑ **KOORDYNATOR:**

IWONA KOWALIK
nauczycielka
matematyki i zajęć
komputerowych

Szkoła Podstawowa nr 26
im. Piastów Śląskich
we Wrocławiu

SZKOŁY PARTNERSKIE:

Collège Jean Rostand, Draguignan, Francja
Colegiul Tehnic „Ioan Ciordaș”, Beius, Rumunia

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

wrzesień 2012 r. – maj 2013 r.

JĘZYK PROJEKTU: angielski

ZASTOSOWANIE TIK: e-mail, PowerPoint, Word, Prezi, Calameo, Smilebox, HotPotatoes, Movie Maker, FormatFactory, Paint, forum na TwinSpace, cyfrowe aparaty fotograficzne i kamera

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

new-twinspace.etwinning.net/web/p80336/
/welcome
trianglesareeverywhere.blogspot.fr/

OPIS PROJEKTU:

Pomysł na projekt pojawił się w trakcie poszukiwań eTwinnerów zainteresowanych działaniami związanymi z matematyką. W ten sposób została nawiązana współpraca z partnerkami: Carole z Francji oraz Criną-Aurelią z Rumunii. Plan działań oraz poszczególne aktywności w projekcie zostały ustalone wspólnie drogą e-mailową podczas wakacji. Uzgodniono, że wymiana opracowanych materiałów nastąpi poprzez platformę TwinSpace.

Realizacja zadań zaczęła się w październiku. Projekt rozpoczęto od przedstawienia się partnerów. Uczniowie przygotowali krótkie prezentacje o sobie, które zebrano następnie w książeczce elektronicznej. Polska szkoła wysłała do partnerów widokówki przedstawiające Wrocław. Część uczniów nagrała swoje prezentacje na dyktafonie, potem nagrania zamieszczono na TwinSpace. Następnie szkoły zostały przedstawione. Polscy uczniowie przygotowali krótki film w języku angielskim prezentujący ich placówkę. W grudniu uczniom z Francji i Rumunii wysłali kartki świąteczne oraz słodczyce. Później podobną przesyłkę przygotowali z okazji Wielkanocy.

Kolejne zadanie polegało na przygotowaniu rysunku z trójkątem w roli głównej. Wszystkie obrazki zostały zeskanowane i zamieszczone w jednej prezentacji. Rysunkom nadano jedynie numery. Uczniowie, wykorzystując forum na TwinSpace, głosowali na najlepsze ich zdaniem prace partnerów. Zwycięzcy otrzymali dyplomy i upominki.

Następnie uczestnicy projektu zajęli się anglojęzycznym słownictwem dotyczącym trójkątów. Koordynatorki ze szkół partnerskich tworzyły karty pracy oraz inne formy zadań m.in. ćwiczenia, krzyżówki, z których korzystali wszyscy partnerzy. Uczniowie powtarzali przy tym własności trójkątów i innych wielokątów. Powstały także filmy o konstrukcjach trójkątów. Wprowadzono nowe zagadnienia: liczby trójkątne, trójkąt Pascala i trójkąt Sierpińskiego. Dzieci omawiały w języku polskim i angielskim ich własności, rozwiązywały zadania, a następnie zebrały informacje w postaci prezentacji.

W międzyczasie odbył się kolejny konkurs, tym razem fotograficzny. Zadaniem uczniów było wykonanie fotografii, na której jest widoczny trójkąt, oraz krótkie opisanie zdjęcia w języku angielskim. Do pracy wyko-

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa Odznaka Jakości w Polsce, Francji i Rumunii, Europejska Odznaka Jakości

CELE PROJEKTU:

- wykorzystanie kształtu trójkąta do stworzenia powiązań między matematyką i innymi przedmiotami;
- pokazanie uczniom uniwersalności języka matematyki;
- wykorzystanie TIK do budowania wielu sposobów komunikacji między uczniami;
- poszerzenie znajomości języka angielskiego.

ryzowano forum. Uczniowie poszukiwali kształtu trójkąta w otoczeniu, a zebrane przykłady wykorzystano do stworzenia prezentacji o trójkątach we wrocławskiej architekturze.

Dzięki projektowi polscy uczestnicy poznali program Smilebox. Bardzo spodobało im się głosowanie na TwinSpace. Zaczęli pracę z programem Calameo, chętnie opracowywali swoje filmy, korzystając z programu FormatFactory oraz Movie Maker. Mocną stroną przedsięwzięcia był bardzo częsty kontakt między partnerami. W razie problemów porozumiewano się poprzez e-mail. Dzieci wielokrotnie wykazały się kreatywnością i pomysłowością, którą zademonstrowały podczas konkursu rysunkowego oraz fotograficznego. Oba konkursy stanowiły dla nich dużą atrakcję.

Zrealizowano wszystkie zaplanowane zadania. Dzięki różnorodności działań w pracę zaangażowali się wszyscy uczniowie. Na zakończenie zebrano ich wypowiedzi na temat projektu.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- strona TwinSpace;
- blog projektu;
- karty pracy dotyczące własności wielokątów i zagadnień omawianych podczas projektu;
- prezentacje uczniów o trójkącie Sierpińskiego, trójkącie Pascala, trójkątach we wrocławskiej architekturze;
- krzyżówki opracowane przez uczniów i nauczyciela;
- filmy wyjaśniające konstrukcje trójkątów oraz prezentujące szkołę;
- powtórzenie i utrwalenie wiadomości o własnościach wielokątów;
- poznanie nowych pojęć matematycznych;
- podniesienie umiejętności krytycznego i odpowiedzialnego korzystania z Internetu;
- rozwój kompetencji językowych oraz umiejętności w zakresie wykorzystania TIK;
- rozwój kreatywności;
- kształtowanie umiejętności współpracy z innymi dziećmi.



↑ Praca na konkurs rysunkowy dotyczący trójkątów

↓ Uczniowie podczas gry miejskiej w Łazienkach Królewskich w Warszawie



Safetiquette (Safe Ticket For Young Internet Users)



↑ KOORDYNATOR:

**MIROŚŁAWA DYKA-
-PŁONKA**
nauczycielka
języka angielskiego

Liceum Ogólnokształcące
im. Noblistów Polskich
w Rydułtowach

www.skalna1.edu.pl

SZKOŁA PARTNERSKA:

Średnia Szkoła Techniczno-Ekonomiczna w Brnie,
Czechy

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

marzec 2012 r. – grudzień 2013 r.

JĘZYK PROJEKTU: angielski

ZASTOSOWANIE TIK: Voki, Jing, IrfanView, Audacity,
iSpring, PowerPoint, WeTransfer, TwinSpace, Flash
Page Flip, www, FB, e-mail, Movie Maker, Prezi,
YouTube, GoogleDrive, SurveyMonkey

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

[ajl.maweb.eu/
new-twinspace.etwinning.net/web/p75118/
/welcome](http://ajl.maweb.eu/new-twinspace.etwinning.net/web/p75118/welcome)
[twinblog.etwinning.net/49896/
ell.org.pl/node/1294](http://twinblog.etwinning.net/49896/ell.org.pl/node/1294)

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa i Europejska

Odnaka Jakości, II miejsce w krajowym konkursie
w Czechach, ELL – Europejski znak innowacyjności
w dziedzinie nauczania i uczenia się języków
obcych

CELE PROJEKTU:

- stworzenie podstawowego zestawu reguł bezpieczeństwa w sieci;
- wymiana doświadczeń na temat roli Internetu w życiu nastolatków;
- doskonalenie umiejętności informatycznych i językowych jako wyjściowych dla kształcenia kompetencji kluczowych XXI wieku;
- uświadomienie uczniom podstawowej funkcji języka obcego jako sposobu komunikacji i szansy na mobilność;
- dzielenie się wiedzą z rówieśnikami spoza UE;
- proeuropejska i obywatelska edukacja międzykulturowa.

OPIS PROJEKTU:

Safetiquette dotyczy bezpieczeństwa, poszanowania praw użytkowników Internetu i przestrzegania zasad netykiety w wielokulturowym społeczeństwie informacyjnym. Projekt promuje także otwarcie się na współpracę z rozwijającymi się krajami spoza UE. Jest oparty na scenariuszu lekcji pod tym samym tytułem. Pomysł na to przedsięwzięcie powstał w trakcie kursu online dla nauczycieli początkujących w programie eTwinning (prowadzonym przez polskie Biuro eTwinning). Jedno z zadań tego kursu polegało na umieszczeniu opisu projektu na portalu eTwinningu w celu znalezienia partnera do jego realizacji. Nauczycielka z Czech odpowiedziała na to ogłoszenie.

Zadania zrealizowane w projekcie obejmowały: tworzenie profili na TwinSpace i dobór partnerów (uczniowie pracowali w parach dziewczyna – chłopak); opracowanie i publikację wyników ankiety na temat korzystania z Internetu; język, którym posługują się w Internecie nastolatki; tworzenie komiksów na temat niebezpieczeństw związanych z korzystaniem z Internetu; zasady netykiety – wymiana wiadomości, opinii, linków; gromadzenie słownictwa – *mind-mapping*; konsolidację słownictwa – *matching table*; opracowanie ulotki; graficzną obróbkę projektu – konkursy międzyszkolne; opracowanie multimedialnej ulotki wykorzystującej serwis Voki; zredagowanie i opublikowanie listu do użytkowników Internetu w krajach spoza Unii Europejskiej.

Podsumowaniem całego przedsięwzięcia była wizyta 20 czeskich gości w Polsce, która stała się okazją do spotkania partnerów, wspólnej nauki i zabawy. W Święto Szkoły, 14 grudnia 2013 r. zaprezentowano projekt. Odbyły się zajęcia integracyjno-językowe, wykłady i lekcje, gry, piosenki i tańce, wywiady, zabawa

na lodowisku, muzykowanie w Parku Sensorycznym. Uczestnicy działań projektowych odwiedzili Muzeum w Oświęcimiu – było to trudne, ale edukacyjne doświadczenie dla grupy z Czech. W spotkaniu wzięły udział asystentki Comeniusa z obu szkół oraz włoscy uczniowie przebywający w Polsce w ramach indywidualnej wymiany uczniów Comeniusa. Obchody Święta Szkoły odbyły się w międzynarodowym towarzystwie.

Projekt *Safetiquette* łączy naukę języka i technologii informacyjno-komunikacyjnych z edukacją społeczno-obywatelską i kulturową, wpisując się w europejskie priorytety kształtowania kompetencji kluczowych XXI wieku. Uczniowie i opiekunowie uczestniczący w przedsięwzięciu poznali wiele atrakcyjnych narzędzi Web 2.0. oraz zapoznali się z prawami i obowiązkami użytkownika Internetu. Materiały są łatwe do przeniesienia w inne konteksty nauczania.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- ulotka (w wielu opracowaniach graficznych) promująca bezpieczeństwo w Internecie;
- ankieta SurveyMonkey na temat przestrzegania zasad bezpieczeństwa;
- opracowane w Excelu wyniki ankiety;
- książeczka internetowa *Surfing the Net-Is It Safe or Dangerous?*;
- multimedialna ulotka wykorzystująca serwis Voki – przeznaczona dla młodszych uczniów;
- filmik na YouTube *Learning by Studying or Learning by Doing?*, promujący projekt eTwinningu;
- filmy promujące obie szkoły;
- strona internetowa;
- prezentacja Prezi projektu;
- scenariusz lekcji *Safetiquette*;
- publikacja na stronach szkół spoza UE listu na temat bezpieczeństwa w Internecie;
- poszerzenie wiedzy i umiejętności informatycznych, językowych, społecznych, kulturowych;
- kształtowanie postawy obywatelskiej i proeuropejskiej;
- otwarcie na różnorodność kulturową i współpracę międzynarodową;
- rozwój personalny uczniów i opiekunów w myśl zasad *lifelong learning*;
- dzielenie się wiedzą z partnerami i adresatami produktu końcowego projektu;
- aktywizacja uczniów.

↓ Prezentujemy rezultaty gry integracyjnej podczas wizyty partnerów z Czech



WALK OF FAME – Idols and Heroes of Teenagers



↑ **KOORDYNATOR:**

**MAŁGORZATA
TOMCZAK-WALKUSZ**
nauczycielka
języka angielskiego

Gimnazjum nr 3
im. Polskich Noblistów
we Wrocławku

www.zsgwloclawek.
edupage.org

SZKOŁY Y PARTNERSKIE:

3rd High School Corinth, Grecja
Gymnázium Kroměříž, Czechy
Colegio Internacional Eurovillas, Madryt,
Hiszpania
Ecole préparatoire pilote Ibn Rochd, Al-Kasrajn,
Tunezja

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

wrzesień 2013 r. – kwiecień 2014 r.

JĘZYK PROJEKTU: angielski

ZASTOSOWANIE TIK: do planowania projektu:

Tripline, TimeRime; do przedstawiania się: Voki;
do komunikacji: TwinSpace, Google Drive, Skype,
e-mails (Gmail); do zbierania, selekcjonowania
i dzielenia się informacjami: Pearltrees, Pa-
dlet, Popplet; do wykonania prezentacji: Prezi,
Glogster, Power Point+SlideShare; do ewaluacji,
głosowań i quizów: SurveyMonkey.

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

[new-twinspace.etwinning.net/web/p97803/
/welcome](http://new-twinspace.etwinning.net/web/p97803/welcome)

[twinblog.etwinning.net/65685/
2013etwinning.blogspot.com/](http://twinblog.etwinning.net/65685/)

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa Odznaka Jakości
w Polsce i Hiszpanii, I miejsce w konkursie
krajowym w Tunezji w kategorii 13-16 lat

OPIS PROJEKTU:

Projekt powstał w odpowiedzi na potrzeby uczniów, którzy bardzo często wykonują prezentacje multimedialne, korzystając z Internetu jako jedyne źródła wiedzy, ale nie zawsze dają sobie radę z planowaniem, wyszukiwaniem, segregowaniem i krytycznym odbiorem informacji znalezionych w sieci. Duży problem stanowi również brak poszanowania prawa autorskiego, młodzież nie zdaje sobie sprawy, że większość treści, które znajdują się w Internecie, to chronione prawem autorskim utwory. Powyższe problemy i ich skala stały się inspiracją do powstania tego projektu.

Tematyka projektu dotyczyła idoli i bohaterów nastolatków i przyniosła wszystkim uczestnikom wiele radości i satysfakcji. Poznanie partnerskich szkół nastąpiło dzięki forum „znajdź eTwinnerów” na portalu eTwinning. Projekt został założony między szkołami z Polski i Grecji. Do naszej międzynarodowej przygody przyłączyły się także szkoły partnerskie z Czech, Hiszpanii oraz Tunezji.

CELE PROJEKTU:

- nabycie umiejętności planowania, przygotowania i przedstawienia;
- nabycie praktycznej umiejętności korzystania z narzędzi do zbierania, segregowania i dzielenia się materiałami wyszukanyymi w Internecie;
- nabycie praktycznej umiejętności prezentowania materiałów za pomocą innych narzędzi niż PowerPoint;
- uświadomienie konieczności przestrzegania prawa autorskiego 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, rozwiązywania problemów w sposób twórczy i wzajemnego wspierania się;
- motywowanie do nauki języka angielskiego jako języka współpracy międzynarodowej;
- promowanie kultury własnego kraju.



↑ Uczniowie zostali nagrodzeni certyfikatem Pupil Quality Label

W pierwszym etapie projektu wszyscy uczniowie przedstawili się, umieszczając wpisy na forum i tworząc mówiące awatary w serwisie Voki. Grupy przygotowały krótkie prezentacje o swoich szkołach, wykonały zdjęcia grup szkolnych, szkół i miejsc, gdzie mieszkają, tworząc bogate galerie fotografii. Ze względu na fakt, że jednym z głównych celów projektu było uwrażliwienie młodzieży na prawo autorskie i bezpieczeństwo w Internecie, w różnych fazach projektu uczniowie wykonywali zadania dotyczące bezpieczeństwa w sieci. Był to celowy zabieg ciągłego przypominania o zachowaniu w sieci, by uczniowie nabywali i utrwalali dobre nawyki.

Kolejny etap projektu to podział na grupy szkolne i międzynarodowe w pięciu kategoriach reprezentujących idoli i bohaterów: grupa 1 – muzycy/zespoły, grupa 2 – sportowcy, grupa 3 – aktorzy/aktorki, grupa 4 – postaci z książek/filmów, grupa 5 – znani ludzie z przeszłości. Podziału dokonano najpierw w zespołach szkolnych, a następnie połączono grupy szkolne z każdej kategorii w grupy międzynarodowe.

Trzeci etap to praca w grupach szkolnych i międzynarodowych, zbieranie materiałów, dobieranie ich do potrzeb prezentacji oraz tworzenie samych prezentacji. W tej części projektu uczniowie mogli wykazać się dużą autonomią, kreatywnością i umiejętnością współpracy. Każda grupa szkolna musiała wybrać trzech dowolnych idoli i wykonać trzy prezentacje w różnych programach. Podstawowym warunkiem było, że bohaterowie mieli pochodzić z kraju danej grupy, w ramach promowania kultury własnego kraju. Uczniowie poznali nowe programy, np. Pearltrees, Glogster, Prezi, którymi bardzo szybko zaczęli się sprawnie posługiwać. Cieszył ich fakt, że tak łatwo mogą tworzyć wspólne prace z rówieśnikami z czterech innych krajów.

Ostatni etap zebrał wszystkie grupy międzynarodowe przy współtworzeniu produktu końcowego za pomocą programu Popplet. Wspólny produkt to strona www, która jest zestawem wszystkich stworzonych prezentacji w postaci stron www. Dużo entuzjazmu wywołały ostatnie zadania projektu, które polegały na oglądaniu i komentowaniu ulubionych prezentacji oraz głosowaniu na najlepszą w każdej kategorii. Uczniowie z dużym zapałem przystąpili również do ankiety ewaluacyjnej, podsumowującej wspólną kilkumiesięczną pracę, i zaproponowali tematykę następnych projektów eTwinning, które chcą realizować w nowym roku szkolnym.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI

- TwinSpace, Twinblog, dziennik projektu, blog, zdjęcia, filmy wideo, interaktywne plakaty Glogster, prezentacje Prezi i PowerPoint;
- strona w programie Pearltrees, strona w programie Popplet;
- ankiety w programie Survey Monkey i ich rezultaty;
- nabycie umiejętności organizowania pracy własnej i przygotowania się do pracy samokształceniowej: planowania, poszukiwania, porządkowania informacji i wykorzystania źródeł internetowych, integrowania wiedzy z różnych dziedzin;
- stanie się świadomym użytkownikiem Internetu umiejącym współpracować w międzynarodowej grupie;
- nabycie kompetencji językowych i interkulturowych.

The Magic Sky



↑ **KOORDYNATOR:**

BARBARA ORKISZ
nauczycielka
języka angielskiego

WSPÓŁPRACA:

**MAŁGORZATA
PAWLIK-**
-PODGÓRSKA
nauczycielka fizyki

Miejski Zespół Szkół
– Gimnazjum nr 1
w Czeladzi

www.mzs.czeladz.pl

SZKOŁY PARTNERSKIE:

137 sou „Angel Kanchev”, Bułgaria
Scoala nr 14 „Ion Tuculescu” Craiova, Rumunia
ITIS „G.C. Faccio”, Włochy
Liceo Scientifico Statale „N. Copernico”, Włochy

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

luty 2012 r. – projekt nadal trwa

JĘZYK PROJEKTU: angielski

ZASTOSOWANIE TIK: czat, e-mail,
wideokonferencja, PowerPoint, Prezi,
NASAMicroObservatory, Movie Maker, Slideshare,
Foto babble, Google Earth, Photo Story, Animoto,
YouTube, Padlet, TwinSpace, kamera wideo, aparat
cyfrowy

OPIS PROJEKTU:

Pomysł na wzięcie udziału w projekcie *The Magic Sky* zrodził się po nawiązaniu współpracy ze szkołami partnerskimi z Rumunii i Bułgarii, które od pół roku były w trakcie jego realizacji. Zaproponowane przez stronę polską aktywności znacznie ożywiły partnerstwo i w pozytywny sposób wpłynęły na przyłączenie się do projektu dwóch nowych szkół z Włoch.

Wszyscy partnerzy wspólnie wybrali temat wiodący, w ramach którego realizowano poszczególne aktywności z różnych dziedzin korespondujących ze sobą. Dzięki temu współpraca przebiegała sprawnie i efektywnie, obejmując także wsparcie merytoryczne, organizacyjne oraz techniczne.

Ogromnym zainteresowaniem wszystkich uczestników cieszyło się zadanie wykonane w terenie. Polegało ono na obliczeniu wysokości wybranego budynku w mieście. Uczniowie mierzyli długość cienia danej budowli, wykorzystując własności trójkątów prostokątnych, podawali przeznaczenie oraz charakterystyczne cechy architektoniczne budynku, a następnie dzielili się rezultatami swojej pracy z pozostałymi partnerami podczas wcześniej zaplanowanych czatów.

Cwiczeniem, które doskonale wpisało się w realizację programu lekcji geografii, było skonstruowanie zegara słonecznego, wyznaczenie miejscowego południka, obliczenie kąta padania promieni słonecznych oraz określenie wysokości Słońca nad horyzontem. Konstruowanie własnego zegara słonecznego dostarczyło uczniom mnóstwo satysfakcji oraz pobudziło do kolejnej aktywności realizowanej w terenie. Tym razem wyzwaniem polegało na wyznaczeniu obwodu Ziemi. Potrzebne do obliczenia szerokości geograficznej dwa punkty położone na tym samym południku, przebiegające przez boisko szkolne, uczniowie uzyskali z precyzyjnych pomiarów satelitarnych. Realizacja tego zadania stanowiła okazję do porównania współczesnego sposobu pomiaru kąta ze starożytną metodą Eratostenesa, który wykorzystał do tego celu kąty padania promieni słonecznych w Asuanie i Aleksandrii.

Dużo emocji wzbudzały działania, w których uczniowie przeprowadzali obserwacje astronomiczne powierzchni i faz Księżycy, plam słonecznych oraz gwiazdozbiorów. Obserwacje przeprowadzano gołym okiem,

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

new-twinspace.etwinning.net/web/p73676

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa Odznaka Jakości

CELE PROJEKTU:

- poznanie dawnych oraz współczesnych metod przeprowadzania pomiarów fizycznych i obserwacji astronomicznych;
- doskonalenie umiejętności językowych;
- rozwijanie umiejętności stosowania narzędzi TIK;
- integracja matematyki i nauk przyrodniczych ze sztuką (architektura), historią nauki (Tales, Eratostenes) i kultury (mitologia).

za pomocą lunety i aparatu fotograficznego oraz teleskopów NASA MicroObservatory.

Najbardziej ekscytującym momentem podczas trwania projektu okazały się videokonferencje oraz spotkania na czacie z rówieśnikami ze szkół partnerskich, które wyzwały spontaniczne interakcje i wzbudzały zainteresowanie uczestników podejmowanymi tematami. Spotkaniom tym zawsze towarzyszył dreszczek emocji związany z niepewnością podczas rozmowy w języku angielskim.

Punktem wyjścia każdej aktywności był przygotowany przez uczniów materiał audiowizualny – w trakcie jego realizacji młodzi użytkownicy Internetu poznawali i stosowali różnorodne narzędzia TIK w nowy, kreatywny sposób. Największym zainteresowaniem cieszyły się narzędzia służące do tworzenia i edycji filmów (Movie Maker, Animoto) oraz Fotobabble – aplikacja umożliwiająca dodanie do ilustracji komentarza głosowego. Uczniowie chętnie korzystali z programu NASA MicroObservatory oraz Google Earth.

Zadania zaproponowane w projekcie mogą być realizowane na kółkach zainteresowań, zajęciach pozalekcyjnych, jak również stanowić ciekawą pomoc dydaktyczną podczas zajęć szkolnych.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- przygotowanie ciekawych prezentacji multimedialnych, filmów, krzyżówek, plakatów, komiksów oraz quizów o tematyce astronomicznej oraz strony projektu;
- zaprojektowanie logo projektu;
- obserwowanie powierzchni i faz Księżyca przez galileoskop;
- skonstruowanie zegara słonecznego;
- skonstruowanie gadających maskotek-błyskotek;
- uczestniczenie w wyjazdach i wycieczkach rowerowych do planetarium oraz obserwatorium astronomicznego;
- opisy pomiarów i obliczeń;
- rozwijanie strategii komunikacji i kompensacji podczas porozumiewania się w języku angielskim;
- promocja szkoły w środowisku lokalnym;
- przyrost wiedzy i umiejętności z zakresu przedmiotów matematyczno-przyrodniczych;
- kształtowanie postawy odpowiedzialności za pracę własną i całego zespołu.



↑ Przeprowadzamy obserwację plam słonecznych w pracowni fizycznej

The city through children's eyes (Warsaw and Athens)



↑ **KOORDYNATOR:**

PAULINA KAMIŃSKA
nauczycielka
wychowania
przedszkolnego

Przedszkole Heliantus
w Warszawie

www.heliantus.pl

SZKOŁA PARTNERSKA:

The 7th Kindergarten of Petropoulis, Ateny, Grecja

CZAS TRWANIA PROJEKTU:

wrzesień 2012 r. – czerwiec 2013 r.

JĘZYK PROJEKTU: angielski

ZASTOSOWANIE TIK: blog, e-mail, TwinSpace,
PowerPoint, Paint, Corel

DOKUMENTACJA PROJEKTU:

new-twinspace.etwinning.net/web/p866o1/
[/welcome](http://welcome)

[www.youtube.com/watch?](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=h-7HBC__-bs)

[feature=player_detailpage&v=h-7HBC__-bs](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=h-7HBC__-bs)

OTRZYMANE NAGRODY: Krajowa Odznaka Jakości

CELE PROJEKTU:

- poznanie własnego miasta i miasta partnerskiej placówki;
- zaprezentowanie najciekawszych miejsc w mieście;
- zapoznanie się z historią swojej miejscowości, legendami;
- doskonalenie sprawności językowych, wzbogacanie słownictwa;
- dzielenie się wiedzą, umiejętnościami i sprawnościami;
- prezentowanie własnych talentów;
- doskonalenie sprawności w zakresie języka angielskiego;
- rozwijanie umiejętności pracy w zespole;
- doskonalenie umiejętności posługiwania się komputerem i korzystania z różnorodnych urządzeń technicznych i źródeł informacji;
- zintegrowanie treści dydaktycznych *Podstawy programowej* z tematyką projektu;
- rozwijanie aktywności twórczej.

OPIS PROJEKTU:

Przedmiotem zainteresowania projektu były Warszawa oraz Ateny – miasto partnerskiej placówki. Przedsięwzięcie zostało wplecione w roczny plan pracy przedszkola, w każdym miesiącu realizowane były poszczególne jego etapy.

Główne zadanie polegało na wzajemnym poznaniu miast i ich jak najciekawszym zaprezentowaniu. Na wstępnym etapie projektu dzieci z obydwu przedszkoli przedstawiły symbole własnego miasta. Zaprezentowały również w oryginalny sposób logo swojej miejscowości, ułożywszy się w kształt liter odpowiedniej nazwy.

W dalszej kolejności dzieci otrzymały mapę swojego miasta, na której zaznaczały charakterystyczne dla niego punkty. Za wykonanie określonego zadania w każdym miesiącu przedszkolaki były nagradzane. Plan działań w podziale na miesiące był następujący:

- wrzesień: przygotowanie logo i znalezienie symbolu projektu, napisanie listu powitalnego do placówki partnerskiej;
- październik: wycieczka po mieście połączona z fotografowaniem, rozpoczęcie pracy nad albumem o mieście, stworzenie galerii fotografii;
- listopad: praca z legendami miasta, przygotowywanie przedstawienia w języku angielskim;
- grudzień: wysyłanie do partnerskiej placówki listów z życzeniami;
- styczeń: bal karnawałowy w stylu danego miasta;



- luty: sławni mieszkańcy miasta, spotkania ze znanymi ludźmi;
- marzec: miasto stolicą czystości;
- kwiecień: „Mam talent” – koncert pieśni i piosenek o danym mieście;
- maj: wycieczka po mieście połączona ze zwiedzaniem, quiz wiedzy o danej miejscowości;
- czerwiec: podsumowanie projektu, podziękowanie partnerom.

Podczas realizacji projektu regularnie prowadzona była strona TwinSpace, na której dokumentowano poszczególne etapy działania. Każde znane miejsce w mieście zostało przez dzieci ciekawie zaprezentowane.

↑ Pomnik Syrenki
Warszawskiej –
przedstawienie „Warsaw
Mermaid”



↑ *Radość z odkrywania uroków Zamku Królewskiego*

Odbyły się wycieczki, fotografowanie, rysowanie obrazków, tworzenie historii, przygotowywanie teatryków, makiet, budowli, planów miasta. Były zagadki, quizy, przebieranki, życzenia świąteczne, nagrywanie filmików oraz wiele, wiele innych form pracy i zabawy.

Współpraca z placówką partnerską była bardzo owocna i obfitowała w różnorodnie ciekawostki o miejscach do tej pory nieznanych dzieciom. Działania w projekcie stanowiły okazję do obcowania z inną kulturą, historią, językiem. Można było niemal zwiedzać miejsca opisywane i prezentowane przez kolegów i koleżanki z Aten. Dzieci bardzo chętnie uczestniczyły w zadaniach, dzieliły się wiadomościami o mieście, twórczo i aktywnie prezentowały to, co było dla nich najistotniejsze. Najmilej wspominają fotografowanie Warszawy podczas wycieczki i tworzenie albumu o mieście oraz nagrywanie filmów i zadań przygotowywanych dla partnerów.



Działania były mocno wspierane przez rodziców, którzy angażowali się w pracę, byli pomocni w organizowaniu różnorodnych przedsięwzięć, a także aktywnie podchodzili do tematu, np. zabierając swoje dzieci w miejsca, które akurat były omawiane.

Projekt okazał się atrakcyjną formą pracy dla wszystkich nauczycieli, ze względu na skorelowanie z *Podstawą programową* i rocznym planem pracy placówki. Treści dotyczyły tego, co dziecku najbliższe – jego otoczenia, miejsca, w którym mieszka i dobrze się czuje. Był to czas bardzo wartościowy, uczący pracy zespołowej i twórczej pracy projektowej. Dzieci doskonaliły umiejętności komunikacyjne i językowe, poznawały i same doświadczały. Projekt pokazał, jak wygląda miasto w ich oczach. Okazało się, że mieni się wszystkimi kolorami tęczy.



OSIĄGNIĘTE REZULTATY I KORZYŚCI:

- album o Warszawie z ilustracjami wykonanymi przez dzieci różnorodnymi technikami malarskimi;
- kalendarz w formie papierowej i elektronicznej podsumowujący roczną pracę z projektem;
- nagrania piosenek – życzeń po polsku i po angielsku;
- przedstawienie muzyczne *Warsaw Mermaid* przygotowane przez wszystkie dzieci biorące udział w projekcie
- strona TwinSpace dokumentująca przebieg współpracy;
- wzrost umiejętności komunikacyjnych i pracy zespołowej, dzięki wspólnym inicjatywom i przedsięwzięciom;
- poznanie najciekawszych miejsc w rodzimym mieście i mieście partnerskiej placówki;
- niezapomniane przeżycia i wspomnienia, które do tej pory pojawiają się w rozmowach dzieci i nauczycieli.

↑ Logo projektu

↑ Crazy

*Photographers – czyli
Warszawa oczami dzieci*



OPISY PROJEKTÓW:

Nauczyciele-koordynatorzy projektów

KONCEPCJA:

Krajowe Biuro Programu eTwinning

REDAKTOR WIODĄCY:

Ewa Raińska-Nowak

WSPÓŁPRACA REDAKCYJNA:

Barbara Milewska, Gracjana Więckowska, Paweł Czaplński

KOREKTA:

Agnieszka Pawłowiec, Weronika Walasek-Jordan

OPRACOWANIE GRAFICZNE, SKŁAD I ŁAMANIE:

re:design | redesignstudio.pl

DRUK:

Omikron Sp z o.o.

WYDAWCA:

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

NAKŁAD:

7000 egz.
ISBN 978-83-64032-33-2

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

W opracowaniu wykorzystano zdjęcia nadesłane przez nauczycieli-koordynatorów projektów eTwinning.

Publikacja bezpłatna

Warszawa 2014



**Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji
Krajowe Biuro Programu eTwinning**

ul. Mokotowska 43, 00-551 Warszawa

Tel. +48 22 46 31 400

Fax +48 22 46 31 030

etwinning@frse.org.pl

www.etwinning.pl

www.frse.org.pl