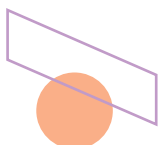
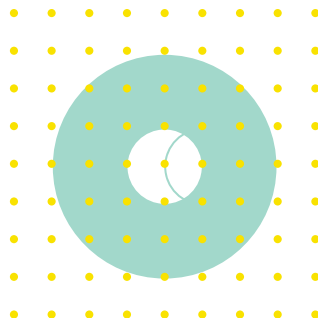


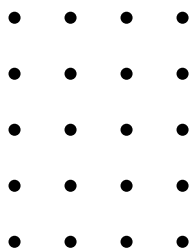
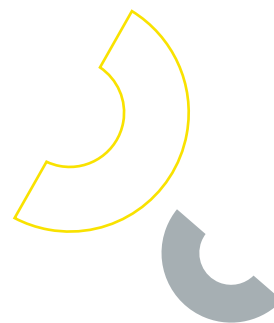
# Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning

2



1

8



Wydawnictwo  
FRSE



# **Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2018**



Wydawnictwo  
FRSE

## **Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2018**

**Koncepcja publikacji:** Krajowe Biuro eTwinning

**Redaktor prowadzący:** Radosław Krąpiec

**Projekt graficzny, skład i łamanie:** Studio Graficzne Papercut

**Druk:** MEDIA Drukarnia Studio Reklamy Rafał Przybylak

### **Wydawca:**

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Narodowa Agencja Programu Erasmus+

Aleje Jerozolimskie 142A, 02-305 Warszawa

[www.frse.org.pl](http://www.frse.org.pl)

[www.etwinning.pl](http://www.etwinning.pl)

[kontakt@frse.org.pl](mailto:kontakt@frse.org.pl)

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

### **ISBN 978-83-65591-46-3**

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



Projekt współfinansowany w  
ramach programu Unii Europejskiej  
„Erasmus+”

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

Publikacja bezpłatna

Warszawa 2018

---

# Spis treści

---

## 5

Wstęp

---

## 10

**Projekt dla uczniów  
w wieku 3-10 lat**

- 11 Mind the Sport
- 14 Read and Share
- 16 The Week of Robotics  
and New Technologies

---

## 18

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

- 19 Yes, I can! - Motivation  
in the Classroom
- 22 Bringing  
Generations Together
- 24 I am a Little Story

---

## 26

**Projekt dla uczniów  
w wieku 16-19 lat**

- 27 See It, Hear It, Touch It...  
Love it!
- 30 Wie ist es, eine Frau  
zu sein?
- 32 Langsam, aber sicher
- 34 To be Continued...

---

## 36

**Dziedzictwo kulturowe**

- 37 Wojtek the Soldier Bear
- 40 True Stories from WW2
- 42 Se hace camino al andar

---

# Spis treści

---

---

## 44

### Synergia eTwinning - Erasmus+

- 45 English Learning Friends (ELF)
- 48 Through Democracy to Literacy
- 50 Youth, Multilingualism and Work Perspectives in Europe

---

## 52

### Ambasador eTwinning

- 53 M.I.G.R.A.T.I.O.N.:  
The Circle of Life

---

## 56

### Debiut - pierwszy projekt eTwinning nauczyciela i szkoły

- 57 Mathematics in Fashion,  
matematyka В МОДЕ,  
moda na matkę

- 
- 60 Odznaki jakości  
i konkursy
  - 62 O konkursie *Nasz projekt eTwinning*
  - 63 O Odznace  
Szkoła eTwinning
  - 64 Jakość projektu

# eTwinning – europejska sieć szkolnej współpracy

Jury konkursu  
eTwinning 2018:



**dr hab. inż. Elżbieta Gajek**

– absolwentka Wydziału Elektroniki Politechniki Warszawskiej, tytuł doktora nauk humanistycznych uzyskała na Wydziale Neofilologii Uniwersytetu Warszawskiego. Pracuje w Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego, gdzie kieruje Pracownią Nowych Mediów w Lingwistyce Stosowanej. Zajmuje się humanistyką cyfrową, w tym edukacyjną rolą nowych mediów i nauczaniem na odległość. Specjalizuje się w metodyce nauczania języków obcych z wykorzystaniem TIK. Jest także inicjatorką i realizatorką wielu programów współpracy z uczelniami amerykańskimi, uniwersytetem w Pekinie, Moskwie i Budapeszcie. Od 2004 roku jest ekspertem eTwinning i wieloletnią członkinią jury konkursów *Nasz projekt eTwinning i Europejskie Nagrody eTwinning*.

**W tę prężną społeczność w ciągu 12 lat zaangażowało się blisko 500 tys. nauczycieli pracujących w 182 tys.<sup>1</sup> szkół. W tym czasie zrealizowano ponad 61 tys.<sup>2</sup> projektów, w których wzięło udział ponad 2 mln uczniów z całej Europy. eTwinning – społeczność szkół w Europie – to program skierowany do szkół i finansowany z budżetu Komisji Europejskiej za pośrednictwem Agencji Wykonawczej ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego, w ramach programu Erasmus+.**

eTwinning, czyli europejska współpraca szkół i przedszkoli za pośrednictwem mediów elektronicznych został zainaugurowany w 2005 roku jako główna akcja Programu eLearning Komisji Europejskiej. Od 2014 roku jest ściśle związany z Erasmusem+, programem Unii Europejskiej wspierającym edukację, szkolenia, inicjatywy młodzieżowe oraz sportowe.

Esencją projektów eTwinning jest współpraca. W najlepszych projektach eTwinningu uczniowie tworzą międzynarodowe zespoły, w których odgrywają istotne role, wspólnie wyznaczają cele, ustalają sposoby działania i dzielą się ich efektami. Projekty dają młodzieży możliwość rozwijania wszystkich sprawności językowych i motywują do dalszej nauki. Uczniowie przekonują się o własnych umiejętnościach poprzez kontakty z innymi uczącymi się języka, uczą się także od siebie nawzajem.



**dr Rafał Mazur** – literaturoznawca, nauczyciel języka polskiego i języka polskiego jako obcego, uczestnik programu Erasmus+ dla nauczycieli akademickich, w ramach którego prowadził zajęcia w Lizbonie i Saragossie, ambasador programu Erasmus+. Od wielu lat jest aktywnie związany ze środowiskiem polonijnym. Pasjonuje się nauczaniem języka polskiego zarówno w Polsce, jak i za granicą.



**Anna Kowalczyk** – koordynator Zespołu Partnerstw Strategicznych i Szkolnych programu Erasmus+. Absolwentka Wydziału Geografii i Studiów Regionalnych Uniwersytetu Warszawskiego oraz Studiów Podyplomowych w zakresie Samorządu terytorialnego i rozwoju lokalnego, a także w zakresie Ewaluacji programów społecznych. Od początku ponad 20-letniej kariery zawodowej związana z zarządzaniem programami pomocy zagranicznej dla Polski (Brytyjski Fundusz Know-How) oraz funduszami unijnymi (IW EQUAL, program „Uczenie się przez całe życie”, Program Erasmus+). W ciągu ostatnich 10 lat pracowała w sektorze kształcenia zawodowego, edukacji szkolnej oraz młodzieży. Ekspert Komisji Europejskiej.

Z kolei dla nauczycieli projekty eTwinningu to także innowacyjne i kreatywne wykorzystanie narzędzi ICT (TIK). Narzędzi, które oczywiście są obecne w edukacji od dłuższego czasu, ale wykorzystanie ich w sposób intensywny – do współtworzenia rezultatów, do autentycznej komunikacji i współpracy: uczniów z uczniami, z nauczycielami i nauczycieli z nauczycielami.

eTwinning to również rozbudowana platforma cyfrowa, prowadzona w 28 językach, obejmująca zarówno przestrzeń dostępne publicznie, jak i te przeznaczone tylko dla zalogowanych użytkowników. Na publicznie dostępnej stronie [www.etwinning.net](http://www.etwinning.net) odwiedzający mogą znaleźć informacje o tym, jak zaangażować się w eTwinning oraz jakie korzyści z tego płyną. Można tam także wyszukać mnóstwo inspiracji do realizacji projektów partnerskich. eTwinning LIVE jest natomiast platformą dostępną tylko dla zalogowanych nauczycieli, która zapewnia kontakt ze społecznością nauczycielską i umożliwi użytkownikom wzajemne wyszukiwanie się, interakcję, współpracę w ramach projektów oraz udział w formach doskonalenia zawodowego organizowanych na szczeblu krajowym i europejskim. Ponadto, nauczyciele realizujący wspólny projekt mają możliwość współpracy na TwinSpace, przestrzeni dostępnej wyłącznie dla zamkniętej grupy zalogowanych użytkowników.

eTwinning oferuje swoim użytkownikom szerokie wsparcie. W każdym z krajów uczestniczących w programie (jest ich obecnie 42) działa Krajowe Biuro eTwinning (NSS) promujące program, służące radą i wsparciem dla nauczycieli, organizujące liczne działania i oferujące możliwości doskonalenia zawodowego na poziomie krajowym. Na poziomie europejskim, eTwinning finansowany jest z budżetu Komisji Europejskiej za pośrednictwem Agencji Wykonawczej ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego, w ramach programu Erasmus+. W imieniu Komisji Europejskiej, eTwinning koordynowany jest przez Centralne Biuro Programu eTwinning (CSS), którym kieruje European Schoolnet (konsorcjum 31 ministerstw edukacji z krajów europejskich). Biuro Centralne współpracuje z biurami krajowymi (NSS), odpowiada za rozwój platformy i oferuje szeroki wachlarz form doskonalenia zawodowego. Organizuje również inne inicjatywy, w tym doroczną Konferencję europejską oraz Galę wręczenia nagród, podczas której nauczyciele i uczniowie wyróżniani są za realizację wybitnych projektów.





**Alicja Pietrzak** – koordynator zespołu zajmującego się unijnymi inicjatywami edukacyjnymi w sektorze Edukacja szkolna i Młodzież w ramach programu Erasmus+. Jest absolwentką zarządzania i marketingu oraz studiów w zakresie integracji europejskiej. Od 2004 roku rozpoczęła działalność w obszarze edukacji, angażując się we wdrażanie programu eTwinning w Polsce, a następnie programu „Uczenie się przez całe życie” i Erasmus+, funkcjonujących w strukturach FRSE. Zajmowała się programami i zdobywała doświadczenie na poziomie edukacji szkolnej, edukacji dorosłych oraz kształcenia i szkolenia zawodowego. W latach 2007-2008 kierowała realizacją procesu testowania i ewaluacji narzędzi informatycznych przez polskich nauczycieli w projekcie *Calibrating eLearning in Schools* w ramach Szóstego Programu Ramowego Badań i Rozwoju Technicznego Unii Europejskiej.



**Paweł Czaplński** – od 2007 roku członek zespołu Krajowego Biura eTwinning w Polsce, gdzie zajmował się m.in. jakością w projektach eTwinning oraz doskonaleniem zawodowym nauczycieli, obecnie koordynuje pracami zespołu. Jest absolwentem zarządzania oraz stosunków międzynarodowych. Doświadczenie zdobywał również jako realizator wielu projektów w ramach działań FRSE związanych z wdrażaniem nowoczesnych technologii w edukacji, m.in.: W świecie cyfrowym szkolenia, warsztaty, kursy oraz Mobilne Centrum Edukacyjne FRSE. Entuzjasta nowinek technologicznych oraz innowacyjnych metod nauczania w obszarze edukacji szkolnej.

Najlepsze projekty eTwinning to te interdyscyplinarne, wymagające kreatywności po stronie nauczycieli, a po drugie pobudzające kreatywność uczniów. Takie właśnie są projekty prezentowane w niniejszej publikacji. Często też odnoszą się one do doświadczeń uczniów i ich zainteresowań wykraczających poza przedmioty szkolne.

Zapraszamy do wędrowki przez kilkanaście najlepszych projektów nagrodzonych w konkursie *Nasz projekt eTwinning 2018*. Publikacja *Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2018* ma uhonorować pracę uczniów i nauczycieli oraz ich ponadprzeciętne osiągnięcia, a także wskazać innym, że warto podejmować dodatkowe wyzwania. Życzymy wszystkim udanej przygody z eTwinningiem.

Niniejsza publikacja została wydana na uroczystą galę rozdania nagród w konkursie *Nasz projekt eTwinning* zorganizowaną przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji 14 czerwca 2018 r. w Warszawie.

Wydarzenie objęli honorowym patronatem: Anna Zalewska, minister edukacji narodowej oraz Marek Zagórski, minister cyfryzacji.

---

<sup>1</sup> Dane z września 2017 r.

<sup>2</sup> tamże.



Szanowni Państwo,  
kolejny rok obecności programu eTwinning w polskich szkołach przyniósł wiele pozytywnych rezultatów. Był to czas efektywnego rozwijania umiejętności, zdobywania nowych kompetencji i urzeczywistniania edukacyjnych pasji. Nauczycielom wspólnie z uczniami udało się zrealizować wiele ważnych projektów, z których efektów korzystają na co dzień.

Rosnąca popularność eTwinningu jest znakiem otwierania się szkół na nowoczesne technologie. Świadczy o wzrastających kompetencjach cyfrowych zarówno uczniów, jak i nauczycieli. Interdyscyplinarny charakter programu sprzyja nie tylko łączeniu kompetencji z kilku dziedzin, ale umożliwia także korzystanie z narzędzi informatycznych podczas różnorodnych zajęć szkolnych.

eTwinning wspiera zmiany, których celem jest popularyzacja nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych w procesie edukacyjnym. Przypomnę, że od początku roku szkolnego 2017/2018 uczniowie już od I klasy szkoły podstawowej uczą się podstaw programowania, a ich starsi koledzy mają więcej godzin informatyki. Dzięki programowi „Aktywna Tablica” szkoły mogą rozwijać swoją infrastrukturę informatyczną, a Ogólnopolska Sieć Edukacyjna zapewni wszystkim szkołom na terenie całego kraju bezpłatny dostęp do szerokopasmowego internetu przez 10 lat. Ministerstwo Edukacji Narodowej nagradza nauczycieli różnych przedmiotów, którzy są liderami w stosowaniu nowoczesnych technologii w dydaktyce szkolnej.

Serdecznie dziękuję szkołom, które są częścią społeczności eTwinning. Słowa uznania kieruję do wszystkich nauczycieli, którzy z pasją rozwijają swoje kompetencje zawodowe i aktywnie podążają za zmianami w otaczającej nas rzeczywistości. Cieszę się, że coraz więcej pedagogów razem ze swoimi uczniami chce uczestniczyć w cyfrowej rewolucji. Wierzę, że twórcze i odpowiedzialne korzystanie z nowych technologii jest przyszłością edukacji.

Zachęcam kolejne szkoły do włączania się w eTwinning.

Serdecznie pozdrawiam wszystkich uczestników programu eTwinning!

**Anna Zalewska**  
**minister edukacji narodowej**



Drodzy Nauczyciele i Uczniowie,  
konkurs *Nasz projekt eTwinning 2018* pokazał, jak w nieszablonowy sposób można podchodzić do programu eTwinning i całej edukacji. Uczestnicy konkursu w latach 2016 i 2017 nadesłali do organizatora – Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji – aż 95 prac. Wszystkie przedstawiły, jak twórczo i niestandardowo można wykorzystywać komputer, internet, oprogramowanie i nowoczesne multimedia do prowadzenia nowoczesnych działań edukacyjnych.

Uczestników konkursu podzieliliśmy na trzy kategorie wiekowe (3-10, 11-15 i 16-19 lat) oraz stworzyliśmy dodatkowe kategorie. „Dzielectwo kulturowe” dotyczyło historii i tradycji, „Synergia eTwinning-Erasmus+” ukazywała, jak uzupełniają się te dwa programy, „Debiuty” gromadziły projekty szkół, które rozpoczęły swoją przygodę z eTwinningiem. W osobnej kategorii umieściliśmy prace nauczycieli realizujących zgłaszany projekt w trakcie pełnienia funkcji ambasadora programu eTwinning.

Jak krótko podsumować całe wydarzenie? Z pewnością przekonał się, że nauczyciele i uczniowie podchodzą do eTwinningu z autentycznym zainteresowaniem, a szkolna edukacja coraz lepiej komunikuje się z nowymi technologiami. eTwinning zyskuje sympatię i zakorzenia się w naszym systemie edukacyjnym – od września jesteśmy częścią nowej Podstawy programowej. Program widać w internecie, na lekcjach, a nawet na... drogach. Wkrótce wiele miast odwiedzi Mobilne Centrum Edukacyjne. Nie przerywamy też kampanii „Programowanie z eTwinning” i tworzymy regularnie nowe projekty – w najnowszym propagujemy użycie interaktywnych tablic.

Jestem przekonany, że w przyszłym roku również nie zabraknie emocji i kreatywnej energii.

**dr Paweł Poszytek**  
**dyrektor generalny Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji**



**Projekt dla uczniów  
w wieku 3-10 lat**

# I miejsce

## Mind the Sport



Małgorzata Kostian,  
Ewelina Kucharska  
i Joanna Przemieniecka

Szkoła Podstawowa nr 314  
im. Przyjaciół Ziemi w Warszawie,  
woj. mazowieckie

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Turcja, Portugalia

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

24 miesiące

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/22905/home](https://twinspace.etwinning.net/22905/home)

### PRZEDMIOTY

informatyka, biologia/przyroda,  
sztuka/muzyka/plastyka,  
wychowanie fizyczne, język angielski,  
wychowanie przedszkolne, edukacja  
wczesnoszkolna

### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

#### INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

TwinSpace, WIX, Facebook, Kahoot,  
LearningApps, Scribble Maps,  
Appear.in, Pizap, Gimp, Pixlr, Canva,  
PosterMyWall, BeFunky, Loupe,  
AddText, LunaPic, Loupe, Answer  
Garden, Tricider, PollDaddy, Movie  
Maker, Vimeo, Kizoa, Biteable, Viva  
Video, Padlet, Jamendo, Soundbible,  
Audioboom, Vocaroo, VoiceThread

W projekcie uświadamiamy uczniom, że sport wpływa na ich rozwój psychofizyczny i oferujemy im konkretne działania, które doprowadzą do ich lepszego funkcjonowania w szkole. Uczymy tego, że sport i aktywność fizyczna mają dobroczynne działanie na życie, wzmacniają dyscyplinę wewnętrzną, kształtują cechy osobowości, takie jak sumienność, dyscyplina i umiejętność współpracy.

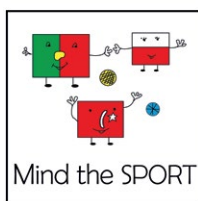
### MAŁGORZATA KOSTIAN

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

## Rezultaty:

- strona internetowa
- szkolenia z zakresu Move to Learn oraz ruchu rozwijającego W. Sherborne
- plakaty z aktywności z krokomierzami oraz Scribble Maps
- quizy i gry
- promocja aktywności fizycznej w szkole (m.in. nordic walking, przerwy na świeżym powietrzu, przerwy z tańcem, aktywne przerwy śródlekcyjne, zajęcia z wykorzystaniem mat Xbox, promowanie chodzenia z krokomierzami, wycieczki rowerowe ze Scribble Maps, geocaching)
- podniesienie sprawności psychofizycznej uczniów
- wzrost świadomości wpływu aktywności ruchowej na rozwój psychofizyczny
- poprawa wyników w nauce dzieci osiągających słabe rezultaty
- zwiększenie motywacji do wzmocnienia możliwości rozwoju
- zwiększenie umiejętności w zakresie TIK
- promocja szkoły oraz inicjatyw UE
- szerzenie świadomości o programie Erasmus+
- przyrost wiedzy na temat kultury, klimatu, geografii krajów partnerskich
- wymiana doświadczeń
- podniesienie jakości oferty edukacyjnej
- udoskonalenie umiejętności pracy w grupie

Lekcja z wykorzystaniem elementów ruchu rozwijającego



Lekcja Move to Learn



Projekt *Mind the SPORT*, realizowany równoległe z projektem Erasmus+ (edukacja szkolna, Akcja 2. partnerstwa strategiczne) o tym samym tytule, wychodzi naprzeciw potrzebom dużej grupy dzieci, które mają specyficzne trudności społeczno-emocjonalne, kłopoty z koordynacją oraz specyficzne trudności szkolne (m.in. dysleksja, problemy z zapamiętywaniem, krótki czas koncentracji, wolne tempo pracy, problemy w rozumieniu treści tekstów czytanych lub wysłuchanych). Dzięki zaoferowaniu uczniom aktywności terapeutycznych i sportowych powiązanych z TIK, powszechnemu wprowadzeniu metod terapeutycznych *Move to Learn* lub *W. Sherborne* oraz przeszkoleniu wszystkich uczących nauczycieli w wybranej metodzie projekt *Mind the SPORT* jest rozwiązaniem innowacyjnym i służy dzieciom z trudnościami w nauce na wszystkich etapach nauczania, przyczyniając się do osiągnięcia przez nich *harmonii zmysłów*. Dzięki projektowi nauczyciele wdrażają teraz elementy metod terapeutycznych oraz realizują ofertę sportową na wszystkich etapach nauczania. Dodatkowo, aby rodzaje proponowanych aktywności odpowiadały oczekiwaniom uczniów, wzbogacono je o elementy TIK, przy okazji odkrywając bardziej kreatywne oblicze aplikacji z dziedziny technologii informacyjnej.

Projekt, choć korzystają z niego głównie uczniowie, niewątpliwie

wpływa na rozwój kompetencji nauczycieli oraz wzbogaca ich codzienną pracę. Podczas zajęć wykorzystywany jest Xbox, prowadzone są ćwiczenia z wirtualnym trenerem, tworzone są filmy instruktażowe. Wiosna minęła pod znakiem rajdów rowerowych, zielonych szkół, twórczych aktywności związanych z krokomierzami, nordic walking, Endomondo, Scribble Maps. Starania o lepszą kondycję psychofizyczną uczniów wspierają najlepsi sportowcy – szkoła gościła Anitę Włodarczyk oraz Tomasza Majewskiego. Nie zapomniano o gamifikacji na poziomie międzynarodowym, ponieważ dzieci lubią rywalizację. Przewidziano udział w quizie Kahoot online z uczniami z Portugalii i Turcji oraz sprawdzian wiedzy z dziedziny sportu. Udało się wprowadzić (nieplanowane wcześniej) *Wtorki z GoNoodle* dla klas IV-VIII oraz *Czwartki z GoNoodle* dla klas I-III. Dzieci podczas przerw między lekcjami ćwiczą w rytm zabaw ruchowych proponowanych na GoNoodle.

Projekt *Mind the SPORT* realnie pomaga dzieciom zmagającym się z trudnościami. Nowatorski pomysł wykorzystania TIK podczas aktywności sportowych wprowadza szereg ciekawych rozwiązań i gwarantuje optymalny rozwój uczniów.

Już na etapie planowania uczestnicy projektu podjęli współpracę z wykorzystaniem Google documents, wymieniali się e-mailami

oraz wiadomościami na Facebooku. Strona internetowa służy do upowszechniania rezultatów, poza tym na bieżąco i chętnie korzystano z zalet obecności projektu na platformie eTwinning (Notosu nauczycielskiego, Dziennika projektu, Forum i Chatu). Planowane są również wydarzenia (online events) na eTwinning Live. Dodatkową możliwość osobistego spotkania i wymiany spostrzeżeń, sugestii i doświadczeń dały mobilności w ramach projektu Erasmus+.

**Projekt *Mind the SPORT* realnie pomaga dzieciom zmagającym się z trudnościami. Nowatorski pomysł wykorzystania TIK podczas aktywności sportowych wprowadza szereg ciekawych rozwiązań i gwarantuje optymalny rozwój uczniów.**

To, że projekt *Mind the SPORT* jest atrakcyjny dla jego uczestników wynika ze starannie zaplanowanego harmonogramu działań, wielości tych zadań oraz dostosowania do oczekiwań i zainteresowań uczniów na poziomie szkoły podstawowej. Głównym atutem i jednocześnie wyróżni-

kiem tej inicjatywy jest fakt, że aktywności dostosowane zostały do potrzeb rozwojowych dzieci zarówno z pierwszej, jak i ósmej klasy. *Mind the SPORT* zaspokaja naturalną potrzebę ruchu i aktywności fizycznej u dzieci oraz młodzieży. Ćwiczenia prowadzone są zarówno podczas lekcji, jak i w czasie przerw śródlekcyjnych, na przerwach między lekcjami oraz po nich, na zajęciach świetlicowych. Połączono przyjemne z pożytecznym, bo poprzez odpowiednią dawkę ruchu polepsza się samopoczucie i komfort pracy, co wpływa na poprawę wyników w nauce. Podejmowane działania służą całej społeczności szkolnej, jednak w centrum zainteresowania pozostają dzieci z trudnościami i zaburzeniami. Jest to projekt, który angażuje, a nie wyklucza. Zachęca uczniów do ruchu, ale nie oczekuje rezygnacji z zainteresowań ogólnie związanych ze smartfonem lub komputerem – to ogromna jego zaleta.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



# II miejsce

## Read and Share



Aneta Kleisa  
Szkoła  
Podstawowa  
nr 23 w Gdyni,  
woj. pomorskie



Maria Jastrząb  
Szkoła  
Podstawowa  
nr 10 w Rzeszowie,  
woj. podkarpackie

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Czechy, Grecja, Hiszpania,  
Portugalia, Bułgaria

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/26198/home](https://twinspace.etwinning.net/26198/home)

### PRZEDMIOTY

informatyka, sztuka/muzyka, język  
polski, język angielski, edukacja  
wczesnoszkolna

### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

TwinSpace, AutoCollage, Google  
Docs, Issuu, Prezi, Voki, Survey  
Monkey, Padlet, PowerPoint, Paint,  
TuxPaint, Kizoa, StoryJumper,  
StoryBird, LearningApps,  
Wordsearch, JigsawPlanet,  
Slideshare, EducaPlay, SmartDraw,  
Photopeach, ArtPad, Pizap,  
Moovie Maker, Animoto, Calameo,  
TagxedoCreator, ZeeMap

**Projekt udowodnił, że pasja czytania pozostaje ponad wiekiem i granicami. Uczniowie udowodnili, że są otwarci, potrafią współpracować, dzielić się efektami swoich wysiłków, uczyć się od siebie wzajemnie i z tolerancją patrzeć na różnice, które tak naprawdę ich łączą.**

### MARIA JASTRZĄB

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

## Rezultaty:

- wspólny e-book • strona internetowa projektu • zdobycie umiejętności prezentowania za pomocą narzędzi TIK
- wyników swojej pracy • miniprojekt obywatelski „*Walentynki w bibliotece*” • piknik czytelniczy • współpraca z bibliotekami
- promocja czytania • zmiana nawyków czytelniczych • umiejętność pracy metodą projektu
- nauka planowania, decydowania, odpowiedzialnego wykonywania zadań oraz krytycznego myślenia • zdjęcia i filmy • książeczki • historyjki obrazkowe • e-booki
- albumy • ręcznie wykonane lapbooki • zakładki • portrety ulubionych bohaterów książkowych • ilustracje do książek • projekty ekslibrisów • przepisy na dobrą książkę
- wzrost zainteresowań czytelniczych uczniów
- wzrost poziomu techniki czytania • zdobycie wiedzy nt. funkcji, zasobów i działania bibliotek • determinacja dzieci i wzrost ich wiary we własne możliwości

Tematyka projektu dotyczyła książek, bibliotek, spotkań z autorami, szeroko pojmowanego czytania i promowania czytelnictwa oraz rozwijania postawy rozumienia wagi czytania i odpowiedzialności za innych. Innowacyjność *Read and Share* opierała się na dziecięcej kreatywności, interdyscyplinarności i nieszablonowych działaniach pozaszkolnych realizowanych wśród społeczności lokalnej. Inicjatywa ta została zaplanowana i zrealizowana jako sekwencja siedmiu przygód będących udziałem wszystkich zespołów, których przewodnikiem zawsze była książka.





Szkolne czytanie

Projekt koncentrował się na promocji czytania i rozwoju aktywnej postawy obywatelskiej. Uczniowie uczyli się poprzez wspólne działanie, rozwijali kreatywność i własną ekspresję, motywując siebie i innych do czytania. Uczyli się krytycznego myślenia. Promowali książki w środowisku lokalnym w oryginalny, nowatorski sposób (zorganizowali piknik czytelniczy z grami i quizami o książkach). Byli pomysłodawcami miniprojektu – zorganizowali walentynki w bibliotece. Przygotowali wiele zabaw i gier.

Dzięki projektowi szkoła nawiązała z biblioteką miejską współpracę, która będzie kontynuowana. Aby czytanie nie kojarzyło się z nudą, sztucznością czy tylko szkolnym obowiązkiem, kolejne etapy działań projektowych zostały nazwane przygodami, co wśród dzieci i młodzieży zawsze budzi zaciekawienie. Młodzi uczestnicy projektu tworzyli dla partnerów z innych krajów gry o książkach, napisali przepis na dobrą książkę, odbyli baśniową podróż do odległych

Chin, tworzyli własne e-booki, projektowali plakaty promujące czytanie, promowali swoje ulubione książki, nagrywając filmy dla rówieśników, projektowali zakładki do książek, brali udział w spotkaniu z autorem, tworzyli lapbooki i nietypowe książki Kamishibai, brali udział w flashmobie czytelniczym. Powstała też niecodzienna publikacja o książce, zawierająca 91 opinii uczestników projektu.

Najmocniejszymi stronami inicjatywy *Read and Share* okazało się zaangażowanie uczestników oraz dobra współpraca koordinatorów. Uczniowie wymieniali poglądy i informacje na forum oraz dawali komentarze na platformie TwinSpace. W głosowaniu wybrali logo projektu i zdjęcie w konkursie *Przyłapani na czytaniu*. Współpracowali przy tworzeniu e-booków, Europejskiej mapy literatury dziecięcej oraz dzielili się opiniami o ulubionych bohaterów książek. Uczniowie wymieniali się też grami, quizami, prezentacjami i filmami przygotowywanymi dla siebie nawzajem. Tworzyli koloro-

we zakładki, a następnie wysyłali je kolegom z innych krajów.

*Read and Share* wyzwolił autentyczne zaangażowanie jego uczestników. *Przyłapani na czytaniu* to działania projektowe, które skłoniły do zrobienia zdjęć pasjonatom czytania. Niezwykłym przeżyciem były wyjścia do bibliotek. Odwiedzenie tych instytucji, poznanie tajemnic zbiorów i miejsc niedostępnych zwykłym czytelnikom (archiwum, introligatornia), wywiady z bibliotekarzami przyczyniły się do pogłębienia rozumienia oferty bibliotek (np. muzycznej) i wartości książki dla człowieka w każdym wieku.

Jednym ze sposobów wyrażenia przez uczniów informacji zwrotnej była możliwość wypowiedzi na Padlecie zatytułowanym *I wish my teacher knew...* Wypowiedzi młodzieży stały się dla koordinatorów zachętą do dalszej realizacji założeń projektu, pozwoliły lepiej poznać upodobania czytelnicze uczniów. Mimo że realizacja inicjatywy dobiegła końca, działania inspirowane *Read and Share* są kontynuowane w kolejnym roku szkolnym.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



## III miejsce

# The Week of Robotics and New Technologies



Mira Chlebicka

Niepubliczna Szkoła Podstawowa „Trampoline” w Warszawie, woj. mazowieckie

#### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Turcja

#### CZAS TRWANIA PROJEKTU

miesiąc

#### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/50749/](https://twinspace.etwinning.net/50749/)

#### PRZEDMIOTY

wychowanie fizyczne, język angielski, język francuski, informatyka, edukacja wczesnoszkolna

#### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

##### INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

aparatus fotograficzny, kamera, TwinSpace, tablet, PicCollage, e-mail, wyszukiwarka internetowa, komputer, Skype, robot typu mBot i aplikacja mBlock do jego programowania, roboty LEGO Mindstorms i inne, QR Droid (tworzenie i odczytywanie QR kodów)

**Mali uczniowie są zafascynowani kolorowymi obrazami wyświetlanymi na ekranach i zdalnie sterowanymi robotami.**

#### MIRA CHLEBICKA

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

## Rezultaty:

- kodeks bezpiecznych zachowań związanych z technologiami
- materiały dydaktyczne do nauki podstaw programowania
- zestawy kodów strzałkowych i blokowych
- zwiększona wrażliwość uczniów na bezpieczeństwo
- otwartość na współpracę i dzielenie się pomysłami
- swoboda w tworzeniu i prezentowaniu nowych rozwiązań
- rozbudzona ciekawość ludzi
- umiejętność dostrzegania podobieństw i różnic w działaniach różnych osób oraz ich wartości

Projekt *The Week of Robotics and New Technologies* był pierwszą inicjatywą realizowaną przez obie szkoły w programie eTwinning. Szkoły partnerskie brały udział w takich samych aktywnościach, o których informowały się nawzajem poprzez platformę TwinSpace. Nawiązały też kontakt przez Skype. Po zakończonych działaniach nakręcony został krótki film (z polskimi i tureckimi napisami) podsumowujący projekt, zawierający streszczenie wszystkich aktywności.

Uczniowie pracowali we wspólnej przestrzeni, realizowali zadania indywidualne, w których wzajemnie się wspierali, a także działali w parach i grupach, tworząc wspólne dzieła. W ten sposób uczyli się, że nie ma jednej

drogi do wykonania zadań i że nie trzeba zawsze pracować samemu albo zawsze w grupie. Dzięki temu mogą lepiej wyczuć własne preferencje pracy.

Uczestnicy projektu pracowali także z różnymi materiałami: tworzyli rysunki, konstrukcje trójwymiarowe, działali z piktogramami, grali w gry planszowe przybliżające im myślenie stosowane w kodowaniu. Zajmowali się także programowaniem nauczyciela, który stał przed nimi i wykonywał polecenia. Pracowali z robotami, które samodzielnie budowali i programowali. Chętnie komunikowali się z grupą partnerską i przygotowywali swoje wypowiedzi w języku angielskim. Po raz pierwszy mieli okazję poznać rówieśników z zagranicznej szkoły, łączyć się z nimi przez Skype'a oraz rozmawiać i pisać po angielsku.

Uczestnicy projektu podjęli pierwsze kroki w nauce programowania i poznali pojęcie algorytmu. W obu szkołach partnerskich odbyły się warsztaty z budowaniem i programowaniem robotów. Grupa z Turcji korzystała z robotów, które stanowią wyposażenie szkoły. Grupa polska wzięła udział w warsztacie z budowania robotów zorganizowanym przez firmę zewnętrzną oraz zamówiła do szkoły darmową robo-paczkę, dzięki której przez tydzień miała dostęp do prostego robota. Uczniowie mogli go rozkręcać oraz programować na tabletach jego ruch i zapalanie światła. W czasie tygodnia nowych technologii korzystali na zajęciach



Rysowanie robotów było jednym z zadań projektu

z tableatów, wyszukując informacje, tworząc prace i korzystając z aplikacji edukacyjnych.

Ważnym elementem projektu było zachęcenie uczniów do tworzenia własnych pomysłów, do kreatywności i wymyślenia ciekawych rozwiązań. Realizowane działania obejmowały zagadnienia związane z projektowaniem nowych technologii (czyli jakie urządzenie mogłoby nam się przydać) oraz z ulepszaniem przedmiotów codziennego użytku.

Dzieci nabierały sprawności w obsłudze różnych aplikacji oraz urządzeń. Poznawały nowe programy i ich możliwości, w szczególności te związane z komunikacją (skrzynka e-mail, strona TwinSpace, Skype). Zapoznały się z budową robotów i sposobem ich programowania. Brały udział w zabawach wprowadzających do kodowania i poznały pojęcie algorytmu.

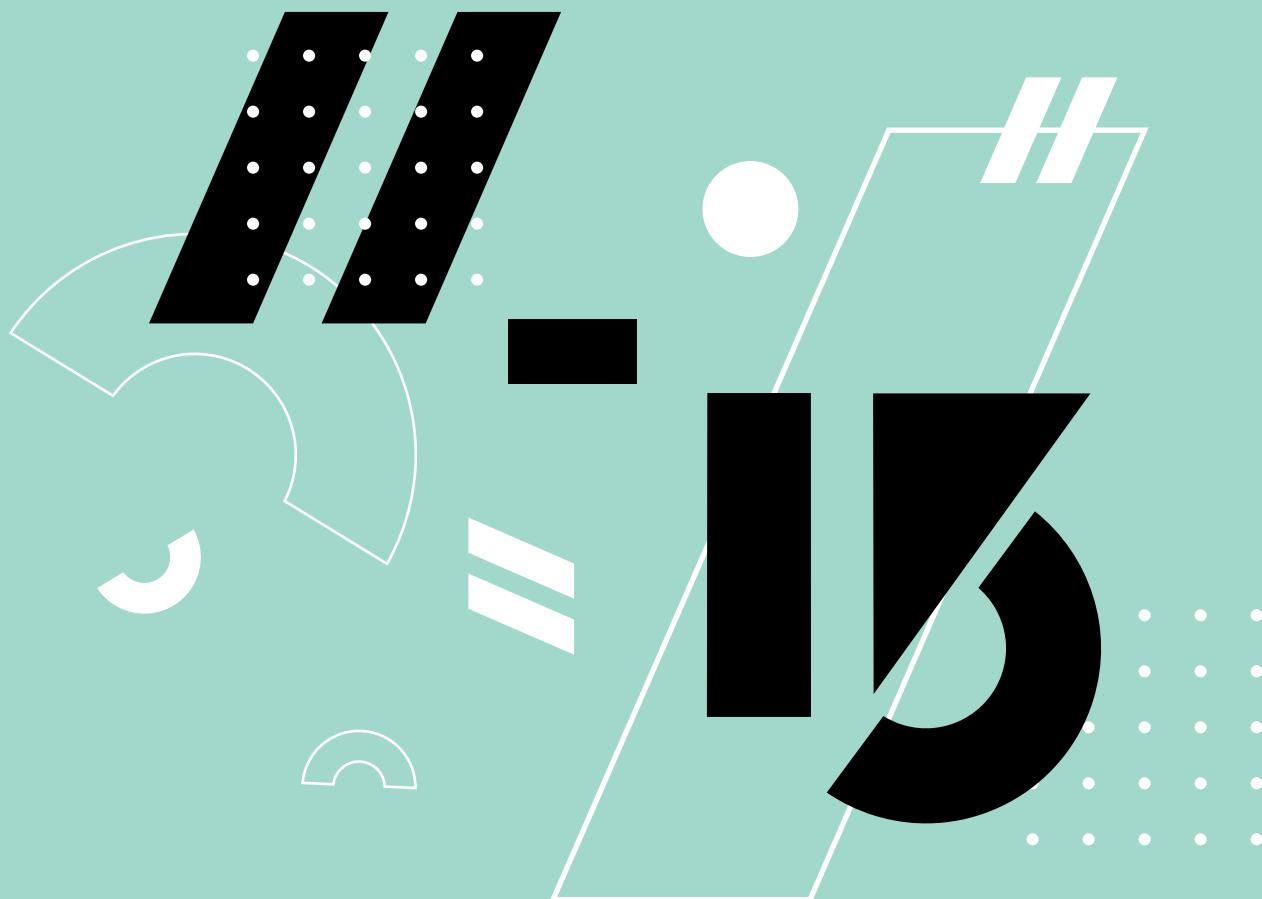
W ramach realizacji projektu uczniowie utrwalali także wiedzę i umiejętności z zakresu edukacji wczesnoszkolnej i języków obcych, w tym komunikowali się z grupą

partnerską (uczyli się tworzyć jasne, sensowne komunikaty), rozwijali kompetencje matematyczne (w tym utrwalali kierunki prawo – lewo), poznawali nowe słownictwo. Realizowali zaplanowane zadania na lekcjach edukacji wczesnoszkolnej, na lekcjach francuskiego i wychowania fizycznego.

Podczas realizacji projektu dbano o przemienność form pracy i różnorodność aktywności, aby utrzymać ciekawość dzieci. Ważny był element wyzwania w większości działań i możliwość bezpośrednio zaobserwowania efektów pracy. Uczniowie chętnie komentowali zajęcia, w których brali udział i dzielili się swoją nową wiedzą (także z nieobecnymi na poszczególnych zajęciach). Opowiadali o projekcie i swoich osiągnięciach bliskim.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





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

# I miejsce

## Yes, I can! – Motivation in the Classroom



Krystyna Izdebska  
Marlena Kowalewska-Kozubek  
Małgorzata Gołaszewska

Szkoła Podstawowa  
im. Tadeusza Pezaty w Purdzie,  
woj. warmińsko-mazurskie

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Grecja, Ukraina, Turcja,  
Macedonia

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

10 miesięcy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/25384/home](https://twinspace.etwinning.net/25384/home)

### PRZEDMIOTY

język angielski, matematyka,  
informatyka, biologia/przyroda,  
sztuka/muzyka/plastyka,  
wychowanie fizyczne, zajęcia  
z wychowawcą

### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

Padlet, LearningApps, Storyboard  
That, Powtoon, Google driver,  
OneDrive.live, PowerPoint, Story  
jumper, YouTube, TwinSpace, Live  
Movie Maker, Issuu, Paint, Microsoft  
Office Picture Manager, Word online

**Przez niekonwencjonalne sposoby integracji grupy  
pokazałam uczestnikom, że ich zasoby i umiejętności są  
wystarczające do stworzenia zespołu.**

### KRYSZYNA IZDEBSKA

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

## Rezultaty:

- książeczki elektroniczne
- piosenka (podkład muzyczny i tekst)
- zestaw gier online
- opowiadanie
- komiks
- wzrost motywacji uczniów do nauki i samorozwoju
- większe poczucie własnej wartości i pewności siebie
- nowe umiejętności TIK

Zadaniem projektu było zapoczątkowanie kultury promującej nastawienie rozwojowe. Uczniowie zaangażowani w bezpośrednie działania projektu byli motywowani i prowokowani do zmiany sposobu myślenia o swoich umiejętnościach i własnym potencjale. Poprzez naukę i niekonwencjonalne sposoby poznania budowy mózgu oraz zachodzących w nim procesów w trakcie zdobywania i doskonalenia nowych umiejętności, a w dalszych fazach projektu poprzez podejmowanie wyzwań, uczniowie doświadczyli, że wytrwałość, wysiłek, a także porażka prowadzą do rozwoju i w konsekwencji do sukcesu. Poza budową mózgu tematyka projektu dotyczyła wpływu diety, odpoczynku i aktywności fizycznej na jego funkcjonowanie i – co za tym idzie – całego ciała człowieka. Uczniowie poznali teorię dwóch nastawień: sztywnego i rozwojowego oraz sposoby na zapoczątkowanie zmiany prowadzącej do nastawienia



Nauka o mózgu

rozwojowego. Zorganizowane wydarzenia miały na celu promocję postaw tolerancji, szacunku do odmienności i jej akceptacji oraz rozbudzenie chęci podążania za marzeniami. Założenia projektu realizowane były w wybraną grupą dziewięciu uczniów klas III-VI z niską motywacją do nauki i niską samooceną.

Bazowanie na doświadczeniu i dotychczasowej wiedzy uczniów było podstawą do rozpoczęcia cyklu zajęć o budowie i funkcjonowaniu mózgu. Rysunek i wizualizacja uświadomił dzieciom rolę mózgu w nabywaniu i rozwijaniu umiejętności. Prace zebrane e-książeczke *Inside our heads* wzmocniły uczniów, przekonały o własnej odrębności, uczyły tolerancji. Nauka o płatach mózgu

z wykorzystaniem brokułu i zaangażowanie w przygotowanie modelu oraz budowa połączeń neuronowych z uczniami w roli neuronów uświadomiły im celowość wysiłku i zaangażowania, które wkładają, ucząc się do klasówek, sprawdzianów czy zaliczeń z muzyki lub WF-u. Zasada skojarzeń i spójności między rzeczami z pozoru niemającymi ze sobą nic wspólnego to sposób na rozpoczęcie spotkania lub lekcji, tzw. *placemats*, które wzmacniają mózg i pobudzają go do twórczej pracy. Nauka układania kostki Rubika stała się narzędziem ukazującym sens podejmowania wielu prób, wyciągania wniosków z popełnionych błędów i nauki płynącej z porażki. Utrzymywanie kontaktu z rówieśnikami z innych państw i komunikacja w języku

angielskim podniosła motywację do nauki języka oraz podkreśliła znaczenie komputera jako narzędzia do komunikacji. Wyszukiwanie informacji o wpływie zdrowego odżywiania, prowadzenia zdrowego stylu życia, uprawiania sportu i dbania o wypoczynek oraz przygotowanie prezentacji na ten temat, pobudzało wyobraźnię uczniów i motywowało do dbania o siebie. Spotkanie z absolwentem szkoły jako przykładem osoby z rozwojowym nastawieniem pozwoliło dzieciom w realnym i rzeczywistym dla nich kontekście poznać wpływ i znaczenie nastawienia w radzeniu sobie z trudnościami i przełożeniu ich na sukces. Praca w grupach rozwinięła umiejętność krytycznego myślenia, słuchania pomysłów innych i uwspólniania celów.

**Niewątpliwym sukcesem projektu jest zmiana nastawienia nauczycieli nie tylko w kwestii motywacji uczniów, ale i własnej do poszukiwania nowych rozwiązań w nauczaniu przedmiotu.**

Uczestnicy projektu napotykaną trudności i bariery pokonywali, stosując poznane na wcześniejszym etapie projektu techniki. Na-

pisali słowa piosenki motywującej, stworzyli szereg gier wskazujących ścieżkę zmiany nastawienia ze sztywnego na rozwojowe, napisali motywujące opowiadanie, na podstawie którego stworzyli komiks.

Przeprowadzona ankieta ukazała zależność między zaangażowaniem ucznia w pracę nad danym aspektem, a jego atrakcyjnością. Najbardziej interesujący okazał się drugi etap projektu, w którym uczniowie samodzielnie poszukiwali informacje na temat budowy mózgu i procesu uczenia się, budowali modele mózgu i połączeń neuronowych, przygotowywali

prezentacje i nagrywali sceny do wspólnego filmu.

Niewątpliwym sukcesem projektu jest zmiana nastawienia nauczycieli nie tylko w kwestii motywacji uczniów, ale i własnej do poszukiwania nowych rozwiązań w nauczaniu przedmiotu. Projekt wpłynął też pozytywnie na odwagę i pewność siebie uczestników. Wartością dodaną jest wpływ współpracy międzynarodowej na organizację pracy szkoły oraz wzbogacenie oferty wydarzeń dla całej społeczności szkolnej, uwzględniając w tym rodziców. Do stałej oferty włączony został Dzień Kropki oraz turniej międzypodklasowy z wiedzy o Europie Euro-My. Zorganizowano też coroczny piknik rodzinny pod hasłem *Marzenia do spełnienia*, wpisując się w realizację głównego celu działań projektowych - wzrostu motywacji uczniów do samorozwoju. W trakcie realizacji projektu zostały przeprowadzone cztery ankiety

online: • badanie poziomu motywacji wśród uczniów i nauczycieli (na początku i w trakcie trwania działania), • ocena poziomu osiągniętych założeń dla uczniów (ankieta została przygotowana wg wytyczonych na wstępie celów), • ankieta dla nauczycieli podsumowująca współpracę i umiejętność dzielenia się swoim warszatem oraz badająca rozwój kompetencji TIK i podniesienia motywacji wśród nauczycieli do podejmowania nowych sposobów i metod nauczania, • ankieta wskazująca klip wideo najbardziej motywujący do działania i pracy nad sobą. Na początkowym etapie przeprowadzono tzw. ocenę wstępną, na bazie której trafniej został przygotowany zasadniczy materiał projektu. Wykorzystując rysunek i wizualizację, uczniowie przedstawili swoją wiedzę i wyobrażenie o mózgu i zachodzących w nim procesach. Poza ankietą i oceną wstępną na bieżąco rozmawiano o potrzebach uczestników projektu i dostosowaniu meto pracy w trakcie poszczególnych spotkań, co pozwoliło utrzymać realizację celów na wysokim poziomie.



Zeskanuj kod,  
by dowiedzieć  
się więcej  
o projekcie.



## II miejsce

# Bringing Generations Together



Małgorzata Bielińska

Szkoła Podstawowa z Oddziałami Gimnazjalnymi w Zespole Oświatowym im. Sybiraków w Rozbitym Kamieniu, woj. mazowieckie

#### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Austria, Republika Mołdawii, Belgia, Niemcy, Turcja, Chorwacja, Czechy, Grecja, Serbia, Słowacja

#### CZAS TRWANIA PROJEKTU

10 miesięcy

#### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/22109/home](https://twinspace.etwinning.net/22109/home)

#### PRZEDMIOTY

informatyka, geografia, historia/WOS, sztuka/muzyka/plastyka, język polski, język angielski

#### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

##### INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

Facebook, Messenger, TwinSpace, GoogleSlide, Tricider, Padlet, Smore, PowerPoint, Prezi, Dotstorming, Trading Cards, Tagul, PhotoCollage

Uczniowie najlepiej bawili, się tworząc nierealne opowiadania o naszych seniorach, z niecierpliwością czekali na dalsze części kreowanych przez nich opowieści, a także zrozumieli, że bardzo wiele łączy nas z naszymi babkami i dziadkami, którzy – ku zdumieniu ich wszystkich – też byli kiedyś młodzi i mieli pomysły nie zawsze akceptowane przez ich rodziców (czyli pradiadków moich uczniów). Najbardziej cieszyły mnie takie rozmowy uczniów: *A moja babcia mówiła, że musi się ładnie ubrać do zdjęcia lub Poczekaj z tym wywiadem, bo muszę pomyśleć nad odpowiedzią.* To musiało być miłe dla seniorów, że ktoś zainteresował się ich życiem.

**MAŁGORZATA BIELIŃSKA**

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

## Rezultaty:

- rozwój postaw tolerancji i szacunku dla starszego pokolenia
- zwiększona motywacja do nauki języka angielskiego
- rozwój umiejętności przeprowadzania rozmów i formułowania wypowiedzi pisemnych

Projekt *Bringing Generations Together* to całoroczne działanie dla grupy gimnazjalnej. Zadania projektowe zostały określone na początku roku szkolnego. Nauczyciele i uczniowie porozumiewali się poprzez platformę TwinSpace, pocztę elektroniczną oraz za pomocą mediów społecznościowych. Efektem końcowym było stworzenie e-booka *A dialogue between two generations*.

Tematyka projektu początkowo nie spotkała się z dużym entuzjazmem. Pierwsza opinia, jaka się pojawiła brzmiała: *Bo jak tu rozmawiać z babcią, jak ona żyje w innym świecie.* Jednak po kilku działaniach podjętych w ramach projektu dzieci przekonali się, że babcia i dziadek są bardzo mocno osadzeni w tym samym świecie co one, udało im się odnaleźć wspólny





Uczniowie z Rozbitego Kamienia



język, a następnie uświadomiły sobie, że bez dziadków i ich troski o kulturę i tradycję nie byłoby ich świata. Babcie i dziadkowie chętnie rozmawiali z dziećmi oraz z radością, jak się później okazało wspólnie z wnukami, wyszukiwali zdjęcia projektu. Dzięki projektowi młodzież choć przez chwilę

skupiła się na nierozzerwalnej nici, łączącej pokolenia. Uświadomiła też sobie, że problemy dziadków były takie same, niezależnie od ich miejsca zamieszkania. Zdała też sobie sprawę, że sposoby rozwiązywania dylematów w przeszłości były zdecydowanie różne od dzisiejszych. Tamte trudne wybory podejmowane były przede wszystkim zgodnie z wolą rodziców oraz za ich przyzwoleniem, dziś młodzież niekoniecznie się liczy ze zdaniem starszych. Młode pokolenie uczestniczące w projekcie uświadomiło sobie, że życie ich dziadków, mimo iż było trudniejsze, miało swój urok. Wartość autorytetu i szacunek do starszego pokolenia oraz do życia w poszanowaniu innych od zawsze wyznaczały bieg życia i pozwoliły dotrzeć do miejsca, w którym teraz jesteśmy.

Projekt miał na celu zbliżenie się do babć i dziadków, zapoznanie się z ich marzeniami, celami oraz wartościami, jakimi kierowali się w życiu. A także o porównanie tych marzeń i realiów życia w różnych częściach Europy, a także o uświadomienie sobie, że pomimo wielu różnic kulturowych i indywidualnych wszyscy jesteśmy tacy sami i mamy te same wartości. Celem projektu było też zwrócenie uwagi na mądrość starszych ludzi oraz szacunek, jakim powinniśmy ich obdarzyć. Wszyscy powinni być bardziej pokorni i tolerancyjni, szanować starość, ponieważ jest ona nieunikniona i każdy jej doświadczy.

Współpraca międzynarodowa, tolerancja oraz wspólna odpowiedzialność za projekt to również bardzo ważne osiągnięcia tego projektu. Podobnie jak poznanie narzędzi TIK oraz znajomości języka angielskiego. Rezultaty całorocznego przedsięwzięcia zostały zamieszczone na platformie TwinSpace, a niektóre z nich z pewnością pozostały w świadomości uczestników projektu – zarówno uczniów, jak i ich babć oraz dziadków.

Zeskanuj kod,  
by dowiedzieć  
się więcej  
o projekcie.



## III miejsce

# I am a Little Story



Jolanta Carkowska

Szkoła Podstawowa i Gimnazjum im. Jana Pawła II w Dobrej, woj. podkarpackie

#### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Turcja, Albania, Rumunia

#### CZAS TRWANIA PROJEKTU

11 miesięcy

#### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/29213/home](https://twinspace.etwinning.net/29213/home)

#### PRZEDMIOTY

informatyka, geografia, historia/WOS, język angielski

#### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

Poster my wall, Canva, Padlet, Joomag, Flipsnack, MovieMaker, YouTube, Google forms, Befunky, PowToon, Animaker, Videoscribe, Emaze, Tricider, Dropbox paper, Weebly, Biteable, Google maps, Cooltext, Messenger, TwinSpace, eTwinning Live, e-mail

Realizując projekt *I am a Little Story* poznawaliśmy

– uczniowie i ja również – i nauczyliśmy się wykorzystywać liczne narzędzia internetowe, chętnie korzystaliśmy z pomocy bardziej doświadczonych uczestników eTwinningu – naszych partnerów i współzałożycieli projektu. Uczniowie nawiązali przyjaźnie z rówieśnikami z Turcji, co zaowocowało wspólnym rozpoczęciem kolejnego działania w bieżącym roku szkolnym.

**JOLANTA CARKOWSKA**

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

## Rezultaty:

- filmy, foldery, animacje, plakaty, opowiadania oraz zdjęcia,
- wzrost motywacji do nauki języka angielskiego i korzystania z technologii do nauki języków obcych (oceny uczniów z języka angielskiego podniosły się i wzrosła ich aktywność na lekcjach)
- zdobycie przez uczniów nawyku porozumiewania się w języku angielskim
- wzrost wiedzy na temat krajów partnerskich, jak również własnego kraju i miejscowości,
- rozwinięcie kompetencji społecznych (komunikacja i praca w grupie, udoskonalenie umiejętności wykorzystania narzędzi TIK, wzrost umiejętności komunikacji w języku obcym)

Podstawowym narzędziem wykorzystywanym w projekcie była platforma TwinSpace, na której uczniowie zamieszczali rezultaty swojej pracy. Innowacją było przedstawianie nauczanych wiadomości w formie elektronicznej. Uczniowie mogli wpływać na treść projektu i dostosowywać jego bieg do swoich potrzeb. Przeplatanie się treści różnych przedmiotów nauczanych w szkole i wyrażanie ich w języku angielskim również było nowością dla młodych uczestników projektu. Głównym jego tematem było rozpowszechnianie czytelnictwa wśród młodzieży, ale zarazem wzmacnianie tolerancji dla inności i różnorodności oraz uświadomienie sobie złożoności społeczeństw. Uczniowie poznali zastosowanie różnorodnych narzędzi TIK do wyrażenia siebie w języku angielskim. Dzięki realizowanym działaniom przyzwyczaili się do używania komputera, oraz angielskoję-

zycznych materiałów do nauki, szczególnie języka obcego.

Projekt składał się z następujących zadań: • przedstawienie członków grupy projektowej (w formie gry na zgadywanie), • przygotowanie folderu informacyjnego dotyczącego państw partnerskich, • wybór opowiadań do przeczytania i zaprezentowanie krótkich streszczeń przeczytanych tekstów, • spotkanie online na platformie eTwinning Live, • konkurs na plakat promujący projekt, • tworzenie opowiadania w parach międzynarodowych oraz przygotowanie animacji do stworzonych opowiadań, • ewaluacja projektu (pytania do ankiety przygotowane przez młodzież).

Uczniowie doskonalili umiejętność pracy w grupie oraz komunikowania się. Jednak przede wszystkim położono nacisk na kształcenie języka obcego: znajomość środków językowych, rozumienie i tworzenie wypowiedzi, reagowanie na nie oraz przetwarzanie wypowiedzi. Zrealizowano treści nowej podstawy programowej z języka angielskiego w zakresie: Człowiek, a także Życie społeczne, Kultura, Podróżowanie i turystyka. Uwzględniono kontekst międzykulturowy i tematykę europejską, w tym znajomość problemów pojawiających się na styku różnych kultur i społeczności. Przez cały czas uczniowie doskonalili również umiejętność oddzielania faktów od opinii. Ponadto projekt zakładał realizację priorytetów



Live meeting Polska-Turcja

Ministerstwa Edukacji Narodowej wyznaczonych na rok szkolny 2016/2017: upowszechnianie czytelnictwa, rozwijanie kompetencji czytelniczych wśród dzieci i młodzieży oraz rozwijanie kompetencji informatycznych dzieci i młodzieży w szkołach i placówkach.

Podczas wszystkich zadań projektu uczniowie mogli komentować swoje prace oraz kontaktować się na forum. Najważniejszą i najciekawszą formą komunikacji pomiędzy młodzieżą z Polski i Turcji była rozmowa – konferencja za pomocą platformy eTwinning Live. Głównym działaniem wymagającym ścisłej współpracy uczniów-partnerów projektu było tworzenie w międzynarodowych parach opowiadania, a następnie przygotowanie animacji do stworzonych opowieści. Na zakończenie, w celu dokonania ewaluacji projektu, wspólnie

opracowano i utworzono ankietę online.

Uczniowie w trakcie działań projektowych zgłaszali swoim opiekunom propozycje urozmaicenia zadań (powstał np. quiz o krajach partnerskich oraz wirtualna galeria prac). Dzięki tym inicjatywom w pełni czuli się odpowiedzialni za realizację projektu. Z wielkim zaangażowaniem pracowali. Fascynowała ich możliwość współpracy z rówieśnikami z innych państw. Wyszukiwali w Internecie informacje na temat państw, z których pochodzili ich partnerzy, sprawdzali odległość dzielącą ich od ich kolegów. Na bieżąco śledzili materiały zamieszczane na platformie TwinSpace, niecierpliwie czekali na wpisy kolegów na forum, dodawali własne. Najwięcej radości sprawiła im wideokonferencja na platformie eTwinning Live z młodzieżą z Turcji. Uczniowie mieli okazję kontaktu na żywo ze swoimi rówieśnikami, zadawali sobie pytania, dzielili się spostrzeżeniami na temat współpracy, a nawet prezentowali popularne w swoich krajach tańce. Konkurs na plakat promujący projekt również wywołał wiele emocji. Uczniowie chętnie głosowali, ciesząc się, że to oni mogą podjąć decyzję.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





**Projekt dla uczniów  
w wieku 16-19 lat**

# I miejsce

## See It, Hear It, Touch It... Love It!

Od samego początku nauczyciele zdawali sobie sprawę z tego, że uczestnicy będą prezentowali różnorodne profile dotyczące zainteresowań, środowisk społeczno-kulturowych i przyszlých oczekiwań, a także różnych poziomów kompetencji komunikacyjnych. Ale o to właśnie chodziło: znaleźć sposoby na zaangażowanie wszystkich.



Iwona Jodłowska

Liceum Ogólnokształcące nr XI  
w Zespole Szkół nr 19 we Wrocławiu,  
woj. dolnośląskie

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Francja, Włochy, Hiszpania

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/26431/home](https://twinspace.etwinning.net/26431/home)

### PRZEDMIOTY

język angielski, kompetencje  
XXI wieku

### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

#### INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

TwinSpace, Padlet, Answergarden,  
Pizap, Photocollage, Tricider,  
AdventMyFriend, Formularze  
Google, Piktochart, Easelly,  
EasyPolls, MeetingWords, Kahoot,  
Quizziz, Quizlet, Learningapps,  
e-bezpieczeństwo (netykieta, prawa  
autorskie), Toolbox 2, Thinglink

### IWONA JODŁOWSKA

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

## Rezultaty:

- wytworzone przez uczniów prace (kalendarz adwentowy prezentujący efektywne techniki uczenia się, filmy instruktażowe, audycje radiowe, podcasty, nagrane scenki, prezentacje, piosenki, gry interaktywne)
- ankieta badająca style uczenia się i przyczyny niepowodzeń
- rozwój kluczowych kompetencji, krytycznego myślenia, kreatywności, inicjatywy, umiejętności rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji
- wzrost rozumienia przez uczniów procesu uczenia się
- rozwinięcie umiejętności posługiwania się językiem angielskim przy użyciu zarówno kolokwialnych, jak i akademickich rejestrów
- wykorzystywanie narzędzi TIK aktywnie, kreatywnie i odpowiedzialnie
- rozwój umiejętności poznawczych poprzez przeprowadzanie badań, analizowanie wyników, wyciąganie wniosków, ocenianie własnych wyników i tworzenie środków zaradczych
- wzrost umiejętności pracy w grupach i przyjmowanie odpowiedzialności za realizowane zadania
- wymienianie się przez nauczycieli informacjami na temat strategii pedagogicznych i zdobycie doświadczenia w zakresie rozwijania podejścia skoncentrowanego na uczniu

Tematyka projektu dotyczyła identyfikowania problemów z nauką szkolną i poszukiwania skutecznych metod oraz technik pracy, które pozwolą osiągnąć sukces w szkole i na studiach. Młodzież identyfikowała przyczyny niepowodzeń szkolnych z perspektywy ucznia, starała się zrozumieć, jak przebiega proces przyswajania wiedzy, aby następnie wykorzystać to dla podniesienia skuteczności własnego uczenia się oraz wyników osiąganych w szkole. Głównym celem było poszukiwanie i wypróbowanie efektywnych metod pracy w szkole i w domu.

Współpraca w międzynarodowych grupach nastawiona była na: • badanie problemu za pomocą ogólnoszkolnej ankiety (395 odpowiedzi), • analizowanie i wyciąganie wniosków, • wytworzenie różnorodnych zasobów multimedialnych wspierających naukę języka angielskiego (piosenki, podcasty, filmy, gry językowe). Wszystkie materiały zostały zebrane w postaci interaktywnej gry planszowej, z której mogli korzystać także inni uczniowie.

Projekt podporządkowany był idei edukacji włączającej. Dawał szansę rozwoju uczniom o różnym poziomie kompetencji językowej, różnych talentach i preferencjach w zakresie uczenia się oraz własnej ekspresji. Skupiono się na przekonaniu uczestników, jak ważne jest odnalezienie własnego, indywidualnego sposobu uczenia się.

Podczas planowania zadań zastosowano nowatorskie i kreatywne metody: • uczenie się we współpracy (praca w międzynarodowych zespołach z podziałem ról i zadań, mająca na celu promowanie odpowiedzialnych postaw i pewności siebie), • odpowiednie wykorzystanie internetu i TIK, zarówno do badań, jak i tworzenia produktów, • metoda zadaniowa (*Task-based learning*) – całkowite oparcie na badaniach i działaniach uczniów, obejmujące wszystkie procesy poznawcze prowadzące do konkretnego produktu końcowego, • CLIL – treści opracowane w języku angielskim nauczonym jako obcym, • postęp zadań projektowych wynikający z aktywności uczniów, którzy identyfikują problem, tworzą ankietę, analizują odpowiedzi, szukają właściwych rozwiązań, • zachęcanie do autonomii, inicjatywy, kreatywności i autoekspresji (uczniowie byli twórcami treści i decydentami), • promowanie międzykulturowej wiedzy i komunikacji poprzez refleksję z rówieśnikami w międzynarodowych zespołach, • wykorzystanie oceny rówieśniczej i samooceny oraz promowanie umiejętności krytycznego myślenia, • podejście oparte na myśleniu projektowym (*Design Thinking*), • pedagogika inkluzywna (w fazie badań zaangażowane były całe społeczności szkolne, a tworzone treści skierowano do rówieśników). Uczniowie byli zaangażowani i odpowiedzialni za własny proces uczenia się, sami rozpoznawali problem, wybierali

obszary do badania, współtworzyli i analizowali badanie ankietowe, wspólnie poszukiwali rozwiązań. Nagrywając filmy i podcasty, ćwiczyli umiejętność mówienia i pokonywali własną nieśmiałość. Projekt został stworzony i wdrożony dzięki skutecznemu porozumiewaniu się i współpracy wszystkich jego uczestników. Uczniowie zapewniali swoimi partnerom informację zwrotną na temat ich pracy, dyskutowali i wspólnie podejmowali decyzje podczas rozmów na czacie. Nauczyciele współpracowali przy tworzeniu koncepcji i planu projektu, wykorzystując dokumenty Google, a później pozostawali w stałym kontakcie poprzez pocztę elektroniczną i Notes nauczycielski na TwinSpace.

**Tematyka projektu dotyczyła identyfikowania problemów z nauką szkolną i poszukiwania skutecznych metod oraz technik pracy, które pozwolą osiągnąć sukces w szkole i na studiach.**

W zakresie konstrukcji i założonych celów projekt uwzględnia idee włączenia społecznego w edukacji. Działania opracowa-



Uczniowie XI LO we Wrocławiu

ne w ramach projektu wymagały szerokiej pracy zespołowej i różnych umiejętności (komunikacja, projektowanie artystyczne, wykorzystanie komputerów, role organizacyjne i kierownicze), co dało każdemu możliwość wniesienia osobistego wkładu w końcowy produkt. Stworzono bezpieczne i empatyczne środowisko dla wszystkich uczniów, szczególnie tych mających trudności w nauce języka, rozwijając jednocześnie kluczową umiejętność uczenia się, aby pomóc im w uzyskaniu niezależności i pewności siebie. Ponadto ostatecznym rezultatem działań projektowych był zbiór wskazówek edukacyjnych i wizualne przypomnienie, że doświadczenia związane z uczeniem się, style i techniki są różnorodne i powinny być szanowane. Pracując w zespołach, uczniowie motywo-

wali się nawzajem i uczyli się od siebie, aby wspólnie osiągnąć jak najlepszy wynik. Wszystkie działania promowały talenty uczniów oraz dawały im dużą swobodę w podejmowaniu decyzji i wykonywaniu zadań z wykorzystaniem własnej kreatywności. To oni sami wybrali produkt końcowy, który chcieliby stworzyć, i narzędzia do osiągnięcia swoich celów. Na bieżąco zapewniali swoim partnerom informację zwrotną na temat ich pracy, wpisując spontaniczne reakcje pod prezentowanymi pracami (padlet, kolaże zdjęć zamieszczonych na Dotstorming.com), dyskutowali na temat argumentów proponowanych przez partnerów (Tricider), głosowali na najlepszą infografikę, a także dawali sygnał zwrotny niewerbalnie – wyrażając aprobatę poprzez przyznawanie gwiazdek (Dotstorming,

Tricider). Postępy prac w szkołach partnerskich były monitorowane na bieżąco podczas lekcji języka angielskiego. Na bieżąco też rozwiązywano pojawiające się drobne problemy z komunikacją w niektórych grupach międzynarodowych. Uczniowie podsumowywali stan prac podczas spotkań na czacie, dyskutowali i wspólnie podejmowali decyzje.

**Stworzono bezpieczne i empatyczne środowisko dla wszystkich uczniów, szczególnie tych mających trudności w nauce języka, rozwijając jednocześnie kluczową umiejętność uczenia się, aby pomóc im w uzyskaniu niezależności i pewności siebie.**

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



## II miejsce *ex aequo*

# Wie ist es, eine Frau zu sein?



Karolina Springer-Banach

Liceum Ogólnokształcące nr 2  
Zespół Szkół nr 2 im. ppłk.  
dr. Stanisława Kulińskiego w Wągrowcu,  
woj. wielkopolskie

#### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Turcja

#### CZAS TRWANIA PROJEKTU

6 miesięcy

#### TWINSPACE

twinspace.etwinning.net/27828/home

#### PRZEDMIOTY

informatyka, historia/WOS, sztuka/  
muzyka/plastyka, język niemiecki,  
wiedza o kulturze

#### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

##### INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

Padlet, Google Docs, e-booki  
(StoryJumper, Flipsnack), Tricider,  
komunikatory online (czat, forum,  
e-maile, MeetingWords),  
LearningApps, ThingLink,  
interaktywne mapy myśli (Mind-  
Meister) 8.aplikacje do nagrywania  
i obróbki plików wideo, Canva

Uczestnicy działań projektowych stali się baczniymi obserwatorami życia publicznego i poddawali krytycznej ocenie aktualne wydarzenia.

#### KAROLINA SPRINGER-BANACH

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

## Rezultaty:

- strona internetowa • filmy i wirtualne tablice przedstawiające szkoły i miasta uczestników projektu • logo projektu • portrety znanych kobiet • blog projektowy ([www.einefrausein.blogspot.com](http://www.einefrausein.blogspot.com))
- prezentacje Google, infografiki, plakaty i film przeciwko przemocy wobec kobiet, książeczki online „Meine liebe Mutti”, „Frauen in Polen und in der Türkei“ • interaktywne mapy myśli • współredagowane wiersze ([www.meetngwords.com](http://www.meetngwords.com)) • interaktywny quiz przy użyciu Learning Apps • interaktywne ankiety • wzrost wiedzy o realiach życia kobiet w obu krajach • rozwinięcie kompetencji z zakresu języka niemieckiego • poznanie nowych narzędzi TIK i wykorzystywanie ich w trakcie realizacji projektu • zdobycie umiejętności planowania, decydowania i odpowiedzialnego wykonywania zadań • rozwinięcie umiejętności krytycznego myślenia, uważnego obserwowania i uczestnictwa w życiu publicznym • podniesienie kompetencji pracy w zespole
- dostrzeżenie roli języka w komunikacji • poszerzenie wiedzy o państwach uczestniczących w projekcie

Głównym celem projektu *Wie ist es, eine Frau zu sein?* było przeanalizowanie i porównanie sytuacji kobiet w krajach uczestników działania. Biorąc pod uwagę sytuację w obu krajach i politykę rządu, uznano że niezwykle ważne jest rozwijanie kompetencji społecznych i obywatelskich młodych ludzi. Projekt miał zwrócić uwagę jego uczestników na kwestie praw kobiet, równouprawnienia w rodzinie i na rynku pracy oraz uwrażliwić na problem przemocy domowej. Dyskusje i zadania projektowe miały sprowokować do krytycznych przemyśleń o roli kobiety



w społeczeństwie, jej problemów i oczekiwań. Aktywności projektowe miały przyczynić się do rozwoju kompetencji językowych, społecznych, interkulturowych i informatycznych.

Temat projektu nawiązywał do aktualnych wydarzeń w kraju i za granicą (brak dofinansowania dla ogólnopolskiej Niebieskiej Linii dla ofiar przemocy w rodzinie, Czarny Protest kobiet wobec polityki rządu, Marsz Kobiet przeciw prezydenturze Trumpa, Międzynarodowy Strajk Kobiet 8 marca). Projekt został podzielony na pięć modułów, w ramach których uczniowie byli motywowani do podjęcia zadań w zakresie określonych obszarów tematycznych:

- **Moduł 1. Portrety kobiet.** Uczestnicy projektu przygotowali prezentacje kobiet, które podziwiają. Analizowali w grupach, jak wyglądało życie kobiet dawniej i dziś, co się zmieniło i jakie prawa w ostatnim czasie wywalczyły kobiety.
- **Moduł 2. Kobieta w rodzinie.** Uczniowie wspólnie zredagowali prezentację Google, w której zamieścili teksty o swoich mamach. Na podstawie prezentacji opublikowali książeczkę online „Meine liebe Mutti”. W kolejnym zadaniu przedstawili typowy dzień swojej mamy. Następnie przeanalizowali podział obowiązków w rodzinach polskich i tureckich na podstawie wspólnie przygotowanej ankiety.
- **Moduł 3. Kobieta na rynku pracy.** Grupy analizowały sytuację kobiet na rynku pracy, wyszukiwały w internecie dane statystyczne,



Grupa projektowa z Turcji

na podstawie których opracowano infografiki. Przygotowano interaktywne mapy myśli (przy użyciu aplikacji Mindmeister, Mindmup) dotyczące zagadnienia macierzyństwa i kariery zawodowej.

- **Moduł 4. Przemoc wobec kobiet.** Przygotowane przez koordynatorów projektu zadania do piosenki Namiki „Meine Schuld” miały uwrażliwić na problem przemocy domowej. Uczestnicy przetłumaczyli tekst piosenki. Wspólnie, w polsko-tureckich grupach tworzyli prezentacje na temat przemocy, analizowali różne jej formy oraz szukali sposobów pomocy ofiarom. Powstały plakaty i film.
- **Moduł 5. Co Pani o tym sądzi?** Celem było zebranie opinii kobiet z obu krajów. Wspólnie zredagowano ankietę, opracowano ją następnie w językach ojczystych i rozesłano do kobiet w obu krajach. W badaniu wzięło łącznie udział około 100 kobiet. Wyniki przedstawiono na TwinSpace, opracowano również ich analizę w formie książeczek elektronicznych.

Dzięki zadaniom projektowym uczestnicy nabyli nowe umiejętności i rozwinęli swoje kompetencje informatyczne. Wiele aktywności realizowano w grupach polsko-tureckich. Po raz pierwszy mieli możliwość udziału w wideokonferencji i pracy online z rówieśnikami z innego kraju.

Projekt motywował uczniów do działania, przyczynił się do podniesienia ich kompetencji informatycznych i społecznych, uwrażliwił na temat równouprawnienia kobiet i przemocy w rodzinie. Młodzież poddawała krytycznej analizie i ocenie wydarzenia w kraju i za granicą. Przekonała się o wadze udziału obywateli w życiu politycznym kraju.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



## II miejsce *ex aequo*

# Langsam, aber sicher

W ramach ewaluacji wstępnej nauczyciele szkół partnerskich przygotowali ankietę online, która zdiagnozowała stan wiedzy uczniów w zakresie bezpiecznych zachowań w sieci. Końcowym etapem projektu było przeprowadzenie lekcji otwartej, podczas której zaprezentowano osiągnięte rezultaty. Lekcja została połączona z wystawą plakatów pt. *Cyfrowo bezpieczni*.

### ELŻBIETA DZIEDZICKA

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU



Elżbieta Dziędzicka  
Edyta Baris

Technikum nr 2 w Zespole Szkół Ekonomiczno-Handlowych im. Polaków spod Znaku Rodła w Olsztynie, woj. warmińsko-mazurskie

#### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Słowacja, Węgry, Hiszpania

#### CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

#### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/24006/pages/page/145184](https://twinspace.etwinning.net/24006/pages/page/145184)

#### PRZEDMIOTY

język niemiecki, przedmioty zawodowe: informatyka, programowanie, grafika komputerowa

#### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

Prezi, Tiki-Toki, Blogspot, Vimeo, LearningApps, YouTube, Google Dysk, Blendspace, Joomag, CorelDraw, Adobe Photoshop, Stickymoose, Kizoa, Quizziz, MovieMaker, FlippQuiz

## Rezultaty:

- TwinSpace • projektowy blog [sicherimint.blogspot.com](http://sicherimint.blogspot.com)
- e-lekcja „Bezpieczny internet” na platformie BlendSpace,
- trzy wydania e-magazynu „Bezpieczny internet” • portrety internetowe uczniów zrealizowane za pomocą serwisu Canva
- wystawa plakatów „Bezpieczny Internet” • napisanie trzech gier w języku programowania C++ • wykonanie animacji [www.sicherimint.blogspot.com](http://www.sicherimint.blogspot.com)

Projekt internetowy eTwinning *Langsam, aber sicher (Spiesz się powoli)* został zrealizowany w roku szkolnym 2016/2017 przez uczniów klasy drugiej (technik logistyk) oraz uczniów trzeciej (technik informatyk) przy współpracy ze szkołami z Węgier, Słowacji i Hiszpanii. Podczas realizacji zadań uczniowie komunikowali się w języku niemieckim. Przedsięwzięcie dotyczyło wciąż aktualnego tematu: zasad bezpiecznego zachowania w internecie. Zastosowano metodę nauczania zwaną gamifikacją. 7 lutego 2017 r. przeprowadzono Dzień Bezpiecznego Internetu. W maju 2017 r. została zorganizowana wystawa plakatów o tej samej tematyce (plakaty wykonano wykorzystując program CorelDraw). Uczniowie wykonali także animacje w programie Adobe Photoshop, wykorzystując swoją znajomość HTML i CSS. Napisali też własne gry za pomocą programu

C++. Produktami w projekcie były m.in. wydania e-magazynu „Bezpieczny Internet”.

Szczegółowy przebieg działań został zaplanowany i przeprowadzony przez partnerów projektu za pomocą dysku Google. Na początku szkoły partnerskie przedstawiły się. Polscy uczniowie przygotowali na vocaroo.com interaktywne zdjęcie, które zawierało ich wypowiedzi. Uczestnicy wszystkich szkół partnerskich zaangażowali się w prowadzenie wspólnego bloga, na którym zamieszczano w języku niemieckim relacje z kolejnych działań projektowych, publikowano materiały i komentowano wydarzenia.

Zastępnie zorganizowano polsko-słowacką wideokonferencję za pomocą narzędzia Google Hangouts, podczas której uczniowie przedstawili się swoim kolegom ze szkół partnerskich. Przygotowali oni także własne portrety internetowe za pomocą serwisu Canva. W tym celu wpisali do przeglądarki swoje imiona oraz nazwiska – byli zaskoczeni dużą liczbą otrzymanych wyników. Udało się przeprowadzenie na platformie BlendSpace e-lekcji pt. *Bezpieczny Internet*. Uczniowie ćwiczyli sprawność czytania ze zrozumieniem przy wykorzystaniu autentycznego artykułu online. Następnie wykonali ćwiczenia interaktywne.

Gościem Dnia Bezpiecznego Internetu był przedstawiciel policji, który wygłosił wykład. Następnie

uczniowie zapoznali uczestników ze swoimi prezentacjami i przeprowadzili quiz podsumowujący z wykorzystaniem telefonów komórkowych (Quizizz). Powiodło się także zorganizowanie polsko-hiszańskiej wideokonferencji, otwartej lekcji połączonej z wystawą plakatów oraz przeprowadzenie ewaluacji.

Podczas projektu zastosowano metodę zwaną gamifikacją. Na lekcjach oraz w ramach Dnia Bezpiecznego Internetu przeprowadzono liczne gry interaktywne, głównie przy użyciu telefonu komórkowego. Nauczyciele szkół partnerskich wykonali je w języku niemieckim za pomocą serwisów: LearningsApp, Quizizz i Fliquiz. Uczniowie z Polski dodatkowo napisali własne gry w języku programowania C++.

Zgodnie z programem nauczania języka niemieckiego ćwiczono sprawność mówienia (dwie wideokonferencje) i czytania ze zrozumieniem. W ramach podstawy programowej z informatyki (zakres rozszerzony) dla zawodu technik informatyk uczniowie poznali następujące treści nauczania: omówienie najpopularniejszych języków programowania i ich zastosowanie, wprowadzenie do języków C/CC++ oraz grafika i multimedia.

Uczniowie często kontaktowali się ze sobą (poczta elektroniczna, dwie wideokonferencje oraz komentarze na blogu). Współpracowali ze sobą, przygotowu-

jąc trzy wydania magazynu pt. „Bezpieczny Internet” za pomocą dysku Google.

Projekt był bardzo atrakcyjny dla jego uczestników. Wszyscy cieszyli się z kontaktów z rówieśnikami z innych krajów. Udział w działaniu motywował młodzież do nauki języka niemieckiego. Największym sukcesem okazało się napisanie przez uczniów własnych gier w programie C++ i wykonanie animacji w programach: Photoshop, HTML i CSS.

W trakcie realizacji projektu przeprowadzono ewaluację wstępną oraz końcową. W ramach ewaluacji wstępnej nauczyciele szkół partnerskich przygotowali ankietę online, która zdiagnozowała stan wiedzy uczniów w zakresie bezpiecznych zachowań w sieci. Wyniki badania zostały przedstawione za pomocą książeczki elektronicznej. Uczniowie wypełnili również podsumowującą ankietę online. Końcowym etapem projektu było przeprowadzenie lekcji otwartej, podczas której zaprezentowano osiągnięte rezultaty. Lekcja została połączona z wystawą plakatów pt. *Cyfrowo bezpieczni*.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



# III miejsce

## To be Continued...

**Uczniowie wyraźnie rozwinęli swoją indywidualność, odpowiedzialność za pracę własną i całego zespołu. Ci mniej zaangażowani, a zdolni mieli możliwość utworzenia się społecznego i wykazania się własnymi talentami. Jako nauczyciel mogłam także rozwinąć swoje kompetencje dydaktyczne, organizacyjne, mentorskie.**

**LUCYNA NOCOŃ-KOBIÓR**

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU



Lucyna Nocoń-Kobiór

III Liceum Ogólnokształcące w Zespole Szkół nr 1 w Pszczynie, woj. śląskie

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Francja, Grecja, Holandia

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

10 miesięcy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/28171/home](https://twinspace.etwinning.net/28171/home)

### PRZEDMIOTY

język angielski, sztuka/muzyka/  
plastyka

### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

TwinSpace, Forum, Skype, Facebook, e-mail, Messenger, Tricider, AnswerGarden, Dotting, Padlet, Formularze Google, Dokumenty Google, AdobeSpark, LearningApps, Quizlet, Quizziz, Pixabay, Postermywall, Issuu, Soundcloud, Madmagz

## Rezultaty:

- rozwinięcie u uczniów umiejętności językowych
- budowanie przez nich własnej autonomii
- nauka planowania i współpracy w międzynarodowych drużynach
- poznanie platformy jako narzędzia edukacyjnego
- rozwinięcie wyobraźni oraz twórczego i krytycznego myślenia
- stworzenie przez uczniów interaktywnego zbioru oryginalnych opowiadań z ilustracjami oraz trailerami
- audiobooki i quizy
- wyjazd grupy polskiej w ramach inicjatywy „Move2Learn, Learn2Move”

Projekt miał na celu stworzenie, w ramach współpracy pomiędzy partnerami z Francji, Grecji, Polski i Holandii zbioru oryginalnych opowiadań. W trakcie działań projektowych uczniowie wspólnie działali na rozmaitych twórczych płaszczyznach, uwzględniając wzajemne zainteresowania i wykorzystując różne narzędzia multimedialne. Ostatecznie powstał interaktywny, multimedialny zbiór opowiadań w wersji online, opatrzony oryginalnymi stronami tytułowymi, ilustracjami, trailerami, audiobookami oraz quizami.

Przy realizacji zadań projektowych wykorzystano bardzo wiele metod i działań komunikacyjnych. Uczniowie: dobierali się sami w pary oraz w grupy w danym kraju partnerskim, w zależności od indywidualnych upodobań (przez tworzenie własnego profilu na TwinSpace projektu); samodzielnie tworzyli międzynarodowe drużyny (poprzez określanie swych

Realizacja projektu *To be Continued...*

upodobań literackich czy muzycznych), wspierali się nawzajem w podejmowanych działaniach (komentarze, sugestie, edytowanie nawzajem tworzonych opowiadań – fora drużyn i inne narzędzia komunikacyjne), sami pisali oryginalne opowiadania w drużynach międzynarodowych, oceniali się nawzajem (ankiety, głosowanie), tworzyli trailery, zbierali właściwe obrazy CC oraz muzykę CC, tworzyli quizy – do oprawy opowiadań, samodzielnie wyrażali opinie na temat projektu – ewaluacja (AnswerGarden).

Projekt koncentrował się wokół działań opartych na twórczym pisaniu. Po zapoznaniu się (w formie krótkich opowiadań i po wymianie okolicznościowych, własnoręcznie wykonanych, kartek) uczestnicy stworzyli siedem międzynarodowych drużyn, a następnie każda z drużyn stworzyła jedna z siedmiu skrzyń skarbów, zawierających elementy do wykorzystania później w tworzonych historiach. Następnie członkowie grupy ilustrowali swoje opowiadania i zamieniali je w audiobooki. W celu większego przyciągnięcia uwagi czytelników stworzono trailery do ułożonych opowiadań oraz quizy. Później drużyny przeglądały po-

wstałe opowiadania i przedstawiały własne sugestie, mające na celu poprawę jakościową stworzonych historii. Na koniec najlepsze z nich zostały nagrodzone, a wszyscy uczestnicy projektu dokonali całościowego podsumowania działań, a także osobistych doświadczeń z nim związanych.

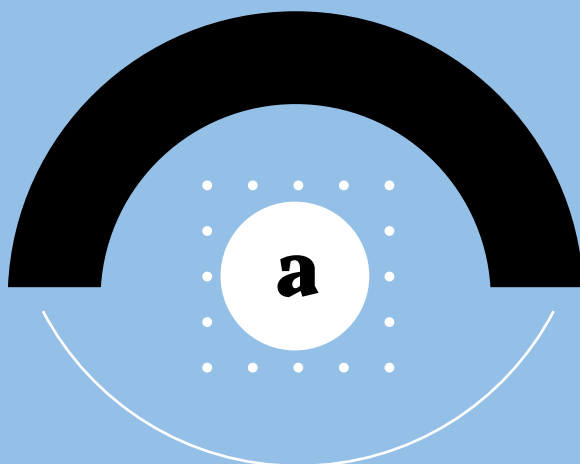
Celem projektu było zapewnienie każdemu z uczniów okazji do samodoskonalenia i podjęcia zadań, które wyszłyby naprzeciw ich zróżnicowanym indywidualnym potrzebom i możliwościom, w celu maksymalnego wpływu na ich pozytywny rozwój edukacyjny. Dzięki projektowi zostały rozszerzone granice stawiane regularnym zajęciom lekcyjnym. Główne zalety zrealizowanego przedsięwzięcia to: możliwość doświadczenia autentycznego procesu uczenia się w bezpośrednim czasie tworzenia, poprzez międzynarodową współpracę, kolekcjonowanie i wybieranie najlepszych pomysłów oraz wykorzystanie ich w procesie tworzenia, pomaganie sobie nawzajem, dzielenie się zadaniami, wzajemne akceptowanie zarówno mocnych, jak i słabych stron (pedagogika interaktywna, aktywna, oparta na kolaboracji); wykorzystywane metody (praca indywidu-

alna, praca w parach, w grupach, w drużynach międzynarodowych, debaty, burza mózgu itp.).

Twórcze pisanie jest ważną częścią środowiska edukacyjnego w każdym kraju, a uczniowie uczestniczący w projekcie mieli kolejno możliwość: wyrażania własnych preferencji, poszerzania swoich poglądów na temat różnych gatunków literackich, poznawania głównych elementów fabuły i ich sekwencji (piramida Freytaga), analizowania dawanych sobie nawzajem wskazówek w trakcie procesu twórczego w celu ostatecznego stworzenia jak najlepszego opowiadania w danej międzynarodowej drużynie. Wykorzystane podejście pedagogiczne oraz wybrana forma działania projektowego, twórczego i zindywidualizowanego, może być stale śmiało wykorzystywana przez poszczególnych nauczycieli i uczniów, aby dostosować się do indywidualnych/narodowych specyfikacji programowych. Uczniowie uczyli się odpowiedzialności za siebie i grupę, systematyczności, wywiązywania się z podejmowanych działań, kreatywności, rozwijania własnej wyobraźni, odpowiedzialności życiowej.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





**Dziedzictwo  
kulturowe**

# I miejsce

## Wojtek the Soldier Bear

Losy niedźwiedzia Wojtka na tle losów żołnierzy Armii Andersa podczas II wojny światowej oraz poznanie historii ludzi wyrzuconych z własnych domów w czasie wojny stały się przyczynkiem do dyskusji o obecnej sytuacji na świecie i problemach związanych z uchodźstwem z terenów objętych działaniami wojennymi.

**ANNA SZCZEPANIAK**

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU



Anna Szczepaniak

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

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Wielka Brytania

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

10 miesięcy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/23911/home](https://twinspace.etwinning.net/23911/home)

### PRZEDMIOTY

informatyka, historia/WOS, sztuka/  
muzyka/plastyka, język polski,  
język angielski

### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

TwinSpace, FastStone, Picture  
Publisher, PowerPoint, Impress,  
Prezi, Word, Slideshare, Pinnacle,  
MovieMaker, Scratch, Hot Potatoes,  
YouTube, PowerPoint, Stepmap,  
Blendpace, , Mentimeter,  
Vacaroo, Wix

## Rezultaty:

- praca w zespole • posługiwanie się nowoczesną techniką informatyczną • pisanie i czytanie w języku obcym
- wysłuchiwanie innych i branie pod uwagę ich punktów widzenia • korzystanie z różnych źródeł informacji • łączenie i porządkowanie rozmaitych porcji wiedzy • radzenia sobie z niepewnością
- ebook • quizy • krzyżówki • prezentacje multimedialne
- korespondencja z rówieśnikami • listy do autorki książki

Głównym tematem projektu jest historia niedźwiedzia Wojtka z armii generała Władysława Andersa. Poznając postać Wojtka, uczniowie poznawali historię i genezę powstania oraz funkcjonowanie Armii Andersa. Projekt bazował na książce Aileen Orr *Niedźwiedź Wojtek. Niezwykły Żołnierz Armii Andersa*. Czytanie kolejnych fragmentów książki (w językach ojczystych) wymagało wyjaśnienia tła historycznego każdego wydarzenia. Uczniowie wspólnie stworzyli e-book o historii niedźwiedzia. Wykonywali także indywidualnie prezentacje multimedialne na temat Armii Andersa, gen. Władysława Andersa, Bitwy pod Monte Cassino. Ponadto polscy uczniowie dotarli do wspomnień pani Marii, która jako dziecko została wywieziona w głąb Związku Radzieckiego, podobnie jak żołnierze Armii Andersa. Jej wspomnienia zostały zilustrowane przez jedną z uczennic i przetłumaczone na język angielski. Koordynatorki wspólnie

przygotowały lekcję o II wojnie światowej w oparciu o historię Armii Andersa i niedźwiedzia Wojtka. Projekt był również szansą na poznanie stosunków polsko-brytyjskich podczas II wojny światowej, jak i po jej zakończeniu. Uczestnicy projektu dzięki poznaniu autorki książki Aileen Orr zdali sobie sprawę z tego, że wzajemny szacunek między oboma krajami jest wciąż żywy. W Wielkiej Brytanii duża grupa ludzi dba o zachowanie pamięci o tym, że udział żołnierzy polskich w walce z hitlerowskim okupantem był duży, a żołnierze polscy nie zostali właściwie potraktowani przez polityków alianckich.

**Niedźwiedź Wojtek był bardzo dobrze przyjęty przez mieszkańców szkockiego pogranicza i przyczynił się do upamiętnienia żołnierzy polskich nie tylko w Szkocji, ale również w innych częściach Wielkiej Brytanii, gdzie osiedliło się wielu żołnierzy 2. Korpusu Polskiego.**

Listy uczniów z Dzierżoniowa do rówieśników w Anglii



Niedźwiedź Wojtek był bardzo dobrze przyjęty przez mieszkańców szkockiego pogranicza i przyczynił się do upamiętnienia żołnierzy polskich nie tylko w Szkocji, ale również w innych częściach Wielkiej Brytanii, gdzie osiedliło się wielu żołnierzy 2 Korpusu Polskiego. Powstała strona internetowa jest upamiętnieniem zarówno samego projektu, jak i historii niedźwiedzia Wojtka. Jego losy na tle losów żołnierzy Armii Andersa podczas II wojny światowej oraz poznanie historii ludzi

wyrzuconych z własnych domów w czasie wojny stały się przyczynkiem do dyskusji o obecnej sytuacji na świecie i problemach związanych z uchodźstwem z terenów objętych działaniami wojennymi. Uczniowie poznali losy małej Marysi wyrzuconej z domu przez Sowieców, próbowali wczuć się w rolę dziecka wyrzuconego z własnego domu z powodu wojny.

Projekt rozpoczęto od zapoznania się ze zdjęciami i filmami archi-





walnymi niedźwiedzia. Następnie uczestnicy przeszli do poznania historii (początek wojny, wywózki Polaków do Związku Radzieckiego, warunki, w jakich byli wywożeni i w jakich żyli, powstanie Armii Andersa, droga jaką przebyli żołnierze generała Andersa, co ich czekało po wojnie). Kolejny etap obejmował czytanie książki (w języku polskim). Podczas lektury uczniowie rysowali logo (plastyka), napisali plan wydarzeń (język polski) i tworzyli do niego ilustracje (plastyka, język

Uczniowie klasy 4b z listami do rówieśników w Anglii



polski), następnie wzięli udział w konkursie na figurkę misia Wojtka (technika). Pisali również listy w języku angielskim i uczestniczyli w wideospotkaniu, komunikując się po angielsku. Nauczyciele koordynatorzy przygotowali lekcję na platformie Blendspace dla uczniów klas starszych. Istotnym elementem lekcji było utrwalenie drogi przebytej zarówno przez Polaków, którzy walczyli w Armii generała Andersa, jak i drogi przebytej przez Wojtka, które od Iranu są tożsame (geografia). Stworzone zostały także quizy: w Scratchu (historia Armii Andersa i Wojtka) oraz w Hot Potatoes (informacje o krajach szkół partnerskich – zdjęcia komputerowe).

Podczas trwania projektu uczniowie pracowali indywidualnie i w grupach, co zaowocowało ciekawymi efektami. W działaniach projektowych wzięły udział grupy uczniów z klas od trzeciej do szóstej, zadania każdej z grup były dostosowane do wieku uczniów. Koordynatorki projektu wspólnie

opracowały lekcję historii w języku angielskim, którą przeprowadziły w starszych klasach w szkole. Lekcja została umieszczona na platformie Blendspace. Przygotowane zostały również quizy na temat niedźwiedzia Wojtka i historii II wojny światowej, o Polsce, Wielkiej Brytanii oraz dodatkowo o Londynie. Jedna z polskich uczennic podczas ferii świątecznych przebywała w Szkocji i specjalnie pojechała do Edynburga, aby zobaczyć pomnik Wojtka, który stanął tam dzięki determinacji autorki książki. Z kolei inna uczennica z rodzinnego wyjazdu do Szymbarku przywiozła zdjęcie pomnika Wojtka.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



# II miejsce

## True Stories from WW2



Anna Szczepaniak

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

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Czechy

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

16 miesięcy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/38163/home](https://twinspace.etwinning.net/38163/home)

### PRZEDMIOTY

geografia, historia/WOS, sztuka/  
muzyka/plastyka, język polski,  
język angielski

### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

TwinSpace (Dziennik projektu na platformie eTwinning, blog), Tricider, Poll Maker, Blendspace i PlayPosit, PowerPoint, YouTube, Mentimeter, Pinnacle, Thing Link, Google.doc, Issuu

**Zadania z filmami pokazały, że nawet w szkole podstawowej można pracować z oryginalnymi filmami. Satisfakcja uczniów z tego, że rozumieją oryginalne, nawet historyczne teksty, jest dla mnie bezcenna.**

**ANNA SZCZEPANIAK**

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

## Rezultaty:

- spotkania ze świadkami historii
- większa motywacja do aktywnego udziału w lekcjach
- promocja szkoły
- zapis wspomnień z Syberii w językach polskim i czeskim oraz zbiorów ilustracji obrazujących te wspomnienia
- rozbudzenie w uczniach zainteresowania historią swoich przodków

Tematyka projektu dotyczyła poznania historii II wojny światowej na przykładzie losów wybranych osób. Najpierw planowano, że będą to Hana Brady, Irena Sendlerowa oraz zapraszane przez szkoły osoby, które przeżyły II wojnę światową i podzielią się swoimi wspomnieniami z uczniami. Jednak podczas realizacji projektu i studiowania historii wojny dodane zostały historie wybitnych osób zasłużonych dla Polski i Czech: sir Nicolasa Wintona, rotmistrza Witolda Pileckiego oraz polskich i czeskich lotników walczących w Bitwie o Anglię.

Główną metodą zastosowaną podczas realizacji projektu były spotkania ze świadkami historii. Uczniowie opracowywali transkrypcję nagranych materiałów oraz ilustrowali usłyszane wspomnienia rysunkami. Chętnie uczestniczyli w metodzie *Dokończ moją historię*, co prowokowało do dyskusji i wymagało kompromisu przy tworzeniu zakończenia.

Lekcje online z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych i filmów były ciekawą formą poznawania historii i nauki języka angielskiego. Praca z oryginalnym tekstem angielskim (archiwa z czasów II wojny światowej)

wej, fragmenty programów telewizyjnych) motywowała uczniów do jego nauki i pokazała, że znajomość języków obcych służy poznawaniu świata.

Uczniowie pracowali w parach oraz indywidualnie, a zadania zostały tak sformułowane, by każdy mógł aktywnie uczestniczyć w zajęciach i pracować na miarę swoich możliwości. Ciekaw



Ilustracja do wspomnień  
M. Juraszka, wyk. Hanna  
Janiec, lat 11

wą metodą było uczenie się od swoich rówieśników – uczniowie czescy przygotowali film o Hanie Brady, a polscy – prezentację o Irenie Sendler, co uatrakcyjniło projekt i zwiększyło zainteresowanie tematem współpracy. Z bardzo dużym zainteresowaniem ze strony dzieci spotkały się wspomnienia z Syberii pani Marii Jamrozik, wywiezionej w głąb Związku Radzieckiego 10 lutego 1940 r. Jedna z dziewczynek zilustrowała usłyszane opowieści. Wspomnienia przetłumaczone zostały na język angielski i czeski.

Projekt tematycznie został zintegrowany z historią i główne dzia-

łania uczniów były wykonywane w języku ojczystym. Po nagraniu filmu ze spotkania dzieci przygotowały transkrypcję w języku polskim, co wymagało dbałości w użyciu języka w piśmie.

Następnie działania projektowe zostały zintegrowane z plastyką – uczniowie wykonywali ilustracje do usłyszanych i spisanych wspomnień, aby stworzyć e-book z kolejnymi wspomnieniami, oraz wykonywali logo projektu, które później w głosowaniu wybierali wszyscy uczestnicy projektu. Językiem komunikacji był angielski.

Końcowe etapy projektu były wykonane w programach komputerowych, co wymagało integracji z zajęciami informatycznymi. Działania projektowe zintegrowano również z zajęciami komputerowymi, ponieważ wykorzystanie TIK było niezbędne do komunikacji i do aktywnego udziału w projekcie (Tricider, Poll Maker, Mentimeter). Natomiast koordynatorzy komunikowali się za pomocą Google.doc oraz poczty e-mail. Po zarejestrowaniu projektu głównym narzędziem komunikacji były TwinSpace i Dziennik projektu, gdzie koordynatorzy informowali o kolejnych etapach działania. Uczniowie komunikowali się poprzez swoich nauczycieli, korzystając z TwinSpace i bloga na zajęciach projektowych.

Założeniem projektu było poznanie prawdziwych historii z czasów II wojny światowej poprzez

wymianę zdobytych informacji. Uczniowie bardzo zaangażowali się w realizację tego trudnego

**Tematyka projektu dotyczyła poznania historii II wojny światowej na przykładzie losów wybranych osób, między innymi: Ireny Sendlerowej, rotmistrza Witolda Pileckiego i sir Nicolasa Wintona.**

tematu. Spotkania ze świadkami przeszłości były dla nich bezcenną lekcją historii. Z kolei działania z wykorzystaniem filmów pokazały, że nawet w szkole podstawowej można pracować z oryginalnymi obrazami – satysfakcja uczniów z tego, że rozumieją oryginalne, nawet historyczne teksty, jest bezcenna. Realizacja projektu okazała się promocją szkoły – lekcje historii mówionej nie są w Dzierżonowie codziennością.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



## III miejsce

# Se hace camino al andar

Główną zaletą tego projektu jest możliwość wykorzystania go w przyszłości przez inną szkołę. Efekty projektu mogą posłużyć jako materiały edukacyjne w trakcie nauki wielu innych przedmiotów, nie tylko językowych. Mogą również być źródłem inspiracji dla innych nauczycieli jako przykład dobrej praktyki podczas nauczania. Temat projektu nie jest ograniczony, odnosi się do wielu różnych dziedzin, a jednocześnie zależy od inwencji uczniów i nauczycieli.

**LAZARO LUIS DELGADO CONDE**

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU



Lazaro Luis Delgado Conde

IV Liceum Ogólnokształcące  
im. Mikołaja Kopernika w Rzeszowie,  
woj. podkarpackie

#### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Bułgaria, Włochy, Szwajcaria

#### CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

#### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/26143](https://twinspace.etwinning.net/26143)

#### PRZEDMIOTY

matematyka, informatyka,  
geografia, historia/WOS, sztuka,  
muzyka, plastyka, język hiszpański

#### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

TwinSpace, Google Chrome, Final  
Cut Pro X, YouTube, Facebook,  
Skype

## Rezultaty:

- rozwój kompetencji językowych
- materiały dydaktyczne do wykorzystania w przyszłości: zdjęcia, filmy, quizy, zestawy zadań

Realizacja projektu umożliwiła uczniom poznanie ich historii, kultury i tradycji oraz świadome i aktywne uczestnictwo w rozpowszechnianiu dziedzictwa ich przodków.

Zadania przygotowane przez polskich uczniów zawierają elementy przeszłości i teraźniejszości Polski. Podczas ich przygotowywania uczniowie poczuli więź z polską przeszłością. Zadania te dotyczyły historii, literatury, języka i tradycji. Do ich realizacji rówieśnicy z krajów uczestniczących w projekcie musieli znaleźć informacje i zdobyć wiedzę na temat m.in. Zamku na Wawelu, polskich królów, literatury polskiej (*Pan Tadeusz*), historii (Pałac Kultury i Nauki), czy sposobu świętowania urodzin w Polsce (śpiewanie Sto lat). Przy przygotowywaniu zadań do wykonania przez rówieśników z innych krajów uczniowie kształtowali swoją świadomość kulturową i historyczną. Dzięki temu rozwijali wartości edukacyjne i kulturowe swojej wspólnoty.

Jak wskazuje tytuł *Se hace camino al andar* (*Droga przed nami*) projekt polegał na odkrywaniu drogi literatury, malarstwa, historii, obyczajów

i tradycji wywodzących się z krajów uczestniczących w przedsięwzięciu (Polska, Bułgaria, Włochy i Szwajcaria).

Każdy kraj partnerski przygotował skarb. Jego odkrycie wiązało się z wykonaniem pięciu misji (kulturowej, obyczajowej, literackiej, historycznej i geograficznej). Wszystkie kraje musiały zrealizować po 15 misji, przygotowanych przez pozostałe państwa, co pozwoliło uczniom na ich głębsze poznanie w czasie trwania tych zadań. Do pracy zostały wykorzystane: indywidualna praca ucznia, praca w grupach krajowych i praca w grupach międzynarodowych (zespoły te zostały wybrane losowo). Uczniowie pracowali przede wszystkim poza godzinami lekcyjnymi w szkole pod opieką koordynatora lub w domu, gdzie mieli możliwość współpracy z rodzicami podczas poszukiwania informacji. Młodzież sama wybierała miejsca, dzieła literackie i ciekawostki, pochodzące z ich własnych krajów. Po konsultacjach z nauczycielami różnych przedmiotów udało się stworzyć podłoże, na którego podstawie zostały przygotowane wszystkie misje projektu.

Projekt rozpoczęto od ustalenia między koordynatorami, jak będą wyglądać zadania oraz sposób ich realizacji. Uzgodniono, że będą one wykonywane etapami. W pierwszym z nich uczniowie indywidualnie przedstawili się na platformie projektu oraz przy-

gotowali prezentację o swoich krajach, szkołach i miastach. Następnym zadaniem było wybranie logo spośród przygotowanych przez inne kraje. Dzięki wspólnemu wykonaniu tego zadania uczniowie integrowali się i razem dążyli do wyznaczonego celu, co pozwoliło na wzmocnienie więzi między nimi. W kolejnym etapie

**Realizacja projektu  
Se hizo camino  
al andar  
umożliwiła uczniom  
z Polski, Bułgarii,  
Włoch i Szwajcarii  
poznanie ich historii,  
kultury i tradycji  
oraz świadome  
i aktywne  
uczestnictwo  
w rozpowszechnianiu  
dziedzictwa ich  
przodków.**

przygotowywano misje, które później były realizowane przez uczniów. Trzeci etap polegał na redagowaniu wspólnych tekstów w grupach międzynarodowych. Ostatnim krokiem było rozwiązanie quizu nt. *Co wiesz o moim kraju?* i ewaluacja projektu przez przeprowadzenie ankiety online. Uczniowie chętnie realizowali swoje zadania, również poza lekcjami. Relacje z rówieśnikami przyniosły im poczucie zasadności uczenia się języka hisz-

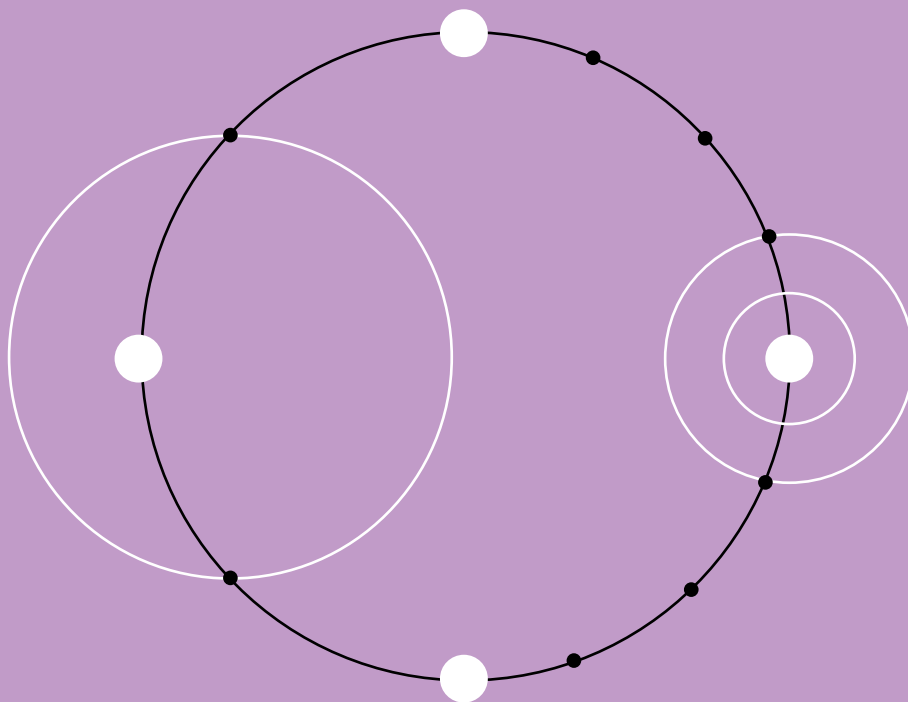
pańskiego i były silnie motywujące. Uczniowie poznali wiele przydatnych słówek i zwrotów, które były tematycznie związane z podstawą programową oraz ćwiczyli krótkie i długie formy wypowiedzi.

Młodzież miała okazję głębiej poznać kulturę krajów partnerskich oraz miejsca związane z ich kulturą i historią. Polscy uczniowie także mogli zaprezentować wiele interesujących i ważnych elementów własnej kultury i historii (np. waluta, tradycja, dzieła literackie, tańce narodowe). Wzbudziło to ciekawość u wszystkich partnerów projektu, co spowodowało wymianę informacji pomiędzy uczniami.

Dzięki projektowi i zawartym znajomościom niektórzy z uczniów mieli możliwość spotkania się z rówieśnikami z innych krajów podczas wakacji, a każdy uczestnik podczas trwania projektu mógł, nie wyjeżdżając z kraju, nawiązać kontakt i polepszyć swoje umiejętności językowe.

Zeskanuj kod,  
by dowiedzieć  
się więcej  
o projekcie.





**Synergia**  
**eTwinning – Erasmus+**

# I miejsce

## English Learning Friends (ELF)



Barbara Głuszczyk  
Dorota Zimacka  
Agata Czarniakowska

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

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Chorwacja, Czechy,  
Finlandia, Grecja, Turcja, Włochy

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

24 miesiące

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/9305/home](https://twinspace.etwinning.net/9305/home)

### PRZEDMIOTY

informatyka, biologia/przyroda,  
geografia, sztuka/muzyka/plastyka,  
wychowanie fizyczne, język  
angielski, edukacja wczesnoszkolna

### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

#### INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

BoomWriter, Padlet, Spaaaz, Tripline,  
AnswerGarden, Titanpad piZap,  
Pixiest, aplikacje do tworzenia  
kodów QR i czytniki do ich  
odczytywania, Quiver, Wikia Maps,  
Scribble Maps, Visme, Polldaddy,  
Skype, SwitchZoo, Colorillo,  
VoiceThread, Mixbook, StoryJumper,  
ZooBurst, Calameo, Windows  
Movie Maker, Little Bird Tales,  
PowToon, ReadWriteThink, Kahoot,  
LearningApps, Snacktools, ESLVideo

**Dla nauczycieli była to lekcja wymiany doświadczeń oraz doskonalenia własnego warsztatu pracy. Dzięki zastosowaniu nowych metod i narzędzi pedagodzy unowocześnili swoją pracę i poprawili jakość nauczania. Wzrosła liczba nauczycieli posługujących się na lekcjach nowoczesnymi technologiami, co z kolei spodobało się uczniom.**

### BARBARA GŁUSZCZ

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

## Rezultaty:

- blog w języku polskim ([elfzambrow.blogspot.com](http://elfzambrow.blogspot.com))
- wspólny blog ([englishlearningfriends.blogspot.com](http://englishlearningfriends.blogspot.com))
- strona internetowa w języku angielskim ([englishlearningfriends.weebly.com](http://englishlearningfriends.weebly.com))
- książka online opisująca wyspę
- interaktywna mapa wyspy Sunnyland wraz z informacjami o zwierzętach, ciekawych miejscach i klimacie
- interaktywny plan miasta i jego makieta
- film prezentujący spoty wyborcze kandydatów na burmistrza
- hymn projektu
- VoiceThread z radami dla Mikołaja
- filmy reklamujące urlop na Sunnyland
- listy do Mikołaja
- 15 numerów czasopisma
- opowiadania o elfach i ich zwiastuny
- trailer projektu
- WebQuesty i minisłowniki w językach partnerów projektu
- prezentacja tańca wylosowanego partnera

Bohaterami projektu byli Mikołaj i jego pomocnik elf Eramus. Mikołaj zmęczony surowym klimatem Laponii wysłał zaufanego elfa na poszukiwanie cieplejszego miejsca. Eramus odkrył wyspę, która dostarczała uczestnikom projektu wiele interesujących zadań pozwalających na rozwijanie kreatywności i doskonalenie różnorodnych umiejętności. Najpierw uczniowie

zaprojektowali mapę wyspy, później nanieśli na niej najważniejsze miejsca i znaki topograficzne, dodawali niezbędne informacje (nazwy i opisy miejsc, klimatu, niezwykłych zwierząt) oraz wybierali jej nazwę (Sunnyland). W kolejnym etapie projektowali i opisywali budynki Elfville, stolicy wyspy oraz przeprowadzali wybory burmistrza miasta. Opracowywali też prawa obowiązujące w mieście, zorganizowali Święto Elfville (dzień urodzin Mikołaja), którego atrakcjami są: konkurs narodowych tańców i przepowiadanie przyszłości. Poza tym uczniowie napisali opowiadania o elfach, listy do Mikołaja oraz wydali własne czasopismo *Elf World*. Dodatkowo pomagali Mikołajowi w walce z otyłością. Dzięki WebQuestom opracowanym przez każdą szkołę poznali kraje partnerskie, zaś ministrowiczki *Survival Kits* umożliwiły nauczanie się podstawowych słów i zwrotów zaprezentowanych przez partnerów w ich ojczystych językach. Każde zadanie wymagające wspólnych decyzji rozpoczynano od konkursów szkolnych. Następnie najlepsze pomysły lub projekty poddawano głosowaniu międzynarodowemu. W projekcie uczestniczyło aż siedem państw, dlatego przy niektórych zadaniach postanowiono usprawnić pracę, dzieląc się na zespoły składające się z dwóch lub trzech szkół.

Doskonalono również kompetencje matematyczne. Przy pomocy ankiety w każdej szkole zbierano informacje o uczniach (wygląd ze-

wnętrzny, zainteresowania) i opracowano je statystycznie. Dane te posłużyły do stworzenia modelu statystycznego uczestnika projektu. Udzielając rad Mikołajowi próbującemu zmienić swój wizerunek (kampania *No More Cookies*), uczniowie poznali zasady zdrowego stylu życia. Część zadań przeznaczono jedynie dla młodszych dzieci (opowiadania pisane w Zooburst, listy do Mikołaja), inne zaś tylko dla starszych, w wieku 10-13 lat (opowiadania pisane w serwisie BoomWriter, Story Jumper i Little Bird Tales, czasopismo, tworzenie quizów, listy od Mikołaja, trailery, WebQuesty i ministrowiczki, zawody sportowe).

Projekt został wpisany do planu pracy szkoły. Wszystkie jego działania były zgodne z obowiązującą postawą programową. Umiejętności językowe uczestników projektu doskonalone były na lekcjach języka angielskiego. Uczniowie szlifowali język, m.in. pisząc opowiadania o przygodach elfa, tworząc jego dziennik podróży, projektując i opisując wymyśloną wyspę Mikołaja, jej faunę, ciekawe miejsca, pisząc artykuły do czasopisma „Elf World”, czytając teksty partnerów, układając życzenia urodzinowe dla Mikołaja. Wideo konferencje były okazją do utrwalenia poznanych konstrukcji i sprawdzenia się na żywo. Kompetencje matematyczne doskonalono w trakcie wykonywania zadania *Elf i statystyka*. Dane zebrane w szkołach, a następnie opracowane na lekcjach matematyki, posłużyły do stwo-



Maskotka projektu elf Eramus

żenia modelu elfa – statystycznego uczestnika projektu.

Sposób realizacji wybranego tematu pozwolił uczniom zrozumieć badany temat, a także zapewnił im dobrą zabawę podczas pogłębiania wiedzy, ćwiczenia zdolności obserwacji, nabywania umiejętności analitycznych i poszerzania własnych kompetencji. Na lekcjach przyrody omawiano środowisko życia zwierząt, strefy klimatyczne, typy klimatów oraz zasady zdro-



**Członkowie klubu ELF  
z Odznakami Jakości**



wego stylu życia. Na lekcjach informatyki wykonywano prezentacje o krajach partnerskich w ramach WebQuestów, przygotowywanych przez każdą szkołę partnerską. Dodatkowo uczniowie pracowali na lekcjach plastyki, techniki (rysunki, maskotki) i wychowania fizycznego (taniec grecki).

Wszystkie szkoły aktywnie włączyły się w planowanie, wspólnie omawiały wyniki na bieżąco prowadzonej ewaluacji, informowały pozostałych o prowadzonym upowszechnianiu wypracowanych rezultatów. Nad sprawną realizacją wszystkich działań projektowych czuwali koordynatorzy z Chorwacji i Polski. Co miesiąc wspólnie omawiali zaplanowane działania i niezbędne do ich wykonania narzędzia, zanim je jeszcze przedstawiali do dyskusji pozostałym partnerom. Po poprawkach naniesionych przez inne kraje i ostatecznym zatwier-

dzeniu planu miesięcznego przez wszystkie szkoły partnerskie zadania publikowane były przez polskiego koordynatora na TwinSpace projektu w zakładce Our Monthly Timetable oraz zaznaczone w znajdującym się tam również kalendarzu Google, aby w razie potrzeby móc je szybko sobie przypomnieć. Dodatkowo koordynator z Chorwacji przesyłał je w e-mailu do wszystkich placówek. Publikowano je także na TwinSpace. Każdorazowo inna szkoła monitorowała wybrane przez siebie zadanie i informowała pozostałych o zbliżającym się terminie zakończenia pracy. Na bieżąco komunikowano się za pomocą poczty elektronicznej, korzystano z Messengera i Facebooka. Co miesiąc przesyłano partnerom raporty informujące o zrealizowanych działaniach, dzięki czemu nie tylko monitorowano postęp projektu, ale wykorzystywano ciekawe pomysły państw partnerskich na działania lokalne. Ścisła współpraca stanowiła atut projektu – każde zadanie i produkt końcowy wymagały równego zaangażowania wszystkich partnerów, którzy wykazali się dużą odpowiedzialnością i zaangażowaniem.

Dowodem starań, kreatywności, a tym samym atrakcyjności zadań były sukcesy uczniów osiągnięte w międzynarodowych konkursach projektowych (m.in. zwycięstwo w konkursie na maskotkę projektu, imię maskotki, herb projektowego miasta Elfville, zwycięski rozdział opowiadania o elfie, najlepsza wymowa słownictwa greckiego i wło-

skiego). Dużym zainteresowaniem cieszył się międzynarodowy konkurs Quiz Week. Na TwinSpace projektu codziennie publikowane było jedno zadanie związane z kampanią prozdrowotną prowadzoną przez polską szkołę. Celem współzawodnictwa było utrwalenie zasad zdrowego stylu życia, wzbogacanie zasobu słownictwa i przypomnienie poznanych konstrukcji gramatycznych. Ostatnim zadaniem Tygodnia Quizów była grupowa rywalizacja językowa w serwisie FreeRice, dzięki której można było pomóc głodującym dzieciom. Za udzielenie poprawnej odpowiedzi w quizach opracowanych przez ekspertów językowych grający otrzymywał 10 ziarenek ryżu przeznaczonego dla głodujących dzieci, za który zapłacili sponsorzy za pośrednictwem ONZ-owskiego Światowego Programu Żywnościowego.

Popularnością cieszył się też międzynarodowy konkurs *Spelling Elf*. W pierwszym roku konkurs odbył się tylko w polskiej szkole, w drugim przystąpili do niego wszyscy partnerzy, rozszerzając go o etap międzynarodowy. Co więcej, część szkół partnerskich postanowiła kontynuować konkurs po zakończeniu projektu (m.in. Polska).

**Zeskanuj kod,  
by dowiedzieć  
się więcej  
o projekcie.**



## II miejsce

# Through Democracy to Literacy



Jolanta Koscielny

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

#### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Islandia, Hiszpania, Słowenia

#### CZAS TRWANIA PROJEKTU

24 miesiące

#### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/36323/home](https://twinspace.etwinning.net/36323/home)

#### PRZEDMIOTY

wychowanie przedszkolne,  
edukacja specjalna

#### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

##### INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

Twin Space, Wordpress, Google Docs, SurveyMonkey, Paint, Windows Movie Maker, Padlet, YouTube, SpicyNodes, StoryJumper, Smilebox, PowerPoint, Skype, Doodle, SMART Board, aplikacje na tablet (Google Play), urządzenia: dyktafon, tablica interaktywna, smartfon, aparat fotograficzny, kamera cyfrowa, tablet, mikroskop cyfrowy, podświetlany ekran LED do manipulacji, rzutnik;

Spoglądając na założenia i zakres działań projektu *Through democracy to Literacy*, można powiedzieć, że wyprzedziły one zalecenia nowej Podstawy programowej wychowania przedszkolnego, szczególnie w obszarze partycypacji dzieci, samodzielności i swobody poznawczej.

**JOLANTA KOSCIELNY**

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

## Rezultaty:

- blog ([throughdemocracytoliteracy.wordpress.com](https://throughdemocracytoliteracy.wordpress.com))
- publikacja projektu dostępna TwinSpace
- film „Budowanie wartości”
- wyniki ewaluacji
- materiały promocyjne
- doświadczenie pracy dydaktycznej metodami rozwijającymi umiejętności językowe i obywatelskie
- doskonalenie warsztatu pracy w obszarze rozwijania wybranych aspektów poznawczych (matematycznych, przyrodniczych, logicznych, językowych)
- umiejętność kreowania sytuacji dydaktycznych i wychowawczych prowadzących do rozwoju umiejętności społecznych (praca w parach, zespół, szacunek dla innych i ich pomysłów
- pewność siebie
- branie odpowiedzialności za powierzone zadanie
- świadomość własnych umiejętności)
- wprowadzanie prostych rozwiązań w przestrzeni sali dydaktycznej, służących rozwijaniu kompetencji uczniów, zaobserwowanych w placówkach partnerskich lub wypracowanych w toku projektu
- wzmocnienie współpracy nauczycieli z rodzicami i społecznością lokalną
- budowanie pozytywnych doświadczeń w zakresie interakcji pomiędzy nauczycielami z innych krajów europejskich oraz tworzenie pozytywnego nastawienia do międzynarodowych kontaktów w projektach eTwinning/Erasmus+ w przyszłości
- zdobywanie doświadczenia w wykorzystaniu TIK w pracy z dziećmi oraz dokumentowania i upowszechniania działań
- znaczny wzrost kompetencji językowych nauczycieli

Projekt miał charakter badawczy, obejmujący zagadnienia metodologiczne i wychowawcze, ze szczególnym uwzględnieniem kształcenia umiejętności językowych i komunikacyjnych. Każdy z tematów prowadził do teoretycznych rozważań pedagogów nad efektywnością działań, analizował najbardziej efektywne inicjatywy w przedszkolu/szkole, pozwalał dzielić się najlepszymi praktykami w ramach tygodniowych spotkań szkoleniowych dla nauczycieli, a finalnie był początkiem odrębnego projektu eTwinning, w którym te metody wypróbowywano na uczniach, a w końcowym etapie ewaluowano i omawiano.

Podczas realizacji projektu poszerzono zakres warsztatu dydaktycznego o kilka cennych metod pracy z dziećmi. Były to między innymi: metoda projektu edukacyjnego (*Project Based Learning*), metoda Klucza do Uczenia się, koncepcja Edukacji „na zewnątrz”, Uczenie się poprzez działanie, Stymulacja polisensoryczna, edukacja w duchu Emilia Reggio, koncepcja Uczących Społeczności (*Learning Communities*) i Grup Zadaniowych (*Interactive Groups*), Numikony. Szczególnie interesujące okazało się wypracowanie rozwiązań, dzięki którym możliwe byłoby rozwijanie metody uczenia się, wspomaganie umiejętności pisanie i czytania w szkołach projektu oraz innych kompetencji językowych. Wzmacnianie dziecięcej inicjatywy i rozwijanie poczucia sprawstwa u dzieci zostało potrak-

towane w zabrzańskiej placówce priorytetowo. Umożliwiano dzieciom podejmowanie wybranej roli pracownika przedszkola (konkurs *Chciałbym być... choć przez jeden dzień*), powołano i podjęto działania w ramach Rady Dziecięcej; dzieci wzięły udział w pierwszej dziecięcej sesji Rady Miejskiej.

Dzięki realizacji projektu *Through democracy to literacy* współpraca szkół, zainicjowana w 2012 r. w projekcie eTwinning, została rozszerzona o możliwość bezpośredniego spotkania się nauczycieli w formie tygodniowych szkoleń organizowanych w placówkach partnerskich oraz dwudniowych spotkań sesyjnych służących analizie dotychczasowych działań projektowych i wzmacniających proces planowania kolejnych zadań. Oczekiwana zmiana i wartość dodana projektu dotyczyły ewaluacji i modyfikacji stylu pracy nauczycieli oraz stosowanych przez nich metod pracy nad rozwojem kompetencji obywatelskich uczniów i ich doskonaleniem w zakresie mowy i komunikacji. Dlatego też to na współpracy i wymianie doświadczeń nauczycieli skoncentrowano działania tego projektu. Grupy robocze funkcjonowały w strukturach wewnątrzszkolnych, w grupie koordynatorów oraz w międzynarodowych zespołach projektowych (eTwinning). Współtworzenie materiałów było, poza wzajemną inspiracją, jednym z podstawowych założeń projektu. Uwidaczniają to takie rezultaty, jak: publikacja końcowa (w pięciu

językach), współtworzone strony internetowe i liczne rezultaty projektów (e-booki, opowiadania, kolekcje zapachów ze smoczej jamy, modele czterogłowego smoka, restauracyjne dania i wiele innych).

Projekt bez wątpienia był atrakcyjny dla dzieci – swoboda działania, wykorzystywanie ich pomysłów, możliwość decydowania o sobie stymulowała je do działania i podtrzymywała ich naturalną ciekawość świata. Jeśli dodać do tego bezpośredni kontakt z osobami z innych krajów (posługującymi się różnymi językami), orkiestrę górniczą w przedszkolnym ogrodzie, przejazd przez miasto Ciuchcią Erasmusa i konkurs rodzinny *Kot Gaudiego* inspirowany sztuką hiszpańską – można powiedzieć, że to dzieci stały się głównymi odbiorcami i ewaluatorami projektu.

Trzeba też wspomnieć o pozytywnym odbiorze przedsięwzięcia przez rodziców, do którego często się włączali. Priorytetowe potraktowanie przez nauczycieli kwestii samodzielności dzieci było w ocenie rodziców bardzo potrzebne. Poprzez warsztaty rodzice mogli poznać te kwestie w szerokim aspekcie.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



## III miejsce

# Youth, Multilingualism and Work Perspectives in Europe



Artur Baranowski  
Aneta Paszkiewicz  
Agnieszka Czerska-Pawlak

Szkoła Podstawowa nr 2 z Oddziałami Dwujęzycznymi im. ks. St. Konarskiego w Łukowie, woj. lubelskie

To projekt przynoszący uczniom wszechstronne zrozumienie europejskiego rynku pracy i zdobycie umiejętności, które będą im niezbędne w przyszłej karierze zawodowej. Przyszłość ta wydaje się wyzwaniem, ponieważ umiejętności te zmieniają się szybko, więc nauczyciele muszą dostosowywać się do nowych technologii oraz znajomości języków obcych.

#### ARTUR BARANOWSKI

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

#### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Hiszpania, Litwa, Grecja, Rumunia, Bułgaria

#### CZAS TRWANIA PROJEKTU

24 miesiące

#### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/10033/pages/page/56287](https://twinspace.etwinning.net/10033/pages/page/56287)

#### PRZEDMIOTY

biologia/przyroda, język angielski

#### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

TwinSpace, Gmail, Google Docs, YouTube, Canva, e-booki, Issuu, Calameo, Blogspot, WordPress, Emaze, Prezi, Slideshare, DuoLingo, Instalng, Facebook, Google+, Instagram, Snapchat, Messenger, Hangout, ZdjęciaGoogle, JibJab

## Rezultaty:

- e-booki z lekcjami CLIL (Nauka, Nowe technologie, Złoża naturalne, Przemysł, Dziedzictwo kulturowe i przyrodnicze, Robotyka)
- płyty DVD ze wszystkimi materiałami (e-booki, zdjęcia, filmy)
- raport i publikacja o wpływie projektu na kompetencje cyfrowe uczniów i nauczycieli
- filmy, reportaże i prezentacje o zawodach oraz rynkach pracy w poszczególnych gałęziach gospodarki
- nabycie przez uczniów i nauczycieli wielu umiejętności do pracy w chmurze
- wzrost umiejętności językowych uczniów i nauczycieli oraz rozwój kompetencji miękkich (np. pracy w grupie międzynarodowej, umiejętność dzielenia się wiedzą, wiara we własne siły czy umiejętność wystąpień publicznych)
- nawiązanie bardzo dobrych relacji i kontaktów z wieloma przedsiębiorstwami w regionie oraz z wieloma instytucjami odpowiedzialnymi za media
- wyposażenie szkoły w dodatkowy sprzęt elektroniczny
- promocja szkoły jako placówki aktywnej i zaangażowanej w projekty międzynarodowe

Projekt podzielony był na trzy obszary: badanie europejskiego rynku pracy, wzmacnianie kompetencji cyfrowych i językowych oraz zdobywanie nowych na tym polu umiejętności i wdrożenie metodologii CLIL w szkole. Plan działań projektowych obejmował m.in.: stworzenie sześciu e-booków z lekcjami CLIL (nauka, nowe technologie, zasoby naturalne, przemysł, dziedzictwo naturalne i kulturowe oraz robotyka). Obszar dotyczący europejskich badań rynku pracy w różnych gałęziach przemysłu obejmował też przygotowanie CV, listów motywacyjnych, Paszportów Językowych oraz Europass Mobility. W tym zakresie odbyły się wizyty studyjne w urzędach pracy i lokalnych firmach.

Projekt rozwijał kompetencje cyfrowe poprzez systematyczną pracę na platformach takich jak: TwinSpace, Dysk Google, Google Docs i dziesiątki innych aplikacji, w tym do tworzenia stron internetowych czy e-booków. Główne działania projektowe zgrupowane były w dwóch kategoriach obszarów. Pierwszą z nich stanowiła analiza europejskiego rynku pracy – przemysł, nowe technologie, nauka, zasoby naturalne, dziedzictwo kulturowe i przyrodnicze oraz robotykę. W tym względzie przygotowywano tematyczne prezentacje, odwiedzano urzędy pracy, lokalne zakłady, przeprowadzano wywiady i nagrywano filmy. Uczestnicy projektu nabywali również kompetencje

miękkie poprzez wystąpienia publiczne, warsztaty na temat życiorysu czy listu motywacyjnego. W drugim obszarze działań skoncentrowano się na wzmocnieniu kompetencji naukowych, cyfrowych i językowych. Uczestnicy brali udział w warsztatach nt. bezpieczeństwa w sieci, praw i własności intelektualnych, pracowali w chmurze, poznając wiele aplikacji i programów, a także systematycznie ucząc się języka online. Wszystkie z tych kompetencji wzmacniano poprzez tworzenie i prowadzenie lekcji CLIL. W sumie powstało sześć e-booków z sześcioma lekcjami każdy. Przed każdą z 36 lekcji CLIL uczniowie i nauczyciele udostępniali wszystkie materiały lekcyjne tak aby każda grupa mogła wnieść swoje uwagi i zapoznać się z lekcją. Na każdej lekcji CLIL uczniowie pracowali w mieszanych grupach międzynarodowych.

Co kilka miesięcy jeden uczeń z danego kraju był odpowiedzialny za zbieranie informacji (prezentacje tematyczne na jeden z sześciu tematów o rynku pracy w danym sektorze gospodarczym), które były przesyłane przez wszystkie grupy partnerskie. Uczeń ten, pracując w zespole przygotowywał następnie jedną wspólną prezentację ze wszystkich otrzymanych prezentacji. Dodatkowo uczniowie opracowywali dekalog cech idealnego przyszłego pracownika. W tym celu każda z grup przygotowała swój dekalog, a następnie podczas spotka-

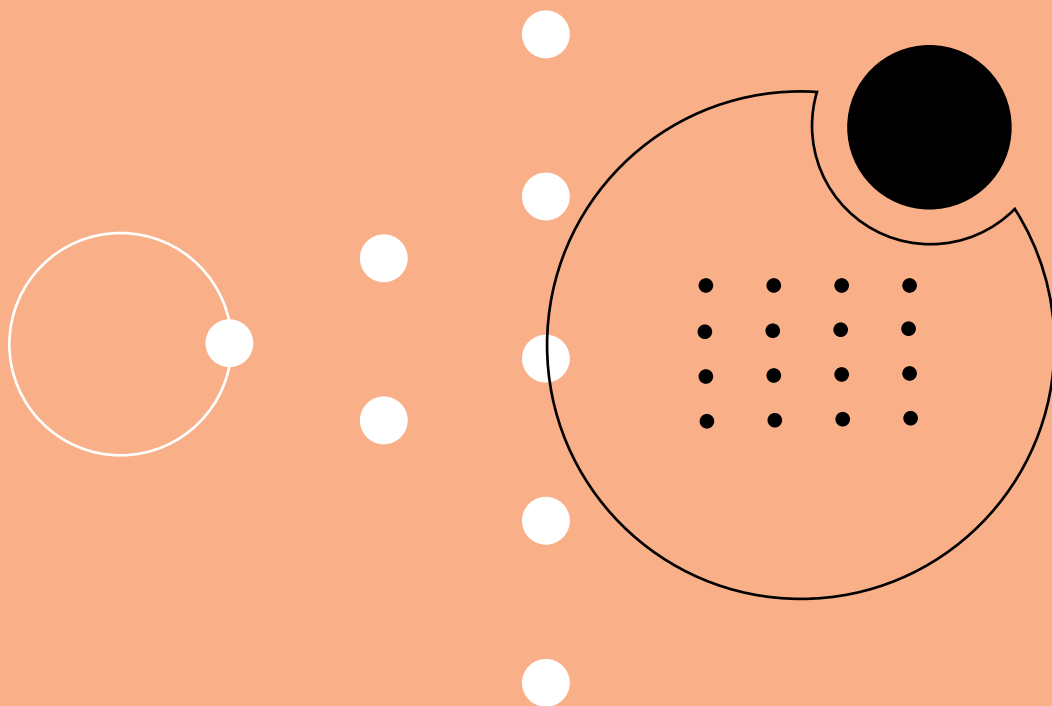
nia on-line (youtube broadcast live) uczniowie wybrali 10 cech i stworzyli wspólny dokument.

Projekt badał również, czy jego uczestnicy nabywają wyraźnie inne kompetencje cyfrowe niż porównywalna grupa nieuczestnicząca w działaniach projektowych. Wyniki badania zostały przedstawione w raporcie końcowym oraz publikacji naukowej.

Wszystkie ważne działania projektowe były szeroko prezentowane w lokalnych mediach (Radio Podlasie, MasterTV, gazeta „Wspólnota”) oraz na wielu portalach informacyjnych, stronie projektu, stronie szkoły i w mediach społecznościowych. Nagrano też sześć zestawów płyt DVD ze wszystkimi zdjęciami, filmami oraz e-bookami – reportażami z każdego spotkania międzynarodowego. Jakość zadań projektowych została poddana ewaluacji poprzez prowadzenie monitoringu: kwestionariusze online, obserwacje (CLIL lekcje, prezentacje), rozmowy oraz spotkania. Pytania dotyczyły zakończenia zadań, osób odpowiedzialnych, problemów oraz propozycji i uwag służących poprawie działań.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





**Ambasadorzy eTwinning**

# I miejsce

## M.I.G.R.A.T.I.O.N.: The Circle of Life

Projekt uzmysłowił jego uczestnikom, że ich działania mają sens i że angażowanie społeczne ma znaczenie najpierw lokalne, a w dłuższej perspektywie pozwala stać się świadomym obywatelem.



Katarzyna Sopolińska

Szkoła Podstawowa nr 14  
z Oddziałami Dwujęzycznymi  
im. Zygmunta Wilkońskiego  
w Inowrocławiu,  
woj. kujawsko-pomorskie

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Grecja, Hiszpania, Włochy,  
Ukraina

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

### TWINSPACE

[twinspace.etwinning.net/25040/home](https://twinspace.etwinning.net/25040/home)

### PRZEDMIOTY

informatyka, geografia, historia/  
WOS, język angielski

### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

Padlet, Animoto, Kizoa, Prezi,  
Canva, Blabborizze, IftWereMyHome,  
LearningApps, Nightingale,  
MovieMaker, YouTube, Skype,  
TodaysMeet

### KATARZYNA SOPOLIŃSKA

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

## Rezultaty:

- komunikacyjna umiejętność porozumiewania się w języku angielskim
- umiejętność korzystania z nowoczesnej technologii, w tym umiejętność programowania
- praca w grupie, także międzynarodowej
- uzyskana wiedza wynikająca z realizacji projektu interdyscyplinarnego
- plakaty wykorzystane podczas kampanii społecznej
- nagrane wywiady z dziećmi uchodźcami

Głównym założeniem projektu była praca w międzynarodowym gronie dotycząca najpierw migracji ptaków, ich zwyczajów i tras przelotowych (przez pierwszych pięć miesięcy), a następnie migracji ludzi (w drugiej części projektu).

Punktem wyjścia były przeloty ptaków w różne rejony świata, także na tereny partnerów projektu i obecność różnych gatunków przybyłych ze wschodu do Polski. Projekt miał charakter badawczy, uczniowie śledzili trasy przelotowe ptaków, potrzeby różnych gatunków, czas, w którym podróżują oraz powody, dla których wyruszają w tak niebezpieczną podróż i sposoby nawigowania. Uczniowie odkryli, że zdarza się, iż gatunki, które są w Polsce chronione bywają dla zabawy (tradycja) łapane w innych krajach, także partnerów projektu (Hiszpania, Grecja). Dlatego zdecydowali się na zorganizowanie kampanii społecznej informującej o rodzimych

ptakach i ich roli w ekosystemie. Podobnie kraje partnerskie (Ukraina) informowały o ptakach, które przylatują do Polski i namawiały do ich wspierania, karmienia, tak aby bezpiecznie mogły na wiosnę wrócić do swojego kraju. Tym celem towarzyszyły różne działania we wszystkich krajach partnerskich: liczenie ptaków, budowanie karmników i umieszczanie budek lęgowych, praca z mapą, kodowanie itp. W tej części projektu poznawano gatunki ptaków wędrujących i chronionych w krajach partnerskich. Prześlędzono ich zwyczaje i trasy przelotowe, niebezpieczeństwa i potrzeby występujące w krajach goszczących. Zaplanowano kampanię społeczną informującą o zmaganiach ptaków migrujących i ich ochronie. Podjęto lokalne działania z wieloma instytucjami wspierającymi aktywności w tym zakresie (karmniki, budki lęgowe itp.).

**Jednym z najważniejszych działań, przynoszącym największe efekty było uczenie się od siebie nawzajem i wspólne działanie na rzecz ptaków i ludzi.**

Wszystkie te działania doprowadziły do rozmowy i pracy nad tematem migracji ludzi, jej przyczynami, potrzebami itp. Dzięki temu uczestnikom projektu było łatwiej zrozumieć, co obecnie dzieje się na świecie. Wszyscy partnerzy korzystali z własnych doświadczeń, przeprowadzając wywiady z uchodźcami i analizując sytuację w swoim kraju. Aby pokazać, że podobne wydarzenia miały już miejsca w przeszłości, uczestnicy przedsięwzięcia prześlędzili historię imigrantów greckich w Polsce oraz Polaków mieszkających między innymi w Meksyku. Były to bardzo ważne badania, które pokazały tradycję pomocy potrzebującym.

W projekt zaangażowani byli uczniowie szkoły podstawowej, dlatego tak ważne było, aby działania rozpoczęły się od badania

migracji ptaków, śledzenia ich tras przelotowych, umiejętności odnalezienia drogi, niebezpieczeństw czyhających w krajach, przez które lecą i do których przybywają. W krajach partnerskich wszyscy uczestnicy skorzystali z wiedzy instytucji zaangażowanych w ochronę ptaków migrujących. W Polsce uczniowie liczyli gęsi przed odlotem w Nadgoplańskim Parku Tysiąclecia i brali udział w warsztatach o zwyczajach ptaków. Budowali budki lęgowe i umieścili je we współpracy z Urzędem Miasta Inowrocławia w sercu Parku Solankowego w Inowrocławiu.

Najważniejszym punktem tych działań było zorganizowanie wspólnej kampanii społecznej zwracającej uwagę na migrujące ptaki, ich ochronę i pomoc w przetrwaniu, która może zmienić nastawienie i sposób działania nie tylko



Częścią projektu było budowanie karmników





Pracując w międzynarodowym projekcie, uczniowie wymieniali się informacjami o życiu ptaków

młodych uczestników projektu, ale także ich rodziców zaangażowanych pośrednio w projekt, a nawet całej społeczności lokalnej. Wszystkie podjęte działania pozwoliły w drugiej części przedsięwzięcia lepiej zrozumieć sytuację, która obecnie ma miejsce w Europie. Przeprowadzając wywiady i analizując je, uczniowie poznali życiowe losy swoich rówieśników, którzy zostali zmuszeni do opuszczenia domów, rodziny i swoich krajów. Zbadali sytuację w tych krajach i odkryli wydarzenia w historii krajów partnerskich pokazujące migracje w przeszłości, okazywaną gościnność i dalsze losy uchodźców. Na przykład polscy uczniowie odkryli m.in., że nasz kraj gościł dzieci i rodziny z Grecji i Macedonii po II wojnie światowej, o czym nie wiedzieli nasi greccy partnerzy.

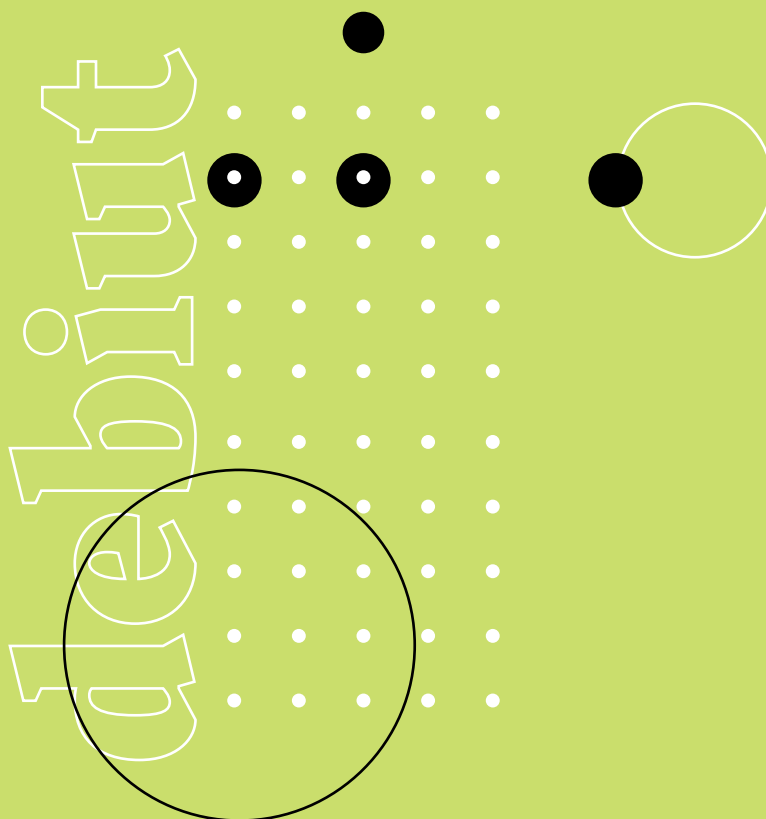
Jednym z najważniejszych działań przynoszącym największe efekty było uczenie się od siebie nawzajem i wspólne działanie na rzecz ptaków i ludzi. Rozpoczęto badanie tematu migracji ludzi zarówno współcześnie, jak i w przeszłości. Odkryto wiele ciekawych, często nieznanych faktów, które pozwoliły uczestnikom zrozumieć, na czym ten proces polega, zgłębić jego przyczyny i skutki. Poprzez przeprowadzenie wywiadów i wczucie się w osobiste losy rówieśników, którzy musieli opuścić swoje kraje, uczniowie zrozumieli, jaka była w przeszłości i jaka powinna być rola każdego człowieka wspomagającego innych w trudnych momentach życia. Uczestnicy projektu własnoręcznie przygotowali i wystali kartki świąteczne do dzieci w Syrii, i w ten sposób zaangażowali się społecznie i dali

wyraz wsparcia dla wszystkich dzieci, które zostały wciągnięte w konflikt zbrojny.

Zaplanowane działania nie tylko pozwoliły w sposób interdyscyplinarny poruszyć temat migracji ptaków i ludzi, ale przede wszystkim uzmysłowiły uczestnikom projektu, że ich działania mają sens i że zaangażowanie społeczne ma znaczenie najpierw lokalne, a w dłuższej perspektywie pozwala stać się świadomym obywatelem.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.





**Debiut – pierwszy projekt  
eTwinning nauczyciela  
i szkoły**

# I miejsce

## Mathematics in Fashion, matematyka в моде, moda na matkę



Barbara Pilas  
Jolanta Drózdź

Szkoła Podstawowa nr 205  
im. św. Jadwigi Królowej Polski w Łodzi,  
woj. łódzkie

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Polska, Serbia, Słowacja, Gruzja,  
Ukraina

### CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

### TWINSPACE

<https://twinspace.etwinning.net/20575/home>

### PRZEDMIOTY

informatyka, sztuka/muzyka/  
plastyka, język angielski

### TIK – WYKORZYSTANE NARZĘDZIA

#### INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE

ankieta Google, Padlet,  
Mathinfashion.blogspot.com,  
LearningApps, Kizoa, Animoto,  
YouTube, Bookwidgets, Canva, Voki,  
Powtoon

Każdy uczeń stał się twórcą i gwiazdą mody. Każde dziecko stało się twórcą, prezentując swój strój na wybiegu, jak i projekt biżuterii, krawatu, podkoszulka czy nakrycia głowy, publikując książeczkę elektroniczną z zadaniami.

### BARBARA PILAS

SZKOLNY KOORDYNATOR PROJEKTU

## Rezultaty:

- blog [mathinfashion.blogspot.com](http://mathinfashion.blogspot.com)
- baza zdjęć i filmów z warsztatów i pokazów
- cyfrowa książka z zadaniami, które jednym kliknięciem można przetłumaczyć na każdy język świata
- gry, zagadki, testy, zabawy, wykreślanki do wykorzystania na lekcjach matematyki i języka angielskiego
- projekty uczniów dotyczące ubrań i dodatków
- rozwinięcie przez uczniów kompetencji: matematycznych, językowych, artystycznych, wykorzystania technologii TIK, a także umiejętności uczenia się samodzielnie oraz w grupie
- wzrost kreatywności, aktywności i zaangażowania

Na początku przygotowano papierowe stroje, które już zachwyciły swoją pomysłowością, potem były koszulki, by na końcu zachwycić wszystkich na wybiegu. Stworzono wspólnie kolekcje biżuterii, butów, krawatów, które mogą być inspiracją dla wielu prawdziwych twórców mody. Na Dzień Mamy uczniowie wykonali laurki w postaci sukienek. Łączono

treści matematyczne z życiem codziennym związanym z ubiorem, modą, zakupami, rozwijano umiejętności przenoszenia wiedzy matematycznej do życia codziennego i odwrotnie, wykorzystywano język angielski do zdobywania wiedzy na różne tematy i w różnych sytuacjach oraz jako narzędzie współpracy do przekazywania informacji, pomysłów, odczuć. Uczestnicy projektu poznawali rówieśników z innych krajów, byli kreatywni, wykorzystywali wiedzę matematyczną w dziedzinach artystycznych. Dzięki temu każdy może z nich może powiedzieć, że jest twórcą. Projekt umożliwił zdobywanie doświadczenia w autoprezentacji, wykorzystywanie technologii TIK, układanie zadań matematycznych dotyczących mody (zostały one zaprezentowane w elektronicznej książce na platformie storyjamper.com). Przez cały czas realizacji działań projektowych prowadzony był blog mathinfashion, a pokaz mody został zaprezentowany na YouTube. Dzięki projektowi udało się uczniom zobaczyć inną matematykę: kolorową, radosną i pełną wrażeń. Zrozumieli, że matematyka wiąże się nie tylko z obowiązkiem, ale też z przyjemnością, zabawą,

kreatywnością i stylem życia oraz że przenika wszystkie sfery życia. Moda była tylko pretekstem. Pociągnęła za sobą wszystkich uczniów, niezauważalnie dla nich, w świat matematyki. Wszyscy się świetnie przy tym bawili.

Celem projektu było odnalezienie matematyki w modzie, rozszerzenie słownictwa w języku angielskim dotyczącym mody i połączenie zdobywania wiedzy z zabawą. Tematem była moda, która stała się pretekstem do nauki matematyki i języka angielskiego w sposób nietypowy, ciekawy, bardzo praktyczny i wynikający z codzienności. Mathematics in fashion przedstawia treści matematyczne w życiu codziennym związane z ubiorem, modą, zakupami. Rozwija umiejętności przenoszenia wiedzy matematycznej do codziennego życia. O wiele łatwiej jest przecież stosować obliczenia procentowe, gdy dotyczą mody czy zakupów. Uczniowie samodzielnie układali zadania tekstowe w języku polskim i angielskim dla swoich rówieśników, co nie jest łatwym zadaniem. Korzystali też z nowoczesnych narzędzi internetowych, by stworzyć układanki, labirynty,

puzzle czy inne ciekawe zadania. Dzieci miały okazję wykorzystać język angielski do zdobywania wiedzy i porozumiewania się. Dla większości były to pierwsze próby komunikacji w obcym języku. Poszerzali słownictwo i uczyli się konwersacji. Doświadczyli, że język angielski jest potrzebny, a to podniosło ich motywację do nauki. Tematyka, jak na projekt matematyczny – zaskakująca i dająca wiele możliwości na kreatywność.

Na prawie rok uczniowie na lekcji matematyki stali się twórcami mody. Projekt eTwinningowy po raz pierwszy był realizowany w tej szkole, dlatego uczniowie z wielką ciekawością włączyli się do pracy. Partnerzy projektowi też nie mieli doświadczenia, więc wszyscy byli pełni obaw. Rozpoczęto modowo-matematyczną przygodę od przedstawienia się sobie. Służyło temu wykonanie pierwszej matematycznej kreacji na papierze małej postaci i umieszczenie jej na wspólnej tablicy w LearningApps. Efekty współpracy były od razu widoczne i przyniosły dużo satysfakcji. Kolejny etap to były warsztaty, na których tworzone papierową modę – każdy dla siebie, z papieru



**Matematyczna moda uczniów**



Ola kocha geometrię

już w dużym formacie. I tu okazało się, że matematyka w modzie jest niezbędna. Uczniowie mierzyli i liczyli, projektowali z linijką i kalkulatorem, a następnie malowali, naklejali, wycinali – wszystko po to, żeby stworzyć niepowtarzalne kreacje godne najlepszych projektantów. Kulminacyjnym punktem projektu był pokaz mody matematycznej, na który każdy uczeń przygotował już prawdziwą kreację. Stroje na pokaz były wykonywane w domu. I znów uczniowie zaskoczyli swoją kreatywnością, pomysłowością i nietypowym spojrzeniem na ubiór.

Pokazy zorganizowane w poszczególnych szkołach były nagrywane, sfotografowane i pokazane na

YouTube. Mogą być teraz inspiracją dla projektantów z Mediolanu. Przygotowaniom do występów na pokazie towarzyszyła nauka języka angielskiego. Uczniowie poznawali słownictwo związane z ubiorem, kolorem czy zakupami. W czasie przygotowań do pokazu mody uczyli się matematyki potrzebnej do projektowania i dokonywania zakupów. Zarówno uczniowie, jak i nauczyciele nauczyli się korzystać z narzędzi TIK. Wykonywali zdjęcia, które później obrabiali w znanych edytorach graficznych, na platformie LearningApps.org przedstawili efekty swojej pracy i układali zadania np. Sklep Samanty, w Kizoa, Animoto i YouTube prezentowali zdjęcia i wideo, w Padlet zaprezentowali zadania, na Voki opisywali kreacje, na Bookwidgets i Kahoot układali i rozwiązywali zadania, a na Canva – tworzyli plakaty. Jednocześnie na TwinSpace zamieszczana była dokumentacja projektu oraz prowadzony był blog mathinfashion.blogspot.com. Uczniowie rozwiązali i ułożyli dużo zadań tekstowych z matematyki w języku ojczystym i angielskim, których część zaprezentowano w książeczce elektronicznej na storyjumer.com. Na Dzień Matki wykonali nietypową laurkę – sukienkę origami, która mamom bardzo się spodobała.

Młodym uczestnikom działania bardzo spodobało projektowanie się, dlatego kolejnym etapem był projekt dodatków modowych, oczywiście matematycznych – powstały fantastyczne krawaty, buty, nakrycia głowy i biżuteria. Dzieci z zalem zakończyły modowy pro-

jekt, marząc o prawdziwej kolekcji matematycznej dla rówieśników, żeby i oni nosząc matematyczne ubrania, pokochali matematykę, tak jak uczniowie biorący udział w projekcie.

Większość uczniów interesuje się modą, a dla wszystkich to jest codzienność, dlatego tematykę projektu można było wykorzystać w obowiązującym programie nauczania. Dzieci w układzie współrzędnych rysowały garderobę, obliczały wydatki na ciuchy, wykonywały operacje finansowe na różnych walutach – przecież akcesoria modowe kupuje się w różnych krajach, organizowały wyprzedaże ubrań lub same robiły zakupy (obliczenia procentowe), zakładały firmy modowe i obliczały VAT, tworzyły matematyczne gry planszowe oparte na modzie i obliczały powierzchnię projektowanych ubrań, tworzyły postacie z figur geometrycznych, rozszerzały słownictwo języka angielskiego dotyczące mody, odczytywały diagramy, tabele i same je tworzyły, wyszukiwały rozmiary swoich ubrań, butów w tabelach, porównywały i tworzyły prezentacje oraz korzystały z narzędzi TIK.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



---

# Odznaki jakości i konkursy

---

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

**Krajowa Odznaka Jakości (KOJ)** przyznawana jest przez Krajowe Biuro eTwinning tym nauczycielom, których praca w ramach projektu osiągnęła określony poziom.

Każdy nauczyciel zarejestrowany w programie może ubiegać się o Odznakę Jakości za projekt, który realizuje. Formularz zgłoszeniowy znajduje się na platformie eTwinning Live, w zakładce „Projekty”.

Celem przyznawania Krajowej Odznaki Jakości jest wyróżnienie nauczycieli i szkół, których działania w ramach projektu eTwinning reprezentują wysoki poziom. Dla nauczycieli jest to uznanie ich pracy, dla uczniów to większa motywacja do prowadzenia zaplanowanych działań, a dla szkoły – publiczne potwierdzenie zaangażowania i dążenia do jakości oraz otwartość na współpracę europejską. Krajowa Odznaka Jakości uprawnia do ubiegania się o nagrodę w ogólnopolskim konkursie *Nasz projekt eTwinning*.

Podczas przyznawania Krajowych Odznak Jakości brane są pod uwagę podstawowe wymagania, które muszą być spełnione:

- Projekt powinien być zakończony lub być w ostatniej fazie realizacji.

### **Polscy finaliści europejskiego konkursu eTwinning 2018:**

#### **Magdalena Madej,**

Szkoła Podstawowa nr 29  
z Oddziałami Sportowymi  
im. Alfreda Szklarskiego  
w Dąbrowie Górniczej  
Projekt: *Take care of me  
– take care of you*  
Kategoria wiekowa 4-11 lat

#### **Małgorzata Walkusz,**

Gimnazjum nr 3 w Zespole Szkół  
nr 9 we Włocławku  
Projekt: *National Parks  
= International Treasure*  
Kategoria wiekowa 16-19 lat

#### **Małgorzata Prusak,**

Zespół Szkół nr 1 im. Komisji  
Edukacji Narodowej  
w Nowym Sączu  
Monika Pasionek, Zespół Szkół  
nr 1 im. Józefa Piłsudskiego  
w Limanowej  
Projekt: *You are the picture  
– Tu eres el cuadro*  
Kategoria wiekowa 16-19 lat

#### **Edyta Dominik-Cielicka,**

Szkoła Podstawowa nr 3  
im. Małego Powstańca w Ząbkach  
Projekt: *We All Speak The Same  
Language – Online Magazine*  
Kategoria specjalna: Nagroda  
Porozumienia Międzykulturowego  
im. Mevlany

- Aplikujący nauczyciel w znacznym stopniu przyczynił się do realizacji projektu i jest to widoczne w wypracowanych materiałach.
- Projekt powinien mieć plan i sprecyzowane cele.
- Rezultaty projektu muszą być widoczne. Aby ewaluacja była możliwa, TwinSpace projektu powinna być upubliczniona lub nauczyciel ubiegający się o odznakę powinien podać w formularzu zgłoszeniowym dane do logowania dla „Gościa” projektu. Materiały umieszczone na TwinSpace powinny być opisane tak, aby umożliwić identyfikację szkoły, nauczyciela koordynatora np. przez umieszczenie w nazwie katalogu czy pliku skrótovej nazwy szkoły. Jest to szczególnie ważne w projektach, w których uczestniczy kilka polskich placówek. Jeśli wypracowane materiały umieszczone są na serwerach zewnętrznych, to na upublicznionej TwinSpace należy zamieścić czytelną informację zawierającą odnośnik do tych materiałów.

Projekt, który spełni wszystkie powyższe wymagania zostaje poddany ocenie pod kątem następujących sześciu kryteriów merytorycznych:

1. innowacja pedagogiczna i kreatywność;
2. integracja z programem nauczania;
3. komunikacja i wymiana informacji pomiędzy szkołami partnerskimi;
4. współpraca pomiędzy szkołami partnerskimi;
5. wykorzystanie technologii;
6. rezultaty, wpływ i dokumentacja.

Europejska Odznaka Jakości (EOJ) przyznawana jest przez Centralne Biuro Programu eTwinning tym projektom, które w wyniku procesu selekcji zostały zaproponowane do Europejskiej Odznaki Jakości przez co najmniej jedno Biuro Kontaktowe NSS, a ponadto co najmniej dwóch partnerów otrzymało już Krajową Odznakę Jakości.

Europejskie Odznaki Jakości przyznawane są tylko raz w roku. Nauczyciele, którzy chcą ubiegać się o Europejską Odznakę Jakości w danym roku powinni zgłosić projekt do Krajowej Odznaki Jakości do końca sierpnia. Nadanie Europejskiej Odznaki Jakości uprawnia do udziału w konkursie europejskim eTwinning. Co roku w gronie finalistów tego konkursu znajdują się polskie szkoły i polscy nauczyciele.

---

# O konkursie *Nasz projekt eTwinning*

---

Ogólnopolski konkurs *Nasz projekt eTwinning* organizowany jest co roku przez Fundację Rozwoju Sytemu Edukacji w celu wyróżnienia najlepszych projektów eTwinning realizowanych przez polskie przedszkola i szkoły. Konkurs skierowany jest do nauczycieli wszystkich przedmiotów, dyrektorów, bibliotekarzy i innych pracowników pedagogicznych przedszkoli, szkół podstawowych, gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych uprawnionych do udziału w programie. Jego celem jest wybranie i promocja najlepszych międzynarodowych projektów eTwinning zrealizowanych z udziałem polskich nauczycieli w bieżącym lub poprzednim roku szkolnym.

Projekty zgłoszone do konkursu są oceniane przez niezależne jury w kilku kategoriach konkursowych, określonych według dwóch głównych ścieżek: wieku uczniów włączonych w projekt oraz tematyki przedsięwzięcia. Dodatkowo na stałe wprowadzono do konkursu dwie kategorie: Dla nauczycieli realizujących projekt podczas pełnienia funkcji ambasadora programu eTwinning oraz Debiut nauczyciela i szkoły w programie eTwinning. Każdego roku we wrześniu ogłaszane są kategorie konkursowe w kolejnej edycji konkursu. Regulamin konkursu *Nasz projekt eTwinning*, jego harmonogram i kryteria oceny projektów są dostępne na portalu [etwinning.pl](http://etwinning.pl) w zakładce „Konkursy”.

Edycja *Nasz projekt eTwinning 2018* obejmuje następujące kategorie:

- Projekt dla uczniów w wieku 3-10 lat;
- Projekt dla uczniów w wieku 11-15 lat;
- Projekt dla uczniów w wieku 16-19 lat;
- Dziedzictwo kulturowe (projekty o tradycji, kulturze, historii i pamięci narodowej);
- Synergia eTwinning-Erasmus+ (projekty łączące elementy programów eTwinning i Erasmus+);
- Dla nauczycieli realizujących zgłaszany projekt w trakcie pełnienia funkcji ambasadora eTwinning;
- Debiut – pierwszy projekt eTwinning nauczyciela i szkoły.



---

# O Odznace Szkoła eTwinning

---

Koncepcja docenienia efektów pracy istnieje w programie od samego jego początku – w postaci odznak jakości, które nauczyciele mogą otrzymać za swoje projekty, zarówno na szczeblu krajowym, jak i europejskim. Jednak te formy uznania przyznawane są za pracę konkretnych nauczycieli realizujących określone projekty. Wyrazem uznania za pracę włożoną na poziomie szkolnym będzie Odznaka Szkoła eTwinning.

Przyznając tę nową odznakę, chcemy zarówno docenić, jak i ocenić zaangażowanie, oddanie i poświęcenie – nie tylko poszczególnych nauczycieli, ale całych zespołów pedagogów i dyrektorów szkół z konkretnych placówek.

Zdobywanie Odznaki Szkoła eTwinning to proces ukierunkowany na rozwój, którego elementy można obiektywnie ocenić. To nie konkurs, ale raczej postęp, przechodzenie z jednego poziomu na kolejny.

Dlaczego warto ubiegać się o Odznakę Szkoła eTwinning?

Placówki, którym ta odznaka zostanie przyznana:

- będą odznaczały się dużą widocznością na szczeblu europejskim;
- staną się częścią europejskiej sieci wiodących szkół eTwinning, stając inspiracją dla dalszego rozwoju programu.

Szkoły te zostaną uznane za liderów w następujących obszarach:

- praktyki cyfrowe;
- praktyki w zakresie e-Bezpieczeństwa;
- innowacyjne i kreatywne podejście do nauczania;
- promowanie ustawicznego rozwoju zawodowego kadry;
- promowanie praktyk uczenia się nauczycieli i uczniów w oparciu o współpracę;
- będą miały możliwość zamieszczenia swojej Odznaki Szkoła eTwinning we własnych materiałach promocyjno-informacyjnych.

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

# Jakość projektu

eTwinning pozwala niemal każdemu nauczycielowi przeprowadzić projekt w interesujący i oryginalny sposób. Jak się okazuje, tylko co 11. nauczyciel zakładający projekt realizuje go na poziomie pierwszego wyróżnienia w programie eTwinning – Krajowej Odznaki Jakości, a dopiero co 18. inicjatywa otrzymuje Europejską Odznakę Jakości. Aby otrzymać wymienione wyróżnienia lub osiągnąć sukces w konkursie, projekt musi wykazać wysoki poziom jakości w kilku obszarach jego oceny.

## Innowacja pedagogiczna

Nauczyciel sięgający w swojej pracy po eTwinning stosuje oryginalną metodę nauczania, która przekształca lekcję w interesujące przedsięwzięcie. Oceniając projekt eTwinning pod kątem innowacyjności, zwraca się szczególną uwagę na kilka czynników determinujących tę cechę. Wbrew pozorom projekt nie musi zainteresować swoim tematem, aby zyskać miano innowacyjnego – nawet najprostsze Tradycje świąteczne czy Moje miasto wzbogacone w odpowiednie oryginalne aktywności mogą okazać się bardzo dobrymi inicjatywami. Projekt innowacyjny to taki,

który w jak największym stopniu angażuje uczniów do pracy. To właśnie oni odgrywają w nim główną rolę, a nauczyciel jest koordynatorem nadzorującym postęp prac. Oprócz gromadzenia i prezentowania materiałów uczniowie osiągają założone cele projektu, wcielając się w różne role. Nierzadko zaangażowanie uczniów podkreśla aktywna obecność na platformie TwinSpace i wykorzystywanie dostępnych tam narzędzi.

## Integracja z programem

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

## Współpraca i komunikacja

Niezwykle istotnym, o ile nie najważniejszym, obszarem jakości projektu jest współpraca i komunikacja partnerów. Najlepsze inicjatywy to takie, w których uczniowie nie ograniczają się jedynie do prostej wymiany materiałów i informacji, ale razem współpracują nad zagadnieniem, rozwiązują problemy, zbierają i analizują informacje. Uczestnicy projektu są partnerami i wszystkie zadania powinny być ukierunkowane na współpracę. Nawet jeśli głównym założeniem jest tylko wymiana

prezentacji, należy takie działania rozszerzyć np. o analizę prezentacji partnera i przedstawienie jej szerszej publiczności czy też dyskusję i komentarze.

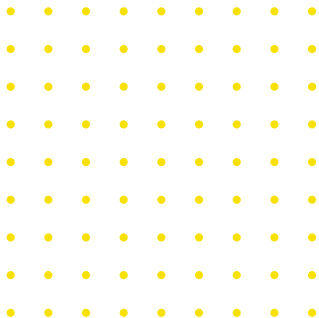
## Technologia w informacji

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

## Rezultaty i dokumentacja

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





**Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji (FRSE)** funkcjonuje od 1993 roku. Jest jedyną w Polsce instytucją z tak dużym doświadczeniem w zarządzaniu kilkunastoma edukacyjnymi programami europejskimi. W latach 2007-2013 koordynowała w Polsce programy „Uczenie się przez całe życie” (Erasmus, Leonardo da Vinci, Comenius i Grundtvig) oraz „Młódzież w działaniu”. Obecnie pełni funkcję Narodowej Agencji Programu Erasmus+ na lata 2014-2020. Równolegle realizuje europejskie inicjatywy informacyjno-edukacyjne: eTwinning, Eurodesk Polska, Eurydice, Europass, ECVET i EPALE. Wspiera również współpracę z krajami Wschodu, poprzez Polsko-Litewski Fundusz Wymiany Młódzieży, Polsko-Ukraińską Radę Wymiany Młódzieży oraz Centrum Współpracy SALTO z Krajami Europy Wschodniej i Kaukazu. Od 2014 roku FRSE uczestniczy we wdrażaniu Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój.

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

[www.frse.org.pl](http://www.frse.org.pl)

