

# Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning

# 2021

2020

2019

2018





Wydawnictwo  
FRSE

## Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2021

**Koncepcja publikacji:** Krajowe Biuro eTwinning  
**Współpraca redakcyjna:** Dominika Tokarz

**Redaktor prowadzący:** Tomasz Mrożek  
**Korekta:** Marta Michałek

**Projekt graficzny:** Papercut/Artur Ładno  
**Skład i projekt okładki:** Artur Ładno  
**Druk:** Drukarnia Kolumb Chorzów

**Wydawca:** Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji  
Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności  
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)

© Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Warszawa 2021

ISBN 978-83-66515-53-6

Publikacja bezpłatna



Projekt współfinansowany  
w ramach programu  
Unii Europejskiej Erasmus+

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

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

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

**Czasopisma i portale Wydawnictwa FRSE:**

[języki:obce]  
w szkole

europa  
DLA AKTYWNYCH

eurodesk  
Polska

EUROPEJSKI  
PORTAL MŁODZIEŻOWY



Home

# Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2021

# Spis treści

- 8 Program eTwinning**
- 10 Jury konkursu „Nasz projekt eTwinning 2021”**
- 12 Konkurs „Nasz projekt eTwinning”**
- 13 Kryteria oceny projektów**
- 15 Odznaki jakości**

## Projekt dla uczniów w wieku 3–6 lat

- 17 One Step Recycling One Step STEM**
- 20 Green Route**
- 23 Hľadá sa dinosaurus**

## Projekt dla uczniów w wieku 7–10 lat

- 27 Let's Take a Stand**
- 30 eTwinning Travel Agency**
- 32 Kim będę, kiedy dorosnę?**

## Projekt dla uczniów w wieku 11–15 lat

- 35 Responsible Consumption in Action**
- 37 A to Z of Being a Teenager**
- 39 Let's GTA! – STEAM as a Versatile Language Describing the World**
- 42 Wise Words**

## **Projekt dla uczniów w wieku 16–19 lat**

- 45 Space Cafe**
- 48 Skilled Europeans**
- 50 YoungAction for YouropeVision**

## **Edukacja medialna**

- 53 High Tech... How to Live WithOUT It?**

## **Zmiany klimatyczne**

- 57 From Erasmus to Globe: Student Research Projects on Environment**

## **Synergia eTwinning-Erasmus+**

- 61 Bits and Pieces of Culture**

## **Ambasador eTwinning**

- 65 European Bedtime Stories! EDL 2019**
- 68 Lion King goes STEAM**
- 70 ECO-logical & Trendy**



Home



Tegoroczna edycja konkursu „Nasz projekt eTwinning” zbiegła się z czasem pandemii. Okres ten okazał się sprawdzianem umiejętności korzystania z internetu i nowoczesnych technologii nie tylko dla uczniów, ale również dla nauczycieli. Cieszy mnie, że pedagodzy, którzy realizowali projekty eTwinning, bardzo dobrze poradzili sobie w edukacji zdalnej. Z badania przeprowadzonego na polskich eTwinerach\* wynika, że system ten nie stanowił dla nich wyzwania, a doświadczenie zdobyte w programie przełożyło się na znajomość nowoczesnych metod pracy oraz przydatnych narzędzi TIK.

Czas pandemii również nie wpłynął negatywnie na zainteresowanie konkursem. Zgłoszono aż 89 projektów, z których wyłoniono 19 laureatów. Szczególne słowa uznania kieruję do koordynatorów przedsięwzięć realizowanych w trybie zdalnym, w których – ze względu na ograniczenia pandemiczne – kontakt z zespołem projektowym odbywał się wyłącznie w sposób wirtualny.

Poza czterema tradycyjnymi kategoriami wiekowymi konkursu, koordynatorzy mogli zgłosić swoje projekty do kategorii tematycznych: *Zmiany klimatyczne*, *Edukacja medialna* oraz *Synergia eTwinning-Erasmus+*. Jak co roku nagrodziliśmy również najbardziej doświadczonych eTwinerów (*Ambasador eTwinning*). Konkurs obfitował w bardzo ciekawe i wartościowe projekty edukacyjne, przyczyniające się do rozwoju zarówno uczniów, jak i nauczycieli.

Dziękuję za zaangażowanie i pracę autorom wszystkich zgłoszonych projektów, laureatom zaś składam serdeczne gratulacje, życząc kolejnych sukcesów.

**Paweł Czaplinski**  
**koordynator**  
**Krajowe Biuro eTwinning**

---

\* *Nauczyciele w sieci. Raport z badania użytkowników platformy eTwinning*. Badanie przeprowadzono w dniach 27 lipca–17 sierpnia 2020. Uczestniczyło w nim 1790 nauczycieli zarejestrowanych w programie eTwinning.

# Program eTwinning

eTwinning to europejska sieć szkolnej współpracy. W tę prężną społeczność w ciągu ponad 15 lat zaangażowało się ponad 900 tys. nauczycieli z całej Europy, pracujących w blisko 200 tys. szkół. W tym czasie zrealizowano ponad 105 tys. projektów (dane z końca marca 2020 roku). Program jest skierowany do szkół i finansowany z budżetu Komisji Europejskiej za pośrednictwem Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury w ramach programu Erasmus+.

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

Program eTwinning to również rozbudowana, prowadzona w 28 językach platforma cyfrowa, z częściami dostępnymi publicznie oraz z elementami przeznaczonymi tylko dla zalogowanych użytkowników. Na stronie internetowej [www.etwinning.net](http://www.etwinning.net) odwiedzający mogą uzyskać informacje o tym, jak zaangażować się w projekty oraz jakie mogą odnieść z nich korzyści. Można tam ponadto znaleźć inspiracje do realizacji zadań partnerskich. Z kolei eTwinning Live jest platformą tylko dla zalogowanych nauczycieli. Umożliwia ona współpracę w ramach projektów oraz doskonalenie zawodowe w Polsce i za granicą. Nauczyciele mają także możliwość współdziałania na TwinSpace, czyli w przestrzeni dostępnej wyłącznie dla zamkniętej grupy użytkowników. Istotne jest też to, że eTwinning oferuje użytkownikom szerokie wsparcie – w każdym z krajów uczestniczących w programie działa Krajowe Biuro eTwinning (National Support Organisation, NSO) propagujące tę inicjatywę, służące nauczycielom pomocą i umożliwiające doskonalenie zawodowe w kraju.



Na poziomie europejskim eTwinning koordynowany jest przez Centralne Biuro Programu eTwinning (Central Support Service, CSS), którym kieruje European Schoolnet (konsorcjum 34 ministerstw edukacji z krajów europejskich). Biuro centralne współpracuje z biurami krajowymi, odpowiada za rozwój platformy i oferuje szeroki wachlarz form doskonalenia zawodowego. Organizuje również doroczną konferencję europejską oraz galę wręczenia nagród, podczas której nauczyciele i uczniowie wyróżniani są za realizację wybitnych projektów.

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

# Jury konkursu „Nasz projekt eTwinning 2021”



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

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



**Jerzy Dorożko**  
przewodniczący jury  
w kategorii Edukacja medialna

Konsultant szkolący nauczycieli w Warmińsko-Mazurskim Ośrodku Doskonalenia Nauczycieli w Elblągu oraz nauczyciel zawodowych przedmiotów informatycznych w technikum. Ciągłe poszukujący entuzjasta Wolnego Oprogramowania. Od kilku lat współpracuje z Krajowym Biurem eTwinning w charakterze eksperta w obszarach podstaw nauki programowania, bezpieczeństwa w internecie oraz wykorzystania nowoczesnych technologii w edukacji.



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

Botanik, ekolog roślin, nauczycielka akademicka. Pracuje w Zakładzie Botaniki Systematycznej i Środowiskowej na Wydziale Biologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Absolwentka studiów podyplomowych Technologia Kształcenia na UAM oraz Szkoły Tutorów i „Przywództwa w edukacji”. Prezes sekcji „Grzyby w Interakcjach” działającej w ramach Polskiego Towarzystwa Mykologicznego. Zwolenniczka myślenia o przyrodzie jako o sieci relacji symbiotycznych. Bada efekty ekologiczne i ewolucyjne interakcji między organizmami – grzybami, roślinami i zwierzętami. Autorka wielu publikacji naukowych z bazy JCR. Brała udział w 11 krajowych projektach naukowych i 3 przedsięwzięciach międzynarodowych. Pasjonatka wypraw górskich i miłośniczka twórczości Wisławy Szymborskiej. Lubi ludzi i ciągle ma nadzieję, że dzięki codziennej pracy nad sobą będziemy w stanie budować coś naprawdę pięknego.



**Anna Kowalczyk**

przewodnicząca jury  
w kategorii *Synergia eTwinning-Erasmus+*

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



**Alicja Pietrzak**

przewodnicząca jury  
w kategorii *Ambasador eTwinning*

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

# Konkurs „Nasz projekt eTwinning”

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

Projekty zgłoszone do konkursu są oceniane przez niezależne jury w kilku kategoriach, określonych według dwóch głównych ścieżek: wieku uczniów włączonych w projekt oraz tematyki przedsięwzięcia. Każdego roku we wrześniu ogłaszane są kategorie w kolejnej edycji. Regulamin konkursu, jego harmonogram i kryteria oceny projektów są dostępne na portalu [etwinning.pl](http://etwinning.pl) w zakładce „Konkursy”.

W edycji konkursu „Nasz projekt eTwinning 2021” można było startować w następujących kategoriach:

- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 3–6 lat,
- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 7–10 lat,
- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 11–15 lat,
- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 16–19 lat,
- ♦ Edukacja medialna (projekty mające na celu rozwój kompetencji medialnych, m.in. sprawne posługiwanie się nowymi technologiami, umiejętność selekcji i twórczego wykorzystania informacji oraz poruszające tematykę bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z zasobów Internetu, a także nowoczesnych technologii z poszanowaniem praw autorskich),
- ♦ Zmiany klimatyczne (projekty o tematyce związanej ze zmianami klimatu, ochroną środowiska, ekologią),
- ♦ Synergia eTwinning-Erasmus+ (projekty łączące elementy obu programów),
- ♦ Ambasador eTwinning (dla nauczycieli realizujących zgłaszany projekt w trakcie pełnienia funkcji ambasadora eTwinning),
- ♦ Debiut – pierwszy projekt eTwinningu nauczyciela i szkoły (w tegorocznej edycji konkursu nagrody nie przyznano).

# Kryteria oceny projektów

Obecnie średnio co piąty polski nauczyciel uczestniczący w projekcie eTwinning otrzymał Krajową Odznakę Jakości za realizację zadań w sposób interesujący i oryginalny (rok temu udawało się to co szóstemu nauczycielowi). Co ósmy projekt (rok temu co dziewiąty) ma przynajmniej jedną odznakę krajową, a co piętnasty (rok temu co szesnasty) – europejską. Tego rodzaju wyróżnienie oznacza, że przedsięwzięcie jest realizowane na wysokim poziomie w kilku obszarach. Widać też, że jakość realizowanych projektów stale rośnie.

**Innowacja pedagogiczna:** Nauczyciel sięgający w swojej pracy po eTwinning stosuje oryginalną metodę nauczania, która przekształca lekcję w interesujące przedsięwzięcie. Oceniając projekt eTwinningu pod kątem innowacyjności, zwraca się szczególną uwagę na kilka czynników determinujących tę cechę. Wbrew pozorom nie musi zainteresować swoim tematem, aby zyskać miano innowacyjnego – nawet najprostsze przedsięwzięcia, np. „Tradycje świąteczne” czy „Moje miasto”, wzbogacone odpowiednio oryginalnymi aktywnościami, mogą okazać się bardzo dobrymi inicjatywami. Projekt innowacyjny to taki, który w jak największym stopniu angażuje uczniów do działania. To właśnie oni odgrywają w nim główną rolę, a nauczyciel koordynuje postęp prac. Oprócz gromadzenia i prezentowania materiałów uczniowie osiągają założone cele projektu, wcielając się w różne role. Nierzadko ich zaangażowanie przejawia się w aktywnej obecności na platformie TwinSpace i wykorzystywaniu dostępnych tam narzędzi.

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

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

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

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

Więcej na temat jakości i ewaluacji w projektach programu eTwinning można znaleźć w poradniku *Jakość i ewaluacja w projektach programu eTwinning*, dostępnym w wersji online ([bit.ly/3nfP0Pd](https://bit.ly/3nfP0Pd)).

# Odznaki jakości

Odznaka jakości to przepustka do ubiegania się o nagrodę w ogólnopolskim konkursie „Nasz projekt eTwinning”. Jest wyróżnieniem przyznawanym nauczycielom za przedsięwzięcia, które prezentują wysoki standard krajowy (Krajowa Odznaka Jakości) i europejski (Europejska Odznaka Jakości). Ma ona formę 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 stronie [etwinning.pl](http://etwinning.pl).

Krajowa Odznaka Jakości przyznawana jest przez Krajowe Biuro eTwinning zarejestrowanym w programie nauczycielom, którzy wyróżnili się podczas pracy w projekcie. Formularz zgłoszeniowy znajduje się na platformie eTwinning Live (w zakładce „Projekty”).

Warunki otrzymania Krajowej Odznaki Jakości:

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

By ubiegać się o odznakę, konieczne jest również upublicznienie treści stworzonych przez nauczycieli i uczniów na platformie TwinSpace. Zgodnie z zasadami, materiały tam umieszczone powinny być opisane w taki sposób, by umożliwić identyfikację szkoły oraz nauczyciela koordynatora. Jest to szczególnie ważne w projektach, w których uczestniczy kilka polskich placówek. Jeśli rezultaty umieszczone są na serwerach zewnętrznych, to na upublicznionej stronie TwinSpace należy zamieścić czytelną informację z odnośnikiem do tego miejsca.

Europejska Odznaka Jakości przyznawana jest przez Centralne Biuro Programu eTwinning tym projektom, które zostały zgłoszone do Europejskiej Odznaki Jakości przez co najmniej jedno Krajowe Biuro eTwinning, a ponadto przynajmniej dwóch partnerów otrzymało Krajową Odznakę Jakości. To kolejny wyznacznik sukcesu i poświadczenie, że projekt osiągnął pewien standard na poziomie europejskim. Europejskie odznaki przyznawane są tylko raz w roku i ogłaszane są na portalu [etwinning.net](http://etwinning.net). Nauczyciele, którzy chcą się o nie ubiegać, powinni zgłosić projekt do Krajowej Odznaki Jakości do końca sierpnia. Nadanie Europejskiej Odznaki Jakości uprawnia do udziału w konkursie europejskim Nagrody eTwinning.

# Projekt dla uczniów w wieku 3–6 lat





# I miejsce

## One Step Recycling One Step STEM



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

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/91260

### CZAS TRWANIA

9 miesięcy

### PRZEDMIOTY

biologia/przyroda, wychowanie  
przedszkolne, edukacja wczesnoszkolna,  
ochrona środowiska

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Turcja, Włochy, Bułgaria, Portugalia,  
Rumunia, Grecja, Litwa

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

YouTube, Facebook, Kizoa, Emaze, Tricider,  
MeetingWords, Canva, PicCollage,  
The Wizard Text, Map Creator, BeFunky,  
Jigsaw Planet, Google Docs,  
Book Creator, Padlet, Renderforest,  
Biteable, ThingLink, Voki, PosterMyWall,  
WordArt, Tagxedo, VivaVideo, Piktochart,  
PhotoFunia, Biugo, Pixiz, Photofacfun,  
Photojet, StoryJumper, Greeting Island,  
LearningApps, Quiver, Cool Text,  
ChatterKid, Puzzle AR, Pixabay

**Zasoby naturalne Ziemi topnieją z dnia na dzień, ze względu zarówno na wzrost liczby jej mieszkańców, jak i coraz większe potrzeby konsumpcyjne społeczeństwa. Powstrzymanie tego procesu wymaga zmiany nawyków konsumenckich i zagospodarowania materiałów nadających się do ponownego wykorzystania. Budowanie świadomości prośrodowiskowej realizatorzy projektu postanowili rozpocząć od przedszkolaków, którzy w nieodległej przyszłości będą odpowiedzialni za los naszej planety.**

### Cele projektu:

- ♦ wprowadzenie na zajęcia elementów STEM
- ♦ kształcenie umiejętności analitycznego myślenia i zadawania pytań
- ♦ wzbudzanie kreatywności
- ♦ budowanie świadomości ekologicznej, poszerzenie wiedzy na temat ochrony środowiska naturalnego oraz wtórnego wykorzystania i segregacji odpadów
- ♦ kształtowanie umiejętności: współpracy w grupie, publicznych wystąpień oraz wykorzystywania różnorodnych źródeł informacji

**P**odczas realizacji projektu „One step recycling one step STEM” dzieci miały okazję dowiedzieć się, jakie są (i będą) skutki zanieczyszczenia środowiska, poznać zasady recyklingu, nauczyć się segregowania śmieci oraz wykorzystywania ich do pracy twórczej. – W naszym projekcie działania związane z recyklingiem były prowadzone zgodnie z zasadą 3R. Podstawowe idee 3R (*reduce, reuse, recycle*) to: zmniejszenie zużycia, ponowne wykorzystanie, recykling – podkreśla Anna Bębenek, koordynatorka projektu. – Celem było również zapoznanie przedszkolaków z koncepcją STEM<sup>1</sup>, a tym samym wykształcenie u nich analitycznego myślenia, zadawania pytań i kreatywnego rozwiązywania problemów – umiejętności niezwykle przydatnych w szybko zmieniającej się rzeczywistości XXI wieku.

<sup>1</sup> STEM to skrót od angielskich nazw dyscyplin nauki: *Science* (nauki przyrodnicze), *Technology* (technologia), *Engineering* (inżynieria) i *Math* (matematyka). Koncepcja zakłada zwiększenie udziału tych dziedzin w edukacji, a tym samym ułatwienie dzieciom budowania powiązań pomiędzy nimi i lepsze ich zrozumienie.



**Plakat promujący oszczędzanie wody**

Okazało się, że tematykę ekologii można łatwo wpleść w różne zajęcia. Projekt połączony był zatem z realizacją podstawy programowej wychowania przedszkolnego, wzbogaconej o inne elementy, np. język polski (tworzenie wierszy, opowiadań), matematykę (przeliczenie nakrętek, butelek), plastykę (malowanie, wyklejanie) czy edukację

przyrodniczą (poznanie skutków zanieczyszczeń, reguł segregowania śmieci oraz sposobów ponownego wykorzystania materiałów).

Praca w projekcie została podzielona na miesięczne etapy. W związku z tym, że w przedsięwzięciu uczestniczyły placówki z różnych krajów europejskich, współpraca rozpoczęła się od opracowania planu działań podczas spotkania online. Utworzony został dokument Google, w którym uczestnicy rejestrowali podjęte aktywności. Dobrą praktyką było wspólne poszukiwanie stron internetowych zawierających sprawdzone informacje, ułatwiające przedszkolakom realizację zadań projektowych.

Każda z placówek uczestniczących w projekcie przygotowała propozycję logotypu oraz plakatu (ostateczne wersje zostały wybrane w głosowaniu). Dzieci miały możliwość realizowania różnorodnych działań – tworzyły prace plastyczne (powstał m.in. komiks *Comic Book of the Project*), karmniki dla ptaków, torby ekologiczne czy projekty domów przyszłości oraz samochodów napędzanych powietrzem. Przedszkolaki uczestniczyły w webinarach dotyczących ochrony środowiska, a swoje prace zamieszczały (i ogląd-

**Dzieci uczyły się, jak ponownie wykorzystać zużyte materiały**

dały) na blogu i padletach. Pod koniec każdego miesiąca wszystkie przygotowane produkty były dokumentowane we wspólnym filmie. Tego rodzaju aktywności pomogły rozbudzić świadomość ekologiczną i poszerzyć ich wiedzę na temat zachowania środowiska naturalnego.

– W ramach działań powiązanych ze STEM uczestniczyliśmy w Dniu Kosmosu, Code Week, Dniu eTwinning, Dniu Ziemi, Dniu Wody, Światowym Tygodniu Recyklingu. Zaprojektowaliśmy maskotkę projektu, która została głównym bohaterem ekologicznego komiksu – wspomina Anna

**Spotkania online były [...] niecierpliwie wyczekiwaną atrakcją, a dodatkowo miały wymiar edukacyjny – uczestnicy projektu mogli w praktyce sprawdzić swoje umiejętności komunikacyjne w języku angielskim, a także poznać różnorodne narzędzia TIK.**

Bębenek. – Wykorzystując narzędzia cyfrowe przygotowaliśmy i wysłaliśmy kartki świąteczne oraz noworoczne, a także opracowaliśmy gry interaktywne na platformach Jigsaw Planet, LearningApps. Tworzyliśmy własne gry o recyklingu i wspólnie je testowaliśmy.

Dzięki projektowi przedszkolaki angażowały się w praktyczne zadania wymagające samodzielnych poszukiwań.



#### Nauka kodowania

Współpraca z rówieśnikami z innych krajów sprzyjała kształtowaniu w nich postaw tolerancji i otwartości wobec innych kultur. Spotkania online były dla nich ogromną, niecierpliwie wyczekiwaną atrakcją, a dodatkowo miały wymiar edukacyjny – uczestnicy projektu mogli w praktyce sprawdzić swoje umiejętności komunikacyjne w języku angielskim, a także poznać różnorodne narzędzia TIK, co ułatwiło im opanowanie i utrwalanie materiału po przejściu placówek w tryb zdalnego nauczania.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



## II miejsce

# Green Route



**Katarzyna Byczkowska**  
Przedszkole Publiczne  
w Zespole Szkolno-  
-Przedszkolnym  
w Szemudzie,  
woj. pomorskie

**Projekt „Green Route” nauczył dzieci szacunku dla przyrody oraz zwiększył ich świadomość ekologiczną. Nauczyciele zachęcali swoich podopiecznych do refleksji na temat problemów związanych z zanieczyszczeniem środowiska, recyklingiem i namawiali ich do podejmowania konkretnych działań, mających pozytywny wpływ na przyrodę.**

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/90553

### CZAS TRWANIA

12 miesięcy

### PRZEDMIOTY

wychowanie przedszkolne, ekologia

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Włochy, Hiszpania, Chorwacja, Turcja

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

TwinSpace, Facebook, YouTube, Google Docs, tablica interaktywna, Skype

## Cele projektu:

- ♦ przeprowadzanie i porównywanie doświadczeń
- ♦ poznanie podstawowych elementów przyrody
- ♦ rozwijanie kreatywności i umiejętności manualnych
- ♦ nawiązanie znajomości z dziećmi z różnych krajów europejskich oraz z różnych regionów Polski

Zgodnie z założeniami projektu nauczyciel jest partnerem dzieci – pomaga im w indywidualnym rozwoju, a wszelkie działania podporządkowuje ich wszechstronnemu rozwojowi. Ze względu na pandemię COVID-19 przedsięwzięcie zostało dopasowane do możliwości zdalnego nauczania. Dzieci przeprowadzały eksperymenty, badania, a w domach korzystały z przygotowanych dla nich edukacyjnych, interaktywnych gier online.

W ramach projektu przedszkolaki wcielały się w badaczy, prezentujących przybyłym z innej planety kosmitom (dzieciom z innych grup przedszkolnych) bogactwo ziemskiej fauny i flory. Analizując obserwowane zjawiska przyrodnicze dzieci poznawały zależności przyczynowo-skutkowe, a pracując z rówieśnikami z innych krajów w naturalny sposób przyswajały podstawowe zwroty w języku angielskim. Przedszkolaki przygotowały również prezentacje i przedstawienia muzyczno-multimedialne związane z przyrodą. Każdy nauczyciel był zobowiązany do opracowania karty pracy, publikowanej na TwinSpace, dzięki temu powstała seria materiałów edukacyjnych oraz gier na temat świata zwierząt i roślin.

Dzieci brały udział w wielu różnorodnych działaniach proekologicznych. Wraz z innymi uczestnikami stworzyły logotyp projektu i teledysk o tematyce ekolo-



**Mali detektywi w poszukiwaniu „zbrodni ekologicznych”**

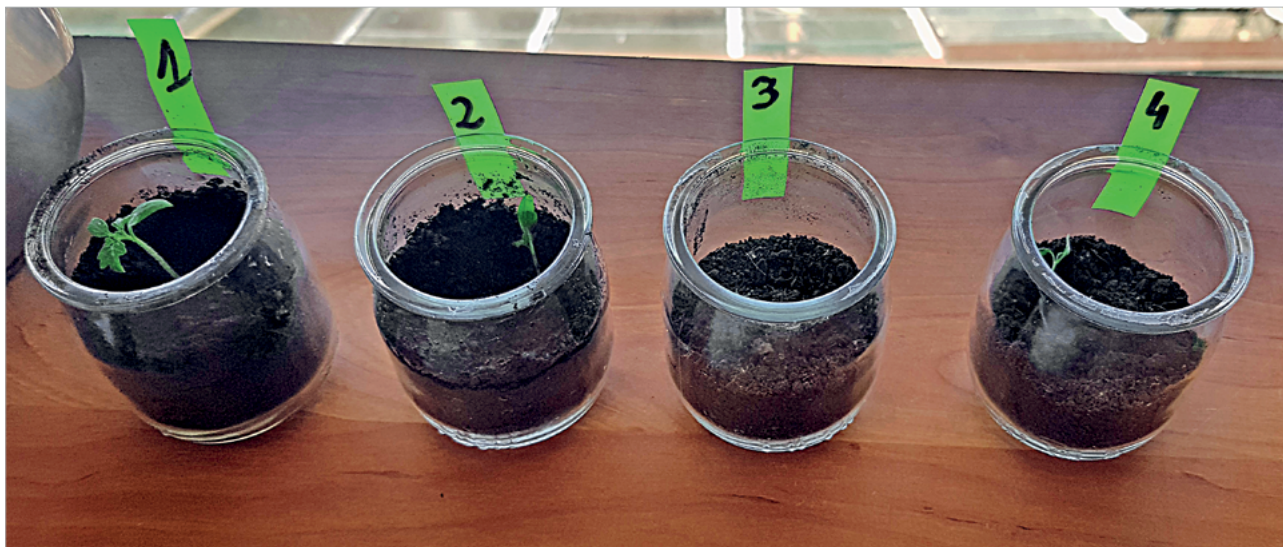


**Eksperymenty w przedszkolu**

gicznej. Realizowały eksperymenty pokazujące, jak ważne do życia i prawidłowego rozwoju są woda, powietrze i światło, stworzyły poradnik dotyczący zachowania proekologicznego, przygotowały stroje z surowców wtórnych na bal. Na podstawie zdobytej wiedzy dzieci opracowały e-booka

**Analizując obserwowane zjawiska przyrodnicze dzieci poznawały zależności przyczynowo-skutkowe, a pracując z rówieśnikami z innych krajów w naturalny sposób przyswajały podstawowe zwroty w języku angielskim.**

dotyczącego ochrony środowiska, brały również udział w stworzeniu interaktywnej gry, ułatwiającej utrwalenie wiedzy z zakresu segregacji odpadów. Szerokim echem w lokalnych mediach odbił się „Eko Patrol” – happening,



#### Co z siebie wyrosnie?

w ramach którego dzieci szukały dowodów „zbrodni ekologicznych” (nielegalnych wysypisk śmieci) w lesie w pobliżu swojej miejscowości.

Bardzo ważnym elementem projektu było włączenie w działania także rodzin przedszkolaków. Przykładem może być konkurs „Śmieciuszek”, w ramach którego całe rodziny przygotowały przedmioty z wykorzystaniem rzeczy z recyklingu. Dzięki takiemu podejściu zasięg projektu wykraczał poza ramy edukacji przedszkolnej i oddziaływał nie tylko na uczestników, lecz także na ich najbliższe otoczenie.

#### Szerokim echem w lokalnych mediach odbił się „Eko Patrol” – happening, w ramach którego dzieci szukały dowodów „zbrodni ekologicznych” (nielegalnych wysypisk śmieci).

Zgłębiając tematy ekologiczne dzieci dowiadywały się, jak różnorodna biologicznie jest nasza planeta oraz jaki wpływ ma na nią nieodpowiedzialna działalność człowieka. Co jednak najbardziej istotne – miały również okazję poznać zasady zrównoważonego rozwoju, w tym kwestie dotyczą-



ce odzyskiwania, recyklingu i ponownego wykorzystania surowców. Zasady, o których – miejmy nadzieję – nie zapomną w dorosłym życiu.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



# III miejsce

## Hľadá sa dinosaurus



**Marzena Stępień**  
Przedszkole Miejskie  
nr 11 w Legionowie,  
woj. mazowieckie

**Projekt „Hľadá sa dinosaurus” („Szukam dinozaura”), realizowany z partnerami z Czech i Słowacji, był skierowany do przedszkolaków oraz uczniów z ciężką niepełnosprawnością w wieku 11–15 lat. Założeniem przedsięwzięcia była nauka poprzez zabawę, a zadania były tak skonstruowane, by nie sprawiały trudności zarówno dzieciom, jak i nauczycielom.**

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/93510](https://twinspace.etwinning.net/93510)

### CZAS TRWANIA

10 miesięcy

### PRZEDMIOTY

biologia/przyroda, geografia, wychowanie przedszkolne, edukacja wczesnoszkolna

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Słowacja, Czechy

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

TwinSpace, YouTube, Skype, Jigsaw Planet, PicCollage, ChatterKid, Google Drive, Windows Movie Maker, GoConqr, Calaméo, WordArt

## Cele projektu:

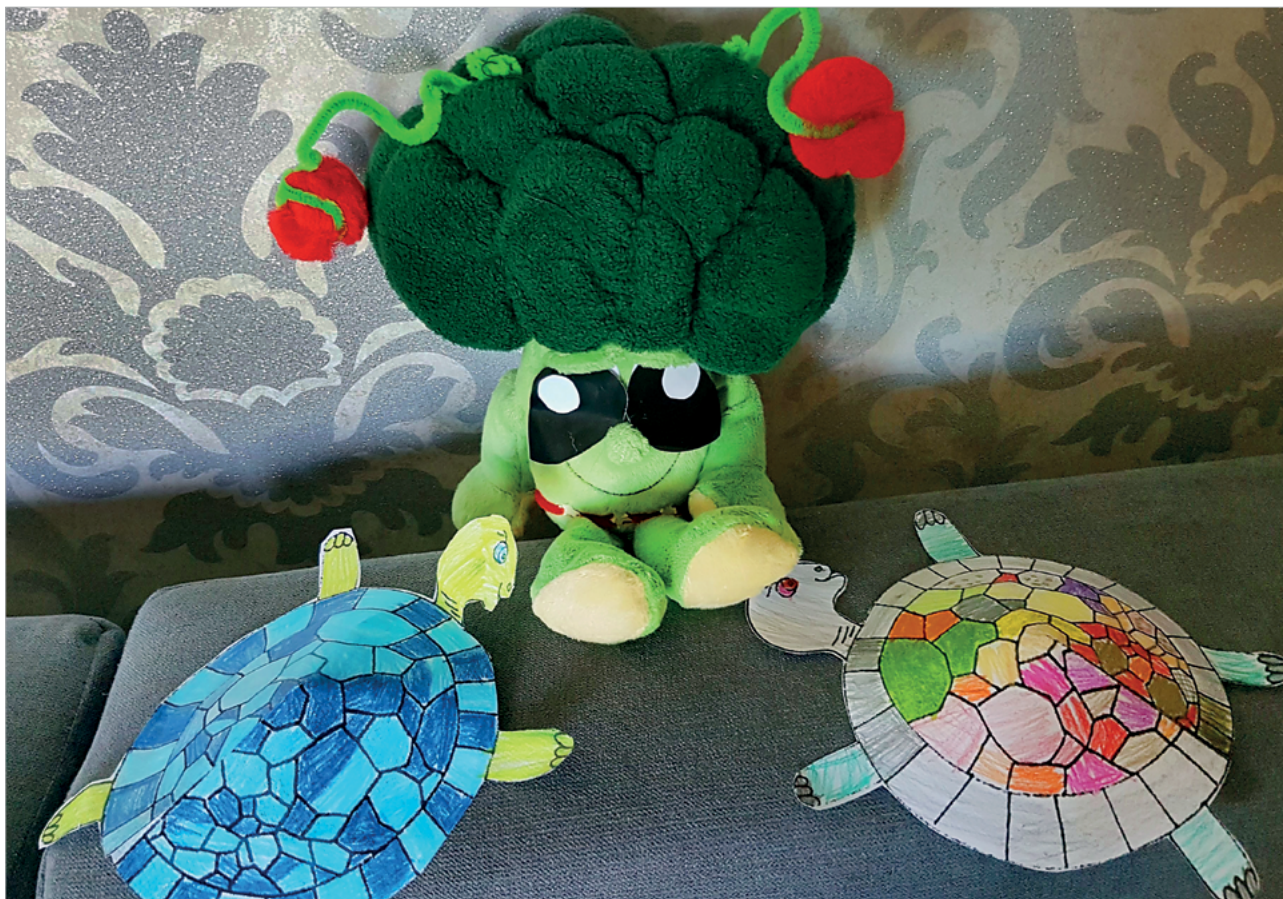
- ♦ uzyskanie wiedzy na temat zwierząt
- ♦ wykorzystanie różnych źródeł informacji (internet, książki, fotografie)
- ♦ rozwijanie kompetencji językowych i komunikacyjnych
- ♦ nauka współdziałania w grupie i prezentowania efektów swojej pracy szerszej publiczności

**P**unktem wyjścia była oryginalna historia fabularna. Na Ziemię przybywa Marsjanin Miko, który poszukując dinozaurów, co miesiąc odwiedza jeden kontynent, a tam poznaje zamieszkujące go zwierzęta. Jego przewodnikami i pomocnikami są dzieci – uczestnicy projektu. Ich zadaniem jest przedstawienie wybranych zwierząt (za pomocą arkuszy, puzzli, quizów, kolorowanek), a ostatecznym rezultatem ich pracy ma być encyklopedia zwierząt w językach placówek partnerskich: polskim, słowackim i czeskim.

Pracując nad encyklopedią uczestnicy projektu samodzielnie lub w grupach zdobywali informacje na temat zwierząt zamieszkujących poszczególne zakątki Ziemi. Zadania otrzymywali w formie elektronicznej – w taki sam sposób odsyłali opracowane materiały: teksty, zdjęcia lub filmy.

– Wykorzystywałam narzędzia eTwinning na różnych etapach projektu, np. podczas wspólnego tworzenia logotypu, przygotowywania plakatu, śpiewania piosenki o Ziemi czy opracowywania słownika słowacko-polsko-czeskiego – mówi Marzena Stępień, nauczycielka z przedszkola w Legionowie. – Moi podopieczni byli chętni do działania w grupie, bardzo intensywnie także pracowali indywidualnie. Odkrywali ciekawostki o poszczególnych kontynentach i ich





Prace dzieci



**Po wprowadzeniu edukacji zdalnej w związku z pandemią COVID-19 eTwinning stał się miejscem bezpiecznej pracy, komunikacji i gromadzenia materiałów edukacyjnych.**

mieszkańcach, ale najważniejsze jest to, że ta praca sprawiała im ogromną radość.

Dzięki projektowi dzieci miały możliwość kształcenia przydatnych umiejętności (działanie w zespole, efektywna komunikacja, samodzielne podejmowanie decyzji, przetwarzanie informacji, krytyczne myślenie i rozwiązywanie problemów, inicjatywa i przedsiębiorczość). Po





### **Projekt uruchamiał kreatywność dzieci**

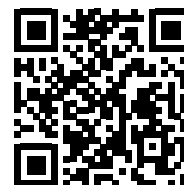
wprowadzeniu edukacji zdalnej w związku z pandemią COVID-19 eTwinning stał się miejscem bezpiecznej pracy, komunikacji i gromadzenia materiałów edukacyjnych.

Jednym z elementów przedsięwzięcia było przybliżenie dzieciom problemu niepełnosprawności. Uczestnicy projektu mieli okazję się przekonać (m.in. podczas spotkań online), że dysfunkcje nie muszą być przeszkodą w realizacji działań. Uczniowie z niepełnosprawnościami wykonywali część zadań samodzielnie, w niektórych pomagali im nauczyciele, jednak ostatecznie udało im się osiągnąć wszystkie założone cele.

– Dzieci w sposób entuzjastyczny podeszły do realizacji kolejnych zadań, ale ważne jest też to, w jaki sposób odnosiły się do rówieśników z innych krajów, w tym do dzieci z dysfunkcjami. Nauczyły się akceptować takie osoby i wyrażać wobec nich pozytywne emocje. Wiem, że moje przedszkolaki zdobyły nową wiedzę i na długo zapamiętają ten projekt. Co więcej, już teraz mają ochotę realizować kolejny! – podsumowuje Marzena Stępień.



Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



# Projekt dla uczniów w wieku 7–10 lat



# I miejsce

## Let's Take a Stand



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

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/94881](https://twinspace.etwinning.net/94881)

### CZAS TRWANIA

9 miesięcy

### PRZEDMIOTY

informatyka, biologia/przyroda,  
historia/wiedza o społeczeństwie,  
sztuka/muzyka/plastyka, język obcy

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Grecja, Włochy, Hiszpania

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

TwinSpace, Padlet, AnswerGarden,  
Tricider, Colorillo, MeetingWords, FlipGrid,  
PosterMyWall, LearningApps, WordWall,  
Genial.ly, Windows Movie Maker

**W ramach projektu uczniowie przenieśli się do wymyślonej krainy Fruitlandii, w której zdobywali rzeczywiste umiejętności – uczyli się współpracy, akceptacji i szacunku wobec innych, a przez to budowania silnego społeczeństwa obywatelskiego.**

### Cele projektu:

- ♦ kształtowanie postaw demokratycznych ♦ zwiększenie umiejętności językowych i cyfrowych ♦ nauka pracy w grupie międzynarodowej
- ♦ rozwijanie umiejętności społecznych

Uczestnicy projektu – uczniowie ze szkół podstawowych z kilku krajów europejskich – swój pierwszy projekt eTwinning rozpoczęli od poznania TwinSpace i partnerów. Następnie utworzyli międzynarodowe zespoły, których zadaniem było stworzenie i rozwijanie nowych społeczności we Fruitlandii. Ich wspólnym celem było stworzenie harmonijnie działającej wspólnoty – opracowanie mapy krainy, regulaminu, herbu i motta, wybranie burmistrza, przygotowanie plakatów wyborczych, wskazanie cech Super Obywatela, rozważenie możliwych problemów związanych z funkcjonowaniem społeczeństwa i zaprezentowanie pomysłów na ich rozwiązanie. Wszelkie pomysły były omawiane wspólnie, a ich wprowadzenie wiązało się z przeprowadzeniem głosowania.

Dzięki projektowi dzieci poczuły się aktywnymi obywatelami, odpowiedzialnymi za pomysły swojej wspólnoty. Realizując praktyczne zadania poznawały zasady współpracy, uczyły się na czym polega dbałość o dobro wspólne i zawieranie kompromisów, a także dowiadywały się, czym są demokratyczne wybory. Realizatorzy projektu organizowali dyskusje dla uczniów dotyczące demokracji, a konkluzje zbierali na tablicy AnswerGarden. Dzieci poruszały również tematy ekologii – zastanawiały się nad tym, jak ich małe wspólnoty mogą stać się bardziej „zielone”. Uczniowie rozwinęli kompetencje społeczne i obywatelskie, przyswajając podstawowe koncepcje uczestnictwa w demokracji, respektując zasady współżycia obywatelskiego i ucząc się współpracy poprzez działania zespołowe.



– Moi uczniowie trafili do różnych grup międzynarodowych, co zwiększyło ich motywację, bo zdawali sobie sprawę, że reprezentują nasz kraj. Większość działań była prowadzona równolegle w ramach poszczególnych zespołów (np. tworzenie tożsamości społeczności, wybory burmistrza), a część wymagała pracy indywidualnej i interakcji między wszystkimi uczestnikami projektu – wspomina Barbara Głuszczyk, koordynatorka projektu. – Tworzenie wspólnych produktów rozwinęło i wzmocniło kreatywność uczniów, którzy wychodząc od wyobrażonej sytuacji, odnosili się do rzeczywistości, porównując obecne społeczeństwo ze swoim idealnym światem.

Interesujące działania realizowane wspólnie z rówieśnikami w międzynarodowych grupach, praca na TwinSpace oraz niezwykle narzędzia internetowe mobilizowały uczniów do nauki języka angielskiego. Poszerzali oni słownictwo (m.in. z zakresu ochrony środowiska i społeczeństwa obywatelskiego), niezbędne do wykonania poszczególnych zadań, i utrwalali poznane wcześniej struktury leksykalno-

-gramatyczne. Z uwagą słuchali wypowiedzi swoich rówieśników z zagranicy, porównując ich umiejętności językowe ze swoimi. Zwieńczeniem projektu był udział dzieci w zabawie w wirtualnym escape roomie, w którym mogły wykorzystać zdobytą wiedzę.

**Uczniowie rozwinęli kompetencje społeczne i obywatelskie, przyswajając podstawowe koncepcje uczestnictwa w demokracji, respektując zasady współżycia obywatelskiego i ucząc się współpracy poprzez działania zespołowe.**

Projekt zakładał multidyscyplinarność, co umożliwiło wprowadzenie informacji z różnych dziedzin: wiedzy o społeczeństwie (demokracja, prawa, wybory), języka angielskiego, przyrody, plastyki (mapy społeczności, logotyp,



**Uczniowie przygotowywali świąteczne ozdoby**



#### ***Uczniowie prezentowali swoje szkoły na forum międzynarodowym***

herb, stroje Super Obywateli) i informatyki. Przedsięwzięcie wpływało na kształcenie samodzielności, krytycznego i analitycznego myślenia, a także ułatwiało zdobycie umiejętności przekrojowych (empatia, zdolności adaptacyjne, współpraca i rozwiązywanie konfliktów). Uczniowie samodzielnie organizowali sobie naukę i pracę, a dotrzymując terminów zadań przekonywali się, że mają realny wpływ na osiągnięcie sukcesu swoich zespołów.

**Projekt zakładał multidyscyplinarność, co umożliwiło wprowadzenie informacji z różnych dziedzin: wiedzy o społeczeństwie, języka angielskiego, przyrody, plastyki i informatyki.**

W czasie pandemii, mimo początkowych trudności, uczniowie ze szkół partnerskich kontynuowali projekt zdalnie, wykonując swoją część zadań w domu. Aby ułatwić im

pracę, nauczyciele przygotowali filmy wideo z instrukcjami i samouczki wyjaśniające zadania oraz wprowadzające nowe narzędzia internetowe.

– W projekcie najważniejsze były dzieci i to, czego się mogły dzięki niemu nauczyć. Sukces nie byłby jednak możliwy bez zaangażowania partnerów. Uczyliśmy się od siebie nawzajem i wspólnie planowaliśmy kolejne zadania. Prawie wszyscy nauczyciele mieli duże doświadczenie w eTwinningu, więc współpraca była sposobem na eksperymentowanie z innowacyjnymi działaniami i jak najlepsze wykorzystanie funkcji platformy. Wspólnie udało nam się przejść przez trudny czas pandemii – podsumowuje Barbara Głuszczyk.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



## II miejsce

# eTwinning Travel Agency



**Katarzyna Nuskiewicz-Stopczyńska**

**Magdalena Bartoszyńska**

Szkoła Podstawowa nr 28

im. prof. Henryka Arctowskiego w Toruniu

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/94194](https://twinspace.etwinning.net/94194)

### CZAS TRWANIA

10 miesięcy

### PRZEDMIOTY

geografia, język obcy, edukacja  
wczesnoszkolna, doradztwo zawodowe,  
przedsiębiorczość

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Turcja, Ukraina, Hiszpania, Serbia, Finlandia

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

ZeeMaps, VoiceThread, Padlet, Canva,  
Kizoa, LearningApps, Quizizz, Gif Mania,  
Zeitverschiebung, Animoto, kody QR,  
Flipsnack, Fodey, Colorillo, Jigsaw Planet,  
StoryJumper, AnswerGarden, Tricider,  
Genial.ly, Book Creator, Mentimeter,  
Piktochart, Wakelet, Jeopardy, ToonyTool,  
Smore, Google Drive

**„eTwinning Travel Agency” to interdyscyplinarny projekt łączący wiedzę z zakresu przedsiębiorczości, języka angielskiego, geografii i informatyki. Jego uczestnicy – uczniowie szkół podstawowych – wcielili się w role pracowników wirtualnego biura podróży, poznając w praktyce specyfikę działania firmy z branży turystycznej.**

## Cele projektu:

- ♦ rozwijanie przedsiębiorczości uczniów oraz umiejętności skutecznego planowania, organizowania i prowadzenia współpracy w zespołach międzynarodowych
- ♦ kształcenie umiejętności dydaktycznych nauczycieli w zakresie przedsiębiorczości i doradztwa zawodowego
- ♦ zwiększenie motywacji do nauki języka angielskiego
- ♦ rozwijanie kompetencji międzykulturowych
- ♦ wykorzystanie narzędzi TIK

**W** ramach projektu uczniowie realizowali zadania w międzynarodowym środowisku. Językiem komunikacji był angielski, a partnerami – rówieśnicy z Turcji, Ukrainy, Hiszpanii, Serbii i Finlandii. Głównym założeniem projektu była edukacja poprzez zabawę (gamifikacja) – uczestnicy zdobywali wiedzę w praktyce, odgrywając przydzielone im role zawodowe dotyczące prowadzenia wirtualnego biura podróży. W ramach „obowiązków służbowych” uczniowie poznawali zawody związane z sektorem turystycznym i hotelarskim, projektowali swoje własne wizytówki, poznawali zasady pisania CV. Zadania realizowali podczas lekcji języka angielskiego oraz edukacji wczesnoszkolnej. Opracowali m.in. pytania do pracowników prawdziwego biura podróży, przygotowali plakat „My cultural suitcase” (za pomocą aplikacji Colorillo), komiks *Wycieczka po Londynie* i książeczkę *Our Story Book*, zawierającą informacje na temat krajów partnerskich, a także słowniczek *Business Dictionary*.

Niezwykle inspirujące dla uczniów były spotkania online, podczas których odbywały się „burze mózgów” na temat wymarzonego zawodu czy zasad zrównoważonej turystyki. Dzieci wymieniały się kartkami świątecznymi i listami.



**Ilustracje do komiksu Wycieczka po Londynie**

Zdobywając informacje musiały wykazać się samodzielnością, inicjatywą, a praca w grupie sprzyjała rozwijaniu ich umiejętności komunikacyjnych. Dzięki współpracy z rówieśnikami uczniowie poznawali także kraje partnerskie, ich kulturę i położenie geograficzne, a jednocześnie uczyli się otwartości i akceptacji dla innych kultur oraz obyczajów.

Projekt rozwijał dzieci na wielu poziomach: komunikacyjnym (korzystanie z informacji, tworzenie wypowiedzi, poszerzanie słownictwa, rozbudzanie motywacji do czytania i odbioru różnych tekstów), społecznym (współdziałanie z rówieśnikami z innych krajów, tolerancja wobec innych narodowości), plastycznym (ilustrowanie słowniczka *Business Dictionary*, projektowanie własnej wizytówki), informatycznym (zdobywanie umiejętności w zakresie narzędzi TIK), a także w zakresie języka angielskiego (mówienie, pisanie, słuchanie, rozumienie tekstów).

Przed rozpoczęciem projektu partnerzy założyli dokument Google, w którym uzgodnili zakres współpracy, tematykę i sposób realizacji przedsięwzięcia. Nauczyciele na TwinSpace i podczas spotkań online dzielili się uwagami,

rozwijali pomysły kolegów i dostosowali je do możliwości własnej szkoły i grupy uczniów.

Działania w projekcie musiały być zmodyfikowane w związku z zamknięciem szkół z powodu pandemii koronawirusa. Partnerzy zdecydowali się kontynuować współpracę na platformach do zdalnego nauczania. Dzięki temu powstał wcześniej nieplanowany album fotograficzny „widok z mojego okna”, na który złożyły się zdjęcia wykonane przez uczestników podczas edukacji zdalnej. Okazało się, że dzięki narzędziom TIK czas przymusowej izolacji przekształcił się w ekscytującą i pouczającą przygodę.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



## III miejsce

# Kim będę, kiedy dorosnę?



**Anna Majerska**  
Szkoła Podstawowa nr 1  
im. prof. K. Sosnowskiego  
w Obidzy,  
woj. małopolskie

**„Kim będę, kiedy dorosnę?” to projekt, który udowodnia, że zajęcia dotyczące orientacji zawodowej można prowadzić już od najmłodszych klas szkoły podstawowej. Dzięki niemu uczniowie z Obidzy poznawali wymarzone zawody oraz dowiadywali się, jakie cechy i umiejętności należy posiadać, aby je wykonywać.**

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/91464

### CZAS TRWANIA

6 miesięcy

### PRZEDMIOTY

edukacja wczesnoszkolna

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Łotwa, Czechy

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

TwinSpace, Dotstorming, AnswerGarden, Google Forms, Issuu, Quizizz, Padlet, Microsoft Paint

## Cele projektu:

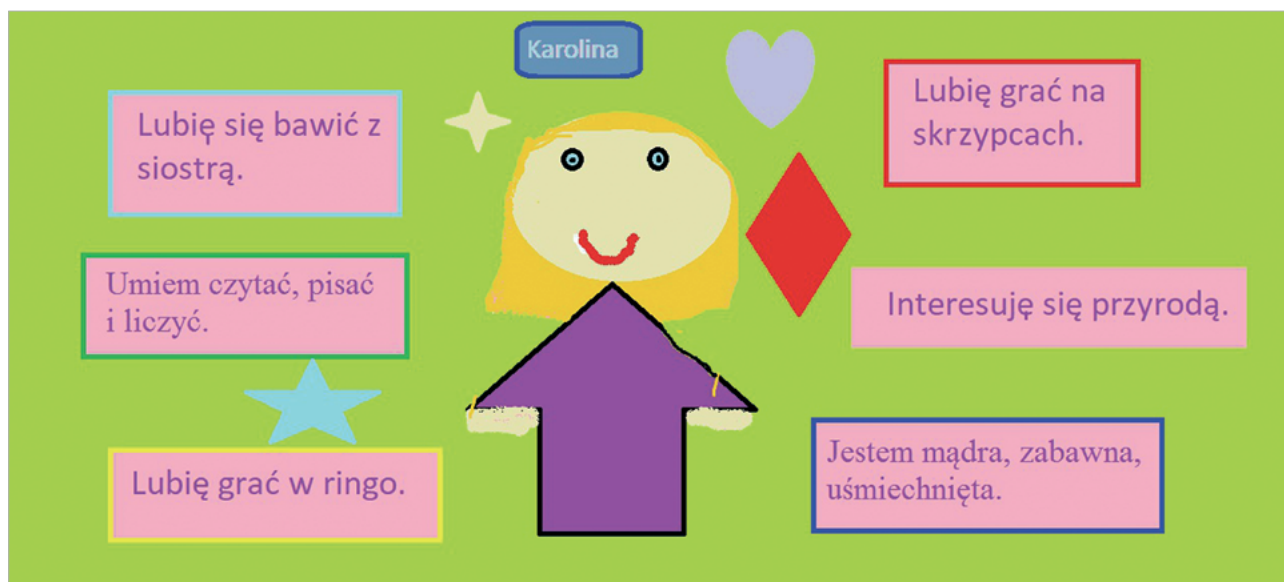
- ♦ określanie mocnych i słabych stron, zdolności oraz zainteresowań uczniów
- ♦ poznawanie wybranych zawodów, ich specyfiki oraz predyspozycji, jakie trzeba posiadać, żeby je wykonywać
- ♦ wykorzystanie narzędzi TIK
- ♦ nauka współpracy w grupie
- ♦ rozwijanie aktywności uczniów
- ♦ doskonalenie umiejętności postępowania się językiem polskim

**R**ealizując zadania projektowe dzieci rozwijały swoje zainteresowania i zdolności oraz dowiadywały się, jaką ścieżką edukacyjną powinny podążać, żeby móc wykonywać wymarzony zawód. – Zajęcia organizowałam w taki sposób, aby sytuacje, w których znaleźli się uczniowie, były dla nich zaskakujące, ciekawe i motywowały ich do działania. W ten sposób wyzwalalam w nich stałe zainteresowanie projektem oraz chęć poszukiwania nowych informacji i zdobywania umiejętności – wspomina Anna Majerska, koordynatorka projektu.

Wielkim zainteresowaniem cieszyły się lekcje z przedstawicielami wybranych zawodów: nauczycielem historii, leśniczym, polarnikiem, który opowiedział o specjalistach na stacji polarnej oraz ekspedientką, z którą uczniowie przeprowadzili wywiad. Spotkania pomogły uczniom odkryć własne zdolności i umiejętności, określić słabe oraz mocne strony, a także zaplanować kolejne kroki na drodze do wymarzonego zawodu.

– Jednym z zadań była burza mózgów na temat „Kim chciałbym być?”. Na jej podstawie dokonaliśmy wyboru zawodów, z którymi chcemy się bliżej zapoznać i dokonaliśmy podziału na grupy międzyszkolne – mówi Anna Majerska. – Gru-





### **Dzieci określają swoje mocne strony**

py wykonały prezentacje dotyczące wybranych profesji, a sposób przygotowania materiałów zależał od umiejętności i kreatywności uczniów. Każdą grupą opiekował się inny nauczyciel. Wypracowane przez poszczególne grupy materiały posłużyły do stworzenia książeczki promującej projekt.

Uczniowie pracowali w grupach klasowych, a także w szerszych zespołach międzyszkolnych (poprzez wideokonferencje z rówieśnikami z Czech i Łotwy). Przydział zadań był zgodny z możliwościami dzieci i ich zdolnościami. Działania w projekcie miały charakter multidyscyplinarne. W ramach zajęć „Poznajmy się” dzieci tworzyły wspólną prezentację, a pracując nad nią, uczyły się redagowania zdań, zgłębiały historię swojej miejscowości, odczytywały informacje, korzystały z narzędzi TIK (prezentacje Google). Podobnie było w przypadku przygotowywania informacji o zawodach – uczestnicy musieli poznać narzędzie, na którym pracowali, zdobyć wiedzę z różnych źródeł, wykonać ilustracje i opis, a ponadto – dotrzymywać terminów i ustaleń, jakie zapadły w ramach danej grupy. Dzięki wspólnym działaniom dzieci uczyły się funkcjonowania w zespole i brania odpowiedzialności za realizację powierzonych zadań.

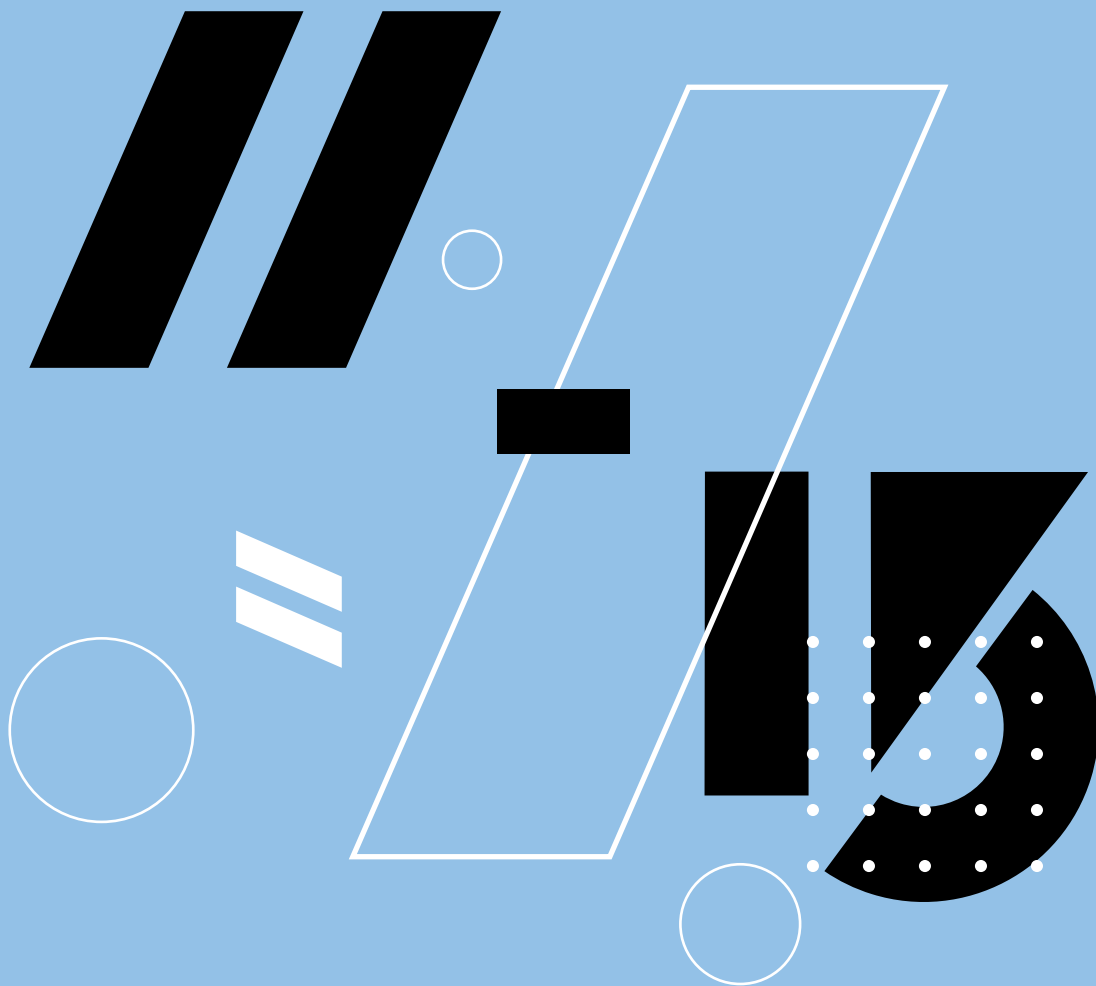
Współpraca ze szkołami partnerskimi przyczyniła się też do rozwijania wiedzy o Polsce i Europie. Uczniowie poznawali miejscowości partnerów, ich historię, tradycje i zwyczaje. Przy okazji świąt Bożego Narodzenia dzieci wykonywały kartki z życzeniami oraz ozdoby choinkowe, które – z pomocą rodziców – rozsyłały do szkół partnerskich. Realizując zadania projektowe uczniowie poznawali różnorodne narzędzia TIK, dowiadywali się, jak i do czego można je wykorzystać oraz jak bezpiecznie działać w sieci. Uczestniczyli w Europejskim Tygodniu Kodowania, w ramach którego przygotowali sobie nawzajem zadania, realizowane później podczas zajęć.

Dzięki projektowi uczniowie mieli okazję poszerzać wiedzę poprzez działanie i prezentować swoją pracę szerszemu gronu odbiorców – a to umiejętności i kompetencje, które z pewnością przydadzą im się w przyszłości (nie tylko zawodowej).

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



# Projekt dla uczniów w wieku 11–15 lat



# I miejsce *ex aequo*

## Responsible Consumption in Action



**Jednym z największych współczesnych problemów jest nadprodukcja, nadmierna konsumpcja i wytwarzanie ogromnej ilości odpadów. Budowanie nowoczesnego społeczeństwa, gotowego do zmiany tego stanu rzeczy, wymaga edukacji od najmłodszych lat.**

**Małgorzata Walkusz**

**Anna Adamczyk**

Szkoła Podstawowa nr 22  
im. Janusza Korczaka we Włocławku

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/91876](https://twinspace.etwinning.net/91876)

### CZAS TRWANIA

12 miesięcy

### PRZEDMIOTY

informatyka, język obcy

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Hiszpania, Czechy

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

TwinSpace, Tricider, Google Docs, Microsoft Teams, AnswerGarden, LearningApps, Kahoot!, Pixabay, Mentimeter, Pictrama, Padlet, The Carbon Footprint Calculator, Water Calculator, The Climate Clock, Pearltrees, Canva, Genial.ly, QR Code Generator

### Cele projektu:

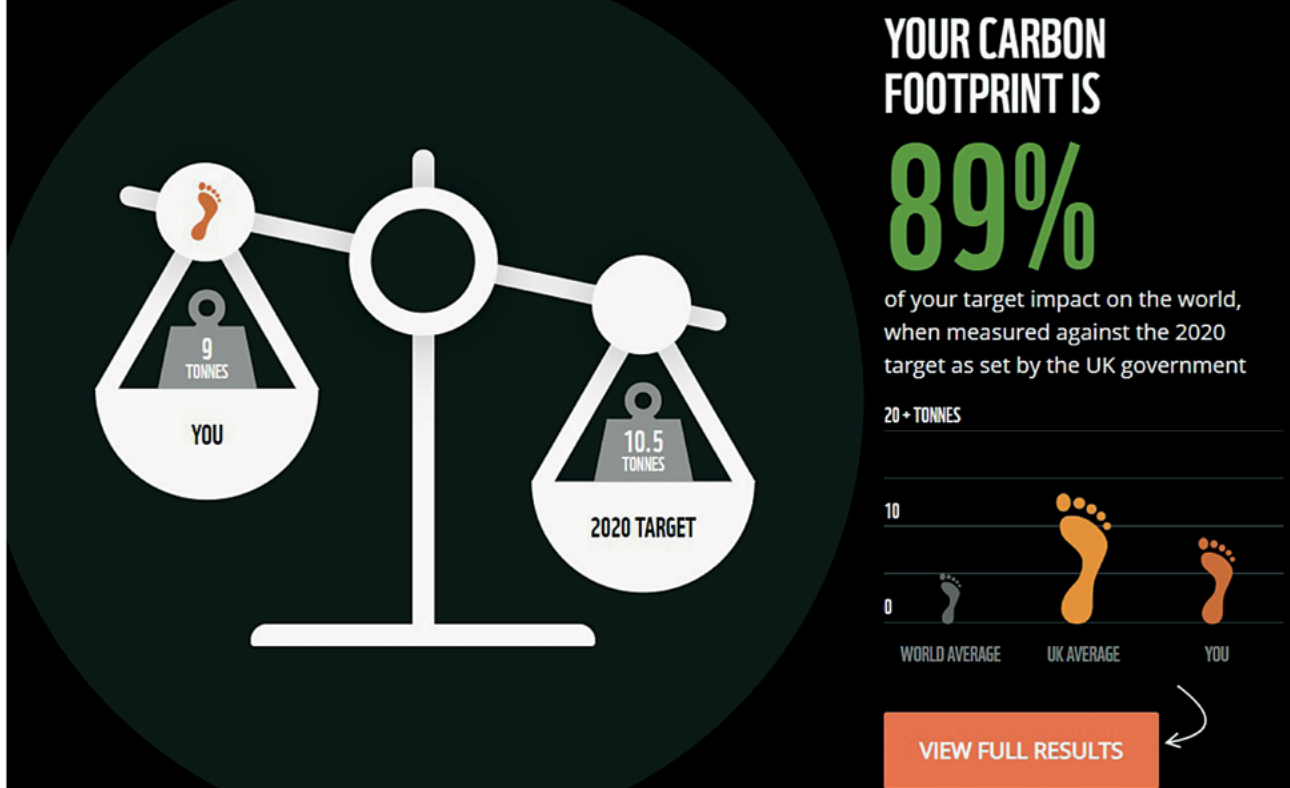
- ♦ uwrażliwienie uczestników na problemy współczesnego świata
- ♦ zapoznanie uczniów z Celami Zrównoważonego Rozwoju ONZ (Agenda na Rzecz Zrównoważonego Rozwoju 2030)
- ♦ motywowanie do nauki języka angielskiego oraz do zdobywania wiedzy wykraczającej poza ramy programowe
- ♦ doskonalenie umiejętności z zakresu TIK
- ♦ rozwijanie umiejętności współpracy i komunikacji poprzez działania w grupie szkolnej i międzynarodowej
- ♦ przygotowanie do pracy samokształceniowej i wykorzystania mediów jako narzędzia pracy intelektualnej

**Z**równoważona konsumpcja i produkcja dążą do tego, by «dokonać czegoś lepiej i więcej przy użyciu mniejszych środków». Prowadzą do zwiększenia korzyści [...] z działalności gospodarczej poprzez zmniejszenie zużycia środków oraz zmniejszenie skali degradacji i zanieczyszczeń, jednocześnie poprawiając jakość życia – głosi zapis 12 Globalnego Celu Zrównoważonego Rozwoju ONZ. W realizację tej idei włączyli się uczniowie szkół podstawowych z trzech krajów: Hiszpanii, Czech i Polski.

– Naszym założeniem było wychowywanie odpowiedzialnego konsumenta od najmłodszych lat, a także propagowanie dobrych wzorców dbałości o środowisko naturalne i naszą planetę – mówią Małgorzata Walkusz i Anna Adamczyk, koordynatorki projektu. – Pytania stawiane uczniom miały otworzyć ich umysły na problem nadmiernej konsumpcji we współczesnym świecie, zmusić do myślenia i przebudować ich motywację jako konsumentów.



Home



### Uczestnicy projektu zajmowali się badaniem śladu węglowego

W początkowej fazie projektu uczniowie samodzielnie zdobywali informacje na temat wpływu nadprodukcji towarów na środowisko naturalne. Analizowali m.in. pochodzenie ulubionych produktów i ich opakowania, oceniali ślad wodny i węglowy z wykorzystaniem internetowych kalkulatorów. Zapoznawali się z Celami Zrównoważonego Rozwoju poprzez poszukiwanie materiałów w internecie czy prowadzenie dyskusji na ten temat. Zdobytą wiedzę dzielili się z innymi uczniami – m.in. podczas warsztatów „Jak być odpowiedzialnym konsumentem” czy w trakcie przeprowadzania ankiet w swoich szkołach.

Kluczową częścią projektu były działania online w sześciu międzynarodowych grupach (z wykorzystaniem Google Drive). W ten sposób dzieci opracowały wspólne materiały, np. gry online, certyfikaty, krzyżówki, rozsypanki wyrazowe, quizy czy prezentacje dotyczące idei odpowiedzialnej konsumpcji. Niezwykle istotnym wydarzeniem było stworzenie przez wszystkich partnerów projektu broszury podsumowującej, zawierającej deklarację uczniów w sprawie wniesienia własnego, realnego wkładu w zrównoważony rozwój naszej planety. Pracując nad rezultatami uczniowie pisali i rozmawiali w języku angielskim, korzystali z angielskojęzycznych stron internetowych oraz

filmów, a tym samym znacznie poprawili swoje umiejętności komunikacyjne.

– Projekt w naturalny sposób łączył wiele dyscyplin, takich jak ekologia, sztuka, języki obce, a nawet wychowanie obywatelskie oraz etyka. Realizowaliśmy go zgodnie z założeniami metodologii *Learn/Explore – Act – Share* [ucz się/odkrywaj – działaj – dziel się], która motywuje uczniów do pracy. Dzieci musiały stać się ekspertami (nauczycielami), żeby przeprowadzić warsztaty dla swoich koleżanek i kolegów, co wpływało na ich duże zaangażowanie na wszystkich etapach projektu. Poza tym projekt nie ograniczał się do pracy w internecie, ale włączał uczniów w praktyczne działania tu i teraz, co przełożyło się na ich poczucie satysfakcji z dobrze wykonanych zadań (a zatem z nauki) – podsumowują koordynatorki projektu.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



# I miejsce *ex aequo*

## A to Z of Being a Teenager



**Małgorzata Walkusz**  
Szkoła Podstawowa  
nr 22 im. Janusza  
Korczaka we Włocławku

**Okres dorastania to czas pełen radosnych momentów, ale także trudnych sytuacji. Dzięki projektowi „A to Z of Being a Teenager” uczniowie z sześciu krajów europejskich mogli w przyjaznym środowisku swobodnie omówić problemy trapiące dzisiejszych nastolatków. Było to o tyle istotne, że realizacja projektu przypadła na okres izolacji społecznej spowodowanej pandemią COVID-19.**

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/92484](https://twinspace.etwinning.net/92484)

### CZAS TRWANIA

12 miesięcy

### PRZEDMIOTY

informatyka, język obcy

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Włochy, Grecja, Ukraina, Hiszpania, Turcja

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

TwinSpace, Pixabay, Tricider, AnswerGarden, Framapad, Padlet, Google Docs, Pixton, Make Beliefs Comix, AdventMyFriend, Spreaker, LearningApps, Madmagz, Pearltrees

### Cele projektu:

- ♦ dzielenie się problemami okresu dorastania i poszukiwanie rozwiązań
- ♦ motywowanie do nauki języka angielskiego
- ♦ poznawanie nowych narzędzi TIK
- ♦ rozwijanie umiejętności współpracy w grupie klasowej oraz międzynarodowej

**P**ierwszy etap projektu miał charakter zapoznawczy. Grupy narodowe tworzyły filmy i prezentacje o swoich szkołach, a wypracowane przez nie produkty były zamieszczane na mapkach na Padlecie. W początkowej fazie nastolatki zapoznali się z zasadami bezpiecznego korzystania z internetu i zdobyli wiedzę w zakresie respektowania praw autorskich (przygotowali komiksy na ten temat).

– Dzięki trafnie dobranej tematyce uczniowie od początku czuli, że projekt jest o nich i dla nich. Problemy, troski i radości nastolatków to ich własne doświadczenia życiowe, co sprawiło, że temat był im bliski – mówi Małgorzata Walkusz, koordynatorka przedsięwzięcia. – Pojawiła się ogromna ciekawość partnerów, kto i skąd będzie z nami tworzył projekt. Moi uczniowie wyczekiwali na to, kiedy kolejne kraje wykonają zadania i zapoznawali się z zamieszczonymi materiałami. Reagowali na nie bardzo pozytywnie, odpisywali nowym koleżankom i kolegom, pokonując bariery komunikacyjne w języku angielskim.

Drugi, zasadniczy etap projektu, polegał na wspólnym pisaniu, ilustrowaniu i nagrywaniu opowiadań. Poprzez aplikację Tricider uczniowie wybrali zagadnienia istotne dla współczesnych nastolatków (takie jak: uzależnienie od smartfonów,





*Jedna z propozycji logotypu projektu*

sport, przyjaźń, kieszonkowe, stres, zdrowy tryb życia czy cyberprzemoc), które stały się podstawą powstających tekstów. Zebrane pomysły rozwijali w międzynarodowych zespołach. Zanim powstał tekst, uczniowie musieli dogłębnie przeanalizować i zrozumieć temat. We wszystkich opowiadaniach pojawiała się sytuacja problemowa, której rozwiązanie dzieci musiały znaleźć samodzielnie. Gotowe opowiadania, wspólnie poprawione w celu uzyskania spójności językowej i fabularnej, trafiły w wersji elektronicznej do zbiorczej publikacji, której ostateczny wygląd został opracowany dzięki aplikacji Madmagz.

### **Dzięki trafnie dobranej tematyce uczniowie od początku czuli, że projekt jest o nich i dla nich.**

– Nasz projekt okazał się znakomitym pomysłem na aktywizację uczniów, którzy bardzo się angażowali, czując, że robią coś ważnego, a przy okazji wcielają w życie swoje pomysły (nie narzucone przez nauczyciela). Dzieci świetnie poradziły sobie z realizacją głównego celu, chociaż zadanie początkowo wydawało się zbyt wymagające dla dwunastolatków – wspomina Małgorzata Walkusz. – Współtworzenie opowiadań w międzynarodowych zespołach jest trudnym



*Uczniowie współpracowali online z rówieśnikami z innych krajów*

o złożonym procesem (np. ze względu na konieczność pisania tekstów w ustalonej kolejności). Tym większa jest nasza satysfakcja i duma z końcowego efektu. Nastolatki byli zachwyceni oglądając książeczkę, na którą złożyły się pojedyncze strony tworzone wcześniej w grupach.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



## II miejsce

# Let's GTA! – STEAM as a Versatile Language Describing the World



**Elżbieta Matras**  
Szkoła Podstawowa  
im. Jana Pawła II  
w Zaborze, woj. lubuskie

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/94006](https://twinspace.etwinning.net/94006)

### CZAS TRWANIA

9 miesięcy

### PRZEDMIOTY

matematyka, fizyka/astronomia,  
informatyka, sztuka/muzyka/plastyka,  
język obcy

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Słowacja, Litwa

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

TwinSpace, Kahoot!, Quizizz, Quizlet,  
Wordwall, LearningApps, Genial.ly, Padlet,  
AnswerGarden, Google Forms, Canva,  
Google Docs, Mentimeter, YouTube,  
QR Code Generator, Adobe Connect,  
Messenger

**Użyty w tytule skrót GTA, dotychczas kojarzony z serią popularnych gier komputerowych, został w projekcie rozszyfrowany jako *gathering, technology, art* – współpraca, technologia i sztuka. Założeniem było pokazanie uczniom, że na otaczający nas świat należy patrzeć holistycznie, bo przenikają się w nim elementy znane im z lekcji przedmiotów ścisłych, humanistycznych i artystycznych.**

## Cele projektu:

- ♦ uświadomienie uczniom powiązania nauk ścisłych z życiem codziennym
- ♦ łączenie treści przedmiotów ścisłych, artystycznych i języków obcych
- ♦ doskonalenie znajomości języka angielskiego ♦ opracowanie zadań interdyscyplinarnych, odpowiednich zarówno dla uczniów szkoły podstawowej, jak i początkowych klas szkoły średniej (uniwersalność)

**B**ardzo często zdarza się, że uczniowie mają problem z dostrzeganiem powiązań między przedmiotami szkolnymi a codziennym życiem. Często nie są w stanie zastosować poznanego w klasie materiału w praktyce, nie dostrzegają sensu uczenia się, nie potrafią wyciągać logicznych wniosków na podstawie posiadanej wiedzy, jeśli wymaga to połączenia treści międzyprzedmiotowych. Realizatorzy projektu postanowili zmienić ten stan rzeczy. Celem projektu było uświadomienie uczestnikom, w jakim stopniu treści omawiane na poszczególnych przedmiotach przekładają się na ich codzienne życie. Projekt poświęcony był zagadnieniom, z którymi uczniowie mają największe trudności (matematyka, fizyka), a także przedmiotom artystycznym, które są w szkole traktowane jako „zapychacze” między „ważnymi”, „prawdziwymi” lekcjami.

W przedsięwzięciu brali udział uczniowie szkół podstawowych z Polski, Litwy i ze Słowacji. Podstawą projektu było ścisłe współdziałanie online (językiem

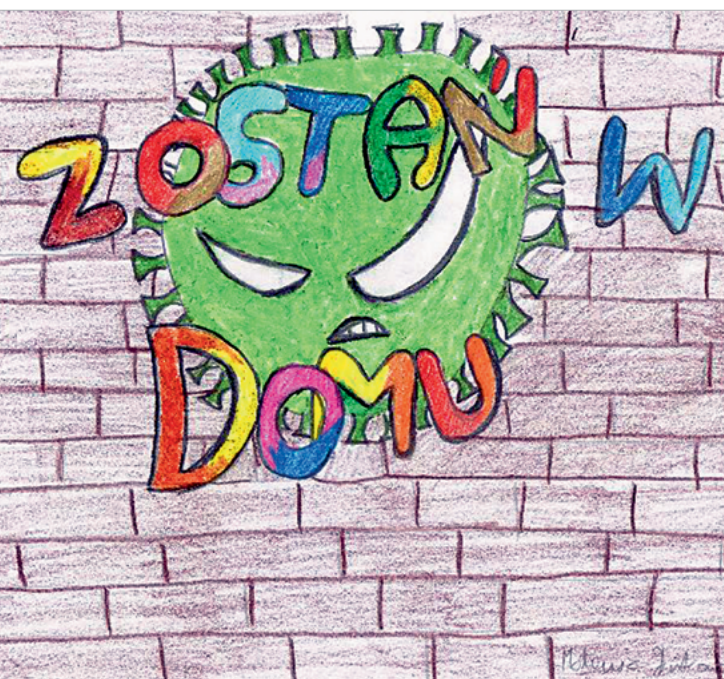




*Grunt to mieć perspektywę*



*Uczniowie wykorzystywali swoje zdolności artystyczne*

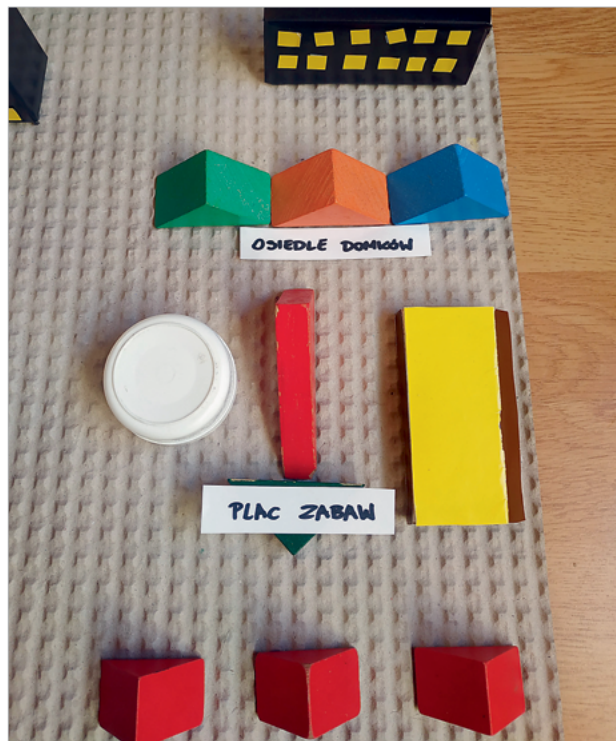


komunikacji był angielski). Współpraca polegała przede wszystkim na wymianie materiałów, informacji, opinii, przygotowywaniu dla siebie nawzajem zadań, wypracowywaniu rezultatów. Uczniowie stworzyli dla siebie listę stron internetowych przydatnych w edukacji na odległość, a swoją wiedzę sprawdzali, przygotowując dla partnerów interdyscyplinarne quizy. Projekt był podzielony na krótkie zajęcia, odpowiednie zarówno dla uczniów szkół podstawowych, jak i średnich.

**Większość uczestników przyznała, że dzięki projektowi wiedza szkolna przestała być abstrakcyjna, a stała się bliższa i przydatna.**

Zadania wykonywane przez uczestników były powiązane z realnymi sytuacjami życiowymi. W części matematycznej uczniowie mogli przeliczać waluty w wirtualnym kantorze, projektować menu restauracji wraz z cenami, prowadzić





### Architektura czy geometria?

wirtualny sklepik szkolny, przyswajając ułamki podczas nauki gotowania czy tworzyć modele brył przestrzennych.

W części artystycznej uczniowie odkrywali matematyczne elementy w sztuce (np. w architekturze), poznawali pojęcia symetrii i asymetrii, przykłady naukowej wiedzy i precyzji w dziełach sztuki, roślinne inspiracje w sztuce, elementy naukowe w literaturze fantastycznej, powiązanie matematyki z muzyką (melodia oparta o liczbę Pi, ciąg Fibonacciego i kombinatoryka w muzyce). Mieli także okazję odgrywać scenki poświęcone zmianom klimatycznym.

W sekcji poświęconej naukom ścisłym, projektowaniu i technologii dzieci miały możliwość tworzenia makiet, układania parkietu wzorowanego na plastrze miodu, kodzie binarnym i kodach QR, poznawać wpływ wynalazków na codzienne życie. Zgłębiały również dorobek wielkich naukowców i historię ważnych odkryć.

Projekt był dużym sukcesem w każdej z partnerskich placówek, czego dowodem były prośby uczniów o kontynuowanie współpracy w tym samym składzie w kolejnym roku szkolnym. Działania z rówieśnikami stanowiły dla nich atrakcyjne urozmaicenie zajęć zdalnych w okresie kształcenia na odległość. Większość uczestników przyznała, że dzięki projektowi wiedza szkolna przestała być abstrakcyjna, a stała się bliższa i przydatna. Zaczęli dostrzegać sens uczenia się poszczególnych przedmiotów szkolnych – których elementy, choć nie zawsze widoczne na pierwszy rzut oka, są cały czas obecne wokół nas.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



# III miejsce

## Wise Words



**Anna Tobiacelli**  
Społeczne Liceum  
Ogólnokształcące  
nr 1 Społecznego  
Towarzystwa  
Oświatowego  
w Warszawie

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/90913

### CZAS TRWANIA

10 miesięcy

### PRZEDMIOTY

historia/wiedza o społeczeństwie,  
język obcy, filozofia i etyka

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Portugalia, Chorwacja, Niemcy,  
Grecja, Turcja

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

TwinSpace, Facebook, Skype, Zoom,  
Pearltrees, Padlet, PowerPoint,  
AdobeSpark, iMovie, Moviemaker, Slidely,  
Calameo, Prezi, Issuu, Canva, Google Docs

**Celem projektu było zachęcenie uczniów do krytycznej obserwacji otaczającego świata, obrony własnego stanowiska i dochodzenia do konsensusu w grupie międzynarodowej. W przedsięwzięciu uczestniczyli licealiści i uczniowie szkół podstawowych z Portugalii, Chorwacji, Niemiec, Grecji, Turcji i Polski.**

### Cele projektu:

- ♦ poznanie pojęcia kultury słowa i reguł budowania wypowiedzi
- ♦ rozwój umiejętności miękkich (kultura osobista, komunikatywność, samodyscyplina, dobra organizacja pracy, kreatywność)
- ♦ poznanie zasad debat oksfordzkich
- ♦ praca w międzynarodowych grupach rówieśniczych (podział pracy, odpowiedzialność za rezultat grupy)
- ♦ rozwój umiejętności posługiwania się językiem angielskim
- ♦ wprowadzenie debaty jako metody edukacyjnej w szkołach partnerskich

Umiejętność efektywnej komunikacji jest niezwykle istotna, o czym można się przekonać zwłaszcza w czasie izolacji spowodowanej pandemią. Jasne wyrażanie opinii, znalezienie odpowiednich argumentów, budowanie linii obrony stanowiska, prezentowanie logicznej, bogatej w słownictwo i przekonującej wypowiedzi pomaga w prezentowaniu wyników własnej pracy w szkole i na uczelni, w procesie poszukiwania pracy oraz w życiu społecznym. Założeniem realizatorów projektu było przekazanie uczniom zasad dobrych wystąpień i debat oraz umożliwienie im sprawdzenia nowych umiejętności w praktyce.

Uczniowie pracowali (stacjonarnie oraz online) w grupach szkolnych i międzynarodowych pod okiem nauczycieli – opiekunów. Projekt „Wise Words” składał się z dwóch, powiązanych ze sobą części. Pierwsza skupiała się na poznawaniu teoretycznych podstaw szeroko pojętej sztuki słowa. Uczestnicy zastanawiali się nad technikami manipulacji i kwestią wpływania na słuchaczy, uczyli się argumentowania i przekonywania partnerów dyskusji do własnych racji, dowiadawali się, jak można unikać logicznych błędów i trzymać się linii rozumowania. Analizowali znaczenie słowa pisanego na konkretnych przykładach (książki



### **Uczniowie współpracowali online**

zakazane, wpływowi autorzy, cenzura), poznawali również życiorysy wielkich mówców, poruszane przez nich tematy i etykę ich wypowiedzi, a przez to zasady, którymi powinien kierować się dobry orator.

– Ucząc zasad konstruowania wypowiedzi zorganizowaliśmy konkurs szkolny TEDx, uczniowie zaprezentowali swoje umiejętności na forum. Działania projektowe miały charakter międzyprzedmiotowy, łączyły historię z etyką i językiem angielskim. Przypominaliśmy też o bezpiecznych zasadach korzystania z internetu i konieczności selekcji informacji – mówi Anna Tobiaccelli, koordynatorka projektu.



Druga faza przedsięwzięcia obracała się wokół debat. Najpierw odbyły się szkolne konkursy na mowy TEDx, które zakończyły się podsumowującym etapem międzynarodowym. Następnie zrealizowane zostały dwie tury konkursu debat online, w których rywalizowały ze sobą międzynarodowe grupy uczniów. Kultura słowa, ważny temat projektu, znalazła odbicie w debatach, które pełniły jednocześnie funkcję praktycznego sprawdzianu zdobytych wcześniej wiadomości teoretycznych. Spotkania online były dla dzieci szczególnie cennym doświadczeniem w czasie pandemii COVID-19, kiedy szkoły były zamknięte, a one same straciły możliwość bezpośredniego spotykania się z rówieśnikami. Uczestnicy projektu zyskali poczucie przynależności do większej społeczności i ciekawą alternatywę dla nietawnej codzienności.

### **Założeniem realizatorów projektu było przekazanie uczniom zasad dobrych wystąpień i debat oraz umożliwienie im sprawdzenia nowych umiejętności w praktyce.**

– Zaobserwowaliśmy zauważalną zmianę u uczniów wobec roli języka w kulturze. Uczestnicy projektu poznali możliwości efektywnego dyskusowania i przekonali się, że nie powinni wahać się zabierać głosu w istotnych kwestiach i śmiało bronić swoich poglądów. Projekt miał też znaczenie wychowawcze, przygotowując odpowiedzialnych obywateli, którzy potrafią wysłuchać innych, reagują na ważne problemy współczesnego świata i wyrażają swoje opinie, akceptując jednocześnie różnorodność stanowisk – podsumowuje Anna Tobiaccelli. – Doceniając wpływ debat na rozwój umiejętności miękkich, postanowiliśmy na stałe wprowadzić tę metodę edukacyjną do naszych szkół.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



# Projekt dla uczniów w wieku 16–19 lat



# I miejsce

## Space Cafe



**Marzena Miazek-Banach**  
IV Liceum  
Ogólnokształcące  
im. Jana Pawła II w Łukowie,  
woj. lubelskie

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/90664

### CZAS TRWANIA

10 miesięcy

### PRZEDMIOTY

informatyka, język obcy,  
podstawy przedsiębiorczości

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Holandia, Portugalia, Niemcy

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

Homestyler, CAD Decor, Sims 4, Kahoot!,  
LearningApps, Picasa, Paint, Canva, Adobe  
Lightroom, Pixlr, iPiccy, Adobe Photoshop,  
dokumenty Europass, Google Maps,  
Windows Movie Maker, Flipgrid, Prezi,  
Mentimeter

**Głównym celem projektu było stworzenie licealistom ze szkół partnerskich przestrzeni, w której mogliby wspólnie pracować, dzielić się pomysłami, ale także wspierać się w okresie pandemii i dobrze się bawić. Takim miejscem okazało się prowadzone wspólnie wirtualne przedsiębiorstwo – kawiarnia „Space Cafe”.**

### Cele projektu:

- ♦ prowadzenie wirtualnego przedsiębiorstwa
- ♦ kształtowanie kompetencji społecznych i międzykulturowych
- ♦ rozwijanie umiejętności językowych oraz cyfrowych
- ♦ podnoszenie świadomości uczniów na temat zrównoważonego rozwoju
- ♦ kształtowanie umiejętności planowania oraz samodzielnej selekcji materiałów

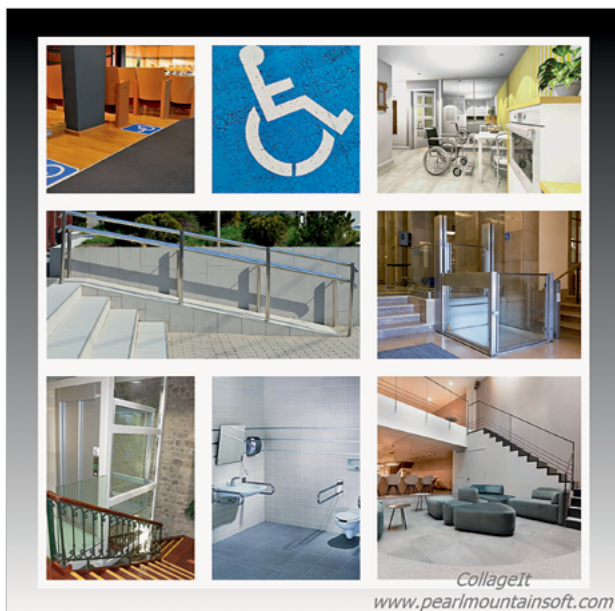
**T**ematyka projektu wpisała się w program nauczania podstaw przedsiębiorczości, w zakresie m.in. zakładania firmy, zarządzania przedsiębiorstwem, marketingu, poszukiwania pracy, rozmowy kwalifikacyjnej. Zadaniem uczniów było opracowanie projektu kawiarni – przygotowanie od podstaw pomysłu na to miejsce, a także planu jego dalszego funkcjonowania. Efektem ich pracy miał być szczegółowy biznesplan.

Uczestnicy działali indywidualnie lub w małych grupach. Samodzielnie szukali informacji na temat zakładania przedsiębiorstwa, wymieniali się spostrzeżeniami i pomysłami dotyczącymi charakteru kawiarni, jej dostosowania do potrzeb osób niepełnosprawnych, wystroju wnętrza, zatrudnienia pracowników czy wyboru menu. Pracując nad własnym przedsiębiorstwem uczniowie poznawali zasady sprawiedliwego handlu, uwzględniające poszanowanie ludzi oraz środowiska w praktyce biznesowej. Przygotowali m.in. filmy dotyczące funkcjonowania kawiarni przyjaznej osobom niepełnosprawnym i kawiarni ekologicznej, plakaty reklamowe, kartki z życzeniami dla ludzi pozostających na kwarantannie, propozycje logotypu. Partnerzy wspólnie opracowali również finałową prezentację multimedialną na temat „Space Cafe”.





Projekty logotypów kawiarni



W kawiarni uwzględniono potrzeby osób z niepełnosprawnościami

Współpraca online w międzynarodowej grupie sprzyjała nie tylko zdobywaniu wiedzy w zakresie przedsiębiorczości, ale wpłynęła korzystnie na budowanie kompetencji

## RECIPE


### Apple cartwheels

PREP TIME

1 h

NOTES

Nutrition Facts<sup>1</sup> each: 50 calories, 3g fat (1g saturated fat), 0 cholesterol, 13mg sodium, 7g carbohydrate (6g sugars, 1g fiber), 1g protein.




INGREDIENTS

- 1/4 cup peanut butter<sup>1</sup>
- 1/2 teaspoons honey
- 1/2 cup miniature semisweet chocolatechips
- 2 tablespoons raisins
- 4 medium unpeeled Red Delicious apples, cored

DIRECTIONS

In a small bowl, combine peanut butter and honey; fold in chocolate chips and raisins.Fill centers of apples with peanut butter mixture; refrigerate for at least 1 hour. Cut into 1/4-in. rings.



### Uczniowie opracowywali własne przepisy

społecznych uczestników i umiejętności przydatnych na rynku pracy. Wykonanie danego zadania projektowego wymagało od uczniów ścisłego współdziałania w grupie, brania odpowiedzialności za siebie i innych, rzetelności oraz punktualności.

Projekt umożliwił naukę języka angielskiego, w szczególności w zakresie słownictwa dotyczącego warunków pracy i zatrudnienia, wyboru profesji – przydatnego podczas poszukiwania pracy, prowadzenia rozmowy kwalifikacyjnej czy pisania CV. Ponadto, pracując nad pomysłami, uczestnicy projektu poznawali w praktyce możliwości nowych narzędzi TIK.

– Chciałam, żeby dzięki projektowi moi uczniowie zdobyli kompetencje, które przydadzą im się zarówno w dalszej



### Wizualizacje kawiarni

edukacji, jak i w życiu. Współpracując z rówieśnikami z innych krajów nauczyli się rozwiązywania konfliktów, wyrażania własnych opinii, słuchania innych, poszukiwania

**Pracując nad własnym przedsiębiorstwem uczniowie poznawali zasady sprawiedliwego handlu, uwzględniające poszanowanie ludzi oraz środowiska w praktyce biznesowej.**

kompromisów, dyskusowania, dokonywania obiektywnej oceny pracy swojej i innych, pokonywania trudności, ale też zdyscyplinowania. Ważne było dla mnie kształtowanie postawy odpowiedzialności oraz tolerancji wobec innych

kultur – podsumowuje Marzena Miazek-Banach, koordynatorka przedsięwzięcia. – Wspólne działanie, wzajemna pomoc, poleganie na sobie nawzajem nauczyły uczniów więcej niż jakikolwiek podręcznik. Pracowali oni nad projektem z pełnym zaangażowaniem, nie opuszczali zajęć, a nawet poświęcali swój wolny czas na poszukiwanie i gromadzenie potrzebnych informacji.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



## II miejsce

# Skilled Europeans



Eliza Bogdańska  
II Liceum  
Ogólnokształcące  
im. Marii Konopnickiej  
w Radomiu

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/108314

### CZAS TRWANIA

5 miesięcy

### PRZEDMIOTY

język obcy

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Francja, Niemcy

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

TwinSpace, Google Docs, Padlet, Vocaroo

**Realizując wspólne działania polscy, niemieccy i francuscy licealiści kształcili umiejętności językowe w naturalnym, rzeczywistym kontakcie z innymi. Było to szczególnie ważne w okresie pandemii, gdy interakcje z rówieśnikami były znacznie ograniczone.**

## Cele projektu:

- ♦ rozwój kompetencji psychospołecznych poprzez pracę w grupach, podejmowanie wspólnych decyzji, wykorzystanie potencjału twórczego
- ♦ zwiększenie umiejętności komunikacyjnych i umiejętności w zakresie TIK
- ♦ otwarcie się na Europę i poznanie innych kultur

**R**ealizatorzy projektu „Skilled Europeans” zadbali o to, żeby nauka języka angielskiego nie była nudna. Uczniowie mieli do wykonania wiele różnorodnych zadań, a współpracę ułatwiały (i uatrakcyjniały) im nowoczesne narzędzia TIK. Wspólnie wykonywali prezentacje lub filmiki obrazujące kultury poszczególnych krajów, szukali podobieństw między sobą w swoich nowych grupach, po czym podsumowywali rezultaty dyskusji na Padlecie, pisali opowiadania, stworzyli scenariusz kreskówki, do której podłożyli głosy, dzielili się wiedzą i komentarzami na temat zrealizowanych zadań na wspólnej platformie.

Ćwiczenia gramatyczne z języka angielskiego połączone były z tematami rozwijającymi kompetencje społeczne, np. pisanie opowiadania z użyciem drugiego okresu warunkowego, odbywało się zespołowo – każdy uczestnik projektu kontynuował historię po swoich poprzednikach. Realizując wspólne zadania licealiści poznawali zasady dobrej współpracy w środowisku międzynarodowym (uczyli się m.in. brania odpowiedzialności za siebie i innych członków grupy, podziału ról i obowiązków). Dowiadywali się, jak można skutecznie rozwiązywać powstałe problemy i wyjaśniać ewentualne nieporozumienia wynikające z różnic kulturowych. Po każdym zadaniu analizowali dotychczasową pracę i wyciągali wnioski, poznając jednocześnie sztukę zawierania kompromisów.

– Dzięki uczestnictwu w projekcie „Skilled Europeans” uczniowie mogli produktywnie wykorzystać czas izolacji i nauki zdalnej spowodowany pandemią.





### Kolaże na temat krajów partnerskich

Codzienny kontakt z rówieśnikami, w tym z partnerami z Francji i Niemiec, pozytywnie wpłynął na ich psychikę i emocje w tak trudnym dla nich czasie – twierdzi Eliza Bogdańska, koordynatorka projektu. – Licealiści lepiej poznali

**Po każdym zadaniu [uczniowie] analizowali dotychczasową pracę i wyciągali wnioski, poznając jednocześnie sztukę zawierania kompromisów.**

język angielski i nowoczesne aplikacje, ale zyskali też coś więcej: przekonanie o własnych umiejętnościach i zaletach, czyli zasoby, ułatwiające radzenie sobie z przyszłością. Dzięki projektowi zdobyli umiejętności, które przydadzą im się na dalszej drodze zawodowej i osobistej.



Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



## III miejsce

# YoungAction for YouropeVision



Alena Jackowska



Renata Łączak-Stachura

LXVIII Liceum Ogólnokształcące  
im. Tytusa Chałubińskiego w Warszawie

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/92718

### CZAS TRWANIA

10 miesięcy

### PRZEDMIOTY

informatyka, biologia/przyroda, geografia,  
historia/wiedza o społeczeństwie, sztuka/  
muzyka/plastyka, język polski, język obcy

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Turcja, Grecja, Włochy, Niemcy,  
Francja, Litwa

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

TwinSpace, AnswerGarden, Weebly,  
Tripline, Tricider, SurveyMonkey,  
StoryboardThat, Pixabay, Smore, Powtoon,  
Padlet, MindMeister, Musixmatch,  
Kahoot!, Google Slides, Genial.ly, Zoom,  
Google Docs, Emaze, CoSpaces Edu,  
BirdsDessinés, ClassTools, Artsteps,  
Calameo, YouTube, Joomag, FlipGrid

**Tożsamość, wspólne wartości, światowe zagrożenia czy demokracja to hasła, które w dzisiejszym, zglobalizowanym świecie, są ciągle przeformułowywane. Realizatorzy projektu „YoungAction for YouropeVision” wraz z licealistami z kilku krajów zajęli się kwestią aktywnego obywatelstwa w wielojęzycznej, cyfrowej Europie.**

## Cele projektu:

- ♦ wzmocnienie wspólnej tożsamości europejskiej ♦ pokazanie znaczenia różnorodności kulturowej ♦ promowanie aktywnego obywatelstwa
- ♦ rozwijanie umiejętności językowych i informatycznych ♦ kształtowanie kompetencji miękkich ♦ integracja uczniów poprzez wspólną pracę

**W** ramach projektu uczniowie z Polski, Turcji, Grecji, Włoch, Niemiec, Francji i Litwy wspólnie poznawali i analizowali problemy, przed którymi stają dziś społeczeństwa europejskie. Nauczyciele, którzy pełnili funkcję mentorów, przygotowali zadania, które dawały uczniom możliwość wykazania się, a jednocześnie kształtowały ich świadomość obywatelską. Działania projektowe opierały się na skutecznej komunikacji i ścisłej współpracy, a ostateczne rezultaty były wynikiem kompromisów i porozumienia. Najbardziej efektywnym sposobem współpracy były sesje Euro Synchronic – spotkania online służące omówieniu realizowanych tematów, dające możliwość uzyskania natychmiastowej informacji zwrotnej, bieżącego komentowania wspólnie opracowanych filmów, ale także umożliwiające zabawy (quize) i czerpanie radości z kontaktu z uczniami z różnych krajów.

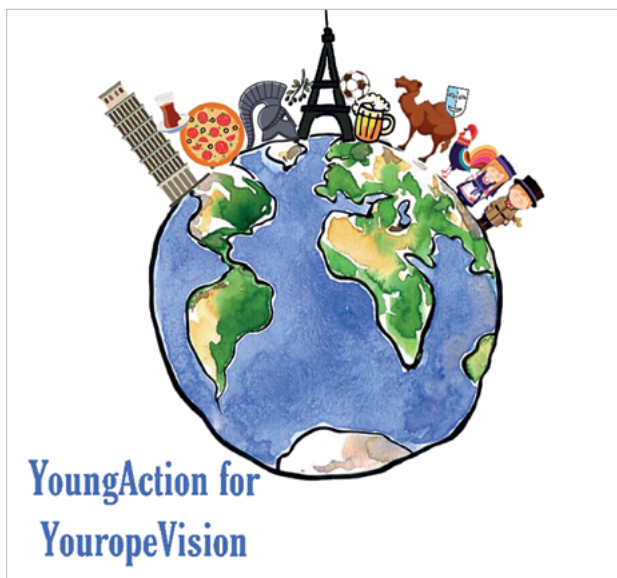
W ramach projektu zespoły ze wszystkich krajów opracowały logotypy projektu, a ostatecznego wyboru uczniowie dokonali w głosowaniu (popartym komentarzem). Uczestnicy stworzyli mapy myśli dotyczące różnych aspektów pojęcia „naród”, nakręcili dwa filmy na temat tożsamości europejskiej, wspólnych wartości i aktywnego obywatelstwa, przygotowali e-book na temat swoich miast, zilustrowany zdjęciami Google. Jedno z zadań – „Climate Change” – dotyczyło ekologii. Powstały różnorodne prace na temat ochrony



### **Uczniowie zastanawiali się, czym dla nich jest demokracja**

środowiska, w tym infografiki, komiksy, atlasy niedoboru wody, wspólna piosenka.

Tematyka poszczególnych działań w dużym stopniu pokrywała się z punktami z programów nauczania różnych przedmiotów szkolnych – w największym stopniu z języka angielskiego i z informatyki (intensywne wykorzystanie narzędzi TIK). Uczniowie często odwoływali się również do faktów z historii swojego narodu, np. polscy licealiści omawiali pojęcie wolności na przykładzie lat komunizmu (1945–1989). Panele dyskusyjne i projekty wewnętrzne były sil-



**Logotyp projektu opracowany przez uczestników**



Home



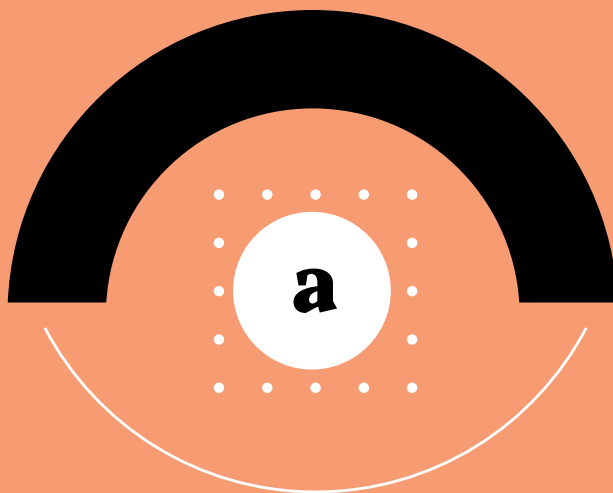
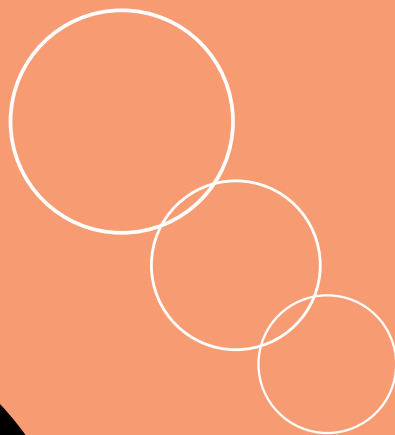
nie powiązane z tematami wiedzy o społeczeństwie, takimi jak demokracja, prawa młodzieży czy parlamentaryzm. Dzięki projektowi licealiści zyskali możliwość poznania rówieśników z całej Europy, a także zrealizowania nietypowych (w codziennej praktyce szkolnej) zadań. Ponadto, zdobyli cenne umiejętności, w zakresie pracy zespołowej, komunikacji, strategicznego myślenia, podejmowania decyzji, rozwiązywania problemów oraz zarządzania czasem.

– Projekt działał mobilizująco na naszych uczniów. Z przyjemnością obserwowaliśmy ich współdziałanie i gotowość do pomagania sobie nawzajem, co było szczególnie istotne w trudnym czasie izolacji, w trakcie pandemii – twierdzą Alena Jackowska i Renata Łączak-Stachura, koordynatorki projektu. – Projekt dał nam również wgląd w to, jakiego rodzaju zajęcia z języka angielskiego chcielibyśmy zorganizować w przyszłości. Okazało się, że istnieje alternatywa dla tradycyjnych podręczników i tablic – skutecznie uczyć można się również w ramach współpracy międzynarodowej, podczas interaktywnych, zróżnicowanych kulturowo lekcji.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.

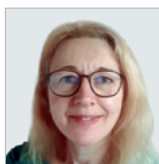


# Edukacja medialna



# Zwycięzca

## High Tech... How to Live WithOUT It?



**Renata Ochniowska**  
III Liceum  
Ogólnokształcące  
im. C. K. Norwida  
w Zamościu

**Czas izolacji społecznej i kryzysu wywołanego przez wirus COVID-19 uświadamia nam, w jak dużym stopniu nasze życie zależy od technologii. Głównym celem projektu „High Tech...” była refleksja nad tym, jaki wpływ na nasze dzisiejsze funkcjonowanie miał rozwój nauki. Zadaniem uczniów było zgłębienie biografii wielkich naukowców i historii przełomowych odkryć.**

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/113503](https://twinspace.etwinning.net/113503)

### CZAS TRWANIA

3 miesiące

### PRZEDMIOTY

matematyka, fizyka/astronomia,  
informatyka, historia/wiedza  
o społeczeństwie, sztuka/muzyka/  
plastyka, język polski, język obcy

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Portugalia

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

Padlet, AnswerGarden, Wordcloud,  
Madmagz, Windows Movie Maker, Zoom,  
Google Forms, Messenger, WhatsApp,  
YouTube

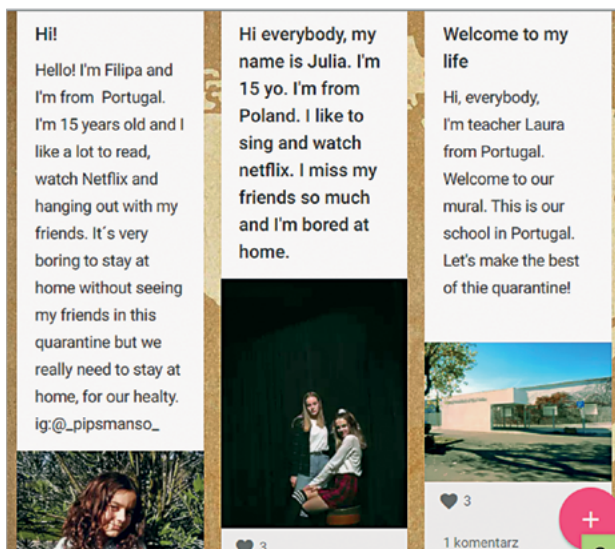
### Cele projektu:

- ♦ uświadomienie uczniom znaczenia wynalazców w rozwoju technologii
- ♦ rozwijanie umiejętności społecznych, komunikacyjnych i językowych
- ♦ nauka krytycznego myślenia
- ♦ rozwijanie zdolności twórczych uczniów i umiejętności współpracy w zespołach krajowych oraz międzynarodowych
- ♦ pogłębienie wiedzy w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych

**N**astolatki w XXI wieku nie wyobrażają sobie życia bez gadżetów elektronicznych – ułatwień, które traktują jako oczywisty element codziennego życia. Impulsem do realizacji projektu „High Tech...” było przeniesienie aktywności szkolnej do internetu w wyniku epidemii koronawirusa, kiedy okazało się, że technologia jest nie tylko pomocna, ale wręcz niezbędna do codziennego funkcjonowania. W przedsięwzięciu uczestniczyli polscy i portugalscy licealiści, którzy współpracując ze sobą online, zgłębiali historie wynalazków i ich twórców, a także zastanawiali się, jak wyglądałby dzisiejszy świat bez rozwoju nauki.

Głównym celem projektu było uświadomienie uczniom zależności między osiągnięciami wielkich naukowców a dzisiejszymi technologiami. W początkowym etapie polscy i portugalscy licealiści określili na platformie AnswerGarden wspólne obszary zainteresowań i kierunki dalszych prac. W trakcie spotkań zdalnych wspólnie zgłębiali kwestię ewolucji technologicznej na przestrzeni wieków i opracowywali artykuły na ten temat (używając aplikacji Madmagz) lub tworzyli mural online (z informacjami na temat odkryć naukowych). Podczas



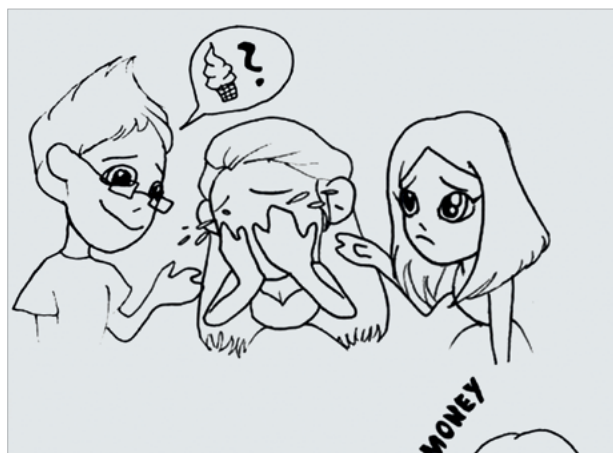


### Uczestnicy projektu przedstawiali się na Padlecie

debaty online mogli porównywać wady i zalety rozwoju technologii oraz rozwijać swoje umiejętności komunikacyjne w języku angielskim. Jednym z zadań było wspólne tworzenie opowiadania (*The Day When the Internet Broke Down*) pokazującego, jak wyglądałby dzisiejszy świat, gdyby nagle zabrakło internetu. Każdy z uczestników projektu miał napisać część historyjki, a następnie wykonać do niej ilustracje – tym sposobem powstał prosty film rysunkowy. Wszystkie produkty opracowane w ramach projektu były zamieszczane na TwinSpace.

### Uczniowie uświadomili sobie, że technologie mogą służyć nie tylko zabawie, lecz także ułatwiać edukację i wspólną pracę.

Niematerialnym efektem przedsięwzięcia był wszechstronny rozwój uczniów, którzy realizując poszczególne zadania musieli się wykazać samodzielnością, inicjatywą, a także wykorzystać swoją wiedzę językową. Licealiści ściśle ze sobą współpracowali – spotykali się online nie tylko w ramach konkretnych działań projektowych, ale również prywatnie, dzięki czemu rozwijali swoje umiejętności komunikacyjne i społeczne.

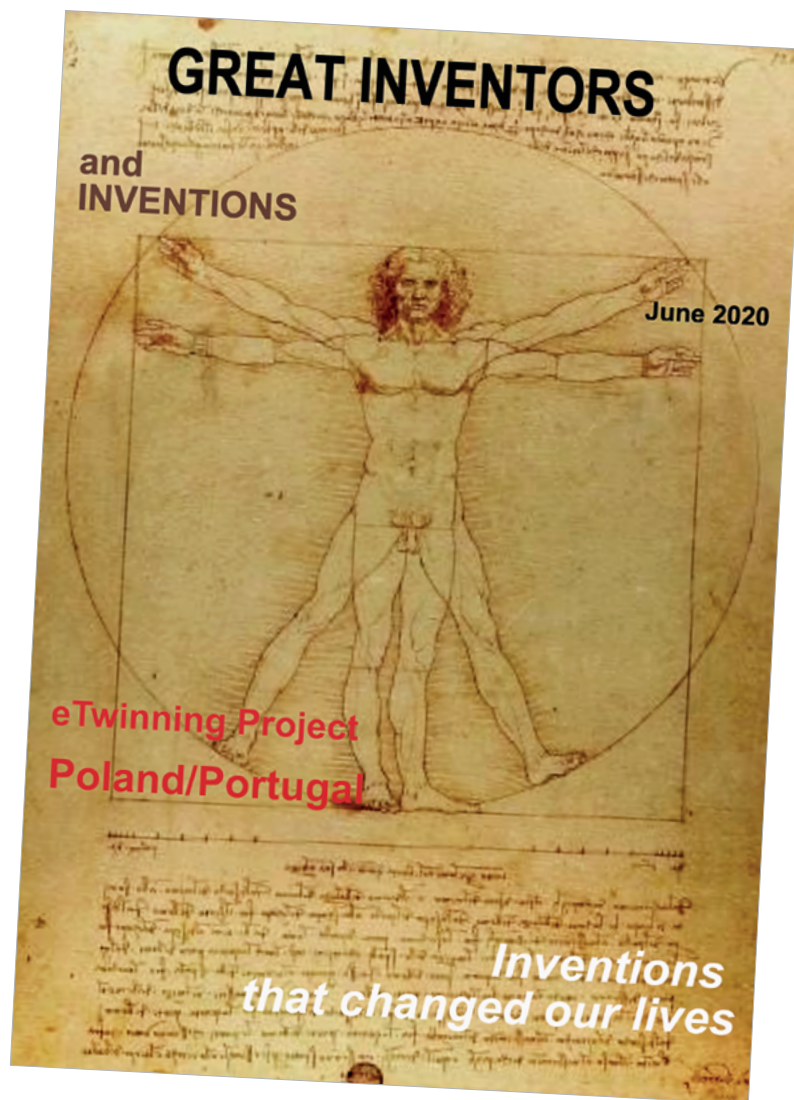


Kadry do filmu narysowane przez uczniów

– Początkowo uczniowie podejmowali współpracę z pewną dozą nieufności i bez większego przekonania, ale w miarę rozwoju projektu, kiedy zarysowywał się ogólny kształt

### Głównym celem projektu było uświadomienie uczniom zależności między osiągnięciami wielkich naukowców a dzisiejszymi technologiami.

przedsięwzięcia, wzajemnie się dopingowali. Zaczęli się kontaktować poprzez media społecznościowe, co bardzo wpłynęło na poprawienie ich umiejętności komunika-



#### **Okładka wspólnie stworzonego magazynu**

cyjnych w języku angielskim – mówi Renata Ochniowska z III Liceum Ogólnokształcącego w Zamościu.

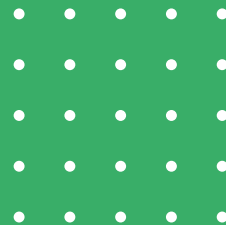
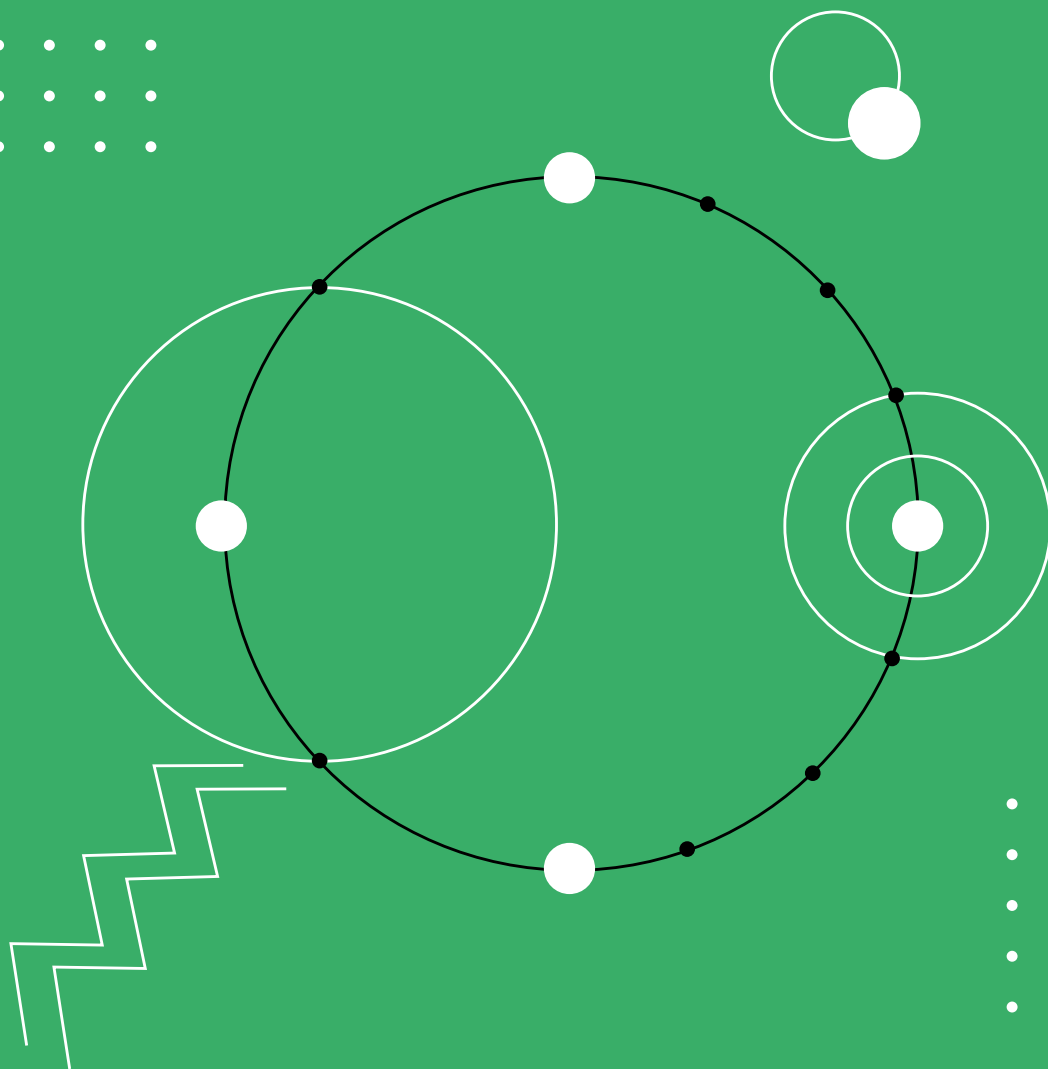
Niezwykle istotnym aspektem przedsięwzięcia było wykorzystanie narzędzi TIK podczas realizacji kolejnych zadań. Uczniowie uświadomili sobie, że technologie mogą służyć nie tylko zabawie, lecz także ułatwiać edukację i wspólną pracę. Dzięki poznaniu nowych rozwiązań TIK uczestnicy projektu przygotowali się do realizacji kolejnych projektów – być może nowych odkryć naukowych, które w przyszłości wpłyną na życie kolejnych pokoleń.

---

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



# Zmiany klimatyczne





# Zwycięzca

## From Erasmus to Globe: Student Research Projects on Environment



Lucyna Bagrowska-Feige  
Jolanta Wawrzyniak-Rószczka  
II Liceum Ogólnokształcące w Nysie

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/72637](https://twinspace.etwinning.net/72637)

### CZAS TRWANIA

24 miesiące

### PRZEDMIOTY

geografia, język obcy

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Holandia, Chorwacja

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

WhatsApp, Padlet, PosterMyWall, TwinSpace, Skype, Google Forms, AnswerGarden, Kahoot!, Facebook, Microsoft PowerPoint, baza danych GLOBE, kalkulator śladu węglowego

O tym, jaki wpływ na środowisko wywiera działalność człowieka, przekonywali się licealiści z Polski, Holandii i Chorwacji. W ramach wspólnego projektu badali atmosferę, hydrosferę, glebę i biosferę w swoich miejscowościach, a następnie porównywali poczynione obserwacje do zjawisk występujących w krajach partnerskich.

### Cele projektu:

- ♦ rozwijanie umiejętności badawczych młodzieży
- ♦ promocja interdyscyplinarnego podejścia do analizowania zjawisk przyrodniczych
- ♦ kształtowanie świadomości ekologicznej uczniów
- ♦ rozwój kompetencji kluczowych (porozumiewanie się w językach obcych, przedsiębiorczość, umiejętności naukowo-techniczne, informatyczne, umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie)

Uczniowie realizowali ciekawe i różnicowane zadania – takie, z jakimi wcześniej nie zetknęli się w szkołach. W ramach projektu badali stan wód w ich miejscowościach i zjawisko „miejskiej wyspy ciepła” (sprawdzenie temperatur powietrza o wyznaczonych godzinach i ich analiza), zajmowali się pomiarami jakości powietrza i porównaniem wyników z danymi np. Wojewódzkiego Inspektoratu Ochrony Środowiska oraz aplikacji arly.com, a także analizowali parametry gleby w wyznaczonych miejscach oraz prowadzili obserwacje fenologiczne.

Całościowe projekty badawcze uczniowie realizowali sześcioosobowych grupach (po dwóch przedstawicieli każdego kraju). Wspólnie wybierali obszar analiz, formułowali pytania i hipotezy, koordynowali swoje prace prowadząc pomiary i obserwacje środowiska, pisali raporty oraz przygotowywali ich streszczenia. W komunikacji obowiązywał język angielski. Podczas pracy korzystali ze specjalnego sprzętu pomiarowego oraz protokołów przygotowanych





Prace uczestników projektu



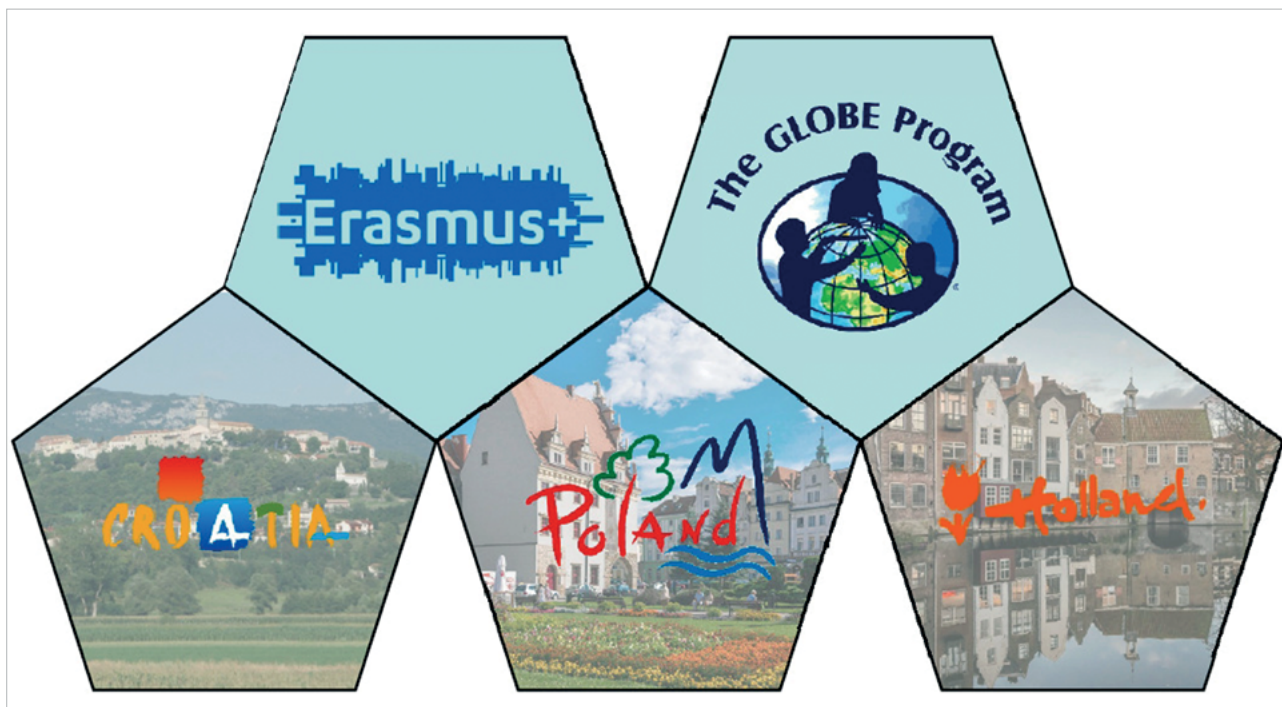
przez naukowców programu GLOBE (Global Learning and Observations to Benefit the Environment), zmodyfikowanych na potrzeby licealistów. Zgromadzone dane posłuży-

### **Realizacja ambitnych wyzwań była dla uczniów źródłem dużej satysfakcji, o czym świadczyły ich wypowiedzi w ankiecie ewaluacyjnej.**

ły do analizy danego problemu i opracowania wniosków. Wyniki prac – raporty z badań – zostały zamieszczone na TwinSpace. Młodzi ludzie mogli zweryfikować wiedzę na temat otoczenia przyrodniczego, nauczyli się lepiej oceniać jego stan, a także zaproponowali działania zmierzające do poprawy zaobserwowanych niekorzystnych zjawisk.

– Przedsięwzięcie obejmowało dwa cykle projektów badawczych. Staraliśmy się wyciągać wnioski z popełnianych błędów i usprawniać pracę zespołów badawczych, zarówno pod względem merytorycznym, jak i organizacyjnym – wspominają koordynatorki projektu, Lucyna Bagrowska-Feige i Jolanta Wawrzyniak-Rószczka. Podkreślają jednocześnie znaczenie przygotowań: – Praca projektowa poprzedzona była zajęciami warsztatowymi, podczas których uczniowie uczyli się zadawać pytania badawcze i formułować hipotezy czy określać narzędzia oraz odczynniki potrzebne im do prowadzenia analiz. Brali również udział w wycieczkach dydaktycznych, podczas których uczyli się obserwacji komponentów środowiska według standardów GLOBE. Wzmacnialiśmy ponadto ich kompetencje językowe – w ramach lekcji języka angielskiego przeprowadziliśmy dwukrotnie akcję „Talking Science”, wzbogacającą słownictwo specjalistyczne uczniów, niezbędne do omawiania wyników badań z partnerami i tworzenia raportów. W działanie to zaangażowani byli wszyscy nauczyciele języka angielskiego w naszej szkole oraz wszyscy uczniowie, nie tylko ci bezpośrednio włączeni w prace badawcze.

Nauczyciele ze szkół partnerskich pozostawali ze sobą w stałym kontakcie przez cały okres trwania projektu. Informacje bieżące wymieniali za pomocą komunikatorów (WhatsApp), co kilka tygodni organizowali również wideokonferencje za pomocą Skype. Wspólnie tworzyli dokumenty zapisane na dysku Google (np. raporty, sprawozdania). Z takich samych narzędzi korzystali uczniowie. Część działań odbywała się przez internet, a część miała miejsce podczas spotkań w szkołach partnerskich. Uczniowie przygotowywali prezentacje i filmy podsumo-



**W projekcie brali udział uczniowie z Chorwacji, Holandii i Polski**

wując kolejne etapy projektu, współtworzyli interaktywny słownik zwrotów naukowych w czterech językach, opracowywali wnioski do dalszej realizacji projektu. W trakcie dwuletniej współpracy odbyły się trzy spotkania tego typu.

**[W trakcie projektu] młodzi ludzie mogli zweryfikować wiedzę na temat otoczenia przyrodniczego, nauczyli się lepiej oceniać jego stan, a także zaproponowali działania zmierzające do poprawy zaobserwowanych niekorzystnych zjawisk.**

Realizacja ambitnych wyzwań była dla uczniów źródłem dużej satysfakcji, o czym świadczyły ich wypowiedzi w ankiecie ewaluacyjnej. W wyniku prac zespołów powstało wiele cennych produktów, m.in. raporty, artykuły czy słownik angielsko-polsko-chorwacko-holenderski z zakresu badań środowiska.

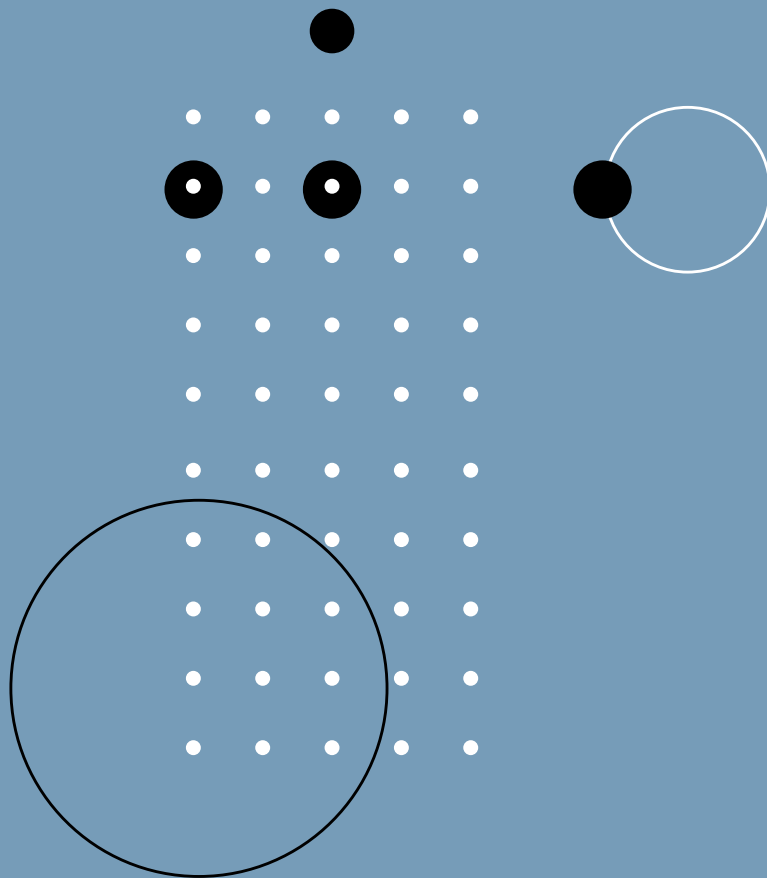


Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



# Synergia

# eTwinning-Erasmus+



# Zwycięzca

## Bits and Pieces of Culture



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

**Sukces projektu „Bits and Pieces of Culture” dowodzi, jak ogromne korzyści może przynieść połączenie możliwości programów Erasmus+ i eTwinning. Uczniowie ze szkoły w Zambrowie mieli okazję realizować różnorodne zadania podczas spotkań ze swoimi rówieśnikami z kilku krajów europejskich, a nowa sytuacja, związana z pandemią koronawirusa otworzyła im drogę do cyfrowego eksperymentowania na platformie eTwinning.**

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/70163](https://twinspace.etwinning.net/70163)

### CZAS TRWANIA

36 miesięcy

### PRZEDMIOTY

informatyka, geografia, historia/wiedza o społeczeństwie, sztuka/muzyka/plastyka, wychowanie fizyczne, języki obce

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Grecja, Chorwacja, Włochy, Cypr, Hiszpania

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

TwinSpace, czytniki kodów QR, Padlet, Kahoot!, VoiceThread, Tricider, AnswerGarden, PosterMyWall, Genial.ly, Virtual City Game, Animoto, Popplet, Windows Movie Maker, Tripline, ThingLink, Mixbook, Google Slides, Emaze, Sutori, Zunal, Stop Motion Studio, Little Birds Tales, Make Beliefs Comix, Fakebook, Colorillo, Canva, Visme, Google Forms, Zoom, Skype

### Cele projektu:

- ♦ poszerzenie wiedzy uczniów o własnej kulturze i poznanie krajów partnerskich
- ♦ rozwijanie kompetencji cyfrowych i językowych oraz umiejętności przekrojowych
- ♦ poznanie i zastosowanie na większą skalę nowoczesnych metod nauczania, uczenia się i oceniania

**N**ajważniejszym elementem przedsięwzięcia była współpraca uczniów w grupach międzynarodowych podczas realizacji interdyscyplinarnych zadań – dzięki niej dzieci mogły się zaprzyjaźnić i w sposób naturalny zaznajomić z kulturami krajów partnerskich. Uczestnicy projektu poznawali tradycyjne pieśni, stroje ludowe, kuchnię, literaturę i język, zwyczaje świąteczne, geografię, zabytki oraz malarstwo i fotografię. Dowiadywali się na czym polegała słowiańska tradycja tworzenia lalek-motanek i w grupach międzynarodowych szyli dla nich stroje ludowe (prezentowane w serwisie Mixbook), za pomocą metody WebQuest zgłębiali życiorysy sławnych literatów i wspólnie przygotowali na ich temat materiały (plakaty, osie czasu). Stworzyli prezentację o bohaterach książek, opracowali animację poklatkową oraz komiksy.

– Uczniowie tworzyli nowe treści i przedstawiali je przy użyciu nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych. Odwoływaliśmy się do współczesności, eksperymentując z nowoczesnymi formami przekazu – podkreśla Barbara Głuszczyk. – Od samego początku staraliśmy się wzbudzić ciekawość w dzieciach, wprowadzając np. kody QR i quizy lub organizując zajęcia w escape roomie.





### Wizyta w Warszawie

Dzięki grom miejskim uczniowie zdobywali informacje na temat odwiedzanych miejsc (zadania do poszczególnych stacji ukryte były w kodach QR, a ich rozwiązanie wymagało nie tylko ścisłej współpracy w zespołach międzynarodowych, ale też komunikacji w języku angielskim). Uczestnicy projektu opracowywali prezentacje na temat wybranych obiektów z listy światowego dziedzictwa UNESCO, wspólnie rysowali zabytki (online) oraz stworzyli publikacje na temat dziejów swoich miast.

**O ile COVID-19 pokrzyżował nasze plany, uniemożliwiając realizację wyjazdów, o tyle dzięki trybowi online w wirtualnych mobilnościach mogła wziąć udział znacznie większa grupa uczniów, niż początkowo zakładaliśmy.**

Ze swoimi partnerami uczniowie spotykali się nie tylko bezpośrednio, ale także online – podczas wideokonferencji, czatów. Dzięki projektowi uczniowie poznali zalety edukacyjnego wykorzystania narzędzi TIK, np. przygo-

tujując prezentacje (zdjęcia, filmy, prace plastyczne). Projekt dostarczył też wielu okazji do wykazania się kreatywnością i zaprezentowania umiejętności praktycznych (projektowanie logotypu, maskotki, tworzenie rysunków, wspólne gotowanie i opracowywanie książki kucharskiej, tekstu piosenki, melodii i choreografii). Dzięki tak różnorodnym działaniom uczniowie rozwijali się wielokierunkowo i wszechstronnie – zdobywali kompetencje w zakresie języków czy TIK, a także niezwykle przydatne umiejętności przekrojowe (komunikacja, współpraca w grupie, przedsiębiorczość i kreatywność).

Ciekawe zadania, nowoczesne narzędzia i międzynarodowa współpraca to czynniki, które motywowały do nauki i dalszego rozwoju. Uczniowie chętnie uczestniczyli po lekcjach w spotkaniach klubu „Europejski Krąg” (najpierw stacjonarnych, później online). Po powrocie z wymian zagranicznych z dumą prezentowali opracowane materiały, dzielili się wiedzą i wrażeniami ze społecznością szkoły.

Nagły rozwój pandemii koronawirusa w 2020 roku zwerfikował plany dotyczące wyjazdów. Dzięki narzędziom TIK projekt mógł być jednak kontynuowany – mobilność



**W projekcie wykorzystano inwencję uczniów**

odbywała się za pomocą platformy Zoom, a miejscem wymiany informacji, harmonogramów i linków był TwinSpace.

– Mamy satysfakcję, że udało nam się stawić czoła problemom związanym z zarządzaniem międzynarodowym projektem w środku globalnej pandemii. O ile COVID-19 pokrzyżował nasze plany, uniemożliwiając realizację

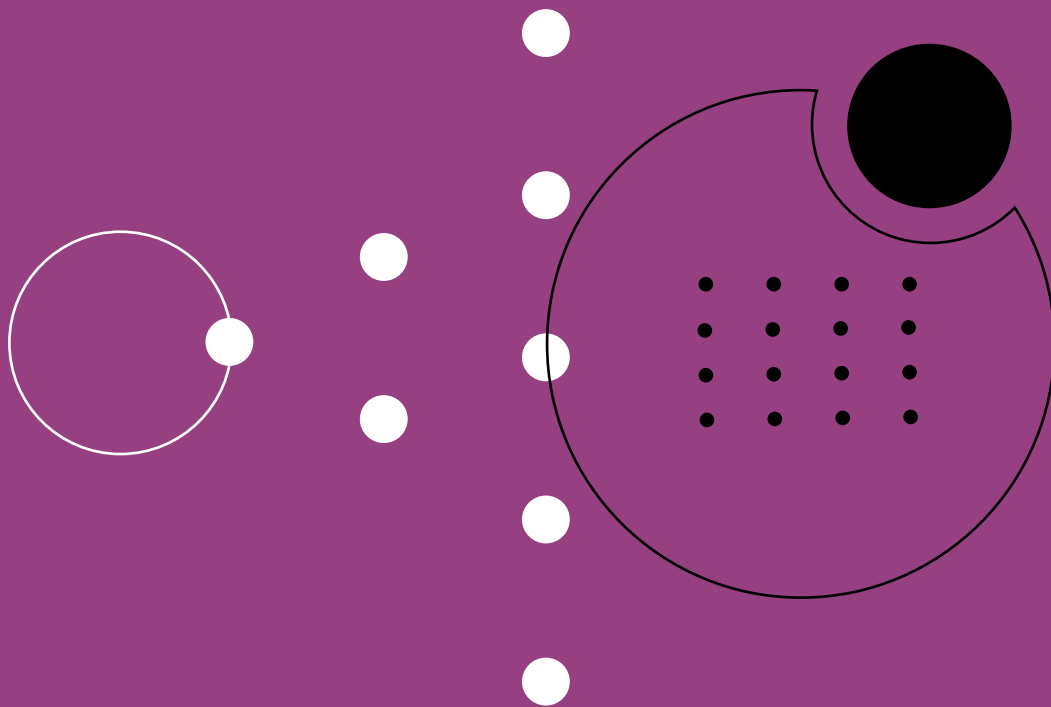
wyjazdów, o tyle dzięki trybowi online w wirtualnych mobilnościach mogła wziąć udział znacznie większa grupa uczniów, niż początkowo zakładaliśmy. Dzieci bardzo je przeżywały i z wielkim entuzjazmem opowiadały o swoich doświadczeniach i sukcesach – wspomina Barbara Głuszczyk. – Na pewno tym razem było inaczej niż w trakcie spotkania w innym kraju, ale wciąż niepowtarzalnie. Nic nigdy nie może zastąpić bogactwa tradycyjnej wymiany uczniowskiej, ale to doświadczenie pozwoliło nam wprowadzić innowacyjne elementy nauczania, które można również zintegrować z mobilnością bezpośrednią w nowych projektach, a także z powodzeniem wykorzystać w naszej pracy zdalnej.



Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



# Ambasador eTwinning





# I miejsce

## European Bedtime Stories! EDL 2019



**Katarzyna Sopolnińska**  
Szkoła Podstawowa  
nr 11 im. Stefana Batorego  
w Inowrocławiu

**Projekt „European Bedtime Stories” powstał z okazji Europejskiego Dnia Języków. Głównym celem tego przedsięwzięcia było przedstawienie uczniom możliwości komunikacyjnych i kreatywnych języka na przykładzie bajek na dobranoc.**

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/91661](https://twinspace.etwinning.net/91661)

### CZAS TRWANIA

10 miesięcy

### PRZEDMIOTY

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

### KRAJE SZKÓŁ PARTNERSKICH

Włochy, Niemcy, Francja, Bułgaria, Grecja, Turcja, Portugalia, Ukraina, Belgia, Rumunia

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

TwinSpace, Wakelet, StoryJumper, WordArt, LearningApps, TTSReader, Collage Photo, Genial.ly, Tricider, QuizStunde, Padlet, OpenStreetMap, Mentimeter, Madmagz, Google Slides, Framapad, Kahoot!

### Cele projektu:

- ♦ kształcenie kompetencji językowych ♦ nauka tworzenia tekstów (opowiadań, artykułów, listów) ♦ rozwój kreatywności ♦ zaznajomienie z narzędziami TIK ♦ zapoznanie uczniów z kwestią przestrzegania praw autorskich ♦ kształcenie kompetencji kluczowych (komunikacyjnych, informatycznych, społecznych i obywatelskich, artystycznych oraz w zakresie przedsiębiorczości)

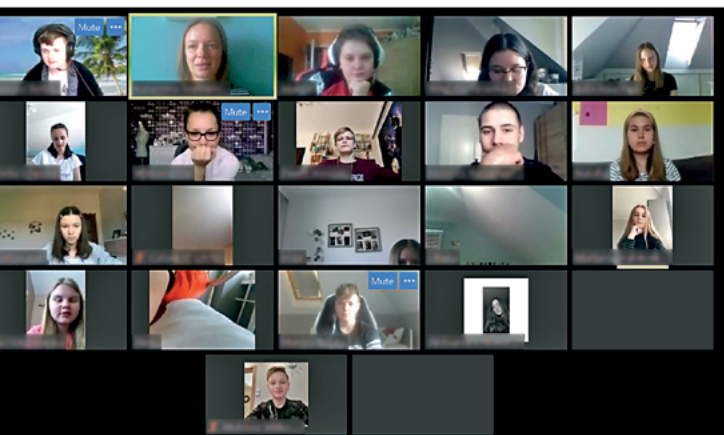
**P**rojekt był prowadzony na dużą skalę – wzięło w nim udział 31 nauczycieli i aż 256 uczniów. W przedsięwzięciu wykorzystany został edukacyjny potencjał bajek – możliwości jakie dają w inicjowaniu komunikacji, rozwijaniu słownictwa i wyobraźni. Założeniem projektu było tworzenie opowiadań w międzynarodowych grupach uczniowskich (dzięki wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi TIK). Każdy członek zespołu musiał wykonać określone zadanie np. zapoczątkowanie historii, dodanie zakończenia, narysowanie ilustracji, nagranie historii. Efektem projektu są e-booki (i zapisy dźwiękowe) z opowieściami na dobranoc wymyślonymi, spisanyymi i zilustrowanymi w międzynarodowych zespołach, a także karty do gry powiązane z powstałymi opowieściami.

– Bajki są ważnym elementem rozwoju dzieci, budują ich uwagę i skupienie, a przede wszystkim wyobraźnię. Pozwalają rozwinąć ich uczuciowość oraz chęć do czytania i pisania. Równie istotnym elementem w życiu dzieci jest technologia. Uznaliśmy, że warto pokazać uczniom, że mogą te dwa światy połączyć – stworzyć niezwykle historie z rówieśnikami z innych krajów i lepiej poznawać ich dziedzictwo kulturowe – mówi Katarzyna Sopolnińska, koordynatorka projektu. – Uczniowie działali na TwinSpace, gdzie mogli bezpiecznie współpracować i realizować kolejne zadania.





**Uczniowie kontaktowali się ze sobą nie tylko online**



Dzięki projektowi uczniowie mogli poznać historie z krajów partnerskich, podstawowe zwroty w różnych językach, posłuchać sposobu wymowy. Co więcej, poszukując inspiracji do własnych tekstów zetknęli się z wieloma

odmianami języka (opowiadania, listy, artykuły prasowe), a tym samym z różnorodnymi sposobami wyrażania myśli. Mieli też okazję przekonać się, że podczas przekazywania informacji znaczenie ma wiele czynników: zarówno forma, jak i odpowiedni do sytuacji ton wypowiedzi. Bogactwo

**Bajki są ważnym elementem rozwoju dzieci, budują ich uwagę i skupienie, a przede wszystkim wyobraźnię. Pozwalają rozwinąć ich uczuciowość oraz chęć do czytania i pisania.**

możliwości komunikacyjnych uczestnicy projektu poznawali również, celebrując obchody Międzynarodowego Dnia Bibliotek Szkolnych i Święta Języka Ojczystego. Wzięli także udział w Dniu Bezpiecznego Internetu – or-



**Uczestnicy projektu ze swoimi zwierzętami**

ganizatorzy projektu zwracali szczególną uwagę na bezpieczeństwo uczniów w sieci oraz kwestie respektowania praw autorskich.

**Poszukując inspiracji do własnych historii [uczniowie] zetknęli się z wieloma odmianami języka (opowiadania, listy, artykuły prasowe), a tym samym z różnorodnymi sposobami wyrażania myśli. Mieli też okazję przekonać się, że podczas przekazywania informacji znaczenie ma wiele czynników: zarówno forma, jak i odpowiedni do sytuacji ton wypowiedzi.**

zespole, działanie metodą projektu, organizowanie czasu pracy, dbanie o kontakty interpersonalne, tolerancja, poszanowanie różnorodności i wielokulturowości). Działając online uczniowie zdobywali również wiedzę na temat narzędzi TIK, szczególnie przydatnych podczas zdalnej nauki.

Nauczyciele zaangażowani w projekt „European Bedtime Stories! EDL 2019” stworzyli bazę narzędzi i materiałów, które można również wykorzystać w innych przedsięwzięciach językowych.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



Niezwykle istotnym aspektem projektu był rozwój umiejętności miękkich uczniów (praca w międzynarodowym

## II miejsce

# Lion King goes STEAM



**Anna Urbasik**  
Publiczne Przedszkole  
nr 17 im. Majki Jeżowskiej  
w Jastrzębiu-Zdroju,  
woj. śląskie

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/100630](https://twinspace.etwinning.net/100630)

### CZAS TRWANIA

8 miesięcy

### PRZEDMIOTY

wychowanie przedszkolne, edukacja  
wczesnoszkolna

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Włochy, Grecja, Turcja

### WYKORZYSTANE NARZĘDZIA TIK

TwinSpace, Genial.ly, Jigsaw Planet,  
Aggie.io, ThingLink, ToonyTool, Padlet,  
Google Forms, Bee-Bot, Mind Designer,  
Kids First Coding and Robotics,  
StoryJumper

**Projekt umożliwił rozwijanie różnorodnych umiejętności uczniów w interdyscyplinarnej i interaktywnej formie, łącząc sztukę, muzykę, geografię, technologie informacyjno-komunikacyjne i matematykę. Punktem wyjścia był... Król Lew.**

## Cele projektu:

- ♦ nauka krytycznego i twórczego myślenia ♦ zapoznanie z kulturą, geografią innych krajów, porównanie życia w Afryce i Europie, rozumienie różnorodności ♦ wprowadzenie podstaw programowania (kodowanie)
- ♦ rozwijanie umiejętności opartych na STEAM poprzez eksplorację i odkrywanie ♦ kreatywne korzystanie z narzędzi TIK

**W** ramach projektu dzieci ze szkół i przedszkoli w krajach partnerskich obejrzały dobrze znaną historię Lwa Simby, jednak w tym przypadku seans był wyjątkowy – stanowił pretekst do zainicjowania szerszych, interdyscyplinarnych działań edukacyjnych. Zaczęło się od zadań artystycznych (stworzenia rysunków, zaprojektowania logotypu projektu, opracowania własnego alfabetu, zaśpiewania swojej ulubionej piosenki z filmu), a to był zaledwie pierwszy krok do dalszych aktywności, realizowanych również z rówieśnikami z zagranicy (dzięki wykorzystaniu przestrzeni TwinSpace). Podstawą projektu było współdziałanie i kooperatywne uczenie się – uczniowie pracowali w małych zespołach, a w razie pojawienia się problemów mogli korzystać z pomocy partnerów.

Opracowane scenariusze lekcji i zajęć miały charakter interdyscyplinarne i były realizowane zgodnie z metodologią STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*), zakładającą łączenie w edukacji wiedzy z kilku dziedzin – nauk przyrodniczych, technologii, inżynierii i matematyki. Jednym z zadań projektowych była pomoc Simbie w zadaniach programistycznych, a to z kolei wymagało stworzenia prostych kodów oraz zapisania gotowych aplikacji. Inne działanie polegało na opracowaniu przez uczniów wspólnego e-booka na podstawie własnej opowieści, inspirowanej filmem. Dzieci wykonały także



### Dzieci uruchamiały swoją kreatywność

elementy ilustracyjne do swoich opowieści, np. tratwę, jaskinię czy wulkan przy użyciu dostępnych materiałów (np. klocków Lego). Przygotowaną historię ożywiły za pomocą robota z zestawu „Kids first Coding & Robotics” oraz Beeboota.

**Wychodząc od znanego filmu, udało nam się wciągnąć uczniów do interdyscyplinarnej zabawy edukacyjnej, która, jak się okazało, bardzo przypadła im do gustu.**

Afrykańska sawanna, dominujące kolory i dzika przyroda pokazana w *Królu Lwie* zainspirowały uczestników projektu do działań związanych z przyrodą i jej ochroną. Dzieci przygotowały dioramy, gry online, interaktywne mapy, prezentacje, aby poznać przyczyny wymierania zwierząt oraz wpływ zmian środowiskowych na ich życie. Porównały warunki panujące w Afryce oraz w ich krajach (przygotowały na ten temat specjalne prezentacje). Stworzyły również własne instrumenty muzyczne (które rozpoznały podczas słuchania ścieżki dźwiękowej z *Króla Lwa*), używając do tego celu materiałów z recyklingu. Wspólnie z partnerami zagranicznymi opracowały również własną grę (za pomocą aplikacji Kahoot!).



Home

**Be smart on the internet**

**S SAFE** Keep safe by being careful not to give out personal information when chatting or posting online. Personal information includes your email address, phone number and password.

**M MEETING** Meeting someone you have only been in touch with online can be dangerous. Only do so with your parents' or carers' permission and even then only when they can be present. Remember online friends are still strangers even if you have been talking to them for a long time.

**A ACCEPTING** Accepting emails, IM messages, or opening files, pictures or texts from people you don't know or trust can lead to problems – they may contain viruses or nasty messages!

**R RELIABLE** Someone online might lie about who they are, and information on the internet may not be true. Always check information with other websites, books or someone who knows.

**T TELL** Tell your parent, carer or a trusted adult if someone or something makes you feel uncomfortable or worried, or if you or someone you know is being bullied online. You can report online abuse to the police at [www.thinkuknow.co.uk](http://www.thinkuknow.co.uk)

[www.kidsmart.org.uk](http://www.kidsmart.org.uk)

KidSMART Visit Childnet's Kidsmart website to play interactive games and test your online safety knowledge. You can also share your favourite websites and online safety tips by Joining Hands with people all around the world.

### W projekcie przestrzegano zasad bezpieczeństwa w internecie

– Wychodząc od znanego filmu, udało nam się wciągnąć uczniów do interdyscyplinarnej zabawy edukacyjnej, która, jak się okazało, bardzo przypadła im do gustu. Dzieci z niecierpliwością czekały na kolejne zadania. Nauczyły się wiele, w tym analitycznego myślenia: identyfikowania problemu i przedstawiania możliwych rozwiązań – podsumowała Anna Urbasik, koordynatorka projektu. – Projekt cieszył się tak dużym zainteresowaniem dzieci (oraz ich rodziców), że nie zatrzymała go nawet pandemia COVID-19. Dużą część zadań zrealizowaliśmy zdalnie.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



# III miejsce

## ECO-logical & Trendy



**Marcin Hościłowicz**  
III Liceum  
Ogólnokształcące  
z Oddziałami  
Dwujęzycznymi  
im. Alfreda Lityńskiego  
w Suwałkach

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/109614](https://twinspace.etwinning.net/109614)

### Czas trwania

4 miesiące

### Przedmioty

informatyka, biologia/przyroda, geografia,  
język obcy

### Kraje szkół partnerskich

Turcja, Hiszpania

### Wykorzystane narzędzia Tik

Padlet, Google Forms, Google Docs,  
AnswerGarden, Mentimeter, Zoom,  
Poll Everywhere, WhatsApp, Canva,  
Vimeo, YouTube, Flipsnack, WordArt

**Polscy, tureccy i hiszpańscy licealiści starali się pokazać, w jaki sposób nasze nawyki zakupowe wpływają na środowisko naturalne, zasoby wody, powietrze oraz życie ludzi pracujących w fabrykach produkujących ubrania. Celem młodzieży było zwiększenie społecznej świadomości ekologicznej.**

### Cele projektu:

- ♦ podniesienie świadomości ekologicznej społeczeństwa
- ♦ zwiększenie umiejętności w zakresie języka angielskiego
- ♦ poszerzenie wiedzy na temat innych kultur

**P**rojekt rozpoczął dyskusja nad ekonomicznymi, moralnymi i ekologicznymi aspektami związanymi z procesem produkcji odzieży. Uczestnicy wspólnie zastanawiali się nad zaletami i wadami kupowania używanych ubrań, analizowali koszty produkcji, zużycie wody, cenę transportu towarów, wielkość zakupów w stosunku do indywidualnych potrzeb. Przeprowadzili ankietę dotyczącą trendów modowych w różnych krajach i grupach wiekowych, a wypracowane wnioski zaprezentowali na Padlecie. Na tej podstawie przygotowali i wysyłali listy do wybranych producentów ubrań w sprawie warunków pracy w ich fabrykach, norm czystości, działań proekologicznych, jakości produktów czy respektowania praw człowieka.

Uczniowie wykorzystali swoje umiejętności artystyczne podczas opracowywania logotypu czy plakatów z zasadami świadomych i odpowiedzialnych zakupów odzieży. Materiały te były publikowane w mediach społecznościowych. Założyli wirtualny bazar z ofertami wymiany odzieży (z którego mogli skorzystać uczestnicy projektu), przygotowali własne koszulki (dając drugie życie używanym ubraniom), a w międzynarodowych grupach warsztatowych opracowali internetową gazetkę na temat projektu. Promowali świadome zakupy ubrań poprzez akcje informacyjne w mediach społecznościowych, telewizji lokalnej, na stronach poszczególnych szkół.

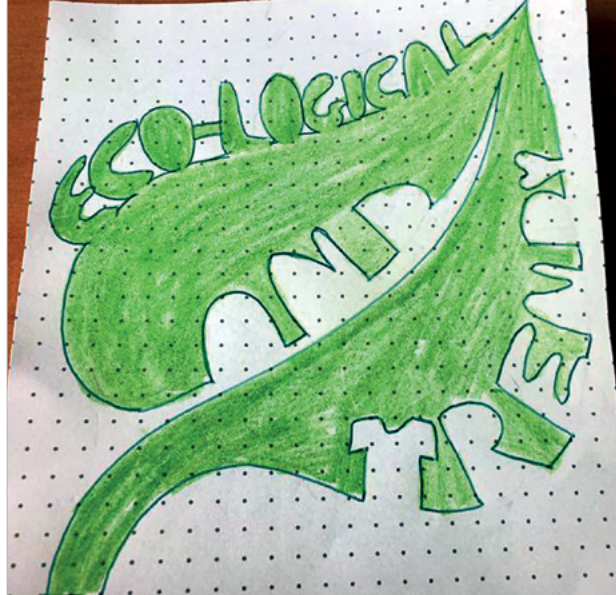


### **Uczniowie wykorzystywali logotyp projektu przygotowując własne koszulki**

Projektowi nie przerwała pandemia COVID-19 i wprowadzone ograniczenia w przemieszczaniu się – działania przeniosły się do internetu. Okres społecznej izolacji licealiści wykorzystali bardzo efektywnie, w czym pomogły im narzędzia TIK. – Kontekst międzynarodowy był naturalny. Bez problemu znalazłem partnerów do projektu: wyśmienitych, zaangażowanych, kreatywnych nauczycieli z Turcji i Hiszpanii. Jestem pewien, że była to dla uczniów znakomita lekcja kreatywności, innowacyjności, współpracy, świadomości i odpowiedzialności za siebie oraz innych – mówi Marcin Hościłowicz, koordynator projektu.

Dzięki aplikacjom takim jak Zoom czy WhatsApp realizowali zabawy integracyjne, burze mózgow, omawiali kolejne etapy projektu, prowadzili sesje Q&A (pytań i odpowiedzi). Podczas spotkań warsztatowych w grupach międzynarodowych pod nadzorem nauczyciela tworzyli ulotki promujące świadome zakupy ubrań, opracowywali ankiety czy przygotowywali materiały do gazety online (w tym celu wykorzystywali różnorodne aplikacje, np. Canva, AnswerGarden, Mentimeter).

Projekt rozwinął uczestników w wielu wymiarach – edukacyjnym (pogłębienie wiedzy z zakresu geografii, informatyki, przyrody), merytorycznym (nowa wiedza na temat



### **Jedna z wersji logotypu**

wpływu przemysłu odzieżowego na środowisko), społecznym czy emocjonalnym (poczucie wspólnoty podczas izolacji w trakcie pandemii). Dzięki współpracy z rówieśnikami z różnych krajów licealiści poprawili swoje kompetencje językowe i kulturowe, a także umiejętności w zakresie wykorzystania narzędzi TIK.

**Okres społecznej izolacji licealiści wykorzystali bardzo efektywnie, w czym pomogły im narzędzia TIK. [...] Dzięki aplikacjom takim jak Zoom czy WhatsApp realizowali burze mózgow, omawiali kolejne etapy projektu, prowadzili sesje Q&A.**

Dzięki projektowi – a to jest być może najważniejsze – zyskali również poczucie sprawczości. Przekonali się, że niezależnie od odległości i dzielących ich różnic mogą współpracować i przyczynić się do zmiany świata na lepsze.

Zeskanuj kod, by dowiedzieć się więcej o projekcie.



**Ogólnopolski konkurs „Nasz projekt eTwinning”**, organizowany co roku przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji, jest skierowany do nauczycieli wszystkich przedmiotów, dyrektorów, bibliotekarzy oraz innych pracowników pedagogicznych przedszkoli i szkół. Jego celem jest upowszechnienie najlepszych międzynarodowych projektów eTwinning, zrealizowanych z udziałem polskich nauczycieli – przedsięwzięć, które pomagają pozytywnie zmieniać polską (i europejską) edukację. W niniejszej publikacji przedstawiamy laureatów edycji 2021.

**Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji** działa od 1993 roku. Obecnie pełni funkcję Narodowej Agencji Programu Erasmus+ oraz Europejskiego Korpusu Solidarności na lata 2021–2027. Równolegle realizuje europejskie inicjatywy informacyjno-edukacyjne: eTwinning, Eurodesk Polska, Eurydice, Europass, ECVET i EPALE. Wspiera również współpracę z krajami Europy Środkowo-Wschodniej przez Polsko-Litewski Fundusz Wymiany Młodzi, Polsko-Ukraińską Radę Wymiany Młodzi oraz Centrum Współpracy SALTO z Krajami Europy Wschodniej i Kaukazu. Od 2014 roku FRSE uczestniczy we wdrażaniu Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój.

