

# Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning






Home

# Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2022

## Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2022

<b>Koncepcja publikacji:</b>	Krajowe Biuro eTwinning
<b>Współpraca redakcyjna:</b>	Dominika Tokarz
<b>Redaktor prowadzący:</b>	Tomasz Mrożek
<b>Korekta:</b>	Beata Kostrzewska, Maryla Błońska
<b>Projekt graficzny:</b>	Studio Graficzne Papercut / Artur Ładno
<b>Skład i projekt okładki:</b>	Artur Ładno
<b>Druk:</b>	Drukarnia Braci Grodzickich Sp. J.
<b>Wydawca:</b>	Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności Aleje Jerozolimskie 142a, 02-305 Warszawa  <a href="http://www.frse.org.pl">www.frse.org.pl</a>  <a href="http://www.etwinning.pl">www.etwinning.pl</a>   <a href="mailto:kontakt@frse.org.pl">kontakt@frse.org.pl</a>

© Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Warszawa 2022

ISBN 978-83-66515-80-2

Publikacja bezpłatna



Dofinansowane przez  
Unię Europejską

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:**

GRUPA DLA NAUCZYCIELI  
**[języki:OBCE]**  
w szkole

**europa**  
DLA AKTYWNYCH

**eurodesk**  
Polska

**EUROPEJSKI**  
**PORTAL MŁODZIEŻOWY**

# Spis treści

- 6 Konkurs „Nasz projekt eTwinning”
- 8 Jury konkursu „Nasz projekt eTwinning 2022”

## Projekt dla uczniów w wieku 3-6 lat

- 12 rESCue possible!
- 14 Natural Pharmacy
- 16 Become a Scientist... Experiments and Arts

## Projekt dla uczniów w wieku 7-10 lat

- 20 STEAMIST
- 22 Bee Happy
- 24 European Women in Science

## Projekt dla uczniów w wieku 11-15 lat

- 28 My Water Footprint
- 30 Strong and Independent Women in Our History
- 32 Women Who Changed the World

## Projekt dla uczniów w wieku 16-19 lat

- 36 Futurtopia
- 38 Chefs Across Borders
- 40 Necessary Skills and Instruments for Supply Chain Management

## Edukacja włączająca i wyrównywanie szans edukacyjnych

- 44 MonStars

## Edukacja medialna

- 48 eSafety

## Synergia eTwinning i Erasmus+

- 52 Energy is Power

## Ambasador eTwinning

- 56 STEAM like Leonardo
- 58 Wild Networking – WiFi of Trees and Fungi
- 60 DRE@M – Digitally Raising European Awareness in Media
- 62 Smart Cities Now and 2040

## Debiut

- 66 The Calendar of Emotions & Values



Home



Z radością prezentujemy publikację zawierającą opisy projektów, które zwyciężyły w roku 2022 w konkursie „Nasz projekt eTwinning”. Cieszy nas duże zainteresowanie konkursem pośród doświadczonych eTwinerów, a szczególnie doceniamy przedsięwzięcia realizowane przez nauczycieli początkujących w programie, które w tym roku zostały zgłoszone do kategorii dodatkowej – „Debiut”.

Wszystko wskazuje, że rok 2022 będzie kolejnym okresem intensywnego rozwoju programu w Europie. Liczba zarejestrowanych nauczycieli na portalu eTwinning przekroczyła już milion, a warto podkreślić, że co dziesiąty uczestnik tej społeczności pochodzi z Polski. Rodzina eTwinning rozrasta się również geograficznie – do programu dołączyła niedawno Czarnogóra, dla której udział w europejskich inicjatywach edukacyjnych jest kolejnym krokiem w kierunku integracji z Unią Europejską.

Tegorocznej edycji konkursu towarzyszy również historyczna zmiana na platformie eTwinning, czyli połączenie dwóch europejskich portali: eTwinning oraz School Education Gateway. Komisja Europejska oddaje tym samym do użytku nową, zintegrowaną Platformę Europejskiej Edukacji Szkolnej. Celem tej fuzji jest skupienie wszystkich usług i możliwości dostępnych dla społeczności edukacyjnej w jednym miejscu. Portal jest ważnym narzędziem edukacji cyfrowej oraz rozwoju kompetencji kluczowych, a jego fundamentem nadal pozostaje współpraca ponad granicami w ramach programów Erasmus+ i eTwinning.

Wspomniane zmiany w programie eTwinning oznaczają jeszcze więcej możliwości atrakcyjnej współpracy szkół w Europie i – o czym jestem głęboko przekonany – przyciągną kolejnych nauczycieli do tej inicjatywy. Dziękuję wszystkim, którzy tworzą społeczność eTwinerów i aktywnie angażują się w działania na rzecz rozwoju programu. Tegorocznym laureatom konkursu składam najserdeczniejsze gratulacje, życząc im kolejnych sukcesów.

**Paweł Czapliński**  
koordynator  
Krajowe Biuro eTwinning

# Konkurs „Nasz projekt eTwinning”

Program eTwinning zainaugurowano w 2005 roku jako główną akcję Programu eLearning Komisji Europejskiej, a od 2014 roku jest on ściśle związany z Erasmusem+, programem Unii Europejskiej wspierającym edukację, szkolenia, inicjatywy młodzieżowe i sportowe. eTwinning promuje współpracę szkół w Europie za pośrednictwem technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), oferując szkołom wsparcie i odpowiednie narzędzia w tym zakresie. Dzięki platformie eTwinning powstają projekty, w ramach których nauczyciele i uczniowie z Polski, Europy oraz z wybranych państw z innych regionów świata współpracują ze sobą i rozwijają swoje kompetencje kluczowe. Miejscem wspólnych działań jest TwinSpace – bezpieczna platforma internetowa, dostępna w pełnym zakresie wyłącznie dla uczestników projektów. Nauczyciele zapraszają na nią uczniów, którzy mogą dzięki niej nawiązywać kontakty z rówieśnikami ze szkół partnerskich i z nimi współpracować. Najlepsze projekty to te, w których nauczyciele wspólnie organizują zadania dla swoich uczniów, a uczniowie odgrywają w nich aktywną rolę: komunikują się, badają wybrane zagadnienia, podejmują decyzje.

Najwyższym wyróżnieniem krajowym, jakie mogą otrzymać eTwinerzy za swoje zaangażowanie w program, jest nagroda w ogólnopolskim konkursie „Nasz projekt eTwinning”, organizowanym co roku przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji (FRSE) – Narodową Agencję Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności. Mogą w nim wziąć udział nauczyciele wszyst-

kich przedmiotów, dyrektorzy szkół, bibliotekarze, pedagodzy z przedszkoli oraz innych placówek uprawnionych do udziału w programie. Celem konkursu jest wybranie i upowszechnienie najlepszych międzynarodowych projektów eTwinning z udziałem Polaków, zrealizowanych w bieżącym lub poprzedzającym roku szkolnym.

Projekty zgłoszone do konkursu oceniane są przez niezależne jury w kilku kategoriach związanych z wiekiem uczniów oraz z tematyką przedsięwzięcia. Każdego roku we wrześniu ogłaszane są kategorie kolejnej edycji. Regulamin konkursu, jego harmonogram i zasady oceny projektów są dostępne na portalu [etwinning.pl](http://etwinning.pl), w zakładce „Konkursy”.

W tegorocznej edycji konkursu rozpatrzono 82 zgłoszenia, spośród których jury wyłoniło 20 projektów, tym samym nagradzając 22 nauczycieli z 19 placówek. Inicjatywy zgłoszone do konkursu oceniano 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:** inicjatywy mające na celu rozwój kompetencji medialnych (m.in. sprawne posługiwanie się nowymi technologiami, umiejętność selekcji i twórczego wykorzystania

- informacji), poruszające tematykę bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania (z poszanowaniem praw autorskich) z zasobów internetu i nowoczesnych technologii;
- ♦ **Edukacja włączająca i wyrównywanie szans edukacyjnych:** projekty wspierające działania na rzecz zapobiegania wykluczeniu;
  - ♦ **Synergia eTwinning i Erasmus+:** projekty łączące elementy obu programów;
  - ♦ **Ambasador eTwinning:** projekty realizowane przez nauczycieli w trakcie pełnienia funkcji ambasadorów eTwinning;
  - ♦ **Debiut:** pierwszy projekt eTwinning nauczyciela i szkoły.

Przedsięwzięcia, które spełniają wymagania formalne, są kierowane do oceny merytorycznej. W jej trakcie jurorzy analizują TwinSpace projektów oraz poszczególne zgłoszenia pod kątem kluczowych kryteriów, takich jak:

- ♦ **Innowacja pedagogiczna i kreatywność:** ocena powiązania celów i działań projektowych z założoną tematyką. Jury sprawdza, czy poszczególne aspekty projektu można uznać za innowacyjne w zakresie treści, celów, działań i metodologii, rezultatów, upowszechniania.
- ♦ **Integracja z programem nauczania:** ocena stopnia dostosowania projektu do podstawy programowej i analiza, czy działania realizowane przez uczniów umożliwiają uzyskanie konkretnej wartości

edukacyjnej (osiągnięcie celów sformułowanych w podstawie programowej). Jakość projektu jest oceniana wyżej, jeśli uda się powiązać treści programowe z kilku przedmiotów.

- ♦ **Współpraca szkół partnerskich:** ocena współpracy międzynarodowej, czyli sposobu, w jaki nauczyciele i uczniowie komunikują się ze sobą i współdziałają w trakcie realizacji projektu. Wysoko ocenia się nie wymianę wyników niezależnie prowadzonych działań, ale równe, aktywne zaangażowanie partnerów projektowych i wspólne tworzenie rezultatów.
- ♦ **Kreatywne wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych:** zastosowanie TIK jest nieodłączną częścią eTwinningu, jednak ich nadmiar nie oznacza, że projekt będzie lepszy – użyte w projekcie narzędzia, aplikacje i programy muszą być wykorzystywane racjonalnie, żeby ułatwić skuteczną współpracę i rozwój kompetencji kluczowych.
- ♦ **Rezultaty i ewaluacja projektu:** ocena, czy zadbano o trwałość rezultatów projektu i o możliwość ich dalszego wykorzystania, a także analiza wpływu przedsięwzięcia na jego uczestników. To kryterium obejmuje również ocenę TwinSpace pod kątem prezentacji przebiegu projektu i jego wyników.



# Jury konkursu „Nasz projekt eTwinning 2022”

W wieloosobowych zespołach jury zasiadają znawcy programu eTwinning – eksperci w zakresie nowoczesnej edukacji i współpracy w projektach międzynarodowych: wykładowcy akademicki, nauczyciele, pracownicy FRSE.

Przewodniczący jury w poszczególnych kategoriach:



**dr hab. inż.  
Elżbieta Gajek, prof. UW**  
przewodnicząca jury  
w kategoriach wiekowych  
oraz w kategoriach  
„Ambasador eTwinning”  
i „Debiut”

Inżynier elektronik, lingwistka, nauczycielka języka angielskiego i edukatorka nauczycieli języków obcych. W Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego kieruje Zakładem Badań nad Przystawianiem Języka. Specjalizuje się w metodyce nauczania języków obcych z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz technologii mobilnych. Jest autorką ponad 120 książek i artykułów opublikowanych w kraju i za granicą. Uczestniczyła w wielu programach międzynarodowych. Obecnie kieruje częścią polską projektu „ReFLAME: Reforming Foreign Languages in Academia in Montenegro”. Od 2004 roku jest ekspertem programu eTwinning.



**dr Joanna Rabiega-  
-Wiśniewska**  
przewodnicząca  
jury w kategorii  
„Edukacja włączająca  
i wyrównywanie szans  
edukacyjnych”

Językoznawczyni, ekspertka w zakresie edukacji medialnej i wykorzystywania technologii w edukacji, nauczycielka akademicka. Pracuje w Instytucie Badań Edukacyjnych oraz wykłada na Akademii Pedagogiki Specjalnej im. M. Grzegorzewskiej. Stypendystka Programu Rozwoju Organizacji Obywatelskich na lata 2018–2030 oraz Programu „Empirical Methods in Linguistics and Natural Language Processing 2002–2003”. Członkini Polskiego Towarzystwa Edukacji Medialnej, Polskiego Towarzystwa Technologii i Mediów Edukacyjnych. Autorka projektów edukacyjnych, artykułów naukowych i materiałów dotyczących podnoszenia kompetencji cyfrowych pracowników oświaty oraz grup zagrożonych wykluczeniem. Członkini zespołu badawczego w projekcie „Key engaging educational practices used by secondary school teachers to keep connected with their students following COVID-19 pandemic – KEEP” w ramach programu Erasmus+.



**Jerzy Dorożko**

przewodniczący jury  
w kategorii „Edukacja  
medialna”

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



**Izabela Laskowska**

przewodnicząca jury  
w kategorii „Synergia  
eTwinning-Erasmus+”

Dyrektor Biura Kształcenia Zawodowego i Sportu w Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Od 2000 roku związana z programem Leonardo da Vinci jako koordynator projektów pilotażowych oraz transferu innowacji. W latach 2007–2013 uczestniczyła w realizacji projektów międzyagencyjnych na temat włączenia społecznego, e-learningu, wsparcia osób o niskich kwalifikacjach oraz uczenia się w miejscu pracy. Brała udział w pracach zespołów roboczych i grup konsultacyjnych Komisji Europejskiej dotyczących projektów partnerstw strategicznych oraz transferu innowacji. Inicjatorka seminariów oraz konferencji na temat kształcenia zawodowego, staży i praktyk w przedsiębiorstwach, budowania partnerstw między szkołami a pracodawcami oraz doskonalenia zawodowego osób dorosłych. Pełni także funkcję delegata technicznego WorldSkills Poland.





# Projekt dla uczniów w wieku 3–6 lat

# I miejsce

## rESCue possible!



**Joanna Pacholczyk-  
-Mizdalska**

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

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/119877

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Francja, Grecja, Polska, Serbia, Słowacja

Kiedy wybuchła pandemia COVID-19, wszyscy mieli nadzieję na odkrycie skutecznej szczepionki przeciwko wirusowi. Taki był fabularny punkt wyjścia projektu „rESCue possible!”. Formuła specyfiku powstaje w Europie, ale... ktoś ją wykrada. Doktor Sirius, naukowiec o międzynarodowej renomie, kontaktuje się z przedszkolakami z różnych krajów, prosząc ich o pomoc w rozwiązaniu zagadki.

**W**taki sposób dzieci z różnych zakątków Europy rozpoczęły edukacyjną podróż przez kraje, zagadki i misje w celu odnalezienia szczepionki. Dzięki burzom mózgow, badaniom i rozwiązywaniu problemów uczyły się współpracować i komunikować się w grupie. Podczas realizacji zadań rozwijały wyobraźnię, kreatywność i umiejętności krytycznego myślenia.

– Staraliśmy się przybliżyć dzieciom trudne zagadnienie, jakim była pandemia, a także dać im nadzieję na powrót do normalności po okresie przymusowej izolacji od rówieśników – mówi Joanna Pacholczyk-Mizdalska, koordynatorka polskiej części projektu. – „Polowanie” na złodzieja szczepionki

(zakończone sukcesem!) bardzo zainteresowało dzieci i motywowało je do realizowania kolejnych zadań projektowych, także tych w formule online.

Na uwagę zasługuje wykorzystanie metodyki STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics* – nauka, technologia, inżynieria,

### Opinia jury

Fabuła projektu, dotycząca poszukiwania zaginionej szczepionki, dobrze koresponduje z pytaniami i wątpliwościami dzieci w czasie pandemii.

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



### Cele projektu

♦ rozwijanie umiejętności miękkich (współpraca, logiczne i kreatywne myślenie) ♦ kształtowanie spostrzegawczości, ciekawości poznawczej, kompetencji komunikacyjnych i cyfrowych ♦ wskazywanie sposobów rozwiązywania sytuacji problemowych ♦ kształtowanie otwartości i tolerancji wobec przedstawicieli innych narodów



### Opinia jury

Tematyka ułatwiła aktywizowanie przedszkolaków (dzięki nowoczesnym technologiom). Projekt jest dopracowany, udało się przygotować ciekawe rezultaty.

sztuka i matematyka), dzięki której dzieci miały możliwość uczenia się przez doświadczanie, działanie i odkrywanie związków między różnymi dziedzinami wiedzy. Jednym z zadań, które szczególnie przypadło im do gustu, było programowanie robotów.

W trakcie poszukiwania rozwiązania globalnego problemu dzieci miały okazję pracować z rówieśnikami z innych krajów, poszerzać swoje perspektywy, a także rozwijać umiejętności społeczne. Z projektu skorzystali również

nauczyciele, którzy wymieniali się pomysłami i eksperymentowali z innowacyjnymi metodami dydaktycznymi. Co więcej – praca na odległość pozwoliła włączyć do projektu także członków rodzin przedszkolaków, którzy pomagali im wykonywać zadania w domach. Ciekawym pomysłem na integrację uczestników projektu było stworzenie pudełka ze skarbami z każdego kraju, krążącego między placówkami partnerskimi. Dzieci odgadły, skąd pochodzą umieszczone w pudełku przedmioty, i decydowały, jakie pamiątki z własnego kraju dołożą do środka.

Projekt miał wiele ciekawych rezultatów, które można wykorzystać w innych placówkach edukacyjnych. Wśród nich są prezentacje w Genial.ly, gry online, zestawy informacji o krajach uczestniczących we wspólnych działaniach. Dzieci przygotowały również plakaty i materiały wideo dotyczące szczepień, dbania o zdrowie i zachowań pożądaných w czasie epidemii.

– Kwarantanna i zamknięcie przedszkoli w trakcie trwania projektu mogły się przyczynić do porażki całego przedsięwzięcia – podsumowuje Joanna Pacholczyk-Mizdalska. – Tak się na szczęście nie stało, wręcz przeciwnie, to nas tylko wzmocniło. Nowe technologie pozwoliły nie tylko zrealizować projekt, ale i znacząco rozszerzyć jego zasięg, dzięki włączeniu w działania również członków rodzin przedszkolaków. ■

### Opinia jury

Formuła podróży-pościgu okazała się bardzo produktywna edukacyjnie.



## II miejsce

# Natural Pharmacy



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

Przyroda skrywa wiele tajemnic i skarbów. Nie zawsze zdajemy sobie sprawę z ich istnienia, a przecież mogą one być znakomitym punktem wyjścia do realizacji ciekawych zajęć dla dzieci. Projekt skupił się na uwrażliwieniu przedszkolaków na piękno otaczającego świata, a także na wzmocnieniu relacji dzieci z naturą.

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/121166

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Czechy, Estonia, Grecja, Hiszpania,  
Słowacja, Słowenia, Turcja

**D**zięki projektowi przedszkolaki z kilku krajów europejskich zetknęły się z pojęciem „naturalnej apteki”, poznając wykorzystanie darów przyrody do wspomagania zdrowego trybu życia. Koordynatorzy przedsięwzięcia zaproponowali swoim podopiecznym liczne aktywności, głównie w formie zabawy, pobudzające wyobraźnię, logiczne myślenie, a przede wszystkim umożliwiające dostrzeżenie piękna i różnorodności przyrody. Bardzo w tym pomogło stworzenie na terenie przedszkoli ogródków z różnorodnymi warzywami i ziołami (w tym z roślinami, których nasiona dzieci otrzymały od swoich rówieśników z innych krajów). Starszaki dbały o rośliny, codziennie obserwowały ich

rozwój (w trakcie nauki zdalnej dzieci otrzymywały zdjęcia obrazujące przemiany kącika przyrodniczego).

– Dzięki empirycznej nauce i zabawie pobudziliśmy ciekawość dzieci, motywując je do odkrywania przyrody. Przedszkolaki poznawały naturę za

### Opinia jury

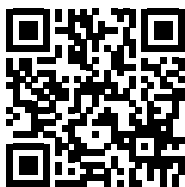
Bardzo ciekawy projekt, uwrażliwiający dzieci na ekologię i na kwestię odpowiedzialności społecznej. Wiele zadań odbywało się w terenie, a uczestnicy uczyli się przez działanie.

## Cele projektu

- ♦ zdobywanie nowych doświadczeń w kontakcie z naturą ♦ zwrócenie uwagi na skarby przyrody w otoczeniu oraz na konieczność ochrony środowiska
- ♦ wzmacnianie więzi z naturą ♦ rozwijanie umiejętności społecznych
- ♦ wspieranie ciekawości jako czynnika motywującego do odkrywania, poznawania, eksperymentowania ♦ zachęcanie do samodzielności w procesie edukacyjnym ♦ rozwijanie kreatywnego myślenia ♦ kształcenie podstawowych umiejętności w posługiwaniu się prostymi narzędziami TIK

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.





### Opinia jury

Bardzo dobry projekt, dostosowany do wieku uczestników, podejmujący istotną tematykę. Na uwagę zasługują piękne materiały końcowe.

pacynki odgrywały scenki na temat działań prozdrowotnych. Doskonale się przy tym bawiły, a jednocześnie mogły się rozwijać – doskonalić mowę, przełamywać nieśmiałość i uczyć się współdziałania. Dodatkowym czynnikiem motywującym był kontakt z przedszkolakami z innych krajów i możliwość wymiany spostrzeżeń na temat hodowli roślin oraz wykorzystywania naturalnych składników w codziennej diecie.

W ramach projektu powstały m.in.: tablice na temat zdrowego żywienia, kartki świąteczne z nasionami ukrytymi w papierze czerpanym, opowiadanie o kreciku i ziołach, międzynarodowy słowniczek *Nazwy ziół*, zielnik, kalendarz i filmy na temat roślin, które można znaleźć na placach przedszkolnych. ■

sprawą doświadczeń, emocji, uczuć, a swoje wrażenia odwzorowywały w działaniach artystycznych – mówi Elżbieta Sobolewska, koordynatorka projektu. – Chcąc przybliżyć dzieciom tematykę „naturalnej apteki”, wykorzystaliśmy ciekawe narzędzia i wykonaliśmy mnóstwo interesujących działań, dostosowanych do wieku uczestników.

Przedszkolaki miały okazję samodzielnie przygotowywać naturalne preparaty (m.in. szampony, olejki czy kremy) i w praktyce sprawdzać ich przydatność oraz skuteczność. Istotną częścią projektu było zwrócenie uwagi dzieci na kwestię prawidłowego odżywiania, które wspólnie stworzyły piramidę zdrowego żywienia. Warzywa i owoce pielęgnowane w przedszkolnym ogródku trafiały na ich kanapki, a zioła były wykorzystywane np. jako dodatek do lemoniady (przepisy na własne napoje powstawały z udziałem dzieci, które później dzieliły się nimi z rówieśnikami z innych krajów biorących udział w projekcie).

Dzieci przygotowywały przedstawienia, podczas których za pomocą

### Opinia jury

Projekt mocno powiązany z podstawą programową. Umożliwił wprowadzenie do przedszkola innowacyjnych aktywności w zakresie wspólnej pracy, wykorzystywania nowych technologii i nauki języka angielskiego.





## III miejsce

# Become a Scientist... Experiments and Arts



**Małgorzata Chojnacka**  
Gminne Przedszkole  
Publiczne w Zalesicach,  
woj. mazowieckie

Dlaczego jabłko zmieni kolor, gdy po przekrojeniu zostawimy je na talerzyku? Czy polanie go sokiem z cytryny będzie miało na to jakiś wpływ? Odpowiedzi na te pytania (oraz wiele innych) poszukiwały przedszkolaki uczestniczące w projekcie „Become a Scientist... Experiments and Arts”.

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/159909

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Malta, Polska, Turcja

Założeniem przedsięwzięcia realizowanego w polskich, maltańskich i tureckich przedszkolach było przedstawienie przedszkolakom „działania” świata przyrody poprzez jego odkrywanie i eksperymentowanie. Projekt był interdyscyplinarny – uwzględniał treści dotyczące edukacji przyrodniczej, społecznej, artystycznej, a także elementy informatyki i nauki języka obcego.

Zastosowane metody edukacyjne i techniki aktywizujące (m.in. rozwiązywanie zadań i zagadek, obserwacja, pokaz) sprzyjały kształtowaniu u dzieci samodzielności myślenia i działania, a także pozytywnie je motywowały

do zdobywania wiedzy. Przedszkolaki wcieliły się w role naukowców i odkrywców, a w ten sposób samodzielnie odkrywały tajemnice przyrody (np. dowiadywały się, dlaczego wulkany wybuchają lub jak powstają tornado). Czerpały radość z nauki przez

### Opinia jury

Projekt pobudził ciekawość poznawczą dzieci. Działania były innowacyjne, a przez to ciekawe dla wychowanków przedszkola.

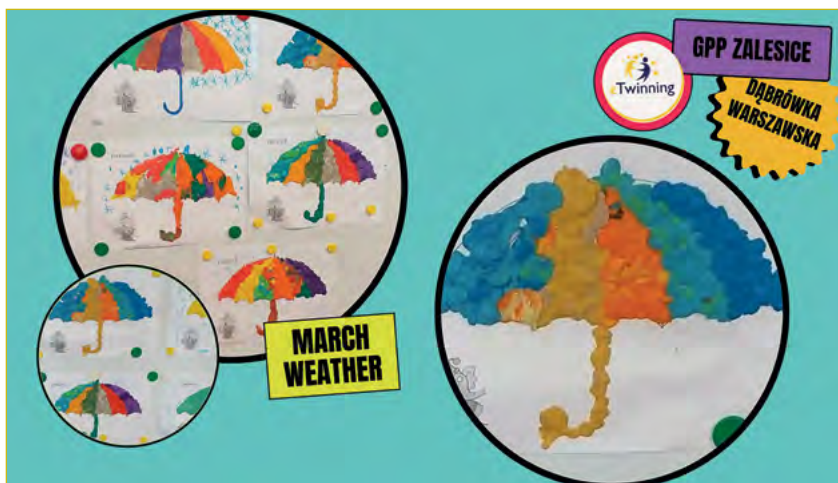
### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



## Cele projektu

- ♦ rozwijanie umiejętności obserwacji, logicznego myślenia, stawiania hipotez i ich weryfikacji
- ♦ wykorzystywanie eksperymentów do ukazania najważniejszych procesów zachodzących w przyrodzie
- ♦ wymiana doświadczeń z partnerami projektu
- ♦ budzenie zainteresowania światem nauki i przyrody
- ♦ rozwijanie kreatywności i umiejętności artystycznych
- ♦ doskonalenie sprawności manualnych



zabawę, a to z kolei wpływało na ich zaangażowanie w zadania. Dzieci samodzielnie przygotowywały materiały niezbędne do eksperymentów, pod okiem nauczyciela wykonywały doświadczenia, a następnie wspólnie omawiały otrzymane rezultaty i dzieliły się swoimi przemyśleniami.

## Opinia jury

Nauczanie za pomocą eksperymentów to znakomity pomysł, podobnie jak utrwalanie przyswojonego materiału w formie prac plastycznych (najciekawsze rezultaty zebrano w publikacji książkowej).

W ramach projektu rozwijały także kreatywność i umiejętności manualne dzięki wykonywaniu ciekawych prac plastycznych. Powstały np. rysunki wymarzonej łąki czy obrazki z unoszącym się balonem (wcześniej, podczas eksperymentów, dowiadywały się, w jaki sposób wzbija się w powietrze). Głównym rezultatem projektu jest książka w StoryJumper, zawierająca opisy najciekawszych doświadczeń (wybranych przez dzieci) wraz z ilustrującymi je zdjęciami. Publikacja może być inspiracją do realizowania zajęć wykorzystujących eksperymenty nie tylko w przedszkolach, ale i w szkołach. Innymi rezultatami projektu są zdjęcia, filmy, plakaty i albumy w aplikacji Canva.

– Uczniowie komentowali swoje prace, dzielili się spostrzeżeniami i nowo zdobytą wiedzą. Najmocniejszą stroną przedsięwzięcia było doświadczanie radości ze współdziałania z rówieśnikami z krajów partnerskich – wspomina Małgorzata Chojnacka, nauczycielka z przedszkola w Zalesicach. – Udział w projekcie był czasem pełnym pozytywnych emocji. Przedszkolaki mocno przeżywały wykonywanie niesamowitych eksperymentów, ale najbardziej podekscytowane były podczas spotkania online z rówieśnikami oraz oglądania ich prezentacji. Było to niezapomniane przeżycie – do dziś miło wspomniane przez dzieci. ■







# Projekt dla uczniów w wieku 7–10 lat

# I miejsce

## STEAMIST



**Dorota Stanałowska**  
Szkoła Podstawowa nr 5  
w Bolesławcu,  
woj. dolnośląskie

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/118413

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Albania, Litwa, Macedonia Północna,  
Mołdawia, Polska, Portugalia, Rumunia,  
Tunezja, Turcja, Ukraina, Włochy

**Biomimikra oznacza zastosowanie procesów występujących w naturze w różnych obszarach działalności człowieka, m.in. w automatyce, informatyce, elektronice, mechanice i architekturze. To właśnie tą dziedziną wiedzy zajmowali się uczniowie szkół podstawowych w trakcie interdyscyplinarnego, międzynarodowego projektu eTwinning.**

inicjatorami przedsięwzięcia byli nauczyciele z Turcji. Przygotowali dla uczniów wiele ciekawych historii, które były punktem wyjścia do omówienia zagadnienia biomimikry. Zadania projektowe realizowano zgodnie z metodologią STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) – zakładającą, że zagadnienia dotyczące przyrody, technologii, inżynierii lub matematyki są omawiane łącznie, ponieważ w życiu dziedziny te są ze sobą ściśle powiązane.

Jedno z ćwiczeń ilustrujących zjawisko biomimikry nosiło tytuł „Od ślimaka do schodów”. Dzięki niemu dzieci zapoznawały się z konstrukcją schodów kręconych, wymyślonych na podstawie obserwacji budowy skorupy ślimaków, a następnie same tworzyły

na ten temat prace plastyczno-techniczne (z różnych materiałów, np. plasteliny, kamieni, bibuły).

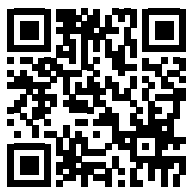
W trakcie ćwiczenia „Od kwiatka do rzepu” uczniowie zapoznawali się z opowieścią o naukowcu, który postanowił wykorzystać w praktyce przyczepność rzepów, zmuszony do ich zdejmowania z sierści swojego psa po każdym spacerze. Dzieci analizowały, które

### Opinia jury

Atutem przedsięwzięcia jest ciekawy, inspirujący temat i starannie przygotowane rezultaty projektu (np. słowniczek biomimikry).

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.

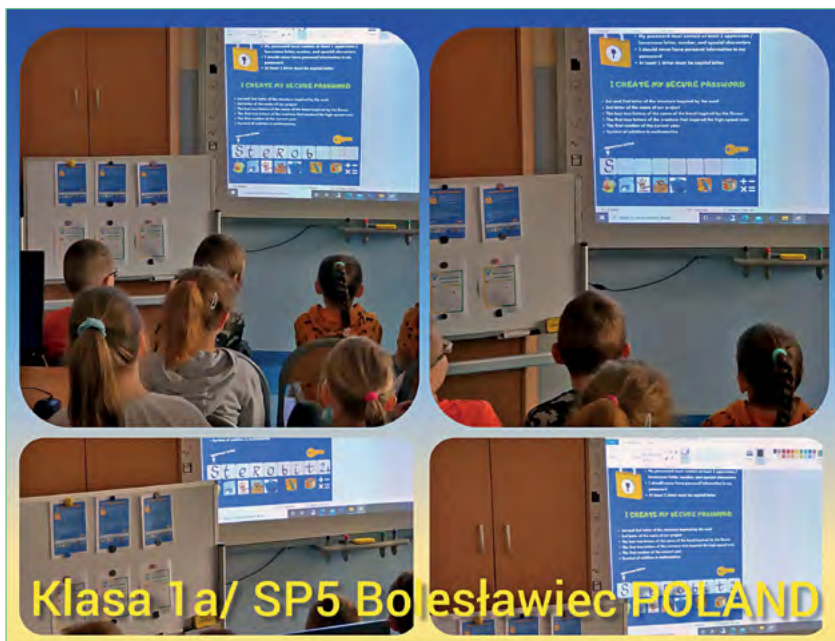


## Cele projektu

- ♦ ułatwienie łączenia wiedzy z różnych dziedzin i odkrywania bogactwa natury za pomocą badań biomimikry
- ♦ kształtowanie i rozwijanie wartości oraz umiejętności przydatnych w XXI wieku (współpraca, solidarność, kreatywność, tolerancja i empatia)
- ♦ rozwijanie umiejętności komunikacyjnych i zwiększanie pewności siebie

## Opinia jury

Innowacyjna tematyka projektu. Przedsięwzięcie zostało dobrze zaprezentowane, a na dodatkową pochwałę zasługuje odpowiednie podkreślenie wspólnych działań partnerów projektowych. Inicjatywa była powiązana z podstawą programową wielu przedmiotów, a stopień trudności zadań został dopasowany do możliwości uczniów.



przedmioty domowego użytku mogły powstać na podstawie obserwacji życia – do szkoły przychodziły w butach na rzepy, przynosiły zabawki i ubrania wykorzystujące to rozwiązanie.

Uczestnikom projektu w pamięć zapadła opowieść o wykorzystaniu przez japońskich konstruktorów kształtu dzioba zimorodka do zaprojektowania przodu szybkiej lokomotywy. Ciekawa historia pobudziła wyobraźnię uczniów do tworzenia kreatywnych prac plastycznych. Po wykonaniu każdego zestawu ćwiczeń

rozszerzali oni i utrwalali swoją wiedzę o biomimikrze, korzystając z gier w Learning Apps, Wordwall, Educaplay (każde zadanie miało kilka stopni trudności i można je było dostosować do poziomu użytkowników).

– Dzieci, które wcześniej nie zdawały sobie sprawy z istnienia zjawiska biomimikry, były zachwycone projektem – wszyscy przecież lubimy nowości i interesującą naukę. Uczniowie chętnie angażowali się w proponowane zadania, sugerowali, co dodatkowo można zrobić lub zmienić. To uczniowie byli w projekcie najważniejsi, mogli zademonstrować własne umiejętności, wyrazić siebie oraz uczyć się przez działanie i współpracę – mówi Dorota Stanałowska, koordynatorka przedsięwzięcia. – Uczniowie zakończyli projekt z przekonaniem, że warto uważnie obserwować to, co dzieje się dookoła, oraz że podejmowanie nowych wyzwań, także międzynarodowych, ma sens.



## II miejsce

# Bee Happy



**Paulina Kurowska-  
-Loryńska**

Szkoła Podstawowa  
im. 11 Listopada w Rusi,  
woj. warmińsko-  
-mazurskie

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/159910](https://twinspace.etwinning.net/159910)

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Cypr, Polska, Turcja

„Bee Happy” to przedsięwzięcie, dzięki któremu uczniowie szkół podstawowych z trzech krajów (Cypr, Polska, Turcja) mieli możliwość bliższego przyjrzenia się życiu pszczoł, a także poznania korzyści, jakie uzyskujemy dzięki pracy tych niezwykle pożytecznych owadów.

Zadania projektowe zostały opracowane zgodnie z metodologią STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics* – nauka, technologia, inżynieria, sztuka, matematyka). Uczniowie nie byli biernymi odbiorcami treści prezentowanych przez nauczyciela, lecz stawali się naukowcami, którzy sami zdobywali nową wiedzę.

Dzięki projektowi uczniowie mieli okazję poznawać życie pszczoł z wielu perspektyw. Dowiadywali się, jak zbudowany jest kwiat i w jaki sposób powstaje owoc, a także – co najważniejsze – jaką funkcję w tym procesie pełnią pszczoły. Dzieci sadziły rośliny i siały łąki kwiatowe, stworzyły model ula z klocków, budowały domki i podidełka dla owadów. Wcieliły się tak-

że w rolę kucharzy – przygotowały desery i lemoniady z miodem, a tym samym poznały wartości odżywcze tego produktu. Projekt wyzwolił również potencjał artystyczny dzieci, które przygotowywały i odgrywały scenki na temat życia pszczoł, tworzyły książeczki o zapylaczach i karty teatryku

### Opinia jury

Bardzo ważny społecznie projekt o tematyce ekologicznej, uświadamiający uczniom wpływ pszczoł na życie na Ziemi. Świetnym pomysłem było włączenie w działania rodziców i dziadków uczestników.

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



## Cele projektu

- ♦ uwrażliwienie na piękno natury ♦ włączenie do współpracy rodzin uczniów, a tym samym rozbudzanie ekologicznej świadomości u przedstawicieli różnych pokoleń ♦ ukazanie korzyści z pracy owadów ♦ zwrócenie uwagi na kwestię wpływu jednostki na globalne procesy i wpływu globalnych procesów na jednostkę ♦ kształtowanie krytycznego myślenia, zmiana postaw



*kamishibai*. Zauważalnym efektem projektu był wzrost świadomości na temat różnorodności i złożoności pszczelego świata.

– Projekt sprawił, że zarówno uczniowie, jak i ich nauczyciele oraz rodzice zmienili nastawienie do pszczół i roli, jaką odgrywają one w ekosystemie. Okazało się, że ich wcześniejsza wiedza na ten temat była niewielka – mówi Paulina Kurowska-Loryńska, koordynatorka projektu. – Cele projektu i jego tematyka były bliskie doświadczeniom dzieci i wpisały się w nurt nauczania realistycznego. Spotkanie z pszczelarzem, możliwość poznania jego miejsca pracy i narzędzi sprawiły, że podczas wykonywania kolejnych zadań uczniowie byli coraz bardziej pewni siebie.

Wśród rezultatów projektu warto wymienić escape room „Maja i Gucio na tropie” oraz opracowaną przez dzieci książkę kucharską z przepisami na dania z miodem. Dzieci ze szkół partnerskich wspólnie nakręciły i zmontowały

film o pszczołach. Pod koniec projektu przygotowały kampanię społeczną dotyczącą ochrony tych owadów i wzięły w niej udział jako wolontariusze.

– Niewątpliwie największym wyzwaniem była sytuacja pandemiczna. Nasi uczniowie nie byli wcześniej wdrożeni do samodzielnej pracy za pomocą komunikatorów internetowych, co sprawiło, że na chwilę projekt się zatrzymał. Z pomocą przyszły nam jednak aplikacje, takie jak Zoom, Teams czy Genial.ly – wspomina Paulina Kurowska-Loryńska. – Zaangażowaliśmy w działania rodziców, którzy otrzymywali wiadomości od opiekunów projektu i starali się na nie aktywnie odpowiadać – tak realizowaliśmy treści, które w normalnych warunkach trafiłyby tylko do uczniów. Epidemia sprawiła, że wyłoniła się grupa mocno zaangażowanych rodzin, które z radością podejmowały wszystkie „pszczołkowe” wyzwania. ■

## Opinia jury

Na TwinSpace zgromadzono wiele atrakcyjnych gier oraz zabaw kształcących umiejętności i kompetencje (m.in. językowe). Rezultaty mają spory potencjał edukacyjny i mogą być wykorzystywane przez innych nauczycieli w ich codziennej pracy.





## III miejsce

# European Women in Science



**Magdalena Czop-Niewolik**  
Zespół Szkół  
Ogólnokształcących  
nr 14 w Gliwicach  
(Szkoła Podstawowa  
nr 14 w Gliwicach),  
woj. śląskie

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/124447

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Grecja, Hiszpania, Turcja, Włochy

Założeniem projektu „European Women in Science” było przedstawienie uczniom postaci kobiet – badaczek, lekarek, astronautek – które miały ogromny wkład w rozwój nauki oraz wpływ na kształt dzisiejszego świata.

Uczniowie szkół podstawowych z pięciu krajów partnerskich (Grecja, Hiszpania, Polska, Turcja, Włochy) poznawali życiorysy kobiet zasłużonych dla nauki, dowiadywali się, jakie bariery musiały przełamywać, a co najistotniejsze – jaki był ich wkład w rozwój wiedzy. Uczniowie zdobywali informacje z różnych źródeł, często w formie zabawy (układając puzzle, rozwiązując krzyżówki czy biorąc udział w grach w aplikacji Kahoot!). Pomocne były wspólne spotkania online wszystkich uczestników projektu oraz wideokonferencje z Ingrid Mateo Manrique, naukowczynią z Uniwersytetu w Maladze.

Zdobyte informacje uczniowie zbierali na specjalnych kartach identyfikacyjnych (*ID cards*), zawierających

najważniejsze dane na temat zasłużonych kobiet, ich życiorysy i osiągnięcia. Dzieci miały okazję zgłębiać losy nie tylko najbardziej znanych postaci, takich jak Maria Skłodowska-Curie, ale i mniej oczywistych bohaterki, np. Margarity Salas (hiszpańskiej ba-

### Opinia jury

Projekt zawierał innowacyjne zadania (np. eksperymenty naukowe), wymagające aktywnego zaangażowania uczniów. W jego realizacji wykorzystano także ciekawe materiały edukacyjne, takie jak *Scientist ID Cards*.

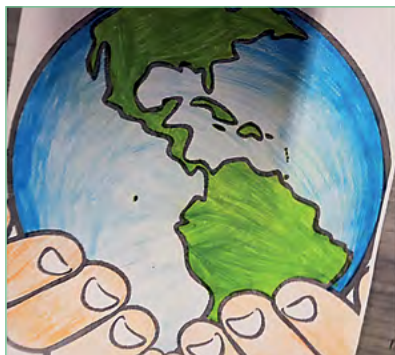
### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



## Cele projektu

- ♦ promowanie działalności naukowej współczesnych kobiet i ich poprzedniczek
- ♦ kształcenie umiejętności pracy w grupie
- ♦ zainteresowanie udziałem w eksperymentach
- ♦ kształtowanie nawyku zdobywania informacji z różnych źródeł
- ♦ rozwijanie wyobraźni i logicznego myślenia za pomocą gier edukacyjnych
- ♦ rozwijanie umiejętności wnioskowania i kojarzenia
- ♦ wzmacnianie poczucia tożsamości indywidualnej, kulturowej, narodowej, regionalnej, etnicznej



dadzki zajmującej się biochemią i genetyką molekularną), Samantha Cristoforetti (włoskiej astronautki), Dilhan Eryurt (tureckiej astrofizyczki), Amalii Fleming (greckiej lekarki i polityczki) czy Hypatii z Aleksandrii (filozofki neoplatońskiej i matematyczki). Ważnym aspektem projektu była wymiana wiedzy między uczniami z różnych krajów – zebrane przez nich materiały posłużyły do stworzenia elektronicznej

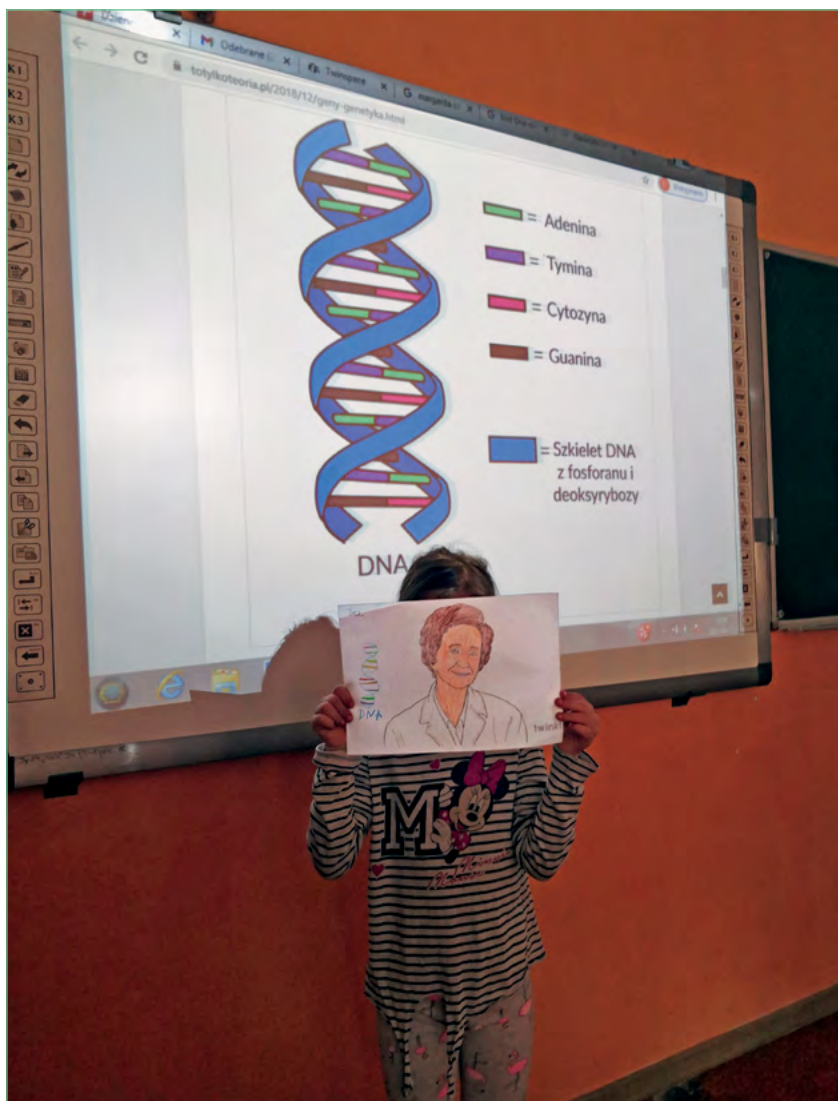
## Opinia jury

Innowacyjna tematyka projektu dla uczniów z grupy wiekowej 7–10 lat. Na pochwałę zasługują wspólne działania partnerów projektowych.

książki *Women in Science*, zawierającej wiedzę zdobytą w trakcie projektu.

Uczestnicy projektu poznawali świat nauki nie tylko teoretycznie, ale i w praktyce. Mieli możliwość samodzielnego przeprowadzania eksperymentów (pod nadzorem nauczycieli). W ten sposób mogli dowiedzieć się, jak powstają wulkany, dlaczego balony napełnione ciepłym powietrzem unoszą się nawet z obciążeniem, a także jak powinna wyglądać zdrowa, zbilansowana dieta. Opisy i zdjęcia wszystkich doświadczeń wykonanych przez uczniów w poszczególnych krajach zebrano w publikacji *Experiments' Book – Young Scientists in Action*.

Dzięki działaniom online uczniowie z krajów partnerskich mogli się zaprzyjaźnić, a także poznać nowe kultury i tradycje. Współpraca z rówieśnikami pozwoliła dzieciom rozwinąć wyobraźnię, umiejętności kojarzenia i wnioskowania oraz komunikację w języku angielskim. Jednym z rezultatów wspólnej pracy była ilustrowana książka opublikowana w aplikacji StoryJumper – zawierająca opowiadanie o fikcyjnej naukowczyni Noeli i jej pracy oraz o poszukiwaniu leku na COVID-19. Każda część tej historii, opisująca kolejne perypetie bohaterki, została opracowana przez dzieci z różnych szkół partnerskich i zawierała elementy legend oraz folkloru danego regionu. ■







# Projekt dla uczniów w wieku 11–15 lat

# I miejsce

## My Water Footprint



**Justyna Płota**

Szkoła Podstawowa  
im. Orła Białego  
w Sokołowicach,  
woj. dolnośląskie

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/120761

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Belgia, Bośnia i Hercegowina, Chorwacja,  
Francja, Grecja, Hiszpania, Litwa,  
Portugalia, Rumunia, Turcja, Ukraina,  
Włochy

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



Ślad wodny (*water footprint*) pozwala określić ilość wody zużywanej w codziennym życiu oraz wykorzystywanej do produkcji towarów i realizacji usług, z których korzystamy. Głównym celem projektu było przekonanie uczniów do świadomego i odpowiedzialnego korzystania z wody, a także zwrócenie ich uwagi na skutki zmian klimatycznych.

Projekt, w którym wzięło udział 23 nauczycieli i ponad 300 uczniów z kilkunastu krajów europejskich, był realizowany zgodnie z metodologią zintegrowanego kształcenia przedmiotowo-językowego (*Content and Language Integrated Learning – CLIL*). Uczestnicy projektu zdobywali i wykorzystywali wiedzę nie tylko podczas tradycyjnych lekcji. Ważnym elementem były spotkania online, podczas których uczniowie ze szkół partnerskich wymieniali się informacjami na temat ochrony zasobów wodnych, wymyślali tytuły wspólnej opowieści i przeprowadzali głosowania w sprawach wypracowywanych materiałów. W kilkusobowych grupach uczniowie przygotowali m.in. lapbooki – teczki tematyczne zawierające naj-

ważniejsze informacje na temat wody, sposobów jej oszczędzania czy ilości potrzebnej do wytworzenia przedmiotów codziennego użytku.

Wypracowane materiały – prezentacje, quizy, gry, filmiki – udostępniono na TwinSpace. Najważniejszym rezultatem końcowym była książka dotycząca śladu wodnego, opracowana w języku angielskim przez uczniów ze szkół part-

### Opinia jury

Tematyka projektu była dość trudna, ale została zaprezentowana w ciekawy sposób, z wykorzystaniem różnorodnych narzędzi.

### Cele projektu

- ♦ uświadomienie, czym jest *water footprint*
- ♦ kształcenie dobrych nawyków dotyczących codziennego zużycia wody
- ♦ zwiększenie świadomości na temat ochrony przyrody, w tym zasobów wodnych
- ♦ nauczanie języka angielskiego
- ♦ kształtowanie umiejętności pracy w grupie
- ♦ rozwijanie kompetencji informatycznych
- ♦ pobudzanie kreatywności



nerskich. Dopisywali oni kolejne rozdziały, a jednocześnie sprawdzali, czy tekst jest spójny z wcześniej powstałymi materiałami. Tworząc opowieść, dowiadywali się m.in.: czym jest pośrednie i bezpośrednie zużycie wody, gdzie na świecie znajdują się obszary zagrożone jej brakiem i jakie są metody oszczędzania tego cennego zasobu. Publikacja jest dostępna w wersji cyfrowej. Wydrukowane egzemplarze zostały przekazane do bibliotek we wszystkich szkołach partnerskich.

– Dzięki projektowi uczniowie nie tylko zdobyli przydatne informacje na temat wody i sposobów jej ochrony, ale także kompetencje niezbędne w XXI wieku. Poznali zasady dobrej współpracy i skuteczne sposoby rozwiązywania problemów, nauczyli się wykorzystywać narzędzia TIK, zwiększyli produktywność i stali się bardziej odpowiedzialni. Spotkania online, wpisy na forum i komentarze do kolejnych etapów działań na platformie projektowej to czynniki, które motywowały ich do nauki języka angielskiego – mówi

### Opinia jury

Projekt porusza istotne zagadnienia: *water footprint*, niedostatek wody w niektórych regionach świata, kształcenie dobrych nawyków podczas korzystania z zasobów wodnych. Przedsięwzięcie było świetnie zaplanowane i przeprowadzone, a uczestnicy rozwinęli wiele istotnych kompetencji (m.in. informatycznych i twórczych).

Justyna Plota, koordynatorka projektu. – W podobny sposób uczniowie zdobywali wiedzę z innych obszarów. Abstrakcyjne informacje z lekcji geografii nabierały konkretnego kształtu (i znaczenia), kiedy w związku ze spotkaniem online trzeba było sprawdzić różnicę czasu między Polską a Grecją i Turcją, z kolei matematyka okazywała się niezwykle przydatna do obliczenia korzyści wynikających z oszczędzania wody. ■



## II miejsce

# Strong and Independent Women in Our History



**Karolina Majk**  
Zespół Szkół nr 79  
im. Stanisława Kostki  
Potockiego w Warszawie,  
woj. mazowieckie

5 listopada 1906 roku na paryskiej Sorbonie Maria Skłodowska-Curie wygłosiła wykład z fizyki jako pierwsza kobieta profesor tej uczelni. Dziś takie wydarzenie nie wydaje się niczym nadzwyczajnym, jednak jeszcze niewiele ponad sto lat temu, gdy europejskie uniwersytety dopiero zaczynały przyjmować kobiety do grona studenckiego, była to sytuacja wyjątkowa.

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/153944](https://twinspace.etwinning.net/153944)

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Hiszpania, Holandia, Turcja

**D**zięki projektowi „Strong and Independent Women in Our History” uczniowie poznali losy kobiet, które dzięki swoim osiągnięciom przyczyniły się w znaczący sposób do rozwoju świata. Z przyczyn kulturowych bądź społecznych ich dorobek nie zawsze był jednak w pełni doceniany. Nauczyciele z Hiszpanii, Holandii, Polski i Turcji postanowili zrealizować przedsięwzięcie, które uświadomiłoby ich uczniom, że na przestrzeni dziejów mimo nieprzychylnych warunków kobiety potrafiły osiągać swoje cele, a jedno-

częściej przyczyniać się do rozwoju własnych krajów.

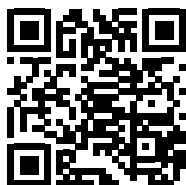
Uczniowie przez ponad pięć miesięcy badali losy kobiet działających w XIX, XX i XXI wieku, przekonując się, że ich wkład w rozwój nauki, polityki, sztuki czy sportu był ogromny. Oprócz Marii Skłodowskiej-Curie mieli okazję poznać takie postacie jak: Olga Boznańska i Frida Kahlo (malerki), Irena Sendlerowa (działaczka społeczna, za pomoc w ratowaniu Żydów podczas II wojny światowej odznaczona medalem Sprawiedliwy wśród Narodów Świata), María Luz Morales (dziennikar-

## Cele projektu

- ♦ zapoznanie uczniów z silnymi, niezależnymi kobietami (działającymi w obszarach: nauki, kultury, sztuki, technologii)
- ♦ wspieranie aktywności w procesie uczenia się
- ♦ podnoszenie świadomości na temat równości płci
- ♦ kształcenie umiejętności w zakresie efektywnego wykorzystania technologii oraz narzędzi web 2.0
- ♦ przezwyciężanie różnic kulturowych, poznawanie innych kultur
- ♦ zwiększenie umiejętności komunikacyjnych w języku angielskim

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



# Olga Boznańska






In 1896 she opened her own independent art studio.

In 1901 she became a member of the Société Nationale des Beaux-Arts and was one of the first women ever admitted to this elite group. A year later she got a teaching position at the Académie de la Grande Chaumière.

Boznańska persistently followed her own path, thanks to which she managed to gain, at the turn of the 19th and 20th century, recognition equal to many male artists and universal respect in the international artistic community. Achieving such a position was not easy for an immigrant from Poland, much less for a woman, which best testifies to the painter's enormous ambition and extraordinary talent.

ka i pisarka, pierwsza kobieta w Hiszpanii, która kierowała gazetą), Clara Campoamor (hiszpańska prawniczka, pisarka, obrończyni praw kobiet), Sabiha Gökçen (pierwsza kobieta lotnik w armii tureckiej), Florence Nightingale (angielska działaczka społeczna i publicystka, twórczyni nowoczesnego pielęgniarstwa). Każda szkoła wybrała kilka postaci kobiecych ze swojego kraju, które uczniowie poznawali w trakcie realizacji działań projektowych (w tym zadań online z uczniami ze szkół partnerskich).

Temat równości płci, aktualny we współczesnym świecie, bardzo zainteresował uczniów. Dzięki realizacji ciekawych zadań, wspólnym webinarom oraz pracy w zespołach mieszanych uczestnicy projektu kształtowali kompetencje przydatne we współczesnym świecie – samodzielne myślenie, kreatywność, umiejętność prowadzenia dyskusji, zadawania pytań, komunikowania się w języku angielskim, wykorzystywania narzędzi TIK czy rozwiązywania problemów.

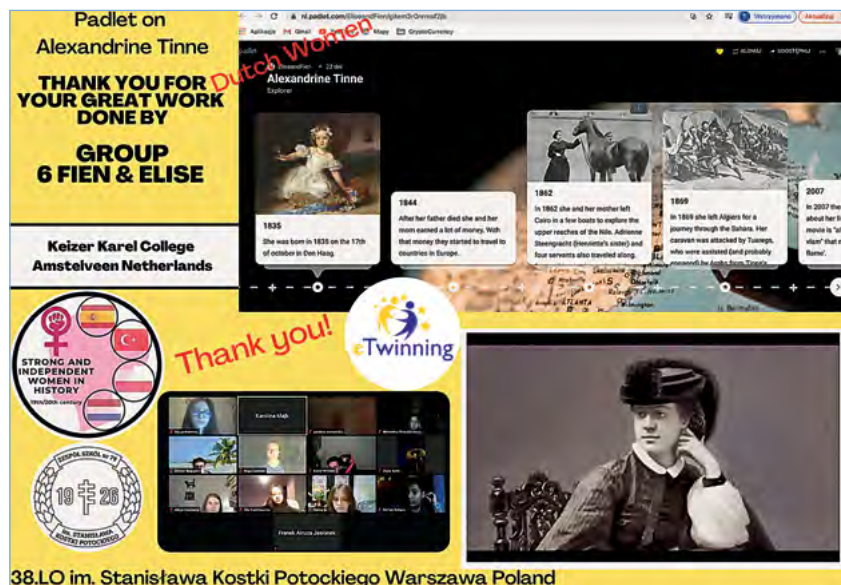
## Opinia jury

Projekt podejmuje ważną i interesującą tematykę, przedstawiając ją w nietuzinkowy sposób, dostosowany do wieku odbiorców. Widoczne odniesienie do podstaw programowych różnych przedmiotów, zwłaszcza do historii. Wzorcowo prowadzona TwinSpace.

Efektami swoich poszukiwań uczniowie dzielili się na TwinSpace i podczas spotkań online. – Projekt był realizowany głównie w czasie nauki zdalnej z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi TIK, co przydało się uczniom podczas innych lekcji online w szkole – mówi Karolina Majk, koordynatorka projektu. – Dzięki naszemu projektowi uczniowie uświadomili sobie, jakie znaczenie miała walka kobiet o równość w różnych dziedzinach życia. Dowiedzieli się, jak wiele zawdzięczamy tym odważnym pionierkom.

## Opinia jury

Bardzo ciekawa tematyka projektu, uzupełniająca braki podstawy programowej w zakresie edukacji równościowej. Dzięki pracy w międzynarodowych grupach uczniowie poznali ważne postacie kobiece z krajów partnerskich.



Padlet on Alexandrine Tinne

THANK YOU FOR YOUR GREAT WORK DONE BY GROUP 6 FIEN & ELISE

Keizer Karel College Amstelveen Netherlands

STRONG AND INDEPENDENT WOMEN IN OUR HISTORY

1835 She was born in 1835 on the 17th of October in Den Haag.

1844 After her father died she and her room owned a lot of money. With that money they started to travel to countries in Europe.

1862 In 1862 she and her mother left Cairo in a few boats to explore the upper reaches of the Nile. Adventure! Stepanants (Stepanov's uncle) and four servants also travelled along.

1869 In 1869 she left Algeria for a journey through the Sahara. Her caravan was attacked by Tuaregs, who were accused (and probably proved) by Arab nomads.

2007 In 2007 there about her first movie is "Silk and Spices" that she filmed!

Thank you! eTwinning

38.LO im. Stanisława Kostki Potockiego Warszawa Poland



## III miejsce

# Women Who Changed the World



**Irena Głowińska**  
Szkoła Podstawowa  
im. Tadeusza Kościuszki  
w Gębicach,  
woj. kujawsko-pomorskie

Równość płci jest dla wielu uczniów szkół podstawowych pojęciem abstrakcyjnym. Inicjatorzy międzynarodowego projektu „Women Who Changed the World”, realizowanego w ramach programu Erasmus+ i eTwinning, postanowili je oswoić dzięki przedstawieniu życia i dokonań dwunastu wybitnych kobiet.

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/107759](https://twinspace.etwinning.net/107759)

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Bułgaria, Cypr, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Holandia, Norwegia, Rumunia, Włochy

Jednym z celów projektu było zapoznanie uczniów z ważnymi pojęciami: tolerancja, szacunek i równość płci. Punktem wyjścia było przedstawienie postaci dwunastu wybitnych kobiet, które przyczyniły się do rozwoju świata i budowania społeczeństwa obywatelskiego. W ich gronie znalazły się m.in.: Malala Yousafzai (pakistańska działaczka na rzecz praw kobiet, laureatka Pokojowej Nagrody Nobla), Maria Skłodowska-Curie, Matka Teresa z Kalkuty, Anne Frank, Jane Goodall (brytyjska badaczka w dziedzinie prymatologii, etologii i antropologii) i Rosa Parks (afroamerykańska działaczka na rzecz praw człowieka, uznawana za symbol walki z segregacją rasową).

Uczestnicy projektu opracowali wielowymiarowe biografie każdej

z kobiet, przy czym zespoły z poszczególnych krajów odpowiadały za różne (zaplanowane wcześniej) zadania. Uczniowie tworzyli nagrania z opowieściami o wybranej bohaterce, cyfrowe plakaty z linkami do istotnych informacji na jej temat w różnych mediach oraz dioramy. Niektóre z tych materiałów były wykorzystywane podczas wystaw organizowanych przez uczniów w szkołach partnerskich. Najważniejszym ma-

### Opinia jury

Pokazując historie wyjątkowych kobiet, realizatorzy projektu uświadomili uczniom kwestie równości płci.

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



## Cele projektu

- ♦ propagowanie równości płci ♦ doskonalenie umiejętności komunikacyjnych i cyfrowych ♦ udział w globalnej kampanii ONZ na rzecz zrównoważonego rozwoju ♦ rozwijanie krytycznego myślenia, autonomii i kreatywności ♦ zwiększenie kompetencji kluczowych (m.in. w zakresie świadomości kulturowej), społecznych i obywatelskich ♦ rozwijanie kompetencji językowych i umiejętności TIK



terialnym rezultatem projektu był multimedialny e-book na temat dwunastu wybitnych kobiet, ich dokonań i epok, w których działały.

Dzięki projektowi uczniowie poznali w praktyce pojęcie równości płci, a wspólna praca z rówieśnikami ze szkół partnerskich pozwoliła im zaznajomić się z nowymi kulturami, zwiększyć kompetencje językowe i umiejętności w zakresie obsługi nowoczesnych narzędzi TIK (do weryfikacji zdobytych informacji wykorzysty-

### Opinia jury

Do tworzenia treści i materiałów w projekcie wykorzystano wiele narzędzi TIK. Tematyka przedsięwzięcia była powiązana z podstawami programowymi wielu przedmiotów.

wali m.in. aplikację Kahoot!). W trakcie realizacji zadań projektowych uczestnicy nauczyli się planować swoją pracę, dzielić się zadaniami, podejmować decyzje, wyszukiwać informacje, redagować i organizować dokumenty. Zdobyli też cenne kompetencje społeczne, komunikacyjne i edukacyjne, które przydadzą im się nie tylko w szkole, ale także w życiu prywatnym bądź zawodowym.

### Opinia jury

Projekt realizowany w synergii Erasmus+ i eTwinning uzupełnia braki podstawy programowej w zakresie edukacji równościowej.



### Minna Canth

*Minna Canth was born on 19 March 1844. She was a Finnish writer and social activist. Canth began to write while managing her family diaper's shop and living as a widow raising seven children.*



Her work addresses issues of women's rights, particularly in the context of a prevailing culture she considered antithetical to permitting expression and realization of women's aspirations.



Her play *The Pastor's Family* is her best known.



In her time, she became a controversial figure, due to the asynchrony between her ideas and those of her time, and in part due to her strong advocacy for her point of view.



Minna Canth is the first woman to receive her own flag day in Finland, starting on 19 March 2007. It is also the day of social equality in Finland.

*SHE DIED ON 12 MAY 1897*







Home

# Projekt dla uczniów w wieku 16–19 lat

# I miejsce

## Futurtopia



**Ewa Gajek**  
Technikum  
w Dolnośląskim Zespole  
Szkół w Karpaczu,  
woj. dolnośląskie

### TWinspace

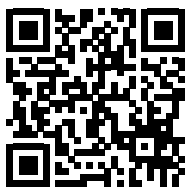
twinspace.etwinning.net/134891

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Francja, Grecja, Holandia, Polska, Włochy

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



**Kryzys klimatyczny, pandemia, bezrobocie, bieda, konflikty militarne – z ekologicznej, ekonomicznej i społecznej perspektywy nasz świat zmierza w niedobrym kierunku. Czy jest jakaś alternatywa? Odpowiedzi na to pytanie poszukiwali uczniowie realizujący projekt „Futurtopia”.**

Założeniem projektu było zachęcenie uczniów do komunikacji i współpracy ze swoimi rówieśnikami z innych krajów europejskich, a tym samym umożliwienie im rozwijania umiejętności pracy w zespole oraz postawy aktywnego obywatelstwa. Punktem wyjścia była refleksja nad 17 celami, zawartymi w przyjętej przez ONZ *Agendzie na rzecz zrównoważonego rozwoju 2030*. Uczniowie analizowali rozwiązania przyjęte w tym dokumencie, wspólnie wypracowywali wobec nich stanowisko i włączali się w ich promowanie. Wybrany temat projektu był pojemny i nośny edukacyjnie – w ramach interdyscyplinarnych zadań umożliwił łączenie kształcenia obywatelskiego, literackiego (tworzenie wizji przyszłego świata na wzór literackich utopii i dystopii) i językowego. Niezwykle istotne było przesunięcie akcentu podczas na-

uczania języka obcego: w związku z koniecznością wspólnej pracy z uczniami z różnych krajów angielski przestał być kolejnym przedmiotem szkolnym, stał się zaś niezbędnym narzędziem komunikacji i współpracy z rówieśnikami. To z kolei zwiększyło chęć uczniów (także tych słabszych) do nauki i wpłynęło na wzrost ich zaangażowania w proponowane zadania.

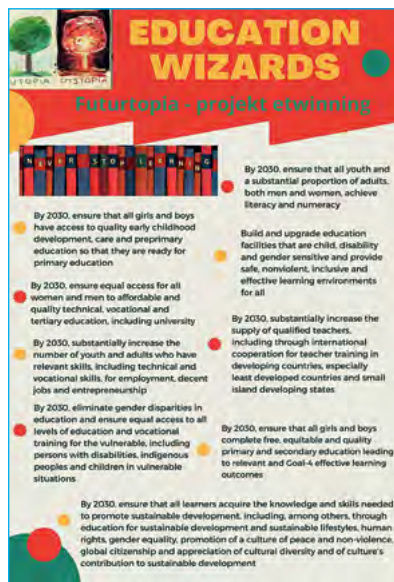
Usiłując znaleźć odpowiedź na pytanie „Jak wyglądałby mój idealny świat?”,

### Opinia jury

Przestrzeń TwinSpace projektu jest bardzo uporządkowana, stała się istotną platformą współpracy i komunikacji, gromadzącą wyniki pracy grup uczniowskich.

## Cele projektu

♦ współpraca uczniów z różnych krajów europejskich ♦ rozwijanie umiejętności pracy w zespole ♦ wspieranie aktywnego obywatelstwa i celów Agendy 2030



uczniowie pracowali w domu nad filmami lub tekstami, ćwicząc we własnym tempie umiejętności słuchania i czytania, a następnie weryfikowali zdobyte wiadomości w klasie w parach lub w większych grupach (rozwijając tym samym umiejętność współpracy). Swoimi wizjami idealnego świata dzielili się również z koleżankami i kolegami ze szkół partnerskich (za pomocą aplikacji Flipgrid, Twinboards lub Tricider). Wspólnie omawiali swoje pomysły, pomagali sobie i przesyłali konstruktywne informacje zwrotne.

### Opinia jury

Bardzo inteligentny projekt, rozwijający krytyczne myślenie przez tworzenie świata wyobrażonego – idealnego. Warto zwrócić uwagę na dobrą współpracę międzynarodową i świetne rezultaty.

Projekt w znaczący sposób przyczynił się do zwiększenia kompetencji społecznych, językowych i kulturowych uczestników. Rezultaty – filmy, wiersze, podcasty, prezentacje czy infografiki z uczniowskimi pomysłami na realizację idei zrównoważonego rozwoju – mogą być wykorzystywane jako pomoce dydaktyczne na zajęciach z literatury, języka angielskiego i edukacji obywatelskiej.

– Dzięki współpracy z europejskimi partnerami uczniowie zdobyli niezwykle przydatne kompetencje i umiejętności, dotyczące np. pracy w zespole czy komunikacji w języku angielskim – mówi Ewa Gajek, koordynatorka projektu. – Zastosowanie innowacyjnych metod edukacyjnych (burze mózgów, odwrócone klasy) oraz wykorzystanie narzędzi TIK ułatwiło angażowanie uczniów w działania projektowe. Dzięki naszemu przedsięwzięciu stali się oni świadomymi i odpowiedzialnymi promotorami idei zrównoważonego rozwoju.



## II miejsce

# Chefs Across Borders



**Ewa Gajek, Iwona Łączna**

Technikum w Dolnośląskim Zespole Szkół  
w Karpaczu, woj. dolnośląskie

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/120786](https://twinspace.etwinning.net/120786)

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Grecja, Hiszpania, Turcja

„Chefs Across Borders” to projekt, którego celem było łączenie kultur. Odbywało się to w nietypowy sposób – przez działania kulinarne. Uczniowie z Grecji, Hiszpanii, Polski i Turcji wspólnie pracowali nad tradycyjnymi daniami narodowymi, a tym samym poznawali swoje kultury i zwyczaje.

**N**ajważniejszą częścią projektu była wymiana przepisów i historii kulinarnych między szkołami partnerskimi (za pomocą narzędzi cyfrowych). Niektóre zadania uczniowie realizowali wyłącznie z kolegami ze swojej szkoły (zdobywanie, przygotowanie i prezentacja lokalnych przepisów, tworzenie opowiadań kulinarnych), a niektóre z członkami grup międzyszkolnych. W taki sposób powstała np. ponadnarodowa pizza z lokalnych produktów z krajów partnerskich. Sprawna realizacja zadań była możliwa dzięki odpowiedniemu podziałowi obowiązków i przydzieleniu uczniom konkretnych funkcji (koordynator, sekretarz, specjalista ds. mediów cyfrowych, badacz itp.).

Poznając i przygotowując dania z różnych kręgów kulturowych, uczniowie

realizowali swoje pasje kulinarne. Dzięki temu przez cały czas trwania przedsięwzięcia udało się utrzymać ich motywację na wysokim poziomie (warto dodać, że w trakcie pandemii zaangażowanie uczniów wzrosło – projekt dał im możliwość kontaktu z rówieśnikami podczas przymusowego lockdownu). Praca w międzynarodowo-

### Opinia jury

Uczestnicy projektu zdobywali od swoich europejskich przyjaciół wiedzę, której nie można znaleźć w internecie. Poznawali dania narodowe, przepisy i związane z nimi konteksty kulturowe.

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



## Cele projektu

- ♦ łączenie kultur europejskich ♦ uczenie się przez działanie, dzielenie się pomysłami ♦ wymienianie się przepisami kulinarnymi ♦ promowanie współpracy w grupie i współpracy międzynarodowej ♦ rozwijanie umiejętności językowych, w tym poszerzanie słownictwa zawodowego
- ♦ zwiększanie umiejętności w zakresie TIK



wych zespołach umożliwiła uczestnikom projektu zdobycie wiedzy kulinarnej, ale także poszerzenie znajomości języka angielskiego (w tym zakresu słownictwa zawodowego). Dzięki projektowi uczniowie rozwinęły wiele przydatnych kompetencji – nauczyły się wyszukiwać i selekcjonować informacje z różnych źródeł, korzystać z narzędzi TIK, a także skutecznie pracować w zespołach.

Rezultatami pracy uczniów są m.in. przepisy i opowieści kulinarne (zdjęcia, filmy) oraz jadłospisy lokalne i narodowe. W przyszłości materiały te mogą być wykorzystane na lekcjach zawodowych w szkołach gastronomicznych i na zajęciach kulturowych. Zwieńczeniem projektu było przygotowanie posiłków według przepisów otrzymanych ze szkół partnerskich. Powstał stół z przygotowanymi potrawami, a także jego cyfrowa wersja, zawierająca zdjęcia potraw i zebrane przez uczniów regionalne receptury oraz historie kulinarne.



### Opinia jury

Projekt aktywizował uczniów szkół gastronomicznych, którzy mieli możliwość poszukiwania wspólnych cech narodów europejskich dzięki przygotowywaniu posiłków w międzynarodowych grupach, celebrowaniu jedzenia, pokazywaniu tradycji i zwyczajów, wymianie przepisów czy nagrywaniu filmików kulinarnych.



## III miejsce

# Necessary Skills and Instruments for Supply Chain Management



Ludmiła Mieńszkowska-Dessus  
Krzysztof Wszelaki

Technikum nr 25 im. Stanisława Staszica,  
Zespół Szkół nr 10 im. Stanisława Staszica  
w Warszawie, woj. mazowieckie

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/126506

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Austria, Polska

Dzięki projektowi „Necessary Skills and Instruments for Supply Chain Management” uczniowie kształcący się w zawodach logistycznych mieli szansę poznać w praktyce najważniejsze narzędzia służące do zarządzania łańcuchami dostaw. Co równie istotne, zyskali możliwość sprawdzenia swoich umiejętności w środowisku międzynarodowym.

Innowacyjnym elementem projektu były wspólne lekcje międzynarodowe, prowadzone we współpracy warszawskiego technikum z austriacką instytucją Training Company. Celem tych zajęć było pokazanie uczniom, na czym w rzeczywistości polega praca spedytora w transporcie międzynarodowym, a to miało im pomóc zdecydować, czy chcieliby swoją drogę zawodową związać z tą branżą. W kontaktach z partnerem austriackim wykorzystywano wyłącznie narzędzia cyfrowe – nie tylko podczas zajęć, ale w trakcie ich przygotowania. Sporym wyzwaniem było dla uczniów zastosowanie w praktyce, w środowisku

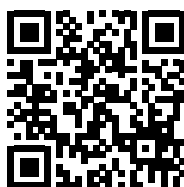
międzynarodowym, zbliżonym do realnych warunków pracy, umiejętności zawodowych i językowych zdobytych w trakcie nauki szkolnej. Taki tryb

### Opinia jury

Dobrze przygotowany kurs spedycyjny, przeprowadzony we współpracy z partnerami zagranicznymi. Dzięki projektowi uczniowie mieli okazję zwiększyć swoje kompetencje w szerszym zakresie, niż zakłada to podstawa programowa.

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



## Cele projektu

- ♦ kształcenie w zakresie narzędzi pracy spedytora i TIK
- ♦ rozwijanie umiejętności nawiązywania i podtrzymywania kontaktów biznesowych
- ♦ umiędzynarodowienie zajęć
- ♦ kształcenie w zakresie profesjonalnego słownictwa w języku angielskim
- ♦ umożliwienie zdobycia doświadczenia zawodowego



działania okazał się bardzo efektywny edukacyjnie.

W ramach współpracy wirtualnej uczniowie prowadzili rozmowy w małych grupach międzynarodowych i realizowali kolejne zadania. Nacisk po-

czonych sukcesem. Było to dla nich cenne doświadczenie przygotowujące na podobne sytuacje w przyszłości.

Uczniowie z klasy informatycznej stworzyli stronę internetową oraz bazę klientów i kontrahentów w programie MySQL (który nie został uwzględniony w podstawie programowej nauczania zawodu, natomiast jest powszechnie wykorzystywany w branży transportowo-logistycznej). Pozostali uczestnicy projektu uzupełnili bazę danymi rzeczywistych kontrahentów, a tym samym zyskali przydatne narzędzie, możliwe do wykorzystania w przyszłej pracy zawodowej.

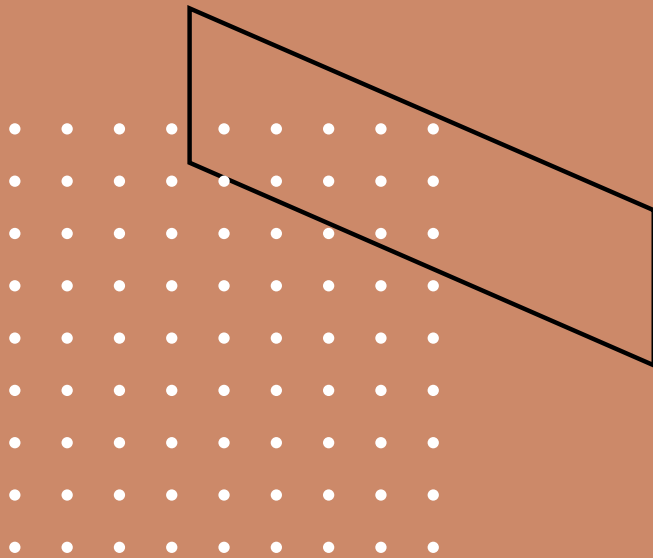
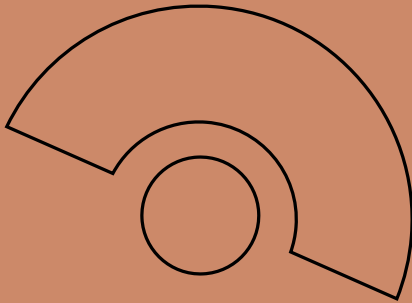
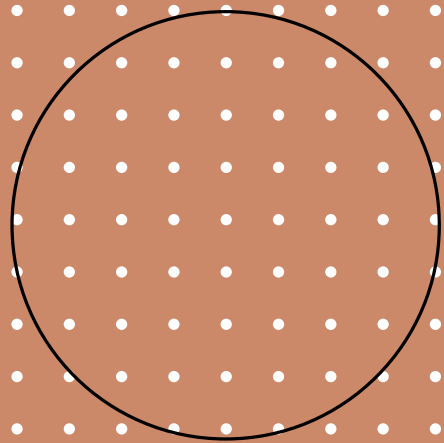
Projekt „Necessary Skills and Instruments for Supply Chain Management” był dla uczestników istotnym elementem kształcenia zawodowego, ułatwiającym płynne przejście z etapu edukacji do pracy zawodowej. Nowe umiejętności, wiedza praktyczna na temat funkcjonowania działu sprzedaży oraz organizacji transportu, zdobyte w kontaktach z partnerami międzynarodowymi, to ogromne atuty, które ułatwią uczniom rozmowy z potencjalnymi pracodawcami z branży spedycyjnej. ■



### Opinia jury

Duże zaangażowanie uczniów w kształcenie umiejętności zawodowych przy użyciu technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK). Projekt skutecznie wspiera praktyczną naukę zawodu.

łożono na kształcenie praktycznych umiejętności oraz obsługę narzędzi niezbędnych na stanowisku spedytora, ułatwiających pośrednictwo między przedsiębiorstwami wysyłającymi i odbierającymi towary a firmami przewozowymi. Uczestnicy projektu mieli możliwość kontaktowania się z prawdziwymi kontrahentami i prowadzenia z nimi rozmów biznesowych – nie zawsze przyjemnych i nie zawsze zwię-





Home

# Edukacja włączająca i wyrównywanie szans edukacyjnych

# Zwycięzca

## MonStars



**Ewa Lisiowska**  
Szkoła Podstawowa  
nr 187 im. Adama  
Mickiewicza w Warszawie,  
woj. mazowieckie

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/119307

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Litwa, Serbia, Szwecja, Turcja, Włochy

Projekt „MonStars” umożliwił stworzenie wirtualnego, bezpiecznego środowiska edukacyjnego, w którym pracowali uczniowie z kilku krajów europejskich – także ci ze specjalnymi potrzebami. Wspólnie zdobywali wiedzę i nowe umiejętności w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) i języków obcych.

Zadania projektowe umożliwiły rozwijanie umiejętności niezbędnych w XXI wieku dzięki wykorzystaniu różnych narzędzi TIK. Najważniejszy element przedsięwzięcia – wirtualną klasę – utworzono w aplikacji ClassDojo. Tematyka projektu dotyczyła ważnych kwestii w życiu uczniów: rodziny, najbliższego otoczenia (szkoły, miasta) i własnego kraju (tradycji i obyczajów, przyrody, pogody, zwierząt). Dzieci wykonywały różnorodne zadania wymagające od nich aktywności i zaangażowania: opracowywały materiały (prezentacje, rysunki) na zadane tematy, projektowały logotyp projektu, rozwiązywały krzyżówki edukacyjne, ćwiczyły słownictwo w języku angielskim. Podczas spotkań online chętnie dzieliły się informacjami

mi na temat najistotniejszych dla nich spraw i dowiadywały się, jak wygląda codzienne życie w krajach partnerskich.

### Opinia jury

Na uwagę zasługuje włączenie do projektu rodziców, którzy mieli możliwość obserwowania poczynień swoich dzieci dzięki narzędziu do zarządzania klasą. Zadania projektowe zostały dostosowane do potrzeb uczniów, a całe przedsięwzięcie uwzględniało indywidualizację pracy z osobami o specjalnych potrzebach edukacyjnych.

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



## Cele projektu

- ♦ poszerzanie znajomości języka angielskiego
- ♦ rozwijanie kluczowych umiejętności XXI wieku oraz kompetencji cyfrowych
- ♦ zwiększanie aktywności w procesie uczenia się
- ♦ zwiększanie zainteresowania językiem angielskim
- ♦ budowanie przyjaźni między uczniami z różnych krajów
- ♦ stymulowanie kreatywności
- ♦ przedstawienie dziedzictwa kulturowego partnerów projektu



### Opinia jury

Poza kreatywnym wykorzystaniem technologii ważnym efektem projektu było zainteresowanie uczniów innymi kulturami.

Zadania dostosowano do uczniów ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi i funkcjonujących na różnym poziomie, dzięki czemu każdy uczestnik miał okazję zaprezentować swoje mocne strony. Odpowiednio dobrane działania wzmocniły samoocenę dzieci i zmotywowały je do nauki oraz do samodzielnego zdobywania informacji niezbędnych do realizacji zadań projektowych.

– W centrum uwagi byli uczniowie, a nauczyciele jedynie towarzyszyli im w zdobywaniu wiedzy i nowych umiejętności. Wszystkie zajęcia zostały dostosowane do wieku i potrzeb uczestników projektu. Czasami stosowaliśmy pracę indywidualną, aby monitorować

samodzielność uczniów, innym razem zaś metodę uczenia się opartą na współpracy, aby podkreślić wagę działania w grupie. Żeby zwiększyć zaangażowanie i motywację, wprowadziliśmy elementy grywalizacji – mówi Ewa Lisiowska, koordynatorka projektu.

Dzięki udziałowi w tym przedsięwzięciu dzieci dowiedziały się, jak można efektywnie wykorzystać telefon, tablet lub komputer do nauki. Realizując zadania w mieszanych międzynarodowych zespołach, nauczyły się pracować w grupie i szanować inne kultury. Zajęcia i seminaria internetowe w klasach wirtualnych zwiększyły ich umiejętności komunikacyjne w języku angielskim.

– Dzięki udziałowi w projekcie uczniowie nie czuli się odizolowani podczas nauki zdalnej. Wyniki ankiet przeprowadzonych po każdym webinarze pokazały, że uczniowie czerpali ogromną radość z udziału w międzynarodowych spotkaniach. Miało to przełożenie na ich motywację do nauki języka angielskiego. Co ważne, na działania projektowe pozytywnie reagowali również rodzice uczniów, którzy bacznie śledzili postępy swoich dzieci i pomagali im w realizacji niektórych zadań – podsumowuje Ewa Lisiowska. ■

### Opinia jury

Uczniowie działali aktywnie w grupach międzynarodowych i rozwijali umiejętność pracy zespołowej. Za pośrednictwem ClassDojo stworzyli wirtualną szkołę, a do poszczególnych klas trafiły dzieci z każdego kraju uczestniczącego w projekcie. Trudności językowe nie przeszkadzały im w nawiązywaniu relacji.







Home

# Edukacja medialna



# Zwycięzca

## eSafety



**Arleta Szydłowska**  
Technikum nr 13  
im. Marii Dąbrowskiej  
we Wrocławiu,  
woj. dolnośląskie

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/120511

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Grecja, Niemcy, Turcja, Włochy

W projekcie „eSafety” uczniowie zajmowali się kwestią mediów cyfrowych oraz związanymi z nimi szansami i zagrożeniami. Podejmowali aktualne i istotne dla siebie tematy (nauka, życie towarzyskie, zakupy), szczególnie ważne w okresie pandemii, kiedy ogromna część ich życia przeniosła się do przestrzeni wirtualnej.

**R**ealizacja projektu przypadła na trudny czas pandemii, przedłużającego się lockdownu i monotonnej nauki online. – W projekcie starałam się pobudzić inicjatywę i kreatywność uczniów, zaproponować im różnorodne formy pracy, zainspirować ciekawymi przykładami – wspomina Arleta Szydłowska, nauczycielka z wrocławskiego technikum, koordynatorka projektu. – Podejmowaliśmy aktualne tematy dotyczące koronawirusa i szczepień lub wyborów prezydenckich w Stanach Zjednoczonych, co budziło emocje wśród uczniów i tym samym zwiększało ich zaangażowanie.

Analiza pozytywnych i negatywnych aspektów internetu odbywała się przez realizację zadań odnoszących się do realnego życia i do świata online. Uczniowie rozwijali kreatywność,

tworząc graffiti w sieci dotyczące cyberbezpieczeństwa (zadanie nosiło tytuł „Follow Banksy”) czy przygotowując memy na temat influencerów i zdalnej nauki. Tworzyli animowane awatary i w ich usta wkładali hasła dotyczące zasad cyberbezpieczeństwa. Ciekawym zadaniem, rozwijającym krytyczne myślenie i umiejętność weryfikowania

### Opinia jury

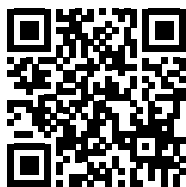
Projekt umożliwił zrealizowanie najważniejszych celów edukacji medialnej. Na uwagę zasługuje kreatywne podejście do kwestii *fake news* (tworzenie przez uczniów fałszywych informacji na własny temat).

## Cele projektu

- ♦ zwiększenie świadomości w zakresie zagrożeń w mediach cyfrowych
- ♦ rozwijanie umiejętności komunikacyjnych (język angielski) i cyfrowych oraz ich wykorzystywanie w praktyce
- ♦ promowanie odpowiedzialnych postaw w internecie
- ♦ aktywizowanie uczniów podczas lockdownu
- ♦ współpraca z partnerami zagranicznymi

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.





źródła, było tworzenie przez uczniów fałszywych informacji na swój temat oraz wyszukiwanie i prezentowanie przykładów dezinformacji na temat koronawirusa i szczepień. Uczestnicy projektu zajmowali się również kwestią legalnego korzystania z internetu – opracowywali materiały na temat praw autorskich i możliwości korzystania z cudzej własności intelektualnej.

W projekcie często wykorzystywaną metodą pracy była burza mózgów – w ten sposób uczniowie m.in. omawiali wady i zalety zakupów

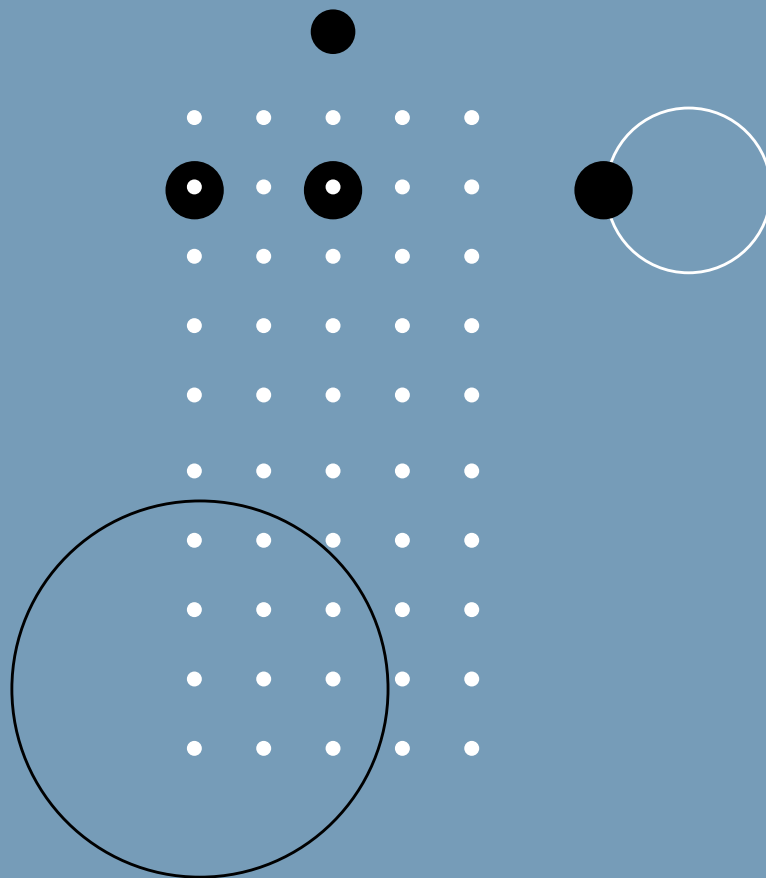
online czy zasady netykiety. W innych przypadkach pracowali samodzielnie (np. studiując materiały dotyczące prawa autorskiego, przygotowując prace graficzno-językowe). Wprowadzenie elementów gamifikacji – uczenia przez zabawę, zagadki, gry – było inspirujące dla uczniów i ułatwiło realizację celów edukacyjnych.

– W projekcie stosowaliśmy metodę *student-centered approach* – to uczeń znajdował się w centrum procesów edukacyjnych, ważne były jego potrzeby. Omawiając zagadnienia dotyczące świata wirtualnego, wykorzystaliśmy graficzne zainteresowania uczniów z klasy reklamy, inspirację czerpaliśmy z subkultur internetowych (memy) i sztuki ulicznej (tworzenie graffiti na temat cyberbezpieczeństwa) – mówi Arleta Szydłowska. – W czasie lekcji pracowaliśmy z filmami, quizami, materiałami graficznymi, kodami QR. Takie zróżnicowanie sprawiło, że projekt dał młodym ludziom możliwość rozwoju artystycznego, uruchomienia wyobraźni, a także – co istotne – pozwolił im na jakiś czas oderwać się od trudnej, pandemicznej rzeczywistości. ■

### Opinia jury

Opiekunowie projektu w sposób wyjątkowo przemyślany, z wykorzystaniem wielu ciekawych form i metod pracy, osiągnęli założone cele z zakresu edukacji medialnej. Kompleksowość tematu i szeroki zakres treści nie przeszkodziły uczestnikom dobrze się bawić podczas realizacji zadań.







Home

# Synergia eTwinning i Erasmus+

# Zwycięzca

## Energy is Power



**Justyna Kukułka,  
Andrzej Wilk**

Szkoła Podstawowa nr 13  
w Zawierciu,  
woj. śląskie

„Energy is Power” to przedsięwzięcie zrealizowane w języku angielskim przez dwie szkoły podstawowe: polską i hiszpańską. Impulsem do jego realizacji była chęć poprawienia wyników uczniów z przedmiotów ścisłych, zwiększenie ich motywacji do nauki, a także wzbudzenie w nich świadomości ekologicznej.

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/95353](https://twinspace.etwinning.net/95353)

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Hiszpania

**T**ematem przewodnim projektu była energia. Uczniowie rozpatrywali to zagadnienie z różnych perspektyw – tworzyli treści i materiały dotyczące m.in. odnawialnych źródeł energii czy mechanizmów jej powstawania. Prace projektowe prowadzono przy użyciu różnorodnych technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK). Narzędzia eTwinning (np. wirtualne mobilności na TwinSpace) w naturalny sposób uzupełniły wcześniejsze działania projektowe podjęte w ramach programu Erasmus+. Szkoły partnerskie wprowadziły zmiany w nauczaniu przedmiotów ścisłych i języka angielskiego – poszerzyły swój program o elementy ekologii oraz zwiększyły wykorzystanie narzędzi TIK podczas lekcji.

Zakres proponowanych aktywności był bardzo szeroki. Uczniowie brali

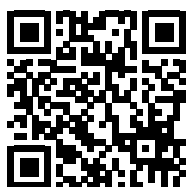
udział m.in. w zajęciach laboratoryjnych (stacjonarnych i online), w debatach oksfordzkich dotyczących problemów środowiskowych, np. życia w zgodzie z przyrodą, mądrego i świadomego podróżowania. Prowadzili badania na temat zużycia energii w ich domach i poznawali regiony, gdzie stosuje się efektywne rozwiązania ekologiczne, poszukiwali również miejsc, w których można spędzić wakacje bez szkody dla

### Opinia jury

Realizacja przedsięwzięcia umożliwiła wprowadzenie konkretnych zmian w metodach i formie nauczania w placówkach partnerskich.

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



## Cele projektu

- ♦ rozwój kompetencji językowych i społecznych
- ♦ pogłębienie wiedzy na temat ekologii
- ♦ zwiększenie motywacji do nauki przedmiotów ścisłych
- ♦ poprawienie wyników nauczania
- ♦ zwiększenie umiejętności w zakresie TIK
- ♦ pobudzenie kreatywnego myślenia
- ♦ zdobycie wiedzy o kulturze hiszpańskiej
- ♦ wykształcenie postaw tolerancji i otwartości



środowiska. Sami wykazali się też inicjatywą – w trakcie projektu włączyli się w kampanię „Nie dla kopalni cynku i ołowiu na Jurze” oraz w ogólnopolską akcję „Czyste powietrze”.

Na motywację i zaangażowanie uczniów miało w znacznym stopniu wpływ wykorzystanie innowacyjnych narzędzi TIK. Dzieci mogły dzięki nim tworzyć m.in. profesjonalne filmy (za pomocą Final Cut Pro) oraz hologramy (Holaplex, Quiver).

W ramach projektu przeprowadzono konkurs na najlepszy budynek w grze *Minecraft*. Biorący w nim udział uczniowie podczas lekcji geografii zapoznawali się z możliwościami wykorzystania odnawialnych źródeł energii, w tym energii z wnętrza Ziemi. Następnie członkowie grupy budowlanej w *Minecraft* wykorzystywali zdobytą wiedzę do konstruowania budynku zasilanego energią naturalną. Dodatkowym utrudnieniem była konieczność opisanie poszczególnych elementów infrastruktury wokół wulkanu oraz wyjaśnienia, jak działa elektrownia.

### Opinia jury

Na pochwałę zasługuje różnorodność zastosowanych w projekcie technik pedagogicznych oraz narzędzi TIK.

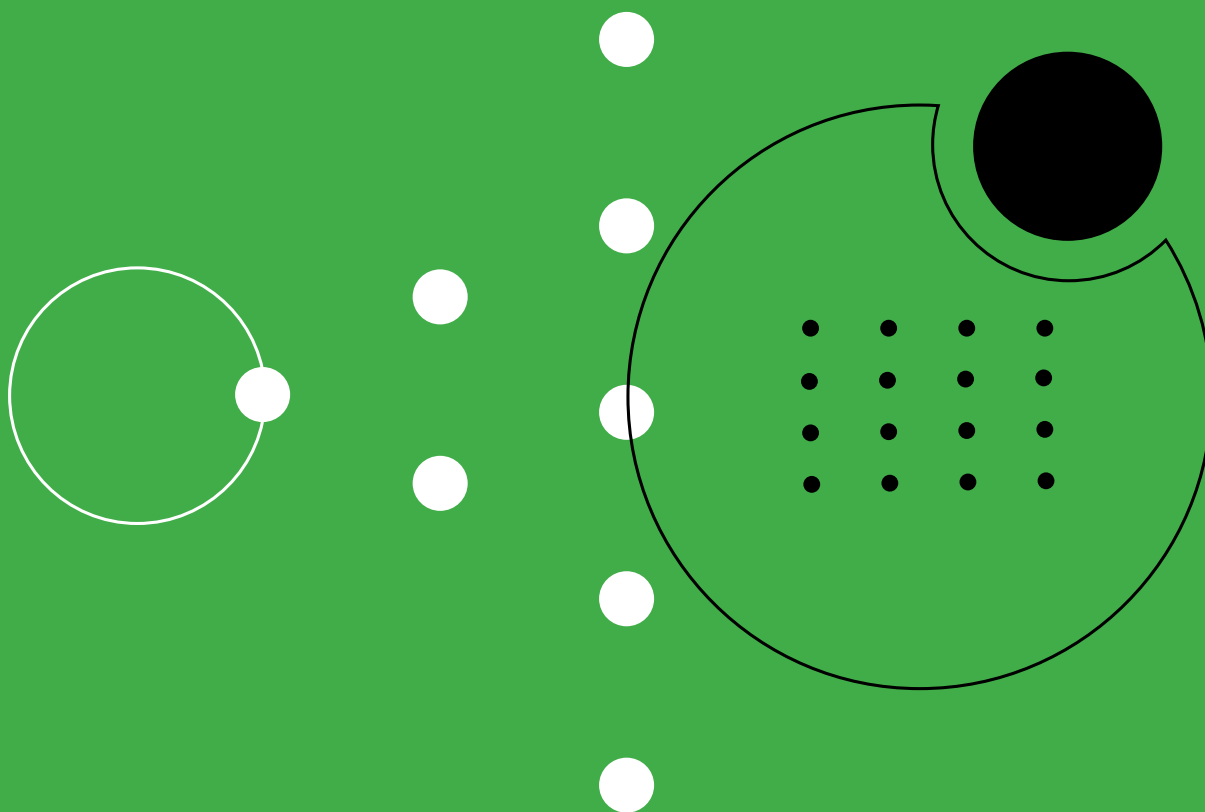
Doskonale sprawdziło się również zastosowanie klocków LEGO w wersji edukacyjnej (LEGO Mindstorms EV3). Podczas zajęć uczestnicy projektu sami musieli poszukiwać rozwiązań, by osiągnąć założony cel (stworzyć i zaprogramować robota w taki sposób, żeby wykonał konkretne zadanie), co wyzwalało ich kreatywność i zmuszało do logicznego myślenia.

Dowodem na sukces projektu jest to, że jego uczestnicy, oprócz poprawienia wyników w nauce, po powrocie do nauki w trybie stacjonarnym aktywnie zaangażowali się w akcje proekologiczne w szkole. Co więcej, ich entuzjazm sprawił, że przedsięwzięcie zostało przedłużone na kolejny rok szkolny. ■

### Opinia jury

Cele projektu wynikają z realnych potrzeb edukacyjnych. Wykorzystano różnorodne metody aktywizujące uczniów i motywujące ich do nauki – widać konkretne, mierzalne rezultaty (wzrost ocen z przedmiotów ścisłych).







Home

# Ambasador eTwinning



# I miejsce

## STEAM like Leonardo



**Małgorzata Garkowska**  
Zespół Szkół nr 1  
im. Anny Wazówny  
w Golubiu-Dobrzyniu,  
woj. kujawsko-pomorskie

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/71362

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Belgia, Hiszpania, Rumunia, Włochy

W 2019 roku minęła 500. rocznica śmierci Leonarda da Vinci. Realizatorzy projektu postanowili zaprezentować uczniom jego dziedzictwo w obszarach nauki, sztuki i inżynierii. Uczestnicy projektu, realizując multimedialne zadania, przekonywali się, że połączenie umysłu naukowca i technologa z podejściem artysty czy projektanta może zaowocować prawdziwą innowacją.

**P**rojekt „STEAM like Leonardo” łączył wiedzę z różnych obszarów – nauki (*science*), technologii (*technology*), inżynierii (*engineering*), sztuki (*art*) i matematyki (*mathematics*). Postać Leonarda da Vinci stała się punktem wyjścia do poznawania „trudnych” przedmiotów, głównie ścisłych, poprzez sztukę. W projekcie zastosowano interdyscyplinarne i całościowe podejście, a zadania bazowały na doświadczeniach, eksperymentach, nauce poprzez działanie, umożliwiając jednocześnie uczniom wyrażenie artystycznej ekspresji. Przedsięwzięcie podzielono na etapy odnoszące się do życia i dzieła włoskiego geniusza (Leonardo i jego czasy;

Leonardo jako: artysta, anatom, wizjoner, wynalazca i matematyk). Realizatorzy projektu przygotowali dla uczniów quizy i interaktywne ćwiczenia, a zdo-

### Opinia jury

Uczniowie pracowali w międzynarodowych zespołach, wykorzystując różnorodne narzędzia TIK. Realizowali zadania kształtujące kompetencje kluczowe. W wyniku projektu powstały cenne rezultaty, możliwe do wykorzystania po jego zakończeniu.

### Cele projektu

- ♦ zachęcenie uczniów do rozwijania umiejętności i zdobywania wiedzy z zakresu przedmiotów STEAM
- ♦ kształtowanie kompetencji społecznych, kulturowych, międzykulturowych i umiejętności językowych
- ♦ nauka krytycznego myślenia, pracy zespołowej, kreatywnego rozwijania problemów
- ♦ opracowywanie, wdrażanie i udostępnianie innowacyjnych metod nauczania przedmiotów STEAM z wykorzystaniem narzędzi TIK, metody CLIL i gamifikacji

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.





bytą przez uczniów wiedzę sprawdzili w wirtualnym pokoju zagadek (utworzonym w aplikacji Genial.ly).

Uczniowie pracowali w międzynarodowych grupach zadaniowych. Analizowali i rozwiązywali problemy, podejmowali wyzwania, poznawali i stosowali różnorodne narzędzia TIK (m.in. gogle VR, hologramy), opracowywali i prezentowali materiały w języku angielskim. Poszukiwanie rozwiązań problemów nauczyło ich twórczej, samodzielnej pracy. Uczniowie zbudowali m.in. anemometry do pomiaru prędkości wiatru za pomocą czujników Arduino i MicroBit, wykonali katapulty oraz modele dłoni. Efektem pracy zespołów międzynarodowych były prezentacje, dokumenty i filmy, przedstawiające m.in. eksperymenty ze światłami, doświadczenia ilustrujące zasadę Bernoulliego. Powstały również plakaty, infografiki, aplety GeoGebra (m.in. obrazujące spiralę Fibonacciego), matematyczne kartki świąteczne (z fraktalami i wyszywankami), modele origami, rysunki, broszury.

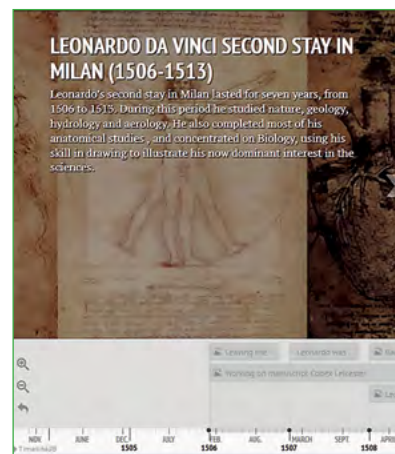
Większość wypracowanych w projekcie rezultatów ma postać cyfrową – są to e-booki zawierające krótkie

## Opinia jury

Uczniowie przekonali się, że nauki ścisłe, język angielski i nowoczesne narzędzia technologii informacyjno-komunikacyjnych można wykorzystać w niemal każdej sferze życia.

opisy działań i linki do odpowiednich zasobów, a także dokumenty, filmy, prezentacje, zdjęcia, karty pracy. Materiały te są wykorzystywane podczas warsztatów i zajęć w szkołach partnerskich, a nauczyciele z innych placówek z nich korzystają na podstawie licencji Creative Commons.

– „Zgłębiaj naukę, którą jest sztuka, i sztukę, którą jest nauka” – te słowa Leonarda da Vinci przyświecały całemu naszemu przedsięwzięciu – mówi Małgorzata Garkowska, koordynatorka. – Interdyscyplinarny, międzyprzedmiotowy projekt uruchomił u uczniów nieszablonowe myślenie, pozwolił im dostrzec związki między różnymi dyscyplinami nauki i – co najistotniejsze – zachęcił do wykorzystania zdobytej wiedzy w praktyce. ■



## II miejsce

# Wild Networking – WiFi of Trees and Fungi



**Tomasz Ordza**  
Szkoła Podstawowa  
im. Kazimierza Nowaka  
w Dąbrówce,  
woj. wielkopolskie

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/117816

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Portugalia, Turcja

Dzięki projektowi „Wild Networking – WiFi of Trees and Fungi” uczniowie szkół podstawowych z trzech krajów europejskich zajmowali się kwestiami naturalnej różnorodności drzew i grzybów, ich znaczenia dla środowiska oraz praktycznego zastosowania przez człowieka. Poznali także odpowiedź na intrygujące pytanie: czy rośliny się ze sobą komunikują?

Zadania projektowe, zaprojektowane zgodnie z założeniami metodyki STEAM, łączyły kilka dziedzin, m.in. biologię, sztukę i nowe technologie. Uczestnicy przedsięwzięcia wcielali się w rolę badaczy zdobywających wiedzę nie na zwykłych lekcjach, ale poprzez obserwowanie zjawisk przyrodniczych, stawianie hipotez, przygotowywanie i realizowanie eksperymentów, omawianie uzyskanych efektów oraz ich prezentowanie na szerszym forum.

Najważniejszym celem projektu było uświadomienie uczniom, że sposoby porozumiewania się roślin i grzybów to ewolucyjnie sprawdzone rozwiązania, które mogą być

### Opinia jury

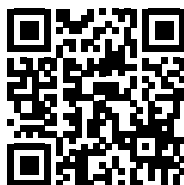
Bardzo interesujący projekt – nowatorska idea wykraczająca poza podstawy programowe przedmiotów szkolnych.

## Cele projektu

- ♦ poznanie bioróżnorodności drzew i grzybów z różnych części Europy
- ♦ stworzenie wirtualnego zielnika ♦ zorganizowanie warsztatów artystycznych i zajęć naukowych poświęconych roślinom i grzybom oraz ich sieciowaniu ♦ poznanie sposobów ochrony przyrody ♦ praktyczne zastosowanie narzędzi informatycznych i języka obcego w nauczaniu przedmiotów ścisłych ♦ integracja programów nauczania różnych przedmiotów ♦ rozwój społeczności szkolnej oraz akademickiej poprzez zacieśnienie współpracy ♦ współdziałanie w ramach projektu „Rhizosphere”

ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



## Opinia jury

Projekt udowodnił, że sztuka i zajęcia artystyczne mogą być wykorzystane jako narzędzia odkrywania oraz interpretowania praw nauki. Wypracowane rezultaty sprawdzą się doskonale jako materiały podczas zajęć dydaktycznych.

wzorcem do tworzenia przez człowieka nowych technologii. Do przedstawienia uczniom zjawisk zachodzących w przyrodzie wykorzystano nowe odkrycia z badań eksperymentalnych, dotyczące procesu komunikacji między roślinami i grzybami (porównanie do sieci wi-fi). Zadania wykonywane były przez uczniów w trakcie zajęć naukowych i warsztatów artystycznych. Sztuka została wykorzystana do przedstawienia produktu końcowego, czyli opowieści o interakcjach symbiotycznych zachodzących w ogrodzie szkolnym.

Ekspertyzy, zajęcia terenowe i możliwość korzystania z różnych technologii, w tym tych wirtualnych, to elementy, które wpływały na atrakcyjność proponowanych zadań. Projektu nie zatrzymała także pandemia COVID-19, przeciwnie – zdalne nauczanie było pretekstem do pokazania uczniom, że komunikacja w sieci naśladuje rozwiązania ewolucyjne występujące w naturze, a współpraca (na wzór roślinnych związków symbiotycznych) może przynieść korzyści wszystkim jej uczestnikom.



Istotnym elementem projektu było współdziałanie uczelni ze szkołami. Dzięki temu uczniowie mogli wziąć udział w wirtualnych spotkaniach z naukowcami lub spotkać się z nimi podczas pleneru artystyczno-naukowego. – Stosując nietuzinkowe podejście do tradycyjnych przedmiotów szkolnych udało nam się zainteresować uczniów nauką, a jednocześnie stymulować ich rozwój na wielu płaszczyznach – mówi Tomasz Ordza, koordynator. – Nasz projekt, zrealizowany we współpracy szkół i uczelni, może być drogowskazem i dobrą praktyką dla innych placówek edukacyjnych. Wymiana doświadczeń, wiedzy i umiejętności pomiędzy nauczycielami akademickimi a szkolnymi ma znaczenie nie tylko ze względu na podniesienie jakości kształcenia przyszłych pedagogów, ale także poziomu całej oświaty. ■

## Opinia jury

Projekt bardzo rozbudowany, wymagający dużej dyscypliny pracy oraz uwagi ze strony nauczycieli.



## III miejsce (*ex aequo*)

# DRE@M – Digitally Raising European Awareness in Media



**Edyta Borowicz-  
-Czuchryta**  
Szkoła Podstawowa  
w Szczekarkowie,  
woj. lubelskie

Dla nastolatków świat internetu jest środowiskiem naturalnym. Podczas nauki, zabawy, a także budowania i utrzymywania kontaktów społecznych korzystają oni z różnorodnych narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych. Uczestnicy projektu „DRE@M” dowiedzieli się, jak połączyć aktywną i produktywną obecność w sieci z bezpieczeństwem.

### TWinspace

[twinspace.etwinning.net/150919](https://twinspace.etwinning.net/150919)

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Turcja, Ukraina, Włochy

**W**dobie błyskawicznego rozwoju technologii informacyjno-komunikacyjnych niezwykle istotną kwestią jest edukowanie użytkowników w zakresie możliwości, jakie daje internet, ale także uświadamianie im niebezpieczeństw czyhających w sieci. Uczniowie biorący udział w projekcie „DRE@M” zdobywali wiedzę z tego obszaru, wykonując różnorodne zadania z rówieśnikami z Turcji, Ukrainy i Włoch.

Podstawową formą współpracy były systematyczne spotkania online. Powstały mieszane zespoły szkolne,

które wykonywały zadania dotyczące technologii cyfrowych, mediów elek-

### Opinia jury

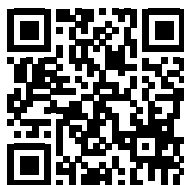
Znakomity projekt, podejmujący bardzo ważne zagadnienie kompetencji medialnej. Na pochwałę zasługują: efektywny podział pracy między uczniami, ewaluacja i upowszechnianie oraz wykorzystanie narzędzi TIK.

## Cele projektu

- ♦ nauka bezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych
- ♦ przeprowadzenie badań dotyczących umiejętności XXI wieku
- ♦ rozwijanie kompetencji badawczych uczniów, umiejętności logicznego i komputacyjnego myślenia oraz wnioskowania
- ♦ włączenie do współpracy uczniów, nauczycieli, rodziców, instytucji
- ♦ poznawanie podstaw programowania i wykorzystanie zdobytej wiedzy w praktyce
- ♦ rozwijanie wrażliwości emocjonalnej, otwartości

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.





tronicznych, podejmowały kwestie ich oddziaływania na użytkowników, śladu cyfrowego (*digital footprints*), praw w internecie. Uczniowie zbierali oraz analizowali informacje na dany temat, a wnioski (w języku angielskim) przedstawiali innym uczestnikom projektu. Za pomocą różnorodnych narzędzi TIK tworzyli także materiały dotyczące odpowiedzialnego korzystania z sieci. W ten sposób powstały m.in. gry edukacyjne, książeczki, quizy, albumy i prezentacje multimedialne. Włączyli się również w obchody Dnia Bezpiecznego Internetu – wydarzenia, którego celem jest zwrócenie uwagi na kwestię bezpiecznego dostępu dzieci i młodzieży do zasobów internetowych.

Dzięki kontaktom szkół partnerskich udało się przeprowadzić ciekawe videokonferencje z udziałem ekspertów z dziedziny astronautyki, informatyki, programowania. Ogromną atrakcją było dla uczniów spotka-

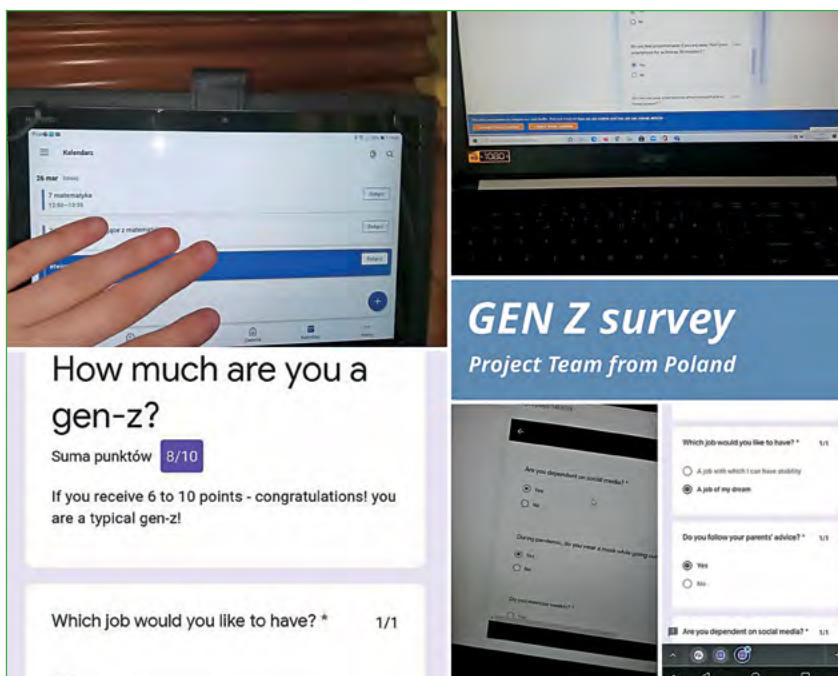
## Opinia jury

W projekcie opracowano wiele ciekawych materiałów w ramach współpracy międzynarodowej. Duży plus za przejrzystą i czytelną stronę TwinSpace projektu, a także za wykorzystanie różnorodnych narzędzi TIK i przekazanie uczniom zasad e-bezpieczeństwa w internecie.

nie z Richardem Rogersem, który opowiadał o swojej pracy w NASA i przygotowywaniu astronautów do misji na replice międzynarodowej stacji kosmicznej.

Projekt był interdyscyplinarny, uwzględniał innowacyjne metody edukacyjne oraz nowoczesne rozwiązania informacyjno-komunikacyjne. Uczniowie poznawali świat technologii w działaniu, wykorzystując rozmaite aplikacje lub narzędzia dostępne na platformie eTwinning. Na ich zaangażowanie i motywację pozytywny wpływ miała współpraca z rówieśnikami ze szkół partnerskich.

– Realizując zadania, uczniowie wspierali się w zdobywaniu kompetencji językowych, społecznych, programistycznych czy informatycznych. Co więcej, w związku z tym, że podczas pandemii przebywali przez większość czasu w domach, do współpracy udało nam się włączyć także rodziców! – mówi Edyta Borowicz-Czuchryta, koordynatorka projektu. – Przekonaliśmy się ponadto, jak cenne było nawiązanie międzynarodowych znajomości. Na bazie projektowych kontaktów realizujemy kolejne przedsięwzięcie, kontynuujące nasze wcześniejsze wspólne działania.



# III miejsce (*ex aequo*)

## Smart Cities Now and 2040



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

Współczesne miasta stają się z dnia na dzień bardziej inteligentne – coraz szerzej wykorzystują nowoczesne technologie do ułatwienia życia mieszkańcom. W ramach projektu „Smart Cities Now and 2040” uczniowie z trzech krajów partnerskich przyglądali się swoim miejscowościom pod kątem ich ucyfrowienia i przedstawiali swoje propozycje zmian w tym zakresie.

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/121510

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Grecja, Niemcy

Osią projektu była współpraca szkół partnerskich z Grecji, Niemiec i Polski. Uczniowie podczas wideokonferencji wybierali obszary cyfryzacji, którymi byli najbardziej zainteresowani, i wspólnie opracowywali model wymarzonego inteligentnego miasta przyszłości (2040 roku). W proponowanych rozwiązaniach zwracali uwagę na ekologię i włączenie w proces rozwoju wszystkich mieszkańców – proponowane ułatwienia dotyczyły m.in. seniorów i osób z niepełnosprawnościami.

Działania projektowe rozpoczęły się od rozmów z ekspertami oraz od badań terenowych, czyli sprawdzenia aktualnego poziomu ucyfrowienia miast.

Na podstawie przeprowadzonych obserwacji i konsultacji uczniowie zidentyfikowali obszary działające bardzo dobrze i takie, które wymagały zmian (infrastrukturalnych, proceduralnych). Podczas wspólnych spotkań wymieniali

### Opinia jury

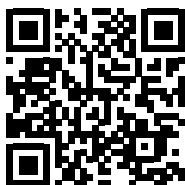
Świetny projekt, dzięki któremu powstały gotowe do wdrożenia rozwiązania dotyczące inteligentnych miast. Cennym rezultatem jest strona internetowa redagowana przez wszystkich partnerów.

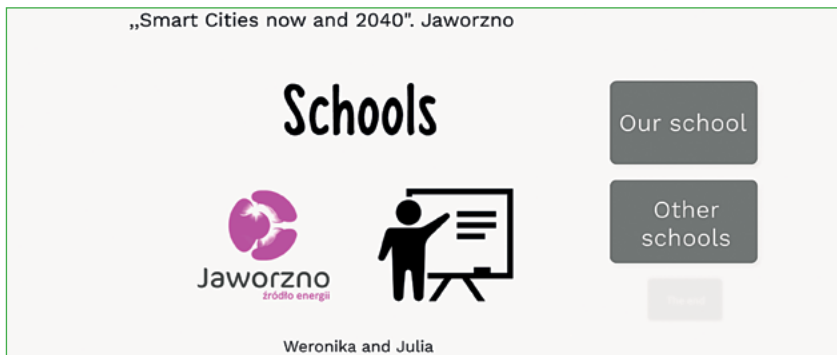
### Cele projektu

- ♦ nawiązanie współpracy międzynarodowej dzięki narzędziom TIK
- ♦ zbadanie stanu digitalizacji miejscowości partnerskich i współpraca w grupach międzynarodowych w celu stworzenia modelu inteligentnego miasta roku 2040
- ♦ wypracowanie pomysłów na inteligentne rozwiązania miejskie, uwzględniające zrównoważony rozwój społeczny i środowiskowy
- ♦ przedstawienie opracowanych rozwiązań przedstawicielom urzędów i instytucji w miastach/regionach szkół partnerskich

### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.





się pomysłami i opracowywali rozwiązania, przybliżające wdrożenie ich wizji miasta przyszłości. Na stworzeniu planów się nie skończyło – ze swoimi rozwiązaniami udało się uczniom dotrzeć do przedstawicieli urzędów i instytucji miejskich.

– Licealiści biorący udział w naszym projekcie uświadomili sobie, że mają wpływ na kształt swojego miasta i regionu oraz że można wypracowywać pomysły na forum międzynarodowym, a następnie wesprzeć nimi instytucje publiczne. Uczniowie wykazali się inicjatywą i wyzwolili ją również u innych – mówi Anna Pławecka, koordynatorka przedsięwzięcia.

Głównym rezultatem projektu jest strona TwinSpace, zawierająca wypracowane w projekcie rozwiązania edukacyjne, które nauczyciele mogą wykorzystać podczas zajęć dotyczących digitalizacji miast. Pomocny może być też model miasta z roku 2040 przygotowany przez uczniów, zamieszczony na specjalnej stronie internetowej.

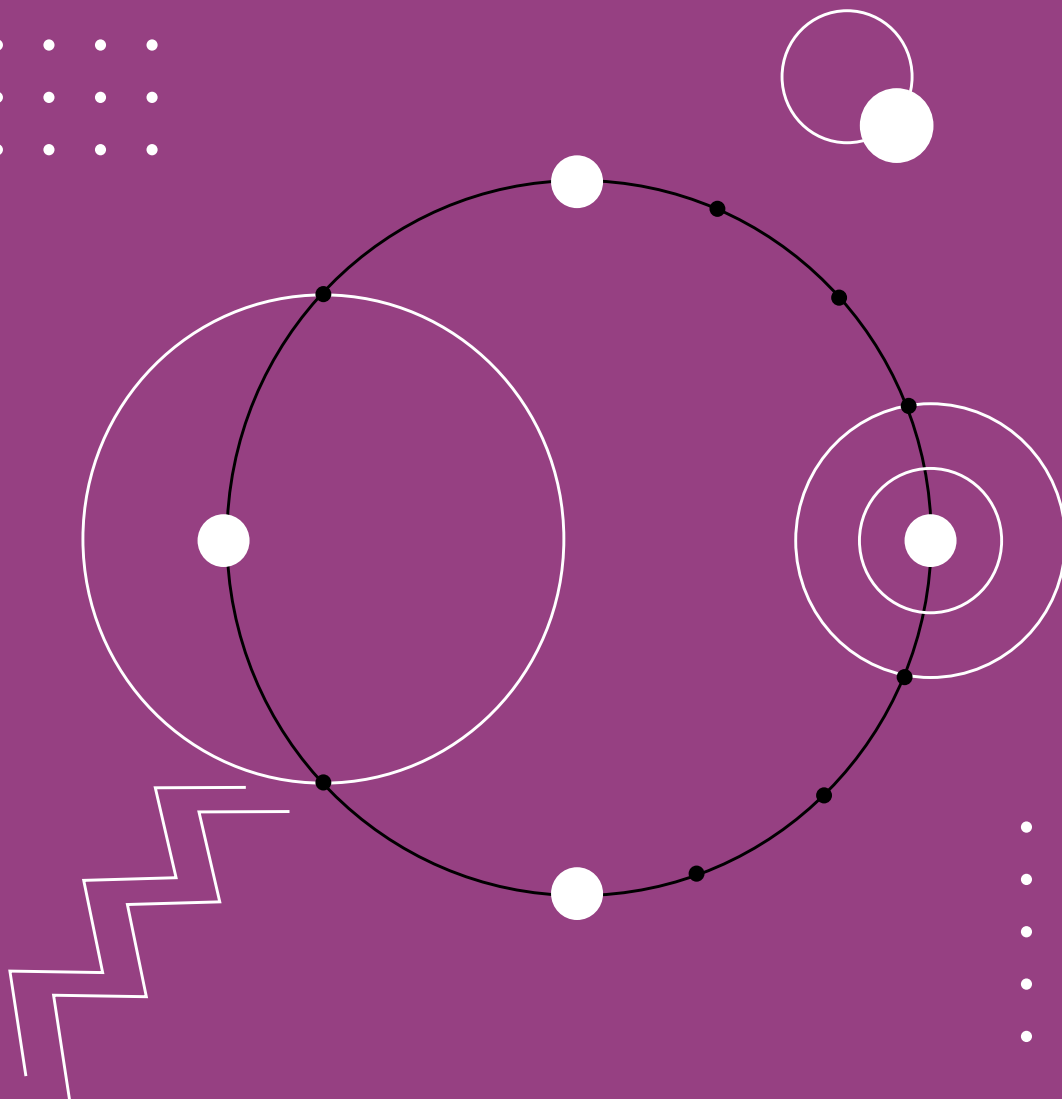
– Dzięki współpracy międzynarodowej uczniowie nabrali wprawy w posługiwaniu się językiem angielskim, a prowadząc badania na terenie miasta, zdobyli nowe kompetencje społeczne i zyskali wiarę we własne możliwości. Przekonali się również, jak ważny dla kształtowania przyszłości jest ekologiczny i zrównoważony tryb życia – podsumowuje Anna Pławecka. ■

## Opinia jury

Dużą wartość miała praca w grupach międzynarodowych nad planami rozwoju inteligentnego miasta przyszłości. Uczniowie przygotowywali rozwiązania na podstawie badań przeprowadzonych w swoich miejscowościach oraz spotkań (online i bezpośrednich) z ekspertami.







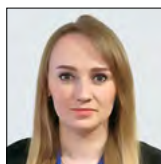


Home

# Debiut

# Zwycięzca

## The Calendar of Emotions & Values



**Martyna Minda**  
Publiczna Szkoła  
Podstawowa im. Żołnierzy  
Armii Krajowej 72. Pułku  
Piechoty w Mniszku,  
woj. mazowieckie

### TWinspace

twinspace.etwinning.net/199839

### KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Hiszpania, Polska, Turcja

W trakcie realizacji projektu „The Calendar of Emotions & Values” każdemu miesiącowi patronowały inne emocje i wartości. Uczniowie polskiej, hiszpańskiej i tureckiej szkoły podstawowej uczyli się wspólnie tego, czym są: tolerancja, szczęście, przyjaźń, miłość, strach czy stres, co w czasie przymusowego lockdownu i niepewnej sytuacji pandemicznej nabrało szczególnego znaczenia.

Zadania projektowe były wykonywane zarówno w zespołach klasowych jednej szkoły, jak i wspólnie z rówieśnikami z innych krajów (obowiązującym językiem był angielski). Proponowane uczniom aktywności obracały się wokół kwestii emocji i wartości, a ich zakres był bardzo szeroki. Dzieci przygotowywały plakaty, tworzyły książeczki elektroniczne i logotyp projektu. Swoją kreatywność wykorzystywały, opracowując awatary i opisy własnych przyjaciół, przygotowując dla siebie gry online oraz nagrywając piosenki. Ilustrowały angielskie idiomy, rysowały komiksy, a pomysłami i informacjami wymieniały się na czacie bądź podczas spotkań

online. Dzięki częstym kontaktom z rówieśnikami z innych krajów uczestnicy projektu przełamali bariery i blokadę językowe.

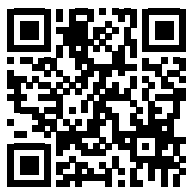
– W ramach współpracy szkół partnerskich powstały m.in. chmury wyrazowe, komiks (uczniowie dopisywali kolejne jego rozdziały), nowa wersja

### Opinia jury

Podjęcie tematu emocji i wartości miało szczególne znaczenie podczas lockdownu. Projekt bardzo skutecznie rozwija kompetencje językowe uczniów.

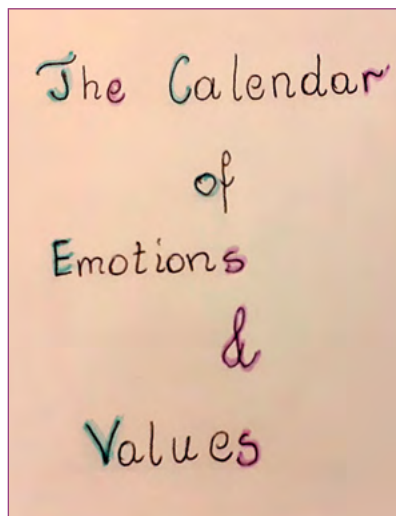
### ZESKANUJ KOD,

BY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE.



### Cele projektu

♦ kształtowanie kompetencji kluczowych ♦ wprowadzenie narzędzi TIK do nauki języka obcego ♦ autonomizacja nauczania językowego oraz zwiększenie zaangażowania uczniów we własne kształcenie ♦ rozbudzenie ciekawości w poszukiwaniu nowych sposobów uczenia się ♦ pomoc w zrozumieniu roli emocji i wartości w życiu ♦ kształtowanie postawy proeuropejskiej i tolerancji ♦ nauka netykiety ♦ integracja zespołu klasowego



znanej piosenki świątecznej. Stworzyliśmy wspólnie książeczkę *What makes us happy?* w StoryJumper. Nasz projekt miał zaangażować uczniów w naukę języka angielskiego z wykorzystaniem narzędzi TIK, zachęcić ich do otwartości, do kontaktów z rówieśnikami z innych krajów i rozumienia emocji w swoim życiu. Mogę powiedzieć, że w trudnym czasie pandemii cele te udało się z nawiązką zrealizować – mówi Martyna Minda, jedna z koordynatorów projektu.

Tematyka projektu dała możliwość kształcenia anglojęzycznego słownictwa związanego z preferencjami, emocjami, cechami osobowości oraz charakterystyką i wyglądem zewnętrznym. Uczniowie poszerzali zasób leksykalny dotyczący Bożego Narodzenia i Nowego Roku – przygotowywali kartki z życzeniami, podczas spotkań dzielili się swoimi tradycjami i zwyczajami z rówieśnikami z innych krajów, głosowali na największy przebój bożonarodzeniowy.

### Opinia jury

W projekcie wykorzystano wiele nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych. Widoczne ścisłe powiązanie z podstawami programowymi języka angielskiego.

– Projekt pomógł dzieciom zrozumieć, czym są wartości i jakie jest ich znaczenie, a także uczył radzenia sobie z emocjami. Udział w przedsięwzięciu pomógł kształtować pożądane postawy uczniów – otwartości, tolerancji, akceptacji różnorodności, wiary we własne możliwości – podsumowuje Martyna Minda. – O sukcesie projektu zdecydowała jego interdyscyplinarność: wdrożenie elementów plastyki czy muzyki na lekcjach angielskiego, a przede wszystkim bardzo szerokie zastosowanie nowoczesnych narzędzi TIK. ■





**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 2022**, obejmującej projekty zrealizowane w bieżącym lub poprzednim roku szkolnym.

**Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji (FRSE)** działa od 1993 roku. Pełni funkcję Narodowej Agencji Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności na lata 2021–2027, od 2014 roku uczestniczy również we wdrażaniu Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (PO WER). Równolegle realizuje europejskie inicjatywy informacyjno-edukacyjne: eTwinning, Eurodesk Polska, Eurydice, Europass, EVET i EPALE. Wspiera także współpracę z krajami Wschodu za pośrednictwem Polsko-Litewskiego Funduszu Wymiany Młodzieży, Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży oraz Centrum Współpracy SALTO z Krajami Europy Wschodniej i Kaukazu. Fundacja jest też organizatorem Kongresu Edukacji, najważniejszego w Polsce wydarzenia edukacyjnego.

