

ZWYCIĘSKIE PROJEKTY W KONKURSIE ETWINNING 2025



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Wydawnictwo
FRSE



Home



Home

Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2025



Wydawnictwo
FRSE

Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2025

Koncepcja publikacji	Krajowe Biuro eTwinning w Polsce
Współpraca redakcyjna	Dominika Tokarz
Autorzy	Anna Bębenek, Magdalena Brodzińska, Anna Bułaj-Michalska, Agnieszka Czekajło, Magdalena Dybiżbańska-Klinkosz, Elżbieta Gil, Barbara Głuszczyk, Olga Góźdz, Dorota Januszewska, Iwona Jodłowska, Edyta Karwowska, Malwina Kordus, Bożena Kubica, Agnieszka Mitela, Jolanta Okuniewska, Renata Płonka, Stanisława Podleśny, Dorota Przybylska, Marzena Sosińska, Ewelina Wielgus, Magda Wiernowolska
Redaktor prowadząca i językowa	Ewa Kempieńska
Korekta	Beata Kostrzewska
Projekt graficzny	Studio Graficzne Papercut, Artur Ładno
Skład i projekt okładki	Artur Ładno
Druk	Top Druk Łomża
Wydawca	Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności Aleje Jerozolimskie 142a, 02-305 Warszawa  www.frse.org.pl kontakt@frse.org.pl  www.erasmusplus.org.pl  www.etwinning.pl

© Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Warszawa 2025

ISBN 978-83-67587-58-7

Europejska Platforma Edukacji Szkolnej (ESEP) i eTwinning to inicjatywy Komisji Europejskiej finansowane z programu Erasmus+ i obsługiwane przez European Schoolnet (EUN Partnership) na podstawie umowy z Europejską Agencją Wykonawczą ds. Edukacji i Kultury (EACEA).

Sfinansowane ze środków Unii Europejskiej (UE). Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie UE lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Twórcy tekstów wyrazili zgodę na zamieszczenie w publikacji zdjęć ich autorstwa. Wykorzystano w niej także materiały z TwinSpace nagrodzonych projektów, dostępne na licencji Creative Commons.

Publikacja bezpłatna

Cytowanie: *Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2025* (2025). Warszawa: Wydawnictwo FRSE.

Czasopisma i portale Wydawnictwa FRSE

[języki: obce]
w szkole

europa
DLA AKTYWNYCH

eurodesk
Polska

EUROPEJSKI
PORTAL MŁODZIEŻOWY

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

Spis treści

- 6 eTwinning: współpraca i inspiracja
- 8 Odznaki Jakości eTwinning
- 9 Konkurs „Nasz projekt eTwinning”

Projekty dla uczniów w wieku 3–6 lat

- 16 Once Upon a STEAM
- 18 The Cloud Spotters and the Secrets of the Clouds
- 20 Human Anatomy from a Child’s Perspective

Projekty dla uczniów w wieku 7–10 lat

- 24 The Whispering Mirror
- 26 At the Beginning, There Was a Word
- 28 My Future Looks So Bright

Projekty dla uczniów w wieku 11–15 lat

- 32 Mysteries in the Mist
- 34 Podcast.us
- 36 Spiel mit uns!

Projekty dla uczniów w wieku 16–19 lat

- 40 S.A.F.E. Supported – Aware – Feeling Well – Engaged
- 42 Movie Makers
- 44 Sexual Education and Sexual Health Care #eTwinnovation

Synergia eTwinning i Erasmus+

- 48 Bee Friend

Edukacja proekologiczna

- 52 MeteoroloKids

Wartości europejskie i edukacja obywatelska

- 56 Voices and News

Ambasador eTwinning

- 60 Universum Challenges
- 62 The Ring of Fire
- 64 Our Culture Rainbow
- 66 Little Caterpillar Feeds Beautiful Young Minds

Debiut

- 70 My Green World



Home



Szanowni Państwo,

Drodzy Nauczyciele i Uczniowie,

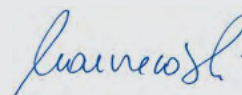
za nami dwudziesta edycja konkursu „Nasz projekt eTwinning”, organizowanego cyklicznie od 2005 roku przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji. Od dwóch dekad cel konkursu pozostaje niezmienny – chcemy wyłonić najlepsze projekty eTwinning i uhonorować realizujących je nauczycieli oraz uczniów. To zadanie nie należy do najprostszych, wysoka jakość zgłaszanych inicjatyw sprawia, że wybranie laureatów z niemal setki zgłoszeń każdego roku jest dla komisji konkursowej nie lada wyzwaniem. Udało nam się to 424 razy – bo właśnie tyle wspianiałych projektów zostało nagrodzonych w ciągu dwudziestu lat.

Dzięki konkursowi „Nasz projekt eTwinning” możemy podziwiać prawdziwe perły międzynarodowych przedsięwzięć edukacyjnych. Daje on także obraz tego, jak na przestrzeni lat zmieniają się trendy edukacyjne. Obserwujemy, jak uniwersalne pozostaje to, co oferuje program eTwinning, czyli praca metodą projektu oraz nowoczesne technologie. Znakomite inicjatywy stanowią przykład kreatywności i pomysłowości polskich nauczycieli, a ich projekty niejednokrotnie triumfują w corocznym konkursie europejskim „Nagrody eTwinning”.

Konkurs „Nasz projekt eTwinning” to jedno z najważniejszych wydarzeń upowszechniających najlepsze praktyki realizowane dzięki programom edukacyjnym, którymi zarządza FRSE. Konkurs zyskał uznanie wśród instytucji edukacyjnych w Polsce, czego potwierdzeniem jest patronat Ministra Edukacji, przyznawany corocznie ceremonii rozdania nagród w konkursie.

Edycja 2025 zbiega się z obchodzoną w tym roku dwudziestą rocznicą funkcjonowania programu eTwinning w Europie, a tym samym i w Polsce, ponieważ jesteśmy w gronie jego uczestników od samego początku. eTwinning to program, który wspiera współpracę międzynarodową, a tym samym integrację europejską w obszarze edukacji. Skorzystało już z niego ponad milion nauczycieli z 46 krajów, z czego ponad 100 tys. to nauczyciele z Polski.

Z okazji tego podwójnego jubileuszu chciałbym podziękować wszystkim eTwinnerom za zaangażowanie w tworzenie wysokiej jakości projektów i tym samym budowanie wspianiałej międzynarodowej społeczności. Składam też najszczerze wyrazy uznania Ambasadorom programu eTwinning za pracę na rzecz realizacji konkursu oraz szanownym członkom Jury za udział w niełatwym zadaniu, jakim jest wyłonienie zwycięzców. Laureatom tegorocznej edycji konkursu składam zaś najserdeczniejsze gratulacje, życząc kolejnych sukcesów.



Mirosław Marczewski
dyrektor generalny
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

eTwinning: współpraca i inspiracja

eTwinning to europejska społeczność szkół i przedszkoli prowadzących projekty edukacyjne za pośrednictwem narzędzi cyfrowych. Składa się ona z tysięcy nauczycieli i edukatorów dzielących wizję szkoły jako miejsca sprzyjającego włączeniu społecznemu, rozsądnemu korzystającemu z najnowszych technologii oraz uwzględniającego w swoim programie nauczania kompetencje XXI wieku. **eTwinerzy** nawiązują kontakty w sieci, w placówkach szkolnych, podczas wydarzeń eTwinning oraz wszędzie tam, gdzie mogą inspirować innych nauczycieli do tego, by zapewniać kształcenie jak najwyższej jakości.

Internetowa przestrzeń eTwinning funkcjonuje w ramach **Europejskiej Platformy Edukacji Szkolnej** (European School Education Platform), oferującej różne zasoby i udogodnienia. Platforma ESEP przede wszystkim zapewnia środowisko cyfrowe, w tym **TwinSpace**, za którego pośrednictwem można swobodnie rozmawiać, udostępniać materiały, tworzyć projekty oraz uczyć się we własnym tempie i w zgodzie ze swoimi zainteresowaniami. Ponadto dostarcza zestawów projektowych i przykładów dobrych praktyk.

Zarówno eTwinning, jak i Europejska Platforma Edukacji Szkolnej to inicjatywy Komisji Europejskiej. Obie są finansowane z programu Erasmus+ na podstawie umowy z Europejską Agencją Wykonawczą ds. Edukacji i Kultury (European Education and Culture Executive Agency). Ich obsługą merytoryczną i techniczną zajmuje się **European Schoolnet** – zlokalizowana w Brukseli organizacja zrzeszająca 34 europejskie ministerstwa edukacji.

Na poziomie europejskim eTwinning kieruje **Centralne Biuro eTwinning** (Central Support Service), a w każdym kraju, w którym ten program funkcjonuje, działa **biuro krajowe** (National Support Organisation). Biuro centralne odpowiada za rozwój platformy oraz za ofertę doskonalenia zawodowego, a misję tę realizuje m.in. we współpracy z krajowymi przedstawicielstwami programu. Ponadto organizuje doroczną konferencję europejską oraz galę wręczenia nagród eTwinning, podczas której nauczyciele i uczniowie otrzymują wyróżnienia za realizację wybitnych projektów edukacyjnych.

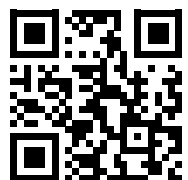
W Polsce pieczę nad programem sprawuje **Krajowe Biuro eTwinning** działające w strukturze **Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji – Narodowej Agencji Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności**. Fundacja zarządza europejskimi programami, projektami i inicjatywami edukacyjnymi od 1993 roku, a funkcję Narodowej Agencji pełni od 2014 roku.

Krajowe Biuro eTwinning w Polsce prowadzi działania informacyjno-promocyjne dotyczące programu oraz zapewnia pomoc organizacyjną i techniczną. Na polskiej stronie eTwinning znajdują się m.in. aktualności, opisy projektów, publikacje w wygodnych do pobrania formatach, materiały multimedialne, a także informacje o polskich i europejskich konkursach oraz o szkoleniach i kursach internetowych. Zamieszczono na niej również wideoprzewodniki, w których wyjaśniono, jak przebiega rejestracja w programie oraz jak korzystać z eTwinningowych narzędzi.

EUROPEJSKA PLATFORMA EDUKACJI SZKOLNEJ



ZESKANUJ KOD QR, BY PRZEGLĄDAĆ AKTUALNOŚCI NA POLSKIEJ STRONIE ETWINNING



Jak dołączyć do programu

Do eTwinningu mogą dołączać nauczyciele z przedszkoli, szkół podstawowych i ponadpodstawowych, które realizują podstawę programową określoną przez Ministerstwo Edukacji Narodowej. W tym celu każdy nauczyciel pracujący w takiej instytucji i uczący dowolnego przedmiotu, a także inni dydaktycy, pedagodzy, bibliotekarze i członkowie kadry kierowniczej tych

placówek mogą za pomocą swoich EU Loginów zarejestrować się jako użytkownicy na Europejskiej Platformie Edukacji Szkolnej, a następnie zwrócić się do Krajowego Biura eTwinning w Polsce o zatwierdzenie członkostwa w programie. Wskazówki, jak to zrobić krok po kroku, można znaleźć na stronie www.etwinning.pl lub u regionalnych **Ambasadorów programu**.

Rozwój zawodowy nauczycieli

Uczenie się przez całe życie (*lifelong learning*) jest kluczowe w rozwoju zawodowym nauczycieli, dlatego eTwinning zapewnia członkom swojej społeczności możliwość stałego podnoszenia kompetencji. Mogą oni zatem korzystać z webinarów, kursów internetowych, w tym z Masowych Otwartych Kursów Online (*Massive Open Online Courses*), oraz z materiałów do samodzielnej nauki. Uczestniczą w seminariach, konferencjach i w szkoleniach stacjonarnych lub zdalnych, dzięki którym mają szansę nawiązywać

nowe kontakty i poznawać specjalistów z różnych dziedzin, a także wspólnie się uczyć, a przez to czuć się pełnoprawnymi członkami tej prężnie działającej społeczności edukacyjnej w Europie.

W ramach strategii poszerzania swojego zasięgu eTwinning wspiera także proces **kształcenia wstępnego nauczycieli** przez włączanie studentów kierunków pedagogicznych do programu. Wprowadzanie eTwinningu do edukacji przyszłych nauczycieli jest niezwykle cenne również dla kształcących ich instytucji.

Klasa patronacka

Od 2022 roku w kolejnych polskich szkołach realizacja projektów eTwinning odbywa się w ramach odrębnego przedmiotu ujętego w planie zajęć, a ocena z niego widnieje na świadectwach. Podczas lekcji poświęconych eTwinningowi uczniowie współpracują z kolegami z innych szkół. Wykorzystu-

ją w tym celu najnowsze narzędzia cyfrowe. Zyskują dzięki temu możliwość wymiany doświadczeń oraz rozwijania kompetencji kluczowych. ■

Odznaki Jakości eTwinning

Odznaka Jakości to przepustka, by ubiegać się o nagrodę w ogólnopolskim konkursie „Nasz projekt eTwinning”. Jest ona wyróżnieniem przyznawanym nauczycielom za przedsięwzięcia o bardzo wysokim standardzie na poziomie krajowym – co poświadcza **Krajowa Odznaka Jakości** – i europejskim – o czym świadczy **Europejska Odznaka Jakości**. Ma ona formę elektronicznego certyfikatu, który jest widoczny na pulpicie komputera po zalogowaniu się na platformie programowej.

Odznakę krajową przyznaje Krajowe Biuro eTwinning eTwinnerom wyróżniającym się zaangażowaniem w działania projektowe. By ją otrzymać, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- ♦ projekt zakończył się lub jest w ostatniej fazie realizacji;
- ♦ nauczyciel zgłoszony do nagrody w znacznym stopniu przyczynił się do przeprowadzenia przedsięwzięcia i znajduje to odzwierciedlenie w materiałach projektowych;
- ♦ przedsięwzięcie miało plan i sprecyzowane cele, a działania w jego ramach opierały się na współpracy partnerów i zaowocowały wspólnymi materiałami;
- ♦ rezultaty są dostępne, tak aby ewaluacja przedsięwzięcia była możliwa.

Konieczne jest również upublicznienie w przestrzeni TwinSpace treści stworzonych podczas projektu przez nauczycieli i uczniów. Zgodnie z zasadami materiały tam udostępniane powinny być opisane w taki sposób, by umożliwić identyfikację szkoły oraz nauczyciela wnioskującego. Jest to ważne zwłaszcza

czy w projektach, w których uczestniczy kilka polskich placówek. Jeśli rezultaty zostały opisane w innej witrynie, to na dostępnej publicznie stronie TwinSpace należy zamieścić czytelną informację z odnośnikiem do tego miejsca.

Europejską Odznakę Jakości przyznaje Centralne Biuro eTwinning tym projektom, które zostały do niej zgłoszone przez co najmniej jedno krajowe biuro programu, a przynajmniej dwóch partnerów w tym przedsięwzięciu otrzymało odznakę krajową. Nagroda europejska jest poświadczeniem, że projekt osiągnął oczekiwany standard na międzynarodowym poziomie. Nadanie Europejskiej Odznaki Jakości uprawnia do udziału w konkursie o europejskie nagrody eTwinning. ■

Konkurs „Nasz projekt eTwinning”

Organizowany co roku przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji ogólnopolski konkurs „Nasz projekt eTwinning” jest skierowany do nauczycieli wszystkich przedmiotów, a także do innych pracowników dydaktycznych, pedagogów i bibliotekarzy ze szkół i przedszkoli oraz do dyrektorów tych placówek. Jego celem jest wybranie i upowszechnienie najlepszych międzynarodowych projektów eTwinning, zrealizowanych z udziałem polskich nauczycieli w bieżącym lub poprzedzającym roku szkolnym. Przedsięwzięcia zgłoszone do konkursu ocenia niezależne jury w paru kategoriach, w kontekście kilku kryteriów zasadniczych, m.in. wieku uczestników projektów oraz ich tematyki. Każdego roku we wrześniu ogłaszane są kategorie kolejnej edycji konkursu. Jego regulamin, harmonogram oraz szczegółowe kryteria oceny znajdują się na stronie www.etwinning.pl w zakładce „Konkursy”. Laureaci w konkursie „Nasz projekt eTwinning 2025” zostali wyłonieni w następujących kategoriach:

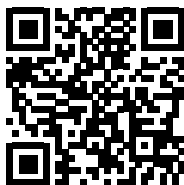
- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 3–6 lat,
- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 7–10 lat,
- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 11–15 lat,
- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 16–19 lat,
- ♦ Synergia eTwinning i Erasmus+ (projekty łączące elementy obu programów),
- ♦ Edukacja proekologiczna (projekty skupiające się na walce ze zmianą klimatu, wzmacnianiu postaw proekologicznych i dbałości o środowisko naturalne),
- ♦ Wartości europejskie i edukacja obywatelska (projekty przybliżające uczniom kluczowe wartości, takie jak: godność i prawa człowieka, wolność, demokracja, równość, tolerancja, sprawiedliwość, solidarność oraz budujące właściwe postawy obywatelskie),
- ♦ Ambasador eTwinning (projekty realizowane przez nauczycieli w trakcie pełnienia tej funkcji),
- ♦ Debiut (pierwszy projekt eTwinning nauczyciela i szkoły).

Kryteria oceny projektów

Najlepsze projekty eTwinning to przedsięwzięcia interdyscyplinarne, wymagające kreatywności od nauczycieli, a także pobudzające twórcze działanie uczniów. Oceniając je, jury analizuje, czy mają one charakter innowacji pedagogicznej, są zintegrowane z programem nauczania, promują współpracę, wykorzystują technologie informacyjno-komunikacyjne oraz czy wyróżniają się rezultatami, sposobem prowadzenia dokumentacji i jej rzetelnością.

Innowacja pedagogiczna: Nauczyciel decydujący się sięgnąć w swojej pracy po zasoby eTwinning, wybiera w ten sposób oryginalną metodę nauczania, która przekształca lekcję w interesujące przedsięwzięcie. Wbrew pozorom projekt taki nie musi intrygować swoim tematem, aby zyskać miano innowacyjnego – nawet najprostsze pomysły, np. tradycje świąteczne czy miasto, przy realizacji których zaplanowano oryginalne aktywności, mogą

**SZCZEGÓŁOWE INFORMACJE
O KONKURSACH I WYRÓŻNIENIACH
eTWINNING**



2023/2024

oraz

2024/2025

w tych latach szkolnych
prowadzono projekty
biorące udział
w konkursie

okazać się bardzo nowatorskie. Przedsięwzięcie innowacyjne to takie, które w jak największym stopniu motywuje uczniów do działania. To właśnie oni odgrywają w nim główną rolę, a nauczyciel koordynuje postępy ich pracy. Ich zaangażowanie przejawia się również w aktywnej obecności na platformie TwinSpace i w wykorzystywaniu dostępnych tam narzędzi.

Integracja z programem nauczania: Projekt eTwinning powinien być od samego początku realizowany zgodnie z podstawą programową. Warto tak zaplanować działania w jego ramach, aby udało się przeprowadzić przedsięwzięcie atrakcyjne dla uczniów i równocześnie uzyskać konkretną wartość edukacyjną w postaci elementów przewidzianych w podstawie programowej. Projekt zyskuje na jakości, kiedy uda się w nim zawrzeć treści z kilku przedmiotów.

Współpraca i komunikacja partnerów to bardzo istotne aspekty jakości projektu. Najlepsze inicjatywy to takie, w których uczniowie nie ograniczają się do prostej wymiany wiedzy i materiałów, ale razem pracują nad danym zagadnieniem, zbierają i analizują informacje, a następnie wspólnie rozwiązują problemy. Uczestnicy projektu są partnerami i wszystkie ich zadania powinny być ukierunkowane na współpracę. Nawet jeśli głównym założeniem jest prosta wymiana prezentacji, to należy takie działania rozszerzyć co najmniej o analizę materiałów partnera czy o dyskusję.

TIK, czyli technologie informacyjno-komunikacyjne: Rozpoczynając wspólne działania, partnerzy projektowi mają do dyspozycji TwinSpace – elektroniczną przestrzeń do współpracy. Ponadto w internecie jest do-

stępnych wiele darmowych aplikacji, które można wykorzystywać w działaniach projektowych – należy jednak uważać na złośliwe oprogramowanie i nieodpowiednie treści zagrażające bezpieczeństwu uczniów! Dodatkowe narzędzia z pewnością urozmaicają realizowane przedsięwzięcie i wpływają pozytywnie na jego jakość. W tym wypadku jednak więcej wcale nie znaczy lepiej, dlatego warto dobierać je z rozważą.

Rezultaty i dokumentacja: Ostatnim ważnym elementem, przekładającym się na jakość projektu, jest jego podsumowanie z przedstawieniem rezultatów i ewaluacją, umożliwiające ocenę jego wpływu i wartości. Dokumentacja takiego przedsięwzięcia powinna być bardzo staranna i przygotowana w zgodzie z prawem autorskim. Należy również zadbać o jak największą dostępność wypracowanych materiałów przez upublicznienie TwinSpace lub umieszczenie linków do tych materiałów w jej ogólnodostępnej części.

Jak wynika z powyższego zestawienia, zasady eTwinningu nie należą do skomplikowanych. Dzięki elastyczności programu proces planowania to bardzo proste zadanie i każdy, nawet początkujący eTwiner, jest w stanie dobrze przygotować swój pierwszy projekt. Ideą eTwinningu jest organizowanie partnerskiej współpracy szkół z różnych krajów. Krótka i prosta recepta na udany projekt eTwinningowy mogłaby zatem brzmieć: „Skrupulatnie zaplanuj celowe działanie, do którego realizacji na równych zasadach włączą się inni, abyście razem mogli dojść do satysfakcjonujących rezultatów”.

Dlaczego eTwinning?

Pytamy najlepszych eTwinnerów, co chcieliby przekazać innym nauczycielom, aby zachęcić ich do realizacji projektów eTwinning. Oto wybrane odpowiedzi laureatek tegorocznej edycji konkursu (skrót od redakcji):

Drodzy Nauczyciele! Projekty eTwinning to fantastyczna szansa, by ożywić codzienne zajęcia i przenieść dzieci w fascynujący świat współpracy krajowej oraz międzynarodowej. Zaczynajcie od obserwacji, co najbardziej interesuje Waszych uczniów – to z ich pasji narodzi się temat projektu, który będzie dla nich nie tylko interesujący, ale będzie stanowił wyzwanie. Wspólnie ustalacie cele, pamiętając, że radość z procesu twórczego jest równie ważna co sam wynik. Wykorzystajcie moc narzędzi cyfrowych, by dać upust kreatywności. Pamiętajcie, że edukacja przedszkolna jest fundamentem, na którym budujemy podstawy szerokiego spojrzenia na świat, a projekty eTwinning otwierają dzieci na jego różnorodność. Odważcie się eksperymentować, dzielić pomysłami i czerpać radość z każdego etapu projektu – przekonacie się, jak wiele satysfakcji i inspiracji może przynieść Wam i Waszym uczniom ta wspólna przygoda!

Agnieszka Czekajło

*koordynatorka projektu
„Little Caterpillar Feeds Beautiful
Young Minds”*

Po pierwsze – nie bójcie się! Projekty eTwinning to coś więcej niż współpraca międzynarodowa – to przepustka do zupełnie nowego wymiaru edukacji. Nie trzeba zaczynać od wielkich przedsię-

wzięć, czasem wystarczy dobry pomysł i entuzjazm, a reszta zacznie się układać. Kluczowe jest stworzenie angażującej historii, która sprawi, że uczniowie będą czekali na kolejne etapy projektu jak na nowy odcinek ulubionego serialu. Warto postawić na technologie, bo dzisiejsi uczniowie uwielbiają interaktywne rozwiązania i możliwość współtworzenia treści.

Po drugie – nie czekajcie, działajcie! Wielu nauczycieli obawia się, że to wymaga ogromnego nakładu pracy, że uczniowie nie będą zaangażowani, że organizacja współpracy międzynarodowej będzie skomplikowana. A tymczasem to właśnie uczniowie dają projektowi energię – jeśli damy im przestrzeń do działania, sami nas zaskoczą. Kluczem do sukcesu jest dobrze dobrany temat – taki, który pobudzi ich ciekawość i dzięki któremu nauka stanie się naturalnym procesem, a nie szkolnym obowiązkiem. Warto też korzystać z nowoczesnych narzędzi, które sprawiają, że projekt żyje: Genially, Padlet, StoryJumper czy Quizizz to świetne sposoby na zaangażowanie uczniów. I jeszcze jedno – nie przejmujcie się drobnymi niedoskonałościami, liczą się działanie i zaangażowanie! Nie wszystko musi być dopracowane w najmniejszym szczególe. Czasem najlepsze momenty w projekcie to te, które dzieją się spontanicznie, gdy uczniowie nagle wpadają na nowy pomysł albo znajdują rozwiązanie tam, gdzie się go nie spodziewali. I to jest właśnie magia eTwinningu!

Barbara Głuszczyńska

*koordynatorka projektów
„The Whispering Mirror”
oraz „Mysteries in the Mist”*

1116

projektów
przeprowadzonych przez
polskich nauczycieli
ubiegało się o Krajową
Oznakę Jakości w okresie
od września 2023 r.
do grudnia 2024 r.



Jestem dumna, że udało mi się zrealizować ten projekt. Mam nadzieję, że będzie on pomagał młodym ludziom szukać własnej drogi w życiu, a zdobyta wiedza ułatwi im podejmowanie decyzji i dbanie o zdrowie! Projekty eTwinning dają możliwość poznania innowacyjnych sposobów pracy i wymiany doświadczeń z nauczycielami z całej Europy. Dzięki nim mamy szansę na rozwój zawodowy, uczymy się od siebie, doskonalimy umiejętności i tworzymy wspólnotę. To też wspierały sposób na motywowanie uczniów – angażujące projekty sprawiają, że chętniej uczestniczą oni w lekcjach. Dużym ułatwieniem, zarówno dla uczniów, jak i pedagogów, jest możliwość korzystania z zasobów internetowych. Platforma eTwinning oferuje doskonałe szkolenia, webinary i materiały dla nauczycieli – warto poświęcić im czas. Moim marzeniem była międzynarodowa współpraca i nawiązanie kontaktów zawodowych. Myślę, że udało mi się je spełnić. Osobom, które zaczynają swoją przygodę z eTwinning, polecam udział w szkoleniach oraz przyłączenie się do projektu zgodnego z interesującą ich tematyką.

Agnieszka Mitela

koordynatorka projektu

„Sexual Education and Sexual Health Care #eTwinnovation”

Bazujcie na swoich pasjach. Projekt stanie się znacznie bardziej autentyczny i motywujący, jeśli będzie dotyczył tematów, które was interesują. Włączcie się w planowanie uczniów – mają świetne pomysły i mocniej się angażują, gdy czują się współtwórcami projektu. Integrujcie projekt z podstawą programową. Wykorzystujcie technologię z sensem. Narzędzia cyfrowe powinny

wspierać cele edukacyjne, a nie być celem samym w sobie. Bądźcie elastyczni. Najlepsze projekty często ewoluują w trakcie realizacji, podążając za zainteresowaniami uczniów i pojawiającymi się możliwościami.

Edyta Karwowska

koordynatorka projektu

„The Ring of Fire”

W przestrzeni eTwinning nigdy nie będziecie sami. Tu spotykają się kreatywni pedagodzy służący radą, pomocą i dobrym słowem. To miejsce, w którym dzieci odnajdą swoje pasje i rozwiną zdolności twórcze. Poprzez działania projektowe z powodzeniem zrealizujecie podstawę programową i dodatkowo wzbogacie ją o treści, które nie są w niej zawarte. Praca metodą projektów rozwija w uczniach samodzielność, przedsiębiorczość i kreatywność. Pokazuje, jak ważne jest współdziałanie w trakcie wykonywania zadań. Współpraca okazuje się najefektywniejszym sposobem rozwiązywania problemów. Rozwija również poczucie odpowiedzialności. Jeżeli do udziału w projektach eTwinning zaangażujecie całą społeczność szkolną czy przedszkolną, dodatkową korzyścią będzie niewątpliwie tytuł Szkoły eTwinning i prestiż, jaki ze sobą niesie.

Anna Bębenek

koordynatorka projektu

„MeteoroloKids”

Dla nauczycieli, którzy się wahają, czy przystąpić do projektów eTwinning, mam kilka rad: po pierwsze, nie tylko przystąpcie, ale zainicjujcie własny projekt – to o wiele większa frajda; po drugie, nie denerwujcie się – realizacja projektów międzynarodowych wymaga czasu, cierpliwości i elastyczności;

759

projektom przyznano
Krajową Odznakę Jakości,
gwarantując im tym
samym prawo do udziału
w konkursie krajowym

77

zgłoszeń wpłynęło do konkursu „Nasz projekt eTwinning”, edycja 2025

20

projektów zostało nagrodzonych

po trzecie, pamiętajcie, że na platformie eTwinning jest mnóstwo szkoleń, które pomogą wam w pełni wykorzystać potencjał projektu; po czwarte, pamiętajcie, że współpraca z innymi nauczycielami jest kluczowa – pozwala nie tylko dzielić się obowiązkami, ale też celebrować sukcesy.

Magda Wiernowolska

koordynatorka projektu

„At the Beginning, There Was a Word”

Poprzez eTwinning wzrosną wasze kompetencje pedagogiczne, cyfrowe i w zakresie współpracy. Jeśli potrzebujecie pomocy, zawsze możecie liczyć na wsparcie Ambasadorów eTwinning. Najważniejsza rada: słuchajcie i angażujcie swoich uczniów, bo to oni będą realizatorami projektów. A sami wskażcie kierunek, zbierajcie efekty, pokazujcie te efekty innym nauczycielom, rodzicom – po prostu chwalcie się współpracą. Satisfakcja gwarantowana!

Bożena Kubica

koordynatorka projektu

„Our Culture Rainbow”

Najważniejsze to cieszyć się tym, co się robi. eTwinning daje możliwość poznania wspaniałych ludzi, zdobycia nowych doświadczeń i sprawia, że nauka staje się prawdziwą przygodą. To świetna okazja do rozwoju, innowacyjnej nauki i budowania międzynarodowych relacji. Trzeba być tylko gotowym na nowe doświadczenia i mieć chęć do działania!

Dorota Przybylska

koordynatorka projektu

„My Green World”

Chcąc rozpocząć przygodę z eTwinning, poleciłabym przede wszystkim otwartość na nowe metody

nauczania i współpracę międzynarodową. Projekty te dają uczniom możliwość nauki poprzez działanie, interakcję z rówieśnikami z innych krajów i korzystanie z nowoczesnych technologii. Kluczowe jest odpowiednie zaplanowanie działań i podział ról, aby każdy uczestnik czuł się odpowiedzialny za efekty. Warto wykorzystywać intuicyjne narzędzia cyfrowe (np. Padlet, Twinboard, AnswerGarden), które ułatwiają komunikację i współpracę. Nauczyciele powinni także zapewnić uczniom poczucie bezpieczeństwa, szczególnie jeśli projekt dotyczy tematów wymagających otwartości i refleksji. Projekty eTwinning to nie tylko nauka języka, ale też rozwijanie umiejętności społecznych, krytycznego myślenia i kreatywności. Dzięki takim inicjatywom uczniowie stają się bardziej świadomymi obywatelami Europy.

Iwona Jodłowska

koordynatorka projektu

„S.A.F.E. Supported – Aware – Feeling Well – Engaged”

Kiedy zaczynałam swoją przygodę z projektami eTwinning, otrzymałam radę od doświadczonej koleżanki: „Projekt musi być prosty, łatwy do zrealizowania przez innych nauczycieli i wynikać z zainteresowań dzieci”. Nasz projekt taki właśnie był.

Jolanta Okuniewska

koordynatorka projektu

„My Future Looks So Bright”

Nie czekajcie! Zróbcie pierwszy krok, a potem to już nie będziecie się chcieli zatrzymać!

Magdalena

Dybiżbańska-Klinkosz

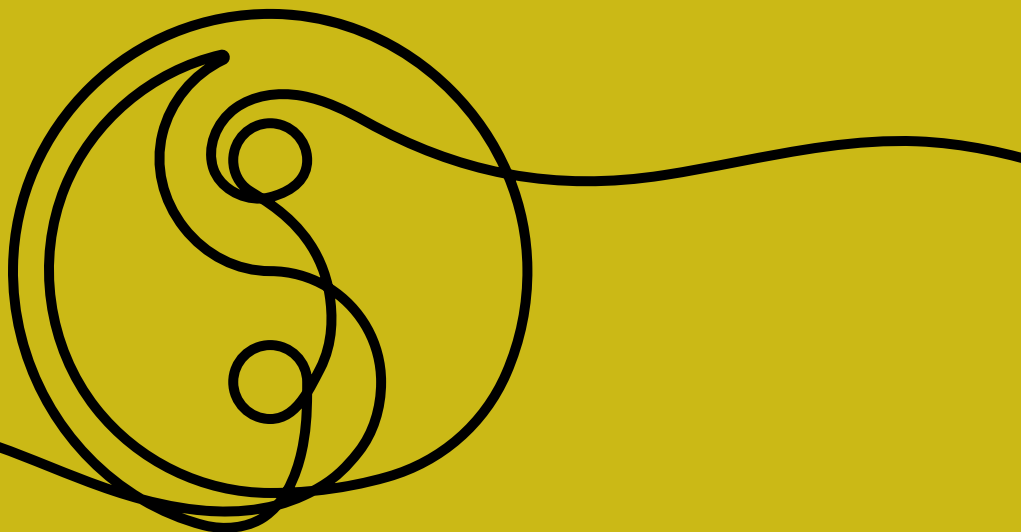
koordynatorka projektu

„Once Upon a STEAM”





Projekty dla uczniów w wieku 3–6 lat



I miejsce

Once Upon a STEAM



**Magdalena
Dybiżbańska-Klinkosz**
Niepubliczne Przedszkole
„Calineczka” w Gdańsku,
woj. pomorskie

TWinspace

bit.ly/ETWoncesteam

CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Grecja, Słowacja

Pomysły na projekty przeważnie pojawiają się w najmniej spodziewanych momentach. Pewnego pochmurnego nadmorskiego dnia wysłałam partnerkom projektowym zdjęcie deszczowego widoku zza okna... a akurat na szybie przyklejone były woreczki z nasionami fasoli. I tak z rozmowy o sianiu fasoli, do czego impuls dało nam czytanie z dziećmi książki *Jack and the Beanstalk*, zrodził się pomysł na projekt STEAM zainspirowany literaturą dziecięcą.

Złożyłyśmy sobie, że czytając i badając, wspólnie z dziećmi odkryjemy to, że każdy problem może mieć wiele rozwiązań, że warto próbować, a błąd jest naturalnym elementem życia. Chciałyśmy, aby dzieci wspólnie z nami ponosiły odpowiedzialność za realizację projektu, aby poczuły, czym jest sprawczość i decyzyjność, i żebyśmy przy tym wszyscy

dobrze się bawili. Ponadto zależało nam na zachęceniu dzieci do sięgania po książki i nawiązywania z nimi kreatywnej relacji – na przeistaczaniu się z odbiorcy w kreatora, na zadawaniu pytań, zastanawianiu się...

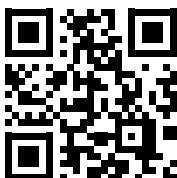
Projekt pokazał nam, że właściwie wszystko jest możliwe. Nieoczywiste połączenie STEAM-u i storytellingu dało nam odwagę, aby nie tylko pod-

Cele projektu

- ♦ poznawanie świata za pomocą języka obcego: czytanie literatury dziecięcej w języku angielskim, działania STEAM, CLIL (Content and Language Integrated Learning)
- ♦ doskonalenie umiejętności komunikacyjnych w języku angielskim
- ♦ danie przestrzeni na dokonywanie wyborów i decyzyjność
- ♦ kształcenie umiejętności samodzielnego badania, eksperymentowania, stawiania i sprawdzania hipotez
- ♦ doskonalenie umiejętności: podejmowania decyzji, krytycznego myślenia, pracy w grupach (również międzynarodowych), pracy indywidualnej, brania odpowiedzialności za swoje decyzje, kompromisu i argumentowania
- ♦ kształcenie świadomości dotyczącej przebiegu procesu badawczego
- ♦ pokazanie możliwości współpracy pomimo odległości
- ♦ zapoczątkowanie uczenia się korzystania z TIK
- ♦ włączenie rodziców w udział w projekcie

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





Making the cocoon for the caterpillar :-)



Komentarz jury

Bardzo dobry, holistyczny projekt zachęcający dzieci do działalności badawczej i poznawczej, łączący wiedzę o świecie z literaturą. Z wielką przyjemnością ogląda się filmiki pokazujące, jak dzieci w wieku wczesnoszkolnym posługują się językiem angielskim. Podejście do realizacji projektu jest bardzo usystematyzowane, obejmuje wszystkie aspekty projektu współpracy międzynarodowej. Świetna organizacja pracy, ciekawe rezultaty stworzone w ramach autentycznej współpracy.

czas realizacji projektów, ale i na co dzień wychodzić ze strefy tego, co znane, i kroczyć ścieżką edukacyjnej przygody. Dzieci z kolei odważyły się popełniać błędy, gdybać... Zobaczyły też, że język obcy (w tym przypadku angielski) jest mostem łączącym ludzi, a współpraca z ludźmi mieszkającymi daleko jest nie tylko możliwa, ale i daje dużo frajdy!

Czasami narzekałyśmy na nawet pracy. Najtrudniej było nam powiedzieć „stop”, odpuścić niektóre aktywności w myśl zasady, że nie ilość się liczy, a jakość. Uzupełnianie TwinSpace także było niezłym wyzwaniem! Składanie filmików, tworzenie kolaży ze zdjęć – to wszystko wymagało czasu i jeszcze raz czasu...

Projekt wprowadził nas w świat CLIL oraz metodę projektów badawczych – czyli na terytoria dające ogromną przestrzeń do angażowania dzieci, wspierania ich umiejętności języko-

wych i rozwoju poznawczego. Realizowanie projektu w języku obcym było świetnym wyborem, ponieważ przedszkolaki dostały szansę posługiwania się angielskim w realnych sytuacjach i w prawdziwym kontekście. Ponadto sama metoda projektów badawczych bardzo urozmaiciła naszą przedszkolną codzienność i dała dużą przestrzeń do ćwiczenia kompetencji kluczowych, takich jak współpraca, podejmowanie decyzji i wykazywanie inicjatywy, rozwiązywanie problemów, wyciąganie wniosków, krytyczne myślenie, kreatywność. Na przestrzeni ostatnich kilku lat eTwinning stał się stałym punktem na mapie naszego przedszkolnego programu.

Projekty eTwinning realizujemy zawsze w najstarszej grupie przedszkolnej. Przedszkolaki w młodszych grupach słyszą od starszaków o spotkaniach online, o wysyłaniu sobie wzajemnie paczek przez partnerów projektu, o niespodziankach, które się w tych paczkach znajdują..., a zatem z niecierpliwością czekają na swoją kolej! I to jest już jakaś część sukcesu – zaciekawienie dzieci działaniami projektowymi jeszcze przed ich rozpoczęciem!

„Once upon a STEAM” to projekt, który został bardzo ciepło przyjęty przez dzieci ze względu na liczbę czytanych książek oraz różnorodność doświadczeń. Początkowa faza wstydu podczas spotkań online została szybko przełamana i stały się one elementem bardzo wyczekiwanych. Po zakończeniu projektu dzieciaki jednogłośnie stwierdziły, że chciałyby, aby w szkołach, do których się wybierają, również organizowano takie współprace! A co z tego wyniosły? Oprócz wspomnianych wcześniej rzeczy – plantacje fasoli, książki kucharskie i wspaniałe wspomnienia...

II miejsce

The Cloud Spotters and the Secrets of the Clouds



Renata Płonka
Publiczne Przedszkole
nr 18 w Jastrzębiu-Zdroju,
woj. śląskie

Chmury od zawsze fascynowały ludzi, a dla małych dzieci stanowią niezwykle źródło inspiracji. Projekt o chmurach został stworzony po to, aby rozwijać naturalne zainteresowanie przedszkolaków zjawiskami atmosferycznymi. Obserwowanie chmur to nie tylko wspaniała zabawa, ale sposób na pobudzanie wyobraźni i zdobywanie wiedzy o otaczającym nas świecie przyrody.

TWinspace

bit.ly/ETWcloudspotters

CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Chorwacja, Grecja, Portugalia, Turcja,
Włochy

Nazwa projektu „The Cloud Spotters and the Secrets of the Clouds” podkreśliła znaczenie obserwacji chmur i zachęciła dzieci do wcielenia się w rolę małych badaczy nieba. Przedszkolaki aktywnie uczestniczyły w odkrywaniu tajemnic przyrody, rozwijając ciekawość, spostrzegawczość i kreatywność. Projekt został zaplanowany w taki sposób, aby w pełni odpowiadał podejściu STEAM w edukacji przedszkolnej. Każde

działanie było przemyślane i dostosowane do wieku dzieci, aby nauka była dla nich angażująca i przynosiła konkretne efekty.

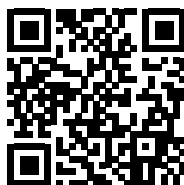
Dzieci były zaintrygowane historią małej, puszystej chmurki, co naturalnie pobudziło ich wyobraźnię i chęć poszukiwania odpowiedzi na pytania dotyczące zjawisk pogodowych. Z entuzjazmem porównywały kształty chmur i odkrywały, że te mogą przypominać zwierzęta, przedmioty i postaci z bajek. W swo-

Cele projektu

- ♦ poznanie chmur jako zjawiska naturalnego i wyjaśnienie procesu ich powstawania
- ♦ poznanie różnych narzędzi TIK
- ♦ wchodzenie w interakcję z symulacjami i wyciąganie wniosków porównawczych
- ♦ zapoznanie się z umiejętnościami obserwacji, eksperymentowania, testowania, badań i ogólnego procesu badawczego
- ♦ komunikowanie się, współpracowanie, podejmowanie inicjatywy i osiąganie wspólnych celów
- ♦ uczenie się samodzielnej pracy przy jednoczesnym wzmacnianiu interakcji między dziećmi
- ♦ świadomy proces prowadzący dzieci do odkrywania świata, budowania własnej ścieżki uczenia się, wykorzystywania doświadczeń i wzmacniania zainteresowań, uczenia się poprzez zabawę i poznawania słów w języku obcym

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



ich działaniach korzystały z ChataGPT, obrazów generowanych przez AI oraz cyfrowych narzędzi, co było dla nich nowym i ekscytującym doświadczeniem.

Zainspirowane twórczością Renégo Magritte'a przedszkolaki tworzyły własne interpretacje chmur w sztuce, co rozwijało zdolności plastyczne i wyobraźnię. Zabawy relaksacyjne – jak joga przy dźwiękach utworu Manosa Hatzidakisa – pozwalały im wczuć się w lekkość i płynność ruchu chmur, zrozumieć, że poprzez sztukę można wyrażać emocje (w tym przypadku chmury symbolizowały marzenia). Samodzielne przeprowadzanie eksperymentów z wodą i parą („Chmura w stoiku”, „Deszcz w stoiku”, „Jak pada deszcz?”) pomogło za to dzieciom lepiej zrozumieć sam proces powstawania chmur i inne zjawiska pogodowe.

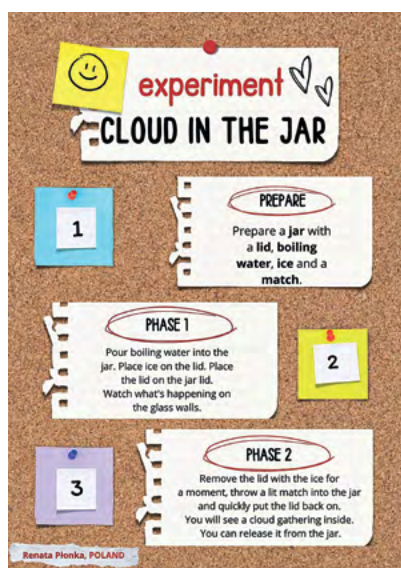
Śpiewanie piosenek o chmurach w różnych językach nie tylko wzbogacało słownictwo, ale rozwijało umiejętności fonetyczne i słuchowe dzieci. Miały one też możliwość porównania chmur w różnych krajach (poprzez jednoczesną obserwację nieba w ustalonym czasie), co sprawiło, że czuły się częścią większej społeczności i uczyły się otwartości na świat.

Co było największym wyzwaniem? Z pewnością współtworzenie cyfrowego obrazu chmury na rysunkowym czacie. Rysunek inspirowany był jeziorem Sky Mirror w Malezji, zwanym „Lustrzaniem nieba” ze względu na niezwykły efekt lustrzane- go odbicia, które obejmuje całą jego powierzchnię.

nię. Dla trzylatków zadanie to było nieco skomplikowane – musiały skupić się na tworzeniu obrazu chmury, którą same opisały jako „złą”, „białą” i „szczęśliwą”. Każde dziecko dodawało kolejne elementy chmury, kawałek po kawałku, układając ją na linii horyzontu (z racji swojego niskiego wzrostu). Tworzenie wspólnego cyfrowego obrazu chmury wymagało precyzyjnych ruchów i współpracy. Dopiero po zakończeniu pracy przez wszystkie uczestniczące grupy można było zaobserwować, jak bardzo dzieci były oczarowane iluzją nieskończonej przestrzeni i odbiciem utworzonego nieba w wodzie.

Dzięki tym wszystkim elementom projekt miał nie tylko charakter edukacyjny, ale był też pełną radości i nowych odkryć zabawą, czego dowód stanowiła jego ocena przez dzieci – zebrana (a jakże!) w małej chmurce.

Projekt wzbogacił również warsztat dydaktyczny nauczycieli poprzez stosowanie nowoczesnych metod nauczania, organizację zajęć interdyscyplinarnych oraz posługiwanie się nowoczesną technologią. Innowacyjne podejście do edukacji spowodowało, że wzrosła też atrakcyjność samego przedszkola. ■



III miejsce

Human Anatomy from a Child's Perspective



Elżbieta Gil
Dorota Januszewska
Ewelina Wielgus

Przedszkole „Wesołe
Jabłuszko” w Samborcu,
woj. świętokrzyskie

TWinspace

bit.ly/ETWanatomy

Czas trwania projektu

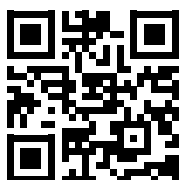
8 miesięcy

Kraje placówek partnerskich

Grecja, Rumunia, Turcja

Zeskanuj kod QR,

aby dowiedzieć się więcej o projekcie



Dzieci bardzo interesują się budową człowieka i funkcjami poszczególnych części ciała oraz ciekawostkami dotyczącymi rozwoju, dlatego wymyśliłyśmy innowacyjny i ciekawy sposób przekazania im wiadomości na ten temat, prezentując przy tym multidyscyplinarne podejście do nauki anatomii. Nauka o człowieku jest częścią podstawy programowej wychowania przedszkolnego.

Działania projektowe pozwoliły nie tylko wprowadzić dzieci w fascynujący świat ludzkiego ciała, ale i zachęciły do promowania zdrowego trybu życia oraz dbania o siebie. W naszych salach powstały kąciki związane z anatomią człowieka, które były wzbogacane w ciągu roku szkolnego o pozycje książkowe, puzzle, gry, plansze edukacyjne itp. oraz mnóstwo pomocy interaktywnych.

Zastosowałyśmy innowacyjne metody i formy pracy, wykorzystując gry multimedialne, kolorowanki, książeczki

interaktywne, lapbooka w formie papierowej i elektronicznej. Korzystałyśmy m.in. z tablicy interaktywnej, interaktywnego programu MozaBook, w którym możliwe było oglądanie modeli 3D, książeczek w programie StoryJumper czy prezentacji w Canvie. Finalnie, posiłkując się programami i aplikacjami, dzieci tworzyły, z pomocą nauczyciela, opowiadania, wiersze, prace plastyczne, techniczne, powstały kąciki tematyczne.

Przedszkolaki rozwinęły umiejętności w zakresie TIK, logicznego myślenia,

Cele projektu

- ♦ nabywanie wiedzy o budowie i funkcjach wybranych części ciała
- ♦ wzbogacanie dziecięcego słownika o pojęcia związane z ludzkim organizmem
- ♦ rozbudzanie zainteresowania funkcjami i działaniem układów w ciele człowieka
- ♦ kształtowanie postawy prozdrowotnej
- ♦ nabywanie umiejętności radzenia sobie w różnych sytuacjach zadaniowych
- ♦ tworzenie warunków do samodzielnego poznawania rzeczywistości przyrodniczej poprzez obserwowanie, eksperymentowanie, eksplorowanie, rozwijanie języka w aspekcie komunikacyjnym



obserwacji i współpracy w zespole. Wykorzystywanie nowych technologii bardzo urozmaiciło działania projektowe. Mimo że programy edukacyjne były dostosowane do wieku i możliwości dzieci, niełatwym zadaniem okazało się wprowadzenie zwłaszcza tych najmłodszych – trzylatków – w świat interaktywny, który był dla nich całkowitą nowością.

Realizacja projektu nie tylko pozwoliła przybliżyć najmłodszym fascynujący świat anatomii. Przedszkolaki miały też szansę zaprezentować swoje odkrycia koleżankom i kolegom z innych państw podczas spotkań online, poznając przy tym kultury innych krajów. Niestety organizacja tych spotkań potrafiła być nie lada wyzwaniem z powodu słabej jakości połączenia z internetem.

Najważniejsze dla nas, nauczycieli, było to, że dzieci z niecierpliwością czekały na kolejne zajęcia i często zadawały pytanie: „Kiedy będziemy się uczyć o człowieku?”. Z ogromną radością wykonywały, z pomocą nauczyciela, swoje zadania i dzieliły się ich efektami z rówieśnikami z innych szkół. W ten sposób uczyły się także języka angielskiego, wzbogacały słownictwo, poprawiały

rozumienie i sposób wypowiadania się. Rozwijały wyobraźnię i wiarę we własne możliwości. Stały się bardziej otwarte i śmiałe, odważnie współpracując i prezentując swoje prace podczas spotkań online z kolegami z zagranicy.

Nasza placówka zyskała szansę zaprezentowania się w międzynarodowym gronie, a nauczyciele wzbogacili własny warsztat pracy. Projekt spotkał się też z dużym zainteresowaniem i wsparciem ze strony rodziców, którzy na bieżąco śledzili efekty działań na blogu przedszkola.

Wzbogaciłmy i uatrakcyjniliśmy naszą ofertę pracy z dziećmi. Co roku realizujemy nowe innowacyjne projekty spójne z podstawą programową oraz dostosowane do rozwoju dziecka, ze zwróceniem szczególnej uwagi na naukę przez zabawę, która jest podstawową formą aktywności przedszkolnej. ■

Komentarz jury

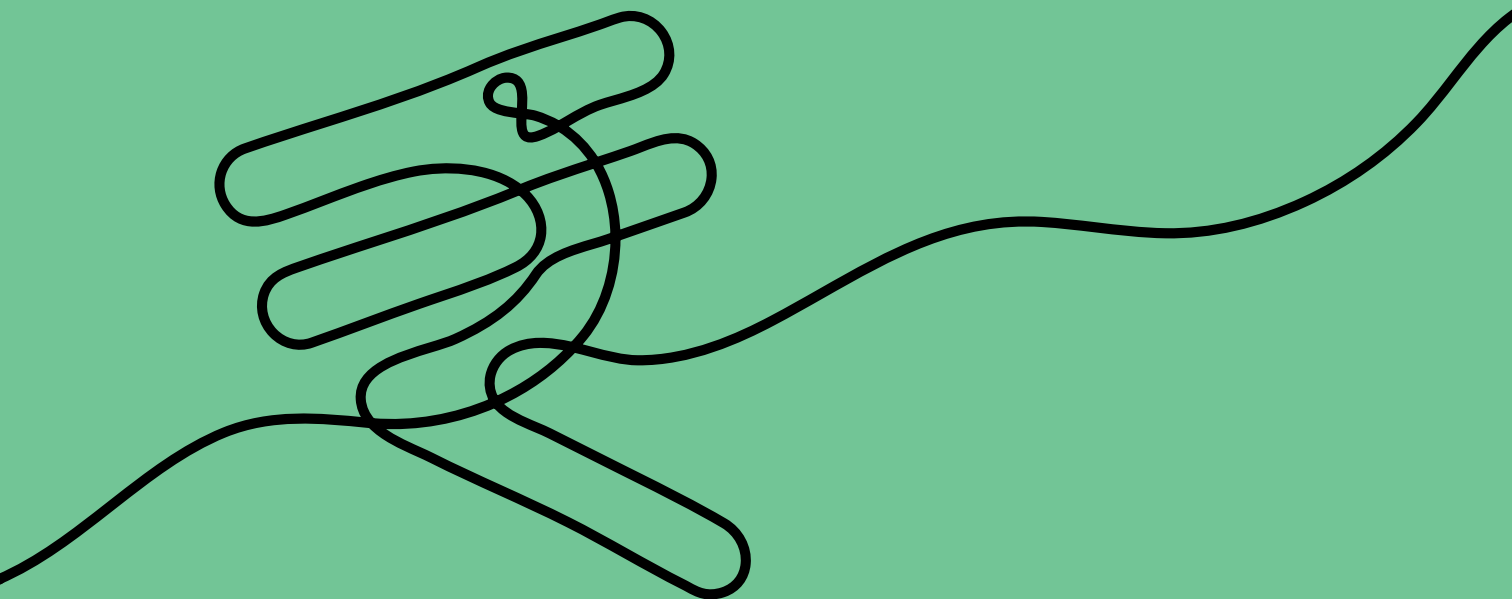
Znakomity projekt, wykorzystujący narzędzia komunikacyjne na wysokim poziomie. Anatomia człowieka to niełatwy temat dla tej grupy wiekowej, ale ważny – pobudzający ciekawość poznawczą i przygotowujący do przyjęcia postaw prozdrowotnych. Doskonale udokumentowano aktywność dzieci, odpowiednią do ich wieku, i pokazano ich zaangażowanie. Wspólnie stworzone materiały są przydatne edukacyjnie. Uniwersalna tematyka i ciekawa realizacja.

7

10



Projekty dla uczniów w wieku 7–10 lat



I miejsce

The Whispering Mirror



Barbara Głuszczyńska

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

TWinspace

bit.ly/ETWmirror

Czas trwania projektu

10 miesięcy

Kraj placówki partnerskiej

Grecja

Każdy nauczyciel wie, że najlepsza nauka to ta, która wciąga i angażuje uczniów tak mocno, że nie traktują jej jak obowiązku, lecz postrzegają jako przygodę. Taki właśnie cel przyświecał mi, gdy tworzyłam ten projekt z moją grecką partnerką. Chcieliśmy połączyć edukację z magią narracji, pozwalając uczniom stać się bohaterami własnej historii.

Inspiracją była dla nas fascynacja odkrywaniem świata, odległych kultur i nieznanymi miejscami. A skoro miała to być przygoda, musiała być pełna zagadek, nieoczekiwanych zwrotów akcji i wyzwań. Tak narodziła się historia rejsu dookoła Afryki, awaryjnego lądowania na tajemniczej wyspie Sokotrze i spotkania z magicznym lustrem, które szeptało sekrety uwiecznionych dżinów. Uczniowie nie byli zwykłymi uczestnikami – to oni decydowali o losach wyprawy, analizowali wskazówki, rozwiązywali łamigłówki i tworzyli własną wersję wydarzeń. Czy projekt spełnił swoje założenia? Zdecydowanie tak – a nawet przerósł nasze oczekiwania! Uczniowie nie tylko podnieśli swoje umiejętności języ-

kowe i cyfrowe, ale przede wszystkim odkryli, że nauka może być emocjonującą podróżą, która nie kończy się na dzwonku na przerwę.

Kiedy widzisz uczniów, którzy z niecierpliwością czekają na kolejne zadania, a ich zaangażowanie sięga poziomu, na którym myślą fikcją z rzeczywistością – wiesz, że stworzyłaś coś wyjątkowego. Ten projekt nie tylko nauczył ich języka angielskiego, ale sprawił, że zaczęli myśleć w tym języku, komunikować się swobodniej i przełamywać bariery. Z perspektywy nauczycielek „The Whispering Mirror” był laboratorium nowych metod dydaktycznych – eksperymentowałyśmy z narracją, technologią AI, narzędziami do tworzenia treści cyfrowych

Zeskanuj kod QR,

aby dowiedzieć się więcej o projekcie



Cele projektu

- ♦ rozwijanie umiejętności mówienia, słuchania, pisania i czytania w języku angielskim
- ♦ uświadamianie znaczenia języka angielskiego jako narzędzia komunikacji z rówieśnikami z innych krajów
- ♦ poznanie narzędzi TIK
- ♦ rozwijanie kompetencji cyfrowych
- ♦ zapoznanie się z kulturą, zwyczajami, fauną i florą innych krajów
- ♦ poszerzanie horyzontów, otwartości oraz rozwijanie pracy zespołowej, wyobraźni i samodzielności



Komentarz jury

Wzorcowy projekt współpracy między dwiema szkołami, oparty na bardzo ciekawej fabule podróży dookoła Afryki, niewątpliwie inspirujący dla dzieci w tym wieku. Wyróżnia się w każdej kategorii. Cele projektu korelują z działaniami i rezultatami, a współpraca partnerów, w tym uczniów, jest bardzo widoczna. TwinSpace jest czytelna i zawiera wszystkie elementy projektu. Twórcze wykorzystanie AI do generowania wiadomości i tekstów, których celem jest urzeczywistnienie fabuły projektu. Świetny pretekst do dyskusji na temat fake newsów.



i grywalizacją. Dla szkoły to również ogromny krok naprzód – projekt przyciągnął uwagę społeczności, a jego sukces pokazał, że możemy konkurować z najlepszymi placówkami pod względem innowacyjności. Efekty nie zakończyły się na projekcie – stworzona baza materiałów może służyć kolejnym rocznikom, a nauczycielki zdobyły doświadczenie, które już wykorzystują w innych działaniach.

Jeśli coś jest naprawdę wartościowe, zazwyczaj wymaga wysiłku. Największym wyzwaniem okazała się logistyka współpracy międzynarodowej – dopasowanie harmonogramów lekcji, znalezienie dogodnych terminów dla wideokonferencji i utrzymanie płynnej komunikacji między uczniami z obu krajów. Nie było łatwo, ale właśnie dzięki temu nauczyliśmy się elastyczności i kreatywnego podejścia do organizacji. Kolejną przeszkodą była różnica w poziomie znajomości języka obcego – niektórzy uczniowie świetnie radzili sobie z angielskim, inni potrzebowali więcej czasu i wsparcia. Zamiast jednak traktować to jako problem, przekształciliśmy to w atut – ci, którzy byli bardziej biegli, pomagali słabszym, a cała grupa działała jak prawdziwy zespół. Technologia, choć niezwykle pomocna, czasem też płała figle – zdarzały się awarie, problemy z logowaniem czy trudności z nowymi narzędziami. Ale zamiast się poddawać, uczniowie nauczyli się rozwiązywać problemy na bieżąco, co było kolejną lekcją na przyszłość.

„The Whispering Mirror” udowodnił, że nauka może być prawdziwą przygodą – taką, która angażuje uczniów na długo po zakończeniu lekcji. Największą innowacją było oparcie projektu na fabule, w której uczniowie sami decydowali o przebiegu wydarzeń.

Elementy grywalizacji, zagadki, współpraca w międzynarodowych zespołach i interaktywne technologie sprawiły, że każdy mógł poczuć się częścią tej opowieści. Po raz pierwszy na tak dużą skalę wykorzystaliśmy narzędzia AI, które pozwoliły uczniom tworzyć obrazy miejsc i postaci – nauka języka angielskiego i pracy zespołowej przeplatała się z kreatywnością i nowoczesnymi technologiami.

Po zakończeniu projektu nie miałyśmy wątpliwości, że uczniowie chcą więcej. Postanowiłyśmy więc oddać im głos – w ankiecie zapytałyśmy, jaką tematykę powinien mieć kolejny projekt. Propozycji było wiele – ostatecznie największą liczbę głosów zdobyła kosmiczna misja – i to właśnie na nią wyruszamy w tym roku z naszymi greckimi przyjaciółmi! Do naszego zespołu dołączyli też Włosi. Tym razem uczniowie wcielają się w astronautów, którzy odbędą międzygwiezdną podróż pełną wyzwań, odkryć i niespodzianek. Skoro rejs wokół Afryki dostarczył im tylu emocji, to co dopiero międzygalaktyczna misja?



II miejsce

At the Beginning, There Was a Word



Magda Wiernowska
Monika Stasilonis-Bedorf
Urszula Patrzyka

Szkoła Podstawowa nr 2
im. Henryka Brodatego
w Nowogrodzie
Bobrzańskim, woj. lubuskie

TWINSPACE

bit.ly/EWTbeginningword

CZAS TRWANIA PROJEKTU

5 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Hiszpania, Turcja

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Dlaczego słowo? Ponieważ to ono pojawia się na początku. Słowo to mowa, język, komunikacja, nauka, czułość, emocje, krzyk, wiersze, szept, książki, ślubowanie, przysięga, zobowiązanie. Te same słowa mogą mieć różne znaczenie w różnych językach. To właśnie zainspirowało nas do stworzenia projektu „At the Beginning, There Was a Word”.

Złożyliśmy, że słowo będzie obecne we wszystkich wspólnych zadaniach. Były więc: autoprezentacja, młodzieżowe słowo roku, limeryki, słownik, videokonferencje, zestaw gier online, warsztaty teatralne, opowiadania, audiobooki, książki papierowe i elektroniczne itp. Obserwowaliśmy, jak słowo zmienia rzeczywistość (wizyta w senacie i sejmie) i śledziliśmy jego drogę od pisarza do drukarni (wizyta w drukarni typograficznej).

Udało nam się zrealizować wszystkie założenia, dzięki czemu podnieśliśmy jakość pracy w grupie, uczniowie rozwinęli umiejętności językowe, kompetencje cyfrowe, podnieśli poczucie własnej wartości i pewności siebie, otworzyli się, rozwinęli kreatywność. Zrobiliśmy wspólnie nawet więcej, uda-

jąc się na wizytę studyjną do Colegio Paidós w Denii (Alicante/Hiszpania)!

Szkoła stała się bardziej rozpoznawalna i atrakcyjna; nawiązała relacje z placówkami edukacyjnymi w Europie, co zaowocowało kolejnymi projektami i rewizytą Hiszpanów; potwierdziła wysoki poziom projektów, zdobywając certyfikaty i odznaki jakości oraz szansę na uzyskanie tytułu Szkoły eTwinning.

Korzyści dla obu klas (wtedy 2 i 4) są nie do przecenienia: starsi uczniowie wspierali młodszych w zadaniach językowych; obie klasy rozwijały kompetencje językowe w naturalnym środowisku; uczniowie doskonalili swoje umiejętności technologiczne; projekt wzmocnił więzi między uczniami różnych roczników, co pozytywnie wpłynęło na atmosferę w szkole oraz stało

Cele projektu

- ♦ rozwijanie umiejętności komunikacyjnych w języku angielskim ♦ skuteczna komunikacja w języku ojczystym ♦ rozwój kompetencji cyfrowych
- ♦ kształtowanie postawy otwartości ♦ zdobywanie wiedzy o innych kulturach
- ♦ rozwijanie kreatywnego myślenia ♦ rozwijanie umiejętności społecznych



Komentarz jury

Bardzo dobrze zaplanowany i zrealizowany projekt językowo-kulturowy. Rozwijający lingwistycznie, o niebanalnych działaniach. Podczas sekwencyjnej i dobrze udokumentowanej współpracy uczniowie przygotowali interesujące materiały. Bardzo czytelna TwinSpace z niezwykle dostępnymi rezultatami mającymi potencjał rezultatów trwałych. Widoczna praca uczniów w grupach międzynarodowych. Na pochwałę zasługuje bardzo szeroko prowadzone upowszechnianie projektu.

się początkiem długofalowej współpracy klas (kolejne międzynarodowe inicjatywy).

Wspólny udział różnych klas wsparł edukację włączającą: uczniowie uczyli się przez współpracę, podczas której starsi wspierali młodszych, a uczniowie o różnych zdolnościach uczyli się od siebie nawzajem. Za sprawą różnorodnych metod pracy nastąpiło zniesienie barier komunikacyjnych. My jako nauczyciele wymienialiśmy się doświadczeniami i dobrymi praktykami z kolegami z innych krajów, podnieśliśmy kompetencje cyfrowe oraz językowe, rozwinęliśmy umiejętność budowania relacji w międzynarodowym środowisku edukacyjnym.

Były też i wyzwania. Dla dzieci, zwłaszcza z młodszej klasy, niełatwe okazało się wejście w rolę poety. Początkowa trudność niespodziewanie przyniosła dobre owoce: uczniowie zaczęli rymować, a świat poezji stał się im bliższy. Pewien kłopot sprawiły warsztaty teatralne prowadzone w języku angielskim, jednak i tu nastąpił zwrot: starsi pomogli młodszym. Rzeczywistym problemem okazała się za to prędkość łącza podczas wideokonferencji.

Wykorzystałyśmy pracę w małych grupach, nauczanie rówieśnicze, pracę

z narzędziami cyfrowymi, metody aktywizujące, elementy neurodydaktyki, projektowanie zadań interdyscyplinarnych, metodę przekładu intersemiotycznego oraz zadania wymagające kreatywnego podejścia. Uczestniczyliśmy także w wyjazdach (do sejmu i senatu, do teatru – na warsztaty teatralne z języka angielskiego i warsztaty teatru lalek, do drukarni). Uczniowie nie byli biernymi odbiorcami treści, ale stali się ich autorami i współtwórcami, wcielając się w role pisarzy, wykładowców, aktorów i ilustratorów. Nabywali umiejętności pracy zespołowej i odpowiedzialnego wykonywania zadań. Efekty końcowe tworzyli wspólnie.

Nie mogli też doczekać się zakończenia projektu, ponieważ wiązało się ono z podsumowaniem pracy projektowej podczas gali, na którą byli zaproszeni rodzice, nauczyciele oraz lokalne władze. Uczniowie prezentowali przed nimi swoje umiejętności oraz rezultaty międzynarodowej współpracy.

W tym roku po raz kolejny realizujemy międzynarodowy projekt eTwinning, którego jesteśmy pomysłodawczyniami. Biorą w nim udział te same klasy, ponieważ, jak wspomnieliśmy, postawiliśmy na długofalową współpracę.

III miejsce

My Future Looks So Bright



Jolanta Okuniewska
Szkoła Podstawowa
nr 13 im. Komisji Edukacji
Narodowej w Olsztynie,
woj. warmińsko-
mazurskie

TWinspace

bit.ly/ETWfuturebright

Czas trwania projektu

7 miesięcy

Kraje placówek partnerskich

Cypr, Mołdawia, Portugalia, Rumunia

Pragnęłam zrealizować projekt, który byłby wsparciem dla zadań związanych z orientacją zawodową w klasie pierwszej. Chciałam sprawić, żeby spotkania z zawodami, rozmowy o nich były ciekawe i dla uczniów, i dla mnie. Aby dzięki międzynarodowej współpracy uczniowie rozwinęli krytyczne myślenie, mieli szansę uczyć się we wspólnocie, dostrzegać zależności i zróżnicowanie gospodarcze i społeczne Europy.

Projekt spełnił wszystkie moje oczekiwania. Dodatkowym atutem było zaangażowanie w działania rodziców, którzy mieli za zadanie wykonać swoim dzieciom sesję zdjęciową we własnym miejscu pracy. I tak dzieci były fotografowane w najnowocześniejszej sali operacyjnej szpitala, w gabinecie dentystycznym, w aptece, u fryzjera, w gabinecie adwokata... Następnie uczniowie zaprosili rodziców do szkoły – opowiadali o ich zawodach

i prezentowali zdjęcia z sesji koleżankom i kolegom. To zadanie wzbudziło dużą ekscytację – nawet uczniowie, którzy na co dzień niezbyt chętnie wypowiadają się na forum klasy, czuli się docenieni i prezentowali się bardzo odważnie. Była to piękna lekcja sprawczości – najpierw dla dorosłych, a potem – na ich przykładzie – dla dzieci. W ten właśnie sposób, poprzez modelowanie zachowań, uczniowie uczą się najlepiej. Nauczyciele się przekonali, że nawet proste treści można zreali-

Cele projektu

- ♦ zapoznanie uczniów z ciekawymi zawodami, zawodami wymierającymi oraz profesjami wykonywanymi w najbliższym otoczeniu
- ♦ uświadomienie znaczenia każdego zawodu dla dobra wspólnego
- ♦ zachęcanie uczniów do refleksji nad własnymi zainteresowaniami, talentami i możliwościami ich rozwoju
- ♦ rozważanie zawodów, które mogą stać się hobby, oraz hobby, które mogą przekształcić się w zawód
- ♦ doskonalenie logicznego i krytycznego myślenia oraz wyciągania wniosków na podstawie zgromadzonych informacji
- ♦ ćwiczenie umiejętności współpracy w parach i grupach podczas realizacji wspólnych zadań
- ♦ realizacja zagadnień z różnych obszarów edukacyjnych (matematyka, język polski, edukacja plastyczna, muzyczna i przyrodnicza) w kontekście zawodów

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





zować w sposób atrakcyjny i angażujący, a rodzice poczuli się prawdziwymi partnerami szkoły i byli wsparciem dla nauczyciela podczas trwania projektu.

Zarówno zapraszanie do klasy opiekunów dzieci, jak i organizowanie wycieczek do różnych miejsc pracy spotkało się z życzliwością wszystkich naokoło. Nie miałam żadnych trudności podczas realizacji działań projektowych. Jedyne wyzwanie pojawiło się przy organizacji spotkania online z wolontariuszką Fundacji Dr Clown – ale pomogli mi znajomi z mediów społecznościowych i w efekcie doszło do bardzo pięknego i wzruszającego wydarzenia.

Innowacją była na pewno realizacja zadań związanych z doradztwem zawodowym metodą projektu, i to projektu międzynarodowego! Uczniowie zbadali (poprzez ogólnodostępną ankietę), jakie zawody najczęściej wykonują rodzice podopiecznych naszej szkoły, a potem porównali otrzymane wyniki z danymi od partnerów projektu, czego zwieńczeniem była żywa dyskusja na temat dominujących profesji w poszczególnych krajach. W zadaniach projektowych wykorzystywaliśmy też nowe technologie, choćby sztuczną inteligencję do tworzenia grafik przedstawiających różne profesje, których później użyliśmy podczas współpracy międzynarodowej. Aktywność polegająca na odgadywaniu nazw zawodów w języku angielskim przyniosła dużo satysfakcji i zabawy wszystkim partnerom.

Projekt się skończył, a zarówno rodzice, jak i dzieci nadal wychodzą z pomysłami spotkań z przedstawicielami różnych zawodów. Kontynuujemy zatem tę inicjatywę!

Zainspirowani działaniami projektowymi, obecnie również organizuje-

Komentarz jury

Niezwyczajnie ważna i wartościowa tematyka, dobrze skomponowana z programem nauczania. Zaangażowanie rodziców do projektu – w celu zaprezentowania swoich profesji – to bardzo dobry pomysł zwiększający poczucie bezpieczeństwa dzieci i aktywizujący opiekunów. Doskonałe wykorzystanie narzędzi TIK, w tym też sztucznej inteligencji, do tworzenia obrazków przedstawiających zawody. Projekt świetny w swej prostocie.

my dzieciom interesujące aktywności. Ostatnio odbyliśmy warsztaty lepienia pierogów, ponownie wybieramy się na wycieczkę do straży pożarnej, mamy zaplanowane warsztaty florystyczne.



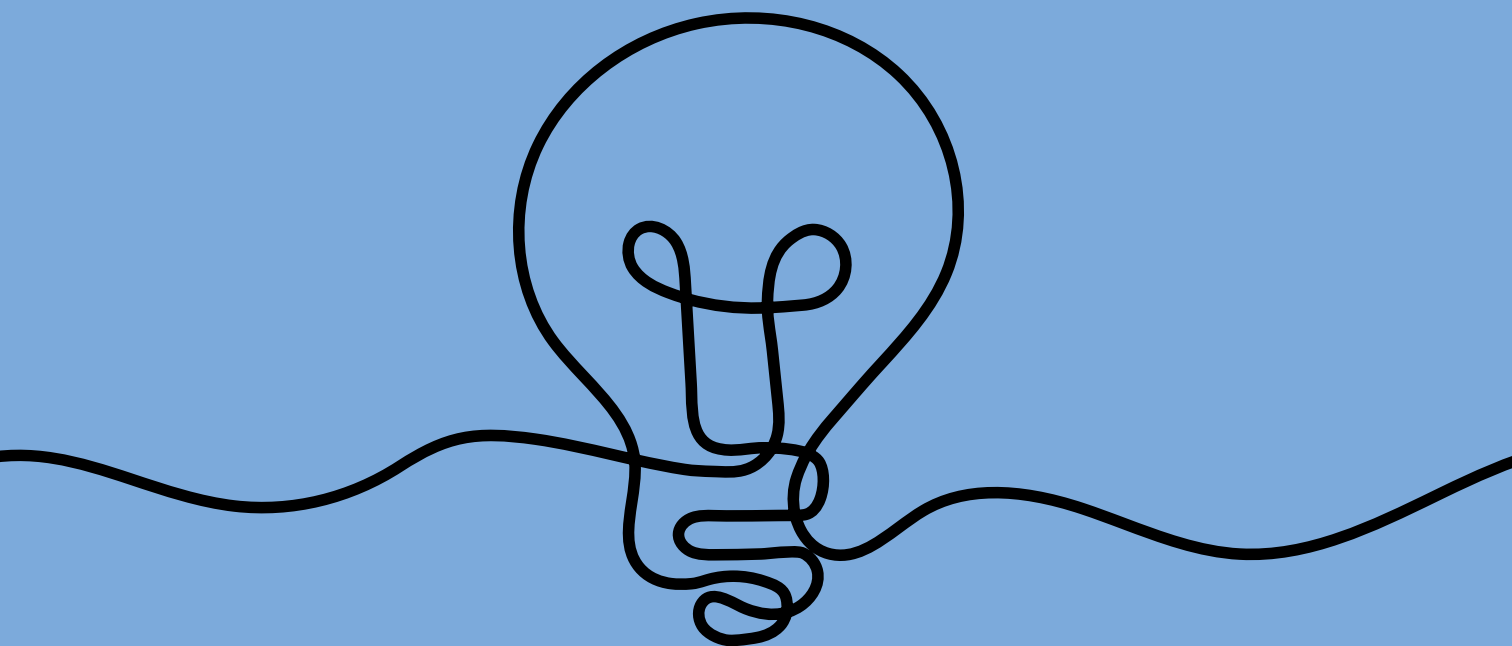


11

15



Projekty dla uczniów w wieku 11–15 lat



I miejsce

Mysteries in the Mist



Barbara Głuszczyńska

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

TWINSPACE

bit.ly/ETWmysteriesmist

CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Francja, Hiszpania, Włochy

Pomysł narodził się z potrzeby połączenia nauki języka angielskiego z prawdziwą przygodą, która zmotywuje uczniów do działania. Wiedza o krajach anglojęzycznych jest jednym z wymagań Wojewódzkiego Konkursu Języka Angielskiego, w którym wielu naszych uczniów bierze udział, dlatego chcieliśmy stworzyć coś, co nie tylko pomoże im w przygotowaniach, ale też sprawi, że nauka stanie się ekscytującym doświadczeniem.

Londyn, pełen tajemnic i fascynujących miejsc, stał się naturalnym wyborem, a tytuł „Mysteries in the Mist” idealnie oddaje atmosferę odkrywania nieznanego. Zamiast tradycyjnych lekcji postawiliśmy na zagadki, escape roomy i wirtualne śledztwo. Tak powstał nasz projekt będący historią uczniów, którzy niczym detektywi odkrywają sekrety „mglistej metropolii”. Czy osiągnęliśmy nasze cele? Zdecydowanie! Uczniowie nie tylko zgłębili wiedzę o brytyjskiej kulturze, ale przede wszystkim nauczyli się pracy zespołowej, logicznego myślenia i korzystania z nowoczesnych technologii. A co najważniejsze – poczuli, że nauka może być fascynującą podróżą.

Odeszliśmy od tradycyjnych metod nauki na rzecz dynamicznej, pełnej interakcji edukacji. Zamiast uczyć się

suchych faktów o Londynie, uczniowie krok po kroku rozwiązywali tajemnice tego miasta, zanurzając się w jego atmosferę. Wciągnęli się w tę historię szybciej, niż ktokolwiek się spodziewał. Każde zadanie było jak element większej układanki – jedna zagadka prowadziła do kolejnej, a każdy rozwiązany szyfr przybliżał ich do finału. Poszukiwanie artefaktów w Brytyjskim Muzeum, łamanie kodów w Covent Garden, tropienie wskazówek ukrytych wzdłuż Tamizy sprawiło, że „przeżyli” Londyn na własnej skórze. Technologie, takie jak Genially, Mentimeter czy StoryJumper, nie były tu tylko dodatkiem – stały się narzędziami do aktywnego uczenia się. To projekt, który udowodnił, że uczniowie najlepiej uczą się wtedy, gdy mogą działać, eksperymentować i samodzielnie dochodzić do rozwiązań.

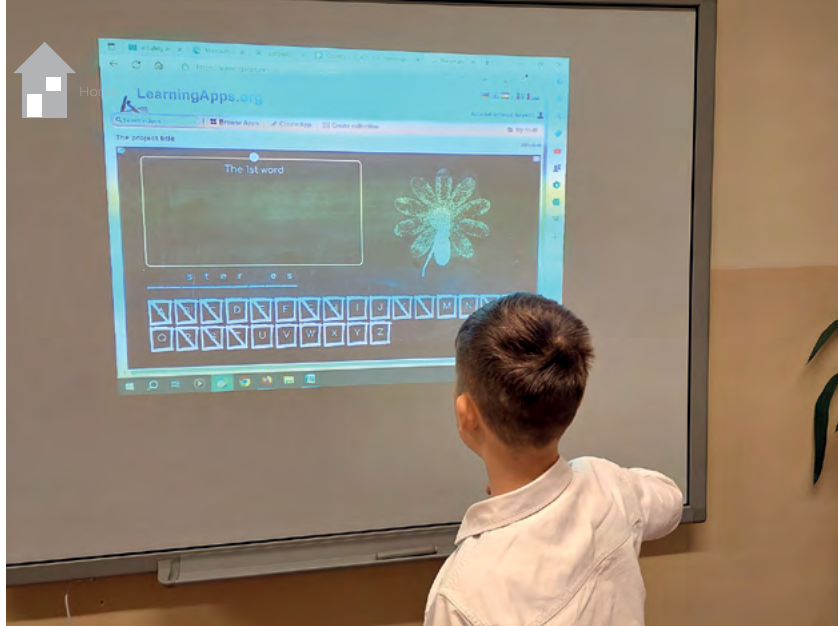
ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

- ♦ doskonalenie umiejętności językowych ♦ odkrywanie głównych atrakcji Londynu ♦ rozwijanie kompetencji cyfrowych ♦ rozwijanie kreatywności
- ♦ doskonalenie umiejętności współpracy w grupie



przechodząc do bardziej złożonych działań. Z czasem nie tylko pokonali swoje obawy, ale zaczęli aktywnie angażować się w projekt, przejmując inicjatywę i proponując własne pomysły. To było niezwykle budujące!

To nie był pierwszy międzynarodowy projekt naszych uczniów, ale z pewnością był niezwykle. Po jego zakończeniu wielu uczniów przyznało, że zrozumieli, jak ważne są umiejętności współpracy, kreatywność i logiczne myślenie. I choć nie każdy odważył się mówić po angielsku na videokonferencjach, wszyscy zobaczyli, że język obcy to nie tylko gramatyka, ale narzędzie, które otwiera drzwi do nowych możliwości.

Uczniowie doskonalili współpracę w międzynarodowych zespołach, umiejętności komunikacyjne i korzystanie z nowoczesnych narzędzi, które przydadzą im się w przyszłości. Zamiast biernie przyswajać wiedzę, aktywnie analizowali i rozwiązywali problemy. Dla nauczycieli była to okazja do wyjścia poza schemat tradycyjnej lekcji – zobaczyliśmy, jak nauka może wyglądać w bardziej dynamicznej i angażującej formie. Szkoła podniosła natomiast prestiż i otrzymała wyróżnienie za innowacyjne podejście do edukacji. Ale największą wartością było coś, czego nie da się zmierzyć – prawdziwa satysfakcja uczniów, którzy poczuili, że ich praca ma sens i że mogą osiągnąć więcej, niż się spodziewali.

Największym wyzwaniem była koordynacja współpracy międzynarodowej i zapewnienie, że każdy uczeń będzie miał swój wkład w projekt. Początkowo niektórzy obawiali się mówić po angielsku w obecności rówieśników z innych krajów. Musieliśmy znaleźć sposób, by stworzyć atmosferę, w której każdy poczuje się komfortowo. Pomogły w tym interaktywne zadania – uczniowie zaczęli od krótkich rozmów na platformach edukacyjnych, stopniowo

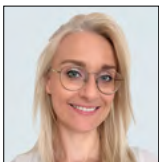
Komentarz jury

Bardzo innowacyjne i angażujące uczniów działania – niczym gra fabularna, rozwiązywanie zagadek we wszystkich zadaniach projektowych, a przy tym pozwalające zdobyć wiedzę i umiejętności. Działania ściśle związane z tematem projektu, odpowiadające zdefiniowanym celom. Projekt prowadzony w przejrzysty sposób, według wyznaczonego planu, co przedstawia TwinSpace; znakomita organizacja. Kooperację szkół partnerskich zaplanowano i zrealizowano na wysokim poziomie. Na szczególną pochwałę zasługuje współpraca uczniów. Doskonale dobrane narzędzia TIK. Innowacyjność, zaangażowanie i rezultaty na najwyższym poziomie.



II miejsce

Podcast.us



Olga Gózdź

Szkoła Podstawowa
nr 143 w Łodzi,
woj. łódzkie

TWINSPACE

bit.ly/ETWpodcastus

CZAS TRWANIA PROJEKTU

1 rok szkolny

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Hiszpania, Włochy

W dobie nowoczesnych technologii nauka języka nie musi ograniczać się do podręczników i schematycznych ćwiczeń. Dlaczego więc nie sięgnąć po coś, co jest jednocześnie praktyczne, angażujące i nowoczesne? Tak narodził się nasz pomysł – wykorzystanie podcastów jako narzędzia do rozwijania umiejętności językowych uczniów.

Chcieliśmy czegoś więcej niż tylko poprawy gramatyki czy poszerzenia słownictwa. Naszym celem było przełamanie bariery językowej, zwiększenie płynności mówienia i co najważniejsze – pokazanie uczniom, że angielski może być częścią ich codziennych zainteresowań. Postawiliśmy na autentyczność: rozmowy o tym, co ich fascynuje, współpracę z rówieśnikami i samodzielne tworzenie podcastów – od pomysłu po gotowy materiał! Uczniowie nie tylko ćwiczyli angielski w praktyce, ale też odkryli, jak podcasty mogą stać się ich własnym narzędziem do nauki. Efektem końcowym były nagrane przez nich własne podcasty – pełne energii, kreatywności

i osobistego zaangażowania. Co więcej, pokazaliśmy, że technologia i edukacja mogą iść w parze, a nauka języka może być przygodą, a nie obowiązkiem. Ten projekt to dowód na to, że kiedy łączymy naukę z pasją, efekty mogą nas zaskoczyć.

Uczniowie nie tylko szlifowali angielski, ale przede wszystkim używali go w praktyce, słuchali, mówili, pisali i tworzyli. Dzięki temu nie czuli, że to kolejna szkolna praca domowa, tylko coś, co naprawdę ma sens. Mogli wymieniać się pomysłami z rówieśnikami z innych krajów i zobaczyć, że język to narzędzie do komunikacji, a nie zestaw reguł do zapamiętania. Po drodze zdobyli też mnóstwo dodatkowych umiejętności, nauczyli się

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

- ♦ poprawa płynności, umiejętności mówienia i słuchania ♦ przełamanie trudności i barier w mówieniu po angielsku ♦ poszerzenie słownictwa
- ♦ uatrakcyjnienie metod nauczania i uczenia się języka ♦ zapoznanie uczniów z różnymi strategiami nauki języków obcych ♦ wprowadzenie do samodzielności w procesie nauki języka obcego poprzez słuchanie podcastów ♦ zwiększenie ilości czasu spędzanego na słuchaniu i mówieniu po angielsku dzięki podcastom



współpracy, krytycznego myślenia i kreatywnego podejścia do nowych technologii. Najważniejsze jednak, że zaczęli pewniej posługiwać się językiem angielskim – zarówno w rozmowach, jak i przed mikrofonem. Dla mnie jako nauczyciela ten projekt był świetną okazją do tego, żeby wprowadzić do lekcji więcej nowych metod nauczania, opartych na nowoczesnych technologiach. Współpraca z innymi nauczycielami i rozwijanie umiejętności związanych z podcastingiem były bardzo inspirujące. Ale największą satysfakcję dało mi obserwowanie, jak uczniowie przełamują swoje bariery i nabierają pewności siebie.

Najtrudniejsza okazała się walka z czasem. Kreatywne zadania, zwłaszcza te wymagające współpracy, potrzebują przestrzeni do rozwinięcia, a sztywne terminy czasem bardziej przeszkadzają, niż pomagają. Pisanie ciekawych scenariuszy do podcastów niektórym grupom zajmowało więcej czasu, a my musieliśmy pilnować, żeby wszystko było gotowe na czas. Dodatkowo technologia bywa kapryśna, korzystaliśmy z tabletów i specjalnych mikrofonów, więc trzeba było zadbać, żeby sprzęt działał bez zarzutu, a nagrania miały dobrą jakość. Czasem to oznaczało dodatkowe poprawki i nagrywanie od nowa, co było kolejnym wyzwaniem. Mimo tych trudności udało nam się wszystko dopiąć, a efekt końcowy był tego wart.

Po takim sukcesie nie zwalniamy tempa! Planujemy kolejne kreatywne projekty – może wideo, może interaktywne materiały? Chcemy jeszcze więcej praktycznej nauki, międzynarodowej współpracy i innowacyjnej edukacji. To dopiero początek.



III miejsce

Spiel mit uns!



Marzena Sosińska

Szkoła Podstawowa im.
Ojca Świętego Jana Pawła II
w Słubicach,
woj. mazowieckie

TWinspace

bit.ly/ETWspielmituns

Czas trwania projektu

5 miesięcy

Kraje placówek partnerskich

Polska, Turcja

Pomysł na projekt pojawił się podczas spotkania w ramach sieci samokształcenia i współpracy nauczycieli „eTwinningowe inspiracje nauczyciela języka obcego”. Jego celem było stworzenie uniwersalnej gry planszowej w wersji cyfrowej i analogowej, do wykorzystania podczas lekcji języka niemieckiego na różnych etapach nauki – od prostszych do bardziej zaawansowanych tematów.

Chciałam zaplanować takie działania projektowe, aby uczestniczki sieci mogły realizować podstawę programową z języka niemieckiego (w kl. VII–VIII SP i kl. I SPP), a jednocześnie nawzajem się dopingować przy ich realizacji. Tytuł projektu wymyśliłyśmy wspólnie z czterema koleżankami z mazowieckiej sieci. Nasza współpraca przebiegała bardzo dobrze, dzieliłyśmy się doświadczeniem i pomagałyśmy sobie w różnych sytuacjach. Zależało nam także na pozyskaniu partnerów zagranicznych. Początkowo zgłosiły się cztery nauczycielki: z Danii, Litwy i Turcji,

ale do końca dotrwały Turczynki, które były bardzo zaangażowane i chętne do współpracy. Nasze założenia i cele zostały zrealizowane, a projekt został wyróżniony Krajową i Europejską Odznaką Jakości eTwinning.

W Szkole Podstawowej im. Ojca Świętego Jana Pawła II w Słubicach przeprowadzenie międzynarodowego projektu było nowością. Rozpowszechnianie projektu w kraju i za granicą otworzyło przed naszą placówką nowe możliwości, pozwoliło na wymianę doświadczeń z nauczycielami z innych szkół, nawiązanie i rozwijanie kontaktów. Dla klasy projekt był

Cele projektu

- ♦ stworzenie uniwersalnej gry planszowej, która jest dostępna w dwóch wersjach: cyfrowej (Genial.ly) oraz analogowej (do druku)
- ♦ rozwijanie kompetencji komunikacyjnych, społecznych i cyfrowych
- ♦ poszerzenie zasobu słownictwa oraz rozwój podstawowych umiejętności językowych (produktywne i receptywne)
- ♦ nauka logicznego myślenia, rozwiązywania problemów i rozwijania kreatywności
- ♦ spotkanie rówieśników z innych krajów, nauka tolerancji i otwartości
- ♦ budowanie świadomego i bezpiecznego podejścia uczniów do korzystania z zasobów internetu

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





niezwykle wartościowym doświadczeniem edukacyjnym. Uczniowie podnieśli poziom umiejętności językowych, poszerzyli słownictwo, ćwiczyli komunikację w języku niemieckim. Praca nad grą planszową pozwoliła im rozwinąć kreatywność, zdolności do pracy zespołowej oraz umiejętności rozwiązywania problemów. Dzięki kooperacji z rówieśnikami z innych krajów otworzyli się na różnorodność. Dla nauczycieli projekt był z kolei szansą na zastosowanie nowoczesnych metod nauczania, a zarazem źródłem satysfakcji wynikającej z obserwacji zaangażowania i postępów uczniów. Ponadto współpraca z nauczycielami z innych krajów umożliwiła wymianę doświadczeń i dobrych praktyk, wzbogacając ich warsztat pracy.

Projekt pozwolił na wprowadzenie kilku innowacji w nauczaniu. Zastosowanie elementów gamifikacji (tworzenie gier planszowych i granie w nie) uczyniło naukę bardziej atrakcyjną. Wykorzystanie narzędzi TIK, takich jak Canva, Genially i Padlet (oraz innych opartych na sztucznej inteligencji), pozwoliło uczniom na rozwijanie kompetencji cyfrowych oraz naukę bezpiecznego poruszania się w sieci. Projekt promował również metodę *peer learning* polegającą na tym, że uczestnicy zajęć uczą się od siebie nawzajem, wzmacniając umiejętności komunikacji i współpracy.

Skoordynowanie pracy szkół z Polski i zagranicą, których początkowo było aż 12, i zarządzanie tak dużą liczbą uczestników wymagało precyzyjnej koordynacji i efektywnej komunikacji. Różnice w organizacji roku szkolnego nieco komplikowały planowanie wspólnych działań. Terminowość wykonywania poszczególnych aktywności projektowych również stanowiła wyzwanie.

Nauczyciele musieli też godzić realizację projektu z codziennymi obowiązkami dydaktycznymi, co często prowadziło do przeciążenia. Determinacja uczniów i nauczycieli pozwoliła jednak na przezwycięzenie tych trudności. Ważne było bieżące monitorowanie postępów i dostosowywanie działań do potrzeb uczestników. Dzięki wspólnemu wysiłkowi i wsparciu projekt zakończył się pomyślnie, przynosząc wiele korzyści wszystkim zaangażowanym.

Planujemy kontynuować podobne przedsięwzięcia w przyszłości. Chcielibyśmy realizować kolejne inicjatywy oparte na współpracy międzynarodowej, które będą angażować uczniów w kreatywne i innowacyjne działania. ■

Komentarz jury

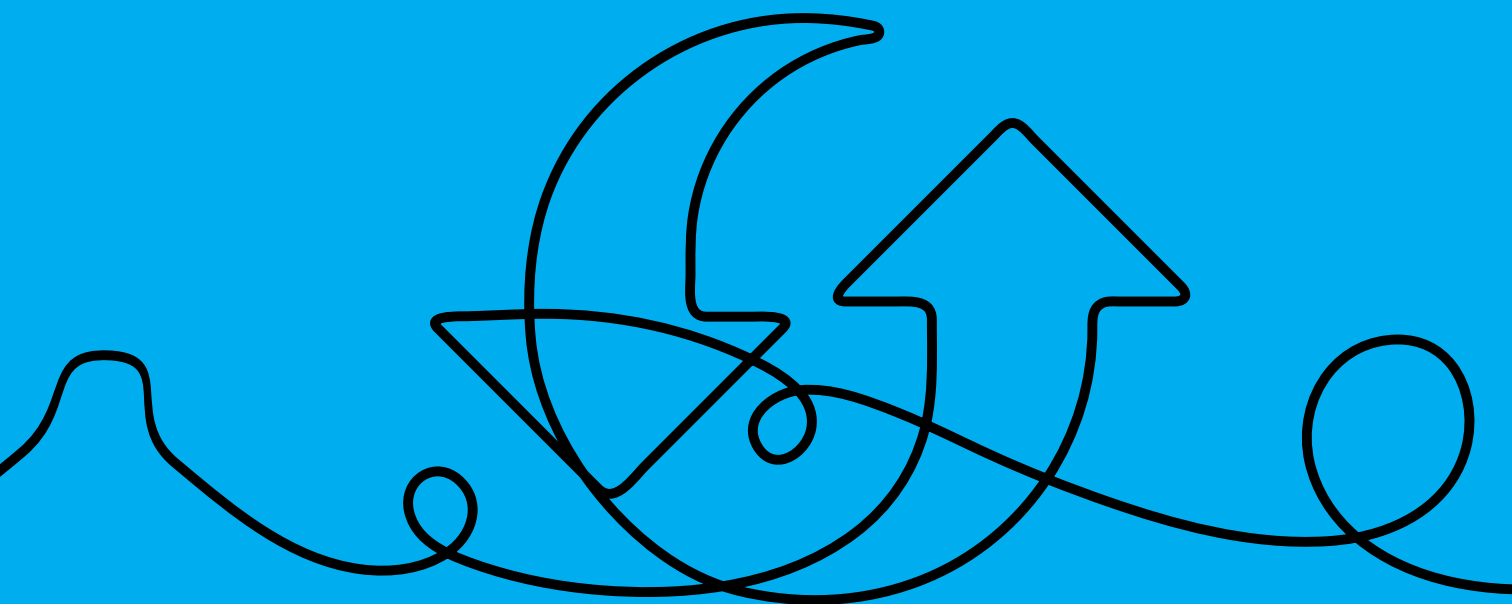
Do realizacji działań projektowych posłużono się nowoczesnymi i modnymi aktywnościami, atrakcyjnymi dla młodych ludzi, takimi jak gry planszowe. Uczniowie, pracując nad własną grą, mieli wpływ na jej kształt, aktywnie uczestniczyli w tworzeniu zadań, pytań, zagadek i zasad w języku niemieckim, pomimo że byli dopiero na poziomie A1. Projekt przyczynił się do poznania wielu zagadnień poszerzających wiedzę; jest też powiązany z podstawami programowymi różnych przedmiotów. Współpraca międzynarodowa i wypracowane produkty są bardzo widoczne. Wykazano także trwałość rezultatów.

16

19



Projekty dla uczniów w wieku 16–19 lat



I miejsce

S.A.F.E. Supported – Aware – Feeling Well – Engaged



Iwona Jodłowska
Liceum Ogólnokształcące
nr XI im. Stanisława
Konarskiego we Wrocławiu,
woj. dolnośląskie

TWINSPACE

bit.ly/ETWsafe

CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Francja, Grecja, Hiszpania, Włochy

Pomysł na projekt „S.A.F.E.” powstał jako kontynuacja wcześniejszej inicjatywy „Hearts & Minds”, realizowanej w tym samym partnerstwie w poprzednim roku. Oba projekty miały na celu promowanie osobistego i społecznego dobrostanu europejskich nastolatków, jednak tym razem uczniowie, poza rozwijaniem umiejętności zarządzania emocjami, skoncentrowali się na kształtowaniu kompetencji życiowych zgodnie z modelem LifeComp.

Tytuł projektu odzwierciedlał jego kluczowe założenia – stworzenie wspierającego i świadomego środowiska, w którym młodzież mogłaby otwarcie mówić o swoich emocjach, budować poczucie przynależności oraz wzmacniać odporność psychiczną. Dzięki aktywnemu zaangażowaniu uczniów w pracę zespołową, interaktywne fora

dyskusyjne oraz tworzenie materiałów edukacyjnych projekt bazował na metodach aktywizujących i partycypacyjnych, które sprzyjały przyswajaniu wiedzy. Pomimo wyzwań, takich jak bariera językowa czy wrażliwość poruszanych tematów, uczniowie zbudowali atmosferę empatii i wzajemnego wsparcia, co pozwoliło na skuteczne przełamanie trudności.

Cele projektu

- ♦ promowanie osobistego i społecznego dobrostanu wśród europejskich nastolatków
- ♦ podnoszenie świadomości na temat stabilności emocjonalnej i poczucia spełnienia w życiu
- ♦ rozwijanie kluczowych i życiowych kompetencji uczniów (LifeComp) w oparciu o cele edukacyjne i ramy kompetencyjne
- ♦ wspieranie umiejętności współpracy, komunikacji, krytycznego myślenia i kreatywności w międzynarodowym środowisku
- ♦ stworzenie zasobów edukacyjnych promujących zdrowie psychiczne i emocjonalne młodzieży
- ♦ budowanie poczucia przynależności, empatii i wsparcia wśród uczestników
- ♦ rozwój kompetencji językowych (EFL) i umiejętności cyfrowych w praktycznym kontekście

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





Komentarz jury

Modelowy projekt dotyczący ważnej, angażującej tematyki dla uczniów w każdym wieku, a zwłaszcza nastolatków. Jego mocną stroną była współpraca uczniów w grupie międzynarodowej. Wypracowane rezultaty mogą posłużyć do realizacji kolejnych projektów lub szkolnych lekcji wychowawczych. Należy podkreślić silne powiązanie działań projektowych z podstawami programowymi kilku przedmiotów, szczególnie języka obcego. Na pochwałę też zasługują jasne i klarowne opisy zadań. Zastosowano wszystkie wymagane działania, w tym ewaluację i upowszechnianie. Narzędzia TIK dobrane prawidłowo i dobrze wykorzystane. Finalny produkt, czyli strona internetowa promująca dobrostan, wyjaśniająca kluczowe pojęcia związane ze zdrowiem psychicznym i proponująca rozwiązanie problemów – rewelacyjna.

Młodzież miała okazję porozumiewać się po angielsku w autentycznych sytuacjach i wzmocnić pewność siebie w komunikacji. Projekt sprzyjał zdobywaniu umiejętności społecznych, takich jak współpraca, empatia i otwartość na inne kultury. Dzięki pracy nad zagadnieniami związanymi z dobrostanem psychicznym młodzież nauczyła się lepiej rozpoznawać i nazywać swoje emocje, co może pomóc im w przyszłości radzić sobie ze stresem. Nauczyciele zdobyli nowe doświadczenia w zakresie metod nauczania opartych na współpracy międzynarodowej i wzbogacili swój warsztat dydaktyczny. Kooperacja z partnerami pozwoliła też na wymianę dobrych praktyk, co może być inspiracją do kolejnych działań. Ostatecznie udało się osiągnąć zamierzone cele – uczestnicy stali się bardziej świadomi swoich emocji, nauczyli się konstruktywnie o nich rozmawiać i rozwinięli kluczowe kompetencje XXI wieku.

Poruszanie wrażliwych tematów związanych z samotnością, stresem, lękiem czy niską samooceną mogło prowadzić do emocjonalnych reakcji u uczestników, szczególnie tych, którzy doświadczali podobnych problemów w swoim życiu. Istniało ryzyko, że rozmowy na temat trudnych doświadczeń mogą przywołać bolesne wspomnienia, dlatego staraliśmy się stworzyć bezpieczne i empatyczne środowisko dla wszystkich uczniów, a oni zaskoczyli nas otwartością i odwagą

wypowiadania się. W razie konieczności wsparcia emocjonalnego mogli liczyć na pomoc szkolnego psychologa.

Wprowadziliśmy innowacyjne rozwiązania, łącząc podejście oparte na TBL (Task-Based Learning) i PBL (Project-Based Learning) z nowoczesnymi narzędziami cyfrowymi. Wykorzystanie platform, takich jak Padlet, AnswerGarden, Twinboard czy Lino, pozwoliło uczniom wyrażać emocje i dzielić się doświadczeniami w bezpiecznym środowisku. Realizacja projektu pokazała, jak edukacja cyfrowa może wspierać rozwój emocjonalny młodzieży, wzmacniając jej poczucie przynależności i świadomość własnych uczuć.

Projekt obejmował różnorodne aktywności: od dyskusji na forum, przez elementy grywalizacji i wspólne badania, aż po tworzenie produktów końcowych, takich jak strona internetowa i materiały edukacyjne. Publikacja efektów końcowych (np. na stronie projektu, w mediach społecznościowych) dała uczniom poczucie, że ich działania mają znaczenie i mogą wpłynąć na innych.

Cała społeczność szkolna przekonała się, jak ważne jest dbanie o zdrowie psychiczne, a materiały stworzone w projekcie posłużą także przyszłym rocznikom. Dzięki eTwinning szkoła stała się częścią większej europejskiej sieci edukacyjnej, co otwiera drogę do kolejnych wartościowych inicjatyw.



II miejsce

Movie Makers



Magdalena Brodzińska
III Liceum Ogólnokształcące
im. W. Szafera w Gorzowie
Wielkopolskim,
woj. lubuskie

Szkoły partnerskie zaproponowały nam wspólną realizację projektu polegającego na nakręceniu prawdziwych filmów fabularnych, co zostało entuzjastycznie przyjęte przez uczniów. Zainteresowanie inicjatywą przekroczyło moje oczekiwania do tego stopnia, że stanowiliśmy największą grupę pracującą przy realizacji „Movie Makers”.

TWinspace

bit.ly/ETWmoviemakers

CZAS TRWANIA PROJEKTU

1 rok szkolny

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Hiszpania, Włochy

Wraz z partnerami z Hiszpanii i Włoch postanowiliśmy wykorzystać nowe technologie pozwalające na kręcenie filmów we współpracy międzynarodowej. Najpierw w grupach napisaliśmy scenariusze do dwóch komedii, dwóch horrorów, thrillerów, romansu, dramatu, filmu przygodowego i z gatunku fantasy oraz science fiction.

Udało nam się zrealizować filmy na podstawie wszystkich zaaprobowanych

scenariuszy, a także wykonać plakaty filmowe. W naszej szkole powstały: obie komedie, romans, film science fiction i film fantasy. Na zakończenie przygotowaliśmy też małą ceremonię wręczenia nagród „największym gwiazdom filmowym” z III Liceum Ogólnokształcącego w Gorzowie Wlkp.

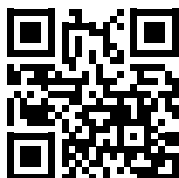
Dzięki zaproszonemu do projektu gościowi specjalnemu uczniowie mieli okazję poszerzyć wiedzę na temat techniki filmowej, pracy operatora kamery

Cele projektu

- ♦ rozwijanie umiejętności uczniów w zakresie nowoczesnych technologii poprzez tworzenie produkcji medialnych
- ♦ zwiększenie zdolności uczniów do wyrażania się za pomocą różnych mediów
- ♦ zachęcanie do krytycznego myślenia na temat treści zawartych w filmach i do różnych sposobów narracji
- ♦ doskonalenie poziomu języka angielskiego, umożliwienie przyswojenia nowego słownictwa związanego z filmografią i opowiadaniem historii
- ♦ doskonalenie wymowy uczniów dzięki nagrywaniu dialogów, pełnieniu roli lektora oraz komunikacji z innymi
- ♦ doskonalenie umiejętności pisania przy okazji tworzenia scenariuszy, dialogów i opisów
- ♦ wzmacnianie uznania dla różnorodności kulturowych, promowanie tolerancji
- ♦ zrozumienie siły oddziaływania i wpływu mediów na życie w nowoczesnym społeczeństwie, pomoc uczniom w krytycznym podejściu do treści przekazywanych w mediach

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





Komentarz jury

Bardzo kreatywny projekt łączący kompetencje medialne, techniczne i kulturowe, zrealizowany w ciekawej formie. Na pozytywną opinię zasługuje współpraca partnerów – zarówno uczniów, jak i kadry. Technologie informacyjno-komunikacyjne wykorzystano na odpowiednim poziomie. Zrealizowano wszystkie niezbędne etapy projektowe, w tym proces ewaluacji porównawczej oraz upowszechnianie. Zwraca uwagę olbrzymie zaangażowanie uczniów, ich motywacja, a efekty końcowe – filmy – są bardzo dobre. Brawo dla wszystkich!

czy podstawowych pojęć związanych z przemysłem filmowym. Wszyscy zaangażowani w projekt byli niezwykle kreatywni: niektórzy z uczniów wcielili się w rolę aktorów, inni pisali scenariusze, jeszcze inni stanęli za kamerą w roli operatorów; osoby utalentowane plastycznie tworzyły grafiki do filmów i plakaty, duża grupa pomagała przy rekwizytach, szukaniu plenerów do zdjęć, organizowaniu pracy i dbaniu o dobrą atmosferę na planie. Uczniowie rozwinięli też umiejętności językowe, ponieważ nad wszystkim pracowali w języku angielskim. Niezaprzeczną korzyścią była również integracja. Wspólna praca z tak znakomitymi partnerami sprawiła, że poculiśmy się odpowiedzialni za całość przedsięwzięcia.

A ja – jako nauczyciel – zmierzyłam się z pracą montażysty i osoby zajmu-

jącej się efektami specjalnymi i odkryłam, że jest to niezwykle wymagające, ale też satysfakcjonujące zajęcie. Nieco się stresowałam kwestiami technicznymi, np. użyciem green screenu, tak aby w jednej scenie filmu mogli wystąpić uczniowie z dwóch różnych szkół. Należy zaznaczyć, że stworzenie choćby jednego filmu, w którym występują aktorzy z dwóch różnych szkół, było bardzo dużym wyzwaniem. Wymagało nie tylko szczegółowego planowania, ale też doskonałej współpracy i umiejętności technicznych. Nasi uczniowie wykazali się dyscypliną, zdolnościami organizacyjnymi i artystycznymi. A ja bardzo polubiłam swoje nowe zajęcie i pokonanie przeszkód sprawiło mi wiele radości. Jedną z nich był na pewno ograniczony czas na kręcenie i montaż filmów. Przy następnych projektach z pewnością dopracujemy kwestię planowania.

Udział w działaniach projektowych pozwolił uczniom przeżyć wiele niezapomnianych chwil. Nie tylko zrealizowali podstawę programową z języka angielskiego, ale wykorzystali do tego swoje zdolności i talenty, które na ogół rozwijają poza szkołą. Dodatkowo uczniowie byłych klas pierwszych poculi się zmotywowani do udziału w kolejnych projektach międzynarodowych. Udało nam się w szkole utworzyć klasę eTwinning, która realizuje dwa nowe projekty. „Movie Makers” był też początkiem kilku ciekawych przyjaźni. ■



III miejsce

Sexual Education and Sexual Health Care #eTwinnovation



Agnieszka Mitela
IV Liceum Ogólnokształcące
im. płk. pil. Eugeniusza
Horbaczewskiego
w Zielonej Górze,
woj. lubuskie

TWinspace

bit.ly/ETWsexedhealth

CZAS TRWANIA PROJEKTU

6 miesięcy

KRAJE PŁACÓWEK PARTNERSKICH

Grecja, Hiszpania, Litwa, Niemcy, Włochy

Projekt jest wspólnym wysiłkiem na rzecz informowania i pogłębiania wiedzy dotyczącej zdrowia seksualnego. Obejmuje nie tylko takie zagadnienia, jak układ rozrodczy, ochrona przed niechcianą ciążą, metody antykoncepcji czy choroby przenoszone drogą płciową, ale również tematykę dotyczącą ekspresji tożsamości płciowej, płci biologicznej i społecznej, orientacji, różnorodności seksualnej, a wreszcie kwestie wzajemnego szacunku i zgody w relacjach.

Koncepcja działań zrodziła się podczas wyjazdu uczniów IV LO w Zielonej Górze na Rodos, który miał miejsce w ramach realizacji projektu eTwinning „Nasza wirtualna mapa z atrakcjami regionu”. To od niego zaczęła się ta wyjątkowa przygoda! W trakcie rozmów z grecką nauczycielką języka niemieckiego pojawił się pomysł na inicjatywę dotyczącą tematyki zdrowia i dorastania.

I tak w listopadzie 2023 roku rozpoczęliśmy realizację nowego projektu, który objął młodzież pierwszych klas licealnych z siedmiu szkół, wpisując się w ramy lekcji biologii, języka nowogreckiego i języka niemieckiego. Podjęte działania dobrze oddały również synergii programów eTwinning i Erasmus+, a nasi greccy partnerzy (wspomniana współzałożycielka projektu wraz z nauczycielami i uczniami)

Cele projektu

- ♦ pogłębienie części programu nauczania biologii dotyczącego układu rozrodczego o kwestie zdrowia seksualnego w celu zminimalizowania podejmowania przez młodzież ryzykownych zachowań
- ♦ zaznajomienie uczniów z takimi pojęciami, jak płeć, tożsamość płciowa, ekspresja płciowa, orientacja seksualna i związana z nimi terminologią
- ♦ przełamanie stereotypów odnoszących się do seksualności człowieka
- ♦ kultywowanie empatii dla osób, które nie przynależą do dominujących kategorii seksualnych, i tworzenie klimatu akceptacji dla różnorodności
- ♦ stworzenie wspierającego środowiska dla uczniów, którzy są w trakcie odkrywania swojej tożsamości

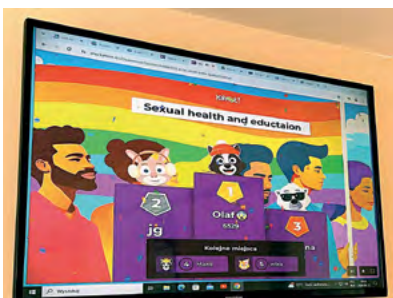
ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Komentarz jury

Projekt bardzo pouczający, przynoszący uczniom wiele korzyści. Jego temat to „wielki nieobecny” w polskiej edukacji. Działania projektowe zdecydowanie wypełniły tę lukę – informując, skłaniając do myślenia i refleksji, ucząc i pogłębiając wiedzę na temat zdrowia i edukacji seksualnej. Na pochwałę zasługuje praca uczniów w międzynarodowych grupach. Działania przedstawione są w atrakcyjny sposób, a dodatkowym atutem jest realne spotkanie młodzieży. Projekt bardzo dobrze zaplanowany (łącznie z kwestionariuszem badającym wiedzę uczestników na samym początku) i wpisany w podstawę programową. Dobry rezultat końcowy (podcasty nagrane przez uczniów), pokazujący zaangażowanie wszystkich partnerów.



odwiedzili nas w kwietniu 2024 roku w Zielonej Górze.

Projekt dotyczył szerokiego zakresu zagadnień związanych ze zdrowiem seksualnym, istotnych w kontekście wyzwań, przed którymi stoi dzisiejsza młodzież. Poruszane tematy nie tylko realizowały edukację prozdrowotną, ale wpisały się również w szerszy kontekst wartości europejskich i edukacji obywatelskiej, przybliżając, czym są godność i prawa człowieka, wolność, demokracja, równouprawnienie, tolerancja, solidarność.

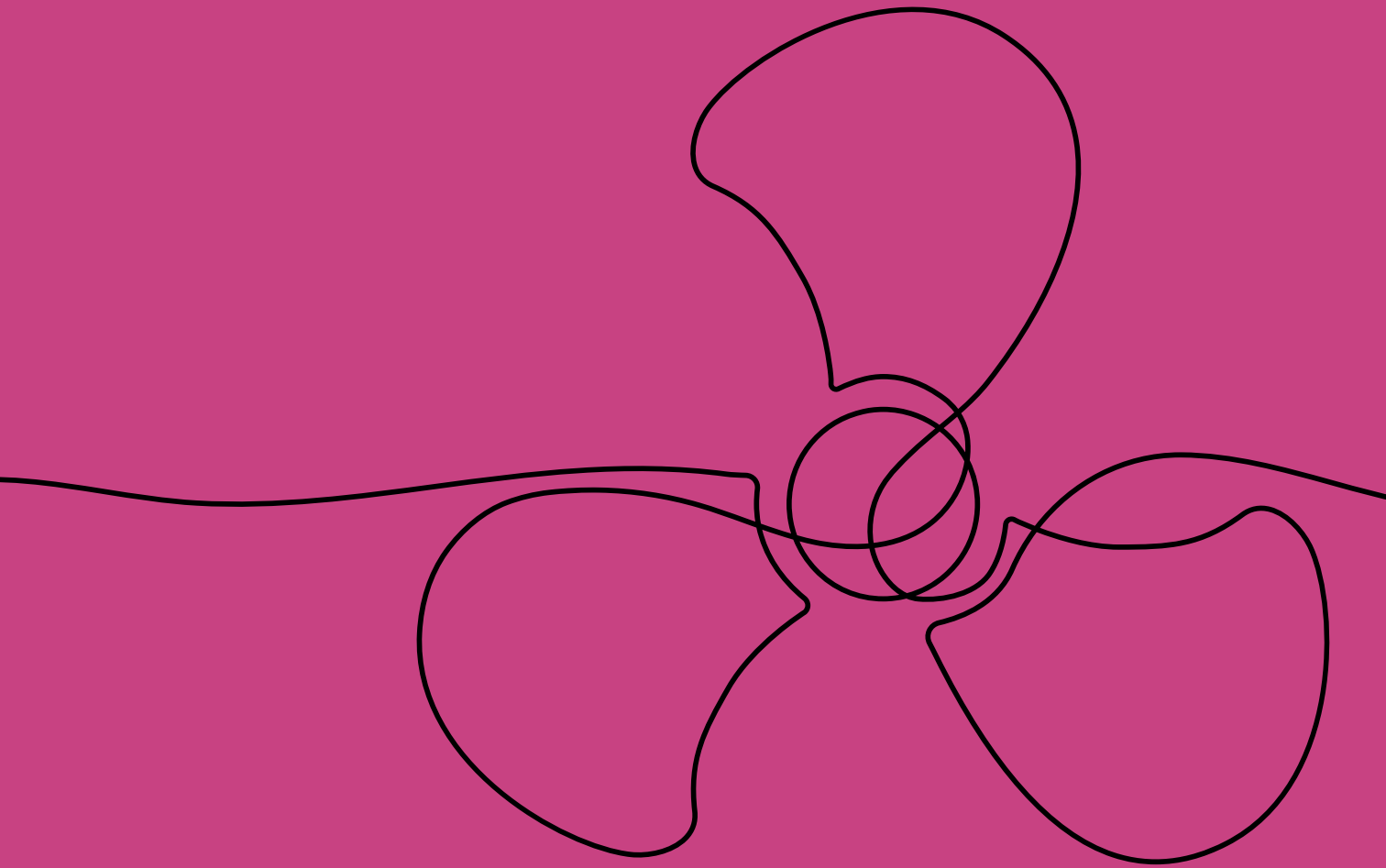
We współpracy online korzystaliśmy z nowoczesnych technologii, umożliwiając uczniom dyskusję, tworzenie materiałów edukacyjnych i wymianę doświadczeń z rówieśnikami ze szkół partnerskich. Celem była nie tylko edukacja, ale też rozwijanie świadomości na temat różnic kulturowych, rozumienie globalnych wyzwań zdrowotnych i promowanie zdrowych nawyków. Uczniowie wcielali się w różne role, wymieniali wiadomościami, wyszukiwali informacje, tworzyli filmy, tym samym doskonaląc umiejętności językowe i zapoznając się z terminologią w języku angielskim i niemieckim. Wyzwaniem dla mnie, jako nauczycielki języka niemieckiego, było prowadzenie projektu również po angielsku, ale postarałam się temu sprostać.

Uczniowie początkowo byli nieśmiali, ponieważ tematyka projektu wciąż pozostaje w Polsce pewnego rodzaju tabu. Jednak w trakcie realizacji



zadań nabierali pewności siebie i stopniowo się otwierali, tworząc m.in. niesamowite prezentacje i podcasty. Takie podejście zdecydowanie odbiegało od schematycznych lekcji z podręcznikiem. Zadania odbywały się w grupach z rówieśnikami z innych krajów, dzięki czemu uczniowie stopniowo przełamywali barierę językową, poznawali inne sposoby myślenia i inne zwyczaje. Systematycznie wypełniali również ankiety ewaluacyjne, których wyniki potwierdziły ich satysfakcję z udziału w projekcie.

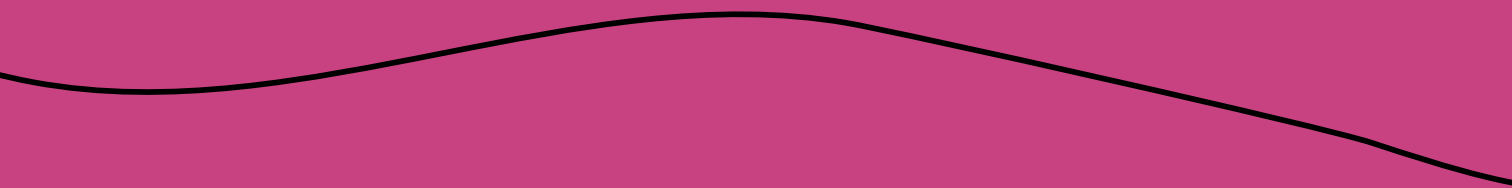
Sądzę, że wszyscy nauczyciele podejmujący działania w ramach programu eTwinning myślą podobnie i stają się wielką rodziną, przyjaciółmi, którzy szukają nowych rozwiązań, spędzając czasami setki godzin przed komputerem. Te projekty to nie tylko wspaniała okazja do wymiany doświadczeń, nauki języka, rozwijania kolejnych umiejętności i możliwość zdobycia przyjaciół, ale też potwierdzenie, że młodzież wszędzie myśli podobnie, ma te same trudności i potrzebuje od nas – nauczycieli – wzmocnienia i wsparcia.





Home

Synergia eTwinning i Erasmus+



Zwycięzca

Bee Friend



Stanisława Podleśny



Agnieszka Chełmecka-Adaszkiewicz

Szkoła Podstawowa nr 12 im. Kardynała
Stefana Wyszyńskiego w Rybniku, woj. śląskie

Pomysł na „Bee Friend” narodził się w trakcie realizacji naszego szkolnego projektu „Be Active and Creative” w ramach programu Erasmus+. Chcieliśmy stworzyć coś wyjątkowego – co połączyłoby edukację ekologiczną, sztukę, nowoczesne technologie i współpracę międzynarodową. A ponieważ temat pszczół i ich znaczenia w ekosystemie jest niezwykle ważny, uznaliśmy, że będzie to świetna okazja, aby uczniowie nie tylko zdobyli wiedzę, ale także nauczyli się działać.

TWINSPACE

bit.ly/ETWbeefriend

CZAS TRWANIA PROJEKTU

6 miesięcy

KRAJ PLACÓWKI PARTNERSKIEJ

Włochy

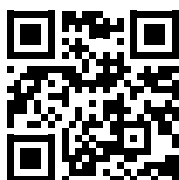
Tytuł „Bee Friend” odzwierciedla ideę projektu – dążenie do tego, aby uczniowie stali się prawdziwymi przyjaciółmi pszczół, czyli osobami, które nie tylko podziwiają te owady, ale także podejmują działania na rzecz ich ochrony. Założeniem projektu była edukacja przez działanie – uczyli się o pszczołach i bioróżnorodności, ale także zakładali łąki kwietne, prowadzili kampanię społeczną, budowali domki dla dzikich owadów zapylających, a nawet produkowali ekologiczne mydła z miodem i suszonymi kwiatami!

Najbardziej ekscytującą częścią projektu był wyjazd uczniów do Rzymu,

gdzie wspólnie z włoskimi partnerami realizowaliśmy kolejne działania. Pracowaliśmy w międzynarodowych zespołach, nauczyliśmy się od siebie nawzajem i budowaliśmy relacje, które wykraczały poza wymianę szkolnych doświadczeń. Czy osiągnęliśmy zamierzone cele? Absolutnie tak! Uczniowie byli niesamowicie zaangażowani, a ankiety końcowe pokazały, że nie tylko zdobyli nową wiedzę, ale także... chcieliby wziąć udział w kolejnym takim projekcie. Co więcej, wypracowane materiały, jak magazyn edukacyjny czy e-book, będą mogły służyć innym uczniom przez kolejne lata. To pokazuje, że projekt pozostawił po sobie trwały ślad.

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE

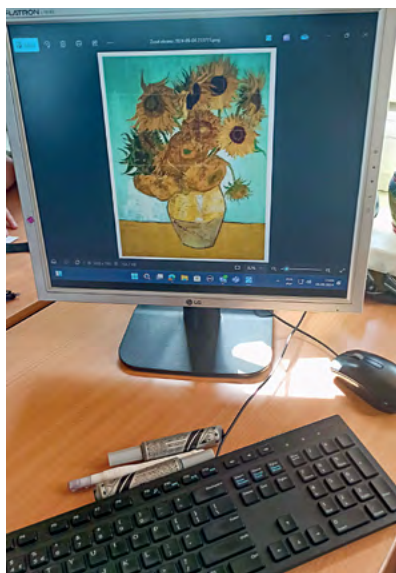


Cele projektu

- ♦ podnoszenie świadomości ekologicznej w społeczności szkolnej
- ♦ poznanie życia pszczół i innych owadów zapylających
- ♦ sadzenie roślin miododajnych w przyjaznym dla pszczół ogrodzie
- ♦ udział w działaniach artystycznych
- ♦ zaangażowanie w kampanię społeczną na rzecz ochrony pszczół
- ♦ tworzenie ekologicznych mydeł z miodem, kwiatami i ziołami

Komentarz jury

Projekt eTwinning wspierał działania mobilnościowe realizowane w ramach programu Erasmus. Duża część zadań oparta na e-współpracy pomogła dzieciom w integracji przed wyjazdem do kraju partnerskiego. Projekt wyróżnił się pomysłem na realizację tematyki szeroko rozumianej ochrony środowiska oraz wysokim stopniem zaangażowania partnerów. Opisane liczne działania bardzo dobrze integrują się z podstawą programową. Widoczny jest zrównoważony i solidarny wkład szkół partnerskich w realizację celów. Wypracowane rezultaty (miękkie i twarde) są powiązane z celami projektu i mogą stanowić ciekawe i przydatne materiały poglądowe dla odbiorców zainteresowanych podobną tematyką.

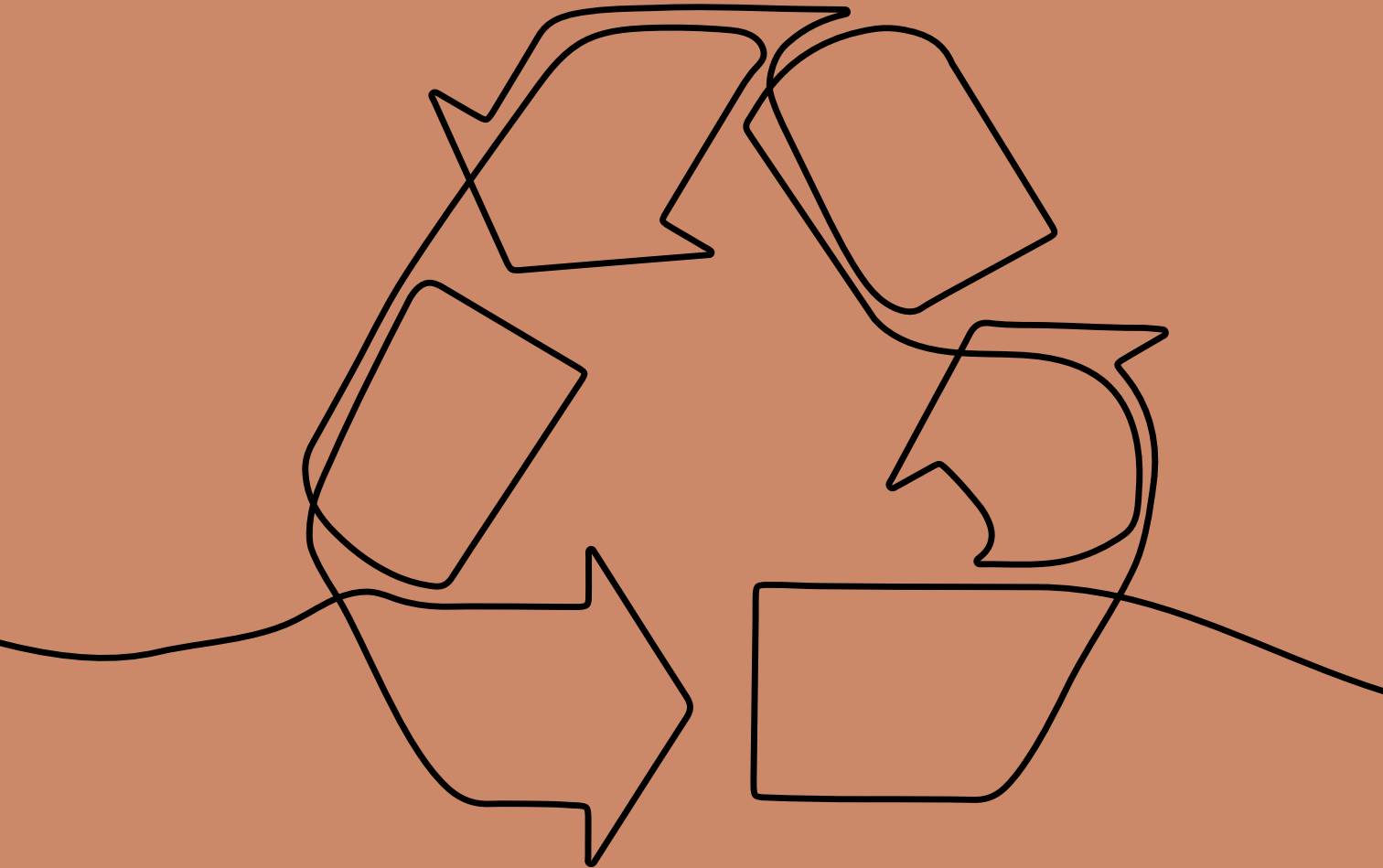


Korzyści były ogromne, zarówno dla uczniów, jak i dla nas – nauczycieli. Po pierwsze, szkoła zyskała piękne kwietne ogródki z roślinami miododajnymi, domki dla owadów zapylających i materiały edukacyjne, które będą wykorzystywane przez kolejne roczniki. Dla mnie i mojej koleżanki projekt był okazją do rozwoju zawodowego. Ja poszerzyłam swoje słownictwo w języku angielskim, ona nauczyła się obsługi narzędzi TIK oraz prac ogrodowych. Co ważne, pracowałyśmy w pełnym porozumieniu – każda z nas miała swoje zadania, ale wszystkie decyzje podejmowałyśmy razem, co sprawiło, że projekt był spójny. A uczniowie? Dla nich to była przygoda! Rozwinęli umiejętności językowe, techniczne i społeczne, nauczyli się pracować w grupie, zobaczyli, jak ich działania mogą realnie wpływać na otoczenie. Wyjazd do Rzymu sprawił, że wielu z nich po raz pierwszy pracowało w międzynarodowym środowisku, co dodało im pewności siebie. Dzięki projektowi nasza szkoła zyskała większe doświadczenie w realizacji międzynarodowych inicjatyw, a sukces „Bee Friend”

sprawił, że czujemy się jeszcze bardziej zmotywowani do podejmowania kolejnych wyzwań!

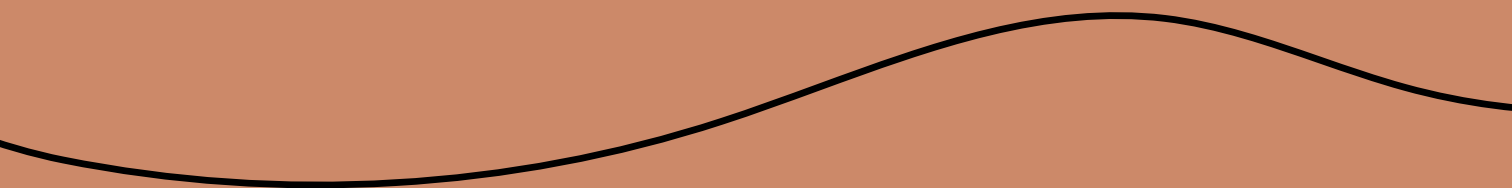
Jak w każdym projekcie międzynarodowym niełatwe było zaangażowanie wszystkich uczniów, bo niektórzy obawiali się języka angielskiego, inni woleli techniczne zadania, ale finalnie każdy znalazł swoje miejsce. Sporym znakiem zapytania było wysiewanie roślin miododajnych, które wymieniliśmy z włoskimi partnerami – czy ich nasiona poradzą sobie u nas? A nasze u nich? Nie było pewności, ale efekt przerósł oczekiwania! Uczniowie pielęgnowali je z ogromnym zaangażowaniem – codziennie podlewali, plewili i z dumą obserwowali, jak rośliny rosną.

Projekt pokazał, że nauka może być praktyczna, a działania podejmowane przez uczniów mają sens i wpływ na rzeczywistość. Widzieli, że ich wysiłek ma znaczenie, co zwiększyło ich motywację. Czy planujemy kolejne projekty? Oczywiście! Nie wyobrażamy sobie już naszej pracy bez projektów eTwinning, chcemy nadal angażować uczniów w międzynarodowe inicjatywy. ■





Edukacja proekologiczna



Zwycięzca

MeteoroloKids



Anna Bębenek

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

TWinspace

bit.ly/ETWmeteorokids

CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

KRAJE PŁACÓWEK PARTNERSKICH

Bułgaria, Francja, Hiszpania, Mołdawia,
Słowenia, Szwecja, Turcja, Włochy

„MeteoroloKids” to projekt dla małych badaczy świata pogody i przyrody. W dzisiejszych czasach pogoda i przyroda są ze sobą ściśle powiązane. Pogoda odgrywa kluczową rolę w funkcjonowaniu przyrody, determinując wiele procesów, takich jak wzrost roślin, migracje zwierząt czy zmiany w ekosystemie. To dlatego istotne jest, aby dzieci już od najmłodszych lat zdawały sobie sprawę, jak ważne jest zachowanie równowagi w środowisku naturalnym.

Pomysł na projekt to pomysł na przyszłość. To pomysł na to, jak nauczyć najmłodszych zrozumienia tych zależności, aby to oni mogli w przyszłości chronić naszą planetę. Dzieci w wieku przedszkolnym są bardzo wrażliwe na zmiany klimatyczne, na zło, jakie dzieje się w przyrodzie. Dla przedszkolaka ważny jest każdy kwiatek, robaczek i każda puszcza czy paperek rzucony na trawę. Martwią się, gdy trawa schnie, zwierzęta nie mają co pić lub gdy silny wiatr łamie posadzone przez nich drzewa. Chcą wiedzieć, dlaczego

tak się dzieje i kto jest temu winien. I tu pojawia się projekt „MeteoroloKids”, który wprowadza w tajemnice meteorologii, w świat pełen działań, odkryć i naukowych eksperymentów. Wiedza na temat zjawisk pogodowych nie tylko interesuje dzieci, ale także pomaga im rozwijać umiejętności obserwacyjne i analityczne. Dzięki temu najmłodsi będą lepiej przygotowani do zrozumienia świata, który ich otacza, a także do podejmowania bardziej świadomych decyzji w przyszłości. Przecież my, dorośli, wiemy, że to właśnie dzisiaj mali meteorolodzy będą

Cele projektu

- ♦ podniesienie świadomości na temat pogody, zagadnień z nią związanych, tak aby dzieci mogły świadomie podejść do tematu zmian klimatycznych
- ♦ nabywanie i pogłębianie wiedzy na temat głównych zjawisk meteorologicznych
- ♦ nauka samodzielnego poszukiwania i analizowania zdobytych informacji
- ♦ zachęcanie i motywowanie dzieci do poznawania zjawisk atmosferycznych w sposób aktywny, twórczy, dociekliwy i wytrwały
- ♦ rozwijanie ekspresji twórczej, poczucia własnej wartości poprzez możliwość osiągnięcia sukcesu, uwrażliwianie na potrzebę samorozwoju
- ♦ integracja grupy, rozwijanie postawy koleżeństwa, tolerancji

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Komentarz jury

Bardzo dobry projekt, zarówno w zakresie tematyki, pomysłu, innowacji, jak i samej realizacji. Zwrócenie szczególnej uwagi na zmiany klimatyczne i ich konsekwencje. Ambitne i dobrze przeprowadzone działania. Organizacja i dokumentacja na medal.



kształtować świat, w jakim przyjdzie nam żyć za dziesięć, dwadzieścia lat.

Nasi mali meteorolodzy porównali pogodę w krajach partnerów, tworzyli i przedstawiali własne prognozy, badali zmiany pogody w swoich miastach, a także ich wpływ na kondycję planety. Prowadzone działania miały na celu zachęcanie dzieci do poznawania zjawisk atmosferycznych. Odbływały się poprzez samodzielne doświadczanie, poszukiwanie, odkrywanie, zdobywanie i utrwalanie wiedzy oraz dochodzenie do wniosków. Moja rola jako nauczyciela często polegała na tym, aby być obok i pomóc w razie potrzeby. Działania te rozwijały ekspresję twórczą, uwalniały na potrzebę samorozwoju, integrowały grupy, uczyły koleżeństwa, tolerancji, wzmacniały poczucie własnej wartości. Bardzo ważną rolę odgrywała praca zespołowo-zadaniowa.

Podczas realizacji zadań powstały piękne prace plastyczne, chmury wyrazowe, galeria prac dzieci, książka przedstawiająca główne zjawiska atmosferyczne – ilustrowana przez dzieci. Na bazie przeprowadzonych przez dzieci obserwacji przygotowaliśmy „Raport pogodowy”. Przysłowia o pogodzie, funkcjonujące w poszczególnych krajach, posłużyły nam do stworzenia interaktywnej mapy i gier w LearningApps. Samodzielnie nagraliśmy prognozę dla kraju partnerskiego. Wraz z partnerami stworzyliśmy książkę o zmianach klimatycznych, w której pokazaliśmy, jak może wyglądać nasza planeta, gdy będziemy o nią dbać oraz... kiedy o niej zapomnimy. Zorganizowaliśmy też spotkania z osobami na co dzień zajmującymi się sprawami Ziemi i klimatu we Włoskiej Agencji Kosmicznej: astrofizyk dr Marią Eleną Cianfanelli oraz fizykiem Ziemi dr Elisą Terenghi. Do działań włączyliśmy rodziców, tworzy-

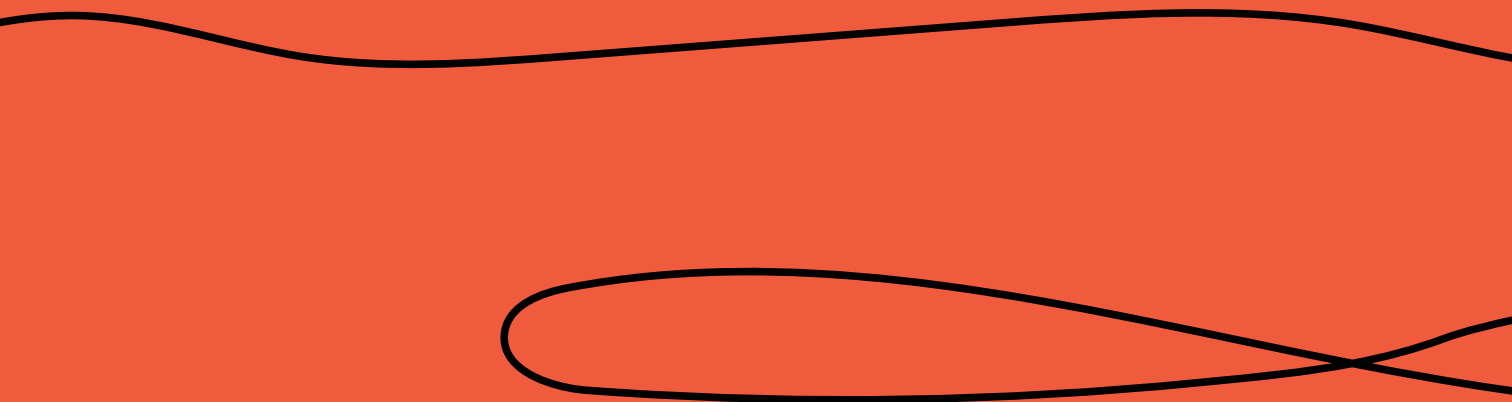


liśmy wspólne gry, filmy, prezentacje, organizowaliśmy spotkania partnerów projektowych: nauczycieli i dzieci.

Wycieczki terenowe pozwoliły nam bezpośrednio obserwować zmiany pogodowe i zjawiska atmosferyczne. To doskonała okazja do praktycznego stosowania zdobytej wiedzy oraz zachęcenia najmłodszych do samodzielnych analiz. Nie trzeba być specjalistą, aby rozbudzić w dzieciach zainteresowanie zjawiskami pogodowymi. Wystarczy odrobina kreatywności i chęci.

Pamiętajmy, że edukacja od najmłodszych lat jest kluczem do budowania świadomych obywateli, gotowych dbać o naszą planetę. Mam nadzieję, że działania projektowe nie tylko poszerzyły horyzonty dzieci, ale także zmotywowały je do działania, również w przyszłości, na rzecz ochrony środowiska. ■







Wartości europejskie i edukacja obywatelska



Zwycięzca

Voices and News



Anna Bułaj-Michalska
XLII Liceum
Ogólnokształcące
im. Ireny Sendlerowej
w Łodzi, woj. łódzkie

TWINSPACE

bit.ly/ETWvoicesnews

CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Grecja, Słowacja, Turcja, Włochy

Ideą projektu było wyposażenie uczniów szkół średnich w wiedzę i umiejętności potrzebne do stania się świadomymi i zaangażowanymi obywatelami. Tytuł „Voices and News” odnosi się do głównych założeń projektu, m.in. wyszukiwania, analizowania i krytycznej oceny przekazów medialnych, a także podejmowania działań – wykorzystując możliwość informacji i komunikacji – służących zmienianiu świata na lepsze.

Uczniowie przejęli odpowiedzialność za zadania projektowe i skutecznie współpracowali z rówieśnikami z krajów partnerskich. Obserwacja innych kultur i wspólne omawianie problemów istotnych dla całego świata przyczyniły się do lepszego zrozumienia wartości europejskich, takich jak godność, wolność, demokracja, równość, prawa człowieka, pluralizm, niedyskryminacja, tolerancja, sprawiedliwość, solidarność. Uczestnicy projektu rozwinęli umiejętność korzystania z mediów, nauczyli się krytycznej analizy i tworzenia treści medialnych. Podczas zadań polegających na oce-

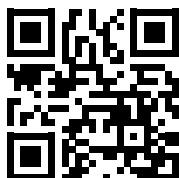
nianiu informacji, identyfikowaniu stronniczości wypowiedzi i formułowaniu wniosków poprawili zdolność krytycznego myślenia. Zdobyli biegłość w zakresie korzystania z narzędzi cyfrowych. Rozwinęli również kompetencje w zakresie języka angielskiego, takie jak słuchanie (m.in. oglądali wiadomości, filmiki na YouTube), czytanie (wyszukiwali informacje), pisanie (tworzyli treści dziennikarskie) i wypowiedzi ustne (wyrażali własną opinię, argumentowali i brali udział w dyskusji), oraz znacznie wzbogacili zasób słownictwa. Rozwijali też umiejętności miękkie: współpracę, komunikatywność, kreatywność i organizację pracy.

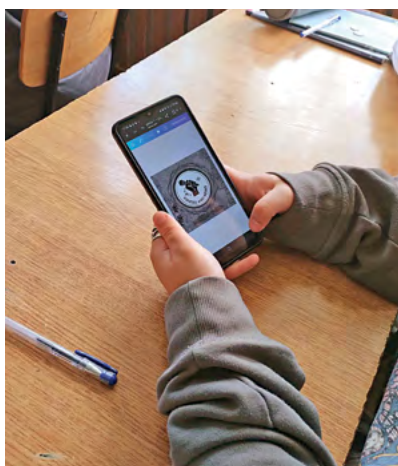
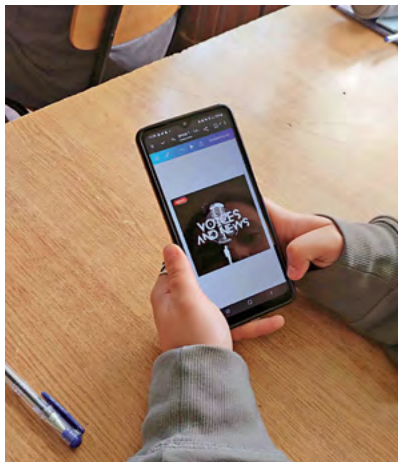
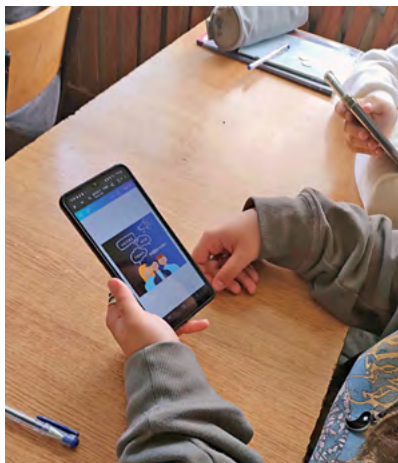
Cele projektu

- ♦ podniesienie świadomości uczniów na temat kwestii o znaczeniu globalnym, takich jak zmiany klimatu, równość płci, kryzys uchodźczy, fake newsy
- ♦ promowanie wartości europejskich
- ♦ rozwijanie umiejętności językowych w zakresie języka angielskiego
- ♦ rozwijanie umiejętności korzystania z mediów
- ♦ rozwijanie krytycznego myślenia
- ♦ rozwijanie umiejętności cyfrowych
- ♦ rozwijanie umiejętności miękkich
- ♦ rozwijanie niezależnych umiejętności badawczych

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





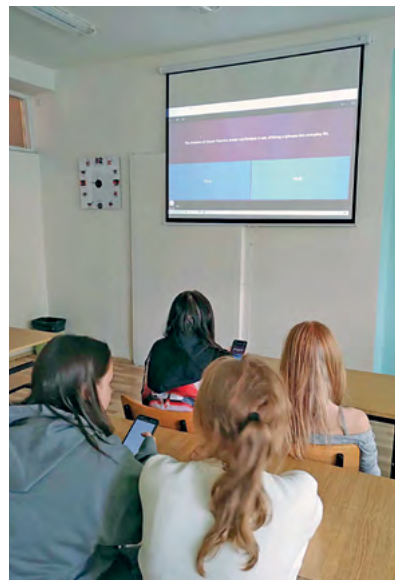
Uczniowie pracowali w małych grupach (w tym międzynarodowych), wykonując zadania w ramach projektu, a także prowadzili samodzielne badania. Stworzyli wspólnie e-gazetę „Voices and News” i transmisję wiadomości, co zapewniło praktyczne, rzeczywiste doświadczenia edukacyjne. Sesje wzajemnej oceny usprawniły naukę poprzez konstruktywne informacje zwrotne, a integracja technologii, wykorzystująca różne narzędzia i fora internetowe na platformie eTwinning, znacznie ułatwiła współpracę.

W ankietach i rozmowach ze mną uczniowie stwierdzili, że mieli dużą satysfakcję z udziału w projekcie, uznali go za odskocznnię od rutyny i tradycyjnych lekcji angielskiego. Dobrze się bawili, zamieszczając swoje „introductions” z zabawnymi (mówiącymi) avatarami, pisząc artykuły do e-gazety, wcielając się w role reporterów/prezenterów wiadomości, rozwiązując quizy i grając w gry językowe, dyskutując na forum i podczas spotkania online z rówieśnikami ze szkół partnerskich; na forum tym wyrazili również chęć współpracy przy następnym projekcie.

Dla szkoły udział w tego typu międzynarodowej inicjatywie jest rodzajem promocji. Upowszechnianie projektu i zamieszczenie informacji o nim na stronie internetowej szkoły i szkolnym Facebooku sprawiło, że nauczyciele, którzy nie mieli wcześniej doświadczenia z projektami eTwinning, dowiedzieli się, jak taki projekt przebiega, i wyrazili chęć wzięcia udziału w podobnych inicjatywach.

Realizacja projektu międzynarodowego wiąże się oczywiście z nawiązaniem przyjaznych kontaktów ze szkołami z innych krajów i daje możliwość wspólnego uczestniczenia w kolejnych inicjatywach eTwinning oraz Erasmus+.

Niedawno otrzymałam propozycję wzięcia udziału w projekcie Erasmus+ od partnera z Turcji, obecnie realizuję nowy projekt eTwinning z partnerami, którzy brali udział w przedsięwzięciu „Voices and News”. Czuję się wyróżniona, ponieważ zostałam zaproszona do pełnienia roli współzałożyciela projektu. ■



Komentarz jury

Rewelacyjny pomysł. Projekt jest przykładem innowacyjnej współpracy międzynarodowej, integracji technologii oraz edukacji obywatelskiej i medialnej. Jego mocne strony to zaangażowanie uczniów ze wszystkich krajów oraz różnorodność metod pracy. Projekt w pełni realizuje i promuje fundamentalne wartości europejskie, takie jak prawa człowieka, demokracja, tolerancja i sprawiedliwość.





Home

Ambasador eTwinning



I miejsce

Universum Challenges



Malwina Kordus

Szkoła Podstawowa
nr 26 we Wrocławiu,
woj. dolnośląskie

TWinspace

bit.ly/ETWuniversum

CZAS TRWANIA PROJEKTU

10 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Hiszpania, Grecja, Słowenia

Tajemnice kosmosu mogą być doskonałym motywatorem do nauki języka obcego, ponieważ fascynacja wszechświatem otwiera przed uczniami nowe perspektywy i stymuluje ich ciekawość. W ramach projektu „Universum Challenges” uczniowie mieli okazję nie tylko zgłębiać wiedzę astronomiczną, ale także doskonalić umiejętności językowe poprzez współpracę z rówieśnikami z Grecji, Hiszpanii i Słowenii.

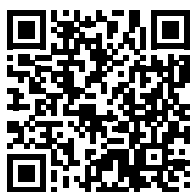
Założeniem projektu była wirtualna podróż po Układzie Słonecznym. Uczniowie z Polski, Grecji, Hiszpanii i ze Słowenii swoją projektową przygodę zaczęli od poznania planet znajdujących się w otoczeniu Ziemi. Razem celebrowaliśmy 550. rocznicę urodzin polskiego astronoma Mikołaja Kopernika. Nasz Układ Słoneczny poznawaliśmy dzięki nowoczesnym technologiom. Uczniowie przygotowali prezentacje, dzięki okularom VR mogli chodzić po Marsie czy Merkury, wykorzystując kostkę Merge Cube, obserwowali planety na wyciągnięcie ręki, a długopisy 3D posłużyły im do stworzenia własnych modeli planet.

W ramach projektu uczniowie poznali dorobek wybitnych postaci związanych z astronomią, w tym Mikołaja Kopernika oraz słynnych astronomów i astronautów z krajów partnerskich. Opracowali infografiki przedstawiające takie postaci, jak Pedro Duque z Hiszpanii, Herman Potočnik ze Słowenii oraz Arystarch z Samos z Grecji, zgłębiając ich wkład w rozwój nauki.

Jednym z bardziej ekscytujących zadań było nagranie wywiadu z astronautą. Uczniowie wcielili się w rolę dziennikarzy eksplorujących tajemnice wszechświata – musieli nie tylko przygotować interesujące pytania, ale także zadbać o płynność rozmowy i autentyczność swojej roli. Dokonali też próby spakowania potrzeb-

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

- ♦ poznanie modelu Układu Słonecznego, przyjrzenie się pracy astronautów
- ♦ poznanie wybitnych postaci: astronomów i astronautów z krajów partnerskich
- ♦ świętowanie 2023 roku – Roku Mikołaja Kopernika
- ♦ zwiększenie motywacji do nauki języka niemieckiego oraz wybranego słownictwa
- ♦ poznanie i wykorzystanie nowych narzędzi TIK
- ♦ rozwijanie umiejętności współpracy



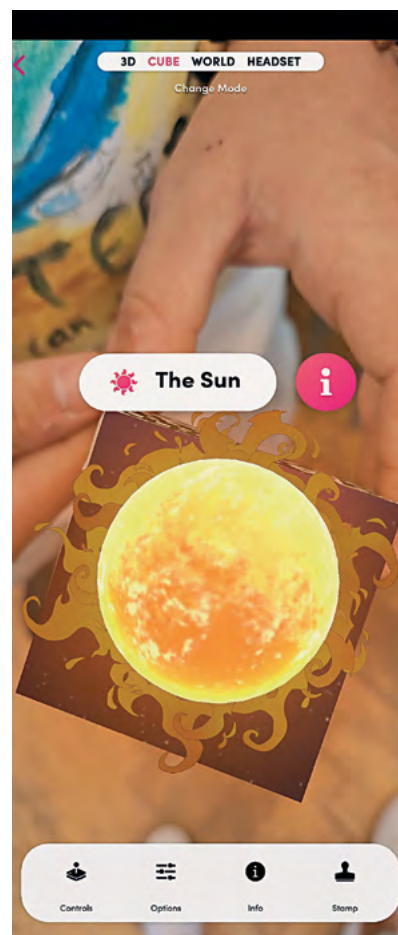
nych rzeczy przed wylotem w kosmos oraz zgromadzili przedmioty do kapsuły czasu roku 2024. Dowiedzieli się również, jak ważne dla astronauty jest utrzymanie sprawności fizycznej. Zorganizowali zatem zajęcia jogi i ćwiczyli podczas wideo-konferencji. Ta aktywność nie tylko pomogła przełamać bariery językowe, ale dostarczyła wielu pozytywnych emocji, śmiechu i motywacji do dbania o zdrowie. Opracowane quizy, prezentacja i wywiady również stanowią dobry przykład ponadgranicznej współpracy.

Po raz pierwszy w projekcie eTwinning użyliśmy okularów VR, kostki Merge Cube oraz długopisów 3D. Dla koordynatorów wiązało się to z koniecznością wzięcia udziału w szkoleniach z zakresu nowoczesnych technologii, ale jednocześnie otworzyło przed nimi nowe możliwości zdobywania wiedzy. Te narzędzia ożywiły też proces nauki – mocno angażując uczniów i ułatwiając im zrozumienie abstrakcyjnych pojęć astronomicznych. Kiedy uczniowie mogą „stać” na powierzchni Marsa lub „dotknąć” modelu planety w rozszerzonej rzeczywistości, nauka staje się prawdziwym doświadczeniem, a nie tylko teorią z podręcznika.

Projekt „Universum Challenges” wzbudził ciekawość świata, zainspirował do nauki, pozwolił na nawiązanie wartościowych międzynarodowych przyjaźni. Ta międzykulturowa inicjatywa okazała się nie tylko edukacyjną przygodą, ale również doskonałym sposobem na poszerzenie horyzontów i rozwijanie pasji młodych ludzi.

Komentarz jury

Znakomita inicjatywa. Plan, wykonanie, wykorzystanie narzędzi cyfrowych, zadbanie o etykę w sieci zdecydowanie się wyróżniają. Projekt jest interdyscyplinarny i sensownie międzyprzedmiotowy. Doskonała współpraca nauczycieli i uczniów. Wykorzystanie gier i wirtualnej rzeczywistości bardzo dobrze uzasadnione pedagogicznie. Na pochwałę zasługuje strona pokazująca wyniki projektu. Ewaluacja i upowszechnianie bez zarzutu.



II miejsce

The Ring of Fire



Edyta Karwowska
Szkoła Podstawowa
nr 16 im. Tony Halika
w Warszawie,
woj. mazowieckie

TWinspace

bit.ly/ETWringfire

Czas trwania projektu

11 miesięcy

Kraje placówek partnerskich

Cypr, Grecja, Polska (inne szkoły),
Portugalia

Pomysł na projekt zrodził się z fascynacji niezwykle lokalizacją geograficzną – Pacyficznym Pierścieniem Ognia. To wyjątkowy pas geologiczny o długości 40 000 km, który niczym olbrzymia podkowa otacza Ocean Spokojny. Kryjąc w sobie ponad 400 aktywnych wulkanów i będąc areną nieustannych zjawisk sejsmicznych, stanowi naturalne laboratorium przyrodniczych procesów.

Podczas rozmów z dziećmi zauważyliśmy ich ogromną ciekawość dotyczącą zjawisk przyrodniczych. Wybuchy wulkanów, trzęsienia ziemi – te tematy zawsze elektryzują młode umysły. My zaś, obserwując coraz częstsze doniesienia o katastrofach naturalnych na świecie, chcieliśmy, aby uczniowie zrozumieli, że żywioły nie są abstrakcyjnym pojęciem, ale realnym zjawiskiem mającym wpływ na życie ludzi.

„The Ring of Fire” okazał się sukcesem dla wszystkich zaangażowanych stron. Dla uczniów był to przede wszystkim czas fascynującej nauki przez zabawę. Dzieci mogły przeprowadzać własne eksperymenty, poznawać nowoczesne narzędzia cyfrowe i tworzyć ciekawe prace artystyczne.

Bardzo doceniły możliwość współpracy z rówieśnikami z innych krajów, co pozwoliło im rozwinąć umiejętności komunikacyjne. Nauczyciele zyskali przestrzeń do profesjonalnego rozwoju. Mogli wymieniać się doświadczeniami z partnerami projektu, poznawać innowacyjne metody nauczania i urozmaicać swoje lekcje. Interdyscyplinarne podejście STEAM pozwoliło im łączyć różne dziedziny wiedzy w sposób twórczy i angażujący.

Dla szkoły projekt był szansą na pokazanie, że można uczyć nowoczesnie i ciekawie. Udowodniliśmy, że edukacja może być inspirująca, gdy łączy się różne dziedziny wiedzy i pozwala uczniom być aktywnymi uczestnikami procesu poznawania świata. Szczególnie cenny był praktyczny wymiar inicjatywy – zwięk-

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

- ♦ edukacja w zakresie zagrożeń naturalnych (wulkany, trzęsienia ziemi, pożary, powódzie, tsunami)
- ♦ realizacja treści zgodnych z podstawą programową
- ♦ nauka przez doświadczenie
- ♦ rozwój umiejętności STEAM
- ♦ kształtowanie świadomości zagrożeń środowiskowych
- ♦ nauka procedur bezpieczeństwa i numerów alarmowych

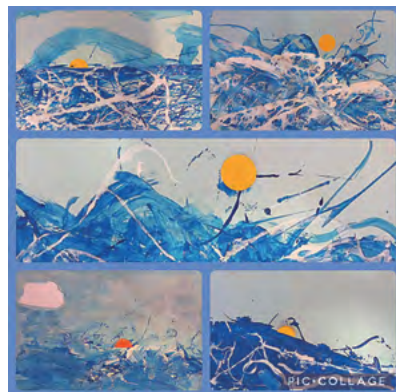


szenie świadomości dzieci w zakresie rozpoznawania zagrożeń naturalnych i reagowania na nie.

Największym wyzwaniem było przekucie poważnych tematów związanych z klęskami żywiołowymi w przyjazną, bezpieczną i angażującą formę nauki dla młodych uczniów. Musieliśmy bardzo starannie zaplanować każde działanie, aby tematy takie jak trzęsienia ziemi, wybuchy wulkanów czy powodzie nie wywołały strachu lub paniki. Zależało nam, aby zbudować w dzieciach poczucie sprawczości. Aby się nauczyły, jak racjonalnie reagować w sytuacjach kryzysowych.

Na uwagę zasługuje wykorzystanie w projekcie metodyki STEAM, dzięki której dzieci mogły zdobywać wiedzę poprzez doświadczanie, aktywne zaangażowanie oraz samodzielne odkrywanie powiązań między różnymi obszarami nauki. W obszarze nauk przyrodniczych uczniowie przeprowadzali eksperymenty związane z wulkanami (np. Jak wybucha wulkan?), trzęsieniami ziemi (zbudowanie budowli z klocków na nierównym terenie), powodziami (budowanie wałów), ogniem (Czy ogień potrzebuje powietrza?), co pozwoliło na praktyczne zrozumienie tych zjawisk. Wykorzystanie technologii obejmowało tworzenie prezentacji w różnych narzędziach TIK, rozwijało jednocześnie kompetencje cyfrowe. W ramach inżynierii uczniowie projektowali i budowali modele, m.in. sejsmografu, maty antypowodziowej z plasteliny, strażaka wspinającego się po drabinie, ucząc się w ten sposób o zabezpieczeniach przed katastrofami naturalnymi.

Rezultatami projektu są m.in.: książka w StoryJumper „Journey to the interior of Earth”, e-book z ćwiczeniami „Jak postępować podczas trzęsienia ziemi” (BookCreator), wirtualna wysta-



wa „Wielkiej fali” – prace plastyczne na podstawie obrazu „Wielka fala w Kanagawie” Hokusai Katsushika, komiks „Flood Safety Squad”. Zgromadzone i opracowane przez uczniów materiały stanowią podstawę do dalszej eksploracji tematu.

Podczas ewaluacji projektu uczniowie szczególnie docenili możliwość łączenia różnych dziedzin wiedzy w praktycznych zadaniach, co pomogło im lepiej rozumieć i zapamiętać informacje. ■

Komentarz jury

Świetna inicjatywa, zdecydowanie wyróżniająca się dokładnym planem, zespołową realizacją i starannie przygotowanymi wynikami. Jako rezultat projektu powstało bardzo dużo materiałów dydaktycznych dla nauczycieli, które mogą zostać wykorzystane przez innych nauczycieli, a także przez nauczycieli grupy projektowej z innymi uczniami. Tematyka projektu niezmiernie ciekawa i godna podjęcia w kolejnych latach.

III miejsce

Our Culture Rainbow



Bożena Kubica, Sandra Szwiec

Szkoła Podstawowa im. Karola Miarki
w Gminie Ornontowice, woj. śląskie

TWINSPACE

bit.ly/ETWculturarainbow

CZAS TRWANIA PROJEKTU

6 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Austria, Grecja, Niemcy, Polska (druga szkoła), Turcja, Włochy

Każda kultura jest wyjątkowa, ma swój koloryt, dynamikę i cechy charakterystyczne. Nasz projekt – „Our Culture Rainbow” – miał na celu zebranie tych barw i stworzenie wspólnej kulturowej tęczy. Poznawanie różnorodności kulturowej jest ważne w procesie rozumienia tożsamości każdego narodu, jego dziedzictwa i tradycji. W czasie wspólnej pracy projektowej udało się zabrać uczniów i nauczycieli w inspirującą kulturową podróż.

Pomysł na projekt zrodził się w czasie spotkania eTwinnerów w Sewilli w 2023 roku i został rozwinięty podczas kolejnych spotkań online z naszymi partnerami. Wspólna przygoda, którą była realizacja międzynarodowego projektu, przyniosła bardzo dobre efekty. Przede wszystkim uczniowie mieli szansę rozwinąć umiejętności językowe. Komunikacja w języku angielskim z rówieśnikami z innych krajów pozwoliła im przełamać barierę językową, wzbogacić słownictwo i poprawić płynność wypowiedzi. Zwiększyła się motywacja uczniów do

nauki języków obcych – zobaczyli, że angielski faktycznie pozwala nawiązywać międzynarodowe znajomości.

Projekt przyczynił się do poszerzenia wiedzy o kulturze, tradycjach i zwyczajach innych krajów. Wspólne zadania, prezentacje i wymiana informacji pomogły uczniom zrozumieć, jak różnorodny i ciekawy jest świat. Stali się bardziej otwarci i świadomi wartości płynących z różnorodności kulturowej. Zarówno oni, jak i nauczyciele mieli też szansę na rozwój kompetencji cyfrowych, ponieważ w trakcie realizacji zadań korzystali z wielu narzędzi internetowych.

Cele projektu

- ♦ pomoc uczniom w zrozumieniu odmiennych kultur, religii, zachowań i radzeniu sobie z różnorodnością
- ♦ umożliwienie uczniom identyfikacji podobieństw i różnic między kulturami oraz ćwiczenie języka angielskiego w rzeczywistym kontekście komunikacyjnym
- ♦ głębsze zrozumienie przez uczniów własnych korzeni w szerszym kontekście kulturowym
- ♦ rozwijanie umiejętności cyfrowych
- ♦ rozwijanie wielozmysłowości, pewności siebie, inteligencji fizycznej i emocjonalnej poprzez działania teatralne
- ♦ doświadczenie przywództwa, pracy zespołowej, wzajemnego uczenia się i współpracy

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





towych, platform i aplikacji, takich jak Canva, Padlet, Genially czy ChatterKid, które znacznie uatrakcyjniły podejmowane aktywności.

Praca metodą projektu pozwoliła też każdemu z uczniów odegrać w przedsięwzięciu ważną rolę – każdy miał przydzielone zadanie, dzięki czemu czuł się odpowiedzialny za końcowy efekt pracy zespołu. Uczniowie chętnie angażowali się w przygotowywanie prezentacji, filmów i materiałów multimedialnych, dzięki czemu rozwinęli umiejętności planowania, organizacji pracy i kooperacji.

Udział w międzynarodowej współpracy pokazał, że nasza szkoła jest nowoczesna, stawia na innowacyjne metody nauczania. Zyskaliśmy kontakty z zagranicznymi placówkami, a nauczyciele mieli szansę wymienić się doświadczeniami i dobrymi praktykami z kolegami z innych krajów.

„Jesteśmy klasą, która realizuje projekt”, „Pani dyrektor – my przyszłiśmy w sprawie tego projektu” – z dumą mówili drugoklasiści. Wzrost samooceny, wiary we własne możliwości, umiejętność autoprezentacji to tylko niektóre pozytywne strony pracy przy międzynarodowym projekcie. Uczniowie czuli się ważni, ponieważ doświadczili czegoś, czego inni koledzy i koleżanki nie znają. Zyskali umiejętność współpracy, zaprezentowania siebie, ale też swojego kraju i regionu. Co ciekawe, zdobywając wiedzę o innych krajach, stwierdzili, że mimo tego, że mieszkają w różnych stronach, mówią różnymi językami i czerpią z różnych tradycji, życie ich i ich rówieśników jest do siebie bardzo podobne.

Po zakończeniu projektu wielu mówiło z dumą: „Ja już tak dobrze mówię po angielsku, że mogę spokojnie jechać na wakacje za granicę i wszystko zała-

Komentarz jury

Znakomity projekt, wyróżniający się dokładnym planem, zespołową realizacją i starannie przygotowanymi wynikami. Projekt dostosowany do wieku uczestników, motywujący do aktywnego działania i komunikacji w języku angielskim. Zadania były zróżnicowane i angażowały uczniów o różnym potencjale i umiejętnościach. Bardzo dobrze przeprowadzone ewaluacja i upowszechnianie. Działania przenikały różne podstawy programowe i były osadzone w metodologii STEAM.

twie!”. Czuli satysfakcję, ale i niedosyt – pytali, kiedy zaczynamy kolejny projekt, bo chcieliby jeszcze raz przeżyć taką przygodę.

I taka możliwość faktycznie zaistniała. W naszej szkole utworzyliśmy Klasę Patronacką, a obecnie realizujemy projekt „The Greenest Project Ever”, który pozwala kontynuować zdobywanie nowych doświadczeń.



III miejsce *ex aequo*

Little Caterpillar Feeds Beautiful Young Minds



Agnieszka Czekajło
Przedszkole Publiczne
„Układanka” w Świętej
Katarzynie,
woj. dolnośląskie

TWINSPACE

bit.ly/ETWcaterpillar

CZAS TRWANIA PROJEKTU

4 miesiące

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Hiszpania, Polska (druga szkoła), Włochy

Inspiracją dla projektu była dziecięcy zachwyt nad światem przyrody oraz popularna książka „The Very Hungry Caterpillar”. Chcieliśmy połączyć naukę języka angielskiego z kreatywnym zgłębianiem tematyki książki, rozbudzając miłość do języka, przyrody i sztuki. Założenia projektu obejmowały wykorzystanie podejścia CLIL i metody NPL (Narrative Play and Learning), rozwój umiejętności komunikacyjnych uczniów, budowanie pozytywnego środowiska edukacyjnego i wzmacnianie więzi międzynarodowych.

Uczniowie rozwinęli kreatywność oraz umiejętności językowe i komunikacyjne dzięki aktywnemu uczestnictwu w tworzeniu książki za pomocą narzędzia StoryJumper, a także dzięki grom ruchowym i przygotowaniom do wspólnego przedstawienia teatralnego. Projekt pokazał, że nauka

może być pasjonująca, a dzieci z przyjemnością angażują się w odkrywanie świata. Sprzyjał też integracji społecznej. Dzielenie się jego rezultatami z lokalną społecznością pomogło budować relacje, co zaowocowało dołączeniem kolejnych przedszkoli i nauczycieli w naszym regionie do programu eTwinning.

Cele projektu

- ♦ zastosowanie podejścia CLIL – wprowadzenie dzieci w metodę nauczania zintegrowanego, łączącą treści przedmiotowe z nauką języka obcego
- ♦ umożliwienie dzieciom rozwijania umiejętności komunikacji w języku angielskim poprzez interaktywne i kreatywne podejście do nauki
- ♦ odkrywanie tematów dotyczących opowieści i zachęcanie dzieci do eksploracji treści związanych z książką „The Very Hungry Caterpillar” w kontekście językowym
- ♦ tworzenie pozytywnego środowiska edukacyjnego – kreowanie atmosfery, w której uczniowie aktywnie współpracują i prezentują swoje pomysły
- ♦ wzmacnianie więzi między uczestnikami projektu – promowanie wymiany kulturowej oraz współpracy poprzez wspólne działania i zabawę

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





Komentarz jury

Projekt dostosowany do grupy wiekowej uczestników. Wypracowane rezultaty prezentują zaangażowanie całej grupy projektowej i wizualizują radość uczestników z udziału w inicjatywie. Podczas działań zwrócono szczególną uwagę na współpracę międzynarodową, umożliwiającą dzieciom interakcję z rówieśnikami z różnych krajów, co sprzyjało wymianie kulturowej i budowaniu empatii. Wzorcowy projekt przeprowadzony z przedszkolakami. Zarówno strona merytoryczna, jak i zaangażowanie uczniów, a także wyniki, zadbanie o etykę, ewaluację i rozpowszechnianie na najwyższym poziomie.

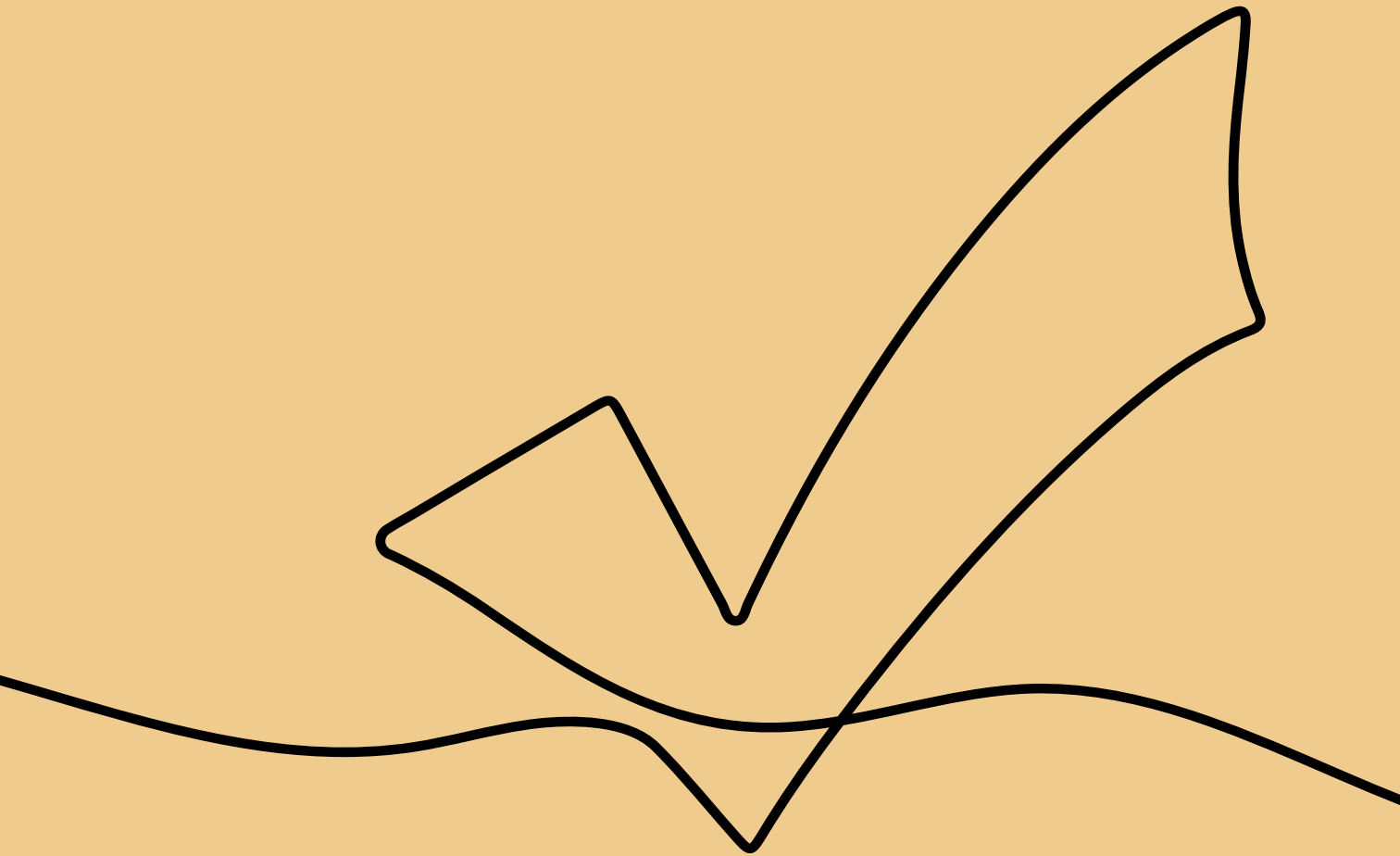
Projekt „Little Caterpillar Feeds Beautiful Young Minds” zachwycał połączeniem nauki i zabawy. Dzieci, zainspirowane książką „The Very Hungry Caterpillar”, odkrywały świat języka angielskiego poprzez interaktywne i kreatywne zadania. Tworzenie opowiadań, praca nad przedstawieniem teatralnym budziły w nich artystyczną duszę. Nowoczesne technologie z kolei zamieniały naukę w ekscytującą przygodę. Współpraca międzynarodowa z rówieśnikami z innych krajów otwierała okno na świat i uczyła empatii. Spotkania online pozwalały zaś na wymianę doświadczeń, a interaktywne gry i konkursy dawały element pozytywnej rywalizacji.

Dzieci były niezwykle zaangażowane. Z entuzjazmem opowiadały

o nowych kolegach i koleżankach z placówek partnerskich. Chętnie wzbogacały zaplanowane aktywności o autorskie pomysły: podczas powstawania nowej historii o gąsienicy tworzyły własne książeczki, a w trakcie przygotowań do przedstawienia budowały z klocków scenografię i odtwarzały sceny. Projekt się zakończył, a dzieci żałowały, że ich przygoda z głodną gąsienicą również dobiegła kresu. We wrześniu rozpoczęły naukę w pierwszej klasie, zabierając ze sobą wspomnienia z tego edukacyjnego i pełnego radości czasu.

Udział w tego typu projektach na etapie edukacji przedszkolnej ma kluczowe znaczenie, ponieważ to właśnie w tym okresie kształtują się postawy i umiejętności, które stanowią fundament dla dalszego rozwoju dziecka. Edukacja przedszkolna to czas budowania ciekawości świata, rozwijania kreatywności i uczenia się współpracy, co w połączeniu z wymianą międzynarodową i poznawaniem innych kultur daje unikalną perspektywę i otwiera dzieci na globalny świat. Wspólnie z partnerami zauważyliśmy, że projekt oparty na storytellingu bardzo rozbudza w dzieciach ciekawość świata, dlatego planujemy kolejne inicjatywy oparte na historiach znanych dzieciom, by w ten sposób stymulować ich rozwój i pasję do nauki. ■







Debiut

Zwycięzca

My Green World



Dorota Przybylska

Szkoła Podstawowa
w Świerczowie,
woj. opolskie

Wyobraźmy sobie szkołę, w której nauka nie ogranicza się do czterech ścian klasy, a dzieci z różnych krajów łączą się, by wspólnie działać, uczyć się i odkrywać świat. Taki był właśnie nasz projekt – pełen pasji, zaangażowania i realnego wpływu na proces edukacji.

TWINSPACE

bit.ly/ETWgreenworld

CZAS TRWANIA PROJEKTU

6 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Rumunia, Turcja, Włochy

Zaczęło się od prostego pomysłu: jak połączyć nowoczesne technologie z prawdziwym życiem, zmniejszyć ilość czasu spędzanego przed ekranami i stworzyć przestrzeń, w której uczniowie poczuć się odpowiedzialni za swoje działania? Odpowiedź przyszła naturalnie – poprzez praktyczne doświadczenia, interaktywne metody i współpracę pomiędzy dwoma krajami – Turcją, Rumunią, Włochami i Polską.

Żyjemy w erze cyfrowej, w której dzieci spędzają coraz więcej czasu przed ekranami telefonów, komputerów i telewizorów. Zamiast zaoferować im kolejną godzinę w wirtualnym świecie, postanowiliśmy przenieść edukację tam, gdzie można ją poczuć wszystkimi zmysłami – na świeże powietrze, do ogrodów,

parków i na szkolne podwórka. Efekt? Zdrowsze nawyki, większa uważność i prawdziwe relacje.

Wprowadziliśmy w życie coś, co odmieniło sposób nauczania. Uczniowie zaczęli uprawiać rośliny, opiekować się zwierzętami, prowadzić obserwacje i tworzyć własne projekty. Każde z tych działań miało głębszy cel – nie tylko rozwijanie wiedzy, ale i budowanie kompetencji społecznych, pracy zespołowej i odpowiedzialności. Przekonaliśmy się, że nauka może być angażująca i ekscytująca, gdy staje się częścią codziennego życia.

Patrząc na wyniki, nie mamy wątpliwości – nasz projekt odniósł sukces. Uczniowie stali się bardziej samodzielni, odpowiedzialni i otwarci na świat. Zdobili konkretne umiejętności: od komu-

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

- ♦ ograniczenie czasu spędzanego przez uczniów przed ekranami urządzeń elektronicznych
- ♦ wprowadzenie elementów natury do uczniowskich pokoi
- ♦ poprawa zdrowia fizycznego i psychicznego uczniów
- ♦ poprawa umiejętności językowych i kompetencji cyfrowych
- ♦ rozwijanie kompetencji miękkich, takich jak umiejętność kompromisu, rozwiązywania problemów, pracy zespołowej i nawiązywania kontaktów społecznych



nikacji w języku angielskim, przez pracę w grupie, aż po świadome korzystanie z technologii.

Nasza praca została doceniona – otrzymaliśmy Krajowe i Europejskie Odznaki Jakości, a jesteśmy przekonani, że to dopiero początek! Chcielibyśmy, aby nasz projekt stał się inspiracją dla innych szkół. Bo edukacja powinna być nie tylko skuteczna, ale też pasjonująca i bliska życiu.

Dzięki projektowi „My Green World” udało się wprowadzić kilka innowacyjnych rozwiązań w nauczaniu, które znacząco wpłynęły na zaangażowanie uczniów i efektywność edukacji:

Połączenie nauki z praktyką – uczniowie nie tylko zdobywali wiedzę teoretyczną, ale także angażowali się w działania ekologiczne, uprawiali rośliny, dbali o zwierzęta i prowadzili obserwacje przyrodnicze. Dzięki temu nauka stała się bardziej angażująca i dostosowana do rzeczywistości.

Zmniejszenie czasu spędzanego przed ekranami – w dobie cyfryzacji postawiliśmy na naukę w terenie, co poprawiło koncentrację uczniów, wpłynęło na ich zdrowie i pobudziło kreatywność.

Rozwój kompetencji językowych – uczniowie komunikowali się w języku an-

gielskim w naturalnych sytuacjach, takich jak międzynarodowe spotkania online czy wspólne projekty. To znacząco poprawiło ich swobodę w posługiwaniu się językiem obcym.

Wykorzystanie nowoczesnych technologii w sposób twórczy – zamiast być biernymi konsumentami treści, uczniowie korzystali z takich narzędzi, jak Canva, BookCreator, Pixton czy AnswerGarden, tworząc własne materiały edukacyjne.

Budowanie kompetencji społecznych – praca zespołowa w międzynarodowym środowisku pomogła uczniom w rozwijaniu umiejętności współpracy, odpowiedzialności i otwartości na inne kultury.

Uczniowie nie tylko zdobyli nowe umiejętności, ale stali się bardziej samodzielni i świadomi globalnych wyzwań, dotyczących choćby ekologii czy zrównoważonego rozwoju. Dodatkowo otrzymane Krajowe i Europejskie Odznaki Jakości potwierdziły wysoką wartość merytoryczną projektu. Projekt „My Green World” to dopiero początek! Planujemy kolejne inicjatywy, które będą łączyć edukację przyrodniczą, ekologiczną z nowoczesnymi metodami nauczania.

Komentarz jury

To bardzo aktualny projekt – wielu młodych ludzi spędza za dużo czasu przed ekranem komputera i smartfona, co zdecydowanie obniża ich dobrostan. Projekt promuje dbanie o zdrowie fizyczne i psychiczne, uświadamiając uczniom zagrożenia płynące z życia z dala od natury. Cele są ściśle powiązane z zaproponowanym tematem. Zadania projektowe urozmaicone, dobrze zaplanowane i przeprowadzone. Wzorowo prowadzona TwinSpace. Inicjatywa bardzo cenna edukacyjnie.



Ogólnopolski konkurs „Nasz projekt eTwinning”, organizowany corocznie przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji, jest skierowany do nauczycieli wszystkich przedmiotów, bibliotekarzy i innych pracowników dydaktycznych oraz do dyrektorów przedszkoli i szkół. Jego celem jest wyłonienie i upowszechnienie najlepszych międzynarodowych projektów eTwinning zrealizowanych z udziałem polskich nauczycieli. Są to przedsięwzięcia, które pomagają pozytywnie zmieniać polską, a przez to i europejską edukację. W publikacji przedstawiamy laureatów edycji konkursu 2025, obejmującej projekty zrealizowane w bieżącym lub w poprzednim roku szkolnym.

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji działa od 1993 roku. Pełni funkcję Narodowej Agencji Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności na lata 2021–2027, realizuje również projekty w ramach Funduszy Europejskich dla Rozwoju Społecznego (FERS). Równolegle prowadzi europejskie inicjatywy informacyjno-edukacyjne: eTwinning, Eurodesk, Eurydice, Europass, Euroguidance, 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.