

Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2024





Home



Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2024

Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2024

Koncepcja publikacji	Krajowe Biuro eTwinning w Polsce
Współpraca redakcyjna	Dominika Tokarz
Autorzy	Dorota Dankowska, Edyta Dobiesz-Jąderko, Irena Głowińska, Łukasz Kamiński, Aneta Kleisa, Magdalena Kraus, Justyna Kukułka, Ewelina Kusiak, Joanna Mach, Tomasz Ordza, Justyna Plota, Katarzyna Siwczak, Michał Siwkowski, Elżbieta Sobolewska, Paulina Stiler, Anna Szczepaniak, Arleta Szydłowska, Anna Wojciechowska
Redaktor prowadząca i językowa	Barbara Jędraszko
Korekta	Maryla Błońska EkoSłówko
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 2024

ISBN 978-83-67587-30-3

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 2024* (2024). Warszawa: Wydawnictwo FRSE.

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

Czasopisma i portale Wydawnictwa FRSE

GRANICZNO DLA NAUCZYCIELI
[języki: obce]
w szkole

europa
DLA AKTYWNYCH

europdesk
Polska

EUROPEJSKI
PORTAL MŁODZIEŻOWY

Spis treści

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

Projekty dla uczniów w wieku 3–6 lat

- 18 Insects Around Us
- 20 The Sense of Rainbow Colours
- 22 Empathy Turtles: For Me, for You and Nature

Projekty dla uczniów w wieku 7–10 lat

- 26 A Rainbow of Emotions
- 28 H₂O – the Liquid of Life
- 30 Autumn Tree

Projekty dla uczniów w wieku 11–15 lat

- 34 Green Computing for Greener Earth
- 36 Mission4Stars
- 38 3D Printed Board Game

Projekty dla uczniów w wieku 16–19 lat

- 42 Used but not Useless
- 44 Aus der Vergangenheit lernen und gemeinsam Brücken in die Zukunft bauen

Dobrostan w szkole

- 48 Here & Now with Art and Mindfulness at School

Synergia eTwinning i Erasmus+

- 52 Happy Maths

Ambasador eTwinning

- 56 BIRDnet
- 58 Comp@ss
- 60 Space Challenges

Wyróżnienia specjalne

- 64 What's New about the News?
- 66 AI Masters





Szanowni Państwo,

Drodzy Nauczyciele i Uczniowie,

z wielką przyjemnością przedstawiam publikację zawierającą opisy 18 zwycięskich projektów zrealizowanych z udziałem polskich uczniów w latach szkolnych 2022/2023 i 2023/2024. Już po raz 19. wyróżniamy najlepsze przedsięwzięcia w konkursie „Nasz projekt eTwinning”, aby uhonorować twórców i uczestników tych działań oraz ich ponadprzeciętne osiągnięcia. Liczę, że zarówno prezentowane inicjatywy, jak i wskazówki, którymi dzielą się laureaci, będą inspiracją do podejmowania kolejnych innowacyjnych przedsięwzięć na polu międzynarodowej współpracy szkół.

Kreatywność, wytrwałość i niegasnący entuzjazm nauczycieli były wyjątkowo widoczne w tej edycji konkursu. Jego tegoroczni laureaci pokazali, jak ważna jest umiejętność dostosowywania się do zmian i modyfikowania planów na podstawie dokonywanej na bieżąco ewaluacji, a także, że elastyczność stanowi niezwykle istotny element pracy zespołowej. Dzięki wzajemnemu zaufaniu i świetnej komunikacji uczestnicy tych projektów wypracowali dla swoich szkół i przedszkoli innowacyjne rezultaty i z sukcesem zrealizowali postawione sobie cele. We współpracy eTwinnerów warto podkreślić także bardzo liczne działania włączające i proekologiczne, wsparcie okazywane potrzebującym oraz, jak zawsze, podążanie za trendami edukacyjnymi i najnowszymi technologiami. Czas transformacji cyfrowej to dla eTwinnerów jeszcze więcej perspektyw rozwoju.

Liczba członków społeczności eTwinning stale rośnie i poszerza się o użytkowników z nowych krajów. W rezultacie w eTwinningu jest już 46 państw, a Polska niezmiennie znajduje się w ich czołówce nie tylko pod względem liczby zarejestrowanych osób i szkół, ale także odsetka czynnych zawodowo nauczycieli aktywnych w programie. Niemal co czwarty projekt jest realizowany w partnerstwie z polską szkołą! Cieszy mnie również to, że polskie działania projektowe są od lat nie tylko doceniane przez jury konkursu krajowego „Nasz projekt eTwinning”, ale także nagradzane przez ekspertów w konkursie europejskim. W tym roku w gronie laureatów „Europejskich Nagród eTwinning” znalazło się aż sześć nauczycielek z trzech szkół w Polsce.

Składam serdeczne gratulacje tegorocznym zwycięzcom w konkursie „Nasz projekt eTwinning” – zarówno nauczycielom, jak i ich uczniom biorącym udział w wyróżnionych projektach. Wszystkim eTwinnerom gratuluję ciągle nowych pomysłów, które motywują nas do dalszego rozwijania programu oraz życzę dalszej owocnej współpracy i satysfakcji z realizowanych działań. Szkoły zaś, które jeszcze nie uczestniczą w programie, gorąco zachęcam do dołączenia do społeczności eTwinning.

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 się wizją szkoły jako miejsca sprzyjającego włączeniu społecznemu, rozsądnie korzystającego z najnowszych technologii oraz uwzględniającego w swoim programie nauczania kompetencje XXI wieku. **eTwinning** nawiązuje kontakty w sieci, w placówkach szkolnych, podczas wydarzeń eTwinning oraz wszędzie tam, gdzie mogą inspirować innych nauczycieli do tego, by zapewnić kształcenie jak najwyższej jakości.

Internetowa przestrzeń eTwinning funkcjonuje w ramach **Europejskiej Platformy Edukacji Szkolnej** (European School Education Platform – ESEP), 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.

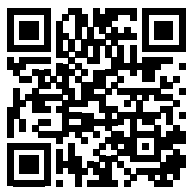
Zarówno eTwinning, jak i Europejska Platforma Edukacji Szkolnej to inicjatywy Komisji Europejskiej. Obie są finansowane z programu Erasmus+ na podstawie umowy z Europejską Agencją Wykonawczą ds. Edukacji i Kultury (European Education and Culture Executive Agency). Ich obsługą merytoryczną i techniczną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

Na poziomie europejskim eTwinningiem 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.

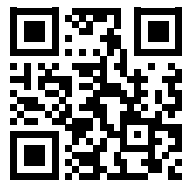
W Polsce pieczę nad programem sprawuje **Krajowe Biuro eTwinning** działające w strukturze **Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji – Narodowej Agencji Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności**. Fundacja zarządza europejskimi programami, projektami i inicjatywami edukacyjnymi od 1993 roku,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

stują 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 nieszablonowe przedsięwzięcia na poziomie krajowym – co poświadcza **Krajowa Odznaka Jakości**, i europejskim – **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 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 kilku kategoriach w kontekście kilku kryteriów zasadniczych, m.in. wieku uczestników tych 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 2024” 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,
- ♦ Dobrostan w szkole,
- ♦ Synergia eTwinning i Erasmus+,
- ♦ Ambasador eTwinning (dla nauczycieli realizujących zgłaszany projekt w trakcie pełnienia tej funkcji).

Dodatkowo w tym roku jury postanowiło przyznać dwa wyróżnienia specjalne: za edukację na rzecz walki z dezinformacją oraz za wykorzystywanie sztucznej inteligencji do aktywizacji wykluczonych.

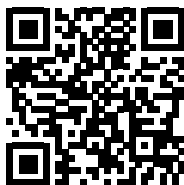
Kryteria oceny projektów

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, do których realizacji zaplanowano oryginalne aktywności, mogą okazać się bardzo nowatorskie. Przedsięwzięcie innowacyjne to też takie, które w jak największym stopniu motywuje uczniów do działania. Właśnie oni odgrywają w nim główną rolę, a nauczyciel koordynuje postępy ich pracy.

**SZCZEGÓLNE INFORMACJE
O KONKURSACH I WYRÓŻNIENIACH
eTWINNING**





2022/2023

oraz

2023/2024

w tych latach szkolnych
prowadzono projekty
biorące udział w konkursie
„Nasz projekt eTwinning”,
edycja 2024

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

tywnie na jego jakość. W tym wypadku jednak więcej wcale nie znaczy lepiej, dlatego warto dobrać je z rozwagą.

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 eTwinningowiec, 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?

Zapytaliśmy uczestników tegorocznej edycji konkursu, co chcieliby przekazać innym nauczycielom, aby zachęcić ich do realizacji projektów eTwinning. Oto ich odpowiedzi.

Magdalena Kraus, koordynatorka projektu „Insects Around Us”

Jeśli jesteś nauczycielem i zastanawiasz się nad realizacją projektów eTwinning, śmiało, daj się wciągnąć w tę fascynującą międzynarodową podróż edukacyjną. Odkryłam, że eTwinning to prawdziwa skarbnica możliwości dla nauczycieli i uczniów. Po bliższym poznaniu tego programu zrozumiałam, że jest to swego rodzaju proces, dzięki któremu dydaktyka staje się bardziej inspirująca i efektywna. Współpraca międzynarodowa, wymiana doświadczeń i pomysłów to nie tylko element projektu, ale też prawdziwa przyгода. Program eTwinning daje niepowtarzalną szansę na rozwijanie kreatywności oraz na nawiązywanie międzynarodowych relacji. Pozwól sobie na tę fascynującą podróż – gwarantuję, że to doświadczenie nie tylko zmieni twoją perspektywę zawodową, ale również przyniesie ci mnóstwo satysfakcji i radości.

Paulina Stiler, koordynatorka projektu „The Sense of Rainbow Colours”

Najważniejsze to się nie bać, podjąć ryzyko i wyzwanie. Nawet jeśli projektu nie uda się zrealizować, to nie porażka, a lekcja. Ważnym elementem jest dobór odpowiednich partnerów, bez nich ciężko cokolwiek zdziałać. Należy upewnić się, że mamy wspólną wizję i jesteśmy w podobnym stopniu

zaangażowani. Trzeba też się zastanowić, czy wymyślone przez nas treści będą ciekawe dla naszych podopiecznych i czy wybrany temat zainteresuje wszystkich. Ważne, żeby dużo rozmawiać z partnerami, dzielić się pomysłami oraz już zrealizowanymi zadaniami. Wszystko to napędza projekt. Myślę, że najważniejsze jest to, aby żyć tym przedsięwzięciem, czuć, że prowadzi nas ono do czegoś wielkiego.

Elżbieta Sobolewska, koordynatorka projektu „Empathy Turtles: For Me, for You and Nature”

eTwinning to superprzygoda. Najistotniejsze w projekcie są zaangażowanie uczestników, wzorowa współpraca koordynatorów, kreatywność oraz wzajemna motywacja zespołów podczas pracy nad poszczególnymi zadaniami. Z tak prowadzonej współpracy powstaje wiele wartościowych rezultatów, a sam projekt zyskuje na jakości.

Joanna Mach, koordynatorka projektu „A Rainbow of Emotions”

eTwinning to nie tylko przestrzeń do współpracy międzyszkolnej. To także społeczność pasjonatów, ludzi, którzy chcą się nieustannie rozwijać i poszukują nowych rozwiązań w edukacji. Czasem nawet prosty pomysł można przekuć w ciekawe międzynarodowe przedsięwzięcie. Projekt „A Rainbow of Emotions” narodził się z obserwacji potrzeb uczniów i zachwytu wersją pop-up książki *Kolorowy potwór*. Zdecydowanie zachęcam do wyjścia ze swoimi działaniami poza klasę oraz do nadania im nowego wymiaru – w eTwinningu!

2197

projektów europejskich
zrealizowali polscy
nauczyciele w okresie
od września 2022
do września 2023



Ewelina Kusiak, koordynatorka projektu „H₂O – the Liquid of Life”

Naprawdę warto brać udział w projektach eTwinning. Dlaczego? Przesądza o tym możliwość współpracy międzynarodowej, doskonalenia umiejętności językowych i rozwoju kompetencji osobistych. Radziłabym zacząć od szkoleń oferowanych przez Krajowe Biuro eTwinning – przede wszystkim od zapoznania się z funkcjonowaniem różnych aplikacji. Na początku dobrze wziąć udział w krótkim i szczególnie interesującym nas projekcie, aby poznać platformę ESEP i przekonać się, na czym polega współpraca w programie. Dobrym pomysłem jest również realizacja pierwszego własnego przedsięwzięcia z ambasadorem eTwinning. I jeszcze raz powtórzę: naprawdę warto! Projekty eTwinning dają wiele możliwości – przede wszystkim rozwijam się dzięki nim jako nauczyciel.

Dorota Dankowska, koordynatorka projektu „Autumn Tree”

Projekty eTwinning to wspólna przyгода edukacyjna nie tylko dla uczniów, ale również dla nauczycieli. Częste kontakty, dyskusje, wymiana pomysłów to tworzenie bliższych relacji z partnerami, ba, to zawiązywanie przyjaźni. Dzięki eTwinningowi szkoła jest ciekawa. Nie ma w niej miejsca na rywalizację, jest współpraca. Wszyscy pracujemy na wspólny rezultat.

Justyna Plota, koordynatorka projektu „Green Computing for Greener Earth”

Przede wszystkim eTwinningu nie trzeba się bać. I warto szukać sposobów, by wziąć w nim udział. Nie ma projektów nieudanych, są te bardziej war-

tościowe i te nieco mniej, ale każdy jest ważny w zdobywaniu nowego doświadczenia. Bardzo dobrym pomysłem jest praca zespołowa w ramach jednej szkoły, czyli zaangażowanie w przedsięwzięcie dwóch osób z danej placówki. Daje to poczucie wsparcia i bezpieczeństwa. Ponadto można „podwoić” wysiłki oraz zaangażować większe grono uczniów i członków społeczności lokalnej.

Irena Głowińska, koordynatorka projektu „Mission4Stars”

W „Mission4Stars” stworzyliśmy wizję wolnej i bezpiecznej Europy przyszłości, a jej realizacja zależy w dużej mierze od współpracy. Dlatego ważne jest, aby projekty eTwinning pozwalały nie tylko poszerzać umiejętności cyfrowe i językowe, ale także dawały sposobność nauki tolerancji, szacunku i innych wartości. Zrozumienie i wdrażanie wiedzy zdobytej przez uczniów jest bardzo przydatne, ale ważniejszą korzyścią wynikającą z realizacji przedsięwzięć eTwinning są nowe pomysły, wymiana doświadczeń, poszukiwanie innych rozwiązań niż te dostępne np. w sieci, stawianie czoła problemom czy wyciąganie wniosków na podstawie analizy przyczynowo-skutkowej. Nauczyciele, którzy zaczynają swoją przygodę z eTwinningiem, mogą wzorować się na wcześniejszych projektach, których opisy są dostępne na platformie projektowej, oraz realizować je według zamieszczonych tam planów bądź modyfikować je. A z czasem, nabrawszy doświadczenia, mogą rozpocząć pracę nad prowadzeniem autorskich przedsięwzięć. Innowacyjne formy i metody pracy, które zapewnia program, są bardzo atrakcyjne dla uczniów. Dzięki temu działania projektowe

619

projektów zrealizowanych
od września 2022
do września 2023
ubiegało się
o Krajową Odznakę Jakości

427

projektom, zrealizowanym
od września 2022
do września 2023,
przyznano Krajową
Oznakę Jakości,
gwarantującą prawo
do udziału w konkursie
„Nasz projekt eTwinning”

odbywają się w dowolnym czasie i w przyjaznej atmosferze. I mimo że wymagają zaangażowania, dużego nakładu czasu i pracy, to uśmiech uczniów, przyjaźnie z partnerami zagranicznymi, uznanie ze strony rodziców oraz dyrekcji, wszystkie sukcesy osiągnięte dzięki tym przedsięwzięciom wpływają pozytywnie na dobre samopoczucie i sprzyjają tworzeniu bezpiecznej przestrzeni edukacyjnej.

Anna Wojciechowska, koordynatorka projektu „3D Printed Board Game”

Dlaczego warto brać udział w projektach eTwinning? Powodów jest wiele. Jednym z nich może być to, że przez umożliwienie uczniom kontaktu z rówieśnikami z innych krajów nasze zajęcia zyskują nowy wymiar. Młodzi chętniej w nich uczestniczą, uczą się tego, co z pewnością przyda się jej w późniejszym życiu, ma też wpływ na jakość wykonywanych prac, które są unikalne, a sam proces edukacyjny to coś innego niż wykonywanie co roku zadań zaplanowanych przez nauczyciela. Drodzy nauczyciele, dzięki realizacji projektów eTwinning możecie sprawić, że uczenie się stanie się twórcze. Wasi podopieczni będą rozwiązywać rzeczywiste, a nie wymyślone problemy. Nauczą się także odpowiedzialności za swoją pracę i podjęte zobowiązania. Warto pamiętać również o własnym rozwoju zawodowym. Dzięki eTwinningowi możecie rozwinąć swój warsztat, stworzyć i poznać nowe metody dydaktyczne, wreszcie, możecie realizować swoje pasje. Praca z projektami eTwinning to również motywacja do rozwijania znajomości języka obcego, którego podczas pracy projektowej używa się

w sytuacjach rzeczywistych, oraz do nieustannego poznawania nowości sprzętowych i w zakresie oprogramowania. Nie trzeba się martwić, że sobie nie poradzicie, bo partnerzy dzielą się doświadczeniem i pomagają sobie wzajemnie. Dzięki przedsięwzięciom eTwinning możecie utrzymywać międzynarodowe kontakty z ludźmi o podobnych zainteresowaniach i pasjach. Ponadto każdy z was może osiągnąć sukces, ponieważ to wy decydujecie o treści projektu, czasie jego trwania i rezultatach. Możecie więc zaplanować pracę na miarę własnych zainteresowań, potrzeb i możliwości czasowych.

Arlęta Szydłowska, koordynatorka projektu „Used but Not Useless”

Należy: mieć plan działań, monitorować ich postęp, komunikować się z partnerami, rozmawiać z uczniami oraz wspierać ich inicjatywę i pomysły. Trzeba też pamiętać o tym, że rozwój wymaga wyjścia ze strefy komfortu, a trudności pobudzają do poszukiwania niestandardowych rozwiązań. Warto próbować prowadzić projekty eTwinning, ponieważ w czasie ich trwania możemy testować nowe pomysły i TIK w praktyce.

Edyta Dobiesz-Jąderko, koordynatorka projektu „Aus der Vergangenheit lernen und gemeinsam Brücken in die Zukunft bauen”

Udział młodzieży w dobrze przemyślanych i przygotowanych projektach eTwinning, włączenie uczniów w pracę nad wyborem zadań, zapewnienie im dużej swobody w procesie realizacji – wszystko to się przekłada na bardzo wymierne efekty, zarówno



63

zgłoszenia wpłynęły
na konkurs
„Nasz projekt eTwinning”,
edycja 2024

w nauczaniu, jak i w sferze integrowania uczniów, wyzwalania w nich kreatywności, pasji, ambicji, odpowiedzialności za efekty końcowe. eTwinning to na lepszy sposób, by łączyć różne nacje, poznawać ich sposób myślenia i budować porozumienie, a także, by czerpać nowe pomysły.

Aneta Kleisa, koordynatorka projektu „Here & Now with Art and Mindfulness at School”

Projekty eTwinning mogą być niekonwencjonalnym uzupełnieniem programu nauczania oraz niezwykle angażującym i ekscytującym doświadczeniem. Elastyczność tych przedsięwzięć pozwala na twórcze podejście do pracy własnej, ponieważ samemu ustala się jej temat i plan.

Justyna Kukułka, koordynatorka projektu „Happy Maths”

Nie trzeba bać się realizacji projektów eTwinning – to moja pierwsza rada dla nauczycieli, którzy chcą rozpocząć przygodę z programem. Jeżeli nie próbują, nie przekonają się, że warto. Kiedy się już odważą, powinni wybrać temat, który znają i lubią, aby realizować przedsięwzięcie z pasją. Doradzam, aby zapoznali się z doświadczeniami innych, skorzystali ze skarbnicy pomysłów, które znajdują choćby w publikacjach *Zwycięskie projekty eTwinning* oraz na stronie programu, i zainspirowali się do podjęcia inicjatywy.

Tomasz Ordza, koordynator projektu „BIRDnet”

Niezwykle ważne są komunikacja oraz zaplanowanie działań w grupie nauczycieli biorących udział w projekcie zarówno w szkole macierzystej,

jak i w instytucjach partnerskich. Regularne kontakty, np. za pośrednictwem współdzielonych dokumentów, ułatwiają realizację przedsięwzięcia. Złotą radą jest także współpraca nauczycieli różnych przedmiotów w danej szkole w ramach jednego przedsięwzięcia eTwinning. Pozwala ona zawiązywać silne relacje oraz przyczynia się do rozwoju nie tylko uczniów, ale też nas samych i naszej społeczności!

Katarzyna Siwczak, koordynatorka projektu „Comp@ss”

Dobry projekt eTwinning jest wynikiem dobrej współpracy – jeśli trafiliśmy na rzetelnego partnera, warto kontynuować wspólne działania. Z naszym dream teamem, gdy tylko kończymy jedno przedsięwzięcie, myślimy już o kolejnym. Nauczanie metodą projektu edukacyjnego przy wykorzystaniu możliwości programu eTwinning to moim zdaniem przepis na najbardziej efektywną naukę. Co prawda, organizacja każdej takiej inicjatywy zawsze wiąże się z wysiłkiem oraz wymaga dużego nakładu czasu i pracy, ale jest to wkład, który zwraca się z nawiązką m.in. w postaci ogromnej satysfakcji.

Anna Szczepaniak, koordynatorka projektu „Space Challenges”

Każdy projekt eTwinning to nowe znajomości, wyzwania, umiejętności, a także nowa wiedza dla nauczyciela i dla jego uczniów. Realizacja międzynarodowych przedsięwzięć edukacyjnych to najlepszy kurs językowy i metodyczny, szansa na rozwijanie wszystkich kompetencji kluczowych, motywacja do nauki języka obcego, rozwijanie kreatywności i ciekawości.

18

projektów nagrodziło
jury w konkursie
„Nasz projekt eTwinning”,
edycja 2024

Łukasz Kamiński, koordynator projektu „What’s New about the News?”

eTwinning to ludzie – uczniowie, nauczyciele i inni pracownicy szkół, to zawsze nowa przygoda. Dzięki wieloletnim działaniom projektowym znacznie poszerzyłem swoją wiedzę dotyczącą TIK, jeszcze zanim stały się one powszechne i popularne. Co do rad dla nowych i przyszłych eTwinnersów, zawsze powtarzam jedno: zacznijcie od czegoś prostego i krótkiego, dzięki temu przekonacie się, jak przedsięwzięcie eTwinning wygląda w praktyce. Pamiętajcie, że może być ono realizowane w języku polskim, z nauczycielami z innych placówek. Podstawą sukcesu jest regularna komunikacja, zarówno między nauczycielami-partnerami, jak i uczniami-partnerami. Mogę śmiało powiedzieć, że bez komunikacji nie ma projektu. Również odpowiedni podział zadań jest istotny. Dotyczy to nie tylko właściwego zaplanowania działań uczniów, ale także zadań nauczycieli, którzy powinni rozło-

żyć odpowiedzialność między siebie. Dla uczniów projekt to nowy sposób pracy i nowe doświadczenia oraz możliwość nawiązania relacji z rówieśnikami z krajów partnerskich. Dla nas, nauczycieli, zapewne najważniejszy jest rozwój kompetencji, które przydają się w życiu zawodowym i prywatnym. Od lat rekomenduję projekty eTwinning i zdania nie zmieniam – to jest pozytywne uzależnienie.

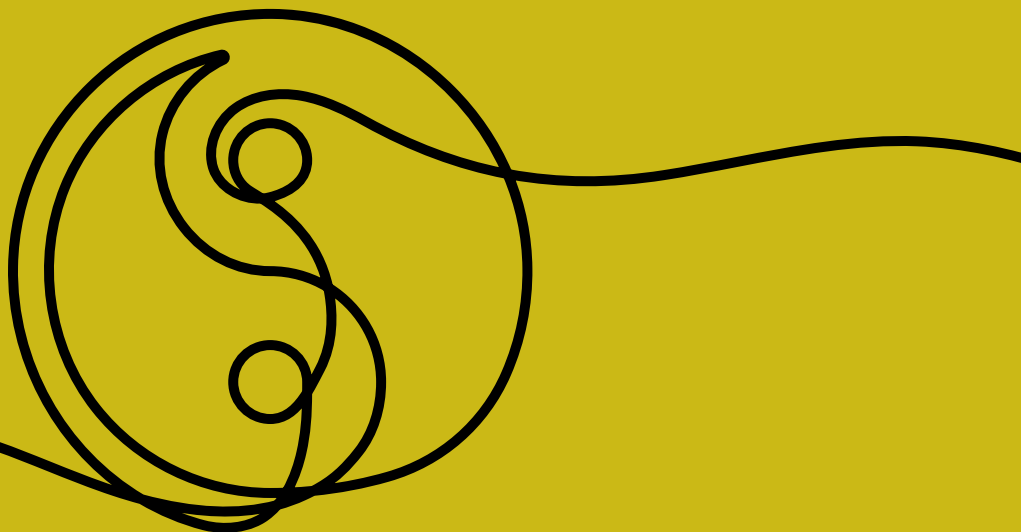
Michał Siwkowski, koordynator projektu „AI Masters”

Przede wszystkim warto podjąć próbę realizacji projektu o tematyce, która nas pasjonuje i w której czujemy się komfortowo. Możemy wykorzystać nasze zainteresowania, hobby i doświadczenia, aby zainspirować uczniów. Dzięki elastyczności programu eTwinning możemy pracować w warunkach, które wybierzemy sobie sami. W rezultacie praca nad projektem nie będzie dla nas uciążliwym obowiązkiem, a czystą przyjemnością. ■





Projekty dla uczniów w wieku 3–6 lat



I miejsce

Insects Around Us



Magdalena Kraus

Przedszkole w Zespole
Szkolno-Przedszkolnym
w Bestwinie,
woj. śląskie

Projekt był odpowiedzią na głęboką fascynację dzieci otaczającym je środowiskiem naturalnym. Jest ono dla nich ekscytujące ze względu na niezwykle bogactwo istniejących w nim form życia. Celem przedsięwzięcia było wprowadzenie najmłodszych w mikrokosmos łąk, gdzie owady i inne drobne organizmy oraz większe zwierzęta i rośliny koegzystują, tworząc zrównoważony, zarazem jednak bardzo delikatny ekosystem

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/en/
etwinning/projects/insects-around-us/
twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Bułgaria, Chorwacja, Grecja,
Hiszpania, Litwa, Rumunia

Tytuł projektu odzwierciedla jego cel – chęć przybliżenia uczestnikom świata owadów. Poza tym dzięki współpracy międzynarodowej przedsięwzięcie otworzyło przed najmłodszymi dziećmi drzwi do zrozumienia różnorodności kulturowej. W rezultacie przedszkolaki zdobyły wiedzę przyrodniczą, rozwinęły postawy proekologiczne oraz kompetencje komunikacyjne i językowe, a także poszerzyły swoje horyzonty. Nauczyciele realizujący projekt dzięki współpracy międzynarodowej zyskali zaś sposobność wymiany doświadczeń i dobrych praktyk, a także podniesienia swoich kompetencji pedagogicznych.

Założenia projektu koncentrowały się na stworzeniu kompleksowego doświadczenia edukacyjnego, które wykraczałoby poza granice nauczania w tradycyjnym rozumieniu. Ponadto przedsięwzięcie zakładało integrację treści programowych i nowoczesnych metod nauczania.

Pierwszym zadaniem projektowym było stworzenie przez dzieci logotypów obrazujących ideę współpracy międzynarodowej w ramach przedsięwzięcia oraz wybór najlepszego z nich. Następnie najmłodszy wzięli udział w zajęciach ukierunkowanych na badanie świata owadów, a efektem ich eksploracji była *Encyklopedia insektów*.

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

- ♦ ukazanie piękna przyrody ♦ wykształcanie opiekuńczego stosunku do świata owadów oraz umiejętności mądrego funkcjonowania w otoczeniu naturalnym ♦ rozwijanie poczucia odpowiedzialności za jakość życia na Ziemi
- ♦ zwiększanie motywacji do nauki języka obcego i poszerzanie kompetencji językowych ♦ podnoszenie umiejętności współpracy oraz prezentacji efektów pracy zadaniowej ♦ doskonalenie znajomości TIK



Galeria motyli stworzonych przez dzieci za pomocą narzędzia internetowego

Komentarz jury

Przedsięwzięcie zwiększa wrażliwość przyrodniczą dzieci. Podejście do jego realizacji było usystematyzowane. Wyczerpująco przedstawiono tematykę projektu, wykazano powiązania z programem nauczania. W działaniach widoczna jest współpraca z wykorzystaniem TIK oraz równe zaangażowanie partnerów. W jej wyniku wypracowano mierzalne rezultaty. Przestrzeń TwinSpace jest bardzo czytelna. Szczegółowo przedstawiono także proces ewaluacji działań projektowych.

Z kolei w ramach aktywności „Insect movements” przedszkolaki symulowały ruchy owadów, jednocześnie posługując się zwrotami w języku angielskim.

W celu promocji wymiany kulturowej dzieci wysyłały kartki świąteczne i ilustracje przedstawiające owady do swoich kolegów ze szkół partnerskich, wykorzystane następnie do stworzenia *Europejskiego Słownika Obrazkowego*. Dzięki tym aktywnościom zyskały okazję do używania języka angielskiego w praktyce. Działania te sprzyjały również rozumieniu różnorodności kulturowej w Europie.

W ramach aktywności projektowych uczestnicy wykonywali też inne prace manualne. Stworzyli m.in. wizerunki motyli, pozostawiając ich uzupełnienie kolegom z placówek partnerskich. Rezultatem była międzynarodowa Galeria Motyli. Ponadto dzieci wzięły udział w projektowym konkursie plastyczno-językowym „My Favourite Insects”.

Na kolejnym etapie przeprowadzono zajęcia czytelnicze na podstawie anglojęzycznej książki *The Very Hungry Caterpillar*. Lekturze towarzyszyły lic-

ne aktywności. Nauczyciele utworzyli bank pomysłów do pracy z książką z wykorzystaniem platformy Wakelet.

Przedszkolaki uczestniczyły również w zdalnym spotkaniu międzynarodowym, podczas którego prezentowały wiersze i piosenki o owadach. Wspólnie stworzyły też elektroniczną książeczkę *Mysterious Eggs* z własnymi ilustracjami oraz treścią rozwijaną kolejno przez wszystkich partnerów przedsięwzięcia. Ponadto wzięły udział w grach interaktywnych, a także rozwiązały quiz sprawdzający wiedzę zdobytą podczas aktywności projektowych.

Dzieci były zachwycone możliwością współpracy z rówieśnikami z innych krajów oraz dzielenia się swoimi spostrzeżeniami. Nie tylko wyniosły z projektu wiedzę na temat przyrody i umiejętności językowe, ale także rozwinęły swoje kompetencje społeczne, takie jak umiejętność współpracy, komunikacji i samodzielność. Przedsięwzięcie skłoniło je również do interdyscyplinarnej eksploracji różnych dziedzin.

Jednym z wyzwań podczas prowadzenia projektu było efektywne zarządzanie współpracą międzynarodową oraz integrowanie nowoczesnych metod i treści edukacyjnych z programem nauczania. Przyniosło to jednak cenne doświadczenia w zakresie m.in. wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) oraz tworzenia angażującego środowiska do nauki.

II miejsce

The Sense of Rainbow Colours



Paulina Stiler, Aleksandra Armada
Przedszkole z Oddziałami Specjalnymi
i z Oddziałami Integrycyjnymi nr 48
w Zabrze, woj. śląskie

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/pl/etwinning/projects/sense-rainbow-colours/twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

3 miesiące

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Armenia, Czechy, Słowacja

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Czy nauka kolorów to jedynie powtarzanie ich nazw? Zdecydowanie nie! Projekt miał dać jego uczestnikom możliwość odkrywania barw świata wszystkimi zmysłami. Koordynatorki przedsięwzięcia postawiły w pracy projektowej na doświadczanie empiryczne i eksperymentowanie oraz na aktywności twórcze przy zachowaniu zasad włączenia społecznego. Pozwoliło to dzieciom o różnym stopniu funkcjonowania poznawczego uczyć się w pełni na swoich warunkach

Projekt został zapoczątkowany po międzynarodowym seminarium eTwinning dla nauczycieli wychowania przedszkolnego, które pod hasłem „Creative Learning Environment in Kindergarten” odbyło się latem 2022 roku w Warszawie. Nauka nazw kolorów była celem, do którego dążyły koordynatorki przedsięwzięcia. Do jego realizacji doprowadziło wykorzystanie w działaniach projektowych metod badawczych, technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) oraz nowych technik plastycznych. Przede wszystkim jednak zaprocentowało oddanie pełnej inicjatywy dzieciom. Metody te pozwoliły uczestnikom odkrywać świat i wyciągać wnioski na jego temat pod czujnym okiem swoich opiekunek.

W rezultacie projekt polegał nie tylko na nauce kolorów. Przedszkolaki zyskały także możliwość poznania rówieśników z innych krajów oraz ich kultur. Przedsięwzięcie uwzględniało przy tym konieczność wyrównywania szans edukacyjnych – w jego ramach integrowały się dzieci neurotypowe z dziećmi z niepełnosprawnościami. Dzięki temu wszyscy uczestnicy zyskali możliwość doświadczania świata, którego aspekty często są dla nich odległe lub zupełnie niedostępne. Nauczycielki zaś, dla których przedsięwzięcie eTwinning było nowym wyzwaniem zawodowym, musiały wyjść ze swojej strefy komfortu. Zyskały dzięki temu nowe doświadczenie, które będą wykorzystywać w codziennej pracy dydaktycznej.

Cele projektu

- ♦ rozwijanie umiejętności rozpoznawania kolorów i eksplorowanie barw natury
- ♦ wielozmysłowe doznawanie kolorów tęczy ♦ rozwijanie kreatywności
- ♦ nauka pracy w zespole ♦ stworzenie prac nawiązujących do tęczy
- ♦ opracowanie międzynarodowego słownika kolorów



Sala do zajęć z Sensoplastyką®

Dzięki projektowi jego koordynatorom udało się wprowadzić do nauczania przedszkolnego eksperymentalne podejście badawcze. Zorganizowały zajęcia zgodnie z zasadami Sensoplastyki®, podczas których dzieci mogą być w swoich działaniach w pełni samodzielne. Same podejmują wszystkie decyzje i doskonale się w tym odnajdują.

Praca z wykorzystaniem metod aktywizujących – poza tym, że innowacyjna – okazała się zdecydowanie bardziej efektywna niż nauczanie tradycyjne. Dzięki niej dzieci chętniej

współpracowały, bardziej skupiały się na zadaniach i na doprowadzeniu ich do końca. Projekt okazał się pozytywnym doświadczeniem także dla uczestników z niepełnosprawnościami. Dzieci z tego typu trudnościami często mają kłopot ze skupieniem uwagi. W trakcie zadań projektowych były jednak bardzo zaangażowane i wykazywały dużo większą ciekawość poznawczą niż zazwyczaj. To wartość sama w sobie, ponieważ zwykle bardzo trudno wzbudzić w nich zainteresowanie i utrzymać ich koncentrację.

Największe wyzwanie podczas realizacji projektu stanowiło znalezienie partnerów. Prowadzenie przedsięwzięcia okazało się łatwiejsze niż jego pierwszy etap. Przełamanie bariery językowej i codzienna komunikacja w języku angielskim były dla koordynatorek okazją, by rozwijać swoje umiejętności w tym zakresie. Partnerzy projektowi z zagranicy podzielali obawy w kwestii znajomości języka, ale w wyniku nawiązania koleżeńskich relacji wszyscy odnaleźli się we współpracy i czuli się w niej komfortowo. ■

Komentarz jury

Projekt o prostej tematyce uwzględniający działania pozwalające wychowankom przedszkola rozwijać różne kompetencje. Interesujący plan przedsięwzięcia skonstruowany wokół zagadnienia kolorów tęczy. Temat pobudzający ciekawość przedszkolaków i motywujący ich do działania. Dużo angażujących aktywności, dobrze zaplanowanych w trybie tygodniowym.

Tęczowe kamyczki



Filip zmienił się w cudne jabłuszko



III miejsce

Empathy Turtles: For Me, for You and Nature



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

Projekt był ukierunkowany na rozwijanie umiejętności miękkich, zwłaszcza zdolności do rozpoznawania uczuć i do współodczuwania. Koordynatorzy przedsięwzięcia skupili się na emocjonalnych, poznawczych i kinestetycznych wymiarach empatii. Kompetencje te wykorzystywali następnie do realizacji celów zrównoważonego rozwoju środowiska naturalnego w jego wymiarze lokalnym

TWinspace

school-education.ec.europa.eu/pl/etwinning/projects/empathy-turtles-me-you-and-nature/twinspace/pages

CZAS TRWANIA PROJEKTU

10 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Bułgaria, Grecja, Hiszpania,
Rumunia, Słowacja

Projekt podzielono na trzy fazy: „Empatia dla mnie”, „Empatia dla ciebie” oraz „Empatia dla natury”. W pierwszej uczestnicy rozpoznawali swoje emocje i uczyli się nimi zarządzać. W drugiej starali się zrozumieć uczucia innych i odkrywali sposoby, jak udzielać im niezbędnego wsparcia. W trzeciej zaś kultywowali szacunek do środowiska naturalnego i zwierząt oraz podejmowali działania na rzecz ich ochrony. Cele te zrealizowano dzięki eksperymentalnym aktywnościom edukacyjnym. W ich ramach

dzieci pracowały przy użyciu dobranych do ich wieku narzędzi Web 2.0 oraz rozwiązań z zakresu robotyki.

Przedsięwzięcie zrealizowano metodą nauki przez zabawę i ćwiczenia praktyczne. Uwzględniono w nim zajęcia z różnych dziedzin z naciskiem na zagadnienie emocji. Naturalne zachowania przedszkolaków były moty-
wem przewodnim rozmowy na temat uczuć i empatii oraz podstawą nauki rozpoznawania stanów emocjonalnych. W działaniach tych dzieci mogły obserwować również zmagania swoich

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

- ♦ wszechstronny i zrównoważony rozwój z naciskiem na zwiększanie inteligencji emocjonalnej
- ♦ kształtowanie pozytywnych postaw wobec innych ludzi, zwierząt i środowiska
- ♦ zachęcanie do aktywnego uczestnictwa jako formy zaangażowania obywatelskiego
- ♦ rozwijanie podejścia naukowego w myśleniu przez obserwację i eksperymentowanie oraz formułowanie i weryfikowanie hipotez
- ♦ poszerzanie doświadczeń edukacyjnych



Certyfikaty dla uczestników za sumienną pracę przez cały rok

rówieśników z innych krajów. Motywowało je to do lepszego rozumienia uczuć i do radzenia sobie z nimi. Pod koniec realizacji przedsięwzięcia same próbowali np. pokonać złość według poznanej instrukcji, reagowały na emocje kolegów i koleżanek, częściej rozmawiały o uczuciach. Udawało się to również dzięki uważnemu wysłuchiowaniu ich przez koordynatorkę projektu towarzyszące im podczas każdej aktywności, a także dzięki bezwarunkowej akceptacji ich stanów emocjonalnych, która naturalnie buduje poczucie bezpieczeństwa.

Ponadto w ramach aktywności projektowych uczestnicy rozwijali umiejętność skutecznej komunikacji i współpracy, a także krytycznego myślenia i kreatywności. Natomiast systematyczne realizowanie zadań na-

Jak pokonać złość?



uczyciło ich samodyscypliny i samodzielności. Projekt kształtował też postawy otwartości, ciekawości i tolerancji wobec innych kultur. Poza tym pod okiem wychowawców dzieci m.in. ćwiczyły koordynację wzrokowo-ruchową, grały w gry kooperacyjne na Kahoot! i wspólnie malowały. Niejednokrotnie też same inicjowały inne działania.

W wyniku przedsięwzięcia powstały oryginalne produkty końcowe promowane we wszystkich krajach partnerskich, m.in. *Księga szczęścia* i *Księga smutku*, *Słownik emocji* w językach partnerskich, plakat przedstawiający lęki uczestników, tablica z pomysłami, jak przezwyciężać wstyd, i gra *Emocje*.

Wiele działań przewidzianych w projekcie było wyzwaniem, ale każde z nich po dokładnym przeanalizowaniu uczestnicy wykonywali z radością i wielkim zaangażowaniem. Zadowolenie i satysfakcja partnerów oraz pozytywne wypowiedzi dzieci biorących udział w przedsięwzięciu i ich rodziców na temat projektu świadczą o tym, że był on nie tylko bardzo potrzebny, ale także inspirujący. ■

Komentarz jury

Ciekawy i starannie zaplanowany projekt rozwijający inteligencję emocjonalną dzieci. Było w nim miejsce na zaprezentowanie reguł współpracy, naukę obsługi aplikacji oraz na rozmowy o emocjach. Na pochwałę zasługuje także próba przeniesienia teoretycznych rozważań o empatii do świata rzeczywistego.

Jajeczkowy teatrzyk

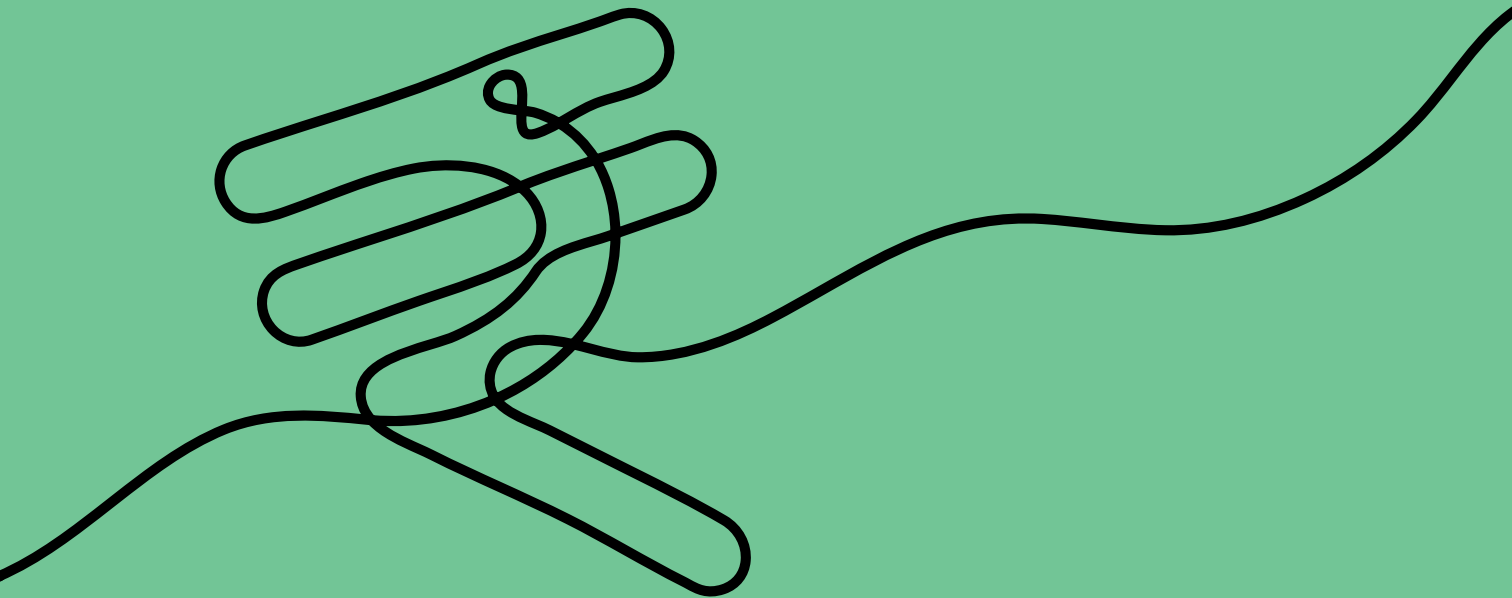


7

10



Projekty dla uczniów w wieku 7–10 lat



I miejsce

A Rainbow of Emotions



Joanna Mach, Renata Wieczorek

Szkoła Podstawowa

im. ks. Stanisława Słotwińskiego
w Kamieniu, woj. małopolskie

Dzieci doświadczają różnych emocji: od radości i podekscytowania po złość i frustrację. Czasem trudno im rozpoznać i nazwać swoje uczucia, a jeszcze trudniej – radzić sobie z nimi. Ich projektowym przewodnikiem po tęczowym świecie emocji był sympatyczny Kolorowy Potwór z książki Anny Llenas *El monstruo de colores*. Razem z nim uczniowie odkrywali, że wielobarwne uczucia: żółtą radość, czerwoną złość, zielony spokój, niebieski smutek i czarny strach, można rozplątać i uporządkować

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/rainbow-emotions-0/twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Hiszpania, Niemcy, Włochy

W ramach projektu zorganizowano aktywności, które pozwoliły w atrakcyjny sposób wprowadzić dzieci w niełatwy temat emocji. Dzięki swojej różnorodności, interdyscyplinarności i angażowaniu wielu zmysłów zadania projektowe pomogły uczniom, niezależnie od ich poziomu wiedzy, zainteresowań i możliwości intelektualnych, znaleźć obszar, w którym każdy z nich mógł wykorzystać swoje mocne strony. W rezultacie uczestnictwo w projekcie przyniosło im większą świadomość emocjonalną i pozwoliło wzmocnić

wiarę w siebie. Realizacja projektu przyczyniła się także do stworzenia wspierającej atmosfery w klasie. Dla nauczycieli przedsięwzięcie było nie tylko kolejnym krokiem w rozwoju zawodowym. Pomogło im także zacieśnić europejskie przyjaźnie oraz stało się okazją do dzielenia się wiedzą i do wymiany doświadczeń.

Projekt był częścią codziennej pracy z klasą. Pomógł zrealizować treści wielu przedmiotów dzięki działaniom ukierunkowanym m.in. na aktywne słuchanie, dyskusję i burzę mózgow, a także na aktywności kreatywne, jak formowanie naczyń na wzór prac Pa-

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

- ♦ wspieranie rozwoju emocjonalnego, zwłaszcza umiejętności rozpoznawania uczuć i wyrażania ich w społecznie akceptowalny sposób
- ♦ podnoszenie kompetencji w zakresie języków ojczystego i angielskiego
- ♦ poznawanie świata przez obserwację i eksperymentowanie
- ♦ usprawnianie motoryki dużej i małej
- ♦ rozwijanie umiejętności pracy w zespole
- ♦ rozwijanie motywacji i pozytywnego nastawienia do szkoły i nauki
- ♦ zachęcanie do autorefleksji



Kolorowy Potwór

Komentarz jury

Wzorcowy projekt. Spójny i bardzo dobrze zrealizowany. Wyraźny podział odpowiedzialności za działania oraz widoczne zaangażowanie wszystkich partnerów. Mimo wielości zadań nie pominięto współpracy szkół. Należy docenić aktywności uwzględniające współpracę w grupach międzynarodowych. TwinSpace jest bardzo przejrzysta, zawiera podsumowanie projektu, a także opisy procesów ewaluacji i upowszechniania.

bla Picassa i malowanie ich pod okiem artysty plastyka. Głównym działaniem projektowym była jednak edukacja w zakresie emocjonalności. W klasie pojawiły się kolorowe słoiki, do których uczniowie przez cały rok szkolny wrzucali karteczki opisujące ich dominujące emocje. Pomogło im to nie tylko nauczyć się nazywać to, co odczuwają, ale także zrozumieć, że każdy może czasem się cieszyć, czasem się smucić, a czasem odczuwać strach.

Przedsięwzięcie było także źródłem zabawy. Dzieci z ogromnym zainteresowaniem śledziły zwłaszcza relacje z prac swoich kolegów ze szkół partnerskich. Niecierpliwie czekały na kolejne spotkania w sieci, podczas których wspólnie tworzyły m.in. zdalny słowniczek emocji czy emotkowe zakładki do książek. Dużym przeżyciem dla nich była wystawa dla społeczności lokalnej, na której można było zobaczyć wykonane w grupach międzynarodowych obrazy emocji oraz wiele innych prac manualnych, jak maskotka projektu, makieta *Kraina pozytywnych emocji* i fotograficzna relacja z przedsięwzięcia.

Nić przyjaźni przegoni każdy smutek



I choć nie sposób wymienić wszystkich aktywności w ramach tego przedsięwzięcia, trzeba wspomnieć jeszcze m.in. o wspólnym śpiewie, tańcu i muzykowaniu oraz o grze terenowej typu *treasure hunt*.

Zadaniem bonusowym dla grupy projektowej z Polski, którego efekt wywołał duże podekscytowanie, była *Księga Potwornie Fajnych Ludzi*. Uczniowie przygotowali obrazki przedstawiające ich idoli jako Kolorowe Potwory, nominując ich tym samym do tej książki. Nagrali także pytania dotyczące sfery emocji, które następnie przesłali wybranym artystom. Wielką niespodzianką sprawiły odpowiedzi Sławomira i Kajry, którzy opublikowali je w specjalnie nagranych filmach.

Koordynatorzy przedsięwzięcia z placówek partnerskich wzajemnie motywowali się do działania. W trakcie projektu zgłaszali wiele nowych inspiracji i pomysłów, przez co był on wymagający pod względem zasobów i czasu. Był to jednak czas dobrze wykorzystany. Przyniósł im bowiem wiele satysfakcji i radości z pracy z uczniami. ■

II miejsce

H₂O – the Liquid of Life



Ewelina Kusiak
Zespół Szkolno-
-Przedszkolny nr 9
we Wrocławiu,
woj. dolnośląskie

Zmiany klimatyczne to w ostatnich latach bardzo istotny i często poruszany temat. Uczniowie również interesują się tym zagadnieniem i chętnie biorą udział w akcjach proekologicznych. Połączenie nauki języka angielskiego, biologii, geografii i lubianych przez dzieci zajęć przyrodniczych to gotowy pomysł na wszechstronnie rozwijający projekt edukacyjny

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/pl/etwinning/projects/h2o-liquid-life/twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

3 miesiące

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Armenia, Azerbejdżan, Bułgaria, Chorwacja, Francja, Grecja, Hiszpania, Litwa, Mołdawia, Polska, Rumunia, Serbia, Turcja, Włochy

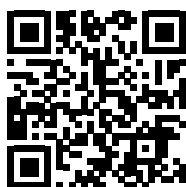
W klasach I–III omawia się zagadnienia ekologiczne. W ramach projektu tematykę tę zintegrowano z nauczaniem języka angielskiego oraz elementów biologii, geografii i edukacji społecznej. Dzięki temu do procesu nauczania wprowadzono nowe, kreatywne i skuteczne rozwiązania. Podczas lekcji uczniowie pracowali w trybie odmiennym niż tradycyjne zgłębianie wiedzy zgodnie z wytycznymi z podręcznika. W rezultacie mieli szansę rozwijać umiejętności społeczne, kompetencje kluczowe, niezbędne zarówno w życiu prywatnym, jak i w przyszłej aktywności zawodowej, w tym w zakresie znajomości nowoczesnych technologii. Zgłębiali także zagadnienia świadomości i ekspresji kulturowej, a dzięki współpracy w środowisku międzynarodowym

nauczyli się otwartości i tolerancji wobec innych. Projekt przełożył się też na lepszą współpracę w klasie. Z kolei nauczyciele rozwinęli umiejętność pracy w środowisku międzynarodowym i z kolegami specjalizującymi się w różnych dziedzinach. Pociągnęło to za sobą rozszerzenie ich wiedzy i znajomości nowoczesnych aplikacji. Dla szkoły przedsięwzięcie w partnerstwie z innymi europejskimi placówkami edukacyjnymi oznaczało zaś podniesienie prestiżu. Korzyści płynące z projektu są więc nie do przecenienia.

Przedsięwzięcie połączone z obchodami Światowego Dnia Morza dostosowano do potrzeb uczniów. Uwzględniało ono wiele interesujących dla nich zadań i aktywności w języku angielskim dotyczących wody, m.in. doświadczenia z tą substancją,

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE

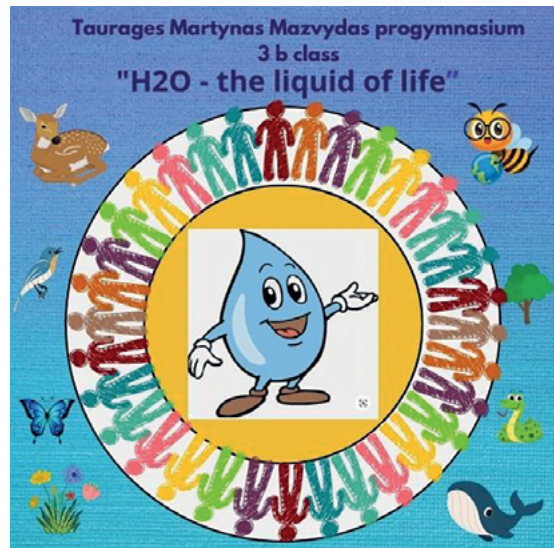


Cele projektu

- ♦ uświadomienie znaczenia wody w życiu człowieka ♦ nauka słownictwa i zwrotów w języku angielskim związanych z wodą ♦ rozwijanie kompetencji kluczowych ♦ uświadamianie znaczenia ekologii w życiu człowieka
- ♦ zachęcanie do prowadzenia prostych doświadczeń przyrodniczych



Logo projektu



Komentarz jury

Zagadnienie ochrony środowiska jest często podejmowane w projektach, ale w tym przedsięwzięciu skupiono się na działaniach pozwalających uczniom nabyć kompleksową wiedzę tematyczną. Widoczne jest powiązanie aktywności z podstawami programowymi kilku przedmiotów.

TwinSpace jest wzorowa, umożliwia dostęp do opisu wszystkich aktywności, prezentuje szczegółowo przebieg całego projektu. Na pochwałę zasługuje ewaluacja, m.in. wśród rodziców uczniów, oraz proces upowszechniania.

opisywanie zbiorników wodnych w niedalekiej okolicy, opracowanie logo projektu i e-booka na temat zabawnych faktów dotyczących wody. Atrakcyjność projektu wynikała także z możliwości zdalnego kontaktowania się z rówieśnikami z różnych krajów europejskich i rozmawiania w języku angielskim. Podczas tych aktywności

uczniowie korzystali z tablicy interaktywnej. W wyniku podejmowanych działań przełamali barierę językową, poznali nowe słowa i zwroty anglojęzyczne i nie tylko, a także nauczyli się obsługi nowych aplikacji.

Największym wyzwaniem w trakcie projektu było utrzymanie partnerów projektowych oraz ich motywacji. ■

Doświadczenie z wodą



III miejsce

Autumn Tree



Dorota Dankowska, Joanna Mateńko

Szkoła Podstawowa z Oddziałami
Integracyjnymi nr 5 im. Gryfitów
w Słupsku, woj. pomorskie

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/autumn-tree-0/twinspace/pages

CZAS TRWANIA PROJEKTU

3 miesiące

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Bośnia i Hercegowina, Polska,
Rumunia, Włochy

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Drzewa mają niezrównany wpływ na życie na naszej planecie. Wytwarzają tlen, zatrzymują wodę, w upalne dni działają niczym klimatyzator, przynosząc wytchnienie, są domem dla zwierząt oraz mają ogromne znaczenie gospodarcze. Poza tym zwłaszcza jesienią wyglądają bajecznie i są bardzo wdzięcznym obiektem obserwacji. Ich kolorowe liście i najróżniejsze owoce to doskonały materiał do działalności zarówno poznawczej, jak i twórczej

Mysłą przewodnią omawianego przedsięwzięcia przyrodniczego była obserwacja różnych gatunków drzew liściastych i iglastych oraz wymiana zebranych spostrzeżeń i informacji na ich temat z partnerami z zagranicy.

Z Polski w projekcie wzięło udział aż sześć zespołów projektowych. Każdy z nich miał za zadanie obserwować wybrane drzewo i na tej podstawie wyciągać wnioski na temat cyklu i sposobu jego życia. Efekty przedsięwzięcia przerosły oczekiwania jego organizatorów. Dzięki obserwacjom przyrodniczym uczniowie zaczęli rozpoznawać gatunki drzew na podstawie ich liści i owoców, dostrzegać cykliczność przyrody i obo-

wiązujące w niej zależności, np. między istnieniem drzewostanu a życiem ptaków i innych organizmów czy zmianami klimatu. W rezultacie dzieci zaczęły interesować się zagadnieniem ochrony przyrody oraz podjęły – z sukcesem – próbę sadzenia i hodowli własnych drzew. Ponadto działania projektowe przyniosły im sposobność rozwijania innych kompetencji, jak myślenie algorytmiczne i kodowanie oraz programowanie robotów Photon. Tworzyły też podcasty i prace plastyczne. Dzięki współdziałaniu z rówieśnikami z zagranicy rozwijały również swoje kompetencje w zakresie języka angielskiego.

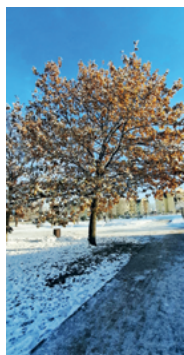
Uczestnicy byli bardzo zaangażowani w aktywności projektowe, chętnie

Cele projektu

- ♦ rozbudzenie ciekawości poznawczej wobec drzew i ich znaczenia dla życia na planecie
- ♦ systematyczna obserwacja wybranych drzew i zbieranie informacji na ich temat
- ♦ formułowanie pytań badawczych i poszukiwanie odpowiedzi
- ♦ sadzenie drzew i wirtualnego lasu eTwinning
- ♦ współpraca z partnerami z zagranicy



Z nasiona dębu rośnie młode drzewko



Drzewa są piękne i w naturze, i na papierze

Komentarz jury

Ciekawy sposób łączenia tematu projektu ze sposobem pracy. Drzewo jest nie tylko tematem przewodnim, ale także wykorzystano je w pracy projektowej. Świetne jest to, że projekt realizowano nie tylko zdalnie, ale także w świecie rzeczywistym, i że ma on namacalne efekty w postaci drzew zasadzonych na terenie szkoły. Temat przedsięwzięcia nie jest, co prawda, innowacyjny, ale nowatorskie jest podejście do niego. Mimo że działania prowadzono dość krótko, podjęto wiele aktywności. Integracja z programami nauczania jest widoczna w różnych dziedzinach, podobnie jak zaangażowanie partnerów oraz wspólne działania uczniów. TwinSpace jest czytelna, umożliwia dostęp do opisów aktywności projektowych, rezultatów oraz do informacji na temat ewaluacji i upowszechniania.



podejmowali wszystkie interdyscyplinarne wyzwania, umiejętnie współpracując ze sobą. Tworzyli więc modele drzew z materiałów przyrodniczych, lapbooki o drzewach i prace plastyczne, zaprezentowane następnie na korytarzach szkolnych. Wszystkie te działania wzbudzały ogromne zainteresowanie również wśród dzieci nieuczestniczących w przedsięwzięciu.

Uczniowie zaangażowani w projekt brali ponadto udział w wydarzeniach organizowanych wspólnie przez partnerów projektu, jak „Code Week”, czyli wspólne kodowanie online, tworzenie wirtualnych drzew i poznawanie nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), czy „Global

Education Week” – wspólne sadzenie. W ramach projektu odbyła się Międzynarodowa Dziecięca Konferencja na temat drzew, podczas której podsumowano całe przedsięwzięcie i przeprowadzono jego ewaluację.

Największym wyzwaniem ze względów logistycznych była organizacja Międzynarodowej Konferencji Dziecięcej. Przed wydarzeniem nauczyciele zorganizowali więc wiele spotkań, aby dogłębnie przedyskutować wszystkie jego aspekty. Organizatorzy obawiali się zwłaszcza o sprawność sprzętu i przepustowość internetu, ponieważ te potrafią na co dzień płać figle. Na szczęście wszystko się powiodło. ■

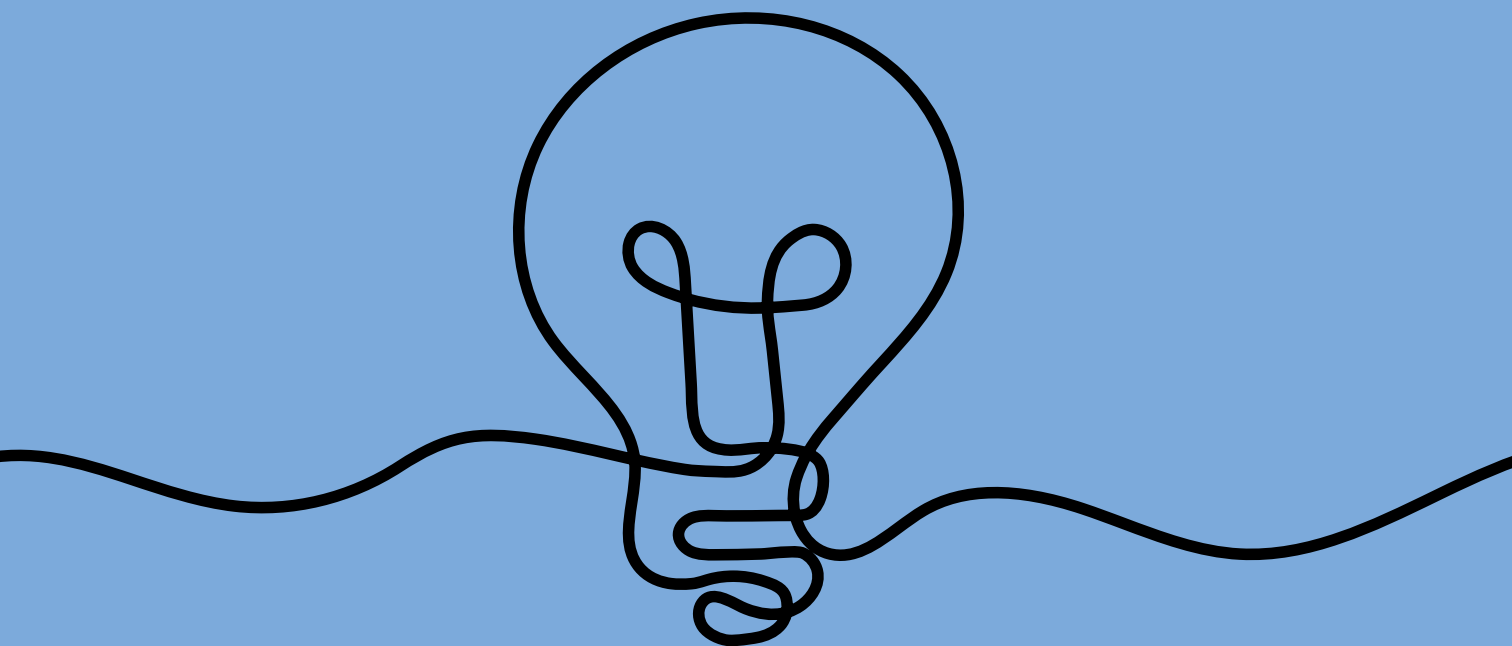


11

15



Projekty dla uczniów w wieku 11–15 lat



I miejsce

Green Computing for Greener Earth



Justyna Plota, Katarzyna Kuczyńska

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

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/green-computing-greener-earth/twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Chorwacja, Grecja, Hiszpania, Litwa,
Portugalia, Rumunia, Turcja

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Wykorzystywanie zasobów technologicznych jest aktualnie tak powszechne, że każdy może się z tym zagadnieniem utożsamiać. Projekt miał na celu edukować na temat dobrych praktyk w zakresie *green computing*, czyli zrównoważonego przetwarzania, oraz stanowić wsparcie w wyrabianiu dobrych nawyków w życiu codziennym w kontekście nowoczesnych technologii, takich jak oszczędność zasobów czy użycie sprzętu elektronicznego. Busolą były tu Cele Zrównoważonego Rozwoju sformułowane przez ONZ po to, by wspierać zrównoważony rozwój świata, w którym potrzeby ludzi mogą być zaspokajane z poszanowaniem środowiska naturalnego oraz przy uwzględnieniu kolejnych pokoleń

Przedsięwzięcie było trzecią z kolei – po „My Water Footprint” oraz „Climate Literate” – inicjatywą na rzecz klimatu przeprowadzoną przez tę samą grupę partnerów instytucjonalnych. Wykorzystano w niej metodę zintegrowanego kształcenia przedmiotowo-językowego (*Content and Language Integrated Learning – CLIL*), tak aby wpisywała się w podstawę programową różnych przedmiotów oraz

zapewniła jego uczestnikom sposobność nauki języka obcego. Zgodnie z założeniami CLIL język angielski był w przedsięwzięciu sposobem na nauczanie o zagadnieniach projektowych. Uczniowie wykorzystywali więc jego znajomość nie tylko do porozumiewania się, ale także m.in. podczas poszukiwania informacji do tworzenia artykułów, gier i escape roomu. Praca projektowa pokazała im, że język służy nie tylko do komunikacji,

Cele projektu

- ♦ uzyskanie świadomości, czym jest *green computing*, jakie są cele zrównoważonego rozwoju oraz jaka relacja zachodzi między nimi
- ♦ zwiększanie świadomości na temat ochrony przyrody oraz wpływu zmian klimatycznych na naszą planetę
- ♦ zwrócenie uwagi na możliwości wprowadzenia zasad *green computing* w codziennym życiu i wyrabianie dobrych nawyków w tym zakresie
- ♦ rozbudzenie świadomości na temat relacji między ochroną przyrody a szeroko pojętym światem IT
- ♦ wypracowanie poczucia współodpowiedzialności za otaczający świat

Komentarz jury

Współpraca szkół partnerskich była prowadzona na wysokim poziomie. Projekt zaplanowano i opisano bardzo starannie – widać, że jego twórcy mieli bardzo konkretne wyobrażenie o swoich działaniach. Wykorzystano zróżnicowane techniki pracy z użyciem aplikacji i technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK). Na wyróżnienie zasługują rezultaty intelektualne: czasopisma online o tematyce ekologicznej, pokoje zagadek, filmiki i wiele innych. Bardzo profesjonalna TwinSpace. Przedsięwzięcie wyróżnia się innowacyjnym podejściem do tematu – podejmuje nieoczywiste zagadnienia z zakresu działań ekologicznych.



Nauka bezpiecznego korzystania z internetu

ale jest też narzędziem do zdobywania wiedzy, zawierania i pogłębiania znajomości, wymiany myśli i doświadczeń – słowem, do poznawania świata. Ponadto poszerzali swoje umiejętności w zakresie obsługi narzędzi cyfrowych. Dla szkoły zaś udział w przedsięwzięciu to, jak w przypadku każdego projektu eTwinning, promocja w środowisku nauczycielskim.

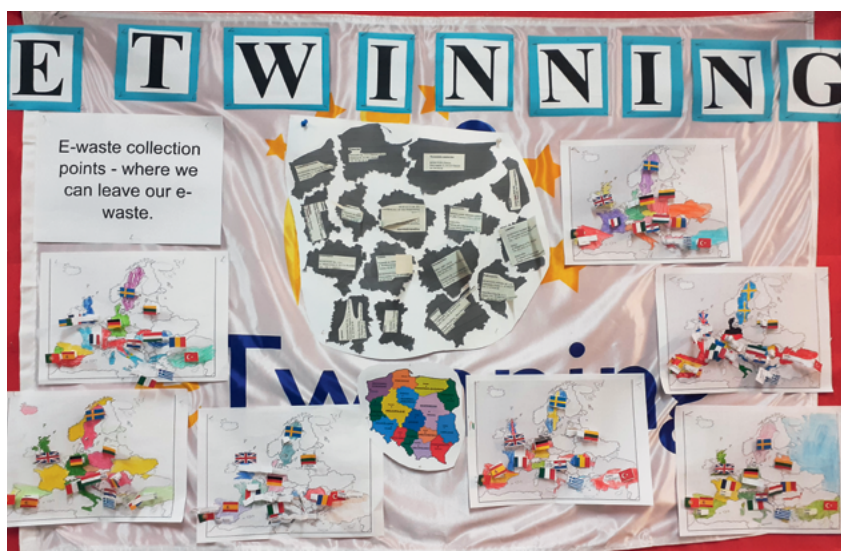
Udział w projekcie wpłynął motywująco na pracę uczniów, którzy bardzo chętnie podchodzili do zaplanowanych zadań. Potwierdziło się to, że kiedy są oni aktywnymi uczestnikami działań, budzi



Tak powstał Answergarden

się w nich kreatywność. Przedsięwzięcie tego typu uczy również podejmowania decyzji, dochodzenia do wspólnych konkluzji, ustalania dalszych kroków. Jest to nauka i zarazem trening umiejętności miękkich. Uczestnicy uczyli się więc także np. jak rozwiązywać konflikty, które są nieuniknione w pracy zespołowej. Bardzo istotna była dla nich możliwość oglądania efektów swoich wysiłków na platformie projektowej. Widząc rezultaty działań, mieli poczucie sensu. Byli dumni, zwłaszcza gdy okazało się, że przedsięwzięcie odniosło sukces w konkursie ekologicznym „Drzewo Franciszka 2023” oraz w ogólnopolskim konkursie „Nasz projekt eTwinning 2024”.

Jedną z trudności, które pojawiły się podczas realizacji przedsięwzięcia, było korzystanie z nowej wersji platformy TwinSpace. Przeszkody techniczne były czasem trudne do pokonania i przez to opóźniały wykonanie poszczególnych elementów planu. Kłopotów nastręczała także organizacja spotkań zdalnych, gdyż nie zawsze istniała możliwość dopasowania grafiku partnerów. Ponadto w tym projekcie po raz pierwszy pracowano z większą liczbą uczniów. Z jednej strony było to ułatwienie, jednak w czasie ewaluacji klasy wiodące w działaniach nie zawsze potrafiły ocenić dane zadanie i odnieść się do niego, ponieważ wykonalni je inni uczniowie.



Tablica projektowa stworzona przez uczniów

II miejsce

Mission4Stars



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

TWINSPACE

twinspace.etwinning.net/96192/home

CZAS TRWANIA PROJEKTU

3 lata

KRAJ PLACÓWKI PARTNERSKIEJ

Hiszpania

Dynamika przemian historycznych, społecznych i kulturowych obecnych czasów oraz związane z nimi wyzwania są trudne do zrozumienia dla osób dorosłych, a tym bardziej dla dzieci i młodzieży. Dlatego też głównym celem projektu było wprowadzenie uczniów w podstawowe aspekty integracji europejskiej, tak aby zrozumieli mechanizmy rządzące polityką, czerpiąc jednocześnie radość z nauki i zwiększając wiarę we własne możliwości

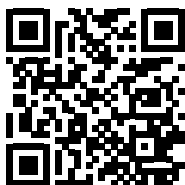
Multidyscyplinarne przedsięwzięcie „Mission4Stars”, czyli „Misja po gwiazdy”, swoją nazwę zawdzięcza stworzonym podczas działań projektowych 12 pentagramom symbolizującym istotne, choć obecnie często zapomniane wartości. Są to: Europa, historia, prawda, pokój, kompromis, porozumienie, integracja, pomoc, przyjaźń, edukacja, postęp i sukces. Pentagramy te odzwierciedlają 12 gwiazd na fladze Unii Europejskiej, która z kolei symbolizuje jedność, solidarność i harmonię między narodami Europy. Wartości te były motywu przewodnim projektu, w który zaangażowali się nie tylko uczniowie,

ale także ich nauczyciele i rodzice oraz społeczność lokalna.

Uczestnicy projektu dzięki różnorodności zadań w jego ramach mieli możliwość podjęcia analizy tak złożonych tematów, jak historia Unii Europejskiej, sytuacja polityczna w różnych krajach czy wojny i prześladowania mniejszości narodowych. Zdobywali wiedzę teoretyczną, a także inicjowali związane z nią działania praktyczne, np. charytatywną zbiórkę odzieży, żywności i leków dla uchodźców czy kwestę na rzecz dzieci z niepełnosprawnościami oraz na zakup sprzętu medycznego. W projekcie bardzo istotne były ponadto naukowe podejście do zagadnienia zanieczyszczenia

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

- ♦ uwrażliwianie na potrzebę integracji między krajami europejskimi i pomoc w rozumieniu jej istotnych aspektów
- ♦ zwrócenie uwagi na problemy globalne, takie jak wojny, głód czy sytuacja uchodźców, a także na ich czynniki historyczne i kulturowe
- ♦ przygotowanie do dorosłego życia



Symbol jednej z drużyn projektowych

Komentarz jury

Bardzo pożyteczne przedsięwzięcie. Tematyka projektu była poważna i równocześnie niezwykle istotna z perspektywy edukacyjnej – już samą decyzję w kwestii zakresu tematycznego można więc uznać za podejście innowacyjne. Formy pracy w projekcie były różnorodne. Na dużą pochwałę zasługują działania charytatywne podjęte przez uczestników projektu, jak zbiórka pieniędzy, odzieży i żywności.



Wnętrze kapsuły czasu zawierającej sekretne przestania

środowiska i wymierne działania w tym kontekście, jak np. segregowanie śmieci. Za sprawą zastosowania zdobytych informacji w praktyce nauka stała się dla uczniów bardziej angażująca i atrakcyjniejsza. Poza poszerzeniem wiedzy z zakresu historii, geografii i kultury uczestnicy chętnie korzystali również z okazji do poznania systemów edukacyjnych i programów nauczania szkół partnerskich. Za sprawą współpracy międzynarodowej przy wykorzystaniu nowoczesnych technologii, w tym platformy eTwinning, rozwijali swoje umiejętności komunikacyjne, językowe i cyfrowe. Mieli także szansę uczestniczyć w aktywnościach artystycznych i sportowych. Dzięki tym kompleksowym działaniom rozwinęli swoją wiedzę w wielu dziedzinach i różnorodne kompetencje oraz świadomość i wrażliwość. Spośród rezultatów wspólnych działań należy wymienić rozwój umiejętności pracy zespołowej, a także kreatywnego myślenia oraz ogólne poszerzenie horyzontów u uczestników.

Wszystko to pozwoliło m.in. na opracowanie wizji bezpiecznej przyszłości w Europie. Wśród materiałów stworzonych w wyniku działań projektowych są też przewodniki europejskie oraz list do Sekretarza Generalnego Organizacji Narodów Zjednoczonych.

„Mission4Stars” było przedsięwzięciem wielodyscyplinarnym, tak więc wymagało bardzo dużego zaangażowania ze strony uczniów i nauczycieli. Ciężki okres pandemii spowolnił działania projektowe, jednak udało się je doprowadzić do końca. Najistotniejsze zadania w jego ramach zostały ocenione za pomocą ankiet na TwinSpace. Analizę i ewaluację przedsięwzięcia prowadzono także wykorzystując formularze Google. Nakręcono również krótkie filmy, w których uczniowie wypowiedzieli się na temat przedsięwzięcia. ■

III miejsce

3D Printed Board Game



Anna Wojciechowska
Szkoła Podstawowa
im. Orła Białego
w Trzebielu,
woj. lubuskie

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/3d-printed-board-game-stem3/twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

7 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Grecja, Polska

Celem projektu było stworzenie edukacyjnej gry planszowej upowszechniającej wiedzę na temat Grecji i Polski, a za jej pomocą propagowanie wśród uczestników otwartości na inne kultury oraz poszerzanie ich horyzontów myślowych. Przedsięwzięcie realizowano z wykorzystaniem metodyki STEAM oraz nowoczesnych technologii: programów Makerbot i Tinkercad oraz drukarki 3D

Punktem wyjścia do przeprowadzenia projektu było zainteresowanie jego koordynatorki z Polski obsługą programów Makerbot i Tinkercad oraz drukarki 3D. Jej cykliczne sesje samokształceniowe pociągnęły za sobą chęć rozwinięcia ich w większe przedsięwzięcie o zasięgu międzynarodowym. Zaowocowało to trwającymi siedem miesięcy pracami z partnerem z Grecji. Przyniosły one rezultat w postaci gry planszowej z ruchomymi elementami, które zostały wydrukowane w poszczególnych szkołach biorących udział w projekcie. Korzyści, jakie zapewniło przedsięwzięcie uczestniczącym w nim uczniom, to przede wszystkim rozwinięcie umiejętności technologicznych, cyfrowych

i językowych, a także zwiększenie wiary we własne możliwości i poczucia własnej wartości. Dla nauczycieli była to sposobność, by podnieść kompetencje zawodowe i motywację do pracy. Szkole zaś projekt przyniósł prestiż oraz uznanie w środowisku naukowym i w otoczeniu lokalnym.

W ramach interdyscyplinarnych działań projektowych, które prowadzono z wykorzystaniem podejścia edukacyjnego STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*), uczestnicy wspólnie z partnerami z zagranicy uczyli się przez doświadczenie i dociekanie, wzięli udział w warsztatach z projektowania w klasie komputerowej, samodzielnie tworzyli i drukowali elementy gry, a później przekazywali je

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE

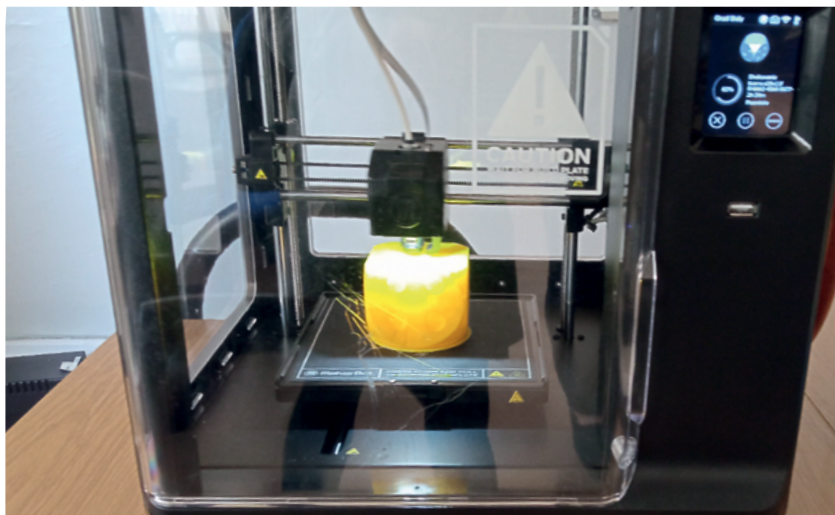


Cele projektu

- ♦ stworzenie gry planszowej z elementami 3D o Grecji i Polsce ♦ zapewnienie naturalnych warunków do komunikowania się w języku angielskim
- ♦ propagowanie otwartości na inne kultury oraz zasad demokracji
- ♦ poznanie i obsługa programów Makerbot i Tinkercad oraz drukarki 3D
- ♦ rozwijanie umiejętności cyfrowych, technicznych i językowych

Komentarz jury

Bardzo spójne i efektywne przedsięwzięcie, którego głównym celem było zaprojektowanie przy zastosowaniu metodyki STEAM, a następnie wykonanie gry planszowej przy użyciu drukarki 3D. Może być ono uznane za wzorcowe. Jest innowacyjne, podobnie jak aktywności przewidziane w jego ramach, do tego bardzo aktualne i przez to atrakcyjne dla młodych ludzi. Na pochwałę zasługuje wykorzystanie rezultatu projektu – gry interaktywnej.



Drukowanie kostki do gry

sobie pocztą tradycyjną. Korzystano także ze wsparcia kreślarza technicznego, który objaśnił koordynatorom zasady korzystania z programu CAD. Rolą nauczycieli było koordynowanie, konsultowanie i facylitowanie procesu.

Największe wyzwanie podczas realizacji projektu stanowiło odnalezienie się na nowej platformie eTwinning oraz praca za jej pośrednictwem. Szybką pomocą służyło jednak Krajowe Biuro eTwinning.



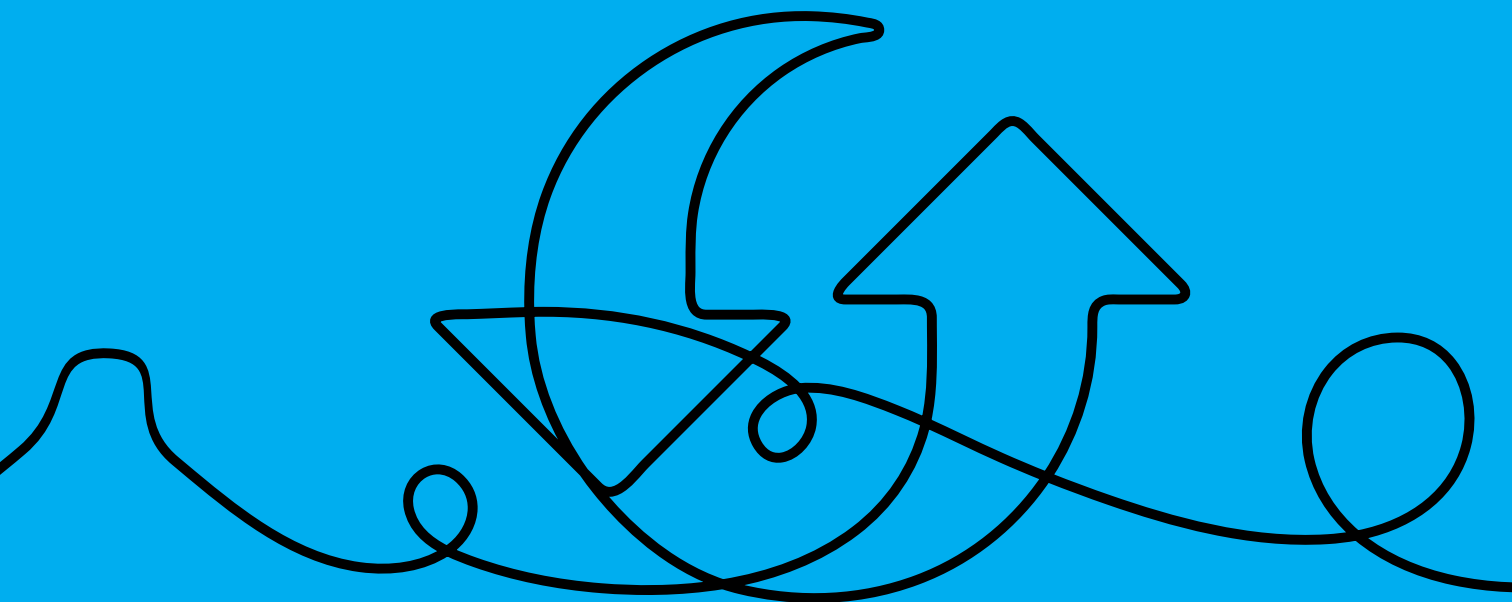
Gotowe kostki i plansza do gry

16

19



Projekty dla uczniów w wieku 16–19 lat



I miejsce

Used but not Useless



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

Inspiracją do stworzenia projektu były internetowe portale sprzedażowe oraz moda na vintage, retro i *upcycling*. „Used but not Useless” zostało zaplanowane jako przedsięwzięcie o tematyce zawodowej, w którego ramach powstał wirtualny *second hand*. Uczestnicy szkół partnerskich mieli za zadanie tworzyć jego dział, a podczas aktywności praktycznych odwoływać się do celów zrównoważonego rozwoju

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/used-not-useless/twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

12 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Czechy, Francja, Włochy

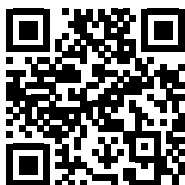
W ramach projektu w programie Spatiol.io powstała przestrzeń internetowa typu *metaverse*, a w niej antykwariat. Można się było po nim swobodnie przechadzać, np. przejść do wirtualnych tablic z katalogiem książek, a nawet korzystać z dodatkowych udogodnień, jak bankomat czy ekspres do kawy. Podczas prac projektowych uczniowie mogli poznać specyfikę pracy z narzędziami wykorzystującymi sztuczną inteligencję. Były to generatory mowy, obrazów z elementami animacji i przestrzeni typu Skybox oraz ChatGPT. Stosowali też najnowsze technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK). Ponadto dzięki

współpracy międzynarodowej mieli możliwość uczyć się współdziałania w grupie, podziału zadań i odpowiedzialności za swoją pracę. Wymieniali się doświadczeniami, doskonalili znajomość języka angielskiego, również zawodowego, oraz poznawali narzędzia Europass, np. kreator CV. W wyniku tych działań powstało wiele produktów intelektualnych, jak quizy, interaktywne zadania i prezentacje, do wykorzystania w aktywnościach pozaprojektowych.

Najwięcej wyzwań podczas prowadzenia projektu pojawiło się w pracy z nową Europejską Platformą Edukacji Szkolnej, która nie funkcjonowała prawidłowo przez dłuższą część roku szkolnego 2022/2023, a zwłaszcza w pierwszych

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

- ♦ doskonalenie umiejętności językowych i rozwijanie znajomości biznesowego języka angielskiego
- ♦ podnoszenie kompetencji cyfrowych
- ♦ praktyczne zastosowanie idei zrównoważonego rozwoju
- ♦ wykonywanie nośników reklamowych
- ♦ rozwijanie umiejętności współpracy w środowisku międzynarodowym

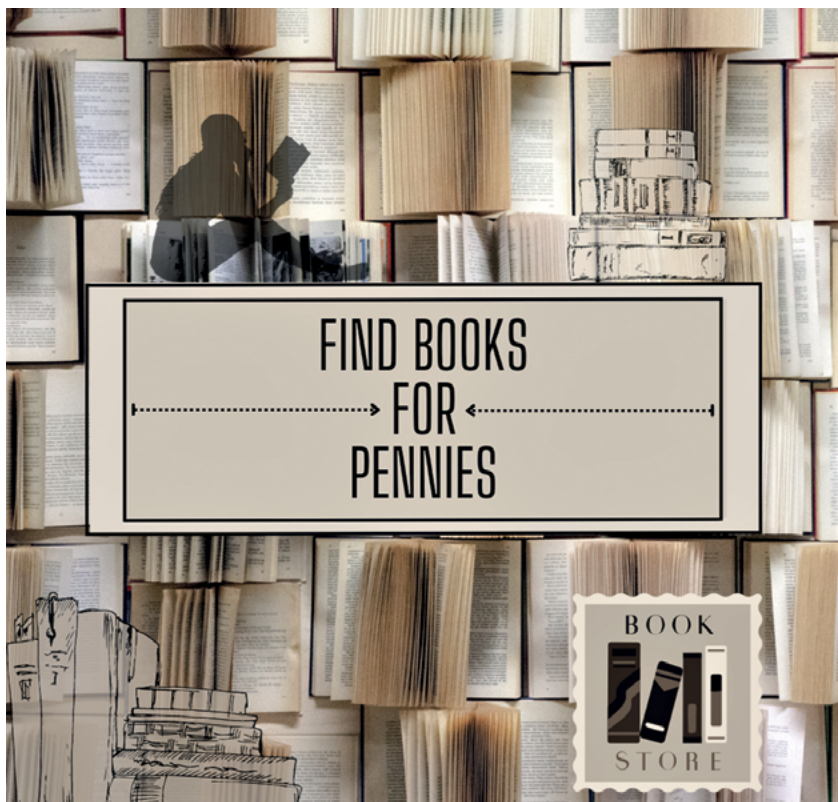


Post promujący projekt na Instagramie

miesiącach realizacji przedsięwzięcia. W związku z tym partnerzy uzgodnili, że do czasu ustabilizowania się sytuacji większość zadań będzie realizowana na platformach zewnętrznych. Na Europejskiej Platformie Edukacji Szkolnej początkowo umieszczano głównie linki do rezultatów, ewentualnie zrzuty ekranu. Rozwiązanie to realizatorzy zawdzięczają długiemu doświadczeniu w programie eTwinning. ■

Komentarz jury

Ten projekt jest jak pudełko pełne niespodzianek – ważne cele, rozwój zawodowy, myślenie krytyczne, wykorzystanie najnowszych technologii i gamifikacja. Temat współpracy jest adekwatny dla uczniów szkoły o profilu technicznym, do tego bardzo pouczający, bo związany z wybranym zawodem, a zaproponowane działania projektowe przyniosły uczestnikom wiele korzyści. Praca uczniów przebiegała w grupach międzynarodowych. Przeprowadzona ewaluacja potwierdziła pozytywny wpływ przedsięwzięcia na jego uczestników oraz to, że zyskali oni dodatkowe umiejętności.



Wirtualny antykwariat

II miejsce

Aus der Vergangenheit lernen und gemeinsam Brücken in die Zukunft bauen



Edyta Dobiesz-Jąderko, Wioleta Dyak

I Liceum Ogólnokształcące
im. Stanisława Wyspiańskiego
w Mławie, woj. mazowieckie

TWinspace

school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/aus-der-vergangenheit-lernen-und-gemeinsam-bruecken-die-zukunft-bauen/twinspace/pages

CZAS TRWANIA PROJEKTU

5 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Austria, Niemcy

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Poznanie historii jest bardzo ważnym elementem kształcenia młodego pokolenia. Odradzanie się ruchu narodowego socjalizmu może spowodować zburzenie porządku świata w formie nadawanej mu mozolnie od zakończenia II wojny światowej. Misją edukowania młodzieży i odpowiedzialność za kształtowanie jej właściwych postaw ponoszą nauczyciele. Ważne więc, aby wyciągali wnioski z przeszłości i pracowali na rzecz wzajemnego zrozumienia, ponieważ jest ono warunkiem pokojowego współistnienia kolejnych pokoleń

Projekt był kontynuacją kilkuletniej współpracy między placówkami partnerskimi. W jego ramach w nowatorski sposób podjęto temat historyczny nawiązujący do uniwersalnych wartości sprawiedli-

wego świata. Pierwszy etap przedsięwzięcia przeprowadzono w 2021 roku i miał on na celu wspieranie młodzieży w dążeniu do tworzenia lepszego, bardziej sprawiedliwego świata, a jego rezultatem były znaki drogowe spr-

Cele projektu

- ♦ pogłębianie wiedzy z zakresu historii: II wojny światowej, narodowego socjalizmu oraz przyczyn i skutków jego powstania
- ♦ odkrywanie wspólnej historii krajów partnerskich
- ♦ wyciąganie wniosków z przeszłości oraz rozbudzanie odpowiedzialności za kształtowanie przyszłości
- ♦ działanie na rzecz wzajemnego zrozumienia i interpretacji wydarzeń związanych z historią Europy
- ♦ podnoszenie umiejętności z zakresu języków angielskiego i niemieckiego w mowie i piśmie
- ♦ rozwijanie umiejętności wykorzystywania TIK i kreatywności
- ♦ zachęcanie do przejmowania odpowiedzialności za swój rozwój i do samodzielnej nauki
- ♦ nauka pracy w zespole

Komentarz jury

Projekt podejmuje tematykę trudnej wspólnej historii Austrii, Niemiec i Polski okresu II wojny światowej. Zasluguje to na pochwałę w czasach, gdy w wielu państwach ruchy nacjonalistyczne zyskują ponownie na sile. Tematyka ta powinna być uwzględniana w kształceniu młodzieży, aby jasne było, do czego prowadzi wypaczenie początkowo cennych idei i agresywne propagowanie nienawiści. Ponadto projekt jest innowacyjny, ma jasno sprecyzowane i możliwe do realizacji cele.

Warsztaty fotograficzne w Reichsparteitagsgelände w Norymberdze



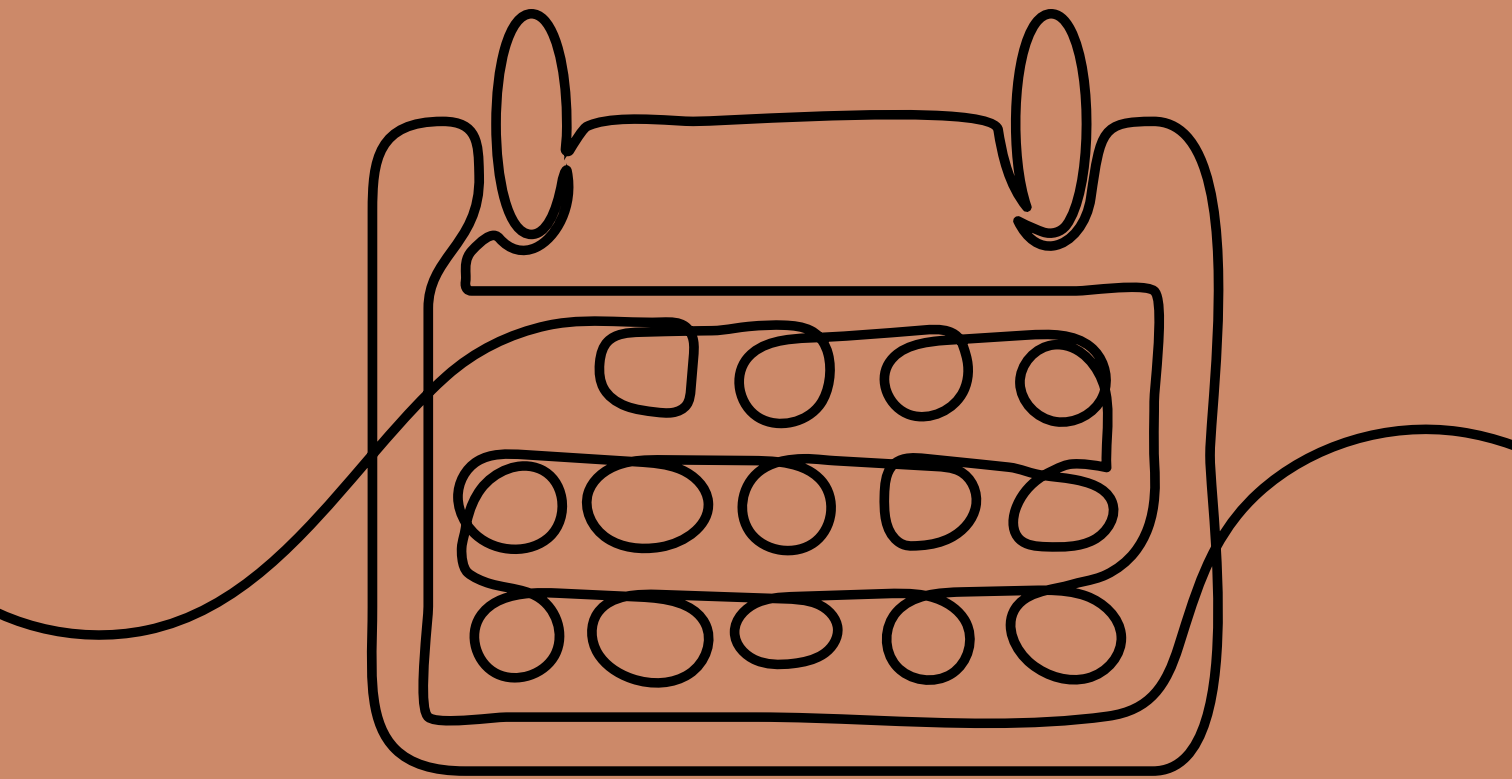
Most Porozumienia

wiedliwości. Współpraca w grupach międzynarodowych podczas drugiego etapu projektu opierała się na wskazaniu i analizie dziedzin życia, w których młodzież spotyka się z niesprawiedliwością, oraz tworzeniu kolejnych znaków sprawiedliwości. Następnie weryfikowano możliwość ustawienia ich m.in. w szkole w Mławie i w jej otoczeniu. Poza tym przeprowadzono zajęcia fotograficzne, podczas których wykonywano zdjęcia różnymi technikami i przy użyciu różnorodnych materiałów.

W ramach przedsięwzięcia uczniowie pogłębiali wiedzę na temat wspólnej historii, wykorzystując do tego

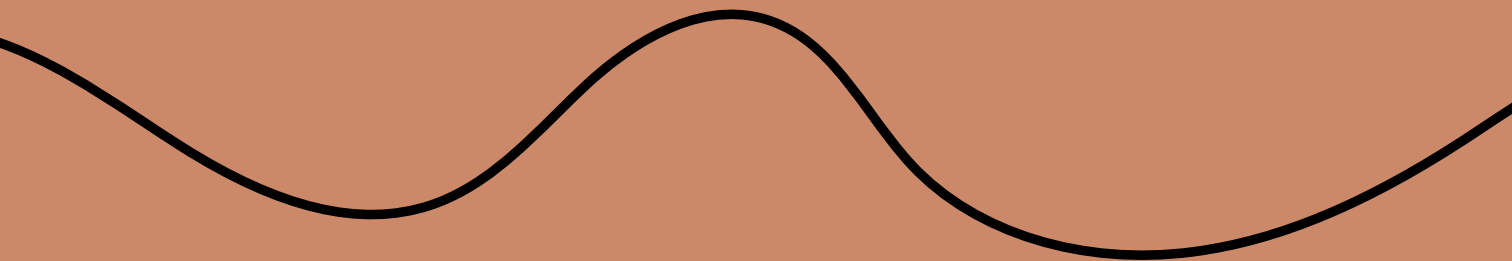
języki angielski i niemiecki. Z kolei koordynatorki projektu wymieniały się doświadczeniami i rozwijały nowe strategie zarządzania projektami eTwinning. Dla placówki w Mławie projekt był źródłem prestiżu. Uczestnicy ocenili udział w nim jako bardzo udany, a zadania projektowe jako niezwykle ciekawe i pouczające. Ich różnorodność, współpraca na TwinSpace oraz możliwość bezpośredniego spotkania młodzieży w Norymberdze to kolejne wartości płynące z projektu. Podobnie jak poszerzenie wiedzy historycznej oraz rozbudzenie zainteresowania nauką języków angielskiego i niemieckiego. ■







Dobrostan w szkole



I miejsce

Here & Now with Art and Mindfulness at School



Aneta Kleisa

Szkoła Podstawowa nr 23
w Gdyni, woj. pomorskie

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/here-now-art-and-mindfulness-school/twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Chorwacja, Francja, Grecja,
Litwa, Rumunia, Turcja

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Uważność to kompetencja przyszłości, ale jak ćwiczyć ją we współczesnym świecie? Zbyt duża ilość bodźców to problem, z którym wszyscy się dziś zmagamy. W ramach projektu wypracowano oraz przetestowano narzędzia i aktywności, dzięki którym nauczyciele wraz z dziećmi mogą ćwiczyć koncentrację, rozwijać świadomość emocji oraz akceptację siebie i innych. Ponadto stworzone materiały są pomocne w stresujących sytuacjach oraz wpływają na zwiększenie poczucia radości z życia

Dzięki technikom i aktywnościom z zakresu *mindfulness* wykorzystanym podczas projektu uczestnicy nauczyli się identyfikować emocje swoje i innych osób, poznali sposoby na to, by łagodzić stres i się relaksować, oraz poprawili swoją zdolność koncentracji. Poznali też kilka podstawowych technik uważności, w tym tzw. przegląd i świadomość ciała (skanowanie ciała), świadome doświadczenie oddechu (uważne oddychanie) oraz świadome postrzeganie

(uważna obecność). Ponadto nauczyli się korzystać z technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), a także za ich pomocą prezentować wyniki swojej pracy oraz tworzyć materiały dla rówieśników, np. mandale. Z kolei najbardziej emocjonującym wydarzeniem zdalnym było dla uczestników spotkanie na platformie Zoom. Za sprawą przedsięwzięcia mieli zaś też szansę przekonać się, że język angielski jest skutecznym środkiem komunikacji w codziennych sytuacjach.

Cele projektu

- ♦ rozwijanie uważności oraz zwiększanie poziomu skupienia i koncentracji
- ♦ opracowanie i wdrożenie innowacyjnych metod i narzędzi w zakresie uważności
- ♦ wspieranie dobrostanu uczniów
- ♦ nauka rozpoznawania emocji własnych i innych osób
- ♦ rozwijanie kreatywności i ekspresji
- ♦ poznawanie sposobów radzenia sobie ze stresem
- ♦ podnoszenie wiary we własne możliwości
- ♦ rozwijanie kompetencji kluczowych
- ♦ wykorzystywanie TIK we współpracy
- ♦ doskonalenie znajomości języka angielskiego

Komentarz jury

Ciekawy projekt angażujący społeczność szkolną, zwracający uwagę na potrzebę dbania o swój dobrostan. Został dobrze przemyślany i zorganizowany, ma czytelną TwinSpace. Wypracowane materiały mogą zostać z powodzeniem wykorzystane przez innych edukatorów. Możliwość testowania różnorodnych technik uważności przez uczestników jest niewątpliwie innowacyjnym podejściem do nauki. Takie praktyki wpływają pozytywnie na motywację, wspomagają koncentrację i wzmacniają wiarę w siebie.

Innowacyjność projektu polegała na wykorzystaniu dziecięcej kreatywności, a także nieszablonowych metod podczas interdyscyplinarnych działań. Trening uważności okazał się doskonałą metodą angażującą uczniów i rozwijającą u nich kompetencje kluczowe. W ramach projektu zastosowano różne techniki aktywizujące, jak: burza mózgów, gry dydaktyczne i ćwiczenia oddechowe. Ze względu na wiek uczestników wiele działań prowadzono w formie zabawy (np. porównywanie i nazywanie dźwięków, napinanie i rozluźnianie ciała, gry na koncentrację i pamięć), która jest główną aktywnością dzieci w młodszym wieku szkolnym i która sprawia, że wzrasta ich motywacja oraz uczucie przyjemności z uczestnictwa. Ponadto ćwiczenia takie uruchamiają ciekawość, wyostrajają zmysły i pozwalają dostrzec rzeczy w nowym świetle. Wszystkie wspomniane zajęcia odbywały się w małych grupach lub indywidualnie, w zależności od potrzeb uczestników. Zaletą tych działań było również to, że zdobyte dzięki nim wiedza i umiejętności są przydatne nie tylko w szkole, ale także w życiu osobistym.

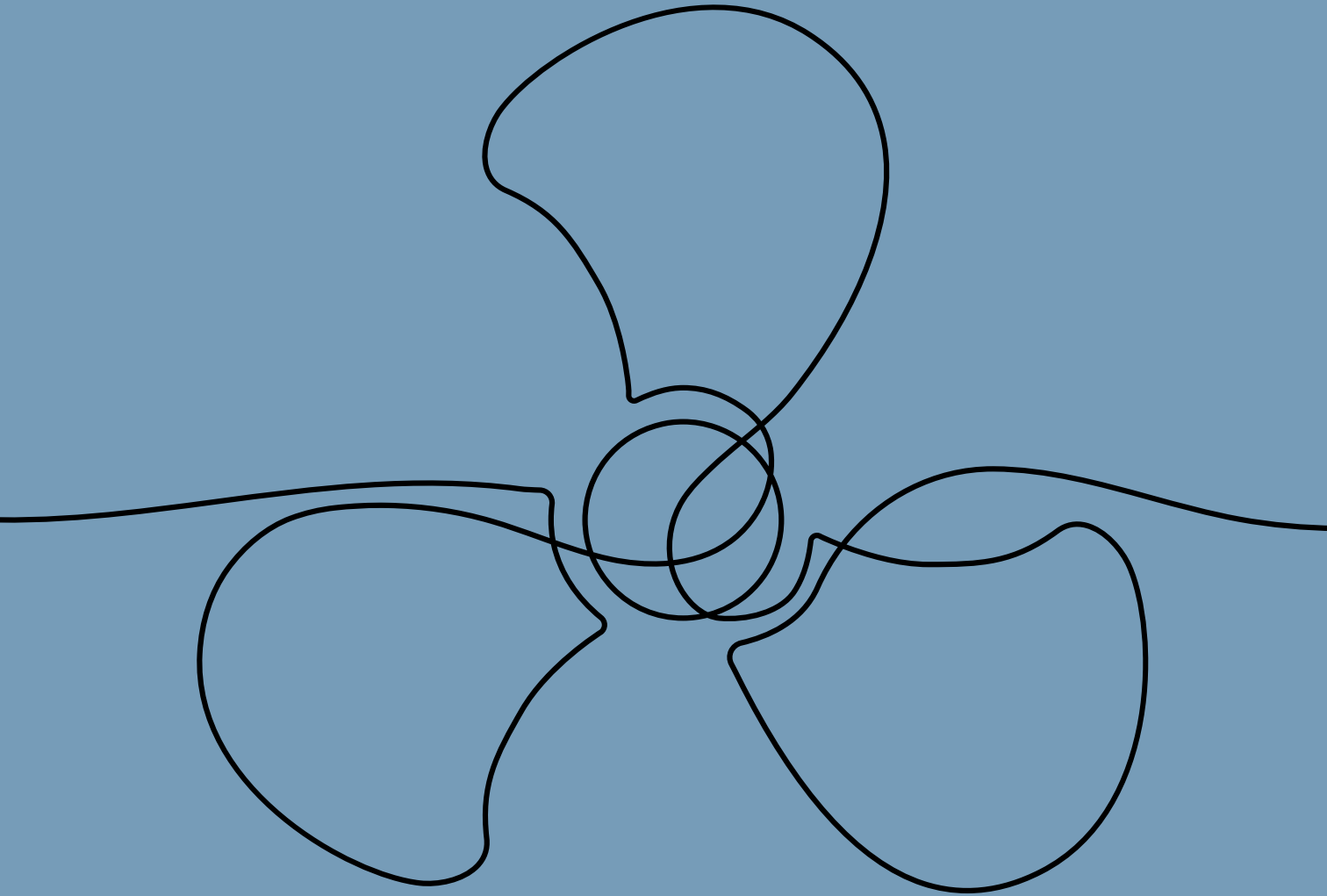


Malowanie do muzyki

W wyniku przedsięwzięcia powstały różne materiały edukacyjne, jak: e-booki, e-tablice z narzędziami dla nauczycieli, filmy oraz bazy polecanych książek, utworów muzycznych, dzieł sztuki i stron internetowych o tematyce *mindfulness*. Wszystkie te zasoby można ponownie wykorzystać. ■

Prace stworzone przez uczestników







Synergia eTwinning i Erasmus+



I miejsce

Happy Maths



Justyna Kukułka, Andrzej Wilk

Szkoła Podstawowa nr 13
w Zawierciu, woj. śląskie

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/happy-maths/twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

15 miesięcy

KRAJ PLACÓWKI PARTNERSKIEJ

Portugalia

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Do realizacji projektu skłonił jego koordynatorów brak motywacji uczniów do nauki matematyki, ich niskie wyniki z tego przedmiotu oraz przeświadczenie, że jest zbyt trudny. Nauczycielom zależało na tym, by młodzi ludzie zaczęli kojarzyć Królową Nauk z dyscypliną, której zgłębianie może sprawiać przyjemność, oraz by zadania matematyczne rozwiązywali z radością

Matematyka nie jest łatwym przedmiotem, dlatego koordynatorzy przedsięwzięcia największy nacisk położyli na zmotywowanie uczniów do jej nauki. W tym celu dobrali tematykę zajęć i treści programowe tak, aby wzbudzić ich ciekawość. Równie istotne były zmiana sposobu prowadzenia zajęć dydaktycznych z tego przedmiotu oraz wprowadzenie m.in. podejścia psychologicznego (*emotional coaching* oraz metody biopsychospołeczne). W rezultacie dzięki udziałowi w przedsięwzięciu uczestnicy rozwinięli umiejętności używania podstawowych narzędzi matematycznych w życiu codziennym. Praktyczne ich wykorzystanie, np. do porównywania pomiarów

temperatury, w ruchu drogowym czy do obliczania kaloryczności posiłków, okazało się doskonałym posunięciem, gdyż uczniowie zaczęli dostrzegać ogromną przydatność matematyki. Projekt pomógł im w rezultacie rozwinięć zdolność porządkowania danych, dedukcji i rozwiązywania problemów. Ponadto przestali się zrażać pierwszymi niepowodzeniami, wzrosła ich motywacja do nauki matematyki, pewność siebie i wiara we własne umiejętności. Z kolei dydaktycy uczestniczący w projekcie brali udział w zagranicznych kursach doskonalenia zawodowego dotyczących m.in. metod nauczania zorientowanego na uczniów i psychologii, w tym w zakresie *mindfulness* i skutecznej komunikacji. Rozwijali też

Cele projektu

- ♦ przełamanie bariery niechęci do matematyki
- ♦ zmiana sposobu nauczania matematyki oraz poszerzenie treści programowych o jej elementy na lekcjach innych przedmiotów
- ♦ wykorzystywanie wiedzy matematycznej w praktyce
- ♦ pobudzanie kreatywnego myślenia
- ♦ rozwijanie kompetencji językowych i społecznych dzięki współpracy w środowisku międzynarodowym
- ♦ wykształcanie postaw tolerancji i otwartości



Naturalne bryły

nie tylko kompetencje ściśle zawodowe i wiedzę merytoryczną, ale pogłębiali także umiejętności językowe.

W ramach działań projektowych uczniowie uczestniczyli m.in. w zajęciach matematycznych w terenie oraz w warsztatach z robotyki. Dzięki nim rozwinęli umiejętność stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) w nauce. Zwiększyli też kompetencje językowe: poznali słownictwo angielskie z zakresu matematyki, kultury i sztuki, pozwalające im na swobodną komunikację podczas nauki i w sytuacjach pozaszkolnych. Mieli też szansę wykazać się samodzielnością i odpowiedzialnością – podjęli inicjatywę organizacji kilku wydarzeń i dni otwartych. Ponadto wzięli udział w dwóch mobilnościach grupowych do Portugalii oraz w wymianach wirtualnych eTwinning, a także gościli swoich kolegów ze szkoły partnerskiej.

Nauczyciele zaangażowani w przedsięwzięcie wprowadzili innowacyjne metody w nauczaniu matematyki. Zmiany te dotyczyły zarówno sposobu przekazywania wiedzy, jak i wykorzystania nowych technik oraz metod pracy na lekcjach, wśród których znalazły się program Final Cut Pro, mata do kodowania, lapbooki, parkietaże, tangramy, gry edukacyjne, *escape room* i klocki LEGO. Poza tym przeprowadzili *job shadowing* dla kolegów z Portugalii, w którego ramach prezentowali swoje metody pracy.

Największym wyzwaniem podczas realizacji projektu było przełamanie bariery niechęci i lęku uczniów przed matematyką. Utrudnieniem była też ograniczona ilość czasu na podejmowanie dodatkowych inicjatyw ze względu na rozbudowanie podstawy programowej oraz na przewidzianą w niej małą liczbę godzin matematyki. Trudności te udało się jednak przezwyciężyć. ■

Komentarz jury

Projekt wyróżnia się sposobem opracowania wybranego tematu oraz wysokim stopniem zaangażowania partnerów. Widoczny jest zrównoważony i solidarny wkład szkół partnerskich w osiągnięcie założonych celów. W przedsięwzięciu wykorzystano zróżnicowane narzędzia, a świetnie zagospodarowana TwinSpace stała się istotną platformą współpracy i komunikacji. Równie wysoko należy ocenić działania potwierdzające synergię programów eTwinning i Erasmus+.



Zajęcia matematyczne w terenie – Lizbona





Home

Ambasador eTwinning



I miejsce

BIRDnet



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

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/b-irds-i-nterdisciplinary-resources-d-isinformation-net/twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

12 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Albania, Chorwacja, Macedonia Północna, Portugalia, Turcja, Ukraina, Włochy

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Tworzenie fake newsów czy dezinformacja mogą być analizowane jako swego rodzaju strategia życiowa umożliwiająca wybranym gatunkom przeżycie w ich środowisku naturalnym, a co za tym idzie – sukces ewolucyjny. Projekt dowodzi, że przedmioty z grupy *science* pozwalają uczniom zrozumieć problematykę edukacji medialnej i bezpieczeństwa. Natura to przecież zbiór gotowych rozwiązań, których interpretacja i analiza mogą pomóc nie tylko w komunikacji w sieci

W tytule „BIRDnet” zakodowano anglojęzyczne słowa-kłucze przedsięwzięcia: ptaki, zasoby, interdyscyplinarność i networking. Projekt dowodzi, że możliwe jest wykorzystanie tematyki związanej z biologią do podjęcia aktywności na rzecz ludzi. Biologia bowiem to przedmiot dotyczący treści związanych z naszą planetą, a w szerokiej perspektywie – z różnorodnością, budowaniem szacunku i akceptacji. W związku z tym w ramach przedsięwzięcia zestawiano rzeczywistość przyrodniczą i zachowania ludzkie. Pozwoliło to uświadomić uczniom, że dzięki dobrej komunikacji można

współdziałać na rzecz ludzi i ochrony przyrody, a dzięki integracji i dokładnemu rozpoznaniu problemów – skutecznie je rozwiązywać.

Działania projektowe rozpoczęto od zapoznania zespołów oraz od określenia celów przedsięwzięcia i zadań. Pierwszym z nich, realizowanym w metodyce STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*), było stworzenie tzw. skrzydeł bioróżnorodności. Akcja ta poza wymiarem artystycznym miała cel charytatywny. W jej ramach organizatorzy i uczestnicy projektu wraz z Polską Misją Medyczną oraz z przyjaciółmi szkoły zbierali środki na protezę

Cele projektu

- ♦ organizacja zajęć zdalnych z naukowcami i pracownikami misji medycznych
- ♦ podnoszenie umiejętności komunikacyjnych w celu współdziałania na rzecz ludzkości i przyrody
- ♦ rozwijanie kompetencji przyszłości i zdolności artystycznych
- ♦ nauka pracy w zespole
- ♦ integracja międzyprzedmiotowa



Skrzydła bioróżnorodności

Komentarz jury

Znakomity, inteligentny, atrakcyjny projekt. Łączy uzasadnione pedagogicznie i kreatywne wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) z tradycyjnymi działaniami praktycznymi i artystycznymi. Szczególną uwagę poświęcono kompleksowej realizacji wszystkich etapów, począwszy od planowania, aż po ewaluację. Wszelkie aspekty projektu klarownie udokumentowano i udostępniono na TwinSpace. Systematyczna komunikacja między partnerami oraz zaangażowanie społeczności szkolnych odegrały kluczową rolę w zakończeniu projektu z sukcesem.



Obserwacje ptaków podczas lekcji w terenie

dla 6-letniego Aslama, który wskutek ataku bombowego w Syrii doznał poważnych obrażeń i który w czasie organizowania zbiórki przebywał wraz z najbliższymi w obozie uchodźczym. W ten sposób uczniowie z partnerskich szkół podstawowych, ich rodzice, naukowcy z Wydziału Biologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, a także artyści z Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu wspomogli jedno z licznych dzieci, które ucierpiały w wyniku działań wojennych w Syrii.

Kolejne zadania projektowe to: zajęcia terenowe, podczas których uczniowie rozpoznawali ptaki, wykorzystując do tego tradycyjne narzędzia, jak atlasy, oraz aplikacje BirdNet i QuiverVision. Następnie budowali karmniki i przyporządkowywali wybrane gatunki do ekosystemów. W rezultacie tych działań powstały też krótkie filmy, e-booki i modele 3D. Ponadto uczniowie opracowali wielojęzyczny słownik ptaków, kodowali offline i zdalnie, posługiwali się Ozobotami, tworzyli gry, łamigłówki

i quizy. Wzięli też udział w webinarium „Bird love story”, dzięki któremu poznali ewolucję ptaków i wzorce ich zachowań podczas toków. Zajęcia prowadzono w języku angielskim, co pozwoliło na rozwijanie umiejętności językowych. Udało się także zaakcentować podjęcie koniecznej współpracy szkół podstawowych z uczelniami.

Największym wyzwaniem projektowym było zaangażowanie różnych instytucji w realizację wspólnego projektu, skoordynowanie prac oraz zmotywowanie uczniów do aktywności po spowolnieniu wywołanym pandemią COVID-19. Wszystkie te trudności udało się jednak przezwyciężyć.

Projekt podniósł jakość pracy szkoły w niego zaangażowanej oraz przyczynił się do rozwoju lokalnej społeczności oraz do budowania kultury ekologicznej. Wdrożenie działań wolontariackich i w zakresie doradztwa zawodowego stanowi kolejną korzyść z realizacji przedsięwzięcia. ■

II miejsce

Comp@ss



Katarzyna Siwczak, Małgorzata Herok
IV Liceum Ogólnokształcące im. Mikołaja
Kopernika w Rybniku, woj. śląskie

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/pl/etwinning/projects/compss/twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Czechy, Grecja, Hiszpania, Portugalia,
Turcja, Węgry, Włochy

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Uczestnicy przedsięwzięcia spakowali swoje wirtualne plecaki, aby udać się w podróż edukacyjną. Trasę wyznaczała im projektowa Róża Wiatrów, w której standardowe kierunki geograficzne oznaczone literami N-E-W-S (North-East-West-South) stały się równocześnie kierunkowskazami tematycznymi. Zatem N oznacza *netizenship* i *nature*, czyli netykietę, odpowiedzialne korzystanie z internetu i naturę; E to *emotions*, czyli emocje; W to *well-being*, czyli dobrostan, również w świecie cyfrowym; a S to *sustainability*, *society* i *SID*, czyli zrównoważony rozwój, społeczeństwo oraz Dzień Bezpiecznego Internetu

Tytułowy Comp@ss ma również znaczenie symboliczne. Com – oznacza kompetencje kluczowe, w tym komunikacyjne, które rozwijali uczestnicy, @ to umiejętności cyfrowe, na które w przedsięwzięciu położono duży nacisk, i p@ss, czyli po prostu sukces.

Przedsięwzięcie to rezultat współpracy i przyjaźni łączącej międzynarodowy zespół projektowy. Było ono

ostatnią częścią podróżniczej trylogii. Ta rozpoczęła się od projektu „eTwTRAIN”, który umożliwił wirtualne podróżowanie w czasie pandemii, a jej drugim etapem był kolejny projekt podróżniczy „I Have a Dream”. Dzięki Comp@ss uczestnicy poszerzyli swoje horyzonty, w nieszablonowy sposób zdobywając nową wiedzę i umiejętności.

Projekt został pomyślany jako wspólna podróż. Comp@ss był nie tyl-

Cele projektu

- ♦ rozwijanie umiejętności porozumiewania się w języku angielskim w mowie i piśmie
- ♦ podnoszenie kompetencji cyfrowych przez odpowiedzialne korzystanie z TIK w nauce, we współpracy, twórczości i zabawie
- ♦ wykorzystywanie sztucznej inteligencji w procesie tworzenia
- ♦ podnoszenie świadomości i ekspresji kulturowej – poszerzenie znajomości kultury lokalnej, regionalnej, narodowej, europejskiej i globalnej
- ♦ rozwijanie samoświadomości w zakresie własnych mocnych i słabych stron



Projektowa Róża Wiatrów

Komentarz jury

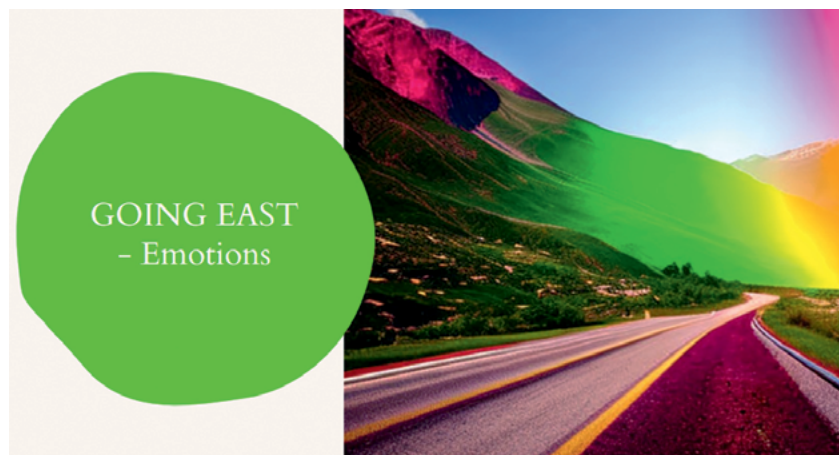
Rewelacyjny projekt angażujący uczniów w różnorodne aktywności wzmacniające ich kompetencje kluczowe. Brawa za twórczą i efektywną pracę zespołów międzynarodowych! Praca w grupach pozwoliła wypracować rezultaty projektu, które mogą być wykorzystane w kolejnych latach. Bardzo dobra współpraca młodzieży została dobrze udokumentowana w raportach z zajęć i dyskusjach na licznych forach oraz we wspólnie wypracowanych materiałach. Dobra, starannie przeprowadzona ewaluacja i przedstawienie rezultatów.

ko narzędziem wskazującym kierunki, ale także wskaźnikiem emocjonalnym i moralnym. Tak więc w ramach działań projektowych uczestnicy interpretowali wiersz *Compass* Amandy Gorman, następnie przedstawili utwory poetów narodowych nawiązujące do idei kompasu i pisali własne wiersze, zebrane później w e-booku ilustrowanym obrazami stworzonymi przy użyciu sztucznej inteligencji. Z kolei podczas Code Week za pomocą Microbit przygotowali wielojęzyczną Różę Wiatrów, a uczestnicząc w obchodach Dnia Bezpiecznego Internetu, opracowali kompasowy przewodnik w formie ankiety nakłaniającej do mądrego korzystania z sieci. Projekt zakończył się prezentacją filmików pożegnalnych podczas Comp@ss Summer Camp utworzonego w narzędziu Spatial.

Ze względu na swój interdyscyplinarny charakter przedsięwzięcie znacząco wpłynęło na poszerzenie wiedzy uczestników na temat europejskiego dziedzictwa kulturowego, literatury, geografii, e-bezpieczeństwa, ekologii, zdrowia i dobrostanu, architektury, a także znajomości technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) i umiejętności prowadzenia efektyw-

nej współpracy. Realizując działania projektowe, uczniowie nabrali również biegłości językowej i komunikacyjnej. Każde zadanie, nawet tak oczywiste jak projektowanie logo, stwarza bowiem naturalną przestrzeń nie tylko do szlifowania języka, ale także do rozwijania umiejętności komunikacyjnych. Wymagają one bowiem myślenia krytycznego, negocjowania i podejmowania wspólnych decyzji. Od początku realizacji przedsięwzięcia uczestnicy mieli też zapewnioną przestrzeń do aktywnego i autonomicznego uczenia się oraz do podejmowania decyzji – sami wybierali, do którego międzynarodowego zespołu dołączyć, a robili to na podstawie swoich zainteresowań i talentów.

Największym wyzwaniem podczas projektu było korzystanie z nowej Europejskiej Platformy Edukacji Szkolnej, która nie była niezawodna. Jednakże dzięki dobrej współpracy i doświadczeniu w korzystaniu z TIK udało się przeprowadzić wszystkie zaplanowane działania, wykorzystując do tego narzędzia zewnętrzne oraz klasy wirtualne Google Classroom. TwinSpace uzupełniano, gdy tylko dostęp do niej był już możliwy. ■



III miejsce

Space Challenges



Anna Szczepaniak
Szkoła Podstawowa
im. Mikołaja Kopernika
w Dzierżoniowie,
woj. dolnośląskie

Pomysł na projekt zrodził się w związku z 550. rocznicą urodzin Mikołaja Kopernika. Celem przedsięwzięcia było przybliżenie jego uczestnikom życia i osiągnięć tego wybitnego astronoma, zapoznanie ich z budową Układu Słonecznego, a także zachęcenie do zgłębiania tajników kosmosu oraz życiorysów uznanych astronautów

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/pl/etwinning/projects/space-challenges/twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

9 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Czechy, Hiszpania

Głównym celem przedsięwzięcia realizowanego w Roku Kopernika w Polsce było upowszechnianie wiedzy o tym wybitnym astronomie i o jego rewolucyjnych odkryciach.

Po latach pandemii i wymuszonego nią lockdownu uczniowie mieli dzięki projektowi szansę podjęcia współpracy stacjonarnej. Działania w ramach przedsięwzięcia odbywały się zarówno w ich placówkach macierzystych, jak i podczas mobilności do szkół partnerskich oraz wspólnych wycieczek i gier miejskich.

W ramach działań projektowych uczestnicy rozwijali umiejętność współpracy w grupie. Wspólnie zorganizowali urodziny Kopernika, podczas których

grali we własnoręcznie wykonane gry planszowe. Ponadto opracowali liczne materiały dydaktyczne na jego temat, w tym lapbooki. Największym wyzwaniem okazało się dla nich wykonanie makiety Układu Słonecznego i instrumentów, z jakich korzystał Kopernik, czyli *astrolabium* – przyrządu do ustalania położenia ciał niebieskich, *kwadrantu* – narzędzia do określania usytuowania gwiazd i *triquetrum* – liniiki paralaktycznej służącej do obserwacji astronomicznych. Trudności w realizacji tego zadania udało się jednak przezwyciężyć, a efekty współpracy grupowej przeszły najsmielsze oczekiwania zarówno koordynatorów projektu, jak i samych uczestników. W rezultacie

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

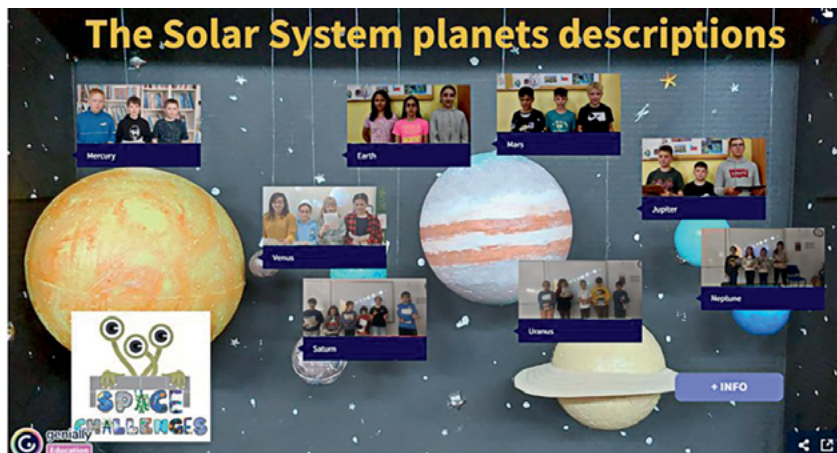
- ♦ przybliżenie biografii i dokonań Mikołaja Kopernika ♦ poszerzenie wiedzy na temat Układu Słonecznego ♦ rozbudzanie zainteresowania astronomią i tematyką kosmosu oraz życiorysami wybitnych astronautów
- ♦ kształtowanie kompetencji pracy w grupie ♦ rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji ♦ pobudzanie kreatywności ♦ motywowanie do nauki języka angielskiego ♦ promowanie zasad bezpiecznego korzystania z internetu



Logo projektu

Komentarz jury

Przedsięwzięcie wyróżnia się spójną strukturą i świetną współpracą. Przewidziane zadania były doskonale dopasowane do możliwości uczniów. Mobilności to dodatkowy, dobrze wykorzystany sposób pracy projektowej. Rezultaty odzwierciedlają duże zaangażowanie uczestników. Wkład przedsięwzięcia w rozwijanie zainteresowań uczniów, zarówno w zakresie nauk przyrodniczych, jak i technologii, sztuki oraz historii jest znaczący. Wszechronny rozwój umożliwiła uczniom również realizacja działań indywidualnych, w parach i grupowych. Ewaluacja była systematycznie prowadzona, a jej wyniki są kompletne.



Makieta Układu Słonecznego

wykonane przez uczniów makiety są wykorzystywane po zakończeniu przedsięwzięcia, podczas lekcji. Wśród osiągnięć intelektualnych należy także wymienić prezentacje, quizy i wywiady. Projekt przyczynił się również do rozwoju kompetencji językowych uczestników. ■



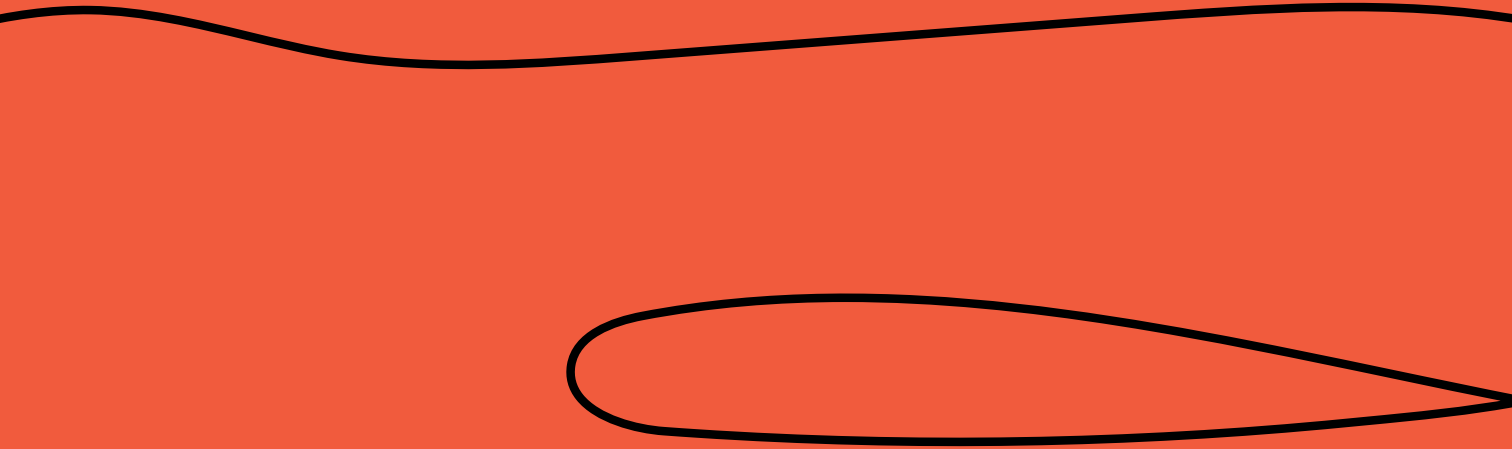
Instrumenty astronomiczne
Mikołaja Kopernika



Wystawa makiet



Home





Wyróżnienia specjalne



Edukacja na rzecz walki z dezinformacją

What's New about the News?



Łukasz Kamiński
VIII Liceum Ogólnokształcące
im. Komisji Edukacji
Narodowej w Gdańsku,
woj. pomorskie

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/whats-new-about-news/twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Francja, Hiszpania

Z obserwacji nauczycieli wynika, że młodzi ludzie nie mają szerszego oglądu sytuacji ani na świecie, ani w kraju, z wyjątkiem wybranych kwestii dotyczących ich najbliższego otoczenia. Głównym założeniem projektu było więc zwiększenie zainteresowania uczniów bieżącymi wydarzeniami, a także rozwinięcie umiejętności samodzielnego docierania do informacji, selekcjonowania ich oraz syntetycznego opracowywania i rzetelnego wykorzystywania

W ramach projektu uczestnicy sami wybierali interesującą ich tematykę informacyjną. W grupach międzynarodowych przeszukiwali zasoby internetowe z zakresu różnych dziedzin: nauki, gospodarki, edukacji, sportu, wojny, stresu, wpływu wiadomości na życie ludzi, problemów nastolatków, muzyki, filmu, książek, tradycji, legend i wielu innych, w celu ustalenia źródeł wybranych wiadomości i stworzenia repozytorium artykułów, odnośni-

ków oraz innych materiałów zdalnych. Dokumenty te stały się podstawą kolejnej aktywności – tworzenia własnych tekstów. Zadaniem końcowym było zaś wspólne napisanie w języku angielskim artykułu na uzgodniony wcześniej temat z wykorzystaniem przemyśleń własnych i zgromadzonych źródeł. Następnie uczniowie wzbogacili tekst grafikami. W tych celach posłużyli się edytowalnym dokumentem tekstowym udostępnionym w chmurze i wybranymi technologiami informacyjno-

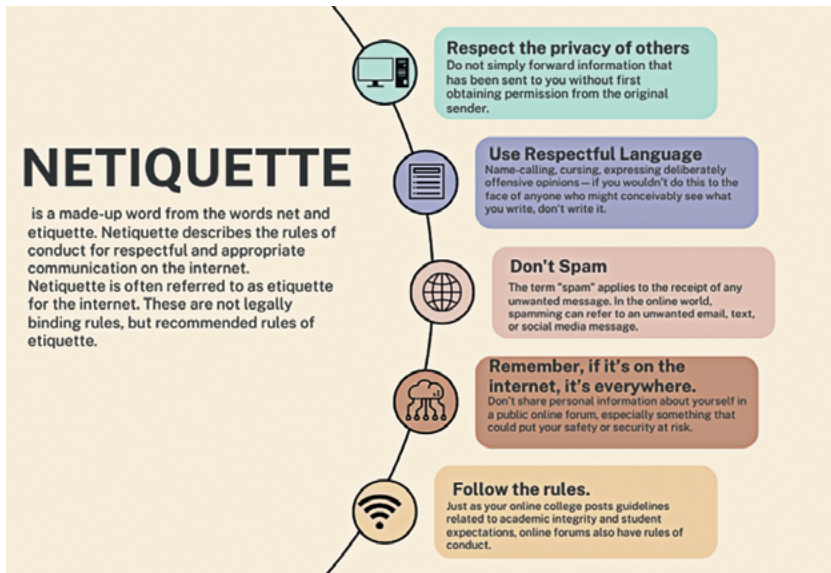
ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

- ♦ zwiększanie zainteresowania aktualnymi wydarzeniami oraz poszerzanie wiedzy o świecie
- ♦ rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia
- ♦ promowanie rzetelności w korzystaniu ze źródeł
- ♦ kształtowanie świadomości kulturowej, właściwych postaw społecznych oraz zwiększanie wrażliwości na problemy współczesnego świata
- ♦ rozwijanie kompetencji informatycznych, umiejętności bezpiecznego korzystania z internetu oraz poszerzanie wiedzy na temat netykiety i praw autorskich
- ♦ pogłębianie zdolności językowych
- ♦ podnoszenie motywacji do nauki
- ♦ rozwijanie umiejętności współpracy w zespole i rozwiązywania konfliktów



Zasady netykiety...

Komentarz jury

Projekt zasługuje na uznanie za innowacyjne podejście do kształtowania zainteresowań uczniów oraz za rozwijanie kompetencji międzynarodowych. Podejmuje ważne zagadnienie odbioru tekstów medialnych. Wybór tematów bliskich uczniom sprzyjał autentycznemu zaangażowaniu w działania projektowe, a konieczność porozumienia w grupie międzynarodowej stanowiła doskonałe wyzwanie w zakresie rozwijania umiejętności interpersonalnych i językowych. Wykorzystanie różnych źródeł cyfrowych sprzyjało rozwijaniu kompetencji informatycznych.

-komunikacyjnymi (TIK). W wyniku tych prac powstało czasopismo zawierające pokaźną bibliografię, opublikowane później na stronie Calameo.

Wśród niematerialnych rezultatów projektu są: podniesienie umiejętności pracy w grupie, w tym różnych kompetencji społecznych i językowych, rozwinięcie krytycznego myślenia i umiejętności informatycznych oraz innych kompetencji kluczowych. Ponadto dzięki możliwości współpracy z rówieśnikami z innych krajów uczniowie wymieniali się doświadczeniami oraz zyskiwali pogląd na wiele z omawianych przez nich kwestii. Zwiększy-



... i prawa autorskie

ły się również ich odpowiedzialność i decyzyjność, ponieważ rola nauczycieli w projekcie ograniczyła się do sprawowania superwizji, a największy ciężar pracy i jej organizacji spoczywał właśnie na uczestnikach.

Największym wyzwaniem podczas realizacji projektu była praca za pośrednictwem Europejskiej Platformy Edukacji Szkolnej, której funkcjonowanie szwankowało. Był to czynnik demotywujący zarówno dla uczniów, jak i dla nauczycieli. Dużym, czy wręcz karkołomnym wyzwaniem dla uczestników było stworzenie artykułu końcowego, jednak podołali temu zadaniu. ■



Wykorzystanie sztucznej inteligencji do aktywizacji wykluczonych

AI Masters



Michał Siwkowski

Szkoła Podstawowa nr 4
Specjalna dla Uczniów
z Autyzmem
i Niepełnosprawnościami
Sprzężonymi w Olsztynie,
woj. warmińsko-mazurskie

TWINSPACE

school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/ai-masters/twinspace

CZAS TRWANIA PROJEKTU

12 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Litwa, Portugalia, Turcja, Węgry

Wielu podopiecznych specjalnych placówek edukacyjnych ma trudność w pisaniu krótkich wypowiedzi zarówno w języku ojczystym, jak i w języku obcym. W ramach projektu dostosowano proces edukacyjny do potrzeb takich uczniów. Wykorzystano w tym celu potencjał sztucznej inteligencji. Aplikacja AI Dungeon pozwoliła na opracowanie scenariuszy edukacyjnych, które pobudzały wyobraźnię uczestników projektu i jednocześnie umożliwiały im tworzenie tekstów w sposób selektywny i stopniowy

Zarówno partnerzy projektu, jak i sztuczna inteligencja, wchodząc w interakcje z uczniami, pozwolili na ciągłą, angażującą stymulację. Efektem były fantastyczne opowieści, które uczniowie tworzyli samodzielnie, mimo dotychczasowych trudności w pisaniu bez wsparcia nauczycieli. Wykorzystanie sztucznej inteligencji przyniosło zatem znaczący postęp w pracy nad umiejętnościami pisarskimi uczestników. Rezultatem tych działań był również znaczny wzrost ich umiejętności narracyjnych

oraz samodzielności w tworzeniu opowieści literackich.

Realizacja projektu przyniosła wiele korzyści niematerialnych. Uczniowie z różnymi trudnościami edukacyjnymi mieli szansę poprawić umiejętności pisania i komunikacji dzięki praktykowaniu tworzenia krótkich wypowiedzi oraz rozwijaniu zdolności opowiadania historii. Projekt wspierał przy tym rozwój kompetencji cyfrowych dzięki wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi. To z kolei umożliwiło uczniom zdobycie wiedzy i umiejętności aktu-

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

- ♦ przełamywanie barier u uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych
- ♦ poprawa umiejętności pisania krótkich wypowiedzi w języku obcym
- ♦ zwiększanie kompetencji cyfrowych
- ♦ zwrócenie uwagi na zalety sztucznej inteligencji oraz na niebezpieczeństwa z nią związane
- ♦ stworzenie platformy międzykulturowej współpracy i wymiany dla uczniów z różnych krajów
- ♦ rozwijanie kreatywności



Jedna z opowieści została osadzona w cyberpunkowym świecie



Komentarz jury

Projekt pokazał, że sztuczna inteligencja może być skutecznym narzędziem wspierania rozwoju uczniów z niestandardowymi potrzebami. Stworzenie audiobooków, filmów i spersonalizowanych książek z udziałem uczniów z różnymi niepełnosprawnościami dowodzi, że nowoczesne technologie mogą być narzędziem włączenia. Rozwijanie umiejętności tłumaczenia, kompetencji dwujęzycznych oraz zwracanie uwagi na etyczne aspekty sztucznej inteligencji sprawiają, że uczniowie stają się twórcami świadomie korzystającymi z technologii.

alnie bardzo poszukiwanych na rynku pracy. Projekt zachęcił też uczniów do wyrażania swojej kreatywności nie tylko przez pisanie, lecz także przez tworzenie obrazów, muzyki i filmów. Wpłynęło to w zauważalnym stopniu na ich pewność siebie.

Dodatkowo przedsięwzięcie było platformą współpracy międzykulturowej, przez co umożliwiło uczniom wymianę doświadczeń i udzielanie sobie wzajemnego wsparcia. Współpraca międzynarodowa z rówieśnikami z innych krajów nie tylko promowała zrozumienie różnorodności kulturowej, ale także rozwijała umiejętności pracy zespołowej.

Z kolei nauczyciele mieli szansę eksperymentować z nowymi metodami nauczania i wykorzystywać nowoczesne technologie. Stworzenie spersonalizowanych materiałów edukacyjnych pozwoliło na ich lepsze dostosowanie do indywidualnych potrzeb uczniów, co z kolei przyczyniło się do poprawy ich wyników edukacyjnych.

Największe wyzwanie stanowiła nauka bezpiecznego korzystania ze sztucznej inteligencji. Zapewnienie, że uczniowie używają jej w sposób odpowiedzialny i bezpieczny, było priorytetem. Konieczny był stały nadzór.

Znacznym wyzwaniem było również dostosowanie działań do zróżnicowanych potrzeb uczestników. Praca z uczniami z różnymi trudnościami i problemami wymagała elastyczności oraz indywidualnego podejścia do każdego z nich.

Zainteresowanie projektem było duże, ponieważ wykorzystywał on uwielbiane przez uczniów nowoczesne technologie. Z początku uczestnicy podchodzili do zadania z pewną dozą lęku i niepewności. Jednak szybko się wyzyli tych obaw. Byli dumni z własnych osiągnięć i chętnie wykorzystują poznaną wiedzę w życiu codziennym. ■

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 2024, 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.

Niniejsza publikacja została wydana na uroczystą galę rozdania nagród w konkursie „Nasz projekt eTwinning” zorganizowaną przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji 10 czerwca 2024 roku w Warszawie. Minister Edukacji Narodowej objął wydarzenie honorowym patronatem.



Minister
Edukacji