

Metryczka projektu eTwinning

Tytuł projektu	<i>The new adventures of the Twinnies around the world</i>
Koordynator (imię i nazwisko nauczyciela, nauczany przedmiot)	Renata Wojtaś, nauczyciel języka angielskiego
Polska szkoła (nazwa i pełny adres szkoły, województwo, nr telefonu, adres e-mail oraz adres strony internetowej szkoły)	Szkoła Podstawowa nr 32 im. Ludwika Waryńskiego ul. Cieszyńska 393 43–382 Bielsko-Biała woj. śląskie (33)8183184 sp32bb@tlen.pl www.sp32bb.tk
Szkoła/szkoły partnerskie (nazwa szkoły, miejscowość, kraj)	3 Circolo Didattico Chieti (Marina Scepanti), Italy Ecole de Vouillers (Magali Grapton), France Godwin Junior School, (Maureen Gould), UK Memune-Türker Altuncu Primary School, Niğde (Yunus Şanar), Turkey
Okres realizacji projektu	19.08.2010 r. – data rejestracji projektu, który realizowany był w szkole przez cały rok szkolny 2010/2011. Projekt oficjalnie został zamknięty 25.06.2012 r., w związku z działaniami prowadzonymi w innych szkołach partnerskich. Projekt realizowany był na zajęciach pozalekcyjnych (kółko eTwinning – 2 godziny lekcyjne w tygodniu), a częściowo na lekcjach języka angielskiego.
Język/języki projektu	język angielski
Użycie ICT w projekcie	chat, e-mail, blog, forum, Word, Paint, Tux Paint, Power Point, Movie Maker, Picasa, SlideShare, internet
Dokumentacja projektu w formie elektronicznej	http://new-twinspace.etwinning.net/web/p33902/welcome http://twinnies2010.blogspot.com/
Otrzymane nagrody	Krajowa Odznaka Jakości Europejska Odznaka Jakości I miejsce w konkursie eTwinning we Francji I miejsce w konkursie eTwinning we Włoszech I miejsce w konkursie <i>Nasz projekt eTwinning 2012</i> w Polsce (w kategorii wiekowej 7–12 lat) I miejsce w Europejskim Konkursie eTwinning 2012

Cele projektu	• stosowanie sprzętu komputerowego i innych urządzeń technicznych jako narzędzi edukacyjnych; • doskonalenie umiejętności w zakresie posługiwania się nowoczesną technologią informacyjno-komunikacyjną; • umiejętność korzystania z różnych źródeł informacji; • rozwijanie kompetencji kluczowych; • dzielenie się wiedzą, umiejętnościami oraz doświadczeniem; • doskonalenie sprawności językowych; • rozwijanie zdolności artystycznych; • rozwijanie umiejętności pracy w zespole oraz współpracy z zespołami z innych krajów; • łączenie przedmiotowych treści wynikających z programów nauczania z tematem realizowanego projektu; • rozpoznawanie podobieństw i różnic kulturowych, akceptacja różnorodności kulturowej; • kształtowanie postaw patriotycznych, zrozumienie konieczności poszanowania dziedzictwa narodowego – własnego oraz innych krajów; • budowanie pożądanych postaw; • rozbudzanie zainteresowania światem, jego bogactwem i pięknem.
Opis projektu	Nasz projekt <i>The new adventures of the Twinnies around the world</i> z założenia przewidywał ciekawą i atrakcyjną dla uczniów tematykę, a jednocześnie pozwalał na realizację postawionych celów stanowiących o jego wartości pedagogicznej i edukacyjnej. Przygodę definiuje się jako ekscytujące lub niezwykle przeżycie, natomiast pomysł podróży dookoła świata rozwija zainteresowanie jego bogactwem i pięknem, umożliwia poznawanie faktów dotyczących różnych krajów. Tytuł i tematyka projektu budzi u uczniów ducha odkrywcy, zaciekawienie i entuzjazm, stanowiąc doskonałą okazję do motywowania do podejmowania wysiłku oraz połączenie nauki z przyjemnością. Imiona bohaterów – Twinnie Yellow oraz Twinnie Blue – nawiązują do barw eTwinning, dzięki któremu taka przygoda może mieć miejsce. Zadaniem uczniów było stworzenie wspólnej opowieści podróżniczej w formie komiksu. W historii postanowiono pokazać fakty dotyczące poszczególnych krajów Europy, przedstawiające najbardziej charakterystyczne miejsca, kulturę i tradycje. Aby pozwolić dzieciom rozwinąć wyobraźnię i kreatywność, postacie Twinnie Yellow i Twinnie Blue czasami przeżywały podczas swej podróży niezwykle przygody z wplecionymi w nich elementami fantastyki. Wszystkie działania w projekcie były konsultowane, szczegółowo omawiane i planowane z partnerami. W tym celu wykorzystywano TwinSpace, pocztę

	elektroniczną oraz specjalnie przygotowany blog. W wyniku współpracy powstała książeczka autorstwa uczniów ze szkół partnerskich prezentująca podróż uczestników projektu po krajach ojczystych, z której są bardzo dumni. Kolejne części były zamieszczane w TwinSpace w formie prezentacji Power Point. Uczniowie mieli doskonałą okazję do ćwiczenia języka angielskiego oraz umiejętności związanych z technologią ICT. Po sukcesie pierwszej części projektu zapadła decyzja o kontynuacji podróży bohaterów komiksu i odkrywaniu nowych miejsc na różnych kontynentach. Polska szkoła, będąc pomysłodawcą projektu, dbała o prawidłowy jego przebieg. Wspólnie z partnerami projektu planowaliśmy działania, byliśmy inicjatorami wielu zadań, które przedstawialiśmy szkołom partnerskim w celu przedyskutowania i zaopiniowania. Burza mózgów z udziałem wszystkich koordynatorów stanowiła źródło inspiracji i umożliwiała ustawiczny rozwój projektu. Wszyscy uczestnicy projektu wykazywali ogromne zaangażowanie w jego realizację, dlatego współpraca przebiegała intensywnie i bardzo sprawnie. Codziennie pojawiały się nowe wiadomości, komentarze od uczniów i nauczycieli ze szkół partnerskich. Na bieżąco przekazywano informacje o postępach realizowanych zadań, a także przesyłano ciekawostki z życia szkoły czy też przekazywano okolicznościowe życzenia. Wiele radości sprawiało również zespołom ze szkół partnerskich przygotowywanie dla siebie quizów, zagadek i zadań specjalnych, a także ich rozwiązywanie. Uczniowie z niecierpliwością czekali na informację zwrotną. Atutem projektu jest to, że pomysł może być wykorzystany ponownie przez dowolną szkołę, której uczniowie mogą według własnego uznania zaplanować podróż bohaterów i wymyślić niezwykle przygody, puszczając wodze fantazji. Przygody Twinnie Yellow i Twinnie Blue zostały opisane w TwinSpace oraz udostępnione do wglądu wszystkim zainteresowanym. Mogą one posłużyć jako ciekawy materiał edukacyjny lub źródło inspiracji. Możliwości rozwijania projektu są bardzo szerokie i zależą wyłącznie od pomysłowości i wyobraźni tych, którym projekt się spodoba. Projekt wyróżnia się kreatywnością, a także innowacyjnością w doborze nowoczesnych metod nauczania. Dzięki ich zastosowaniu w nauczaniu języka angielskiego – metoda komunikatywna oraz metoda CLIL (<i>Content and Language Integrated Learning</i>) – uczniowie mieli okazję wykorzystania nowych umiejętności językowych natychmiast, a równocześnie, przez wzgląd na tematykę projektu,
--	---

	przyswajali treści z zakresu innych przedmiotów z podstawy programowej, zdobywali wiedzę i kompetencje kluczowe, a także kształtowali pożądane postawy. Nauka języka jest oparta raczej na naturalnym przyswajaniu niż na egzekwowaniu wiedzy, dzięki czemu jest przyjemniejsza, działa motywująco i przynosi więcej satysfakcji.
Osiągnięte rezultaty i korzyści	Materialne produkty końcowe powstałe podczas pracy nad projektem: - strony WWW (http://new-twinspace.etwinning.net/web/p33902/welcome http://twinnies2010.blogspot.com/); - prezentacje Power Point o podróżach bohaterów po różnych krajach Europy i świata; - wydanie książkowe przygód Twinnie Yellow i Twinnie Blue. Korzyści niematerialne: cele projektu zostały zrealizowane. Uczniowie nabyli nowe umiejętności, a także rozwinęli wiele kompetencji kluczowych, w tym przede wszystkim umiejętność uczenia się i porozumiewania się w języku ojczystym i w języku obcym (angielskim), a także kompetencje informatyczne, społeczne i obywatelskie, świadomość kultury i sposoby jej wyrażania. Nauczyciele zaangażowani w realizację projektu również rozwinęli swoje kompetencje z zakresu wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych, a poprzez wspólną wymianę doświadczeń i pomysłów czerpali inspirację dla swojej pracy pedagogicznej.
Upowszechnianie i wykorzystanie rezultatów projektu	Przygody Twinnie Yellow i Twinnie Blue mogą być wykorzystane przez inne szkoły w dowolnym kraju, mogą posłużyć jako ciekawy materiał edukacyjny lub źródło inspiracji. Bohaterowie mogą odwiedzać niezliczone miejsca na całej kuli ziemskiej, mogą odkrywać podwodny świat czy też wyruszyć na podbój kosmosu – albo za pomocą wehikułu czasu przenosić się do wcześniejszych epok lub do przyszłości. Możliwości rozwijania projektu są bardzo szerokie i zależą wyłącznie od pomysłowości i wyobraźni tych, którym pomysł się spodoba.

Opracował:

Grzegorz Wójtowicz

Szkoła Podstawowa nr 32 im. Ludwika Waryńskiego w Bielsku-Białej