


Dobre praktyki
wykorzystania
funduszy unijnych
dla edukacji
Projekty konkursowe





SPIS TREŚCI

Poprzez praktykę do profesjonalizmu – nowa koncepcja praktyk studenckich i jej aplikacja.....	4
Akademia Uczniowska	6
Archipelag Matematyki	8
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii – Eduscience.....	10
Zielone światło dla szkolnictwa zawodowego. Program doskonalenia praktycznego dla nauczycieli kształcenia zawodowego kształcących w zawodach związanych z zieloną gospodarką.....	12
<i>Jestem przedsiębiorczy</i> – innowacyjny program nauczania podstaw przedsiębiorczości i ekonomii w praktyce	14
HIGH-TECHnika	16
Wirtualne laboratoria	18
Opracowanie i wdrożenie kursu wyrównawczego z matematyki z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych MATEMATYKA REAKTYWACJA.....	20
Profesjonalizm w edukacji. Przygotowanie i realizacja nowego programu praktyk pedagogicznych na Wydziale Artystycznym UMCS	22
Umysły przyszłości	24
Uczeń online.....	26
Mamo, tato, co wy na to? – innowacyjny program wychowania przedszkolnego.....	28
Zostać przedsiębiorczym – program edukacyjny z multimedialnym pakietem dydaktycznym dla gimnazjum	30

Institucja Pośrednicząca II stopnia dla Priorytetu III Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki
Ośrodek Rozwoju Edukacji
al. J. Ch. Szucha 25, 00-918 Warszawa
tel.: 22 34 74 850, fax: 22 34 74 851
www.ore.edu.pl

Warszawa 2014

Fundusze unijne aktywnie wspierają rozwój polskiej oświaty. W perspektywie finansowej na lata 2007-2013 Ośrodek Rozwoju Edukacji jako Instytucja Pośrednicząca II stopnia sprawuje nadzór nad realizowanymi w całym kraju „oświatowymi” projektami konkursowymi, współfinansowanymi ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Priorytetu III Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki. Podpisano umowy na realizację 565 takich projektów o łącznej wartości ponad 1,6 mld złotych¹.

Bezpośrednim, głównym wsparciem w projektach objęci są uczniowie ze wszystkich typów szkół, jak również ich nauczyciele oraz osoby, które dopiero przygotowują się do wykonywania zawodu nauczyciela.

Działania projektowe koncentrują się na rozwoju kompetencji kluczowych uczniów, w szczególności z zakresu nauk matematyczno-przyrodniczych, technicznych oraz przedsiębiorczości. W projektach powstają programy nauczania oraz programy zajęć pozalekcyjnych wraz z obudową dydaktyczną. Przygotowywane są m.in. scenariusze lekcji, podręczniki, zbiory zadań, ćwiczenia, filmy i gry edukacyjne, także dla najmłodszych dzieci tj. wykorzystywane w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej oraz dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Różne formy wsparcia przewidziano dla ponad 600 tys. dzieci i młodzieży. Programy nauczania wraz z elementami towarzyszącymi są lub będą wdrażane w objętych projektami szkołach. Realizowane projekty innowacyjne proponują nowatorskie rozwiązania, mające na celu zwiększenie zainteresowania uczniów kontynuacją kształcenia na kierunkach, o kluczowym znaczeniu dla gospodarki opartej na wiedzy. Trwa także opracowywanie narzędzi diagnostycznych i materiałów metodycznych, wspomagających proces rozpoznawania predyspozycji i zainteresowań zawodowych uczniów.

Nauczyciele otrzymują gotowe materiały oraz wsparcie szkoleniowe, ułatwiające korzystanie z wypracowanych w projektach rozwiązań i produktów (także multimedial-

nych, opartych na nowoczesnych technologiach - ICT). Dla nauczycieli kształcenia zawodowego przewidziano wsparcie w formie staży w przedsiębiorstwach, w rzeczywistych warunkach pracy. Z tej formy działań skorzystało już ponad 14 tys. nauczycieli. W szkołach i przedszkolach (w ponad 5800 placówkach) jest lub będzie prowadzony pilotaż w zakresie zmodernizowanego systemu doskonalenia nauczycieli jako elementu wsparcia.

Ważnym obszarem wsparcia jest przygotowanie nowej kadry pedagogicznej. W tym celu ze środków projektowych 35 uczelni wyższych uruchomiło nowy typ studiów podyplomowych, przygotowujących do wykonywania zawodu nauczyciela przedmiotów zawodowych. Dodatkowo na 13 uczelniach przeprowadzono studia zawodowe (licencjackie), przygotowujące nauczycieli wychowania przedszkolnego oraz nauczania początkowego – ukończyło je blisko 1200 osób. Dla ponad 22 tys. studentów organizowane są również praktyki pedagogiczne nowego typu.

Tak szerokiego spectrum działań nie sposób przedstawić szczegółowo w niniejszym folderze. Prezentujemy zatem tylko wybrane projekty, odzwierciedlające różnicowanie i skalę udzielonego wsparcia.

Jednocześnie zachęcamy do głębszego poznania się i do wykorzystywania produktów powstałych w projektach konkursowych. Aby ułatwić dostęp do rezultatów projektów, Ośrodek Rozwoju Edukacji uruchomił wyszukiwarkę / bazę produktów pod adresem www.zasobyip2.ore.edu.pl.

Zasoby udostępnione w wyszukiwarce będą sukcesywnie uzupełniane i mamy nadzieję, że spotkają się z Państwa zainteresowaniem oraz będą szeroko wykorzystywane w polskiej oświacie także po zakończeniu realizacji projektów.

*Zespół Instytucji Pośredniczącej II stopnia
w Ośrodku Rozwoju Edukacji*

¹ Dane na dzień 30 czerwca 2014 roku.

Poprzez praktykę do profesjonalizmu – nowa koncepcja praktyk studenckich i jej aplikacja

Realizator: Dolnośląska Szkoła Wyższa
Partner: Gmina Wrocław

Projekt „Poprzez praktykę do profesjonalizmu – nowa koncepcja praktyk studenckich i jej aplikacja” został napisany i zrealizowany po to, by studenci kierunków pedagogicznych, wracając do placówek edukacyjnych jako nowa kadra, wnosili nową jakość i nowe rozwiązania. Wzmocnienie pozycji na rynku pracy, czyli dodatkowe praktyki oraz innowacyjny system opieki nad studentami – to tylko niektóre działania realizowane przez przyszłych nauczycieli w ramach projektu.

Program zakłada wprowadzenie nowego modelu kształcenia praktycznego poprzez przygotowanie innowacyjnych materiałów dydaktycznych w postaci **filmów edukacyjnych**, stworzenie **sieci opiekunów praktyk** i placówek przyjmujących studentów na praktykę oraz modyfikację roli uczelni jako instytucji kreującej przestrzeń i możliwości dla kształcenia praktycznego.

Nietypowe filmy edukacyjne

Ważną kompetencją w kształceniu refleksyjnych nauczycieli edukacji przedszkolnej i elementarnej jest umiejętność korzystania z filmów edukacyjnych. W ramach projektu nakręcono cztery filmy, podejmujące tematy bliskie problemowo edukacji przedszkolnej oraz wczesnoszkolnej. Pozwalają one studentom na wspólne doświadczanie rzeczywistości pedagogicznej przedszkoli i szkół oraz analizowanie obserwowanych sytuacji. Dzięki tym materiałom studenci kierunków pedagogicznych mogą lepiej przygotować się do realizacji własnych praktyk zawodowych. Przygotowane filmy edukacyjne nie są instruktażem. Ich celem jest stworzenie możliwości do refleksji nad własnym działaniem (praktyką). Film pierwszy w całości dotyczy pracy przedszkola, film drugi – edukacji wczesnoszkolnej, w filmie trzecim ukazane są zagadnienia dotyczące nauczania języka angielskiego dzieci w edukacji elementarnej, natomiast film czwarty jest poświęcony problematyce specjalnych potrzeb edukacyjnych dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.



Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta

Tutoring, czyli system współpracy

Pilotażowo wdrożony system opieki nad praktykami studenckimi zakłada wspieranie studenta na każdym etapie realizacji praktyk studenckich – od skierowania na praktykę, poprzez konsultacje podczas praktyki, aż po wspólną ze studentem ewaluację praktyki i jej zaliczenie. Tutoring jest metodą edukacji zindywidualizowanej, polegającej na bezpośrednim, cyklicznym spotkaniu nauczyciela-tutora z podopiecznym. Dzięki temu student ma okazję przede wszystkim lepiej poznać samego siebie, własne talenty i uzdolnienia, mocne strony oraz bariery rozwojowe.

Efekty projektu

Efektywność edukacji dzieci może być znacznie wyższa dzięki poprawie jakości kształcenia kadry pedagogicznej. Projekt „Poprzez praktykę do profesjonalizmu – nowa koncepcja praktyk studenckich i jej aplikacja” został napisany i zrealizowany po to, by studenci kierunków pedagogicznych wkraczając do placówek edukacyjnych jako nowa kadra, wnosili nową jakość i nowe rozwiązania.

<http://www.praktykinauczycielskie.dsw.edu.pl/>



Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta



POPRAWA
DO PROFESJONALIZMU



Akademia Uczniowska

Realizator: Centrum Edukacji Obywatelskiej
Partnerzy: Międzynarodowy Instytut Biologii Molekularnej i Komórkowej, Polsko-Amerykańska Fundacja Wolności

Jak dobrze uczyć przedmiotów matematyczno-przyrodniczych w gimnazjum? W jaki sposób wspierać uczniów w samodzielnym stawianiu pytań i poszukiwaniu na nie odpowiedzi? Jak zachęcać gimnazjalistów do tego, by osobiście angażowali się w proces poznania i zrozumienia świata oraz wzięli odpowiedzialność za swoje uczenie się?

Akademia uczniowska to projekt Centrum Edukacji Obywatelskiej, w którym w ramach szkolnych kół naukowych realizowane są zajęcia dodatkowe z przedmiotów matematyczno-przyrodniczych. Celem projektu jest podniesienie efektywności nauczania w ponad 300 szkołach gimnazjalnych za pomocą skutecznych programów kształcenia kompetencji kluczowych na lekcjach przedmiotów matematyczno-przyrodniczych i zajęciach szkolnych kół naukowych, co zaowocuje lepszymi wynikami w nauczaniu. Projekt obejmuje prawie 40 000 uczniów i 1100 nauczycieli z 300 gimnazjów.

Zasadą przyjętą w projekcie jest objęcie nim wszystkich uczniów, a nie tylko wybranych, szczególnie uzdolnionych lub zainteresowanych tematyką.

Ważnym elementem programu jest bliska współpraca z dyrektorami oraz nauczycielami, dla których przygotowano specjalne kursy e-learningowe. Uczestnicy nie tylko odbierają materiały szkoleniowe i przedstawiają swoje dokonania, ale mogą wymieniać się doświadczeniami, komentować prace innych nauczycieli, dopytywać, wyjaśniać, a także komunikować się z mentorami.

Szkolenie nauczycieli na kursie internetowym odbywa się równoległe z prowadzeniem przez nich szkolnych kół naukowych. Dzięki temu efektywnie połączono szkolenie z praktyką – wykluczono w ten sposób sytuacje, w której najpierw uzyskuje się przygotowanie teoretyczne, a dopiero potem wykorzystuje zdobyte umiejętności w praktyce. Doświadczenia zebrane w czasie pracy szkolnych kół naukowych (zajęć pozalekcyjnych) są przenoszone na „normalne” lekcje. W ten sposób upowszechniane są naukowe metody poznania, wszyscy uczniowie przeprowadzają (a nie tylko obserwują) doświadczenia i pracują w zespołach nad własnymi projektami.

Do udziału w Szkolnych Kołach Naukowych zapraszani są wszyscy uczniowie, niezależnie od zdolności. Gimnazjaliści pracują w 12–15-osobowych grupach. W trakcie Szkolnych Kół Naukowych uczniowie samodzielnie:

- formułują pytania badawcze;
- formułują hipotezy;
- planują i przeprowadzają eksperymenty, których celem jest weryfikacja hipotezy;
- pogłębiają rozumienie pojęć kluczowych dla danego przedmiotu;
- prowadzą wzajemne nauczanie;
- tworzą gry edukacyjne.

Na stronie internetowej projektu opublikowane są porady, ponad 300 najlepszych scenariuszy zajęć sprawdzonych w praktyce przez nauczycieli uczestniczących w projekcie, a także materiały dydaktyczne pogrupowane w działach:

- eksperymenty (biologia, chemia, matematyka, fizyka);
- projekty (biologia, chemia, matematyka, fizyka);
- wzajemne uczenie się (biologia, chemia, matematyka, fizyka oraz „Jak działa nauka”);
- zajęcia międzyprzedmiotowe.

<http://www.ceo.org.pl/pl/au>



Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta

Archipelag Matematyki

Realizator: Politechnika Warszawska - Wydział Matematyki i Nauk Informatycznych

Pomysł „Archipelagu Matematyki” powstał w roku 2008 na Wydziale Matematyki i Nauk Informatycznych Politechniki Warszawskiej i w owym czasie wydawał się fantastyczny i futurystyczny. Szansa na jego realizację pojawiła się dzięki konkursowi na projekty innowacyjne w ramach priorytetu „Wysoka jakość systemu oświaty” Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki.

„Archipelag Matematyki” to specjalne uniwersum, trochę bajkowy świat, po którym wędrowanie jest przygodą; to spotkania

z fascynującymi treściami związanymi z matematyką w postaci animacji, filmu, gry... Wędrując po nim, w miarę pokonywania różnych przeszkód oraz poznawania Archipelagu, gracz zwiększa swoje zasoby i możliwości działania, wśród których najwyższą rangę ma prawo do zamieszczania w tym świecie własnych materiałów i współdecydowania o zamieszczeniu materiałów innych graczy.

„Archipelag Matematyki” w obecnej postaci skierowany jest do uczniów i nauczycieli szkół licealnych. Uczeń rzadko ma okazję do przeżycia zachwyty i zadziwienia matematyką – szkoła rzadko pokazuje jej zastosowania, współczesne osiągnięcia, czy stawia otwarte problemy. W „Archipelagu Matematyki” wychodzimy poza szkolny program właśnie



Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta

po to, żeby „prawdziwą twarz matematyki” choć trochę odsłonić. W grupie testującej obserwowaliśmy, jak się zmieniło nastawienie uczniów do matematyki – jeden z uczestników napisał w ankiecie końcowej: *odkryłem, że matematyka jest fascynująca i nawet nie zdawałem sobie sprawy, że tyloma kwestiami się zajmuje.*

„Archipelag Matematyki” to dla uczniów gra. Nauczyciel może wędrować po nim jako gracz, ale ma też specjalne uprawnienia – bezpośredni dostęp do wszystkich materiałów multimedialnych – dzięki czemu może dobierać i stosować takie, które przydadzą się jako ilustracje do prowadzonych lekcji czy zajęć pozalekcyjnych, może definiować swoim uczniom misje, to znaczy plany wędrowki po różnych częściach „Archipelagu”.

W trakcie realizacji projektu stworzonych zostało ponad 400 materiałów multimedialnych, w części interaktywnych, które czekają na odkrycie przez podróżujących po „Archipelagu”. Ułożone są one w serie, na przykład: niezwykle zjawiska matematyczne, biografie słynnych matematyków, prezentacje dowodów matematycznych, opowiadania o problemach matematycznych, wywiady ze znanymi matematykami i inne.

Na koniec warto podkreślić raz jeszcze, że „Archipelag Matematyki” ma zachęcić do uczenia się matematyki nie tylko najzdolniejszych – jego celem jest wyprowadzenie matematyki z kategorii przedmiotów trudnych i abstrakcyjnych, czyli właśnie jej „odczarowanie”.

<http://www.archipelagmatematyki.pl/>



Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta





uczniowie szkół podstawowych, gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych
nauczyciele przedmiotów matematyczno-przyrodniczych ze szkół podstawowych, gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych

Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii – EDUSCIENCE

Realizator: Instytut Geofizyki Polskiej Akademii Nauk

Partnerzy: Edukacja Pro Futuro Sp. z o.o.

American Systems Sp. z o.o.

Accelerated Learning Systems Ltd.

Jak sprawić, by edukacja przedmiotów matematyczno-przyrodniczych i technicznych stała się bardziej przyjazna dla uczniów i nauczycieli? By wyzwoiliła w dzieciach i nastolatkach zainteresowanie tymi przedmiotami, pobudziła ich ciekawość i pasję badawczą? Odpowiedzi na to pytanie szukali autorzy projektu EDUSCIENCE. Poszukiwania te doprowadziły ich do wypracowania nowych, efektywnych rozwiązań, które właśnie wchodzą do głównego nurtu szkolnej praktyki.

Projekt EDUSCIENCE jest jednym z największych projektów edukacyjnych w Polsce. Pozwala na łączenie różnych światów: nauki, edukacji i technologii. Zapewnia kontakt z nauką i ułatwia poznawanie fascynującego świata przyrody.

Na produkt finalny projektu składają się:

platforma e-learningowa, zawierająca bazę materiałów z przedmiotów matematyczno-przyrodniczych (ok. 15 tys. zasobów dydaktycznych różnego typu) oraz nowoczesne narzędzia do tworzenia materiałów interaktywnych i gier (platforma.eduscience.pl);

portal przyrodniczy www.eduscience.pl, zawierający ciekawostki ze świata nauki i edukacji, blogi naukowców oraz mapy zjawisk przyrodniczych w ramach monitoringu prowadzonego przez szkoły;

wsparcie metodyczne dla nauczycieli chcących w świadomy sposób tworzyć i realizować proces edukacji swoich uczniów i uczennic, dostosowany do ich indywidualnych potrzeb i możliwości, obejmujące m.in. unikalne narzędzie do tworzenia programów nauczania, poradniki metodyczne dla nauczycieli czterech etapów edukacyjnych, e-poradniki dla uczniów

pozwalające na diagnozę ich potencjału i najlepszych sposobów uczenia się oraz artykuły metodyczne i wykłady eksperckie w postaci filmów;

program 9 wycieczek dydaktycznych, uwzględniających zajęcia w instytutach i obserwatoriach PAN oraz na statku Akademii Morskiej w Gdyni, pomagających lepiej zrozumieć obserwowane zjawiska przyrodnicze i przybliżających specyfikę pracy naukowców;

program monitoringu przyrodniczego, pozwalający rozwijać u uczniów samodzielność i odpowiedzialność, niezbędne przy zbieraniu i analizie danych z obserwacji i pomiarów.

Ponadto Eduscience oferuje:

- bezpośredni kontakt z naukowcami Polskiej Akademii Nauk - telekonferencje, lekcje online, wizyty w obserwatoriach, które dają możliwość zadawania pytań, wpływania na przebieg badań i poznania metod naukowych,
- różnorodność technik przekazu wiedzy – na platformie e-learningowej umieszczane są różnego typu materiały (filmy, prezentacje, quizy, krzyżówki, materiały interaktywne itp.),
- poznawanie różnych aspektów nauki – prowadzone są transmisje satelitarne z Polskiej Stacji Polarnej na Spitsbergenie oraz z obserwatoriów geofizycznych w Polsce,
- naukę przez eksperymenty – projekt kładzie nacisk na angażowanie uczniów w wykonywanie doświadczeń dostosowanych do ich wieku i umiejętności,
- nowoczesną metodykę nauczania – dedykowaną zarówno nauczycielom, jak i uczniom i ich rodzicom.

Dzięki Projektowi EDUSCIENCE nauczycielki i nauczyciele:

- korzystają z bogatej bazy materiałów dydaktycznych – mają możliwość ich wykorzystania za pomocą tablicy interaktywnej, rzutnika multimedialnego lub w pracowni komputerowej;

- mogą dowolnie modyfikować dostępne materiały – dostosowywać je do wieku, poziomu edukacyjnego i możliwości swoich uczniów;
- samodzielnie tworzą krzyżówki i materiały interaktywne – do tego celu stworzono specjalną, intuicyjną aplikację;
- dzielą się swoimi pomysłami, doświadczeniami itp. z innymi użytkownikami platformy;
- tworzą gry dostosowane do własnych potrzeb – układając dowolny zestaw pytań (lub wykorzystując istniejącą), mogą go wyświetlić w postaci jednej z 11 dostępnych gier multimedialnych;
- wykorzystują intuicyjną aplikację do tworzenia własnych programów nauczania – wybierając określone treści, cele i metody nauczania, aplikacja automatycznie wpisuje je do programu i generuje w postaci pliku pdf gotowego do druku.

Dzięki projektowi EDUSCIENCE uczniowie i uczennice:

- mają dostęp do bogatej biblioteki naukowej – na platformie zamieszczono materiały przygotowane przez naukowców Polskiej Akademii Nauk: filmy z wypraw naukowych, pliki audio, wyniki badań naukowych oraz materiały interaktywne, krzyżówki, karty pracy oraz bogatą bazę fotografii;
- uczą się w ciekawy sposób – w procesie dydaktycznym wykorzystywane są interesujące metody i formy pracy, mają dostęp do filmów, gier i konkursów;
- uczestniczą w lekcjach online – dzięki wykorzystaniu nowoczesnych sposobów komunikacji uczniowie mogą wziąć udział w lekcjach organizowanych zarówno przez naukowców PAN, jak i nauczycieli z innych szkół z całej Polski;
- odwiedzają obserwatoria – czeka na nich dziewięć propozycji wycieczek – zajęć organizowanych w obserwatoriach i jednostkach Polskiej Akademii Nauk oraz Akademii Morskiej;
- uczestniczą w transmisjach satelitarnych – projekt daje możliwość podejrzania tego, co dzieje się w Polskiej Stacji Polarnej Hornsund na Spitsbergenie, naukowcy prowadzą transmisje satelitarne oraz dzielą się filmami,

zdjęciami, wynikami swoich obserwacji;

- mogą zdiagnozować swój potencjał poznawczy – dzięki narzędziom diagnostycznym zawartym w e-poradnikach i wykorzystać tę wiedzę do efektywniejszego i szybszego uczenia się;
- prowadzą własne pomiary – w ramach monitoringu przyrodniczego każda szkoła może prowadzić własne pomiary i obserwacje, publikować ich wyniki na portalu EDUSCIENCE i wspólnie z innymi szkołami z całej Polski tworzyć bazę danych prezentowaną w formie map tematycznych.

To wszystko sprawia, że EDUSCIENCE jest projektem innowacyjnym, wychodzącym naprzeciw potrzebom i oczekiwaniom polskich szkół, ich uczniów i nauczycieli. W trakcie badań ewaluacyjnych wielokrotnie pojawiały się głosy o konieczności kontynuacji projektu i objęcia nim wszystkich klas, co stanowi jego najlepszą rekomendację.

<http://www.eduscience.pl>



Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta

Zielone światło dla szkolnictwa zawodowego. Program doskonalenia praktycznego dla nauczycieli kształcenia zawodowego kształcących w zawodach związanych z zieloną gospodarką

Realizator: Instytut Technologiczno-Przyrodniczy
Partnerzy: Centrum Doradztwa Rolniczego w Brwinowie
Instytut Nauk Społeczno-Ekonomicznych
Sp. z o.o. – sp. k. w Łodzi

Głównym celem projektu było podniesienie poziomu wiedzy i kompetencji nauczycieli kształcenia zawodowego z terenu całej Polski, prowadzących kształcenie w zawodach związanych z zieloną gospodarką, na podstawie różnorodnych tematycznie programów doskonalenia praktycznego, oraz ocena i upowszechnienie opracowanych rozwiązań.

Przy ścisłej współpracy z przedsiębiorcami powstały trzy programy doskonalenia praktycznego:

- Odnawialne źródła energii kluczem do rozwoju zielonej gospodarki;
- Nowoczesne technologie i techniki wspierające gospodarkę efektywnie korzystającą z zasobów i przyjazną środowisku;
- Rola badań i innowacji w budowaniu zielonej gospodarki.

Dwutygodniowe praktyki odbyły się w 36 przedsiębiorstwach zakwalifikowanych do projektu. Wzięło w nich udział 262 nauczycieli z 75 szkół zawodowych z terenu całej Polski. Podnieśli oni swój poziom wiedzy i kompetencji specjalistycznych. Programy szeroko upowszechniono wśród instytucji związanych ze szkolnictwem zawodowym, urzędów, organów prowadzących szkoły zawodowe, samych szkół i przedsiębiorstw branżowych z terenu całej Polski.

Praktyki nauczycieli są wartościowym uzupełnieniem współpracy pomiędzy szkołą a przedsiębiorcą. Nauczyciel przekazuje uczniom informacje uzyskane bezpośrednio od przedsiębiorstw działających w swoim regionie, tym samym umożliwia uczniom zdobycie aktualnej wiedzy na temat tech-

nologii i oczekiwań na rynku pracy. Przedsiębiorcy, którzy borykają się z trudnościami ze znalezieniem odpowiednich pracowników, dzielą się swoją wiedzą, doświadczeniami, dają praktyczne wskazówki nauczycielom, którzy „wykształcą” dla nich kompetentnych pracowników.

Opracowany w projekcie trójmodułowy program doskonalenia praktycznego jest doskonałą odpowiedzią na potrzebę wzmacniania kompetencji specjalistycznych i dostosowania kwalifikacji nauczycieli do wymogów współczesnej gospodarki, do podnoszenia ich kwalifikacji, podwyższenia jakości i efektywności kształcenia.

Program trójmodułowy jest dostępny w wyszukiwarce:
www.zasobyip2.ore.edu.pl



Zdjęcie: fotolia.com



Zdjęcie: fotolia.com



JESTEM PRZEDSIĘBIORCZY – innowacyjny program nauczania podstaw przedsiębiorczości i ekonomii w praktyce

Realizator: Fundacja Wrota Edukacji – EduGate
Partner: Centrum Kompetencji – Grupa Szkoleniowo-Doradcza A. Gawrońska Spółka Jawna

Głównym celem projektu było podniesienie efektywności zajęć z podstaw przedsiębiorczości oraz ekonomii w praktyce w wielkopolskich szkołach ponadgimnazjalnych. Można to było osiągnąć poprzez zamianę dominujących dotychczas „biernych” metod nauczania na metody aktywizujące, w tym wykorzystujące nowoczesne oprogramowanie i technologie informacyjno-komunikacyjne. Do programu włączono 14 szkół z województwa wielkopolskiego (7 liceów ogólnokształcących i 7 techników).

Nauczyciele biorący udział w projekcie stworzyli autorskie, interdyscyplinarne **programy nauczania** obydwu przedmiotów, uwzględniające nowoczesne metody kształcenia, zawierające nowatorskie **scenariusze zajęć** i wykorzystujące narzędzia, takie jak:

- **Ekonomiczną grę dydaktyczną „Piekarz Przemó”**, obejmującą podstawowe zagadnienia ekonomiczne i biznesowe: przychody i koszty prowadzenia działalności, produkcja, dystrybucja, sprzedaż, popyt rynkowy, podaż, zarządzanie finansami, osiąganie celów biznesowych.
- **Narzędzie badania kompetencji**, czyli elektroniczne kwestionariusze służące badaniu kompetencji personalnych i społecznych, dostosowane do odbiorcy – ucznia szkoły ponadgimnazjalnej, rozpoczynającego naukę przedmiotów *podstawy przedsiębiorczości i ekonomia w praktyce*. Test jest rzetelną i jednocześnie atrakcyjną formą autodiagnozy dla ucznia w zakresie sześciu istotnych, z punktu widzenia współczesnego rynku pracy, kompetencji: komunikacja, współpraca, uczenie się

przez całe życie, przedsiębiorczość, planowanie i organizacja pracy, odporność na stres.

- **Pierwszy w Polsce interdyscyplinarny podręcznik do podstaw przedsiębiorczości i ekonomii w praktyce**, przeznaczony dla uczniów oraz nauczycieli. Materiał dostępny bezpłatnie on-line na stronach realizatorów projektu.

Innowacyjność programu nauczania polega na:

- wykorzystaniu w nim innowacyjnych środków dydaktycznych opartych na najnowszych technologiach (gry symulacyjne, komputerowe badanie kompetencji, platforma edukacyjna);
- holistycznym podejściu do kształtowania postaw i umiejętności przedsiębiorczych w powiązaniu z innymi kluczowymi kompetencjami, zdefiniowanymi na potrzeby europejskich systemów edukacji;
- połączeniu w jednym programie dwóch przedmiotów podstawy przedsiębiorczości i ekonomia w praktyce dla lepszego zrozumienia roli obydwu przedmiotów w edukacji szkolnej i ich wzajemnych związków;
- tworzeniu programu przez doświadczonych nauczycieli i skonstruowanie go w taki sposób, aby umożliwić jego adaptację do warunków funkcjonowania każdej szkoły, co jest niezwykle ważne ze względu na upowszechnienie produktu finalnego i włączanie go do polityki edukacyjnej. Innowacyjność to także, z jednej strony - uniwersalność stworzonego programu, a z drugiej strony - niezwykła elastyczność w dostosowaniu do lokalnych uwarunkowań;
- wykorzystywaniu nie tylko innowacyjnego oprogramowania, ale także opracowanego w ramach projektu interdyscyplinarnego e-podręcznika do obydwu przedmiotów.

Wszystkie informacje o projekcie, w tym również dostęp do wytworzonych produktów, na stronie www.edugate.pl w zakładce „Jestem Przedsiębiorczy”.

<http://www.edugate.pl>

Patronat honorowy:
MARSZAŁK WOIWÓDZTWA
WIELKOPOLSKIEGO
KONIA WÓJNA

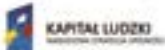
Jestem
PRZEDSIĘBIORCZY



INNOWACYJNY PROGRAM NAUCZANIA PODSTAW
PRZEDSIĘBIORCZOŚCI I EKONOMII W PRAKTYCE

szczególony opis projektu na stronie
www.edugate.pl

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta

HIGH-TECHnika

Realizator: Mały Inżynier Ewa Bednarek

Zajęcia techniczne prowadzone w gimnazjum często pełnią drugorzędną rolę i są mało interesujące dla ciekawych świata nastolatków. Nauczycielom brakuje innowatorskich programów nauczania techniki, a szkołom nowoczesnie wyposażonych pracowni.

Celem projektu HIGH-TECHnika jest rozwinięcie zainteresowań technicznych uczniów oraz podniesienie efektywności nauczania techniki w szkołach poprzez pilotażowe wdrożenie autorskich programów z pięciu tematów: robotyka, elektronika analogowa, elektronika cyfrowa, fotografia i obróbka cyfrowa zdjęć oraz zajęcia konstruktorskie.

Kluczem do sukcesu projektu jest przekonanie nauczycieli, że poruszanie innowacyjnych zagadnień na zajęciach z techniki jest możliwe, dlatego w projekcie przewidziano szkolenie dla prowadzących lekcje. Ponadto wszystkie szkoły uczestniczące w projekcie otrzymają opracowany program i materiały niezbędne do przeprowadzenia zajęć. W trakcie całego procesu wdrażania nauczycielom towarzyszy wykwalifikowany opiekun, który jest wsparciem merytorycznym dla prowadzącego i służy pomocą w sytuacjach problemowych.

Narzędzia nauczania stworzone podczas trwania projektu są dostosowane do potrzeb wszystkich użytkowników. Ponadto każdy program obligatoryjnie uwzględnia uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych, a scenariusze lekcji są dostosowane zarówno do potrzeb gimnazjalistów mających problemy w nauce, jak tych, którzy przejawiają zdolności w przedmiotach technicznych.

Z końcem roku szkolnego 2013/2014 z powodzeniem wdrożono innowacyjne programy z zakresu robotyki, z wykorzystaniem zestawów Lego Mindstorms, oraz elektroniki analogowej.

Obudowę dydaktyczną pozytywnie ocenili pracownicy Politechniki Poznańskiej i Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli, a co najważniejsze – uczniowie i nauczyciele 10 wielkopolskich gimnazjów.

Stworzone narzędzia edukacyjne mogą być z powodzeniem wykorzystywane przez szkoły na lekcjach techniki w kolejnych semestrach oraz na wszelkich zajęciach dodatkowych i kółkach zainteresowań.

<http://hightechnika.malyinzynier.pl/>



Zajęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta



Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta



WIRTUALNE LABORATORIA

Realizator: Wyższa Szkoła Logistyki

Partner: L-Systems

Nowoczesna szkoła, to taka, która nie tylko sprawnie realizuje podstawę programową, ale także potrafi wykorzystać do tego narzędzia nowoczesnego biznesu. Zaspokojenie oczekiwań pracodawców względem absolwentów jest możliwe, ale tylko wtedy, kiedy szkoła zapewni uczniom warunki pracy podobne do tych, z którymi spotykają się oni później w przedsiębiorstwach. Idealnym rozwiązaniem do osiągnięcia tego celu są **Wirtualne Laboratoria**.

JAK TO DZIAŁA?

Idea Wirtualnych Laboratoriów polega na udostępnieniu szkołom oprogramowania do realizacji wirtualnych laboratoriów zawodowych (na ogół dla nich nie dostępnych z uwagi na przeszkody o charakterze finansowym, technicznym i organizacyjnym). Szkoły jedynie pośredniczą w kosztach utrzymania stworzonego środowiska, które są dużo niższe niż koszty zainstalowania takiego oprogramowania bezpośrednio w placówce. Oprogramowanie Wirtualnych Laboratoriów zainstalowane jest na serwerach zewnętrznych, a szkoły mają do niego bezpośredni dostęp poprzez przeglądarkę internetową.

Wirtualne Laboratoria wyróżnia:

ELASTYCZNOŚĆ - możliwość tworzenia contentu dydaktycznego przez samych użytkowników.

UNIWERSALNOŚĆ – możliwość wykorzystania na każdym kierunku zawodowym. Obecnie z Wirtualnych Laboratoriów korzystają uczniowie kierunku technik logistyki, jednak w przyszłości platforma dostosowywana będzie także do innych kierunków zawodowych.

KOMPLEKSOWOŚĆ - Wirtualne Laboratoria to nie tylko system informatyczny, ale również skrypt dla uczniów zawierający wstęp teoretyczny oraz instrukcję obsługi systemu wraz z zadaniami, podręcznik dla nauczycieli zawierający dodat-

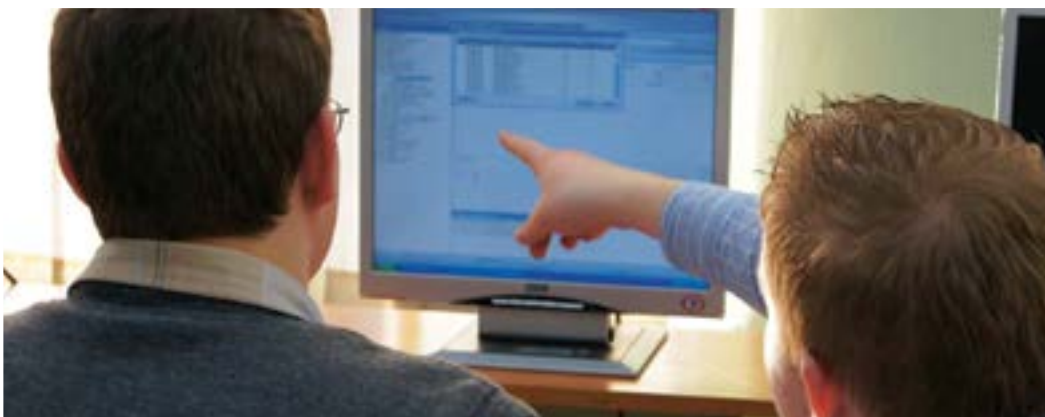
kowo komentarz od autorów, filmy dydaktyczne, prezentacje multimedialne obrazujące trudniejsze zagadnienia i procesy zachodzące w firmach branży TSL, zadania do realizacji w arkuszu kalkulacyjnym, oraz filmy instruktażowe dla nauczycieli, pomagające im w przygotowaniu się do pracy w systemie informatycznym.

UŻYTKOWNICY O WIRTUALNYCH LABORATORIACH

Wyższa Szkoła Logistyki prowadzi własne badania ewaluacyjne Wirtualnych Laboratoriów zarówno wśród nauczycieli jak i uczniów. Blisko 84% nauczycieli uważa, że praca z Wirtualnymi Laboratoriami zwiększa zaangażowanie uczniów do pracy w systemie informatycznym, zwiększa efektywność w nauczaniu uczniów zagadnień związanych z zarządzaniem przedsiębiorstwem (83%), czy też zwiększa ich zaangażowanie do podejmowania inicjatywy i kreatywnego myślenia (73%). Wśród badanych 86% nauczycieli lubi pracować ze stworzonym narzędziem. Z pośród 925 uczniów uczestniczących w badaniu, 95% podobały się zajęcia prowadzone w oparciu o Wirtualne Laboratoria. Aż 98% uczniów przyznało, że narzędzie to pomogło im lepiej poznać procesy zachodzące w przedsiębiorstwach logistycznych, a 94% jest przekonanych, że zdobytą podczas zajęć wiedzę i umiejętności wykorzystają w życiu zawodowym. Taka sama grupa będzie informować przyszłego pracodawcę o zdobytym w szkole doświadczeniu w pracy z systemem informatycznym.

<http://www.laboratoria.wsl.com.pl>





Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta

Opracowanie i wdrożenie kursu wyrównawczego z matematyki z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych „MATEMATYKA REAKTYWACJA”

Realizator: Politechnika Wroclawska - Instytut Matematyki i Informatyki

Politechnika Wroclawska od lat monitoruje postępy w nauce matematyki, zarówno uczniów szkół średnich, jak i studentów kierunków technicznych. Na tej podstawie specjaliści z Instytutu Matematyki i Informatyki opracowali unikatową metodę, którą można określić jako indywidualne korepetycje na odległość wykorzystujące atrakcyjne dla ucznia narzędzia informatyczne. *Matematyka Reaktywacja* jest głęboko przemyślanym systemem wspomagania nauczania, w którym zaawansowane technologie są ściśle połączone z aktywnym udziałem nauczycieli i uczniów w całym procesie nauczania. Uczestniczący w projekcie uczniowie otrzymają do dyspozycji nieograniczony dostęp do ogromnej liczby dynamicznych interaktywnych ćwiczeń i testów z całego zakresu matematyki, objętej programem nauczania w szkołach ponadgimnazjalnych, zarówno na poziomie podstawowym, jak rozszerzonym. Materiały wykładowe i ćwiczenia przeplatają się ze sobą w przemyślany sposób tak, aby uczeń poznający nowe zagadnienie lub metodę mógł natychmiast przystąpić do samodzielnego rozwiązywania zadań.

W projekcie wzięło udział 349 szkół, reprezentujących wszystkie województwa w kraju i 13 702 uczniów tych szkół. Uczniowie otrzymali zdalny dostęp do internetowego podręcznika, który zawiera wiele dynamicznych narzędzi:

- Elektroniczny podręcznik podzielony na 14 rozdziałów, obejmujący cały zakres materiału z matematyki licealnej.
- Ponad 1200 typów interaktywnych e-zadań. Uruchamiając takie zadanie, uczeń za każdym razem otrzymuje do rozwiązania zadanie z innym, losowo wygenerowanym zestawem danych.

- W czasie rozwiązywania zadania dostępne są wskazówki, a po rozwiązaniu system ocenia przedstawione zadanie i prezentuje poprawne rozwiązanie, które można oglądać krok po kroku.
- Z interaktywnych e-zadań utworzone są e-sprawdziany (terminy: podstawowy i poprawkowy) w dwóch wersjach (dla poziomów podstawowego i rozszerzonego) – razem 112 e-sprawdzianów. Każdy e-sprawdzian to unikalny zestaw zadań.
- 10 e-arkuszy maturalnych w postaci, takiej jak na prawdziwej maturze na poziomie podstawowym.
- 20 e-kartków (arkuszy) w postaci takiej, jak na prawdziwej maturze na poziomie podstawowym.
- E-Zadania zamknięte jako szybka powtórka przed maturą.

Wszystkie materiały są umieszczone na portalu matematycznym – specjalnie przygotowanej platformie e-learningowej. Po zakończeniu projektu (grudzień 2014 roku) materiały kursu będą dostępne dla wszystkich zainteresowanych na stronie <http://www.matematyka-reaktywacja.pl>



Zdjęcie pochodzi ze zbiorów Beneficjenta



Zdjęcie: fotolia.com



Profesjonalizm w edukacji. Przygotowanie i realizacja nowego programu praktyk pedagogicznych na Wydziale Artystycznym UMCS

Realizator: Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej - Wydział Artystyczny

Partner: Gmina Lublin

Głównym celem projektu „Profesjonalizm w edukacji. Przygotowanie i realizacja nowego programu praktyk pedagogicznych na Wydziale Artystycznym UMCS” było podniesienie poziomu realizacji praktyk pedagogicznych przez studentów Wydziału Artystycznego UMCS, poprzez **opracowanie dwóch innowacyjnych koncepcji praktyk pedagogicznych**. Istotnym zadaniem było także opracowanie innowacyjnych rozwiązań w zakresie organizacji praktyk pedagogicznych – włączenie zajęć plenerowych i lekcji muzealnych oraz nawiązanie stałej współpracy ze szkołami oraz organami prowadzącymi szkoły.

Do udziału w projekcie zostali zaproszeni studenci Wydziału Artystycznego UMCS – łącznie 404 studentów. Aby w sposób kompleksowy zrealizować planowane wsparcie, nawiązano współpracę z 51 szkołami i placówkami edukacyjnymi oraz przeszkolono 85 nauczycieli – opiekunów praktyk z ramienia szkół i placówek oświatowych. W trakcie szkoleń nauczyciele zostali wyposażeni w umiejętności niezbędne do sprawowania funkcji opiekunów praktyk oraz podnieśli wiedzę teoretyczną i praktyczną z zakresu różnych dziedzin artystycznych.

W celu zapoznania studentów z kreatywnymi metodami pracy z uczniem oraz nowoczesnymi formami przekazywania wiedzy, zorganizowano lekcje muzealne w najważniejszych muzeach w Polsce. Przydatne w przyszłej pracy pedagogów było poznanie możliwości wykorzystania w edukacji artystycznej potencjału instytucji kultury. Aby podkreślić związek między edukacją artystyczną, kreatywnością i innowacyjnością oraz wzmocnić równowagę między teorią i praktyką,

przewidziano przeprowadzenie praktyk plenerowych, w których uczestniczyli studenci i uczniowie lubelskich szkół i placówek oświatowych. Innowacyjna forma plenerowych praktyk pedagogicznych pozwoliła studentom na poznanie i udoskonalenie metod pracy z dziećmi i młodzieżą w warunkach pozaszkolnych oraz kształcenie umiejętności wykorzystywania walorów kulturowych i przyrodniczych otoczenia do stymulowania ekspresji plastycznej. Prace wykonane podczas plenerów były prezentowane na wystawach poplenerowych, co stanowiło wartość dodaną projektu i zacieśniało współpracę ze szkołami.

W ramach projektu przygotowano także **cztery publikacje metodyczne**: w tym publikację metodyczną dla nauczycieli muzyki zawierającą scenariusze zajęć, publikację metodyczną dla nauczycieli plastyki zawierającą propozycję realizacji zajęć artystycznych, a także **skrypty podsumowujące prowadzone warsztaty wymiany doświadczeń** w Instytucie Muzyki i Instytucie Sztuk Pięknych, które umożliwią kolejnym rocznikom korzystanie z dorobku projektu.

<http://www.umcs.pl/pl/praktyki-wa.htm>



Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta



Zdjęcie: fotolia.com



UMYSŁY PRZYSZŁOŚCI

Realizator: Europejska Agencja Rozwoju Spółka Jawna
Kopik i Wspólnicy

PROGRAM „Umysły przyszłości. Edukacja wczesnoszkolna. Program nauczania dla I etapu kształcenia ” pod redakcją Marzeny Kędry i Aldony Kopik

W ramach projektu opracowany został innowacyjny program dla I etapu kształcenia zatytułowany „Umysły przyszłości”.

Krótką charakterystyka programu

Program „Umysły przyszłości” opracowany jest zgodnie z założeniami modelu hermeneutycznego. Model ten jest spójny z koncepcją kształtowania u dzieci takich kompetencji, które są podstawą dobrego funkcjonowania w świecie i umożliwiają dostosowywanie się do zachodzących zmian. W modelu tym wiedza traktowana jest jako rezultat wspólnych działań nauczycieli i uczniów. W centrum kształcenia znajduje się dziecko, które tworzy własną wiedzę, rozwiązuje problemy, bada, współdziała i współpracuje.

Do udziału w projekcie, do pracy nad programem, zaproszono kreatywnych i twórczych nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej (20 osób) z terenu całej Polski. Na szkoleniu zaprezentowana została teoretyczna koncepcja programu, teoria inteligencji wielorakich Howarda Gardniera oraz koncepcja pięciu umysłów przyszłości. Przeanalizowano podstawę programową wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej oraz inne dokumenty ważne z punktu widzenia pracy nad innowacyjnym programem nauczania. Nauczyciele zostali podzieleni na grupy zgodnie ze swoimi predyspozycjami umysłowymi, aby na spotkaniach, dzięki wzajemnej wymianie doświadczeń i wiedzy stworzyć program, który przyczyni się do zwiększenia efektywności nauczania i będzie sprzyjał modernizacji polskiej edukacji.

O zrecenzowanie programu poproszono dwóch ekspertów z zakresu edukacji wczesnoszkolnej: Panią **Profesor dr hab. Irenę Adamek** i Panią **dr Elżbietę Marek**. Program uzyskał pozytywne recenzje i został wysoko oceniony.

Program jest dostępny (w wersji pdf) i możliwy do pobrania przez innych nauczycieli na stronie internetowej projektu: <http://umysly.edukacyjni.pl> w zakładce Program nauczania.

Innowacyjność programu polega na jego interdyscyplinarnej formule - ujęciu i uwzględnieniu w programie treści z zakresu wszystkich edukacji ujętych w podstawie programowej dla I etapu kształcenia, z akcentem na rozwijanie kompetencji w zakresie nauk matematyczno-przyrodniczych i technicznych, wprowadzający elementy przedsiębiorczości; uwzględniający rozwój nauki, technologii i globalizacji, które wymagają stosowania nowych form i metod oraz specjalne potrzeby uczniów zdolnych; indywidualizację, kreatywność, umiejętność syntezy, korzystania z informacji; przygotowujący do życia w zmieniającej się rzeczywistości, czasie i warunkach z naciskiem na kształtowanie tzw. „umysłów przyszłości” w oparciu o założenia teorii inteligencji wielorakich H. Gardniera. W programie wyraźnie zaznaczona została indywidualizacja procesu nauczania, uwzględnione zostały potrzeby i możliwości uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych.

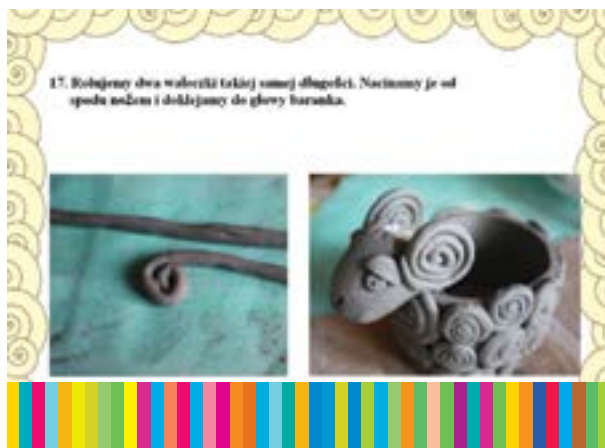
OBUDOWA DYDAKTYCZNA PROGRAMU „Umysły przyszłości”

Integralną częścią programu „Umysły przyszłości” są materiały dydaktyczne w formie Multipakietów, które zawierają zdjęcia, rysunki, pliki audio, filmy, multimedia (puzzle, kolorowanki, gry edukacyjne: sudoku, memory, dobieranie par, łączenie połówek, szukanie różnic) i scenariusze zajęć dla

klas I-III. Mają one pomóc nauczycielowi w organizowaniu i realizacji takich zajęć, które wspomagałyby rozwój, wychowanie i kształcenie w obszarach wymienionych w podstawie programowej.

Docelowo opracowanych i udostępnionych jest: 1100 zdjęć, 500 rysunków, 1000 multimediiów, 125 plików audio, 125 filmów, 250 scenariuszy zajęć. Każdy przygotowany scenariusz to projekt, propozycja do własnej interpretacji nauczyciela. Każdy nauczyciel po rozpoznaniu indywidualnych potrzeb swoich uczniów na bazie przygotowanych Multipakietów może tworzyć własne niepowtarzalne zajęcia.

<http://umysly.edukacyjni.pl>



Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta



UCZEŃ ONLINE

Realizator: SuperMemo World Sp. z o.o.

Najważniejszym produktem projektu jest **serwis edukacyjny uczenonline.pl**. Uczniowie znajdują na nim cyfrowe narzędzia pracy własnej i grupowej – bibliotekę multimediiów, wzorcowe kursy i testy, forum dyskusyjne. W serwisie znajdują się również materiały e-learningowe tworzone przez uczniów – recenzowane przez nauczycieli. Serwis jest też źródłem wiedzy o aktualnych inicjatywach edukacyjnych współfinansowanych z Europejskiego Funduszu Społecznego lub środków krajowych.

Korzystając z serwisu edukacyjnego, uczestnicy projektu opublikowali już w supermemo.net ponad 9200 opracowań. W bibliotece mediów zgromadzony został bogaty zasób zdjęć, ilustracji, filmów, animacji i elementów interaktywnych, które w łatwy sposób można umieścić w kursach. W serwisie znajduje się także ponad 170 kursów i testów e-learningowych opracowanych przez specjalistów. Ich tematyka obejmuje zagadnienia z zakresu większości szkolnych przedmiotów: języka polskiego, języków obcych, historii, matematyki, fizyki, chemii i biologii, wiedzy o społeczeństwie, a także z zakresu prawa, wiedzy o kulturze, psychologii i innych. Korzystając z ponad 60 testów, dopasowanych do różnych poziomów edukacyjnych, każdy uczeń może sprawdzić swoją wiedzę przed sprawdzianem lub egzaminem. Kursy i testy służą młodzieży jako źródło wiedzy i wzór do tworzenia własnych materiałów do nauki, a nauczycielom jako gotowe, multimedialne materiały edukacyjne.

Zasoby edukacyjne opracowane w ramach projektu, a także narzędzie do tworzenia kursów oraz biblioteka mediów są **dostępne bezpłatnie** dla wszystkich nauczycieli i uczniów – również tych, którzy nie uczestniczą w projekcie. Nauczyciel może skorzystać z gotowych materiałów lub w łatwy sposób opracować dla swoich uczniów i udostępnić im kurs prezentują-

cy zagadnienia omawiane na lekcjach albo test sprawdzający wiedzę. W serwisie supermemo.net opracowane w ramach projektu kursy i testy zebrano w kategorii Uczeń online.

Projekt „Uczeń online” realizowany jest przez SuperMemo World sp. z o.o. od maja 2010 roku do lipca 2015 roku. Do projektu przystąpiło niemal 1900 uczniów z 50 szkół w całej Polsce. Projekt skierowany jest do młodzieży szkolnej na III i IV poziomie edukacyjnym. Uczestnicy projektu biorą udział w zajęciach dodatkowych i dzielą się swoją wiedzą, publikując autorskie materiały do nauki w serwisie. Unikalne rozwiązania dydaktyczne zastosowane w projekcie oparte są na przekonaniu, że uczeń osiąga najwyższy poziom skuteczności nauki, gdy potrafi w sposób aktywny i twórczy posługiwać się wiedzą oraz umiejętnie przekazywać tę wiedzę innym. Zwiększeniu skuteczności nauki sprzyja także udostępnienie uczniom środowiska wspomagającego trwale zapamiętywanie.

W kursach opracowanych w ramach projektu wykorzystano algorytm powtórek materiału oparty na metodzie SuperMemo. Metoda ta pozwala na trwałe opanowanie dowolnego materiału, który wymaga zapamiętania, i to w znacząco krótszym czasie niż podczas nauki metodami tradycyjnymi. Algorytm SuperMemo został także zaimplementowany w dostępnym w supermemo.net edytorze kursów, służącym do samodzielnego opracowywania materiałów do nauki.

<http://www.uczenonline.pl/>





Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta



dzieci w wieku 3-5 lat
nauczyciele wychowania przedszkolnego

Mamo, tato, co wy na to? – innowacyjny program wychowania przedszkolnego

Realizator: Polskie Towarzystwo Ekonomiczne Zakład Szkolenia i Doradztwa Ekonomicznego Sp. z o.o. w Lublinie
Partner: Stowarzyszenie Postis

W materiałach dydaktycznych i programach wychowania przedszkolnego brak treści związanych z ekonomią i przedsiębiorczością lub pojawiają się one w minimalnym zakresie. Projekt „**Mamo, tato, co wy na to? – innowacyjny program wychowania przedszkolnego**” ma na celu zmianę tej sytuacji oraz zwiększenie świadomości wychowawców i rodziców, jak ważne jest wychowanie ekonomiczne dziecka dla jego prawidłowego funkcjonowania w społeczeństwie.

Celem projektu było stworzenie programu nauczania wychowania przedszkolnego (3 moduły: dla 3-, 4- i 5-latków) z wykorzystaniem nowoczesnych technik informacyjno-komunikacyjnych, obejmującego zagadnienia związane z ekonomią, przedsiębiorczością, ekologią, rozwojem społecznym i techniką, a następnie wdrożenie go w trzech placówkach przedszkolnych.

W ramach prac trzech zespołów eksperckich liczących łącznie 30 osób, powstał komplet materiałów informatyczno-dydaktycznych i programowych „Mamo, tato, co wy na to – innowacyjny program wychowania przedszkolnego”. Obejmuje on:

- innowacyjny program wychowania przedszkolnego;
- kolorowanki i malowanki dla dzieci;
- karty pracy i scenariusze zajęć;
- komputerowe gry edukacyjne;
- słuchowiska edukacyjne;
- filmy edukacyjne.

Wszystkie materiały można pobrać bezpłatnie ze strony internetowej: <http://pte.lublin.pl/aktualnosci/mamo-tato-co-wy-na-to/innowacyjnyprogram-wychowania-przedszkolnego-mamo-tato-co-wy-na-to-materialydydaktyczne,10131> lub z portalu Scholaris.pl.



Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta





Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta

Zostać przedsiębiorczym – program edukacyjny z multimedialnym pakietem dydaktycznym dla gimnazjum

Realizator: Fundacja Młodzieżowej Przedsiębiorczości

Partnerzy: Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa
w Skierniewicach

Bull Design Michał Korkosz

Czy szkoła może kształtować postawy przedsiębiorcze? Czy gimnazjaliści potrafią sami zaplanować i zrealizować projekt? Czy nauczyciel może zmotywować uczniów do podejmowania samodzielnych działań oraz wzmacniać i rozwijać ich kreatywność?

Uczestnicy projektu „Zostać przedsiębiorczym” potwierdzają, że tak. Jednym z najważniejszych wyzwań współczesnej szkoły jest kształtowanie postaw przedsiębiorczych wśród uczniów. W programie „Zostać przedsiębiorczym” przeniesiono główny akcent ze zdobywania wiadomości na kształtowanie umiejętności, pobudzanie uczniów do aktywności, współpracy w zespole, a także samodzielnego i kreatywnego myślenia. Podczas zajęć uczniowie poznają praktyczne, a nie jedynie teoretyczne zasady realizacji projektów. W skrócie – uczą się zarządzania projektem.

W projekcie wzięło udział 2624 uczniów gimnazjum pod opieką 108 nauczycieli, którzy w minionym roku szkolnym realizowali różne projekty. Okazało się, że w młodzieży tkwi duży potencjał, mają wiele pomysłów, lecz nie zawsze starcza im motywacji, by je wprowadzić w życie, i nie zawsze wiedzą, w jaki sposób. Wystarczy jednak lekka zachęta ze strony nauczyciela i kilka podpowiedzi jak zaplanować działania, aby pobudzić wyobraźnię młodzieży.

Elementami składającymi się na produkt finalny opracowany w ramach projektu są: program nauczania „Zostać przedsiębiorczym” wraz z pakietem dydaktycznym, warsztat szkole-

niowy e-learningowy dla nauczycieli, który przygotowuje do korzystania z zasobów platformy przy realizacji programu, elektroniczny notes wychowawcy oraz interaktywne pakiety programów komputerowych dla uczniów gimnazjum: „Jestem – mogę być” oraz „Działamy razem”.

Zastosowanie produktu finalnego nie wymaga żadnych zmian pod względem prawnym. Innowacyjny program nauczania „Zostać przedsiębiorczym” wraz z multimedialnym pakietem dydaktycznym, jest zgodny z nową podstawą programową. Program łączy treści zamieszczone w części ogólnej oraz w wymaganiach szczegółowych do wielu przedmiotów (np. języka polskiego, wos-u, plastyki, informatyki i wychowania fizycznego). Program zakłada wykorzystanie praktycznej wiedzy z różnych dziedzin. Przygotowuje do podejmowania samodzielnych działań podczas realizacji projektów uczniowskich i w dorosłym życiu społecznym i zawodowym, łącząc zadania edukacyjne i wychowawcze, zmierzające do kształtowania postaw przedsiębiorczych. Może być stosowany w gimnazjach, bez ograniczeń czasowych czy regionalnych, z uwzględnieniem wymienionych lekcji przedmiotowych i wychowawczych, a także podczas samodzielnej pracy uczniów. Produkt może być wykorzystywany przez nauczycieli samodzielnie, po zapoznaniu się z instrukcjami stosowania poszczególnych elementów produktu.

<http://zostac-przedsiębiorczym.junior.org.pl/pl>

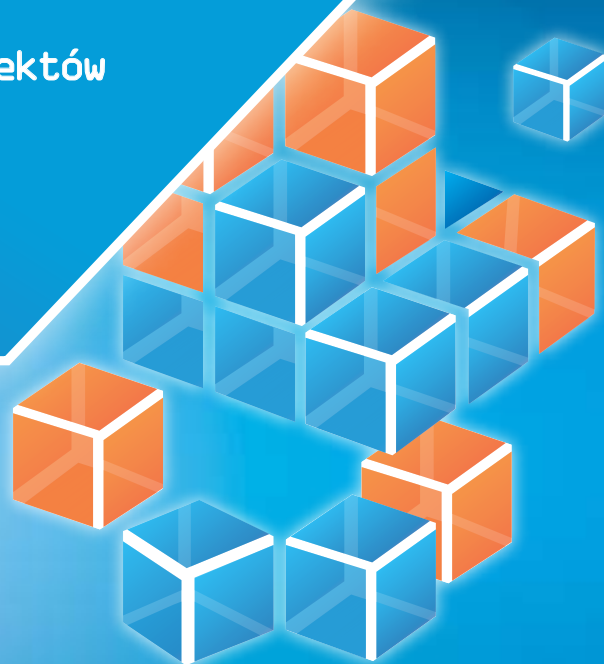




Zdjęcia pochodzą ze zbiorów Beneficjenta

Wyszukiwarka produktów i projektów
konkursowych:

www.zasobyip2.ore.edu.pl



Publikacja współfinansowana przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Publikacja bezpłatna