



europajska współpraca szkół

**W bieżącym roku szkolnym pani Elżbieta Dras wraz ze swoją klasą 3a pracuje nad pięcioma projektami eTwinning (4 międzynarodowe i 1 krajowy).**

**eTwinning** to część unijnego programu pod patronatem Komisji Europejskiej, mającego za zadanie pomoc w realizacji projektów szkolnych przy pomocy technologii informacyjno-komunikacyjnych. Wiele szkół europejskich, także z Polski, bierze udział w projekcie łączenia szkół z innych krajów w jedną wielką „rodzinę”. eTwinning to wyjątkowa społeczność pasjonatów nowoczesnej edukacji, który otworzyli swoje klasy na świat, aby ich uczniowie mogli poznawać go w nowoczesny, ciekawy i bezpieczny sposób.

Szkoła Podstawowa nr 8 w Chełmie i klasa 3a otrzymała **dwie Europejskie Odznaki Jakości** za wybitną pracę w projektach międzynarodowych. W tym roku szkolnym za pracę w projekcie **“Bee happy”**, a w roku 2020 za projekt **“Little seekers”**. Oznacza to, że praca nauczyciela, uczniów i szkoły została oceniona jako reprezentująca najwyższy europejski poziom. To wielki sukces naszej szkoły.

Klasa 3a już trzeci rok z rzędu pracuje w oparciu o projekty eTwinning, bo właśnie te metody od kilku lat uznawane są jako modelowe, godne naśladowania w nauczaniu w XXI wieku. Dodatkowo sprawiają uczniom wiele satysfakcji i radości. Wymiana doświadczeń i współpraca z zaangażowanymi nauczycielami w eTwinning pozwala na planowanie i prowadzenie zajęć według najwyższej ocenianych standardów europejskich. Program eTwinning zapewnia wszechstronny rozwój i zaangażowanie w proces nauczania każdego ucznia, a nauczycielom umożliwia stałą aktualizację wiedzy, zdobywanie informacji na temat nowoczesnych narzędzi i materiałów. Obecnie kl. 3a jest w trakcie realizacji 5 projektów, zaś 13 zostało zamkniętych. Uczniowie p. Elżbiety Dras zdobyli do tej pory **11 prestiżowych nagród, czyli Krajowych Odznak Jakości** za projekty: “Łącz kropki!”, “Znajdźmy wspólny język... ojczysty”, “Zakodowani na zabawę (Encoded for fun)”, “Zagrajmy w kropki, czyli Dot Day 19”, “Poprzez Niepodległą”, “KUCHCIKOWO - smacznie, zdrowo, kolorowo”, “Kierunek bezpieczeństwo”, “Little seekers”, “Jajko z niespodzianką”, “Dot Day, czyli Kropka 2018”, “Bee Happy”.

Projekty idealnie wpisują się w podstawę programową. Zadania projektowe przedstawione są w różnorodnych formach wymagających od dzieci wielorakich aktywności. W ich obrębie kształtowane są kompetencje miękkie, takie jak współpraca i komunikacja w zespołach. Uczniowie uczą się współdziałać oraz wzajemnie sobie pomagać. Uczą się odpowiedzialności za wykonywane zadania. Realizując treści z danego projektu, uczniowie realizują treści również z innych obszarów edukacyjnych, takich jak przyroda, geografia, środowisko społeczne, matematyka, plastyka, muzyka, technika, informatyka i wychowanie fizyczne.

### **Obecne projekty w klasie 3a**

#### **1. Projekt eTwinning “Nature in Art”**

**Czas realizacji:** IX 2021 - VI 2202

**Komunikacja:** w języku angielskim

**Uczestnicy:** grupa wiekowa od 6 do 11 lat. Projekt realizują klasy/grupy z 4 państw: TURCJA (10), GRUZJA (2), WŁOCHY (1), POLSKA (14).

**Publiczna strona projektu** (inne strony dostępne dla członków projektu):

<https://twinspace.etwinning.net/189045/home>

**Publiczna grupa projektowa na facebooku:**

<https://www.facebook.com/groups/352572669798234/>

**Instagram:** [https://www.instagram.com/nature.in\\_art/](https://www.instagram.com/nature.in_art/)

**Blog:** <https://natureinartproject.blogspot.com/>

**Grupa projektowa na WhatsApp:**

<https://chat.whatsapp.com/LWnEarFZmUeKkaSU4WLZPZ?fbclid=IwAR1q6yrc5>

[H5Hc-ohidVnQPWpWTWXBqvvXO9pmzfsqDHfw9LEaQ5ssw3VQ\\_8](https://chat.whatsapp.com/H5Hc-ohidVnQPWpWTWXBqvvXO9pmzfsqDHfw9LEaQ5ssw3VQ_8)

**Relacje z działań na stronie internetowej naszej szkoły.**

### **O projekcie**

W życiu dziecka jest znacznie mniej rutyny niż w życiu dorosłego. Niemal każdego dnia dziecko staje przed zupełnie nowymi wyzwaniami, z którymi musi sobie radzić. W takiej sytuacji łatwo się pogubić, a sztuka może pełnić rolę wspianego przewodnika po świecie, sugerując różne warianty niezależności. Obcowanie ze sztuką sprawia dzieciom wiele radości. Sztuka wywołuje uczucia, sprawia przyjemność i czyni człowieka lepszym. Projekt "Natura w sztuce" łączy dwa tematy: przyrodę i sztukę. Na przestrzeni dziejów artyści byli pod wpływem natury. Natura była źródłem inspiracji. Tematem przewodnim projektu jest poznanie twórców dzieł, których motywem wiodącym jest natura (Gustav Klimt, Piet Mondrian, Wassily Kandinsky, Salvador Dali, Vincent Van Gogh, Claude Monet). Uczniowie stworzą własne, niepowtarzalne prace inspirowane twórczością tych artystów.

### **Postęp działań**

W ramach projektu przewidziano zajęcia z malarstwa, rzeźby, przyrody, teatru, tańca i muzyki. Projekt koncentruje się na wspólnych badaniach, wspólnym planie pracy przygotowanym przez zespół projektowy, uwzględniający opinie uczestników.

### **Cele:**

1. Wprowadzenie dzieci w świat sztuki.
2. Rozwijanie zainteresowania światem przyrody poprzez wykorzystanie dzieł sztuki.
3. Zrozumienie relacji między sztuką a naturą.
4. Zapoznanie się z wybranymi dziełami i ich twórcami.
5. Znajomość różnych technik plastycznych. Eksperymentowanie z narzędziami i materiałami.
6. Odkrywanie talentów dzieci.
7. Aktywne słuchanie muzyki klasycznej, okazywanie emocji, uczuć i idei za pomocą ruchu, gestów, obrazów.
8. Zainteresowanie językiem obcym (nauką), rozwijanie świadomości innych kultur i języków.

### **Spodziewane rezultaty**

- Uczniowie będą rozwijać pozytywne nastawienie do sztuki i przyrody.
- Będą tworzyć dzieła sztuki inspirowane naturą przy użyciu różnych technik malarskich.
- Rozwiną poczucie estetyki i wrażliwość na piękno.
- Zdobędą umiejętności XXI wieku, takie jak współpraca, solidarność, kreatywność, tolerancja i empatia.
- Rozwiną kompetencje cyfrowe dzięki zastosowanym narzędziom Web2.0.
- Powstaną dzieła sztuki dziecięcej, albumy, książki elektroniczne, opowiadania, filmy oraz galeria prac.

## **2. Projekt eTwinning "Happy Kids With STEAM"**

**Czas realizacji:** IX 2021 - VI 2022

**Komunikacja:** w języku angielskim

**Uczestnicy:** grupa wiekowa od 7 do 11 lat. W projekcie biorą udział klasy/grupy z wielu państw: ALBANIA (1), AZERBEJDŻAN (1), CHORWACJA (4), GRECJA (1), GRUZJA (1), HISPANIA (2), LITWA (3), MALTA (2), POLSKA (6), PORTUGALIA (3), REPUBLIKA MOŁDAWII (2), RUMUNIA (2), SERBIA (1), TURCJA (10), WŁOCHY (4).

**Publiczna strona projektu** (inne strony dostępne dla członków projektu):

<https://twinspace.etwinning.net/187874/home>

**Prywatna grupa projektowa na facebooku:**

<https://www.facebook.com/groups/319817576556568/?ref=share>

**Grupa projektowa na WhatsApp:**

<https://chat.whatsapp.com/F9tCgGOz0J7BZ7tAtbZjsS>

**Blog:** <https://happykidswithsteam.blogspot.com/?zx=7170ee7ad2ddb2dc>

**Relacje z działań na stronie internetowej naszej szkoły.**

**O projekcie**

STEAM ma łączyć różne dyscypliny, rozwijać umiejętności XXI wieku, takie jak rozwiązywanie problemów, projektowanie produktów, tworzenie, krytyczne myślenie, praca zespołowa i korzystanie z technologii oraz zdobywanie umiejętności rozwiązywania problemów, które uczniowie napotykają w życiu codziennym. Nabycie przez dzieci w młodym wieku umiejętności XXI wieku za pomocą STEAM sprawi, że ich codzienne życie i edukacja staną się przyjemniejsze i zwiększy się ich sukces szkolny. Dzieci będą się dobrze bawić podczas zajęć, które tworzy zespół nauczycieli projektowych i doświadczą radości z pracy z przyjaciółmi z różnych szkół i krajów. Uczniowie będą czerpać przyjemność z wyrażania siebie poprzez podejmowanie aktywnych zadań, dzielenie się swoją pracą i umiejętnościami z przyjaciółmi.

**Cele:**

- Udoskonalanie, analizowanie i ocenianie własnych pomysłów w celu rozwoju i maksymalizacji twórczych wysiłków.
- Twórcza praca z innymi skutecznie rozwija i rodzi nowe pomysły.
- Uczeń jest wrażliwy na nowe, różne perspektywy i włącza do pracy efekty i informacje zwrotne grupy.
- Rozwija kreatywność i oryginalność oraz rozumie warunki panujące w świecie do przyjmowania nowych pomysłów.
- Adaptacja do zmian, dostosowuje się do różnych ról, obowiązków, harmonogramów i kontekstów.
- Z zadowoleniem przyjmuje pochwały, niepowodzenia i krytykę.
- Rozumie, negocjuje i równoważy różne poglądy i przekonania, aby osiągnąć realne rozwiązania nawet w środowiskach wielokulturowych.
- Zarządzanie celami i czasem. Określa cele za pomocą konkretnych kryteriów sukcesu.
- Efektywna praca w różnych zespołach. Szanuje różnice kulturowe i efektywnie współpracuje z ludźmi z różnych środowisk społecznych i kulturowych.

### **3. Projekt eTwinning „Tajemnice zamku Królowej Matematyki”**

**Czas realizacji:** IX - II 2022

**Komunikacja:** w języku polskim

**Uczestnicy:** grupa wiekowa od 7 do 10 lat. Projekt realizują 32 klasy z całej Polski.

**Publiczna strona projektu** (inne strony dostępne dla członków projektu):

<https://twinspace.etwinning.net/183946/home>

**Prywatna grupa projektowa na facebooku:**

<https://www.facebook.com/groups/544733966527122>

**Relacje z działań na stronie internetowej naszej szkoły.**

**O projekcie**

Matematyka jest nauką, która dostarcza narzędzi do poznawania środowiska i opisu zjawisk, dotyczących różnych aspektów działalności człowieka. „Tajemnice zamku Królowej Matematyki” to projekt matematyczny w formie gamifikacji, skierowany do uczniów klas 1- 3. Głównym założeniem projektu jest zainteresowanie matematyką oraz podniesienie kompetencji matematycznych uczniów poprzez zabawę. Uczniowie poszczególnych poziomów nauczania realizują zadania zgodnie z ich programem przewidzianym na dany rok. Zadania wplecione są w baśniową fabułę. Królowa Matematyka zaprasza do swojego zamczyska na bal „Mistrzów Matematyki”. Do zamku prowadzą różne drogi, które trzeba odnaleźć na mapie i poruszać się według kodu. W balu uczestniczyć mogą wyłącznie

uczestnicy, którzy poznają tajemnice Królowej skrywane w różnych miejscach i komnatach zamczyska, wykonają np.: prace w ogrodzie, zajrzą do Komnaty Figur Geometrycznych, Komnaty Liczb, Komnaty Poszukiwaczy Czasu itd.

#### **Postęp działań**

- Spotkanie organizacyjne nauczycieli - ustalenie harmonogramu, planu pracy i podziału zadań.
- Przygotowanie zadań dla uczniów. Opracowanie szaty graficznej.
- Założenie bloga projektu.
- Zapoznanie się z założeniami projektu i partnerami.
- Droga do zamku Królowej Matematyki - partnerzy wybierają drogę dla swojego poziomu i wykonują zadania.
- Tajemnice w zamkowym ogrodzie
- Tajemnice w zamkowej kuchni
- W Komnacie Figur Geometrycznych
- W Komnacie Liczb
- Poszukiwanie Komnaty Czasu
- Bal Mistrzów Matematyki.
- Podsumowanie i ewaluacja projektu

#### **Cele**

- Podniesienie kompetencji matematycznych.
- Kształcenie postawy badawczej i dociekliwości.
- Kształcenie umiejętności dostrzegania prawidłowości matematycznych w otaczającym świecie: dostrzeganie regularności, podobieństw oraz analogii i formułowanie wniosków na ich podstawie.
- Rozwijanie umiejętności interpretowania danych.
- Kształtowanie wyobraźni przestrzennej.
- Rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem tekstu matematycznego.
- Wykorzystanie do nauki nowoczesnych technologii.
- Kształcenie umiejętności komunikowania się i współpracy przy rozwiązywaniu problemów.

#### **Spodziewane rezultaty**

Blog matematyczny - pomysły, zadania  
Wielka księga tajemnic Królowej Matematyki

#### **4.Projekt eTwinning “No Problem”**

**Czas realizacji:** IX 2021 - II 2022

**Komunikacja:** w języku angielskim

**Uczestnicy:** grupa wiekowa od 7 do 11 lat. W projekcie biorą udział klasy/grupy z wielu państw: ALBANIA (1), AZERBEJDŻAN (1), FRANCJA (1), JORDANIA (3), MACEDONIA PÓŁNOCNA (1), POLSKA (8), PORTUGALIA (1), RUMUNIA (5), TURCJA (10), WŁOCHY (10).

**Publiczna strona projektu** (inne strony dostępne dla członków projektu):

<https://twinspace.etwinning.net/186905/home>

**Publiczna grupa projektowa na facebooku:**

<https://www.facebook.com/groups/1164762720674518/?ref=share>

**Blog:** <https://etwinningmath.blogspot.com/?zx=afc034f88e7a4f2e>

**Grupa projektowa na WhatsApp:**

<https://chat.whatsapp.com/HYemktvyBwb3XKeS8J1pqm>

**Relacje z działań na stronie internetowej naszej szkoły.**

#### **O projekcie**

Matematyka wydaje się trudna. Wielu uczniów ma zaległości, trudności na lekcjach matematyki, ale matematyka jest ważna. Używamy jej w prawdziwym życiu, np.: zarządzanie pieniędzmi, gotowanie, zakupy i tak dalej, dlatego w tym projekcie chcemy pomóc naszym uczniom i zapoznać ich z prostymi metodami nauki. Dążymy do tego, aby uczniowie nie bali się lekcji matematyki i polubili je.

## **Cele**

- Uczniowie rozumieją różnicę między dodawaniem a odejmowaniem.
- Rozumieją mnożenie i dzielenie.
- Są samodzielni.
- Dokonują pomiaru przedmiotów.
- Mają zdolność rozwiązania problemów.
- Są w kontakcie z kolegami zagranicznymi.
- Ich kwalifikacje w zakresie języka obcego wzrastają.
- Wykonują czynności wymagające kreatywności.
- Porównują swoje metody nauczania.
- Potrafią wykorzystać własne pomysły lub zainspirować się innymi uczestnikami projektu.

## **5. Projekt eTwinning “Math with Fun and Games”**

**Czas realizacji:** IX 2021 - V 2022

**Komunikacja:** w języku angielskim

**Uczestnicy:** grupa wiekowa od 7 do 11 lat. W projekcie biorą udział klasy/grupy z wielu państw: ALBANIA (28), ARMENIA (2), AUSTRIA (1), AZERBEJDŻAN (6), BOŚNIA I HERCEGOWINA (1), BUŁGARIA (3), CHORWACJA (4), DANIA (1), GRECJA (6), GRUZJA (13), JORDANIA (3), LITWA (1), MACEDONIA PÓŁNOCNA (3), POLSKA (11), PORTUGALIA (2), REPUBLIKA MOŁDAWII (1), RUMUNIA (29), SERBIA (5), SŁOWENIA (1), TUNEZJA (4), TURCJA (11), UKRAINA (6), WŁOCHY (5), ŁOTWA (1)

**Publiczna strona projektu** (inne strony dostępne dla członków projektu):

<https://twinspace.etwinning.net/182343/home>

**Publiczna grupa projektowa na facebooku:**

<https://www.facebook.com/groups/1280864725690302>

**Grupa projektowa na WhatsApp:**

<https://chat.whatsapp.com/G2oA9lut4EN9UT0EA541c7?fbclid=IwAR1ar9-JKoSAHHb0Ja2FgTHc-JRSEKmNrgVZVFjGdGNdTWQnj0NWiw-r0N0>

## **O projekcie**

Lekcja matematyki na poziomie podstawowym wymaga zastosowania zasady nauczania od konkretnego do abstrakcji, zgodnie z wiekiem uczniów. Dzisiejszy rozwój technologiczny daje nauczycielom ogromne możliwości w tym zakresie. W projekcie chcemy aktywnie wykorzystywać GeoGebra, aplikacje mobilne i narzędzia Web2 w edukacji matematycznej.

## **Cele**

- Projekt ma na celu rozpoznanie i wykorzystanie narzędzi Web2 zgodnie z poziomem uczniów.
- Efektywne wykorzystywanie narzędzi internetowych na lekcjach matematyki w oparciu o zasadę dzielenia się wiedzą między nauczycielami.
- Przedstawienie GeoGebry uczniom i umożliwienie im efektywnego wykorzystania tego narzędzia w matematyce w przyszłości.
- Konkretyzowanie matematyki ze stanu abstrakcyjnego za pomocą manipulacji, aby ułatwić uczniom zrozumienie i naukę matematyki.
- Zabawa z matematyką.