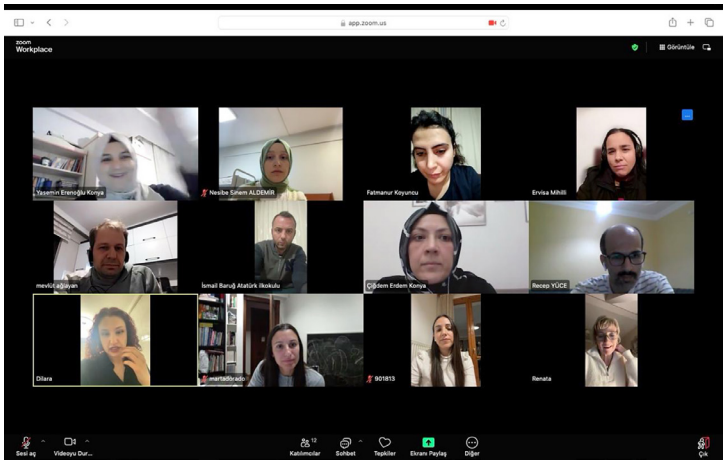
Renata Zajdel

Interdyscyplinarność, technologia i AI w projektach (nie tylko) eTwinning

KLIKNIJ, POŁĄCZ, ZAINTERESUJ, ZAINSPIRUJ

„Edukacja to nie wypełnianie wiadra, lecz rozpalanie ognia”
Wiliam Butler Yeats



W dzisiejszych czasach edukacja ewoluuje, a nauczyciele są zmuszeni poszukiwać innowacyjnych metod pracy, aby zaangażować uczniów w proces nauki i budowanie kompetencji przyszłości. Jednym z fascynujących podejść do edukacji jest praca metodą projektu, która nie tylko rozwija kreatywność, ale również stawia uczniów w roli aktywnych uczestników procesu edukacyjnego.

Będąc uczestnikiem i współautorem projektu europejskiego „Z Sienkiewiczem do Europy”, realizowanego w ramach programu Erasmus plus ze środków FRSE w Szkole Podstawowej w Głobinie, po odbytym szkoleniu na Cyprze pn. „English and Project Based Learning” (więcej w „Informatorze Oświatowym” nr 3/2024) postanowiłam w roku szkolnym 2024/2025 zmienić charakter codziennej pracy z uczniami. Zamiast metod podawczych zaproponowałam swoim dzieciom metody poszukujące i… musiałam przede wszystkim zmienić swoje myślenie!

Podjęłam się realizacji trzech projektów, które tak naprawdę łączyły się ze sobą i uzupełniały wzajemnie: „Real English in real situations”– autorska innowacja, „Zdrowo jem, więcej wiem” – ogólnopolski projekt o zdrowym żywieniu oraz „Eat healthy – live healthy” – projekt, do którego dołączyłam w ramach eTwinning.

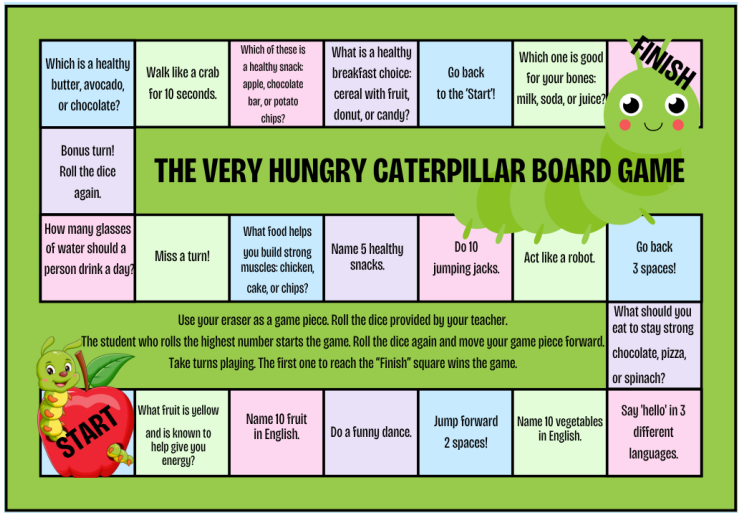
Realizując poszczególne etapy wyżej wymienionych projektów chciałam zaangażować uczniów w proces nauki i budowania kompetencji przyszłości. Rozwijałam kreatywność uczniów i stawiałam ich w roli aktywnych uczestników procesu edukacyjnego. Zdaję sobie bowiem sprawę, że moje dzieci jako przyszli potencjalni pracownicy korporacji mogą być zmuszeni do pracy zespołowej, której celem będzie rozwiązanie określonego problemu z wykorzystaniem wszelkich wiadomości i umiejętności członków zespołu.

Odejście od zadań domowych, praca w grupach, doświadczanie, integracja międzyprzedmiotowa w klasach 1-3 pozwoliły mi na zmianę metod i form pracy podczas realizacji zadań poszczególnych projektów. Wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz sztucznej inteligencji okazało się nieodzowne. A wszystko rozpoczęło się od poznania bieżących potrzeb dzieci, czyli stworzenia „persony” projektu, z określeniem jej potrzeb, obaw i celów, które chce osiągnąć.

Mieliśmy w klasie wątpliwości, czy spożywane przez nas produkty żywnościowe kupowane w automatach szkolnych są zdrowe. Poddaliśmy to ocenie aplikacji „Zdrowe zakupy”. Wyniki wskazały na konieczność rozszerzenia naszej wiedzy w zakresie zdrowego żywienia, aby w przyszłości samodzielnie dokonywać właściwych wyborów żywieniowych. Odpowiedzią na zaistniały problem było przystąpienie klasy do projektu ogólnopolskiego „Zdrowo jem, więcej wiem”. Jako „Zdrowi drugoklasiści” realizowaliśmy poszczególne zadania projektu z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz łączyliśmy treści języka polskiego, matematyki, przyrody, plastyki, techniki, języka angielskiego i wychowania fizycznego. To odwrócenie procesu dydaktycznego z podawczego na poszukujący był zamianą codziennej rutyny na zabawę połączoną z nauką.

W ramach działań projektowych dzieci przy pomocy szkolnych tabletów odczytywały tajemnicze kody QR utożsamiając się lub nie z odczytanym obrazem malarstwa Giuseppe Arcimboldo. Dyskutowały nad tym, z jaką postacią się utożsamiają i która z nich ma zdrowy wygląd. Układaliśmy wspólnie na lekcji informatyki pię-

Kartka do kalendarza na 2025 rok wykonana w Canvie



Gra planszowa „The very hungry caterpilar"wykonana w Canvie

tra piramidy żywieniowej, tworząc plakat w programie Paint. W trakcie pracy dzieci same dostrzegły, jakich produktów powinno być najwięcej w ich diecie, a których najmniej.

Wykorzystaliśmy strony internetowe do wykonania ćwiczeń w trakcie przerw śródlekcyjnych: Fit School (program dla szkół) oraz Move to learn (youtube – ćwiczenia w języku angielskim).

Realizację wiersza o tematyce zdrowotnej, związanej z porą roku jesień pt. „Na starganie" Jana Brzechwy przeprowadziliśmy z wykorzystaniem aplikacji ChatterPix Kids. Został ogłoszony konkurs. Staliśmy się aktorami! A zwycięski filmik został zamieszczony na facebooku szkolnym.

Jednym z podstawowych zadań projektu było dzielenie się wiadomościami i umiejętnościami z innymi. Nasza wiedza rozprzestrzeniła się więc poza Polskę z racji naszego uczestnictwa w kolejnym działaniu – projekcie eTwinning „Eat healthy live healthy". Była to też realizacja jednego z punktów szkolnego projektu europejskiego „Z Sienkiewiczem do Europy". Wszystko więc składało się w jedną całość i stało się projektem o szerokim zasięgu.

Koledzy z innych krajów europejskich (Turcji, Albanii, Grecji) skorzystali z naszych pomysłów i działań, jakie realizowaliśmy w ramach projektu polskiego „Zdrowo jem, więcej wiem". A znajomość „codziennego" języka angielskiego przyswajanego w trakcie realizacji projektu „Real English in real situations" pozwalała na swobodną komunikację z jego zagranicznymi uczestnikami. Wartością dodaną, ułatwiającą naukę było to, że wszystkie treści z trzech projektów łączyły się ze sobą i pozwalały na pracę blokową, nie oddzielały a łączyły treści poszczególnych przedmiotów.

Praca w ramach eTwinning nie była dla mnie nowością, ponieważ w latach ubiegłych uczestniczyłam w realizacji innych projektów i wiedziałam, że ich główną zaletą jest interdyscyplinarność, kooperacja międzynarodowa, nowoczesne metody pracy połączone z wykorzystaniem najnowszych technologii informacyjno-komunikacyjnych.

„Eat healthy live healthy" realizowany był etapami, które zostały uzgodnione i zaplanowane na spotkaniu online wszystkich uczestników – nauczycieli. Miałam okazję trochę „pospeakać", ale przede wszystkim promowałam naszą szkołę, prezentowałam pomysły, które zostały wpisane do planu pracy projektu. Kontakt z ludźmi z innych krajów pozwolił mi na zrozumienie faktu, że nikt tu nie mówi o przedmiotach: przyrodzie, matematyce, plastyce, technice, języku angielskim. Do harmonogramu wpisywaliśmy kolejne pomysły na działania, które były naturalnym połączeniem interdyscyplinarnym i dodatkowo międzykulturowym.

Etap początkowy projektu uświadomił mi, jako nauczycielowi z długoletnim stażem, że moje metody pracy należy unowocześnić o wiadomości i umiejętności w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych, bo inaczej, w obecnych czasach po prostu się nie da! Moi projektowi koledzy doskonale radzili sobie z narzędziami TIK, a ja zdałam sobie sprawę z konieczności uzupełnienia wiedzy w tym zakresie. I tu z pomocą przyszedł mi Pomorski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli i fachowcy, którzy tam pracują. Skorzystałam z oferty. Pracowałam i uczyłam się w sieci współpracy i samokształcenia nauczycieli pn. „EduTik. Cyfrowy niezbędnik nauczyciela". Poznałam Padlet czyli wirtualną tablicę, która jest miejscem gromadzenia i porządkowania online zasobów dydaktycznych. Przy jej pomocy nasze działania projektowe były zapisywane przez autorkę i koorddynatorkę projektu Yasmin Erenoglu Konya z Turcji

i każdy z uczestników projektu mógł dołączać notatki i relacje zdjęciowe, filmowe z realizowanych, a zaplanowanych wcześniej miesięcznych działań. Mogliśmy po zalogowaniu do platformy eTwinning poznawać siebie nawzajem, oglądać filmiki, zdjęcia, poznawać inne kultury. Dzieci na lekcji informatyki oglądały z zaciekawieniem efekty działań kolegów z innych krajów i pytały co teraz, co dalej… jaki jest kolejny krok.

Sztuczna inteligencja, kolejny temat spotkania sieci współpracy i samokształcenia nauczycieli, przyniosła mi możliwość poszukiwania pomysłów na realizację zaplanowanych działań. To AI zaplanowała nasz klasowy bal lemoniadowy. Cały blok lekcyjny był cytrynowy: lemoniadowy wf, piosenka „Yellow submarine, „Lemon tree", prezentacja o wybrzeżu Amalfi – królestwie cytryn, zdrowe śniadanie połączone z przygotowaną cytrynową lemoniadą, a wszystko łączyła nauka poprzez zabawę, bez sztucznego dzielenia wiedzy na treści przedmiotowe.

A w końcu narzędzie, które poznałam i pokochałam i bez którego nie mogę się dzisiaj obejść to Canva. W tajniki „tego czegoś" wprowadziła mnie najpierw Dorota Iwanowicz z PODN w Słupsku, która przeprowadziła szkolenie dla całej kadry Szkoły Podstawowej w Głobinie z Canvy i korzystania z niej poprzez Zintegrowaną Platformę Edukacyjną. Już wcześniej widziałam, że nauczyciele z projektu eTwinning posługiwali się tym narzędziem bez problemu, tworząc różne ciekawe materiały. Mogłam się im przyjrzeć na naszej projektowej wirtualnej tablicy Padlet. Pozostało mi tylko odważyć się i … stworzyłam wspólnie z dziećmi kartkę do zaplanowanego kalendarza na 2025 rok, a później zaprojektowałam grę planszową dla uczestników projektu „The very hungry caterpilar".

Do naszej pracy włączyli się też rodzice! Dla potrzeb projektu stworzyliśmy – z pomocą taty Antka,ucznia naszej klasy – film promujący SP w Głobinie, z pozdrowieniami dla naszych kolegów z innych krajów w języku angielskim. Promowaliśmy także nasz kraj: https://www.facebook.com/share/v/15xwsrzp79/?mibextid=wwXIfr

W programie Paint tworzyliśmy też logo projektu (zdrowe i niezdrowe jedzenie) podczas lekcji informatyki oraz plastyki. Graliśmy w gry przygotowywane przez uczestników projektu w aplikacji Kahoot. Z radością zauważyłam, że moje dzieci na koniec lekcji dopytywały jakie jest następne zadanie projektowe, nigdy nie dzieliły tematyki na przedmioty szkolne?😊

W trakcie pisania artykułu uczę się obsługi aplikacji InShot, w której mogę dokonać obróbki filmu nagranego w klasie podczas przygotowywania zdrowej przekąski, jaką jest truskawkowo-bananowe smothie. Muszę do filmiku dołączyć napisy w języku angielskim, zamieścić je w eTwinningowej Canvie, aby stworzyć finalny, zamykający projekt produkt: książkę z przepisami na zdrowe przekąski „Healthy snack recipes". Uczę się od moich projektowych kolegów, bo praca w zespole polega właśnie na tym – na wymianie wiedzy i umiejętności.

Kończąc pisanie artykułu zamykam właśnie ostatnie zadanie w projekcie i mam satysfakcję w postaci zadowolenia moich uczniów, którzy realizując zadania z różnych przedmiotów szkolnych w jednym czasie: tworzyli z radością, wyrobili w sobie nawyki zdrowego odżywiania, złamali barierę nieśmiałości mówienia w języku angielskim, zrozumieli różnice kulturowe, uczyli się poprzez zabawę. Myślę, że udało mi się odwrócić proces nauczania, realizując projekty, które są już naturalnym elementem pracy ludzi dorosłych.

Naturalną rzeczą stało się dla mnie wyszukiwanie projektów do działań klasowych. Moja klasa pracowała w tym roku szkolnym w oparciu o jeszcze inne gotowe projekty, np.: „Bądź kumplem nie dokuczaj", „Netykieta – bezpieczne i silne hasło", „Pan Bilecik". W trakcie realizacji każdego z tych projektów przewijało się wiele treści z podstawy programowej i był to proces naturalny. Z mojej tegorocznej pracy wysuwają się następujące wnioski:

- **„Nie wypełniajmy wiadra**", ponieważ edukacja nie polega jedynie na przekazywaniu gotowych informacji i faktów, a uczniowie nie są pustymi naczyniami do zapełnienia. Mechaniczna nauka nie rozwija myślenia ani pasji.
- **„Rozpalajmy ogień"**, gdyż przyszedł czas budzenia ciekawości, pasji, samodzielnego myślenia i chęci poszukiwania wiedzy. Dobry nauczyciel powinien nie tylko przekazywać wiedzę, ale przede wszystkim **motywować** do jej samodzielnego odkrywania.

Współczesna edukacja to już nie tylko pytanie „czego uczymy?", ale przede wszystkim „jak?" i „po co?". Szkoła powinna wspierać rozwój kreatywności, krytycznego myślenia, samodzielności oraz wewnętrznej motywacji uczniów. Jednym z efektywnych sposobów osiągania tych celów są interdyscyplinarne i międzynarodowe projekty edukacyjne, wzbogacone o przemyślane wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Renata Zajdel
Jestem nauczycielem z długim stażem pracy, ale z nowatorskim podejściem do nauczania. Moją pasją jest nauczanie języka angielskiego i praca metodą projektu. Pracuję w Szkole Podstawowej w Głobinie