

# Jak zrobić świetny projekt językowy?

Kamil Matras  
Monika Mojsiejonek



fot. Shutterstock

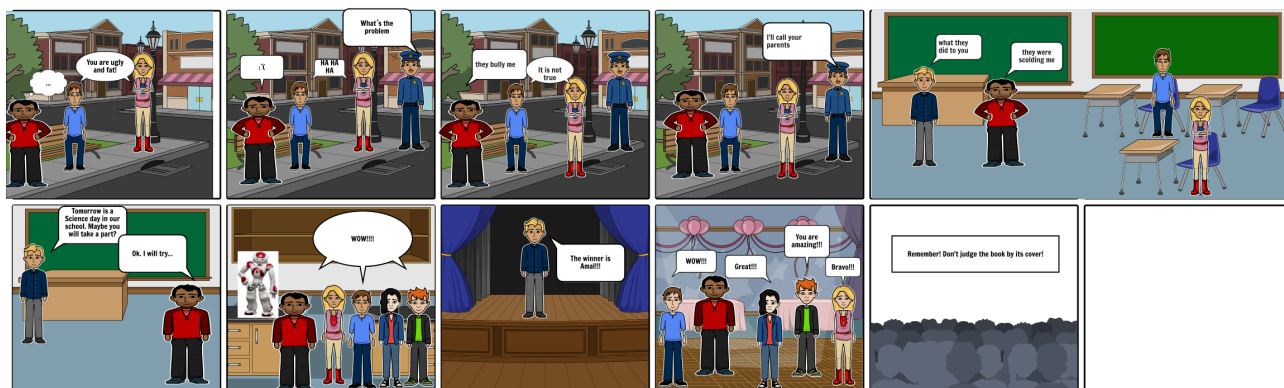
Gdy zostaliśmy poproszeni o przygotowanie artykułu na temat tworzenia wartościowych projektów edukacyjnych, od razu zdecydowaliśmy, że nie będziemy przedstawiać naprędce stworzonych przepisów na sukces – gotowej receptury na udany projekt po prostu nie ma. Istnieją za to pewne elementy, o które należy zadbać, aby nasze działania projektowe były udane i służyły wszystkim osobom, które zostały w nie zaangażowane.

## Wybór tematu

Podstawą dobrego projektu jest jego temat, który ma być odpowiedni nie tylko dla nas, ale przede wszystkim dla uczniów. Nie możemy zapominać, że to oni są głównymi uczestnikami projektowych działań, nasza rola to przede wszystkim moderowanie ich aktywno-

ści i udzielanie wsparcia, jeśli wystąpi taka potrzeba. Pamiętajmy, aby słuchać ich uważnie, bo choć są jeszcze bardzo młodzi, to doskonale wiedzą, czego chcą i potrzebują.

Tematy realizowanych przez nasz team projektów zawsze wypływają od naszych uczniów lub są odpowiedzią na ich potrzeby czy problemy. Pomysł na projekt



Create your own at Storyboard That

**Obrazek 1.** Jedno z zadań w projekcie „Be a buddy, not a bully!”

<https://twinspace.etwinning.net/46541/home>

„Following Enigma” powstał w momencie, gdy dzieciaki poznały historię związaną z najsłynniejszą maszyną szyfrującą. Były jednocześnie zdziwione tym, że na odkrycie sekretu Enigmy duży wpływ mieli polscy matematycy i bardzo zdenerwowane, że rola Polaków jest zazwyczaj pomijana podczas omawiania tego tematu. Projekt „Be a buddy, not a bully!” był natomiast odpowiedzią na zaistniałą w szkole cyberprzemoc. Zaangażowanie uczniów w to przedsięwzięcie było ogromne

\* \* \*

## Aktywna, realna współpraca

Aby zrealizować dobry projekt, warto odsunąć swoje obawy i wyjść z propozycją współpracy do innych nauczycieli. Z naszego doświadczenia wynika, że największym powodzeniem cieszą się projekty interdyscyplinarne, często łączące treści z przedmiotów, które pozornie nie mają ze sobą nic wspólnego. Dlaczego są one tak lubiane przez uczniów i wysoko oceniane przez specjalistów? Ponieważ każdy może znaleźć w takim przedsięwzięciu przestrzeń dla siebie! Ponadto, działając w ten sposób dużo łatwiej jest nam wspierać rozwój kompetencji kluczowych u uczniów, którzy zaczynają dostrzegać powiązania pomiędzy treściami z różnych przedmiotów i nabywają praktycznej umiejętności posługiwania się zdobytą wiedzą w codziennym życiu.

Interdyscyplinarna współpraca zapewniła sukces naszemu projektowi „Following Enigma”. Początkowo miał się on właściwie ograniczyć tylko do historii Enigmy, kiedy jednak zaczęliśmy rozmawiać o nim z innymi nauczycielami, zaczęli oni prześcigać się w wymyślaniu kolejnych pomysłów na to, co jeszcze można zrealizować w ramach zaplanowanych działań. Nauczycielka informatyki zaproponowała, że projekt można połączyć z kodowaniem i programowaniem. Przełożyło się to na rozwijanie umiejętności językowych uczniów, którzy poznane metody kodowania wiadomości wykorzystywali następnie do szyfrowania przysłów angielskich, aby w kolejnym kroku wymieniać je z uczniami szkół partnerskich i odkodowywać. Dużym zaskoczeniem był fakt, że angielskie przysłowia i powiedzenia przekazujące ten sam morał w dosłownym tłumaczeniu brzmią zupełnie inaczej niż nasze – polskie. Ważną częścią realizowanych działań projektowych było również połączenie umiejętności programowania z treściami matematycznymi. Za pomocą Scratcha uczniowie stworzyli programy, które prezentowały wybrane czworokąty oraz pokazywały, jak liczyć ich pola i obwody.

Na aktywnej współpracy interdyscyplinarnej oparte było również nasze ostatnie działanie, nagrodzone

z uwagi na to, że poruszany w nim problem nie był dla nich czysto teoretyczny, a rzeczywisty i związany z szeregiem sytuacji, z którymi się zetknęli i niekoniecznie sobie poradzili, choć wcześniej wydawało im się, że o przemocy wiedzą wszystko. Nasza – nauczycieli – otwartość i gotowość oddania dowodzenia dzieciakom oraz ich naturalna ciekawość i realna chęć znalezienia najlepszego rozwiązania trudnej dla nich sytuacji przełożyły się na ogromny projektowy sukces.

w lipcu 2020 r. Krajową Odznaką Jakości w Polsce i na Słowacji „Let’s GTA! – STEAM as a versatile language describing the world”. Jego uczestnicy rozwijali kompetencje kluczowe, rozwiązując zadania opracowane w języku angielskim i podzielone na kategorie: Matematyka, Sztuka, Muzyka oraz Przedmioty ścisłe, projektowanie i technologia. Uczniowie biorący udział w projekcie badali ponadto dziedzictwo kulturowe w zakresie przedmiotów STEAM, a także przygotowywali wspólnie quizy i gry poświęcone zagadnieniom projektowym oraz kulturze krajów partnerskich.



2016

1001000-1000001-1010000-1010000-1011001  
 1001110-1000101-1010111  
 1011001-1000101-1000001-1010010

*P.S: This is a binary system coding. First find ASCII computer system than decode the message.*

Dear friends,  
 here are some proverbs for you to decode. We used AtBash cipher. Have fun!

Polish team

PS. Thank you for Happy New Year wishes :) Polish team thinks binary system is great!

Z YZW DLIPNZM YOZNVH SRH GLLOH  
 UIRVMWHSRK RH ORPV NLMVB - VZHRVI WLMV GSZM PVKG

Here are some more proverbs. They were ciphered with the Caesar code. Students used the standard English alphabet and the parameter is 5:

XNSP TW XBNR.  
 QTAJ NX GQNSI.  
 YTRTWWTB SJAJW HTRJX.

**Obrazek 2.** Od historii Enigmy do zakodowanych życzeń i angielskich przysłów w projekcie „Following Enigma” <https://twinspace.etwinning.net/10679/home>



## Planowanie działań projektowych

Jeszcze przed rozpoczęciem realizacji działań projektowych ważne jest, aby wszystkie szczegóły dokładnie omówić z partnerami, a przede wszystkim – by zaplanować w czasie i przydzielić zadania. To, że wydaje nam się, że mamy super pomysł i wszystko świetnie rozplanowaliśmy, bo jesteśmy doświadczonymi koordynatorami projektu, nie znaczy wcale, że nie powinniśmy wysłuchać punktu widzenia naszych partnerów. Warto zawsze zapytać o ich pomysły, przemyślenia i doświadczenia.

Planowanie jest ważne z bardzo prozaicznego powodu, który jednak zaskoczył nas przy realizacji pierwszych naszych projektów. Otóż nie pomyśleliśmy o tym, że w różnych krajach w różnych terminach wypadają święta, ferie, wakacje czy inne dni wolne. Zdarzyło nam się, że mieliśmy problem z ustaleniem terminu wideokonferencji, bo u nas były święta, potem w jednej ze szkół partnerskich dzieci pisały egzaminy końcowe, a jeszcze inna szkoła zaczynała wakacje trzy tygodnie wcześniej niż my. Od tej pory staramy się tworzyć kalendarz, na którym wszystkie placówki zaangażowane w projekt zaznaczają dni wolne w swoich krajach.

Jeżeli chodzi o podział zadań, to jego rola jest ogromna, ponieważ w różnych działaniach projektowych partnerzy mogą czuć się dobrze lub nie. W tych aktywnościach, które są im bliskie, mogą wystąpić w roli ekspertów, a w tych, które są dla nich problematyczne, wcielą się w rolę uczniów, dzięki czemu nabędą nowe,



**Obrazek 3.** Wirtualny sklepik szkolny stworzony przez uczestników projektu „Let’s GTA! – STEAM as a versatile language describing the world” w module poświęconym matematyce

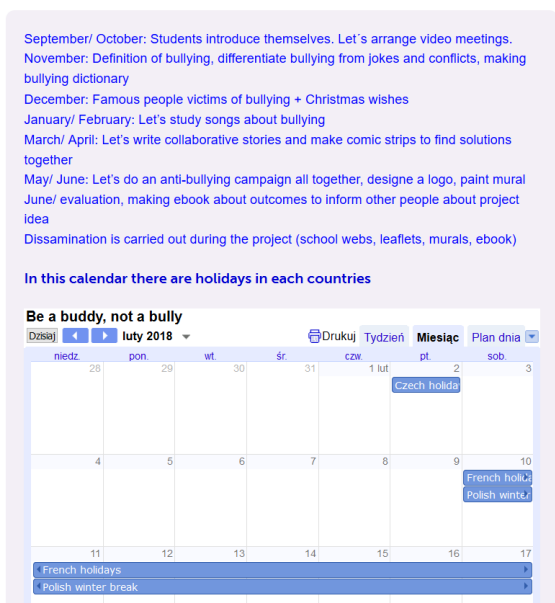
<https://twinspace.etwinning.net/94006/home>

przydatne umiejętności. Podział zadań umożliwia więc każdemu uczestnikowi aktywne zaangażowanie i poczucie sprawczości – posiadanie realnego wpływu na efekt końcowy projektu.

\* \* \*

## Aspekt kulturowy

Specyfika kulturowa każdego z krajów partnerskich może mieć ogromny wpływ na przedsięwzięcie. Tak było w przypadku naszego projektu „Be a buddy, not a bully!”. Jako że nie mieliśmy nigdy takiego problemu w naszej szkole, nieco po macoszemu potraktowaliśmy na początku aspekt przemocy na tle rasowym i religijnym. Kwestia ta okazała się jednak bardzo istotna w naszej partnerskiej szkole we Francji, do której uczęszczają dzieci imigrantów wyznających islam. W trakcie realizacji projektu okazało się, że kontakt z osobami o innym kolorze skóry i innym wyznaniu miał duży wpływ międzykulturowy na naszych uczniów. Zaczęło się od wideokonferencji, na której pojawiły się dziewczynki z chustami na głowach i zasłoniętymi twarzami. Początkowo wywołało to u naszych dzieci zdziwienie, które następnie przerodziło się w otwarte żarty i lekceważące komentarze: „A, takie tam Arabki, co one tam wiedzą i co one one mogą nam powiedzieć?”. Zachowanie to z pew-



**Obrazek 4.** Przykład projektowego harmonogramu i fragment kalendarza ułatwiającego planowanie współpracy

<https://twinspace.etwinning.net/46541/pages/page/273946>

nością nie wynikało z chęci dyskryminacji, lecz było próbą oswojenia się z nową, nieznaną i trudną sytuacją. W tym momencie rozpoczęła się dyskusja, a owe dziewczynki przemówiły płynną angielszczyzną. Był to moment, w którym naszym uczniom zrobiło się trochę głupio – zawstydzili się i mieli obawy, czy ich angielski jest aby na pewno na wystarczającym poziomie i czy to oni nie zostaną za chwilę wyśmiani. Ta sytuacja, w której role tak niespodziewanie się

odwróciły, była dla dzieciaków dobrą lekcją pokory. W miarę realizacji projektu i zacieśniania się więzów pomiędzy jego uczestnikami nasi uczniowie stwierdzili, że właściwie nie ma się z czego śmiać ani czego bać, gdyż te dziewczynki, które na początku wydawały się być wręcz z innego świata, to tak naprawdę takie same nastolatki jak oni sami. Mają te same problemy i zainteresowania, słuchają podobnej muzyki i oglądają te same filmy.

\* \* \*

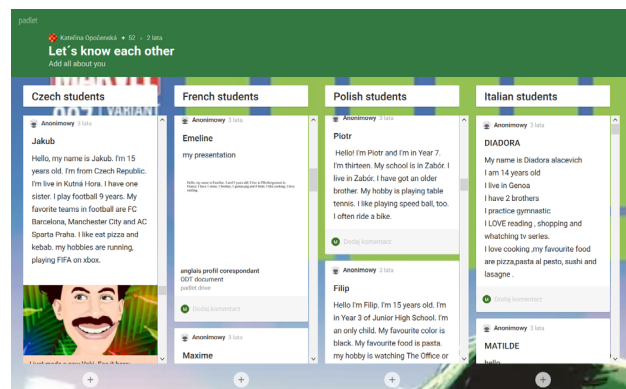
## Dobra zabawa, tuż szczęścia i odrobina odwagi

Pełniąc funkcję koordynatora projektu, warto pamiętać, że zarówno dla uczniów, jak i dla nauczycieli powinien być on przede wszystkim dobrą zabawą, a nie kolejnym przykrym obowiązkiem. Nie zapominajmy więc o zadbaniu o dobrą atmosferę opartą na swobodzie i kreatywności.

Nie wolno zapominać też o rzeczy, na którą może nie mamy szczególnego wpływu, ale na pewno jest ona bardzo przydatna w projektowych działaniach – o SZCZĘŚCIU! Od początku naszej eTwinningowej przygody wyjątkowo nam ono dopisuje i z pewnością przyczynia się do naszych sukcesów. Przykładem może być tu krótki, choć angażujący całą naszą szkolną społeczność i przyjaciół naszej placówki projekt „Bee my friend”. W momencie, gdy był on już w trakcie realizacji, ogłoszono rok, w którym przeprowadzaliśmy związane z nim zadania, rokiem dbania o wymierają-

\* \* \*

Na koniec coś, bez czego nie powstałoby wiele nowatorskich nauczycielskich działań, czyli odwaga. Często żartujemy z tego, że dokonujemy rzeczy określanych przez niektórych jako niemożliwe, bo nie wiemy, że są one niemożliwe. Odwaga nie pozwala nam ograniczać



**Obrazek 5.** Uczniowie ze szkół partnerskich poznają się nawzajem dzięki krótkim prezentacjom opublikowanym na wspólnym Padlecie

[padlet.com/katerinaopocenska155/pgn5kidym1o4](http://padlet.com/katerinaopocenska155/pgn5kidym1o4)

ce roje pszczołowatych, co niesamowicie podniosło wartość edukacyjną działania. Projektem „Following Enigma” wyprzedziliśmy natomiast trend związany z wprowadzeniem programowania do szkół i z akcją „Programowanie z eTwinning”.

się do poruszania w określonej i dobrze nam znanej przestrzeni, a motywuje do zgłębiania tego, co obce i często niepewne. I takiej właśnie odwagi – popychającej w stronę niemożliwego, rozwijającej, inspirującej – życzymy wszystkim projektowym koordynatorom.

**Obrazek 6.** Projekt „Bee my friend” i szkolna uroczystość z okazji Dnia Ziemi potoczona z projektowymi zadaniami

[http://new-twinspace.etwinning.net/c/portal/layout?p\\_l\\_id=31916584](http://new-twinspace.etwinning.net/c/portal/layout?p_l_id=31916584)

