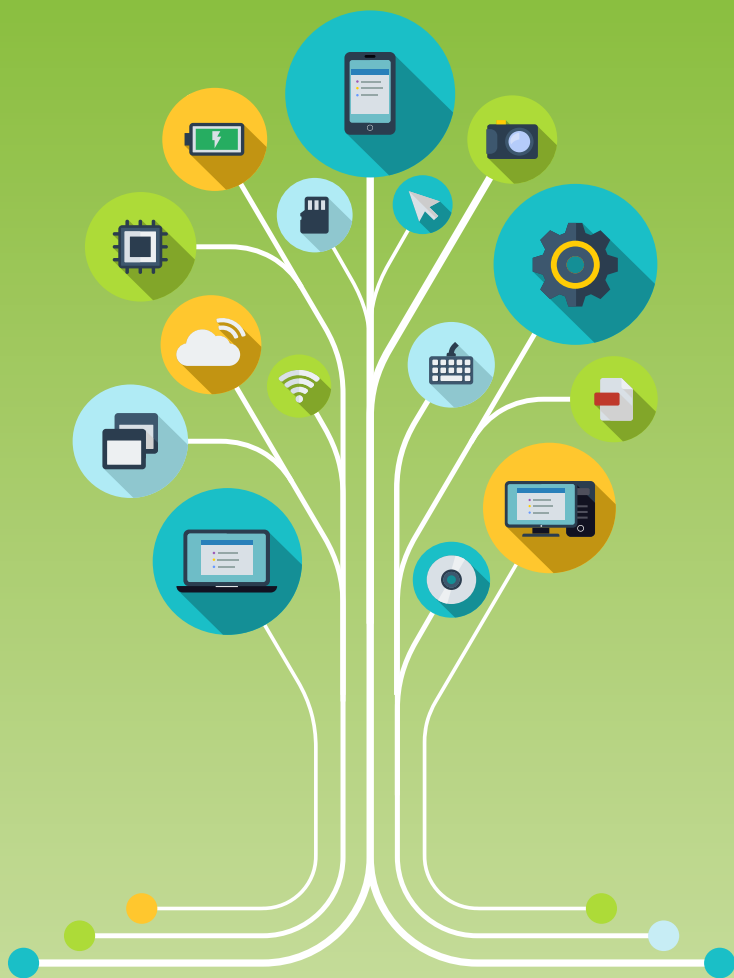


Rozwijanie świadomości cyfrowej obywatela



Aktywny rozwój postawy obywatelskiej
poprzez eTwinning

2016

eTwinning to prężna społeczność, w ciągu 11 lat swojego istnienia zaangażowała blisko 400 000 nauczycieli pracujących w 162 589* szkołach. Zrealizowano ponad 50 000* projektów, w których uczestniczyło przeszło 2 000 000 uczniów z całego kontynentu (*dane z lipca 2016 r.).

eTwinning – społeczność szkół w Europie – jest akcją skierowaną do szkół i finansowaną ze środków unijnych w ramach programu Erasmus+.

eTwinning oferuje swoim użytkownikom wysoki poziom wsparcia. W każdym z krajów uczestniczących w programie (jest ich obecnie 38) działa krajowe biuro kontaktowe (NSS) promujące akcję, służące radą i wsparciem dla użytkowników końcowych, organizujące liczne działania i oferujące możliwości doskonalenia zawodowego na poziomie krajowym. Na poziomie europejskim eTwinning jest koordynowany przez Centralne Biuro programu eTwinning (CSS), którym zarządza European Schoolnet, sieć 30 ministerstw edukacji. Biuro Centralne współpracuje z biurami kontaktowymi NSS, odpowiada za rozwój platformy i oferuje szeroki wachlarz form doskonalenia zawodowego; organizuje również inne inicjatywy, w tym doroczną Konferencję Europejską oraz Galę Wręczenia Nagród, podczas której nauczyciele i uczniowie nagradzani są za udział w wybitnych projektach.

eTwinning to również rozbudowana platforma cyfrowa, obejmująca obszary publiczne i prywatne, dostępna w 28 językach. Obszar publiczny (www.etwinning.net) oferuje odwiedzającym go gościom informacje o tym, jak zaangażować się w eTwinning; opisuje również korzyści oferowane przez udział w programie i dostarcza inspiracji do projektów partnerskich. Obszar o ograniczonym dostępie, zwany eTwinning Live, to indywidualny interfejs nauczyciela ze społecznością, który umożliwia użytkownikom wzajemne znajdowanie się, interakcję, współpracę w ramach projektów oraz udział w formach doskonalenia zawodowego organizowanych na szczeblu krajowym i europejskim. Podczas współpracy w ramach projektu nauczyciele mają dostęp do zastrzeżonego obszaru o nazwie TwinSpace, który jest dedykowany wyłącznie do realizacji poszczególnych projektów.

Wydawca

Centralne Biuro Programu eTwinning
www.etwinning.net
European Schoolnet (EUN Partnership AISBL)
Rue de Trèves 61 – 1040 Bruksela – Belgia
www.europeanschoolnet.org

Autorzy

Dorothy Cassells
Anne Gilleran
Claire Morvan
Santi Scimeca

Koordynator ds. szaty graficznej

Claire Morvan

Koordynator językowy

Danosh Nasrollahi

Szata graficzna oryginału

DIGITAL iNK

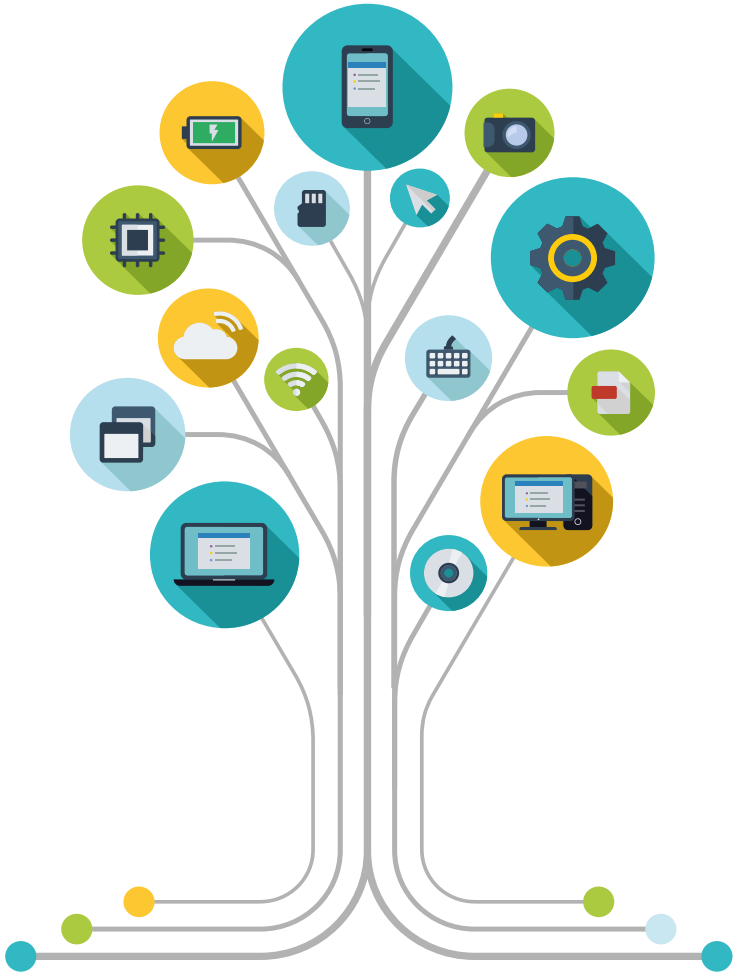
Druk

Hofi Studio

ISBN

9789492414632

Wydano w grudniu 2016 r. Opinie wyrażone w niniejszej publikacji należą do ich autorów i niekoniecznie pokrywają się z tymi reprezentowanymi przez European Schoolnet czy Centralne Biuro Programu eTwinning (Central Support Service). Niniejsza publikacja została wydana na zasadach i warunkach określonych w licencji Attribution-Non Commercial-Share Alike 3.0 Unported Creative Commons (CC BY-NC-SA 3.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>). Publikacja powstała przy wsparciu finansowym unijnego programu Erasmus+. Opinie wyrażone w tej publikacji są opiniami wyłącznie jej autorów i Komisja Europejska nie ponosi żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych tu informacji.





Przedmowa



Postęp w dziedzinie technologii cyfrowej zmienia obecnie niemal każdy aspekt naszego życia, a zmiany te zachodzą tak szybko, że trudno za nimi nadążyć. Wszyscy - pracownicy, uczniowie, obywatele - musimy nabyć nowe umiejętności i kompetencje, by móc w pełni korzystać z otwierających się przed nami możliwości. Kompetencje cyfrowe są potrzebne nie tylko przy wykonywaniu pracy niemal we wszystkich zawodach. Każdy z nas potrzebuje przynajmniej podstawowych umiejętności cyfrowych, by uczyć się, komunikować i uczestniczyć w życiu społecznym.

Edukacja ma w tym zakresie istotną rolę do odegrania. Chcemy, aby młodzi Europejczycy posiadali odpowiednie kompetencje, umożliwiające im pomyślne wejście na rynek pracy i utrzymanie się na nim. Zależy nam także, by byli aktywnymi i zaangażowanymi obywatelami. Oznacza to, że oprócz stworzenia uczniom warunków do nabywania umiejętności korzystania z technologii cyfrowej, mamy również obowiązek tak kształcić młodzież, by ta, poruszając się po wirtualnym świecie, mogła opierać się na wypracowanym własnym moralnym kompasie. Przekazane młodym ludziom fundamentalne wartości takie jak wolność, demokracja, ludzka godność oraz szacunek dla innych pomogą wyposażyć kolejne pokolenia w bagaż odpowiedzialnych, właściwych i bezpiecznych zachowań, z których będą korzystać przez całe życie. Zapewni im to możliwość korzystania i interakcji z administracją publiczną, biznesem i szeroko rozumianą społecznością, w sposób efektywny i korzystny dla każdej ze stron.

Technologia cyfrowa osadzona na tak solidnych fundamentach może zmieniać naszą demokrację. W czasach rosnącej rozbieżności, na wszystkich poziomach, między działaniami różnych instytucji a oczekiwaniami społeczeństwa, obywatele coraz częściej wyłączają się z tradycyjnych procesów demokratycznych, tak więc odpowiednie wykorzystanie technologii cyfrowej niesie możliwość określenia na nowo relacji obywatelskich ze współobywatelami i władzami.

Rozwijanie obywatelstwa cyfrowego ma więc istotne znaczenie, jeśli chcemy, aby młodzi ludzie uczestniczyli w życiu społecznym online, posługiwali się mediami cyfrowymi w celu realizacji obowiązków obywatelskich i by w pełni mogli wykorzystywać potencjał technologii.

W ten sposób dotarliśmy do programu eTwinning i jego znaczącej roli, która polega nie tylko na umożliwianiu młodym ludziom rozwijania umiejętności cyfrowych, ale także odnosi się do propagowania podczas zajęć w szkole fundamentalnych wartości i idei obywatelstwa. W kontekście zaprezentowanego w tym roku przez Komisję Europejską programu przeciwdziałającego radykalizacji eTwinning został wskazany jako jedno z głównych narzędzi wspierających promowanie kształcenia włączającego i propagowanie wspólnych wartości. Bezpośrednie kontakty między ludzkie odgrywają ważną rolę w budowaniu wzajemnego szacunku i zrozumienia międzykulturowego. Nauczyciele zajmują pozycję, która umożliwia wczesne wykrywanie oznak radykalizacji wśród uczniów i natychmiastowe przeciwdziałanie. Dzięki projektom eTwinning nauczyciele i uczniowie, którzy spotkali się z podobnymi problemami mogą podzielić się swoimi doświadczeniami i uczyć się od siebie nawzajem.

Program eTwinning zapewni solidne doświadczenie w procesie uczenia się, oferując uczniom możliwość uczestnictwa w edukacyjnych projektach partnerskich. To dla mnie wielka przyjemność zaprezentować publikację eTwinning 2016 przedstawiającą ponad 30 projektów programu nawiązujących do tegorocznego hasła przewodniego: „Cyfrowi obywatele”.

Pragnę skierować szczególne podziękowania do wszystkich nauczycieli i uczniów, którzy realizowali prezentowane tu projekty. Chcę też podziękować całej społeczności eTwinning, która po raz kolejny wniosła cenny i wymierny wkład w realizację celu, jakim jest pomoc młodym ludziom w odnalezieniu swojego miejsca w społeczeństwie i przejęciu kontroli nad własnym życiem.

Tibor Navracsics

komisarz ds. edukacji, kultury, młodzieży i sportu

Spis treści



5	Przedmowa
6	Spis treści
7	1. Przegląd informacji na temat obywatelstwa cyfrowego
10	<i>Technologia cyfrowa i obywatel</i>
11	<i>Moje miejsce jest tutaj</i>
11	<i>Angażuję się</i>
12	<i>Jestem chroniony i chronię</i>
13	<i>Mam umiejętności cyfrowe</i>
16	2. Aktywne obywatelstwo poprzez eTwinning
18	2.1 Umiejętności i kompetencje cyfrowych obywateli
23	<i>Projekty zachęcające do otwartości i współpracy</i>
30	2.2 Aktywny udział i zaangażowanie
32	<i>Projekty poświęcone wartościom</i>
33	<i>Projekty poświęcone pokojowi</i>
37	<i>Projekty poświęcone demokracji i zaangażowaniu obywatelskiemu</i>
40	<i>Projekty poświęcone migracji</i>
42	<i>Projekty poświęcone środowisku</i>
47	2.3 Bezpieczne i odpowiedzialne stosowanie
49	<i>Projekty poświęcone bezpieczeństwu w Internecie</i>
53	3. Podsumowanie

Przegląd informacji na temat obywatelstwa cyfrowego







1. Przegląd informacji na temat obywatelstwa cyfrowego

Ponieważ technologia cyfrowa stała się faktem, określając dzisiejszy kierunek ludzkiego życia, tylko świadomość i wrażliwość młodego pokolenia odegra kluczową rolę w uznaniu pozytywnych, użytecznych i dobrych jej stron.

(Maja Abramič, NSS Słowenia)

Technologia cyfrowa i obywatel

Czy uznałbyś siebie za cyfrowego obywatela? Część osób na to pytanie natychmiast odpowie: nie. Jednak po dłuższym namyśle, kiedy przyjrzymy się naszemu codziennemu uczestnictwu w cyfrowym świecie, zdamy sobie sprawę, jak wiele czasu spędzamy w Internecie, będąc online za pomocą jednego lub wielu urządzeń jednocześnie, czy gdy uświadomimy sobie, że utrzymujemy kontakty z rówieśnikami, rodziną, kolegami lub przyjaciółmi głównie drogą cyfrową - wielu z nas być może jeszcze raz pomyśli nad odpowiedzią i zda sobie sprawę, że rzeczywiście, jesteśmy cyfrowymi obywatelami.

A co z uczniami? Wszyscy wiemy, że współcześnie dzieci i młodzież dorastają w otoczeniu technologii. Często mówi się o nich „digital natives” (cyfrowi tubylcy), kontrowersyjny termin ukuty przez Marca Prensky’ego¹, który w ten sposób określił naturalną biegłość, jaką charakteryzują się młode pokolenia korzystające z technologii cyfrowych. Przeciwnieństwem „cyfrowych tubylców” są „cyfrowi imigranci”, czyli osoby, które zaczęły korzystać z nowych technologii w późniejszym wieku i u których już na zawsze pozostanie swoisty akcent widoczny, kiedy z nich korzystają. Wiele napisano na temat tej metafory i tego, jak zniekształca ona naszą rzeczywistość. Wyniki badania EU Kids przeprowadzonego online, w którym wzięły udział dzieci w wieku 9-16 lat z różnych państw Europy, ostrzegają, że „mowa o cyfrowych tubylcach przesłania potrzebę wspierania dzieci w rozwijaniu technologii cyfrowych”.² Tymczasem dzieci wchodzą do Sieci: w 2013 roku w Zjednoczonym Królestwie 93% wszystkich dzieci w wieku 5-15 lat używało Internetu, w tym czterech na pięciu 5-7-latków (82%). Niezależnie od stopnia zaawansowania umiejętności cyfrowych. Niezależnie od biegłości (lub jej braku) w używaniu technologii cyfrowych.

Niemniej jednak metafora Prensky’ego ma dużą siłę przekazu: traktuje technologię cyfrową jak kraj, a jej użytkowników jak obywateli tego kraju. Nie docenia jednego z najbardziej istotnych aspektów tego „nowego świata”: faktu, że nie można w nim określić żadnych - lub prawie żadnych - granic, i że nie istnieją tam żadne paszporty, w związku z tym pojęcia „tubylec” i „imigrant” nie mają w tym kontekście racji bytu. Co się zatem dzieje z krajem, który nie ma żadnych granic?

1 Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*, 9 (5).

2 Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011) *Sprawozdanie końcowe EU Kids Online II*. str. 42.

Gdy próbuje się zdefiniować cyfrowe obywatelstwo, przychodzą na myśl trzy jego filary: przynależność, zaangażowanie i ochrona. Obywatele cyfrowi należą do społeczności cyfrowej. Wykorzystują technologię cyfrową, by angażować się w życie społeczności i w działania wspólnie ze społecznością. Obywatelstwo cyfrowe pomaga ludziom czerpać korzyści płynące z technologii cyfrowej w bezpieczny i efektywny sposób.

Moje miejsce jest tutaj

Społeczność cyfrowa daje możliwość interakcji, uczenia się, pracy, istnienia. Obywatele „pracują” na rzecz społeczności, do której należą, ale też „odnoszą korzyści” ze swojej przynależności do niej. Podobnie jest w przypadku obywateli cyfrowych. Większość³ naszych interakcji odbywa się w Internecie, dlatego też jesteśmy częścią społeczeństwa cyfrowego, tak samo jak stanowimy część (rzeczywistego) społeczeństwa, w którym żyjemy. Każdy ma potrzebę przynależności, tak samo jak każdy musi mieć poczucie, że gdzieś przynależy. Dzieje się tak zwłaszcza w przypadku młodych ludzi, którzy dopiero kształtują cechy swojej osobowości, dostosowując się do społeczności, do której należą. Przy ustalaniu praw i obowiązków, nieuchronnie związanych z pojęciem obywatelstwa, nie należy zapominać o radości, która stanowi kluczowy element poczucia przynależności. Czerpiemy przyjemność z bycia członkiem społeczeństwa cyfrowego, a nasze obowiązki względem niego nie powinny stać na drodze do tej radości.

Pełny udział w społeczeństwie cyfrowym wymaga dostępu. Dostęp był pierwszym kryterium wyjaśniającym wykluczenie cyfrowe – pojęcie, które pojawiło się w latach 90. dla uwypuklenia różnic występujących w integracji cyfrowej.⁴ Stopień integracji cyfrowej w Europie znacznie się podniósł w ciągu ostatniej dekady, kiedy to zapotrzebowanie na dostęp do technologii zostało praktycznie nasycone. Wciąż jednak istnieją bariery dla grup mniej uprzywilejowanych. Podobnie jest z wykorzystywaniem technologii cyfrowej w gospodarstwie domowym. Na przykład kobiety, przede wszystkim matki, to często ostatnie osoby w rodzinie, które korzystają ze wspólnych urządzeń cyfrowych. Można powiedzieć, że jeśli sto lat temu Virginia Wolf apelowała o „własny pokój” dla każdej kobiety, to dzisiaj zczylibyśmy wszystkim nie tylko własnego pokoju, ale też urządzenia cyfrowego.

Należy pamiętać, że sposób, w jaki poszczególne osoby zachowują się jako członkowie społeczeństwa będzie kształtował środowisko cyfrowe, do którego należymy wszyscy.

Angażuję się

W Europie 77 proc. dorosłych obywateli⁵ oraz 75 proc. dzieci⁶ angażuje się w działania w Internecie. Udział w domenie cyfrowej nie jest już kwestią „mam” czy „nie mam”, ale raczej – jak już widzieliśmy wcześniej – „potrafię” czy „nie potrafię”. Jeśli udział w społeczeństwie cyfrowym uzależniony jest od dostępu i użytkowania, to w jeszcze większym stopniu opiera się na postawach jego obywateli. Mogą one charakteryzować się różnym stopniem zaangażowania – od przyglądania się z oddali po aktywne poparcie. Można być częścią społeczności cyfrowej, po prostu przeglądając strony internetowe albo wyrażając swój (zdecydowany) głos w jakiejś sprawie.

3 <https://www.iste.org/explore/articleDetail?articleid=242>

4 Irving, L., et al. (1999) *Falling through the Net*. Washington, DC, US Deps of Commerce.

5 Dane Eurostatu za rok 2013.

6 Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2009) *Sprawozdanie końcowe EU Kids Online*.

Przez długi czas uważano obywateli cyfrowych jedynie za użytkowników technologii (zwykłych odbiorców, konsumentów). Dzisiaj widzimy, że mogą się oni stać także aktywnymi uczestnikami. Ich zaangażowanie nie tylko przekłada się na konsumpcję dóbr i treści cyfrowych, ale przejawia się także tworzeniem treści cyfrowych, narzędzi, aplikacji, kodów, praktyk.

Młodzi ludzie są płodnymi twórcami treści cyfrowych: robią i udostępniają zdjęcia, tworzą i przekazują nagrania wideo, multimedia, teksty oraz opinie. Bycie bardziej producentami niż konsumentami daje obywatelom cyfrowym możliwość wniesienia własnego wkładu do krajobrazu społeczeństwa cyfrowego i pozwala im lepiej to społeczeństwo rozumieć. Mówiąc o kodowaniu i korzyściach, jakie przynosi edukacji, zawsze powołujemy się na argument, że pozwala ono uczniom tworzyć, a nie tylko używać. I to jest prawda. Uczniowie angażując się w kodowanie i programowanie, uczą się także rozumieć, jak działa społeczeństwo cyfrowe, w którym przebywają każdego dnia. Być może dzięki temu łatwiej im będzie pojąć uzasadnienie zastosowania określonych algorytmów działania wyszukiwarki internetowej oraz innych narzędzi internetowych, z których korzystają.

Udział w technologiach cyfrowych można postrzegać jako czterostopniowy proces drabinowy. Będą więc tu osoby, które tylko zaglądają – obserwują, oglądają i korzystają z cyfrowego świata, przyjmując rolę konsumenta i odbiorcy. Następnie są tacy, którzy uczestniczą, dzieląc się informacjami i treściami, łącząc się z innymi użytkownikami, dzieląc się pomysłami, które warto przekazać dalej. Na trzecim szczeblu drabiny znajdują się osoby, które tworzą nowe treści, nowe praktyki i nowe narzędzia, wprowadzając nowy sposób zarówno angażowania się w relacje z innymi obywatelami cyfrowymi, jak i stonowienia części społeczeństwa cyfrowego. Na czwartym stopniu są ci, którzy wykorzystują potencjał technologii cyfrowych na rzecz kształtowania lepszego społeczeństwa. Czwarty poziom drabiny zasilają osoby, które chcą się zaangażować w kształtowanie przyszłości Sieci oraz jednocześnie, za pośrednictwem rozwiązań cyfrowych, kształtują przyszłość społeczeństwa jako całości. Powinniśmy uznać ważną rolę młodych w systematycznych i spójnych⁷ dyskusjach o zarządzaniu Internetem i równocześnie sami nabywać odpowiednią wiedzę i umiejętności, by łatwiej nam było rozumieć i budować własne opinie na temat działania ekosystemu internetowego. Można zachęcać młodych ludzi do tego, by tworzyli lepszy Internet lub – jeśli nie chcą wchodzić na najwyższy szczebel drabiny – nadal wpływali na tworzenie lepszego środowiska cyfrowego, wspierając pozytywne wartości i zachowania. Powinniśmy równocześnie podkreślić wpływ młodzieży, jako obywateli cyfrowych, na życie społeczne i na współpracę ze społeczeństwem. Obecnie obserwujemy, jak pewne procesy, na przykład petycje online, przejmują przestrzeń obywatelskiego zaangażowania. Narzędzia i metody cyfrowe są również wykorzystywane do wspierania „transparentności” w procesie tworzenia polityki, dając obywatelom możliwość spotykania się w nowych formach.

Jestem chroniony i chronię

Obywatele z definicji podlegają ochronie ze strony państwa, do którego przynależą. Należy się ona także ludziom, którzy korzystają z Internetu. Technologie oferują możliwości, ale niosą również ryzyko. Bowiernie ryzyko niekoniecznie oznacza zagrożenie natychmiast, w momencie pojawienia się, może jednak później oddziaływać negatywnie na poziom zadowolenia z przynależności do cyfrowego społeczeństwa.

⁷ <https://webwewant.org/>

Dostęp do technologii cyfrowych nie tylko wiąże się z narażaniem młodych ludzi na ryzyko – zwiększa także ich umiejętności cyfrowe oraz umiejętności w zakresie bezpieczeństwa. Oznacza to, że aktywni użytkownicy mają większe szanse stania się bardziej świadomymi użytkownikami technologii cyfrowych. Dlatego też osoby odpowiedzialne za tworzenie zasad, nauczyciele, rodzice oraz inni opiekunowie muszą wdrożyć konkretne strategie w celu zapewnienia dzieciom bezpieczeństwa w Sieci, nie ograniczając jednocześnie ich prawa do uczestnictwa w cyfrowej rzeczywistości.⁸

Wielu młodych ludzi to eksperci w instruowaniu dorosłych, jak zachować bezpieczeństwo w Internecie. Jednak to, czy taka wiedza przekłada się bezpośrednio na ich zachowania w Sieci jest już rzeczą mniej oczywistą. Sensowną i skuteczną strategią jest zachęcanie dzieci i młodzieży do bycia odpowiedzialnymi użytkownikami technologii cyfrowych nie tylko w zakresie własnych działań w środowisku internetowym, ale również we wspieraniu innych. Wystarczy zapytać grupę osób (niekoniecznie młodych), czy spotkali się w Internecie z niewłaściwym zachowaniem. Wiele z nich odpowie twierdząco, ale liczba osób, które zgłosiły ten fakt dostawcy usług internetowych lub osobie dorosłej jest już znacznie niższa. Jednocześnie kwestionuje się przygotowanie szkół i rodziców w zakresie działań prewencyjnych i naprawczych w sytuacjach tego wymagających.

Dzieci i młodzież mają szczególne potrzeby i zasługują na ochronę oraz bezpieczeństwo. W cyfrowym świecie, podobnie jak w prawdziwym, należy wdrożyć odpowiednie środki ochronne.⁹ Dzieci i młodzi ludzie powinni mieć również zapewnioną przestrzeń do eksperymentowania i uczenia się na własnych błędach, gdzie każde kliknięcie myszką nie będzie śledzone i sprawdzane. Należy zachęcać ich do respektowania i ochrony praw innych. To nasz wspólny obowiązek.

Mam umiejętności cyfrowe

W momencie przełomowym dla rozwoju obywatelstwa cyfrowego umiejętności cyfrowe warunkują wejście do tego wirtualnego świata. W społeczeństwie, które ulega coraz większej cyfryzacji można uznać obywatelstwo cyfrowe za prawo. Umiejętności cyfrowe pozwalają nam z tego prawa korzystać. Nie powinniśmy jednak ograniczać umiejętności cyfrowych wyłącznie do biegłości w posługiwaniu się urządzeniami elektronicznymi. W naszym odczuciu świadomość i tolerancja, demokratyczne wartości oraz obowiązki składają się na kompetencje potrzebne, by stać się cyfrowym obywatelem. W tym kontekście edukacja ma do odegrania kluczową rolę, ponieważ od najmłodszych lat może kształtować przyszłość pokolenia cyfrowych użytkowników. Musimy rozwijać umiejętności cyfrowe wszystkich uczniów, by zapewnić im włączenie do społeczeństwa cyfrowego oraz bezpieczne, odpowiedzialne i kreatywne w nim uczestnictwo.

Anusca Ferrari i Hans Martens

Zespół Programu Cyfrowe Obywatelstwo, European Schoolnet

⁸ <https://www.betterinternetforkids.eu/web/portal/practice/awareness/detail?articleId=687352>

⁹ <http://www.enacso.eu/wp-content/uploads/2015/12/free-isnt.pdf>





Aktywne obywatelstwo poprzez eTwinning



2

Projekty eTwinning łączą w sobie wszystkie ważne elementy cyfrowego obywatelstwa: poszanowanie dla innych i zdobywanie wiedzy na ich temat poprzez współpracę i rozwiązywanie problemów, wzajemne uczenie się w bezpiecznym i elastycznym środowisku internetowym, a także uczenie się o bezpiecznym i odpowiedzialnym korzystaniu z narzędzi internetowych.
(Tea Režek, NSS Chorwacja)

W szesnastocznej edycji książki (2015) koncentrowaliśmy się na pokoleniu eTwinning, podkreślając wpływ, jaki program eTwinning wywarł na uczniach w ciągu 10 lat funkcjonowania, počawszy od pierwszych projektów. Uczestnicy działań projektowych opowiadali o wartościach, jakie eTwinning wniósł w ich codzienne życie, o umiejętnościach i kompetencjach, które nabyli podczas realizacji projektów, a także o wpływie, jaki program ten miał na ich dalsze życie po ukończeniu szkoły – na studiach, w pracy czy w interakcjach społecznych. Pokolenie eTwinning stanowi uosobienie cyfrowego obywatela, zaangażowanego i wyposażonego w potrzebne umiejętności oraz kompetencje, świadomego i rozumiejącego wynikające z tego faktu obowiązki oraz, ogólnie, cieszącego się życiem globalnego obywatela.

Przedstawione w niniejszej publikacji projekty zostały wybrane przez NSS (National Support Service) krajowe biura eTwinning jako przykłady realizacji tegorocznego hasła przewodniego – „Cyfrowi obywatele”. Zaprezentowane inicjatywy mają służyć jako źródło pomysłów i inspiracji dla przyszłych projektów. Dzięki podanym linkom można się dowiedzieć więcej na temat opisanych działań, partnerów, realizowanych zadań oraz osiągniętych rezultatów. Wiele z tych przedsięwzięć zostało wyróżnionych na szczeblu krajowym i międzynarodowym poprzez nadanie Europejskiej Odznaki Jakości¹⁰ (przyznanej 1634 szkołom – dane z października 2015 r).

Przedstawione projekty zostały podzielone na trzy grupy tematyczne:

umiejętności i kompetencje cyfrowych obywateli, ze szczególnym uwzględnieniem otwartości i współpracy oraz włączającej natury projektów eTwinning, angażujących do współpracy młodszych i starszych, ze wszystkich warstw społecznych, ze wszystkich krajów. Mówiąc krótko, to projekty wspierające pielęgnowanie i rozwijanie umiejętności cyfrowych, by wszyscy mogli się później odnaleźć i działać, jako cyfrowi obywatele;

aktywne zaangażowanie, jako cyfrowi obywatele – projekty, w ramach których zachęca się uczniów do zajęcia się kwestiami dotyczącymi nas wszystkich: demokracją, zaangażowaniem obywatelskim, migracją i środowiskiem;

bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z technologii cyfrowych – projekty w zakresie e-bezpieczeństwa, poświęcone zasadom i praktykom ukierunkowanym na wspieranie szkół/nauczycieli/uczniów w bezpiecznym i odpowiedzialnym korzystaniu z technologii cyfrowych.

Należy ponownie podkreślić istotną rolę programu eTwinning w zapewnianiu uczniom i nauczycielom doświadczenia międzykulturowej wymiany na bezpiecznej i chronionej platformie internetowej. W swoich projektach zarówno uczniowie, jak i nauczyciele pokazują, jak nabyli nowe umiejętności cyfrowe oraz umiejętności uczenia się na miarę XXI wieku. Poprzez wymianę myśli i pomysłów prezentują, jak nauczyli się wdrażać je w środowisku promującym zrozumienie, otwartość i współpracę różnych krajów i kultur tworzących eTwinning. Same działania projektowe pozwalają uczestnikom aktywnie angażować się w złożone sprawy dotyczące nas wszystkich, takie jak środowisko, migracja, demokracja czy włączenie w cyfrowy świat.

¹⁰ <https://www.etwinning.net/en/pub/projects/awards.htm#62330>

eTwinning otwiera przed nauczycielami świat innowacyjnych cyfrowych praktyk nauczania i uczenia się. Mając możliwość rozwijania własnych umiejętności cyfrowych, stają się bardziej świadomymi obywatelami cyfrowymi, co mogą później przenieść do sali lekcyjnej, do działań ze swoimi uczniami. W wyniku dzielenia się praktykami, dzięki szkoleniom i projektom nauczyciele działający w eTwinning - a przez nich pośrednio także i ich uczniowie - rozwijają umiejętności w zakresie cyfrowego obywatelstwa, które pozostaną z nimi na całe życie. (Elizabeth Sauser-Monnig, NSS Francja)

2.1 Umiejętności i kompetencje cyfrowych obywateli

Zaprezentowane poniżej projekty pokazują, w jaki sposób eTwinning rozwija umiejętności i kompetencje uczniów, jako cyfrowych obywateli. Znajdują się tu krótkie streszczenia zrealizowanych projektów i trzy mini-przykłady ilustrujące pomysłowość i oddziaływanie, obecne w wielu innych projektach eTwinning. W projekcie Interactive European Pathway uczniowie z 33 szkół partnerskich z całej Europy tworzą plakaty i nagrania wideo o swoich ojczyznach. Plakaty i nagrania zostają następnie połączone za pośrednictwem aplikacji Aurasma, wykorzystującej technologię rzeczywistości rozszerzonej oraz kodów QR i stanowią wsparcie dla quizów przeprowadzanych w poszczególnych placówkach. W projekcie Wizards at Language Learning (WALL) siedem placówek wspólnie pracuje nad stworzeniem nowego społeczeństwa. Do tego celu wykorzystują różnorodne narzędzia internetowe, by podzielić się zadaniami, dyskutować online, podejmować decyzje i głosować, harmonijnie tworząc własny nowy świat dzięki efektywnej komunikacji cyfrowej. W trzecim prezentowanym mini-przykładzie, Disability-Inclusive Schools-Respect-Europe-Social Dialogue (IRES), uczniowie o specjalnych potrzebach edukacyjnych są zachęceni do współpracy w ramach różnych tematów, takich jak: integracja, niepełnosprawność, Europa, szacunek. Integracja realizowana jest podczas pracy w parach, grupach i wspólnie, pomiędzy uczniami niepełnosprawnymi i zdrowymi.

Interactive European Pathway



Uczestnicy: 33 szkoły partnerskie (RS, SK, LT, HR, SE, IE, NO, IT, MT, MD, AL, HU, BA, MK, CY, GR, PL, ES, EE, UA, LV, FI, LU, CZ, BG, UK, AT, RO)



Wiek uczniów: 10-16 lat



TwinSpace i linki: <https://TwinSpace.etwinning.net/17878/home>
https://www.youtube.com/European Pathways_BU

Budowanie aktywnego cyfrowego obywatelstwa to subtelny proces zwiększania świadomości, tolerancji i odpowiedzialności wśród dzisiejszych dzieci oraz pokazanie najmłodszym, że wartości te obecne są w miejscu, gdzie ich prawdziwe i wirtualne tożsamości się spotykają. (Slavka Stoycheva, Szkoła Średnia im. św. Cyryla i Metodego w Asenowgradzie, Bułgaria)

W jaki sposób projekt wspiera przynależność do społeczeństwa cyfrowego?

Dzisiejsi uczniowie to cyfrowi i globalni obywatele jutra. Projekt ten wprowadził wymiar europejski do uczestniczących w nim szkół i lokalnych społeczności, budując interaktywne ścieżki europejskie. Uczniowie tworzyli i współpracowali w społeczności cyfrowej przez cały czas trwania działań projektowych. Podnosili swoje kompetencje poprzez angażowanie się w przygotowywanie materiałów wideo, co wymagało planowania, kreatywności, pracy zespołowej, umiejętności rozwiązywania problemów, prezentowania i oceniania wyników. Młodzi ludzie mogli również poszerzać swoje umiejętności dzięki korzystaniu z nowoczesnych technologii.

W jaki sposób projekt pomaga korzystać z technologii w aktywnym uczestnictwie w życiu społecznym?

Celem projektu było opracowanie Interaktywnych Szlaków Europejskich. Szkoły z różnych krajów stworzyły plakaty i materiały wideo na temat własnej ojczyzny. Plakaty i nagrania zostały połączone w aplikacji Aurasma, wykorzystującej technologię rzeczywistości rozszerzonej oraz przy użyciu kodów QR. Utworzone nagrania i plakaty zostały udostępnione online wszystkim szkołom uczestniczącym w projekcie. Każda ze szkół wydrukowała powstałe plakaty i zawiesiła u siebie oraz poza szkołą (w miejscach z dostępem do wi-fi). Wszyscy uczniowie oraz goście mogli skanować kody QR lub skorzystać z aplikacji Aurasma, by za pomocą swoich smartfonów lub tabletów obejrzeć nagrania wideo.

Jak osiągnięto cele projektu w sposób bezpieczny i efektywny?

Młodzież realizowała różne zadania, w ramach których uczyła się pracować z kodami QR, jak je tworzyć i odczytywać, by później korzystać z nich w nauce. Dyskutowano także na temat bezpieczeństwa w Internecie. Wszystkim uczniom spodobała się aplikacja Aurasma, wykorzystująca technologię rozszerzonej rzeczywistości.



Uczniowie korzystają z kodów QR, by rozwiązywać quizy przygotowane na temat każdego z krajów

Wizards at Language Learning (WALL)



Uczestnicy: 15 szkół partnerskich (PL, LV, RO, HR, GR, ES)



Wiek uczniów: 9-11 lat



TwinSpace:
<https://TwinSpace.etwinning.net/124/home>

*Krytyczne myślenie, odpowiedzialne działanie, udostępnianie, komunikowanie się i bezpieczne egzystowanie w świecie cyfrowym to ścieżka prowadząca do nowego lepszego świata. eTwinning to kompas, który wskazuje ci drogę. Wykorzystaj go, a nigdy się nie zgubisz!
(Rania Bekiri, ambasador eTwinning, Szkoła Podstawowa nr 32, Patra)*

AND THE WINNER IS



Uczniowie wspólnie pracowali nad logo projektu, a potem w głosowaniu wybrali jego najlepszą wersję

pracę nad kolejnym fragmentem książki, nagrania wideo, w które każdy wniósł coś od siebie. Działania projektowe obejmowały także głosowanie na maskotki, logo, mapę planety, centrum miasta i najlepszą sztukę magiczną, nagrywanie własnych opinii, przedstawianie swoich przygód, udział w językowych grach online oraz realizację wielu innych zadań. Uczniowie brali również udział w spotkaniach online, rysowali online i rozmawiali o swoich projektach w przyjacielskiej i twórczej atmosferze.

W jaki sposób projekt pomaga korzystać z technologii w aktywnym uczestnictwie w życiu społecznym?

Czarodzieje stworzyli i zorganizowali zupełnie nową społeczność (na nowej planecie), dzielili się zadaniami, prowadzili dyskusje online i głosowali, tworząc w harmonii własny świat dzięki efektywnej komunikacji cyfrowej. Nowa społeczność przeżywała przygody, stawała się silna i bogata, podtrzymując tradycje wywodzące się z siedmiu kultur oraz tworzyła nowe, wspólne tradycje.

Jak osiągnięto cele projektu w sposób bezpieczny i efektywny?

Wspólna praca nad zadaniami oraz wykorzystanie narzędzi internetowych niejako narzuca określone działania gwarantujące bezpieczną, stałą i efektywną komunikację nauczycieli i uczniów, którzy powoli tworzą więzi i budują nową piękną społeczność!

W jaki sposób projekt wspiera przynależność do społeczeństwa cyfrowego?

Uczniowie (the wizards, czyli czarodzieje) wspólnie pracowali na TwinSpace projektu, gdzie realizowali zadania, wykorzystując różnego rodzaju narzędzia internetowe. Efekty ich pracy to: interaktywna mapa nowej planety czarodziejów, interaktywne rysunki prezentujące nowe okolice, e-book, w którym opisali swoje przygody za pośrednictwem aplikacji Boomwriter (każda z grup pisała swoją część, następnie przez głosowanie wybierano najlepszą z nich i dopiero wtedy rozpoczynano

Uczniowie wraz z nauczycielką Barbarą Głuszczyk otrzymały za swój projekt WALL Krajową Odznakę Jakości (Szkoła Podstawowa nr 4 w Zambrowie)





Uczestnicy: 12 szkół partnerskich (TR, IT, IE, DE, FR)



Wiek uczniów: 7-16 lat



TwinSpace i linki: <https://TwinSpace.etwinning.net/16234/home>
<https://www.smore.com/18gwx-dires-newsletter-erasmus>

Umożliwić każdemu zabranie głosu za pośrednictwem projektów partnerskich. (Glenda McKeown, Our Lady of Fatima Special School, Irlandia)

W jaki sposób projekt wspiera przynależność do społeczeństwa cyfrowego?

Inicjatywa ta ma swoje korzenie w innym projekcie eTwinning (Being Disabled in Europe), którego realizację rozpoczął Tansel Sakaci (partner z Turcji). To europejskie partnerstwo koncentruje się na integracji uczniów niepełnosprawnych. Celem przedsięwzięcia jest zmniejszenie różnic, nie tylko tych związanych z nauką w szkole, ale również zachęcenie uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi do aktywnego uczestnictwa w działaniach i mobilnościach (Erasmus+) oferowanych w ramach projektu.

W jaki sposób projekt pomaga korzystać z technologii w aktywnym uczestnictwie w życiu społecznym?

Integracja realizowana jest podczas pracy w parach (grupach oraz wszyscy razem) pomiędzy uczniami niepełnosprawnymi i zdrowymi. Wykorzystując blog, TwinSpace, stronę internetową i biuletyny, nauczyciele i uczniowie aktywnie współpracują ze sobą i ze światem zewnętrznym! Projekt podejmuje różne tematy przy wsparciu działań związanych z uczeniem się/nauczaniem/szkoleniami (ang. Learning, Teaching and Training, LTT) (zobacz tabelę poniżej).

IRES: Disability-Inclusive Schools-Respect-Europe-Social Dialogue	
Irlandia Temat: Włączenie społeczne	Każdy z partnerów wybrał trzy przepisy kulinarne, przedstawił ich krótką historię i zaprezentował na specjalnym Padlecie w eTwinningu. Wyniki zostaną opublikowane w „Podręcznej wielokulturowej książce kucharskiej, (Co się gotuje w Europie)”. Produkt ten był zaprezentowany w każdym z krajów partnerskich. Jest również promowany w ramach programu eTwinning.
Włochy Temat: Niepełnosprawność	Uczniowie mieli za zadanie poszukać informacji na temat trzech osób ze swojego kraju, które pomimo niepełnosprawności odniosły sukces w wybranej przez siebie dziedzinie. Następnie należało te wiadomości zaprezentować. Projekty zostały zamieszczone na platformie eTwinning, a podczas działań LTT uczniowie ze wszystkich szkół partnerskich przedstawili je swoim rówieśnikom (sesja pytanie - odpowiedź).
Francja Temat: Europa	Uczniowie przygotowali mapy (własnego kraju, regionu, miasta) oraz opracowali lekcje geografii, które zostały zaprezentowane innym uczniom we Francji. Podczas Dnia Europy oraz Dnia eTwinning (9 maja) odbyły się wideokonferencje (ooVoo) ze wszystkimi partnerami działań LTT we Francji, wszyscy w szkole świętowali ten dzień (Europe Man, Cake, Lip Sync Eurovision).
Niemcy Temat: Szacunek	Przygotowano prezentacje na temat każdego kraju przy użyciu pomocy wizualnych i rekwizytów. Przeprowadziliśmy w naszej szkole kampanię przeciwdziałania przemocy, nawiązującą do tematu - szacunek. W oparciu o ten sam temat realizowano także warsztaty muzyczne. Podczas spotkania w Niemczech będziemy wspólnie pracować podczas warsztatów muzycznych. Następnie nasz Chór „Integracyjny” zaśpiewa przygotowane utwory muzyczne. (Wszystkie szkoły partnerskie).

Przykłady działań związanych z uczeniem się/nauczaniem/szkoleniem (LTT)

Przed każdym z działań LTT oraz w czasie ich trwania uczniowie przygotowują, zamieszczają i prezentują swoją pracę. Podczas realizacji tych zadań wydają się pewni siebie i spokojni. Czują się zaznajomieni ze swoją publicznością i mają poczucie komfortu. Po każdym działaniu LTT dokonujemy ewaluacji (nauczyciele, uczniowie – zarówno zdrowi uczniowie, jak i młodzież o specjalnych potrzebach edukacyjnych – oraz rodzice). Rezultaty tych ewaluacji pokazały, że młodzi uczestnicy projektu są zaskoczeni, że wszyscy są do siebie tak podobni (tzn. osoby niepełnosprawne oraz ich zdrowi koledzy). Uczniowie doświadczyli tego, że choć język czasami okazuje się barierą, to udaje im się znaleźć inne sposoby komunikowania się i nawiązali przyjaźnie na całe życie (wszyscy mają ze sobą kontakt na serwisach społecznościowych).

Jak osiągnięto cele projektu w sposób bezpieczny i efektywny?

Projekt pokazuje innowacyjne działania prowadzone przez uczniów, oferując im bezpieczną platformę do działań i współpracy!



Uczniowie i nauczyciele ze szkoły Our Lady of Fatima School świętujący Dzień Europy i eTwinning
<https://vimeo.com/166211534>



Uczniowie z projektu świętowali Dzień Ziemi. My również obchodzimy go w szkole, pamiętając, że musimy SZANOWAĆ swoją planetę. SZACUNEK to kluczowe słowo w naszym projekcie DIRES. Przeczytaliśmy wiele cytatów i wybraliśmy jeden, którym chcielibyśmy się podzielić z wami wszystkimi. Jego autorem jest Lady Bird Johnson, która stwierdziła: „Środowisko jest tam, gdzie się wszyscy spotykamy; gdzie wszyscy mamy wspólne zainteresowania. To jedyna rzecz, która należy do nas wszystkich”. (Anna Filomena Mungiello, ICS „J. Stella” di Muro Lucano, Włochy)

Projekty zachęcające do otwartości i współpracy

eTwinning to dosłownie tysiące projektów, które mogą zainspirować Ciebie i Twoich uczniów. Przedstawione poniżej inicjatywy zostały wybrane przez różne National Support Service (krajowe biura kontaktowe) jako wspaniałe przykłady kształtowania przyszłych cyfrowych obywateli Europy. Dołączone streszczenia i linki pozwolą dowiedzieć się więcej o prezentowanych przedsięwzięciach.

Czy jesteś gotowy, by żyć w XXI wieku ?



Nauczyciel eTwinning, szkoła: Maite Elejalde, CEP Virgen de la Guía, ES



Szkoły partnerskie (kraje): 6 szkół (ES, IT, PL, PT)



Wiek uczniów: 8-12 lat



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/453/home>

Streszczenie: W projekcie rozwijane są kompetencje uczniów poprzez umożliwienie im odgrywania aktywnej, centralnej roli w procesie uczenia się. Młodzi uczestnicy realizowali działania, podczas których musieli wspólnie zastanawiać się, dzielić się, głosić i debatować z rówieśnikami w międzynarodowych zespołach, a także wyciągać własne wnioski. W ten sposób rozwijali umiejętności potrzebne do radzenia sobie z wyzwaniami XXI wieku. Zarówno uczniowie (oraz ich rodziny) podczas współpracy partnerskiej wykorzystywali TIK. Projekt obejmuje odrębne zadanie zatytułowane „Mission 2 - Be a digital citizen”, którego celem jest sprowokowanie uczniów do zastanowienia się nad własnym zachowaniem w korzystaniu z narzędzi cyfrowych oraz kształtowanie odpowiedzialnych obywateli cyfrowych. Finałnym produktem zadania jest podręcznik (przygotowany dzięki wykorzystaniu pracy wszystkich osób) pt. „Jak zostać odpowiedzialnym obywatelem cyfrowym?”.

Obywatelstwo cyfrowe dla wszystkich



Nauczyciel eTwinning, szkoła:

Rabia Hurrem Ozdurak Singin, koordynator TIK, Dyrektoriat w Ankarze, TR



Szkoły partnerskie: 53 szkoły (BG, IT, TR)



Wiek uczniów: 3-20 lat



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/17624/>

Streszczenie: Celem projektu jest podniesienie poziomu cyfrowego obywatelstwa w krajach w całej Europie oraz rozwinięcie związanych z tym umiejętności przydatnych w XXI wieku u nauczycieli, uczniów i rodziców. Cyfrowe obywatelstwo (dla Europejczyków) to pojęcie, które pomaga nauczycielom, liderom w dziedzinie TIK oraz rodzicom zrozumieć, co uczniowie, dzieci i inni użytkownicy powinni wiedzieć na temat właściwego korzystania z technologii. Obywatelstwo cyfrowe to coś więcej niż tylko narzędzie edukacyjne. To sposób przygotowania uczniów/użytkowników technologii do funkcjonowania w cyfrowym społeczeństwie.



Nauczyciel eTwinning, szkoła:

Justyna Babiarez-Furmanek, Szkoła Podstawowa Nr 8 im. Orłąt Lwowskich, PL



Szkoły partnerskie (kraje): 4 szkoły (IT, PL, GR)



Wiek uczniów: 10-11 lat



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/2509/home>

Streszczenie: Uczenie się i zdobywanie umiejętności poprzez realizację zadań dostarczonych przez British Council w Atenach (Grecja) (Cliff Parry i Maria Nomikou: „Life skills. Developing Active Citizens”). Podczas realizacji projektu uczniowie poprzez czytanie różnych materiałów i dyskusje z partnerami zgłębiali tematy dotyczące tolerancji, uprzedzeń i praw człowieka. Po zrealizowaniu zadań partnerzy wspólnie pracowali nad przygotowaniem trzech audycji radiowych. Aby sformułować własne opinie i przygotować materiały na badany temat, uczniowie zapoznali się z różnymi punktami widzenia oraz informacjami historycznymi/prawnymi. Wyniki projektu zostały opublikowane na TwinSpace w postaci wspólnego dokumentu zatytułowanego „Umowa społeczna współczesnego społeczeństwa”, zawierającego listę praw i obowiązków obywatela. Uczniowie byli zgodni co do treści dokumentu i wszyscy zobowiązali się do przestrzegania zawartych w nim treści. Jednym z najciekawszych rezultatów działań projektowych był film pt. „Who would you like to live with” („Z kim chciałbyś mieszkać”), ukazujący uprzedzenia i stronniczość, które mogą wpływać na osąd ludzi.

<https://TwinSpace.etwinning.net/2509/pages/page/29282>

Listen LIVE

To πρώτο μαθητικό ραδιόφωνο
European School Radio

Καλή ακρόαση...

27 "Digital Life Skills on European School Radio" – Radio Show

1

Νέα

από 10ο Δημοτικό Σχολείο Ηλίουπόλης

What would you definitely need to take with you if you were to leave for a new land?

The first "Life Skills" activity is about the items, rights and material things, the children would choose to take with them on a voyage to a new land.

Wants and Needs Survey

@ Συμμετέχοντα σχολεία 2014-15
(Participating Schools) @

Uczniowie wspólnie pracowali nad przygotowaniem serii audycji radiowych



Nauczyciel eTwinning, szkoła:

Carmen Pavón Vázquez, eTwinning Ambassador, IES SÁCILIS, ES



Szkoły partnerskie (kraje): 34 szkoły (NO, RO, PL, ES, HU, BG)



Wiek uczniów: : 12-18 lat



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/896/home>

<https://TwinSpace.etwinning.net/files/collabspace/6/96/896/896/files/b19d8f50.pdf>

Streszczenie: Celem projektu było sprostanie wyzwaniom stojącym obecnie przed europejską szkołą, jakimi są: edukacja cyfrowa, edukacja dla demokracji, nauka języków. Uczniowie przygotowują krótkie filmy, w których przedstawiają własne poglądy oraz opinie innych młodych Europejczyków na różne tematy, wspólne dla wszystkich. eTwinning oferuje pracę metodą projektu, dzięki czemu w klasie o zróżnicowanym poziomie umiejętności mogą zostać zaspokojone indywidualne potrzeby uczniów.



Jurorzy przyznali projektowi Europejską Odznakę Jakości w 2016 r., komentując w następujący sposób: Droga Carmen Vázquez Pavón (IES SÁCILIS), gratulujemy! Otrzymujesz Odznakę Jakości za swoją pracę w eTwinning. (...) To, co czyni ten projekt wyjątkowym, to jego zasięg i wpływ wykraczający poza społeczność szkolną. O projekcie mówią lokalne media, jest współpraca z innymi organizacjami i udział w krótkich konkursach.
(Félix Delgado, NSS, Hiszpania)

What's up in Europe?



Nauczyciel eTwinning, szkoła:

Georgia Wilhelmsson,
Uddevalla Gymnasieskola
Agneberg, SE



Szkoły partnerskie (kraje):

8 szkół (RO, NO, GR,
TR, SE, DE, BE, IT)



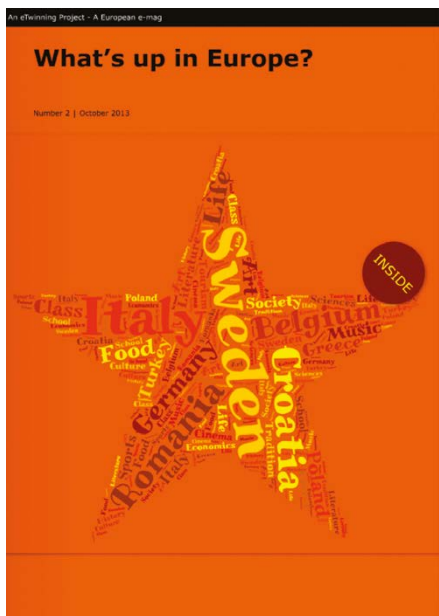
Wiek uczniów: 16-17 lat



TwinSpace: <https://live.etwinning.net/projects/project/97045> (chroniona)

Dzisiejsi uczniowie to obywatele jutrzejszej Europy. Jeśli chcemy, aby żyli w społeczeństwie demokratycznym, zintegrowanym i tolerancyjnym, musimy zacząć działać już teraz. Za pośrednictwem eTwinning nauczyciele z całej Europy otrzymują cyfrowe źródło inspiracji, mogą dzielić się pomysłami i realizować projekty partnerskie dotyczące zarówno wspomnianych tematów, jak i wielu innych.

(Jenny Nordqvist, NSS Szwecja)



Streszczenie: Celem tego projektu było rozwinięcie umiejętności kulturowych i językowych uczniów. Cel został osiągnięty poprzez czytanie i pisanie przez młodzież artykułów o własnych krajach, kulturze oraz bieżących tematach/wydarzeniach, czego rezultatem jest 12 magazynów online

Magazyn online przygotowany przez uczniów, którzy dzielą się w nim informacjami o swoich krajach

<https://www.joomag.com/magazine/whats-up-in-europe/0959067001383051848?short>

Interacteen T.E.A.M



Nauczyciel eTwinning, szkoła: Carmen Mellado Alvarez, I.E.S. Albert Einstein, ES



Szkoły partnerskie (kraje): 12 szkół (ES, FR, GR, TR, IT, DE)



Wiek uczniów: 14-18 lat



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/10393/home>

Streszczenie: Uczniowie z różnych krajów europejskich zostają dziennikarzami, dzielą się swoimi opiniami dotyczącymi wiadomości zagranicznych na temat bieżących wydarzeń, komunikują się i współpracują, by opublikować e-magazyn w języku angielskim pt. „The European Alternative Magazine”. Młodzież współpracuje zarówno w grupach krajowych, jak i w międzynarodowych zespołach. Poznaje proces pisania tekstów informacyjnych; następnie negocjuje i dzieli się zadaniami ze swoimi kolegami z zespołu (zbieranie informacji, napisanie wersji wstępnej artykułu, edycja, korekta). Uczniowie uczą się odpowiedzialności dziennikarza, biorąc odpowiedzialność za treść, dokładność i precyzję wypowiedzi oraz prawa autorskie. Wymieniają się informacjami na temat bieżących wydarzeń i zastanawiają się nad nimi, rozwijając przy tym umiejętność krytycznego myślenia. Projekt nagrodzony Odznaką Jakości eTwinning w 2016 r.

Cultural diversity - one heart



Nauczyciel eTwinning, szkoła: Nino Chkhetia, LEPL Kutaisi Andria Razmadze, Fizyczno-Matematyczna Szkoła Publiczna nr 41, GE



Szkoły partnerskie (kraje): 2 szkoły (GE, LT)



Wiek uczniów: 13-14 lat



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/10192/home>

Streszczenie: Projekt został poświęcony 550. rocznicy nawiązania oficjalnych stosunków litewsko-gruzińskich. Celem tego przedsięwzięcia było nie tylko uczczenie ważnej daty historycznej, ale również zachęcenie uczniów do zainteresowania się językiem i kulturą innego kraju. Głosowanie, podejmowanie decyzji, kwestionowanie, rzucanie wyzwania – tym właśnie jest aktywny udział w społeczeństwie cyfrowym. Udział w projektach eTwinning oznacza, że już należysz do społeczeństwa cyfrowego.

What can we find underneath our feet?



Nauczyciel eTwinning, szkoła: Karin Ceder, Böle förskola, SE



Szkoły partnerskie (kraje): 5 szkół (SE, IS)



Wiek uczniów: 3-5 lat



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/477/home> (geschützt)

Streszczenie: Przedszkolaki ze Szwecji współpracowały z dziećmi z przedszkola w Islandii, wspólnie badając, co znajduje się pod ich stopami. Nauczyciele byli zaangażowani w planowanie i opracowywanie projektu opierającego się na dziecięcej ciekawości i zainteresowaniu. Korzystano z narzędzi cyfrowych do komunikowania się, stworzenia małej szwedzko-islandzkiej społeczności oraz do uczenia się o wulkanach i naturze. Inicjatywa ta pokazuje, że projekty partnerskie z wykorzystaniem technologii cyfrowych mogą być realizowane także z udziałem małych dzieci. W ten sposób można poszerzać ich świat i pokazywać, że głosy najmłodszych też się liczą – a wszystko to odbywa się w bezpieczny i efektywny sposób. Projekt otrzymał Europejską Odznakę Jakości.

Travel Broadens the Mind: Come over - make a project attempt to social solidarity C.O.M.P.A.S.S.



Nauczyciel eTwinning, szkoła:

Ing. Gabriela Krížovská, Základná škola s materskou školou Jarná, SK



Szkoły partnerskie (kraje): 12 szkół (GR, TR, DE, ES, SK, IT, PL, FR, SE)



Wiek uczniów: 12-15 lat



TwinSpace: <http://new-TwinSpace.etwinning.net/web/p97352/welcome>

Streszczenie: C.O.M.P.A.S.S. to kontynuacja inicjatywy eTwinning zatytułowanej Colourful Horizons, która rozpoczęła się pod koniec 2011 r. Projekt zabrał uczniów w wirtualną podróż do krajów, w których nigdy wcześniej nie byli. Młodzież bardzo dużo nauczyła się, prezentując za pomocą technologii cyfrowych swą kulturę, region, kraj, szkołę, religię oraz wszystkie aspekty życia codziennego. W działaniach projektowych wykorzystano liczne elektroniczne środki prezentacji treści. Projekt dał uczestnikom koncepcyjny obraz różnych społeczności. Pod względem cyfrowym stali się świadomi rozwijania się aktywnego e-obywatelstwa za pośrednictwem platformy eTwinning, a także zyskali doświadczenie w budowaniu e-demokracji w dziesięciu tak różnych krajach.



Nauczyciele z dziesięciu krajów spotykają się w ramach wymiany z uczniami



Nauczyciel eTwinning, szkoła:

Nataša Majstrović, Osnovna škola "Zmaj Jova Jovanović", RS



Szkoły partnerskie (kraje): 51 szkół

(RS, RO, ES, AL, TR, CY, BG, HR, MK, LV, EE, FR, UK, IT, IS, BA)



Wiek uczniów: 10-19 lat



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/7967/home>

<http://girlsiniect-project.weebly.com/>

Streszczenie: Inspiracją do realizacji tego przedsięwzięcia był International Girls in ICT Day (Międzynarodowy Dzień Kobiet w Branży TIK), obchodzony 23 kwietnia. Projekt koncentruje się na promowaniu i angażowaniu się w działania na rzecz równości płci. Wspiera globalny ruch na rzecz dziewcząt i młodych kobiet, zachęcając je do podejmowania studiów na kierunkach informatycznych oraz do realizowania kariery w branży TIK. Rozwija też świadomość uczniów oraz ich umiejętności w zakresie krytycznej oceny i wyrażania własnych poglądów na temat równości płci poprzez korzystanie z technologii. Inicjatywa ta stanowi część programu nauczania - kursy realizowane na platformie Moodle zostały dostosowane do uczenia informatyki (programowanie, grafika, projektowanie stron internetowych). Wspiera również wykorzystanie TIK w nauczaniu. Projekt otrzymał Europejską Odznakę Jakości.

Achtung, jetzt kommen wir



Nauczyciel eTwinning, szkoła: Steffi Feldhaus, Berufskolleg Kohlstraße, DE



Szkoły partnerskie (kraje): 2 szkoły (PL, DE)



Wiek uczniów: 16-19 lat



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/6149/home>

Streszczenie: Głównym celem projektu było zmniejszenie w niemieckich szkołach zawodowych liczby osób rezygnujących z przedmiotu przygotowanie do zawodu, a także podniesienie motywacji do nauki. Wspólnie z klasą partnerską (Gimnazjum w Jazowsku) uczniowie przygotowali krótkie nagrania wideo o swoich miastach i podnieśli kompetencje cyfrowe, wykonując szereg zadań z programowania przy pomocy aplikacji Makey Makey. Dzięki działaniom projektowym młodzież w wieku od 16 do 23 lat mogła zdobyć doświadczenie w korzystaniu z mediów cyfrowych oraz rozwinęła umiejętność pracy w zespole. Niemiecy i polscy uczniowie uczyli się jak równi sobie partnerzy, od siebie nawzajem, np. niemieccy rówieśnicy wspierali swoich kolegów z Polski w zakresie posługiwania się językiem niemieckim, co wpływało na większą pewność siebie polskich uczniów. Wszystkim uczestnikom przyznano role uczniów-administratorów, dzięki czemu mogli przejąć inicjatywę nad swoją pracą.

W naszym przypadku rozwijanie aktywnego obywatelstwa za pośrednictwem eTwinning zawarte jest w podstawie programowej: zachęca się uczniów do wczuwania się w rolę innej osoby i do przyglądania się różnym kwestiom i sytuacjom z różnych perspektyw, promując przy tym uznanie i docenienie praw człowieka. Udział w aktywności obywatelskiej to podstawowy warunek efektywnej demokracji. Umiejętność udziału i zaangażowania, a także odpowiedzialną postawę wobec przyszłości można wypracować w sobie wyłącznie poprzez praktykę. Środowisko szkolne oferuje bezpieczne warunki rozwijania tych umiejętności. Uczniowie zdobywają więc doświadczenie w wykorzystywaniu TIK do międzynarodowej komunikacji. Uczą się dostrzegać jej znaczenie, potencjał i ryzyko, jakie niesie w globalnym świecie. (Hyötyniemi Yrjö, NSS Finlandia)

2.2 Aktywny udział i zaangażowanie

Za pośrednictwem projektów programu eTwinning uczniowie nauczyli się brać udział w debatach poświęconych kwestiom dotyczącym nas wszystkich. Nauczyli się, jak przedstawić własne zdanie, słuchać innych, głosić i wpływać na innych. W tej części zaczynamy od prezentacji mini-przykładu My World, My Classroom (Mój świat, moja klasa), w ramach którego przedstawia się uczniom ważne problemy za pomocą porównań, np. jaki jest dostęp do wody pitnej w innych częściach świata, a jaki mają dzieci z mojej klasy. Kolejny fragment publikacji stanowią streszczenia projektów przedstawiające uczniów aktywnie działających na rzecz demokracji i zaangażowania obywatelskiego, debatujących na temat migracji oraz tych, którzy zajęli się kwestiami dotyczącymi środowiska.

My World, My Classroom



Nauczyciel eTwinning, szkoła:

Ian Kell, The Academy at Shotton Hall, Peterlee, UK



Szkoły partnerskie (kraje): 46 szkół

(IT, PL, MT, EE, RS, ES, NO, RO, LT, FR, UK, TR, LV, FI, UA, GE, PL, SL, AM, HR, NL, BE)



Wiek uczniów: 11-14 lat



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/7377/home>

<http://myworldmyclassroomsite.weebly.com/>

Co za radość! Uczniowie byli tak dumni z siebie, kiedy pokazywali młodszemu kolegom, czego się nauczyli!

(Anica Tričković, Osnovna škola „Toplički heroji”, RS)

W jaki sposób projekt wspiera przynależność do społeczeństwa cyfrowego?

Projekt opiera się na książce pt. „Gdyby Ziemia była wioską” („If the World Were a Village”), której autorem jest David J. Smith. Każdy z partnerów jest przedstawicielem własnego kraju, regionu lub miasta (Gdyby mój kraj był klasą trzydziestu uczniów...). Następnie przyglądając się proporcjom występującym w prawdziwym świecie, uczniowie badają, ile osób z ich klasy cierpiałoby z powodu głodu, jakimi językami by mówiono, ile osób żyłoby w ubóstwie, a ile potrafiłoby czytać, ile miałoby pitną wodę, ile byłoby bogatych. Celem działań projektowych jest zaangażowanie jak największej części szerszej społeczności szkolnej w projekt. Nauczyciele określają zakres treściowy przedsięwzięcia, który stymuluje uczenie się matematyki oraz poczucie wspólnego dziedzictwa; zwiększa także długoterminowe szanse ekonomiczne uczniów oraz buduje poczucie tożsamości europejskiej.

W jaki sposób projekt pomaga korzystać z technologii w aktywnym uczestnictwie w życiu społecznym?

Uczniowie wybierają określone grupy i badają dane statystyczne dla różnych zestawów danych. Kiedy już zdobędą dane statystyczne dla każdego z krajów, pracują nad najlepszą metodą ich zaprezentowania (broszury, plakaty, wystawy, technologia ICT – Image Constraint Token, prezentacje). W ramach projektu powstaje również ścieżka matematyczna po danej wiosce/mieście/szkole; tworzone jest także portfolio zdjęć matematycznych.

Jak osiągnięto cele projektu w sposób bezpieczny i efektywny?

Nauczyciele wspólnie z uczniami kierują wymianą informacji, koordynują i wspomagają działania – tak by uczniowie mogli swobodnie zgłębiać treści projektu; zarządzać promocją projektu, zarządzać programem Comenius wśród innych szkół na danym obszarze, współpracować z instytucjami zewnętrznymi, zapewnić efektywną komunikację pomiędzy partnerami na poziomie kadry oraz na poziomie uczniów. Aby osiągnąć te zamierzenia, podczas spotkania przygotowawczego ustalono możliwość utworzenia grupy fokusowej dotyczącej projektu Comenius. Grupa (komitet sterujący) składała się z przedstawicieli nauczycieli, nauczycieli wspomagających oraz reprezentantów wszystkich grup uczniów. Komitet sterujący był odpowiedzialny za monitorowanie oraz ewaluację projektu, edytowanie materiałów i wyników, które znalazły się w pakiecie końcowym, a także za stworzenie harmonogramu spotkań projektowych oraz – w razie potrzeby – za modyfikowanie planów. Włączenie w działania uczniów sprzyjało promowaniu demokracji i obywatelstwa w szkołach oraz zachęciło aktywną młodzież do wzięcia na siebie odpowiedzialności za planowanie i ewaluację projektu, dając w ten sposób możliwość wpływania na treść projektu. Można było to osiągnąć poprzez zaangażowanie uczniów w składanie sprawozdań komitetowi sterującemu oraz poprzez aktywną ewaluację każdego etapu projektu i udział w wprowadzaniu koniecznych modyfikacji.



Jurorzy przyznali projektowi zwycięstwo w kategorii Globalna perspektywa, komentując w następujący sposób:

Projekt eTwinning wychodzący na świat i angażujący w eTwinning wiele nowych krajów. Inicjatywa ta umożliwiła młodzieży zaangażowanie się w kwestie obywatelskie i środowiskowe, z którymi spotykamy się wszyscy w Europie – a wszystko to w matematycznym kontekście... Podzielono się wiedzą o wielu nowych narzędziach. Kluczową cechą tego projektu był rozwój pedagogiczny, który dokonał się na tyle szeroko, że doprowadził do uzyskania rezultatów o charakterze interdyscyplinarnym, nawiązujących do takich przedmiotów, jak sztuka, wychowanie indywidualne, społeczne i zdrowotne (PSHE) oraz historia. (Jurorzy ze Zjednoczonego Królestwa, 11. doroczna konferencja eTwinning UK w National College for Teaching and Leadership w Nottingham 2016)

Projekty poświęcone wartościom

Ready, steady, grow slow – investing time and skills in sustainable European citizenship



Nauczyciel eTwinning, szkoła:

Beate Vollmer, Albert-Schweitzer-Geschwister-Scholl-Gymnasium (DE)



Szkoły partnerskie (kraje): 14 szkół (IT, DE, PL, ES, FR)



Wiek uczniów: 12-19 lat



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/345/home>

Streszczenie: Intencją projektu było przygotowanie uczniów, by stali się oświeconymi obywatelami Europy, krytycznie przyglądającymi się wyznawanym przez siebie wartościom i w pełni wykorzystującymi swój potencjał na rzecz społeczeństwa. Uczniowie z pięciu krajów wymieniają się na TwinSpace różnymi poglądami dotyczącymi czasu. Na przykład: perspektywa osobista – relacje z ludźmi w innym wieku (starsze lub młodsze pokolenia); perspektywa społeczna – międzypokoleniowa, więcej domów pokoleniowych, wolontariat; Perspektywa kulturowa – Europa w przyszłości, dyskusja poświęcona dyrektywie zmiany czasu pracy.

Values in Action



Nauczyciel eTwinning, szkoła: Marilyn Tinkler, Appleby Primary School (UK)



Szkoły partnerskie (kraje): 18 szkół
(UK, GR, RS, RO, PT, AM, UA, IT, ES, RO, BG)



Wiek uczniów: 4-12 lat



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/18692/pages/page/108322>

Streszczenie: W projekcie omawiane są wartości oraz budowana jest świadomość i umiejętności uczniów w analizowaniu wyznawanych wartości. Zastanawiali się, co cenimy w naszej szkole i społeczności, skąd wiemy, że coś jest cenione, w jaki sposób szanujemy te wartości i dzielimy się nimi. Troska o siebie nawzajem to ważny element uczenia się, doceniania siebie nawzajem. Uczestnicy projektu praktykują te wartości w codziennym szkolnym życiu. Przygotowali materiał wideo, by zilustrować swój projekt i by się nim podzielić.

<https://youtu.be/0bAXqgGk57U>

Projekty poświęcone pokojowi

Wir sind Europa – gemeinsam in Frieden leben



Nauczyciel eTwinning, szkoła: Kamila Bažíková,
Obchodná Akadémia, Račianska 107 (SK)



Szkoły partnerskie (kraje):
5 szkół (PL, DE, BE, HU, SK)



Wiek uczniów: 16-18 lat



TwinSpace:
<https://twinspace.etwinning.net/12818/home>



Co dla mnie oznacza bycie Europejczykiem...

„móc podróżować i uczyć się bez granic” (Karoline);

„żyć w bezpiecznym otoczeniu, być wolnym i móc się swobodnie przemieszczać” (Hamid);

„żyć bezpiecznie w kraju bez wojny” (Dennis);

„dla mnie, pokój jest kiedy sobie pomagamy, wspieramy się wzajemnie i cieszymy się swoją obecnością, zamiast się kłócić” (Jimmy).

(niektóre z wypowiedzi uczniów biorących udział w projekcie)

W jaki sposób projekt wspiera przynależność do społeczeństwa cyfrowego?

Młodzi ludzie – uczniowie – postrzegają siebie jako obywateli swojego kraju (Słowacy, Niemcy, Polacy), jednocześnie zdając sobie sprawę ze swojej tożsamości europejskiej. Na przykład, w ramach tematu: „Co to znaczy być Europejczykiem?” grupy uczniów w podobnym czasie zorganizowały w klasie dyskusje, podczas których wypracowały wspólną definicję bycia Europejczykiem. Młodzi uczestnicy projektu w różnym czasie zaprezentowali swoje pomysły na TwinSpace; niektórzy przedstawili werbalne opisy na wspólnej ścianie Padletu, podczas gdy inni wykorzystali do tego celu elektroniczne plakaty i pocztówki oraz forum. Komunikując się z rówieśnikami z innych krajów, uczniowie kształtują swoje postawy wobec społeczeństwa wielokulturowego, szukają różnic i podobieństw, wyrażają nadzieję na życie w Europie, w której panuje pokój.

W jaki sposób projekt pomaga korzystać z technologii w aktywnym uczestnictwie w życiu społecznym?

Technologie umożliwiły uczestnikom zaprezentowanie swoich opinii i postaw w sposób transparentny i niezależny. Pracując nad tematami dotyczącymi czasu wolnego i społeczeństwa wielokulturowego, wykorzystali pocztówki wykonane dzięki aplikacji Pizap oraz opublikowali zdjęcia grupowe pokazujące ujęcia klasowych dyskusji z udziałem nauczycieli na temat wielokulturowego społeczeństwa. Narzędziem współpracy wykorzystywanym przez cały czas

trwania projektu był Padlet, którego używano do publikowania poszczególnych opinii, do wyrażania swoich myśli i do gromadzenia informacji zwrotnych, które zawsze były pozytywne, dzięki czemu uczniowie postrzegali siebie nawzajem, jako takich którym się powiodło. Pierwsze materiały zostały opublikowane przez poszczególne zespoły międzynarodowe i obejmowały e-booki (Issuu), w których wykorzystano także inne narzędzia, komiksy (Speechable) oraz plakaty (Canva) do stworzenia słownika zwrotów używanych przez młodych ludzi.

Jak osiągnięto cele projektu w sposób bezpieczny i efektywny?

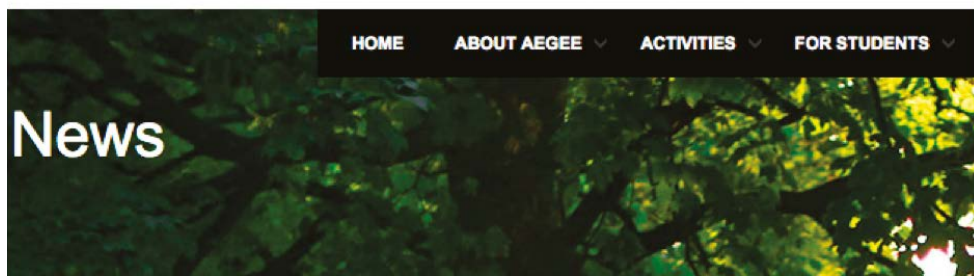
Uczniowie oraz nauczyciele w stosowny, jasny i zwięzły sposób zaprezentowali swoje pomysły, postępując zgodnie z zasadami etyki, uwzględniając przepisy dotyczące praw autorskich w przypadku zdjęć, wykorzystując dostępne nieodpłatnie materiały i obrazy oraz narzędzia TIK.

Co oznacza dla Ciebie „kształtowanie aktywnego cyfrowego obywatelstwa za pośrednictwem eTwinning”?

Podczas realizacji projektu eTwinning niektóre z zadań były najpierw realizowane w zespołach na poziomie krajowym (np. Mój kraj w Europie – jestem Europejczykiem, Społeczeństwo wielokulturowe). Uczniowie i nauczyciele zgromadzili informacje i uczyli się od osób mieszkających w poszczególnych krajach. Następnie utworzono trzy zespoły międzynarodowe, które pracowały nad trzema różnymi, ale powiązаныmi ze sobą tematami: nasza kuchnia narodowa; nasze zwyczaje/tradycje; nasze języki. Zaskakująco ciekawy okazał się temat dotyczący języków. Młodzi ludzie wzbogacili swoją znajomość niemieckiego i angielskiego o zwroty niewystępujące w podręcznikach, a których nauczyli się od swoich rówieśników. Uczniowie korzystali z forum na TwinSpace, by omawiać to, co im się podobało i co dało im dużo radości. Podczas dzielenia się tradycjami związanymi z wiosną, ku ogólnemu zaskoczeniu okazało się, że choć grupa niemiecka w 50 proc. miała charakter wielokulturowy, zaprezentowała tradycje przypominające te słowackie i polskie. Tradycje i zwyczaje stanowią integralną część życia wszystkich młodych ludzi.



EUROPEAN STUDENTS' FORUM



Doświadczenie uczniów

Uczniowie zorientowali się, że mają wiele wspólnych zwyczajów; zrozumieli różnice, a także dowiedzieli się, jak wyrażać swoje opinie i upodobania. Nauczyli się większej cierpliwości i szacunku, gdy partnerzy mieli problemy techniczne. Projekt dał młodym uczestnikom poczucie samorealizacji, rozwinął kompetencje społeczne poprzez wymianę kulturową i w dużym stopniu wzmocnił kompetencje cyfrowe. Uczniowie nauczyli się korzystać z szerokiej gamy narzędzi internetowych, pomagali sobie i uczyli się wzajemnie, jak z tych narzędzi korzystać. Dwie z dziewcząt zaczęły ich używać w życiu prywatnym, tak więc projekt podniósł motywację do większej aktywności w prawdziwych sytuacjach życiowych. Filip, uczeń ze Słowacji, jest aktywnym członkiem Europejskiego Forum Studentów AEGEE w Bratysławie. Organizacja łączy młodych ludzi z Europy poprzez kursy edukacyjne i spotkania organizowane w różnych miastach europejskich, podczas których młodzi ludzie prezentują swój kraj. W oparciu o własne pozytywne doświadczenia i w związku z realizowanymi w ramach projektu tematami (dzielenie się informacjami o kuchni, zwyczajach i językach ojczystych) Filip zaprosił swoich 18-letnich i starszych przyjaciół do przyłączenia się do AEGEE (<http://www.aegee.org/history-is-part-of-the-story-bratislava/>).

<http://www.aegee.org/history-is-part-of-the-story-bratislava/>

The culture of peace in European citizenship



Nauczyciel eTwinning, szkoła:

Tine Jespersen, Thyborøn School, DK



Szkoły partnerskie (kraje):

15 szkół (DK, TR, IT, IE, FI)



Wiek uczniów: 6-16 lat

Umiejętności XXI wieku, takie jak rozwiązywanie złożonych problemów, krytyczne myślenie oraz kreatywność to w eTwinning najważniejszy kapitał; pełne radości zdobywanie wiedzy podczas współpracy partnerskiej z wykorzystaniem TIK w przypadku uczniów w każdym wieku, przyczynia się do udziału w aktywnym obywatelstwie cyfrowym.
(Claus Berg, NSS Dania)

Streszczenie: Projekt koncentruje się na świadectwach i doświadczeniach międzypokoleniowych, stanowiących podstawę i wsparcie UE. Wymaga to poszanowania dla różnorodności i pluralizmu, zwłaszcza w odniesieniu do tożsamości, tradycji, kultur, żywych obrazów i relacji. Aktywne zaangażowanie w lokalnej społeczności, takiej jak osoby starsze, historyczne archiwa i muzea, a także współpraca z innymi szkołami bardzo motywują uczniów do nauki. Młodzież chce osiągać jeszcze lepsze wyniki, ponieważ publiczność ma dla niej bardzo duże znaczenie – każdy z partnerów jest znany, okazuje swoje zainteresowanie i pomoc. Dzięki technologii uczniowie mogli podzielić się z partnerami wynikami swojej pracy, zarówno na poziomie paneuropejskim w ramach swojego projektu, jak i lokalnie. Partnerzy z dużym entuzjazmem podeszli do zaangażowania młodzieży w projekt, byli bardzo ciekawi wyników pracy młodych uczestników. Zdobycie stosownych pozwoleń (niezbędnych do udostępniania w Internecie działania uczniów w ramach projektu) od lokalnych partnerów, rodziców, dziadków, przedstawicieli muzeów, osób, z którymi przeprowadzano wywiady oraz lokalnych archiwów nie wydawało się nastrożać większych trudności.



Nauczyciel eTwinning, szkoła:
Zuzana Christozova, Spojená škola
Martin, Słowacja



Szkoły partnerskie (kraje):
10 szkół (SK, PL, IT, CZ, TR, PT)



Wiek uczniów: 15-19 lat



TwinSpace:
<https://twinspace.etwinning.net/1161/home>

Projekt jest próbą wykorzystania technologii cyfrowych do zgłębienia głównych cech obywatelstwa europejskiego - różnorodności w jedności. Nasz projekt No enemies - violence - equal rights zajmuje się palącymi problemami Unii Europejskiej, takimi jak: kryzys migracyjny, współzystowanie pokoleń, przejawy nietolerancji, ludobójstwo podczas II wojny światowej - wszystko to uczy moich uczniów badać, zadawać pytania, znajdować odpowiedzi i akceptować różne opinie. (Zuzana Christozova, Spojená škola Martin, Słowacja)

Streszczenie: Technologie cyfrowe stanowią integralną część codziennego życia młodych ludzi. To naturalne, że szukamy ich miejsca w procesie kształcenia oraz że łączymy ideę europejskiego obywatelstwa i społeczeństwa cyfrowego. Edukacja cyfrowa to ważna kompetencja przyszłości młodych ludzi oraz warunek zasadniczy skutecznego stosowania technologii cyfrowych w życiu. Serwisy społecznościowe, TwinSpace oraz technologie oparte na chmurze wspierają prezentację celów i wyników projektu. Rozwiązania przyjęte w tym projekcie mogą być udostępniane wszystkim uczniom szkół partnerskich oraz w ramach programu eTwinning. Można dołączyć do jego uczestników i czerpać inspirację z ich projektów.

Zespoły korzystają z mobilności w ramach programu Erasmus+, by spotkać się i współpracować w Polsce



Projekty poświęcone demokracji i zaangażowaniu obywatelskiemu

Różne ścieżki, ale wspólne wartości demokratyczne?

Projekty eTwinning łączą wszystkie ważne elementy cyfrowego obywatelstwa: szanowanie innych i poznanie poprzez współpracę i rozwiązywanie problemów, partnerskie uczenie się w bezpiecznym i elastycznym środowisku internetowym, uczenie się o narzędziach internetowych oraz o sposobach bezpiecznego i odpowiedzialnego ich wykorzystania. (Jasna Šojer, Škola za primalje, Chorwacja)

Dla mnie demokracja to wolność słowa, wyrazu i myśli. Demokracja jest także jedną z najcenniejszych rzeczy, bo oznacza równość wszystkich osób. Obowiązuje także sekularyzm, co oznacza, że każdy wierzy w takie bóstwo, jakie chce. (Pavlos/Szkoła Średnia w Chryssoupolis, Grecja)

Demokracja jest wtedy, kiedy możesz swobodnie powiedzieć, co myślisz, pod warunkiem, że robisz to, szanując innych. (Anne-Laure, Lycée Jean Jaurès, Francja)



Nauczyciel eTwinning, szkoła: Jasna Šojer, Škola za primalje, HR



Szkoły partnerskie (kraje): 5 szkół (GR, IT, HR, RO, FR)



Wiek uczniów: 15-18 lat



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/11096/pages/page/110789>

Streszczenie: Przy pomocy narzędzi informatycznych uczestnicy projektu badają stopień demokracji w krajach partnerskich w odniesieniu do bieżących wydarzeń w Europie, kryzysu migracyjnego, praw człowieka, statusu kobiet, świadomości ekologicznej czy prawa do edukacji. Europejskie szkoły partnerskie współpracują i dyskutują się na wybrane w danym miesiącu tematy społeczne, by znaleźć odpowiedzi na postawione sobie pytanie. Podczas aktywności realizowanych online (np. wideokonferencji) uczniowie debatują, wymieniają się swoimi opiniami i rozwijają umiejętność krytycznego myślenia, stając się w ten sposób aktywnymi i świadomymi obywatelami Europy.

Solidarity without Frontiers



Nauczyciel eTwinning, szkoła:
Jolana Strýčková, Gymnázium Olgy Havlové, Ostrava, CZ



Szkoły partnerskie (kraje): 22 szkoły (ES, CZ, IT, DE, SK, TR)



Wiek uczniów: 15-19 lat



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/1492/home>

Streszczenie: Uczniowie zaangażowani w projekt pracują jako wolontariusze i dzielą się swoimi doświadczeniami oraz wykonaną pracą w wirtualnej klasie na TwinSpace. Obecnie pracują nad produktami końcowymi projektu: broszurą, będącą zbiorem wspomnień starszych osób ze wszystkich krajów uczestniczących w projekcie, i dokumentem wideo. W każdym z krajów młodzież pomaga organizacjom charytatywnym finansowo albo pracując na ich rzecz. Uczniowie zaczynają rozumieć, czym jest prawdziwa pomoc, nie tylko teoretycznie, ale i praktycznie – organizują wydarzenia, tworzą nagrania wideo, piszą i publikują artykuły na temat tych organizacji na szkolnej stronie internetowej lub w prasie lokalnej.

Zespół z Czech pracuje nad materiałem wideo o życiu młodych niepełnosprawnych osób. Jedna z czeskich grup postanowiła pomagać dzieciom i młodym ludziom dotkniętym niepełnosprawnością, zwłaszcza osobom na wózkach inwalidzkich. W związku z tym młodzież skontaktowała się z lokalną organizacją pn. „Stowarzyszenie na rzecz rodziny i pomocy społecznej”, która prowadzi klub integracyjny „GATE” dla osób poruszających się na wózkach.



Zespół z Czech został przeszkolony w zakresie bezpiecznego poruszania się z osobami na wózkach inwalidzkich

Miteinander statt nebeneinander



Nauczyciel eTwinning, szkoła: Bożena Cudak, Dorota Szafranec



Szkoły partnerskie (kraje): 24 szkoły (PL, DE, SE, BG, IT, TR)



Wiek uczniów: 16-19 lat



TwinSpace: <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p97573/welcome>

Streszczenie: Produktem projektu jest magazyn „Miteinander” prezentujący wspólną pracę uczniów nad takimi pojęciami, jak wykluczenie społeczne, integracja mniejszości oraz zrozumienie sytuacji uchodźców. Przedsięwzięcie zostało podzielone na pięć części, każdej z nich poświęcono jeden problem społeczny: zrozumienie zamiast współczucia; pomoc zamiast społecznego wykluczenia; współpraca zamiast rywalizacji; integracja zamiast asymilacji. Uczniowie wspólnie pracowali nad tymi zagadnieniami, wykorzystując szereg różnych metod (dyskusja, spotkanie online, ankiety, plakaty i artykuły do magazynu). Dzięki nowoczesnym technologiom i ustawicznemu rozwojowi cyfrowemu zmienia się też sposób aktywnego uczestnictwa w życiu obywatelskim. Jest łatwiej, jest lepszy dostęp i większa przejrzystość, wciąż jednak wymagane są pewne umiejętności i pomysły, które można doskonalić w ramach eTwinning. eTwinning, poza innymi wartościami, to nauka komunikowania się i współpracy za pośrednictwem nowoczesnych technologii – rzecz niezbędna w cyfrowym obywatelstwie.

Doświadczenie uczniów - jak osobiście zaangażowałam się, oraz doświadczenie, które z tego wyniosłam

Mój projekt rozpoczął się w momencie, kiedy ze szkołą skontaktowała się pewna kobieta, prosząc o pomoc w nauce jednemu chłopcu. Tydzień później zaczęłam mu pomagać w odrabianiu pracy domowej. Mehmet ma 10 lat i chodzi do czwartej klasy szkoły podstawowej. Spotykaliśmy się w każdy poniedziałek na godzinę, od 16:00 do 17:00, w Fabiz, nowym centrum rodzinnym w Buxtehude. Pomagałam mu w odrabianiu pracy domowej, głównie z matematyki i niemieckiego. Dwa tygodnie później Mehmet przyprowadził swojego kolegę z klasy i najlepszego przyjaciela Sehrata, więc pomagałam im dwóm. Kiedy udało nam się wcześniej odrobić pracę domową i zostało trochę czasu, zaproponowaliśmy koordynatorowi, że będziemy wspólnie z Sehratem i Mehmetem ćwiczyć głośne czytanie, zwłaszcza robienie pauzy podczas mówienia, co nie zawsze było dla nich łatwe. W kolejny poniedziałek na spotkanie przyszli obaj, a za nimi stały dwie mniejsze dziewczynki, które zapytały, czy mogą się przyłączyć! Ponieważ prosiły mnie tak słodko, nie mogłam odmówić. Okazało się, że jedna z nich była młodszą siostrą jednego z chłopców. Pod koniec roku szkolnego uczniowie mieli już niewiele prac domowych, więc sama zaczęłam się zastanawiać, co moglibyśmy wspólnie robić. Zaproponowałam, przygotowanie mapy myśli na określony temat. Pomysł spotkał się z dużym entuzjazmem, ponieważ nie słyszeli wcześniej o takiej metodzie nauki. Bawiliśmy się następnie pojęciami, które zapisaliśmy na naszej mapie, odgrywając pantomimę.

(Julia, Halepaghen Gymnasium Schule, Niemcy)

Our Students are MAD



Nauczyciel eTwinning, szkoła: Begoña Rey, Colegio de la Inmaculada Concepción (ES)



Szkoły partnerskie (kraje): 10 szkół (CZ, ES, TR, PT, NO, IT, NL)



Wiek uczniów: 14-18 lat



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/11715/home>

Aktywne obywatelstwo cyfrowe może wiele zmienić: może sprawić, że uczniowie z różnych krajów zastanawiają się nad bieżącymi problemami europejskimi, próbując znaleźć rozwiązania. (Begoña Rey, Colegio de la Inmaculada Concepción, Hiszpania)

Streszczenie: Tytuł projektu to WE ARE MAD (Making A Difference). Uczniowie zastanawiają się nad problemami, z którymi obecnie boryka się Europa i szukają ich rozwiązań. Bieżące kwestie, jak np. sprawa uchodźców, poruszane są pod tytułem „Zmieniająca się twarz Europy”. Młodzi uczestnicy działań projektowych pracują w grupach i debatują, docierają też do różnych organizacji zaangażowanych w rozwiązywanie omawianych problemów. W projekcie wykorzystywane są różne narzędzia Web 2.0 do dzielenia się, komunikowania i prezentowania rezultatów pracy. Na koniec uczniowie podpisują oświadczenia, które uzgodnili. Materiały dotyczące realizacji projektu i jego rezultaty są udostępniane na blogu.

Doświadczenie uczniów - debata, a następnie uzgodnienie oświadczenia dotyczącego uchodźców

My, uczniowie ze szkół Jacob van Liesveldt (NL) oraz Inmaculada (ES) debatowaliśmy i wspólnie ustaliliśmy następujące oświadczenie:

Po pierwsze, nie możemy traktować uchodźców jak liczb; dlatego też nie będziemy używać takich słów jak 'dystrybuować'. Uchodźcy są takimi samymi ludźmi jak my. Jedyna różnica polega na tym, że te osoby uciekają z obszaru ogarniętego wojną, wymagają więc naszej pomocy i zasługują na takie same prawa człowieka jak mieszkańcy Unii Europejskiej.

Nie dążymy do zamykania granic, spełniając tym samym postanowienia układu z Schengen. Początkowo oświadczenie, które wspólnie uzgodniliśmy zakładało, że musimy 'podzielić' liczbę uchodźców pomiędzy różne kraje, w zależności od zasobności danego państwa. Jesteśmy świadomi, że nie wolno nam traktować uchodźców jak liczb, jednak napływają oni tak masowo, że trudno zastanawiać się, czy powinniśmy dać każdemu z uchodźców możliwość decydowania, w którym dokładnie kraju chce zostać.

Kraje najuboższe pod względem ekonomicznym otrzymują pieniądze od bogatszych państw, tych o w miarę stabilnej gospodarce. Kiedy wojna się skończy, chcemy każdemu uchodźcy dać szansę powrotu do swojej ojczyzny.

Niniejsze oświadczenie to ogólny wniosek, szczegóły muszą być dalej dyskutowane, dlatego też można je traktować jako umowę zasadniczą.

Ignacio Alonso Vigil (ES) i Jaimy (NL)
<http://thechangingfaceurope.blogspot.com.es/>



Uczniowie z Colegio de la Inmaculada Concepción z Hiszpanii dyskutują ze swoimi kolegami o ważnych kwestiach

The New Who Do You Think You Are - Come trace your roots with us



Nauczyciel eTwinning, szkoła: Birgitta Flodén, Hässelbygårdsskolan, SE



Szkoły partnerskie (kraje): 5 szkół (SE, DE, UK)



Wiek uczniów: 11-16 lat



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/244/home>

Streszczenie: Jest to projekt interdyscyplinarny, poświęcony migracji i tolerancji. Zaangażowanie uczniów i szeroka gama wykorzystanych narzędzi informatycznych robią wrażenie. Uczniowie współpracowali i komentowali nawzajem swoją pracę, zarówno jej produkt końcowy, jak i ewaluację. Niezwykła współpraca objęła również nauczycieli biorących udział w działaniach projektowych. Uczestnicy projektu odwiedzili koordynatora ds. edukacji przy Projekcie Muzeum Migracji w Londynie, co niezwykle wzbogaciło proces uczenia się i działania realizowany przez uczniów w ramach projektu.

Emily Miller, Education Officer at the Migration Museum Project, London sharing her inspiring ideas and giving feedback on our project plan, October 2014

Useful for all 3 partners:

Emily Miller, konsultant ds. edukacji przy Muzeum Migracji (Londyn) podczas spotkania z uczniami

Cuido mi entorno



Nauczyciel eTwinning, szkoła:
Juan F. Peñas Viso, CPEIP San Babil, ES



Szkoły partnerskie (kraje):
5 szkół (ES, PL, FR, IT, UK)



Wiek uczniów: 8-13 lat



TwinSpace: <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p96559/welcome>

*Podjmij działania w swojej społeczności w ramach projektu eTwinning.
(Juan F. Peñas Viso, CPEIP San Babil, Hiszpania)*

Streszczenie: Celem projektu było zwiększenie świadomości uczniów i zaproszenie ich do refleksji nad działaniami, które może podjąć każdy, by poprawić jakość środowiska, w którym żyje. Wynikami projektu podzielono się ze społecznością szkolną. Podczas realizacji tego przedsięwzięcia uczniowie wykorzystywali zasoby cyfrowe, by zaprezentować swoją pracę, poszukiwać informacji i razem z partnerami pracować w sposób kreatywny i ciekawy. Młodzież wspólnie pracowała na TwinSpace, w międzynarodowych zespołach nad takimi zadaniami, jak: „Twój głos jest twoją siłą”, w ramach którego uczniowie nagrali i wyemitowali serię wiadomości o tym, o co zadbali w swoim środowisku.



Plakat dotyczący projektu „Take Care of My Environment”



Nauczyciel eTwinning, szkoła:

José Ramón Jiménez, Lucas Rey-Matias Landaburu, ES



Szkoły partnerskie (kraje): 7 szkół (ES, IT, PL, GR)



Wiek uczniów: 9-11 lat



TwinSpace: <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p97722/welcome>

Streszczenie: Projekt koncentruje się na badaniu zużycia wody, materiałach pochodzących z recyklingu oraz na ekspertyzie dotyczącej energii odnawialnej, z udziałem uczniów szkół podstawowych z czterech krajów europejskich. Podczas realizacji tego przedsięwzięcia uczniowie uświadomili sobie konieczność odpowiedzialnego korzystania z energii, a także poznali korzyści płynące z recyklingu. Przekazali zdobytą wiedzę swoim rodzinom, lokalnym społecznościom i władzom. Młodzi uczestnicy współpracowali również z lokalną organizacją, której pomagali w sadzeniu drzew. Szkoły mogły wspólnie pracować dzięki różnorodnym działaniom partnerskim. Pod wpływem przeprowadzonych działań i w wyniku rozpowszechniania rezultatów projektu poprawiła się dostępność prowadzenia recyklingu, ponieważ lokalne władze dostarczyły szkole kontenery do segregacji odpadów.

Water - Global experiment with hydrogels



Nauczyciel eTwinning, szkoła: Balazs Kecskemeti, Ballysillan Primary School, UK



Szkoły partnerskie (kraje): 133 szkoły



Wiek uczniów: 5-18 lat



TwinSpace i linki:

<https://twinspace.etwinning.net/14907/pages/page/81592>

<http://www.rsc.org/learn-chemistry/collections/experimentation/collaborative-chemistry/water-global-experiment-with-hydrogels>



Projekt eTwinning
uczestniczy w globalnym
eksperymentie
Królewskiego
Towarzystwa
Chemicznego (Royal
Society of Chemistry)

Streszczenie: Uczniowie ze szkół działających w programie eTwinning przyłączyli się do tysięcy młodych z całego świata, by wspólnie wziąć udział w globalnym eksperymencie z hydrożelami 2015, organizowanym przez Królewskie Towarzystwo Chemiczne (Royal Society of Chemistry). Poproszono uczniów, by zbadali wpływ hydrożeli (substancje wytworzone przez człowieka) na cykl obiegu wody, by potem podzielić się swoimi spostrzeżeniami z innymi klasami na całym świecie. Każdy eksperyment został opatrzony prostymi instrukcjami dotyczącymi tego, czego uczniowie się nauczą, potrzebnych materiałów, notatek i metod nauczyciela. Dane zebrane z trzech eksperymentów zostały zamieszczone na stronie internetowej tego globalnego eksperymentu. Projekt eTwinning był otwarty dla wszystkich nauczycieli; żadne wcześniejsze doświadczenie nie było wymagane.

Water - Keep Cool - Stay Warm



Nauczyciel eTwinning, szkoła: Diana Linford, Steeton Primary School (UK)



Szkoły partnerskie (kraje): 21 szkół (UK, TR, UA, GE, SL, GR)



Wiek uczniów: 10-12 lat



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/1703/home>

Streszczenie: Projekt koncentruje się na oszczędzaniu energii poprzez zastosowanie dobrych praktyk. Zmusza uczniów do krytycznego myślenia, porównuje różne praktyki i opinie na rzecz lepszego świata. Inicjatywa ta skupia się na dzieleniu się dobrymi praktykami dotyczącymi oszczędzania energii w domu i w szkole, promując wśród uczniów, ich rodziców, organów prowadzących szkołę i lokalnych społeczności rozwiązania ukierunkowane na efektywne wykorzystanie energii. Zadania projektowe obejmowały szkolne konkursy na logo i slogan, dyskusje na temat zmian klimatycznych i wydajności energetycznej, które odbyły się w szkole oraz podczas wirtualnego spotkania z partnerami. Wydarzenie podsumowujące miało miejsce podczas Dnia Ziemi. Uczestniczyli w nim pozostali uczniowie, rodzice oraz przedstawiciele różnych instytucji. W konkursie zwyciężyły ex aequo slogany:

Wasting money is pretty bad, but losing the Earth is even worse (Marnowanie pieniędzy jest złe, ale utrata Ziemi jest jeszcze gorsza) Natasha K i Izza A, Steeton School (UK);

Stop it flowing, keep it going (Nie marnuj, niech płynie dalej!) Addington Primary School (UK).



Zwycięskie logo zostało opracowane przez Erin J, Burley Oaks Primary School, UK



Nauczyciel eTwinning, szkoła:

Dagmara Konopkova, Col.legi Internacional SEK Catalunya, ES

*eTwinning sprzyja otwartej komunikacji z partnerami i promuje krytyczne myślenie.
(Dagmara Konopkova, Col.legi Internacional SEK Catalunya, Hiszpania)*



Szkoły partnerskie (kraje): 6 szkół (ES, PL, GR, TR, SL)



Wiek uczniów: 5-11 lat



Wyróżnienia: Odznaki Jakości – Krajowa i Europejska



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/2831/home>

Streszczenie: Projekt łączy nauki przyrodnicze, literaturę, sztukę i TIK, by zgłębić kwestie dotyczące środowiska naturalnego oraz by uzmysłowić uczniom, jak ważna jest ochrona środowiska. Uczestnicy działań projektowych pracowali nad tematami związanymi z ochroną środowiska, przyjmując efektywną i dającą dużo radości perspektywę wielodyscyplinarną promującą pracę w zespołach, otwartą komunikację z partnerami oraz myślenie krytyczne. Po zbadaniu w swoich szkolnych społecznościach określonych kwestii dotyczących środowiska, uczniowie wspólnie pracowali przygotowując występy teatralne, nagrania wideo, prezentacje. Napisali także opowiadanie, w którym występuje fikcyjna postać Inspektora Zielonego. Historia została opracowana wspólnie przez uczniów z: Turcji (wymyślili bohaterów oraz miejsce akcji), Hiszpanii (rozpoczęli opowiadanie) oraz Polski, którzy kontynuowali pracę, przed przekazaniem jej kolegom ze Słowenii, których zadaniem było napisanie zakończenia.



Uczniowie z Hiszpanii zamieszczają swoje nagranie wideo (Dagmara Konopkova, Col.legi Internacional SEK Catalunya, Hiszpania)



Uczniowie ze Szkoły Podstawowej z Polski zastanawiają się, co wydarzy się w dalszej części opowiadania



Uczniowie z Hiszpanii z wizytą w lokalnej rozgłośni radiowej, aby opowiedzieć o swoim projekcie

2.3 Bezpieczne i odpowiedzialne stosowanie

Obywatelstwo cyfrowe pomaga ludziom czerpać korzyści płynące z technologii cyfrowej w bezpieczny i efektywny sposób. Każdego roku rośnie liczba szkół z całego świata, biorących udział w inicjatywie Dzień Bezpiecznego Internetu¹¹. W tym roku obchody tego dnia przypadły na wtorek, 9 lutego, a tematem przewodnim było hasło: „Lepszy Internet zależy od Ciebie!”. Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI) był obchodzony w ponad 120 krajach na całym świecie. W działania w ramach tej inicjatywy zaangażowało się przynajmniej **21 tys. szkół** i ponad **19,5 miliona osób** z całej Europy.

Grupa projektów zaprezentowanych w tej części publikacji została wyróżniona Odznaką „Bezpieczny Internet”. Inicjatywa ta pozwala zorientować się szkołom, w którym miejscu się znajdują pod względem bezpieczeństwa w Sieci. Pod uwagę są brane: infrastruktura, polityka i praktyka, a w każdej szkole jest opracowywany spersonalizowany plan działania.



Mapa pokazująca globalny udział w DBI 2016

¹¹ <https://www.saferinternetday.org/web/sid/home>

Czym jest Odznaka „Bezpieczny Internet” (eSafety Label)?

www.esafetylabel.eu

- Bezpłatne narzędzie pomagające włączać TIK w działania edukacyjne w klasie
- Europejski system akredytacji e-bezpieczeństwa i punkt wsparcia
- Wyposażenie szkół w zasoby zwiększające pewność e-bezpieczeństwa w Sieci

Co to jest Dzień Bezpiecznego Internetu? www.saferinternetday.org

- Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI) jest obchodzony w lutym każdego roku z inicjatywy Komisji Europejskiej w ramach strategii Better Internet for Kids¹² (Lepszy Internet dla dzieci). Skupia się na promocji bezpiecznego i bardziej odpowiedzialnego używania technologii internetowych i telefonów komórkowych, zwłaszcza wśród dzieci i młodzieży z całego świata.

Zaczynamy od mini-przykładu projektu Better e-Safe than Sorry, by pokazać jak nauczyciele przekształcili działania ukierunkowane na zdobycie Odznaki „Bezpieczny Internet” w niezwykle udany projekt, z udziałem szkół partnerskich i uczniów. Następnie prezentujemy dwa krótkie streszczenia projektów, zawierające linki, które pozwalają bliżej im się przyjrzeć. Pierwszy z nich to Medienkoffer, skupiający się na kwestiach związanych z cybermobbingiem, a drugi to Net is the Key, opierający się na inicjatywie Dzień Bezpiecznego Internetu.

¹² <https://www.betterinternetforkids.eu/web/portal/home>

Projekty poświęcone bezpieczeństwu w Internecie

Better e-Safe than Sorry



Szkoły partnerskie (kraje):
8 szkół (NL, DG, DK, ES, UK, FR)



Wiek uczniów: 12-15 lat



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/4386/home>

eTwinning otwiera przed nauczycielami świat innowacyjnych cyfrowych praktyk nauczania i uczenia się. Mając możliwość rozwijania własnych umiejętności cyfrowych, stają się bardziej zaawansowanymi obywatelami cyfrowymi, co mogą później przenieść do sali lekcyjnej, do działań ze swoimi uczniami. W wyniku dzielenia się praktykami, dzięki szkoleniom i projektom nauczyciele działający w eTwinning - a przez nich pośrednio także i ich uczniowie - rozwijają umiejętności w zakresie cyfrowego obywatelstwa, które pozostaną z nimi na całe życie.
(Maxime Drouet, Collège Paul Gauguin, Francja)

Badania prowadzone w ramach projektu oraz jego rezultaty można przenieść poza projekt i przynioszą one korzyści całej społeczności szkolnej. (Miguel Garcia, IES San José, Hiszpania)

W jaki sposób projekt wspiera przynależność do społeczeństwa cyfrowego?

Ogólnie rzecz biorąc, projekty eTwinning zwiększają kompetencje uczniów i nauczycieli w zakresie TIK, ale ten projekt ma na celu wyposażyć ich w narzędzia umożliwiające lepsze zrozumienie cyfrowego świata i lepsze w nim nawigowanie. Projekt skupia się na wdrażaniu dobrych praktyk w zakresie TIK w szkołach oraz na zwiększaniu świadomości uczniów i szkół w kwestii bezpieczeństwa. Jego celem jest wdrażanie dobrych praktyk w zakresie TIK i podnoszenie wiedzy w szkołach na temat bezpieczeństwa w Sieci. Cel ten ma zostać osiągnięty poprzez opracowanie planu działania na rzecz bezpieczeństwa w szkole w oparciu o przemyślenia oraz wymianę doświadczeń i pomysłów ze szkołami partnerskimi (Zasady dopuszczalnego użytkowania - AUP).

W jaki sposób projekt pomaga korzystać z technologii w aktywnym uczestnictwie w życiu społecznym?

W ramach różnych działań uczniowie wykorzystują TIK do prowadzenia badań, zrozumienia i zaprezentowania ważnych kwestii, takich jak serwisy społecznościowe, korzystanie ze smartfonów, przesyłanie/otrzymywanie zdjęć i wiadomości o treściach seksualnych do/od rówieśników (sexting) oraz uwodzenie przez Internet (grooming), gry wideo, cyberprzemoc, plagiat. W ramach działań projektowych uczniowie opracują i wprowadzają w szkole dobre praktyki w zakresie TIK poprzez stworzenie i udoskonalenie „Zasad dopuszczalnego użytkowania” (AUP). Partnerzy opracowują zadania ukierunkowane na zwiększenie świadomości w zakresie bezpieczeństwa w Internecie, podnoszenie umiejętności posługiwania się językiem angielskim oraz wspierające uczniów we wspólnej pracy i wspólnym prowadzeniu badań. Opracowany w ramach projektu plan działania w zakresie bezpieczeństwa w Sieci przyniesie korzyści nauczycielom, uczniom oraz ich rodzicom.

Jak osiągnięto cele projektu w sposób bezpieczny i efektywny?

Celem projektu jest wdrożenie praktyk w zakresie bezpieczeństwa w Internecie, poprzez wykorzystanie TwinSpace do komunikowania się uczniów oraz opracowanie planów działania (eSafety Action Plans) na rzecz bezpieczeństwa w Internecie (eSafety Label - Odnaka „Bezpieczny Internet”). Uwieńczeniem prac jest stworzenie efektywnego planu działania w zakresie bezpieczeństwa w Internecie, z którego korzyści będzie czerpać cała szkolna społeczność (zobacz tabelę poniżej).

Better e-Safe than Sorry - plan działania opracowany w ramach projektu

Lipiec - sierpień	Plan działania w zakresie e-bezpieczeństwa - http://www.esafetylabel.eu
Wrzesień - październik	Wzajemne poznawanie się - wideoprezentacje uczniów - ankieta online dotycząca bezpieczeństwa w Internecie - wideoprezentacja planów działania w zakresie e-bezpieczeństwa
Listopad - grudzień	Przeprowadzenie badań - infograficzne podsumowanie problemów, które napotykaemy w naszych szkołach - ankieta oraz infografika na temat praktyk
Styczeń - luty	Zaprezentowanie wyników działań - Prezi + wideo
Marzec - kwiecień	Znalezienie rozwiązań - stworzenie „Zasad dopuszczalnego użytkowania” (AUP)
Maj - czerwiec	Podnoszenie świadomości w zakresie e-bezpieczeństwa - Plakat zwiększający świadomość w zakresie e-bezpieczeństwa - Ponownie ankieta online

Przykłady szkolnych planów na rzecz uzyskania Odznaki „Bezpieczny Internet”



Holenderscy uczniowie pracujący nad plakatem poświęconym e-bezpieczeństwu, zawierającym wskazówki/rekomendacje dla rówieśników/kolegów/władz szkolnych (Dennis Jurhill, Sint Michael College, Holandia)



*Hiszpańscy uczniowie wypełniający ankiety ewaluacyjne.
„Już prawie skończyliśmy!” (Miguel Garcia, ISE San José, Hiszpania)*

Medienkoffer

 **Szkoły partnerskie (kraje):**
6 szkół (DE, SL, GR, PL)

 **Wiek uczniów:** 11-16 lat

 **TwinSpace:**
<https://twinspace.etwinning.net/9547/home>

Dzięki programowi eTwinning uczniowie mogą poczuć się europejskimi obywatelami i jednocześnie rozwinąć silną świadomość w zakresie odpowiedzialnego korzystania z mediów i TIK.

(Elke Tertocha, Sonderpädagogisches Förderzentrum Pestalozzi, Niemcy)

Streszczenie: W tym projekcie uczniowie sześciu szkół partnerskich badali problem cybermobbingu. W działaniach projektowych wykorzystywali różne metody i narzędzia pracy, takie jak piosenki, foto historie, nagrania wideo i zdjęcia. Młodzi uczestnicy zdali sobie sprawę z różnicy pomiędzy przestrzenią prywatną i publiczną, dowiedzieli się, czym są prawa autorskie i prywatność oraz udokumentowali to wszystko w swoim zestawie mediów cyfrowych. Jeden z wyników projektu – międzynarodowy manifest przeciwko cybermobbingowi – został rozesłany do szkół partnerskich i przez wszystkie podpisany.



Nauczyciel eTwinning, szkoła:

Buğra İnal, Halit Ziya Usaklıgil Ortaokulu, TR; and, Annalisa Terruzzi, Scuola primaria E.CANZIANI, IT



Szkoły partnerskie (kraje): 9 szkół (IT, TR, RO, BG, UK, PL)



Wiek uczniów: 6-14 lat



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/2578/pages/page/22824>

Streszczenie: Głównym celem projektu jest uzmysłowienie uczniom, w jaki sposób technologia może pomagać we współpracy i w dzieleniu się pomysłami online, w sprawiedliwym, bezpiecznym i opartym na zasadach uczciwości korzystaniu z Sieci. Tak w skrócie uczymy się bycia cyfrowym obywatelem. Nauczyciele i rodzice pomagają w procesie uczenia się nowych i skutecznych e-umiejętności; organizowane są wydarzenia i kampanie promujące efektywne wykorzystanie Internetu (np. Dzień lub Tydzień Bezpiecznego Internetu). Projekt wspiera rozwój umiejętności komunikacyjnych uczniów, a także rozwija ich kreatywność, umiejętność zarządzania, rozumienie bezpieczeństwa, ochronę i opiekę podczas używania TIK, budując w ten sposób cyfrowe obywatelstwo. Każde z zadań skupiało się na zagadnieniu odpowiedniego zachowania w Internecie wobec innych osób; były także wskazówki dotyczące korzystania z serwisów społecznościowych i udostępniania prywatnych informacji.

Podsumowanie







3. Podsumowanie

Cyfrowe obywatelstwo - rozszerzanie granic. Nie ma lepszego sposobu na docenienie własnego kraju jak poznać inne kraje.
(Violeta Čiuplytė, NSS Litwa)

Na początku tej książki, kiedy w ogólnym zarysie pisaliśmy, co to znaczy być cyfrowym obywatelem, świat ludzi zaangażowanych w działania oparte na technologiach cyfrowych został opisany jako kraj, gdzie nie ma żadnych granic, jako miejsce, gdzie poczucie wolności staje się wyzwaniem dla tych, którzy się tam udają. Aby być prawdziwymi obywatelami tego kraju, jego mieszkańcy muszą rozwinąć prawdziwe poczucie tego, kim są i gdzie są w kontekście czterech dobrze zdefiniowanych obszarów. Obywatele muszą mieć poczucie:

- przynależności;
- zaangażowania;
- bezpieczeństwa i odpowiedzialności;
- pewności siebie i pełnienia ważnej roli.

Aktywnych obywateli cyfrowych opisuje się jako partycypacyjnych, zaangażowanych i wykorzystujących siłę cyfrowego świata po to, by prowokować, zastanawiać się i być kreatywnym w odpowiedzi na wyzwania, z którymi się stykają w rzeczywistych sytuacjach. Bycie aktywnym i produktywnym obywatelem cyfrowym ma wpływ nie tylko na cyfrowy świat, ale i na otaczającą nas rzeczywistość; nasza społeczność zmienia się oraz pozostaje pod wpływem tego, co dzieje się w cyfrowym świecie. Stanie się cyfrowym obywatelem nie odbywa się od razu, od razu, podobnie jak obywatele któregośkolwiek kraju nie stają się od razu aktywnymi jego reprezentantami. W każdej z tych sytuacji musi zajść proces uspołecznienia i rozwoju.

Przykłady projektów zaprezentowane w głównej części tej publikacji pokazują bardzo wyraźnie, jak dzięki zaangażowaniu w eTwinning uczestnicy tego programu - czy to nauczyciele, czy uczniowie - rozwijają poczucie tego, kim są i gdzie są w cyfrowym świecie; nie ma wątpliwości co do poczucia ich przynależności w cyfrowym świecie.

To, co wynika z przedstawionych przykładów, to prawdziwe zaangażowanie młodych ludzi w kwestie poruszone w projektach, takie jak włączenie społeczne, migracja, ochrona środowiska oraz aktywność polityczna. Tak w świecie rzeczywistym, jak i w świecie cyfrowym zawsze znajdują się tacy, którzy są niezdecydowani, jedynie obserwują

tych próbujących poprawić sytuację – są więc tacy, którzy się angażują, i ci, którzy tego nie robią. Projekty wyszczególnione w tej pozycji pokazują, że dzięki eTwinning można rozwijać poczucie zaangażowania, obierając ścieżkę, która zmusza do myślenia i prowadzi do sytuacji stanowiących, być może, wyzwanie dla młodych ludzi. Jednak takie działanie z pewnością sprawi, że przekonają się oni, co to znaczy coś zrobić, spróbować i zmienić, wprowadzić pozytywną zmianę w świecie, w którym się żyje.

Jest rzeczą oczywistą, że młodzież potrafi w sobie rozwijać poczucie odpowiedzialności, zarówno za własne działania w świecie cyfrowym, jak i za bezpieczeństwo innych. Młody człowiek zaczyna rozumieć, jak w krajobrazie cyfrowym można manipulować komunikatami, przedstawiać fałszywe informacje, a siebie oraz innych narażać na sytuacje, których niekoniecznie sobie życzy.

Znany filozof Wittgenstein powiedział kiedyś: „Granice mojego języka oznaczają granice mojego świata”. W świecie XXI wieku nie można zignorować umiejętności związanych z erą cyfrową. Wraz z opanowaniem tych umiejętności przychodzi pewność siebie i poczucie właściwego umocowania. To czwarty z obszarów opisywanych na początku – mam umiejętności cyfrowe. Możemy powtórzyć, że w projektach opisywanych w tej publikacji młodzi ludzie są edukowani w zakresie umiejętności XXI wieku, zdobywają biegłość w posługiwaniu się nie tylko szeroką gamą narzędzi cyfrowych, ale rozumieją, jak te narzędzia działają i jak się je tworzy, jak mogą w przyszłości rozwinąć się dalej, by wspierać większe zrozumienie, lepszą komunikację i kreatywność wśród ludzi zamieszkujących cyfrowy świat. Jak już wcześniej wspomniałam, nie możemy już rozdzielać tego, co dzieje się w świecie cyfrowym od tego, co ma miejsce w świecie rzeczywistym, ponieważ światy te się przenikają na każdym poziomie i to, co się dzieje w jednym z nich ma olbrzymi wpływ na tę drugą rzeczywistość.

Nauczyciele, którzy wnieśli wkład w tę publikację, hojnie pokazują swoje działania w projektach eTwinning, czynnie odpowiadając na wyzwania aktywnego obywatelstwa oraz co to znaczy być aktywnym obywatelem zarówno w świecie cyfrowym, jak i rzeczywistym – tym właśnie jest proces uspołecznienia i rozwój, wcześniej wspomniane. Który świat jest światem rzeczywistym? Moim zdaniem: obydwa światy są rzeczywiste, świat cyfrowego nie można oddzielić od świata realnego; ustanawianie takich podziałów to tworzenie fałszywej granicy pomiędzy nimi.

Na koniec pamiętajmy, że niniejsza pozycja ukazuje jedynie wierzchołek góry lodowej w oceanie różnorodnych projektów, rezultatów pracy tysięcy nauczycieli i uczniów działających w programie eTwinning!

**Anne Gilleran, kierownik ds. pedagogicznych
Centralne Biuro Programu eTwinning, European Schoolnet**

