



Regulamin Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego "Cyfrowi Lingwiści"

Patronat

***bliżej
przedszkola***

Colorful
MEDIA



Rok szkolny: 2024/2025
Autorka i koordynatorka:
Joanna Kostka- Wencławek
Szkoła Podstawowa nr 4 im.
Władysława Broniewskiego w
Jarocinie



AMOS®

Autorką projektu jest mgr **Joanna Kostka-Wenclawek**, nauczycielka języka angielskiego. Z pasją prowadzę zajęcia w Szkole Podstawowej nr 4 im. Władysława Broniewskiego w Jarocinie oraz Niepublicznym Przedszkolu „Tęcza” w Radlinie. Mój innowacyjny projekt edukacyjny jest owocem wieloletniej praktyki i dokładnych obserwacji potrzeb edukacyjnych dzieci.

Projekt odpowiada wytycznym **Ministerstwa Edukacji i Nauki** odnośnie podstawowych kierunków realizacji polityki oświatowej państwa na rok szkolny **2024/2025**, *„Wspieranie rozwoju umiejętności cyfrowych uczniów i nauczycieli, ze szczególnym uwzględnieniem bezpiecznego poruszania się w sieci oraz krytycznej analizy informacji dostępnych w Internecie. Poprawne metodyczne wykorzystywanie przez nauczycieli narzędzi i materiałów dostępnych w sieci, w szczególności opartych na sztucznej inteligencji, korzystanie z zasobów Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej.”*

Udział w projekcie jest **bezpłatny**, co umożliwia równy dostęp do edukacji językowej.

Głównym celem Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego „Cyfrowi Lingwiści” jest rozwijanie kompetencji językowych wśród uczniów na poziomie podstawowym. Projekt ma na celu stworzenie solidnych podstaw do dalszej nauki języków obcych oraz rozbudzenie zainteresowania językiem. Ponadto, projekt ma za zadanie promować kreatywność, współpracę i świadomość międzykulturową wśród najmłodszych uczniów. Oprócz rozwijania kompetencji językowych, stawiam na integrację sztucznej inteligencji i metod technologii informacyjno-komunikacyjnej (TIK) w procesie edukacyjnym. Wykorzystanie tych narzędzi ma na celu uatrakcyjnienie nauki, personalizację procesu edukacyjnego oraz rozwijanie umiejętności cyfrowych uczniów, co jest niezbędne w dzisiejszym, szybko zmieniającym się świecie.

Cele szczegółowe

- 1 . Rozwijanie Umiejętności Językowych: podstawowym celem jest poprawna znajomości języka wśród uczniów, w tym słownictwa, gramatyki, wymowy i zdolności komunikacyjnych.
- 2.Wspieranie Kreatywności: Projekt ma na celu zachęcenie dzieci do twórczego myślenia i wyrażania siebie w językach obcych poprzez różnorodne aktywności.
- 3.Promowanie Współpracy: Uczniowie mają pracować razem nad zadaniami, co rozwija umiejętności pracy zespołowej.
- 4.Zwiększanie Świadomości Kulturowej: Poznanie kultur innych krajów i rozwijanie otwartości na inne kultury oraz sposoby myślenia.
- 5.Wykorzystanie Technologii: Integracja nowoczesnych technologii w edukacji, co może obejmować naukę przez gry interaktywne, aplikacje edukacyjne czy platformy do wymiany międzyszkolnej.

6. Budowanie Pewności Siebie: Przez występy, prezentacje i aktywne uczestnictwo w projektach, uczniowie mają zwiększać swoją pewność siebie w używaniu języków obcych.
7. Przygotowanie do Dalszej Edukacji: projekt ma również przygotować uczniów do dalszej nauki języków obcych na kolejnych etapach edukacyjnych, dając im solidne podstawy i motywację do kontynuowania edukacji językowej.
8. Bezpieczne Korzystanie z Internetu: edukowanie dzieci na temat bezpiecznego korzystania z internetu.
9. Zastosowanie Wiedzy w Praktyce: Stosowanie zdobytej wiedzy językowej w praktycznych sytuacjach, np. podczas gier, zabaw czy projektów grupowych.
10. Personalizacja Nauki: Wykorzystanie AI do dostosowania materiałów i zadań do indywidualnego poziomu i tempa nauki każdego ucznia oraz wykorzystanie z AI własnego pomysłu na realizację zadania.
11. Interaktywne Zajęcia: Stworzenie interaktywnych lekcji z użyciem aplikacji edukacyjnych i gier językowych, które zwiększają zaangażowanie uczniów.
12. Wspieranie Samodzielności: Zachęcanie uczniów do samodzielnego poszukiwania informacji i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem technologii.
13. Nauczyciel przyszłości: Poszerzenie wiedzy i umiejętności nauczycieli dotyczących nowoczesnych technologii.

Te cele są dostosowane do wieku i możliwości poznawczych uczniów w przedszkolu i klasach I-VIII, mając na uwadze ich rozwój i zainteresowania.

Projekt ten ma być inspirujący i motywujący, aby uczniowie z entuzjazmem podchodzili do nauki języków obcych i widzieli w niej wartość dla swojego osobistego i edukacyjnego rozwoju.

Regulamin:

Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w Ogólnopolskim Projekcie Edukacyjnym “Cyfrowi Lingwiści”

1. Ogólnopolski Projekt Edukacyjny „Cyfrowi Lingwiści” prowadzony jest przez **Szkołę Podstawową nr 4 im. Władysława Broniewskiego w Jarocinie** (ul. M.C. Skłodowskiej 4, 63-200 Jarocin).
2. Autorem oraz koordynatorem projektu jest **Pani mgr Joanna Kostka-Wenclawek**.
3. Projekt dedykowany jest dla **nauczycieli języków obcych** w placówkach publicznych jak i niepublicznych.
4. Projekt skierowany jest dla grup **przedszkolnych** oraz klas **I-VIII szkół podstawowych** oraz wszystkich placówek, w których projekt będzie miał wartość edukacyjną. Dozwolona dowolna liczba klas/grup.
5. Projekt jest zgodny z podstawowymi **kierunkami realizacji polityki oświatowej państwa w roku szkolnym 2024/2025**: *”Wspieranie rozwoju umiejętności cyfrowych uczniów i nauczycieli, ze szczególnym uwzględnieniem bezpiecznego poruszania się w sieci oraz krytycznej analizy informacji dostępnych w Internecie. Poprawne metodycznie wykorzystywanie przez nauczycieli narzędzi i materiałów dostępnych w sieci, w szczególności opartych na sztucznej inteligencji, korzystanie z zasobów Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej.”*
6. Wszystkie informacje o projekcie znajdują się w zamkniętej grupie na portalu Facebook: Ogólnopolski Projekt Edukacyjny “Cyfrowi Lingwiści” oraz stronie internetowej Szkoły Podstawowej nr 4 im. Władysława Broniewskiego <https://zs4jarocin.edupage.org/>
7. Organizator projektu zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu.
8. Projekt realizowany jest od **30 września 2024 roku do 31 maja 2025 roku**.
9. Udział w projekcie jest **bezpłatny i jednoznaczny z akceptacją regulaminu** oraz zgodą na publikowanie działań na stronach Szkoły Podstawowej nr 4 im. Władysława Broniewskiego w Jarocinie.
10. Aby wziąć udział w projekcie należy:
 - dołączyć do **grupy projektowej** na portalu Facebook: Ogólnopolski Projekt Edukacyjny “Cyfrowi Lingwiści”.
 - wysłać **formularz zgłoszeniowy**. Dostępny będzie na grupie facebookowej od 08 lipca 2024- 30 września 2024.

-uzyskać **zgody na udostępnianie wizerunku dzieci** biorących udział w projekcie (wzór dostępny jako załącznik) nie ma znaczenia kolejność wysłanych zgłoszeń.

-nauczyciele biorący udział w projekcie mają za zadanie przeprowadzić **minimum 6 zadań z listy** oraz udokumentować ich realizację poprzez: umieszczenie zdjęć lub video w grupie projektowej oraz podpisanie ich nazwą placówki z numerem wykonanego zadania. **Publikacja** musi nastąpić **najpóźniej 31 maja 2025r. godzina 23.59, po tym terminie** możliwość publikowania postów zostanie zablokowana.

11. Sposób wykonania zadań jest dowolny, dzięki grupie Facebookowej: **Ogólnopolski Projekt Edukacyjny „Cyfrowi Lingwiści”** można inspirować się działaniami innych placówek.

12. Koordynator zgłoszonej placówki jest zobowiązany do wypełnienia **formularza ewaluacyjnego** do dnia **8 czerwca 2025 roku**. Ankieta pojawi się 12.05.25r. na grupie projektowej i będzie aktywna do 08.06.25r.

13. Po wypełnieniu arkusza ewaluacyjnego drogą mailową zostaną wysłane **certyfikaty uczestnictwa** w projekcie dla uczniów, nauczycieli, placówki do samodzielnego uzupełnienia i wydrukowania.

14. W przypadku **braku udokumentowanej realizacji określonej liczby zadań** projektowych i/lub braku ankiety ewaluacyjnej projekt uznaje się za **niezrealizowany**, przez co uczestnik projektu nie uzyska certyfikatu.

14. Kontakt do autorki i koordynatorki projektu e- mail: joannakostkawenclawek@gmail.com

Klauzula informacyjna

1. Co do art. 24 ust. 1 ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych informujemy, że nie przetwarzamy żadnych danych osobowych. Nie przyjmujemy zgłoszeń w formie pisemnej, gdzie widniałyby dane osobowe uczestników; jedyne dane osobowe to te upubliczniane przez koordynatora przez e-mail i na prywatnym profilu FB, za które prowadzący projektu nie odpowiada.

2. Dane dotyczące wizerunku dziecka, dla którego rodzic wyraził zgodę na upublicznianie wizerunku, będą widoczne tylko w grupie projektowej oraz relacji na stronach Szkoły prowadzącej.

3. Oświadczenia o wyrażeniu zgody przez rodziców na udział dziecka w projekcie są dostępne wyłącznie dla nauczycieli realizujących projekt z danymi dziećmi. **NIE PRZESYŁAMY** ich do organizatora projektu.

Załączniki:

1. Wzór zgody na przystąpienie do projektu.

**OŚWIADCZENIE O WYRAŻENIU ZGODY NA PRZETWARZANIE DANYCH
OSOBOWYCH ORAZ WYKORZYSTANIE WIZERUNKU**

Ja, wyrażam zgodę na udział mojego
dziecka..... w Ogólnopolskim Projekcie
Edukacyjnym „*Cyfrowi Lingwiści*”. W terminie: 30 wrzesień 2024- 31 maj 2025.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych dziecka oraz publikację jego wizerunku w
zakresie związanym z udziałem w projekcie (zamknięta grupa FB “Cyfrowi Lingwiści”, strona
internetowa Szkoły Podstawowej nr 4 im. W. Broniewskiego w Jarocinie)

.....

Data Czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego

Zadania do wykonania w projekcie:

1. **Językowe Karaoke:** Uczniowie szukają w internecie i uczą się dowolnej piosenki w wybranym języku o dowolnej tematyce (do której można dobrać odpowiednią choreografię). Tekst nie może zawierać obraźliwych treści dotyczących wyznania religijnego, uczuć, pochodzenia, orientacji seksualnej.
2. **Prawdziwa uczta:** Uczniowie dowiadują się jakie są popularne potrawy/ przekąski z innych krajów szukając informacji na stronach internetowych i tworzą plakat w wersji elektronicznej lub papierowej (podczas lekcji z nauczycielem lub w domu) następnie przygotowując je w szkole. Zadanie rozwija słownictwo związane z jedzeniem i gotowaniem.
3. **Quiz Kulturowy:** Nauczyciel lub uczniowie tworzą prezentację dotyczącą wybranego Kraju Europejskiego lub krajów Europejskich w wybranej platformie np. Canva, Prezi itp. Po omówieniu ciekawostek uczniowie uczestniczą w quizach przygotowanych przez nauczyciela dotyczących kultury krajów anglojęzycznych. Zadania mogą obejmować identyfikację flag, stolic, tradycyjnych potraw czy znanych zabytków (polecana aplikacja do quizu Kahoot).
4. **My Sieciaki!** - Przedstawienie dzieciom filmów edukacyjnych np. „Sieciaki.pl – Zasady bezpiecznego korzystania z internetu: Nie ufaj osobom poznanym w sieci.” (YouTube) Wprowadzenie słownictwa związanego z technologią np. komputer, laptop, myszka, słuchawki, klawiatura, ekran itp.
5. **Wykorzystanie zasobów z Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej.** Na przykład wykorzystanie jednego z udostępnionych scenariuszy przez nauczycieli (uczestników projektu „Lekcja:Enter”) dotyczące materiałów cyfrowych.
<https://zpe.gov.pl/szukaj?query=&stage=E1&subject=Język+obcy+nowożytny&teacherContent=true> dopasowując scenariusz do własnych potrzeb.
6. **Blooket-** Nauczyciel rejestruje się w aplikacji BLOOKET, tworzy grę do danego tematu i utrwała z uczniami słownictwo z danego działu przy pomocy telefonów uczniów lub tabletów (instrukcja do aplikacji dostępna na YouTube).
7. **Classroom Doodles-** Nauczyciel korzysta z podanej strony i wykorzystuje materiały tam zawarte np. pobiera „Coloring story books” - czytamy z dziećmi historyjkę, a następnie ją ozdabiamy <https://www.classroomdoodles.com/coloring-story-books.html> lub dzieci

przygotowują informacje na swój temat „All about me”

<https://www.classroomdoodles.com/back-to-school.html> itp. (Nauczyciel wybiera aktywność jest wiele dostępnych opcji na stronie).

8. **Stworzenie chmurki wyrazowej-** aplikacja **Wordclouds**, dzięki której możemy powtórzyć materiał z ostatnich zajęć, jak również potrenować układanie zdań z użyciem konkretnych wyrazów czy wyrażen. Świetnie sprawdzi się podczas zajęć w grupach/parach w zadaniach na uzupełnianie luk odpowiednimi wyrazami. To narzędzie może być śmiało wykorzystywane w rozgrzewkach językowych, aby pobudzić dzieci na początku lekcji do kolejnych aktywności- mogą samodzielnie uzupełniać wyrazy. Dodatkowo można wybrać kształt pasujący do tematu zajęć np. temat zwierzęta-kształt kot <https://www.wordclouds.com/> lub strona **Mentimeter**, po przygotowaniu i uruchomieniu prezentacji przez nauczyciela uczniowie mogą wpisywać swoje słowa za pomocą smartfonów, tabletów czy komputerów z dostępem do internetu. Wpisane słowa tworzą chmurę- im częściej wpisywane słowo, tym większy jest jego rozmiar www.mentimeter.com.
9. **Teachfix.** - Aplikacja (Netflix dla nauczyciela) z gotowymi kartami pracy! Wybieramy odpowiedni dla dzieci film edukacyjny, odtwarzamy, a następnie wykorzystujemy wybraną kartę pracy (opcjonalnie).
10. **Mały Odkrywca:** Dzieci otrzymują zadania polegające na odkrywaniu w sieci ciekawostek o świecie i dzieleniu się nimi w formie prezentacji lub plakatów. (Nauczyciele przedszkola mogą przedstawić dzieciom ciekawostki o świecie, a dzieci tworzą plakaty z symbolami ciekawostek, które zapamiętały).
11. **Świątowanie:** Oglądamy ciekawostki na platformie youtube na temat obchodów świąt związanych z kulturą krajów anglojęzycznych np. Dzień Świętego Patryka czy Święto Dziękczynienia itp. Poznanie podstawowego słownictwa związanego z tematem. Mile widziane stroje charakterystyczne dla danego święta.
12. **Słówka w Ruchu:** Zabawy ruchowe, gdzie dzieci uczą się nowych słówek poprzez aktywność fizyczną, np. “freeze dance” czy “Musical chairs” z angielskimi/niemieckimi itp. komendami. (wykorzystanie platformy Youtube)
13. **Zaprojektowanie kart obrazkowych** przez dzieci np. w programie power point/ canva itp.dotyczących przerabianego tematu np. pets itd. (Dzieci przedszkolne mogą zaprojektować karty na papierze).

14. **Wioska Św. Mikołaja & listy.** Wyświetlamy dzieciom Wioskę Św. Mikołaja na żywo, za pomocą strony <https://www.skylinewebcams.com/pl/webcam/finland/lapland/rovaniemi/santa-claus-village-rovaniemi.html> -widzimy co aktualnie dzieje się w wiosce. Następnie uczniowie przygotowują listy do Św. Mikołaja zawierają takie informacje jak: Imię, wiek, nazwa miejscowości, nazwy zabawek, które chcą dostać, co lubią robić w wolnym czasie itp. Następnie nauczyciel za pomocą strony **Bighugelabs-** https://bighugelabs.com/santa.php?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAR1zPy8sMDpMIEVXVkPdPxbiApwPosdj4LVv9JNj7OanTM501tpbTfcAfDQ_aem_hN1LKND_OMz4u7ZPxAjZQ, tworzy list od Św. Mikołaja dla każdego dziecka, wpisując: imię, miejscowość i nazwę zabawek, które dziecko chce dostać. List wygeneruje się, pobieramy i drukujemy.
15. **Przygotowanie i wymiana kartek wielkanocnych lub bożonarodzeniowych** z inną placówką (w formie online - e-mail, chętnie placówki do wymiany można odnaleźć na grupie projektu- będzie do tego osobny post). Następnie wyświetlamy przygotowane kartki dla naszej grupy przez inną placówkę.
16. **Diffit for Teachers-** narzędzie pomagające w tworzeniu kart pracy opartych na tekście. Wybieramy wiek dzieci, temat i już! Sztuczna inteligencja wygeneruje nam test i zadania do niego, wydrukuj i rozwiązuj zadania z dziećmi <https://app.diffit.me/#topic> .
17. **Kody QR.** Zaprojektuj kody QR dla swoich uczniów np. w Canva darmowy generator kodów QR lub <https://genqrcode.com/pl> .Wybierz temat, wygeneruj kod i wypróbuj ze swoimi uczniami. Potrzebne będą telefony lub tablety.
- https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.canva.com/pl_pl/tworzyc/kody-qr/&ved=2ahUKEwign6qwnOCGAxW8SfEDHSTaCK0QFnoEACAcQAQ&usg=AOvVaw23lCAZQmOQIUhglP87A5YV
18. **AI Stworzenie obrazków** przez dzieci dotyczących danego tematu np.house\farm animals/emotions/pets/school/toys itp. za pomocą AI (sztucznej inteligencji) w **generatorze obrazów Microsoft Bing**. Można użyć tabletów na parę (wtedy uczniowie muszą mieć założony e-mail) lub wyświetlać na monitorze w klasie (na koncie nauczyciela). Aby ułatwić dzieciom zadanie na tabletach można wcześniej przygotować im paski ze słówkami pomocniczymi do wpisania w generatorze np. (big, pink, happy,

doll) lub (bedroom, blue carpet, two plants, bed, dog). Następnie można użyć struktury There is/are do opisu obrazka.

19. **Wykorzystanie Chatu GPT.** Nauczyciel loguje się w Microsoft Bing Copilot wpisuje polecenie do wygenerowania kojarzących się z danym tematem np. „Wygeneruj listę słówek angielskich/niemieckich poziom A1 z tematu house/pets/family/school itp.” Następnie porównujemy ze wskazanymi przez dzieci słówkami na początku lekcji, tak aby zobaczyć ile z nich się powtórzyło, ale również rozszerzamy słownictwo z danego działu poprzez notatkę z dodatkowym słownictwem.
20. **Fairy tale land-** wybierz krótkie filmy animowane lub bajki w języku angielskim i obejrzyj je razem z uczniami, rozmawiając o treści i nowych słówkach. Przedstaw bajkę w formie graficznej. Miłe widziane stworzenie klasowej książeczki na podstawie obejrzanej animacji- na każdej kartce jedna scenka z bajki. Wcześniej można ustalić z dziećmi co, kto zilustruje. Taką książeczkę można związać i zostawić na pamiątkę dla grupy, format dowolny.
21. **Kalambury-** rysowane na ekranie tabletu lub monitora w klasie w darmowym programie **Autodraw**. Dzieci tworzą rysunki z dowolnego działu/tematu, a reszta grupy nazywa je w danym języku.
22. **Wirtualne wycieczki do anglojęzycznych miejsc:** Korzystając z narzędzi VR lub wirtualnych wycieczek, zabierz uczniów na wirtualną podróż do Londynu, Nowego Jorku czy innych miast, gdzie będą mogli poznać kulturę, historię i języki <https://www.wirtualnykraj.pl/layout2011.php?page=home&action=all&cat=23&title=Europe>
23. **Interaktywne mapy świata:** Aplikacje z mapami, na których dzieci mogą kliknąć na różne kraje i dowiedzieć się o nich więcej, rozwijając jednocześnie wiedzę geograficzną. <https://poznajnieznane.pl/ciekawostki-2/ciekawostki-panstwa-3/>

Pamiętaj, że ważne jest, aby technologia była narzędziem wspierającym naukę, a nie jej zamiennikiem. Ważne jest również, aby zachować równowagę między nauką z wykorzystaniem technologii, a tradycyjnymi metodami nauczania, które również są bardzo wartościowe.