

III KONFERENCJA "BUDOWANIE SZKOLNEJ SPOŁECZNOŚCI UCZĄCEJ SIĘ"

Kreatywność i twórczość
wyzwaniem dla współczesnej szkoły
- dobre praktyki programu
„Szkoła z klasą 2.0”

Mielec, 16 września 2011 r.

Centrum Edukacji Obywatelskiej

- **CEO upowszechnia** wiedzę, umiejętności i postawy potrzebne w budowaniu społeczeństwa obywatelskiego.
- **CEO wprowadza do szkół programy**, które podnoszą efektywność kształcenia, pomagają młodym ludziom rozumieć świat, rozwijają krytyczne myślenie, wiarę we własne możliwości, zachęcają do angażowania się w życie publiczne oraz działania na rzecz innych.
- **CEO organizuje** szkolenia i kursy internetowe dla nauczycieli, rad pedagogicznych i dyrektorów szkół. Współpracuje ze szkołami wdrażającymi nowe metody nauczania i oceniania, wspiera współpracę i wymianę doświadczeń pomiędzy nauczycielami.
- **CEO opracowuje** szkolne programy i podręczniki z zakresu edukacji obywatelskiej i ekonomicznej, scenariusze lekcji i propozycje zajęć pozalekcyjnych. Fundacja pomaga też w rozwijaniu kompetencji nauczycieli przez organizowanie wyjazdów zagranicznych. Ich celem jest poznanie sposobów prowadzenia edukacji obywatelskiej i systemu oceniania w innych krajach.
- **CEO angażuje** się w prowadzenie akcji edukacyjnych promujących poprawę edukacji oraz propagujących wartości demokratyczne.

Programy realizowane przez CEO:



Program „Szkoła z klasą 2.0”



6 zasad Szkoły z klasą:

1. Szkoła dobrze uczy każdego ucznia.
2. Szkoła ocenia sprawiedliwie.
3. Szkoła uczy myśleć i rozumieć świat.
4. Szkoła rozwija społecznie.
5. Szkoła pomaga uwierzyć w siebie.
6. Szkoła przygotowuje do przyszłości.

Od 2002 r. 7500 szkół podstawowych, gimnazjów i ponadgimnazjalnych

Szkoła z klasą 2.0

- 300 szkół w roku 2010/2011
- Platforma e-coachingowa: wymiana pomysłów i doświadczeń, 1200 nauczycieli, moderatorzy, eksperci
- Baza 2.0 – materiały edukacyjne, scenariusze lekcji, zadania, projekty...
- Ponad 800 uczniowskich blogów
- Laboratorium rozwiązań (i problemów!) z TIK w szkole
- Konferencje i szkolenia, publiczna debata o nowoczesnej edukacji

Cele programu

1. **Wypracowanie** zasad korzystania z TIK – Kodeksu 2.0
2. **Aktywizacja** uczniów
3. **Promowanie** pracy metodą projektów edukacyjnych
4. **Wspieranie** nauczycieli i pomoc w uatrakcyjnianiu lekcji
5. **Propagowanie** nowych trendów w pracy nauczyciela
6. **Zmiana** relacji nauczyciel-uczeń



Wspólnie ze szkołami z całej Polski odpowiadaliśmy na pytania:

- Jak ma wyglądać mądra i skuteczna szkoła XXI wieku?
- Jak komputery, Internet, komórki (obecne na co dzień w życiu uczniów) mogą pomóc w edukacji - wspierać stawianie pytań i hipotez, krytyczną analizę źródeł, rozumienie i objaśnianie świata?
- Jak uczyć w epoce Google'a i Wikipedii?

Ważne elementy programu

- Klasowa i szkolna debata nad Kodeksem 2.0
- Zadanie TIK
- Projekty edukacyjne
- Szkolny Festiwal 2.0



Zasady programu

- Dokumentacją pracy uczestników są opisy zamieszczane na **platformie internetowej „Szkoła z klasą 2.0 dla nauczycieli”**. To miejsce wymiany doświadczeń, pomysłów na projekty, dyskusji na temat kodeksów, dobrych praktyk i przebiegu szkolnych festiwali 2.0. Ale także dokonała promocja szkoły i działań, jakie prowadzą nauczyciele i uczniowie.
- **Baza 2.0 to** biblioteka materiałów eksperckich oraz dobrych praktyk, która znajduje się na platformie. Zawiera poradniki, przykłady projektów, scenariuszy wykorzystujących nowe technologie, zadania rozwijające samodzielność i myślenie oraz wypracowane Kodeksy i przykłady zadań TIK. Wszystkie materiały dostępne są bez logowania.
- Uczniowie działają **na blogach** objętych opieką moderatorów.
- Wszystkie szkoły otrzymują **wsparcie** w postaci nieodpłatnych szkoleń oraz opieki ekspertów.

7 wątków kodeksu

problemy do rozstrzygnięcia

Kodeks 2.0 to zestaw reguł, które będą określać obszary dotyczące:

- zdobywania, rozwijania i sprawdzania wiedzy i umiejętności uczniów, ale także...
- komunikacji wewnątrz szkoły oraz kontaktów z rodzicami i instytucjami zewnętrznymi, które mogą pomóc nauczycielom i uczniom w pracy.

Tworząc swój kodeks szkoła odwołuje się do podanej listy problemów →

**SZKOŁA
Z KLASĄ
2.0**

Kodeks 2.0
Szkoła

Ucz i ucz się z TIK

Z informacji korzystaj samodzielnie i krytycznie

NIE KRADNIJ I NIE DAJ SIĘ OKRAŚĆ!

KOMPUTERY POD RĘKĄ

KOMUNIKUJMY SIĘ :)

Bydź bezpieczny w sieci

Nauczcie tego dorosłych!

Jak powstaje Kodeks?

- Tworzony jest w toku debat i dyskusji, w które zaangażowana jest cała społeczność szkolna
- Uczniowie są włączeni w proces podejmowania decyzji. Najważniejsza jest sama debata.
- Kodeks ma odpowiadać na realne potrzeby uczniów i nauczycieli
- Zasady Kodeksu są wprowadzane w życie i testowane na zajęciach
- Kodeks przyjmowany jest na radzie pedagogicznej
- Kodeks nie jest ustalany raz na zawsze - powinien być elastyczny i zmieniać się wraz z nowymi potrzebami



Szkolne Kodeksy – dobre praktyki



Gimnazjum nr 14 w Gliwicach

Wyjątkowa debata:

- Kampania promocyjna zorganizowana samodzielnie przez uczniów
- Zaproszenia umieszczone w Miejskim Biuletynie Informacyjnym Urzędu Miasta Gliwice, w lokalnych gazetach, na stronie szkoły, wysłane do wszystkich szkół gliwickich za pośrednictwem Wydziału Edukacji
- Plakaty, nalepki, ulotki rozdawano przez cały tydzień poprzedzający debatę.
- Na Facebooku powstały dwie grupy: robocza - dla uczestników programu, oraz informacyjna - dla zainteresowanych udziałem w debacie.
- Uczniowie podczas ferii zimowych nakręcili film promujący ideę wprowadzenia nowoczesnych technologii do szkół.
- Honorowym gościem debaty był były uczeń szkoły - Marek Wyszynski- vice-prezes firmy Infinite Dreams - tworzącej gry na iPhona i PSP.
- Przebieg debaty został zarejestrowany na kamerze
- Podczas debaty dwie uczennice na bieżąco notowały sugestie zgromadzonych . Tekst za pomocą rzutników pojawiał się równocześnie na dwóch ekranach.



Kontrowersje 2.0



W toku prac nad kodeksami w szkołach pojawiły się propozycje, które były przedmiotem żywej dyskusji, budziły szereg wątpliwości, stawiając nauczycieli i uczniów przed nie lada wyzwaniem.

Jakie zasady budziły największe zastrzeżenia?

Kontrowersje 2.0 – sondaż opinii



Uczniowie i nauczyciele znają swoje numery komórkowe. Nie nadużywają jednak tej formy komunikacji.



Uczniowie mogą korzystać z komórek na lekcji za zgodą nauczyciela.

Kontrowersje 2.0 – sondaż opinii



Po lekcjach możemy kontaktować się (np. prosząc o wyjaśnienie zadanych prac) z nauczycielem za pomocą maili i komunikatorów internetowych.



Zakładamy profil szkoły na portalach społecznościowych np. Nasza Klasa, Facebook.

Kontrowersje 2.0 – sondaż opinii



Uczniowie za zgodą nauczyciela mogą przynosić własne laptopy na lekcje i korzystać z nich.



Na szkolnym korytarzu dostępny jest komputer do ogólnego użytku. Do pilnowania sprzętu na przerwach wyznaczone są dyżury uczniowskie.

Kontrowersje 2.0 – sondaż opinii



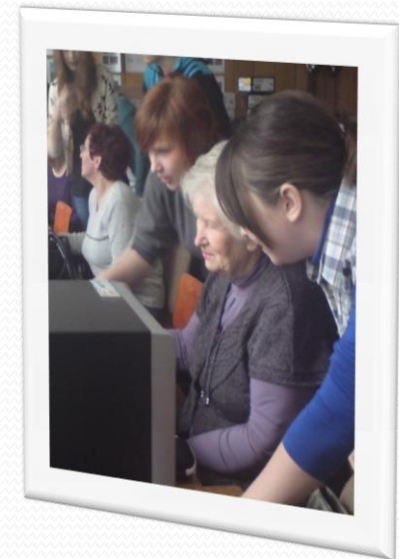
Każde informacje pobrane z internetu powinny zostać zmienione co najmniej w 40%.

Zadanie TIK – weryfikacja Kodeksu



Szkoła Podstawowa w Krzywaczce *Ania z Zielonego Wzgórza*

- Odnaleźć informacje o Lucy Maud Montgomery w internecie
- porównać zawartości strony o autorce przygotowanej przez Wydawnictwo Literackie z zasobami Wikipedii, blogów oraz serwisów ze ściągami.
- odnaleźć miejsca z książki w Google Earth
- Zadanie domowe: przygotować wirtualny przewodnik po Wyspie Księcia Edwarda



XI Liceum Ogólnokształcące w Krakowie *Dziadkowie i Internet, Uczniowie i historia*

Historia Nowej Huty połączona z warsztatami komputerowymi dla dziadków. **I część** – uczniowie zapoznają dziadków ze stronami internetowymi, (miasta Kraków, internetowym rozkładem jazdy mpk, stroną szkoły,) oraz założenie skrzynki mailowej i wysłanie maila do wnuka.

II część - prezentacja multimedialna przygotowana przez uczniów na temat historii Nowej Huty, będąca wstępem do dyskusji z dziadkami

Projekty 2.0

Metodę projektu w akcji Szkoła z klasą propagowaliśmy od jej pierwszej edycji w 2002 roku. Podobnie jest w Szkole z klasą 2.0, tym razem jednak w projektach edukacyjnych uczniowie mają używać nowe technologie, rozwijając swoje kompetencje w tym zakresie.

W szkole z klasą 2.0 projekty realizujemy w II semestrze.

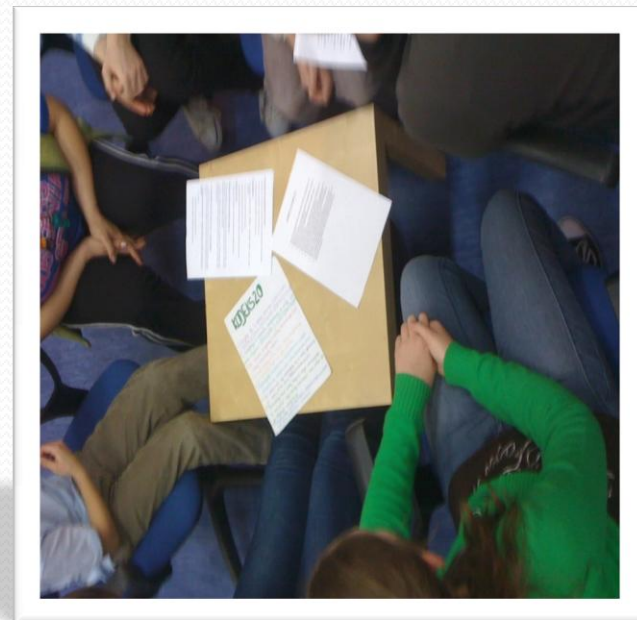
Projekt uczy odpowiedzialności, twórczego myślenia; planowania działań i pracy zespołowej, zbierania i selekcjonowania informacji, rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji, a także oceny i prezentacji własnej pracy.

Projekty w mogą dotyczyć dowolnej dziedziny i być realizowane na każdym przedmiocie oraz poziomie edukacyjnym.

Projekty 2.0 – zasady

Projekt jest dobry, kiedy:

- jest powiązany z programem nauczania, pogłębia szkolną edukację
- nawiązuje do realnych znanych uczniom sytuacji
- dotyczy spraw, które są dla uczniów ciekawe i ważne
- prowadzi do zdobywania i wiedzy, i umiejętności
- łączy treści edukacyjne z różnych dziedzin (interdyscyplinarne)
- ma jasne cele, metody pracy, podział odpowiedzialności, terminy i kryteria oceny uczniów - wszystko ustalane wspólnie z uczniami na początku pracy
- dominuje praca zespołowa, ale jest też indywidualna
- znane są z góry zasady monitorowania efektów: oceny poszczególnych etapów pracy i aktywności uczniów
- rezultaty pracy prezentowane są publicznie.



Projekty 2.0 – kilka przykładów

Gimnazjum nr 1 w Lubaniu

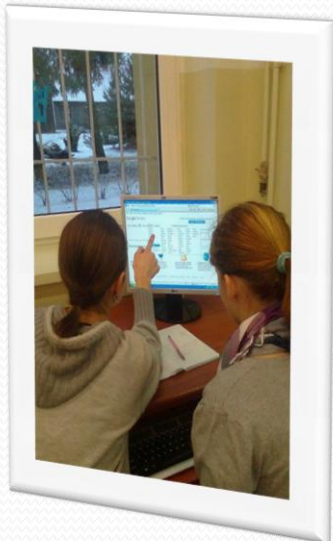
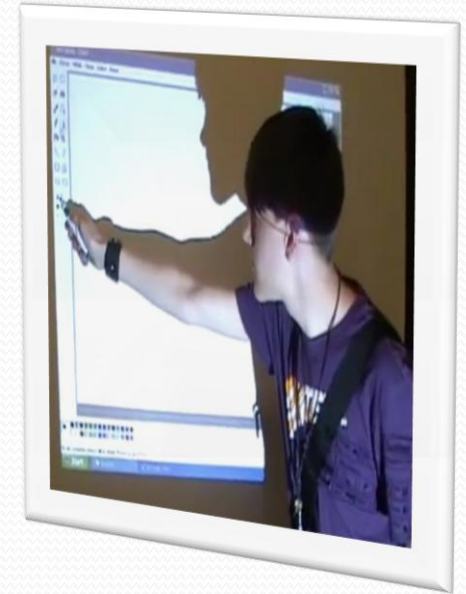
Uczestnicy projektu **sami zrobili tablicę interaktywną**. Koszt: niecałe 200 zł.

“Pomysł zaczerpnęliśmy ze strony Edunews.pl. Potem były poszukiwania w Internecie, projekt, wykonanie, a 1 czerwca 2011 roku na Szkolnym Festiwalu Nauki uczyliśmy się jej działania.

Czego potrzebowali gimnazjaliści?

- Wiilot - kontroler ruchu
- pióro na podczerwień
- rzutnik z komputerem wyposażonym w bluetooth
- darmowe oprogramowanie

Tylko tyle!



Szkoła Podstawowa nr 2 Towarzystwa Szkolnego w Bielsku-Białej

Uczniowie badali: „Czy w dzisiejszym świecie da się żyć bez matematyki?”

matematyka w sklepie - paragony, opakowania, jednostki i zależności między nimi;

- **matematyka w podróży** - ceny biletów i paliwa, rozkłady jazdy autobusów, pociągów (czas trwania podróży, odległości między miastami), porównanie czasu pokonania trasy samochodem, na rowerze, pieszo;
- **matematyka w sporcie** - porównanie danych z szkolnego WF (np. czas na 100m, odległość skoku w dal, wielkości boisk) i rekordów Polski lub świata w wybranych dyscyplinach ;
- **matematyka w kuchni** - przepisy kulinarne, sposoby odmierzania poszczególnych składników.



Szkolne Festiwale 2.0

Organizacja szkolnych festiwali to stały element akcji „Szkoła z klasą”. W wielu szkołach stały się już tradycją.

To podsumowanie całorocznej pracy nauczycieli i uczniów, sposób na integrację szkolnej społeczności oraz promocję szkoły.

Festiwale pozwalają uczniom wyjść ze szkolnej ławki, a nauczycielom pochwalić się osiągnięciami swoich podopiecznych. To także świetna okazja, by publicznie zaprezentować rezultaty projektów edukacyjnych.

Festiwal Projektów 2.0

Całoroczną pracę uczestników programu wieńczy organizowany w Warszawie Festiwal Projektów.

Targi projektów, rozmowy z ekspertami – to przestrzeń na spotkanie szkół wszystkich poziomów edukacyjnych, z dużych miast, jak i niewielkich miasteczek, by łączyć pasję, energię, pomysłowość i wytrwałość.

Na Festiwalu Projektów pokazujemy jak może wyglądać polskie szkolnictwo, gdy w mądry sposób otworzymy się na TIK, środowisko lokalne oraz uczniowskie zainteresowania.



Festiwale 2.0 – dobre praktyki



Zespół Szkół Elektronicznych, Elektrycznych i Mechanicznych w Bielsku-Białej

- współczesna reklama produktu wchodzącego na rynek konsumencki w czasach Napoleona Bonaparte
- Tajemnice Frankensteinia - film edukacyjny
- Premiera filmu „nie płacz Ewka” – film nagrany w ramach realizacji punktu Kodeksu „Nauczcie tego dorosłych”
- „Sąd nad promieniotwórczością” - inscenizacja pokazująca tematykę promieniotwórczości.

Szkoła Podstawowa nr 37 w Tychach

Na festiwal oprócz nauczycieli i uczniów zaproszono lokalne władze i dziennikarzy. Miał formę wycieczki, podczas której goście zwiedzali kolejne atrakcje.

- *"Nasza szkoła w liczbach"* - dane statystyczne od początków powstania szkoły,
- *„Tychy – nasza mała ojczyzna"* uczniowski film pokazujący Tychy współczesne oraz wybrane zabytki,
- *„Szkoła dawniej i dziś"* - projekcja filmu
- *"Tropiciele wiosny"* film o uczniach klasy I i ich wizycie u sadownika w ogródkach działkowych
- *"We are who we are - jesteśmy, kim jesteśmy"* dwujęzyczna prezentacja szkoły, miasta i regionu na jednym z portali społecznościowych (facebook.com).

Druga edycja Szkoła z klasą 2.0

Co kontynuujemy?

- Kodeksy 2.0 (dobre praktyki korzystania z nowych technologii, wypracowywane w toku debat i dyskusji przez całą szkolną społeczność);
- Zadania TIK (sposób na przetestowanie i wprowadzenie w życie zasad Kodeksu na lekcji i w domu);
- Projekty edukacyjne (metoda nauczania stawiająca na samodzielność, kreatywność i zespołową pracę uczniów);
- Szkolne Festiwale 2.0 (podsumowanie całorocznej pracy oraz osiągnięć uczniów i nauczycieli);
- Debaty i konferencje ekspertów;
- Warsztaty i szkolenia dla uczestników programu

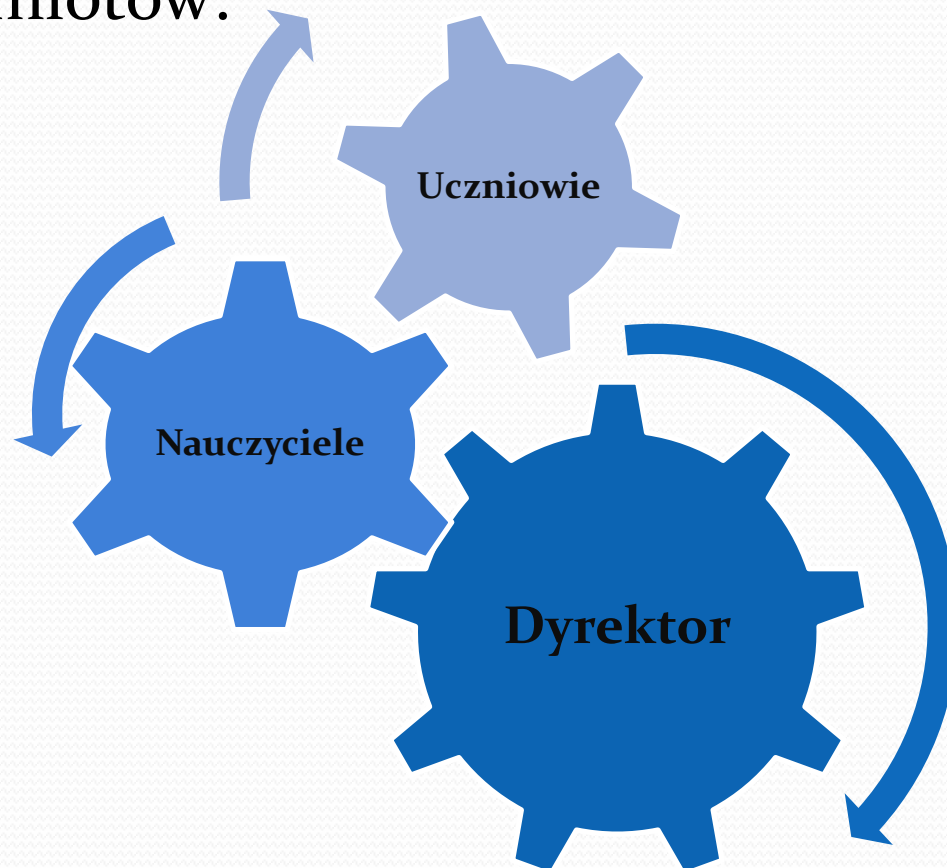
Druga edycja Szkoła z klasą 2.0

Co nowego?

- Rozszerzymy Kodeks 2.0 (najważniejsze kwestie: umiejętność selekcji informacji i poszanowanie praw autorskich, oraz optymalne wykorzystanie dostępnego sprzętu) i opracujemy ze szkołami konkretne schematy postępowania ;
- Przeprowadzimy Pilotaż 2.0 – wybrane szkoły z dobrym zapleczem technicznym przetestują różne warianty korzystania z komputerów i sprzętu na lekcji;
- Po raz pierwszy proponujemy czynny udział **Dyrektorowi szkoły**
- Rozszerzamy zadania dla uczniów na **blogach**. Każdy uczeń zdobędzie dwie sprawności związane z wykorzystaniem nowych technologii: „Uczymy się z TIK” (I semestr) i „Działamy z TIK” (II semestr).
- Wprowadzamy system certyfikowania szkół. O **Certyfikat 2.0** może się ubiegać każda szkoła w programie. Wymagane jest zaangażowanie całej szkolnej społeczności.

Sukces i prawdziwa zmiana szkoły

Zależy od prawdziwego współdziałania 3 niezwykle ważnych podmiotów:



Program Szkoła z klasą 2.0

Prowadzony przez



Honorowy patronat



Przy wsparciu



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI

FUNDACJA
AGORY



Partnerzy



Fundacja
Orange



NARODOWY
INSTYTUT
AUDIOWIZUALNY



Raiffeisen
BANK

Raiffeisen Bank Polska S.A.



Polbank EFG

po prostu po ludzku

Dziękuję za uwagę

