

PREZENTACJA PODSUMOWUJĄCA PROJEKT



InnoExperiment

INNOVATIVE APPROACH TO TEACHING THROUGH EXPERIMENT



Erasmus+

**FINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
Z PROGRAMU ERASMUS +**

TEN PROJEKT ZOSTAŁ ZREALIZOWANY PRZY WSPARCIU FINANSOWYM KOMISJI EUROPEJSKIEJ. PROJEKT LUB PUBLIKACJA ODZWIERCIEDLAJĄ JEDYNNIE STANOWISKO ICH AUTORA I KOMISJA EUROPEJSKA NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA UMIESZCZONĄ W NICH ZAWARTOŚĆ MERYTORYCZNĄ



InnoExperiment

INNOVATIVE APPROACH TO TEACHING THROUGH EXPERIMENT

LIDER:

ZESPÓŁ SZKOLNO – PRZEDSZKOLNY W GONIĄDZU

PARTNERZY:

VILNIAUS SIMONO KONARSKIO GIMNAZIJA – LITWA

FUNDACJA REGIONALNE CENTRUM KOMPETENCJI – POLSKA

**ASOCIACION DE INVESTIGACION DE LA INDUSTRIA DEL JUGUETE,
CONEXAS Y AFINES – HISZPANIA**



REGIONALNE CENTRUM KOMPETENCJI



OSIĄGNIĘTE CELE I REZULTATY



**SCENARIUSZE ZAJĘĆ
DODATKOWYCH Z ELEMENTAMI
PROGRAMOWANIA I ROBOTYKI**



**MODELOWY ZESTAW
NAUCZANIA SKUPIAJĄCY SIĘ
NA UCZNIU**



**KRÓTKOTERMINOWE SZKOLENIE
DLA PRACOWNIKÓW**



**KRÓTKOTERMINOWA WYMIANA
GRUP UCZNIÓW**

GŁÓWNYMI REZULTATAMI PROJEKTU BYŁO OPRACOWANIE SCENARIUSZY ZAJĘĆ DODATKOWYCH Z ELEMENTAMI PROGRAMOWANIA I ROBOTYKI, ZESTAWY TE OBEJMUJĄ INNOWACYJNE MATERIAŁY ORAZ NOWOCZESNE METODY NAUKI PRZEZ MŁODZIEŻ ORAZ NAUCZANIA PRZEZ NAUCZYCIELI, KTÓRE UKIERUNKOWANE SĄ NA WYRÓWNYWANIE SZANS EDUKACYJNYCH UCZNIÓW, PODNOSZENIE ICH KOMPETENCJI KLUCZOWYCH W SZCZEGÓLNOŚCI NAUKI ŚCISŁYCH PRZEDMIOTÓW TJ. FIZYKA, MATEMATYKA, INFORMATYKA A PRZED E WSZYSTKIM ROZWIJANIE ICH KREATYWNOŚCI, INNOWACYJNOŚCI, PRZEDSIĘBIORCZOŚCI A PRZED E WSZYSTKIM POPRAWIA ATRAKCYJNOŚCI SAMEJ NAUKI. SCENARIUSZE POZWALAJĄ UCZNIOM ZA POMOCĄ CIĄGU POLECEŃ TWORZYĆ PROSTE MOTYWY, STEROWAĆ OBIEKTEM NA EKRANIE, OBSŁUGIWAĆ PROGRAM SCRATCH DO TWORZENIA SCEN DŹWIĘKÓW SKRYPTÓW, ZAPOZNAĆ SIĘ ZA POMOCĄ SZTUCZNEJ INTELIGENCJI Z MOŻLIWOŚCIAMI WYKORZYSTANIA ROBOTÓW W PRZEMYŚLE ORAZ ŻYCIU CODZIENNYM, ZAPOZNANIE UCZNIÓW Z MOŻLIWOŚCIAMI KONSTRUOWANIA ROBOTÓW. SCENARIUSZE ZDECYDOWANIE STYMULUJĄ CIEKAWOŚĆ POZNAWCZĄ DO NAUKI, ROZWIJAJĄ UMIEJĘTNOŚCI DOKONYWANIA WYBORÓW I PODEJMOWANIA DECYZJI ORAZ UMIEJĘTNOŚCI PRACY W GRUPIE.

MODELOWY ZESTAW NAUCZANIA SKUPIAJĄCY SIĘ NA UCZENIU I
ZASTOSOWANIU METOD EKSPERYMENTU I TIK W NAUCE PRZEDMIOTÓW
ŚCISŁYCH WYKORZYSTUJĄCY TECHNIKI INFORMACYJNO –
KOMUNIKACYJNE. ZESTAW JEST PODSUMOWANIEM PRAC NAD
SCENARIUSZAMI I GOTOWYM SKRYPTEM DO PROWADZENIA ZAJĘĆ DLA
NAUCZYCIELI, KTÓRY ZAWIERA OPIS, SCENARIUSZE, PLIKI INFORMATYCZNE I
ODNOŚNIKI DO APLIKACJI.

DO POBRANIA:

[HTTPS://ZSP.GONIADZ.PL/PROJEKTY/MPN/MPN.HTM](https://zsp.goniadz.pl/projekty/mpn/mpn.htm)

DO POBRANIA:

[HTTPS://ZSP.GONIADZ.PL/PROJEKTY/MPN/MPN.HTM](https://zsp.goniadz.pl/projekty/mpn/mpn.htm)



Erasmus+



InnoExperiment

INNOVATIVE APPROACH TO TEACHING THROUGH EXPERIMENT

MODEL TEACHING PROGRAM USING EXPERIMENTAL METHODS IN LEARNING OF SCIENCE

„InnoExperiment – Innovative Approach to Teaching through Experiment”

Project Leader: Zespół Szkolno – Przedszkolny w Goniądzu (ZSP)



The publication is available under the Creative Commons Attribution 3.0 Poland license.
The content of the license is available at <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>

This project has been funded with support from the European Commission. The design or publication reflects only the views of the author, and the European Commission is not responsible for the substantive content contained therein

Diagram illustrating the combination of two short-term activities leading to a learning-related action. On the left, two circles are stacked vertically: a light blue circle on top and a medium blue circle on the bottom. A large light blue plus sign is positioned between them. A large purple arrow points from the plus sign to a large purple circle on the right. The background is dark grey with white circuit-like lines in the corners.

KRÓTKOTERMINOWE
SZKOLENIA DLA
PRACOWNIKÓW
(6 ZSP + 6 VSKG + 3
RCK)



KRÓTKOTERMINOWA
WYMIANA GRUP
UCZNIÓW
(8 ZSP + 8 VSKG)

KRÓTKOTERMINOWE
DZIAŁANIA
ZWIĄZANE Z
UCZENIEM SIĘ

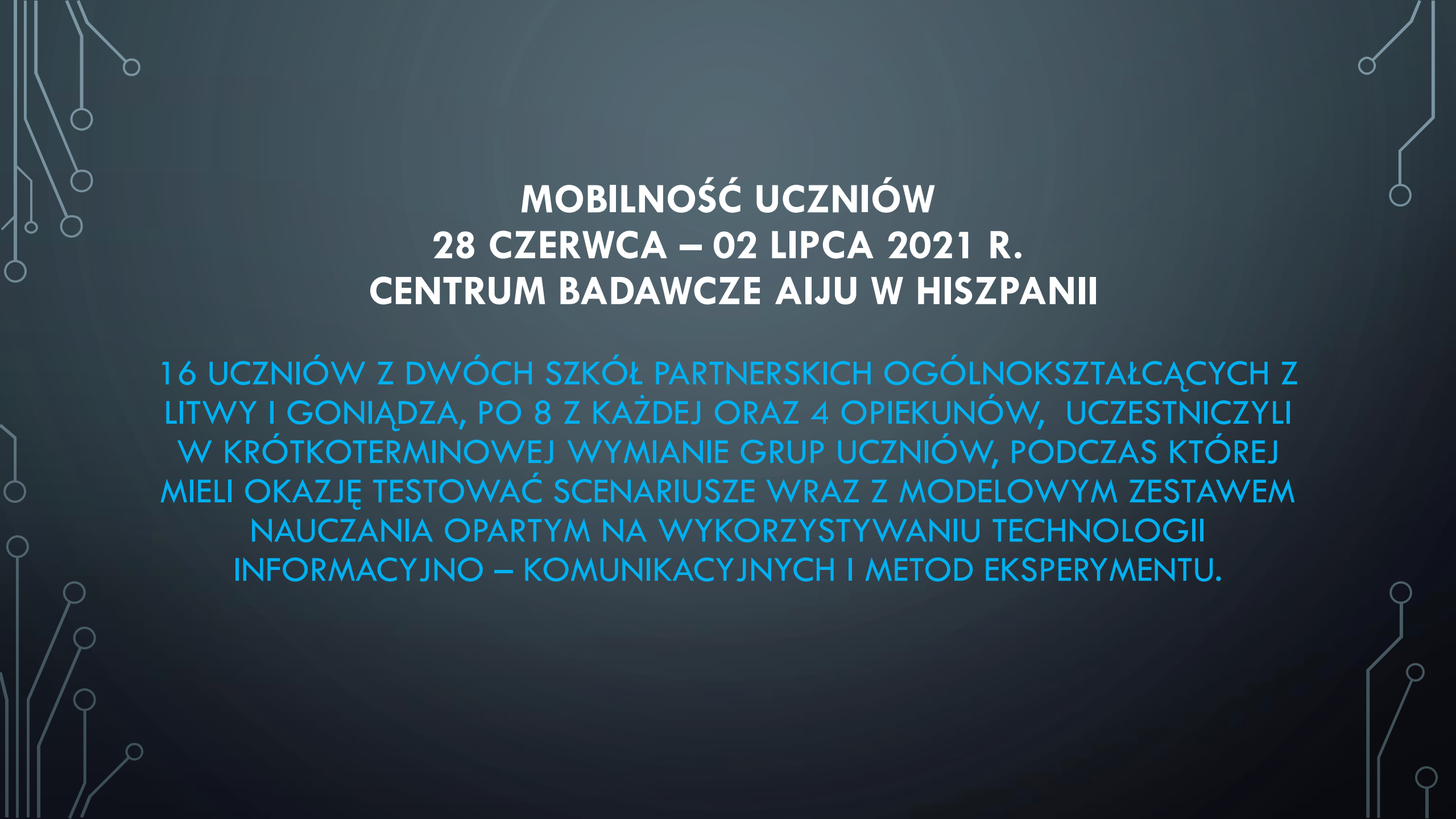
MOBILNOŚĆ NAUCZYCIELI
23-27 WRZEŚNIA 2019 R.
CENTRUM BADAWCZE AIJU W HISZPANII

PRZEZ JEJ REALIZACJĘ OSIĄGNIĘTO W ZWIĄZKU Z TYM JEDEN Z
GŁÓWNYCH REZULTATÓW JAKIM JEST PODNIESIENIE JAKOŚCI
EDUKACYJNEJ W ZAKRESIE KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO UKIERUNKOWANEGO
NA ROZWÓJ KOMPETENCJI KLUCZOWYCH, KTÓRE NIE BYŁOBY MOŻLIWE
BEZ ZAPEWNIENIA WZROSTU KOMPETENCJI I KWALIFIKACJI KADR
PEDAGOGICZNYCH ORGANIZACJI UCZESTNICZĄCYCH W PROJEKCIE.
DOSKONALENIE NAUCZYCIELI OPIERAŁO SIĘ NA PODNOSZENIU
KOMPETENCJI W ZAKRESIE WYKORZYSTANIA METOD EKSPERYMENTU
NAUKOWEGO W EDUKACJI, PRZY JEDNOCZESNYM PODNOSZENIU WIEDZY
W ZAKRESIE EFEKTYWNEGO WYKORZYSTYWANIA TIK-U



EFEKTY SZKOLEŃ KADRY PEDAGOGICZNEJ

- *Nowe doświadczenia, metody i techniki nauczania*
- *Świeże spojrzenie na własny warsztat pracy*
- *Budowanie europejskiego wymiaru szkolnictwa*
- *Motywacja do dalszego zdobywania nowych doświadczeń*
- *Nowe międzynarodowe znajomości*
- *Możliwość korzystania z wiedzy i doświadczeń wypracowanych przez pedagogów z innych krajów*

The image features a dark blue background with white, stylized circuit board traces in the corners. These traces consist of straight lines and small circles, resembling electronic components or wiring. The top-left and bottom-left corners have more complex, branching patterns, while the top-right and bottom-right corners have simpler, more linear traces.

MOBILNOŚĆ UCZNIÓW

28 CZERWCA – 02 LIPCA 2021 R.

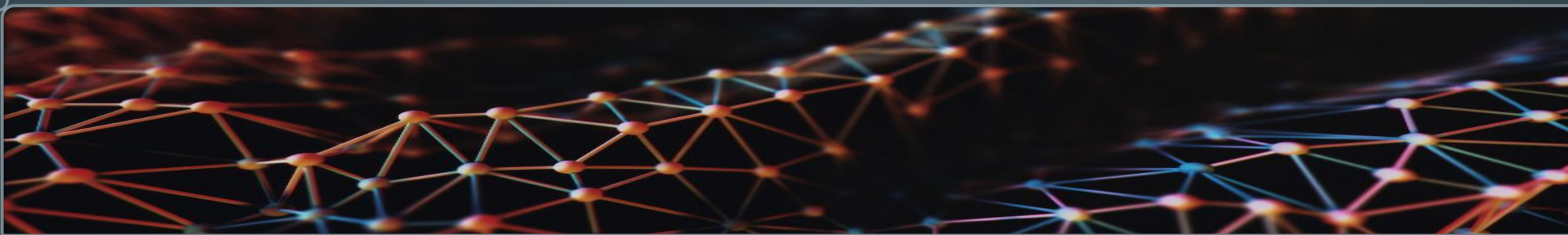
CENTRUM BADAWCZE AIJU W HISZPANII

16 UCZNIÓW Z DWÓCH SZKÓŁ PARTNERSKICH OGÓLNOKSZTAŁCĄCYCH Z LITWY I GONIĄDZA, PO 8 Z KAŻDEJ ORAZ 4 OPIEKUNÓW, UCZESTNICZYLI W KRÓTKOTERMINOWEJ WYMIANIE GRUP UCZNIÓW, PODCZAS KTÓREJ MIELI OKAZJĘ TESTOWAĆ SCENARIUSZE WRAZ Z MODELOWYM ZESTAWEM NAUCZANIA OPARTYM NA WYKORZYSTYWANIU TECHNOLOGII INFORMACYJNO – KOMUNIKACYJNYCH I METOD EKSPERYMENTU.



EFEKTY MOBILNOŚCI UCZNIÓW

- **zwiększenie aktywności młodzieży poprzez podniesienie poziomu kompetencji kluczowych,**
- **zwiększenie znajomości języka angielskiego i umiejętności komunikowania się w języku obcym**
- **zwiększenie świadomości międzykulturowej**
- **usamodzielnienie i zwiększenie poczucia własnej wartości**
- **nabycie umiejętności cyfrowych, społecznych**
- **wzmocnienie postaw kreatywnych, przedsiębiorczych i inicjatywnych**
- **zwiększenie zaangażowania w życie szkoły**



Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Projekt lub publikacja odzwierciedlają jedynie stanowisko ich autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nich zawartość merytoryczną

DZIĘKUJEMY ZA UWAGĘ

innoexperiment@gmail.com