

**Konferencja " SPRZEDAM/KUPIĘ POMYSŁ NA CIEKAWE ZAJĘCIA Z JĘZYKA ANGIELSKIEGO"
edycja II****Toruń, 22 kwietnia 2017r.***Drogie Koleżanki i Koledzy,*

Najbliższe lata przyniosą wiele zmian w polskiej oświacie. Będziemy nauczać w nowych typach szkół, według nowej podstawy programowej. Nasi uczniowie przystąpią do nowych egzaminów. Jedna rzecz pozostanie jednak niezmienna: nasze twórcze podejście do nauczania, ciągle doskonalenie naszego warsztatu pracy i nieustanne poszukiwanie ciekawych rozwiązań metodycznych, pozwalających na pełną realizację podstawy programowej.

Po raz drugi CKU Toruński Ośrodek Doradztwa Metodycznego i Doskonalenia Nauczycieli ma zaszczyt gościć nauczycieli na konferencji, w trakcie której angliści z Torunia i okolic zaprezentują niestandardowe pomysły metodyczne. Wszystkie te rozwiązania mają wspólny mianownik: pozwalają na spełnienie wielu wymagań opisanych w warunkach realizacji podstawy programowej. Nowa podstawa programowa kładzie jeszcze większy nacisk na stosowanie TIK w nauczaniu, korzystanie z autentycznych materiałów źródłowych, rozwijanie kompetencji kluczowych. Równie istotne jest kształtowanie ciekawości i otwartości wobec innych kultur i praktyczne stosowanie języka obcego do realizacji własnych celów komunikacyjnych i rozwijania pasji.

Bardzo dziękuję nauczycielom, którzy zechcieli podzielić się swoimi pomysłami! Już dzisiaj zapraszam na kolejną edycję konferencji organizowaną w przyszłym roku szkolnym. Mam nadzieję, że kolejni angliści pochwalą się swoją wiedzą i umiejętnościami!

Beata Tomaszewska

*Anna Ewertowska
nauczyciel języka angielskiego
Zespół Szkół Gimnazjum i LO w Dobrzejewicach*

KEVIN HOME ALONE IS FICTION

Rozpoczynając temat współpracy międzynarodowej w małej miejscowości - Dobrzejewice, kierowałam się, przede wszystkim chęcią poszerzenia oferty edukacyjnej dla uczniów, którzy nie mieli dostępu do szeroko pojętej edukacji europejskiej. Znajomość języka angielskiego w szkole wiejskiej była wtedy na niskim poziomie. Zaczęłam jak "Kevin - home alone". Wielu nauczycieli języka angielskiego pojawiało się i zniknęło, ich praca nie wpływała na polepszenie jakości nauczania języka angielskiego w naszej małej szkole. Po kilku latach mogę stwierdzić, że placówka

odniosła sukces. Jednak, nie ja stałam się głównym bohaterem, tylko zgrana grupa pedagogów wspierana przez dyrektora szkoły i zmotywowanych uczniów. Kluczem do sukcesu okazała się być dobra komunikacja w zespole.

Wraz z koleżankami: Moniką Stawską i Anetą Dobrzyńską oraz kolegą - Grzegorzem Szulcem pragniemy podzielić się dobrymi praktykami dotyczącymi szeroko pojętej współpracy międzynarodowej, opartej na dobrej komunikacji. Owocem tej współpracy są różnorodne projekty, które w znaczący sposób podniosły prestiż naszej placówki i jej atrakcyjność dla uczniów i rodziców. Oferta szkoły została poszerzona przez różne działania - od uczestnictwa w programie *EU Dialogue Award* poprzez *eTwinning*, *Comenius* oraz Akcje KA1 i KA2 w programie *Erasmus+*. Od roku 2011 współpracowaliśmy z 22 zagranicznymi szkołami, coraz bardziej utwierdzając się w przekonaniu, że dobrze zorganizowany system komunikacji i współpracy jest podstawą sukcesu.

Izabela Czeterbok
nauczyciel języka angielskiego
Zespół Szkół Mechanicznych, Elektrycznych i Elektronicznych w Toruniu

EKSPERYMENT MULTIMEDIALNY - WYKORZYSTYWANIE PLATFORMY KAHOOT NA LEKCJACH JĘZYKA ANGIELSKIEGO

Kahoot to darmowa platforma, na której korzystamy z gotowej, darmowej aplikacji do tworzenia quizów i gier dla uczniów. Można ją wykorzystywać do powtórek lekcyjnych z języków obcych zarówno w zakresie gramatycznym jak i leksykalnym. Jest to platforma, z której może korzystać każdy nauczyciel z każdej dziedziny nauki. Gry/zabawy są przeznaczone dla odbiorców w różnym wieku, ogranicza nas tylko wyobraźnia. Projektując *kahoot* można wykorzystywać filmy i linki z Internetu oraz własne nagrania. Stosując platformę *kahoot* można również tworzyć ankiety a wyniki badań pobrać i wydrukować.

Poprzez zabawę i rywalizację uczniowie podnoszą kompetencje językowe na lekcjach języków obcych, ćwiczą pamięć, zapamiętują zagadnienia leksykalno- gramatyczne oraz nieświadomie uczą się tego, na czym nam najbardziej zależy. *Kahoot* należy traktować jako urozmaicenie lekcji i nagrodę za szybkie wykonanie zagadnień lekcyjnych. Uczniowie chętnie uczestniczą w zabawie, mając nadzieję na kolejne testy.

Do pracy podczas lekcji potrzebny jest :

- komputer ze stałym łączem internetowym
- rzutnik/projektor multimedialny
- dla uczniów -telefony komórkowe z dostępem do Internetu

Link: dla nauczyciela : <https://getkahoot.com/>

Link dla ucznia: <https://kahoot.it>

FUTURE CLASSROOM LAB, CZYLI W JAKIM KIERUNKU ZMIERZA EDUKACJA?

Zmienia się świat, a co za tym idzie, zmienia się sposób zdobywania dostępu do wiedzy. To w konsekwencji prowadzi do zmiany sposobu nauczania. Wprowadzanie nowych rozwiązań technologicznych do procesu dydaktycznego jest istotnym elementem pracy nowoczesnej, zorientowanej na potrzeby ucznia, szkoły. Globalne trendy i wymagania pracodawców powinny mieć odzwierciedlenie w pracy współczesnego nauczyciela.

W tym celu w 2012 roku powstała w Brukseli pierwsza pracownia przyszłości – *Future Classroom Lab*. Stworzona przez European Schoolnet, pracownia XXI wieku to miejsce nowoczesne, które inspiruje nauczycieli, zmusza ich do przemyślenia na nowo roli pedagogiki i technologii w klasie. FCL wraz z trzydziestoma Ministerstwami Edukacji Narodowej pracuje nad wizją szkoły przyszłości. W tworzeniu pracowni przyszłości współudział brało wiele wiodących firm technologicznych, które nadal ściśle współpracują z organizacją European Schoolnet, organizując w Brukseli kursy, warsztaty i seminaria promujące innowacyjne strategie nauczania.

W listopadzie 2016 roku, w ramach nagrody za innowacyjność realizowanych przeze mnie projektów *eTwinning*, brałam udział w tygodniowym kursie organizowanym właśnie przez *Future Classroom Lab*. W mojej prezentacji chciałabym przedstawić to niezwykle miejsce i tym samym opowiedzieć w jaki sposób zmienia się model nauczania, czyli w jakim kierunku zmierza edukacja.

BYOD

Idea BYOD (Bring Your Own Device) jest niezwykle popularna w krajach skandynawskich i powoli rozwija się w Polsce. To edukacyjne podejście połączone jest ściśle z polityką 1:1 Device, czyli możliwością dostępu każdego ucznia do indywidualnego urządzenia mobilnego w trakcie nauki w szkole. Te innowacyjne metody nauczania mają wielu zwolenników jak również przeciwników.

Celem mojej prezentacji jest przedstawienie praktycznego zastosowania idei BYOD w mojej codziennej pracy nauczyciela języka angielskiego w publicznej szkole podstawowej. Przedstawię powody dla których zdecydowałam się na wykorzystanie telefonów komórkowych w trakcie zajęć, jak również proces wdrażania uczniów i rodziców do tej metody. Omówię rezultaty które osiągnęłam w procesie wykorzystania takich aplikacji jak Kahoot oraz InstaLing.

Kahoot jest to bezpłatna platforma do tworzenia i przeprowadzania interaktywnych quizów, wykorzystująca urządzenia mobilne uczniów. Insta.Ling jest bezpłatnym programem komputerowym służącym do skutecznej nauki słówek, udostępniającym rodzicom, uczniom jaki nauczycielowi raporty na temat systematyczności i postępów ucznia. Aplikacje mogą być stosowane z powodzeniem we wszystkich etapach edukacyjnych, zaś praca uczniów w ramach idei BYOD, przynosi wymierne efekty edukacyjne.

Joanna Kielkowska-Kondej
nauczyciel języka angielskiego
Szkoła Podstawowa nr 11 im. Pabla Nerudy w Toruniu

PROJEKTY - NIE TYLKO EUROPEJSKIE

O tym, że współczesna szkoła musi być nowoczesna i otwarta na świat nie trzeba nikogo przekonywać. To wymóg czasu. Edukacja globalna już dawno przestała być tylko sloganem, a stała się rzeczywistością w toruńskich placówkach edukacyjnych. Prawie każda szkoła uczestniczy w projektach międzynarodowych, wymianach uczniowskich i programach typu *Etwinning* czy *Erasmus*.

Szkoła Podstawowa nr 11 jest wyjątkowo aktywna na tym polu. Współpracuje z kilkunastoma szkołami w Europie i Azji. Realizuje projekty edukacyjne dotyczące bardzo różnorodnych tematów. Korzyści z takiej współpracy jest naprawdę wiele: uczniowie nie mają wyjścia i muszą używać języka angielskiego, ponieważ wszystkie te projekty prowadzone są właśnie w tym języku, poznają inne kraje, kultury, odkrywają świat w najbardziej naturalnej formie, uczą się współpracy, akceptacji dla inności i tolerancji oraz komunikacji w szerokim znaczeniu tego słowa.

Warto zastanowić się na kilkoma kwestiami, np.: Jak prowadzić takie projekty? W jaki sposób dobierać tematy? Jak angażować w taką współpracę uczniów? Jak przekonać do takiej formy pracy rodziców i innych nauczycieli? W jaki sposób wykorzystać projekty międzynarodowe w realizowaniu podstawy programowej, zarówno tej istniejącej, jak i tej, która za chwilę będzie obowiązywała w naszych szkołach.

W czasie prezentacji przedstawione zostaną przykłady międzynarodowych projektów, metody ich realizacji, praktyczne wskazówki. Na koniec, uczestnicy konferencji będą mieli okazję zobaczyć relację z wizyty w jednej ze szkół partnerskich SP 11 w Indiach.

Karolina Pszczółkowska,
nauczyciel języka angielskiego
Zespół Szkół w Złejwsi Wielkiej

LET'S DESIGN A PROJECT! NAUCZANIE JĘZYKA ANGIELSKIEGO ZA POMOCĄ PRAC PROJEKTOWYCH

Nauczanie i uczenie się angielskiego metodą projektu wciąż nie jest w pełni doceniane. Powodów jest kilka: brak czasu na lekcjach, przygotowanie materiałów, problem z pracą w grupach. A przecież projekt to cały wachlarz możliwości! Doskonale nadaje się do uczenia gramatyki i słownictwa, jest również świetnym punktem wyjścia dla ćwiczeń komunikacyjnych. Ponadto praca projektowa jest szansą kształcenia tzw. umiejętności miękkich: odpowiedniej organizacji czasu, wyboru lidera grupy, podejmowania autonomicznych decyzji, wspólnego rozwiązywania problemów, rozwijania umiejętności manualnych.

Chciałabym podzielić się swoimi autorskimi pomysłami na prace projektowe połączone z CLIL (zintegrowane nauczanie językowo-przedmiotowe), które wykonywałam z młodszymi uczniami. Mam nadzieję, że uda mi się udowodnić, że praca projektowa to naprawdę świetny sposób na zorganizowanie ciekawej i atrakcyjnej lekcji angielskiego.
