



WYTYCZNE PEDAGOGICZNE

CHOPIN - NAUKA JĘZYKÓW OBCYCH W SZKOŁACH: NAJLEPIEJ IMMERSYJNA I BILINGWALNA

ERASMUS+ 2022-1-PL01-KA210-SCH-000083282

1.10.2022 R. - 31.12.2023 R.

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Wprowadzenie	Błąd! Nie podano nazwy zakładki.	
CLILError	! Nie podano nazwy zakładki.	
HOTS & LOTS		10
Lekcja dwujęzyczna kontra tradycyjna lekcja języka obcego.		11
Innowacyjne czy formalno-prawne?		12
SAMR STRATEGY	Błąd! Nie podano nazwy	
zakładki TPACK: Integracja wiedzy - planowanie	Błąd! Nie podano nazwy	
zakładki Taksonomia BLOOM: Formułowanie celów nauczania	Błąd! Nie podano nazwy	
zakładki. Ocena		23
Metody treningowe	Błąd! Nie podano nazwy zakładki.	
Nauczyciel - Uczniowie	Błąd! Nie podano nazwy zakładki.	
Student - Studenci	Błąd! Nie podano nazwy zakładki.	

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

WPROWADZENIE

W rozmowach z nauczycielami uczestniczącymi w szkoleniach poświęconych dwujęzyczności bardzo często pojawia się temat braku lub bardzo ograniczonej ilości materiałów lub zasobów poświęconych treściom dwujęzycznym w korelacji z podstawą programową przedmiotu.

Jest to niewątpliwie jedno z największych wyzwań, z jakimi musi się zmierzyć dwujęzyczny innowator.

Innowator, ponieważ mówimy o nauczycielu, który projektuje dwujęzyczne zajęcia w oparciu o wiedzę, doświadczenie i dostępne zasoby.

W swojej codziennej pracy wielu pedagogów zapoznało się z szeregiem narzędzi, które mogą być wykorzystywane, a jednocześnie absorbować uwagę i zainteresowanie ucznia. Szkoła rozumiana nie tylko jako miejsce, ale jako środowisko, społeczność, jest bardzo dynamicznie rozwijającym się organizmem. Potrzeby ucznia XXI wieku dotyczą nie tylko aspektu teoretycznego, ale praktycznego, empirycznego poznawania i odkrywania świata, który czasami wydaje się niezwykle odległy.

Jednym z największych wyzwań współczesnej edukacji jest sprostanie coraz bardziej ambitnym oczekiwaniom i wyzwaniom. Sposobem na jak najpełniejsze przekazanie treści, o których mowa w założeniach metodycznych CLIL, poprzez język rozumiany jako narzędzie, jest wizualizacja określonych treści i zagadnień, angażująca naturalną ciekawość i polisensoryczność dzieci i młodzieży.

Uczeń polskiej szkoły jest gotowy na zmiany i poszukuje nowych możliwości rozwoju i doskonalenia nie tylko w kraju, ale bardzo często w Europie, a nawet na świecie. Jako odkrywca i poszukiwacz jest coraz bardziej świadomy, że posługiwanie się językiem obcym jest kluczem do otwierania nowych drzwi.

Najnowsze rozwiązania technologiczne są odpowiedzią na wymagania i potrzeby młodych ludzi. Program Laboratorium Przyszłości to inicjatywa edukacyjna, która dała wielu placówkom możliwość poznawania najnowszych rozwiązań i wdrażania innowacji technologicznych w szkołach na każdym poziomie edukacyjnym. Wśród

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani E A C E A nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

nich są już zajęcia zaprojektowane z wykorzystaniem robotów Photon. Kolejnym krokiem mogą być gogle VR lub AR.

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

W skrócie, AR to technologia, która "miesza" rzeczywistość cyfrową ze światem, w którym fizycznie żyjemy. Obrazy z naszego fizycznego świata, przechwycone przez kamerę, są zsynchronizowane z grafiką komputerową i animacjami 3D. Jest to realizowane tak, abyśmy mieli poczucie jedności tych dwóch sfer.

W przeciwieństwie do rzeczywistości wirtualnej, która zanurza nas w symulacji 3D i odrywa od naszego fizycznego świata, rzeczywistość rozszerzona płynnie łączy te dwa równoległe porządki.

Aby poruszać się w świecie rozszerzonej rzeczywistości, wystarczy smartfon z odpowiednią aplikacją lub specjalne okulary.

Wirtualna rzeczywistość to tak zwane medium natywne. Żadne inne medium (ani radio, ani telewizja, ani kino, ani internet) nie pozwala na taki stopień zaangażowania, jak w przypadku korzystania z VR.

W świecie wirtualnej rzeczywistości poruszamy się dokładnie w taki sam sposób, jak w świecie rzeczywistym. W zależności od rodzaju aplikacji i posiadanego sprzętu - możemy poruszać się swobodnie, podnosić przedmioty, upuszczać je itp. Wchodzimy w interakcję z doświadczeniami w świecie VR dokładnie w taki sam sposób, jak w świecie rzeczywistym. Angażujemy się w ten świat w 100 procentach. Korzystając z VR w edukacji, możemy zatem znacznie skuteczniej zaangażować widza, co skutkuje lepszym zrozumieniem i zapamiętaniem tematu.

Technologia (VR):







Technologia wirtualnej rzeczywistości (VR) przeszła niezwykle postępy, zmieniając sposób, w jaki doświadczamy i wchodzimy w interakcje ze środowiskami cyfrowymi. Dzięki swoim immersyjnym możliwościom VR zapewnia symulowaną rzeczywistość, która angażuje wiele zmysłów, tworząc naprawdę wciągające i przekonujące doświadczenie. Istnieją różne urządzenia VR, z których każde oferuje różne funkcje i wydajność. Wysokiej klasy systemy VR, takie jak Oculus Rift i HTC Vive, zapewniają wyjątkową grafikę, precyzyjne śledzenie ruchu i zaawansowane kontrolery ręczne, zaspokajając potrzeby zarówno wymagających graczy, jak i profesjonalistów. Z

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

drugiej strony, samodzielne urządzenia, takie jak Oculus Quest 2 i PlayStation VR, oferują bezprzewodowe i bardziej dostępne wrażenia, przy jednoczesnym niewielkim kompromisie w zakresie wierności graficznej. Pomimo różnic, wszystkie te technologie VR mają jeden wspólny cel: aby

przenoszą użytkowników do zadziwiających wirtualnych światów, wspierając bezprecedensowy poziom rozrywki, edukacji, a nawet potencjału terapeutycznego.

Poniższa tabela przedstawia porównanie różnych technologii VR.

THE WILD IMMERSIVE COLLABORATION FOR TEAMS	2022 Business VR Headset Comparison Chart (Q1)					
	Meta Quest 2	Pico Neo 3 Pro	HP Reverb G2	Valve Index	Vive Pro 2	Vive Pro
Official Support in The Wild						
Resolution / Eye	1832 x 1920	1832 x 1920	2160x2160	1440x1600	2448 x 2448	1440x1600
Refresh Rate (Hz)	90/120	90	90	144	120	90
Field of View	100°	98°	114°	130°	120°	110°
Weight	503g	620g	544g	570g	850g	563g
Tracking	Inside-out	Inside-out	Inside-out	Base Stations (more equipment = more precise hand tracking)	Base Stations (more equipment = more precise hand tracking)	Base Stations (more equipment = more precise hand tracking)
Type	Standalone (no wires, less powerful processor) + option to wirelessly stream or tether to a PC with a cable	Standalone (no wires, less powerful processor) + option to wirelessly stream to a PC	Tethered (wired to your PC, more powerful, can run larger models)	Tethered (wired to your PC, more powerful, can run larger models)	Tethered (wired to your PC, more powerful, can run larger models)	Tethered (wired to your PC, more powerful, can run larger models)
Price	\$299	\$699	\$599	\$999	\$1399 \$1599	\$1199 \$1399
Summary	A great standalone headset for personal or business use. What you lose in processing power you gain in easy setup and freedom of movement. AirLink and the Link cable makes this a great option for running larger models as well.	A fantastic Enterprise standalone (or optional PC-streaming) headset focused on privacy and control, with ability to deploy software through Multiple Device Managers.	An affordable, high-res, tethered headset for running large models from your PC.	A top-of-the-line gaming headset. Base stations and wires require more setup and configuration, but create a smooth and powerful experience in-headset.	A top-of-the-line gaming headset. Base stations and wires require more setup and configuration, but create a smooth and powerful experience in-headset.	An older but still powerful gaming headset. Base stations and wires require more setup and configuration, but create a smooth and powerful experience in-headset.

Odniesienie: <https://thewild.com/blog/architect-getting-started-with-vr>

Region świętokrzyski coraz bardziej otwiera się na dwujęzyczność.

Nauczyciele sami odczarowują CLIL, aby zapewnić jak najpełniejsze i najlepsze treści, które pomogą uczniom zrozumieć otaczającą ich rzeczywistość.

Wsluchanie się w potrzeby i dylematy oraz wnioski i rekomendacje od 1 października 2022 r. Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach rozpoczęło realizację projektu "CHOPIN - language learning in sCHools: Preferably Immersive and bilingual", w skrócie CHOPIN. W pewnym sensie jest to pokłosie obserwacji

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani E A C E A nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

edukacja cyfrowa i nauka języków obcych jako rodzaj tandemu. Wdrożenie działań w ramach projektu CHOPIN ma na celu poprawę praktycznego wymiaru doskonalenia zawodowego nauczycieli w krajach partnerskich poprzez wdrożenie metody zintegrowanego kształcenia przedmiotowo-językowego (CLIL) z elementami wirtualnej rzeczywistości (VR).

Warsztaty, zaplanowane na 2023 r., będą wspierać nauczycieli zainteresowanych wdrażaniem cyfrowych rozwiązań dwujęzycznych na wszystkich poziomach edukacji.

Głównym celem działania jest rozwój umiejętności zawodowych, osobistych i cyfrowych nauczycieli w zakresie nauki języków obcych i korzystania z VR.

Analizując dostępne badania i raporty, nasuwa się pytanie, czy wirtualna rzeczywistość jest przyszłością edukacji, w tym edukacji dwujęzycznej. Przeglądając wyniki wyszukiwania po wpisaniu w przeglądarkę frazy "AR augmented reality application" i zapoznając się z wyszukаныmi artykułami, odpowiedź wydaje się być oczywista - TAK. Przemysł motoryzacyjny, logistyka rozszerzona, AR w laboratorium to tylko niektóre przykłady. Sztuczna inteligencja tworzy coraz to nowe sieci neuronów stymulujących nasze zachowania. Amerykańska badaczka, naukowiec i autorka bestsellerów New York Timesa, Kelly Weinersmith, powiedziała: "Nie sądzę, by dzieci potrzebowały rozszerzonej rzeczywistości tak bardzo jak my".

- Chcemy dzięki temu znów myśleć jak dzieci". Powyższy cytat jest swego rodzaju potwierdzeniem potrzeby wdrożenia VR i AR w sferze edukacyjnej, czyniąc ją zarówno skuteczną, jak i wpływową.¹

CLIL

Nauczanie dwujęzyczne od dawna jest zintegrowane z podstawą programową edukacji wczesnoszkolnej i przedszkolnej. Od kilku lat instytucje akademickie szkolą przyszłych nauczycieli, aby byli gotowi do wdrożenia podejścia metodologicznego CLIL (Content Language Integrated Learning).

Wieloaspektowe podejście do nauczania CLIL ma wiele zalet:

1. buduje wiedzę i zrozumienie innych kultur,

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

¹ Inspiracje

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

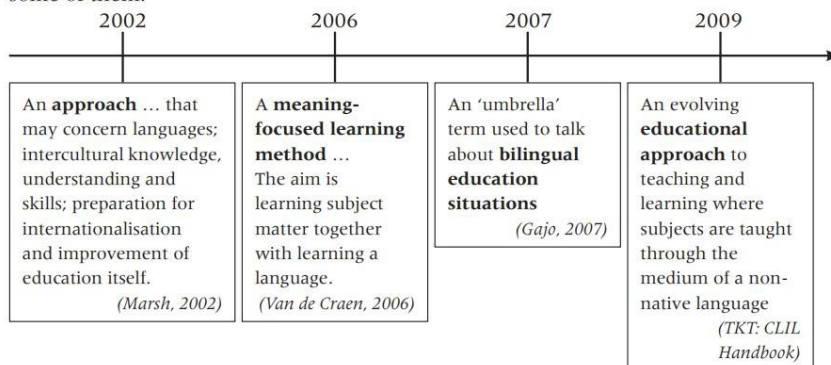
2. rozwija umiejętności komunikacji międzykulturowej,
3. poprawia kompetencje językowe i rozwija umiejętności komunikacji ustnej,
4. rozwija zainteresowanie wielojęzycznością,
5. sprzyja zdobywaniu wiedzy z różnych perspektyw,
6. umożliwia uczniom częstszą interakcję z językiem docelowym,
7. nie wymaga poświęcania dodatkowego czasu na naukę języka,
8. raczej uzupełnia niż konkuruje z innymi przedmiotami,
9. urozmaica metody i formy pracy podczas zajęć,
10. stymuluje motywację uczniów i zachęca ich do nauki zarówno języka, jak i nauczanego przedmiotu.

Pomimo zgromadzonej już bogatej wiedzy, obecny stan prawny nie reguluje kompleksowo kwestii nauczania dwujęzycznego w szkołach podstawowych. W efekcie znacząco utrudnia to pracę dyrektorów i nauczycieli placówek funkcjonujących w dwujęzycznej przestrzeni edukacyjnej. Brak spójnej ustawowej standaryzacji procesu dwujęzyczności skutkuje też często niejednorodnością jakościową w skali całego kraju. Podkreśla się również, że w ujęciu psychologicznym, w odniesieniu do naturalnego rozwoju każdego człowieka, okres przedszkolny i wczesnoszkolny jest najlepszym czasem na wdrażanie systemu zintegrowanego kształcenia przedmiotowo-językowego (CLIL). Dlatego też, zgodnie z założeniami metodycznymi osiągnięcia wysokiej jakości w edukacji dwujęzycznej, rozpoczęcie procesu kształcenia CLIL powinno mieć miejsce w pierwszej klasie szkoły podstawowej lub nawet już w przedszkolu - podobnie jak ma to miejsce w wielu krajach Unii Europejskiej.

W opinii uczestników forum opracowanie podstawy programowej edukacji dwujęzycznej dla wczesnych etapów kształcenia lub umożliwienie placówkom oświatowym opracowania i wdrożenia własnych programów nauczania, które spójnie korelowałyby treści wychowania przedszkolnego lub podstawy programowej kształcenia ogólnego z ideą CLIL, powinno być jednym z pierwszych systemowych kroków w kierunku spójnego ogólnopolskiego systemu szkół dwujęzycznych na poziomie europejskim.

■ What is CLIL?

CLIL, or Content and Language Integrated Learning, has many definitions. Here are some of them:



CLIL (Content and Language Integrated Learning) to podejście edukacyjne, którego celem jest zintegrowane nauczanie zarówno treści, jak i języka. Ramy nauczania CLIL obejmują 5C:



Treść: Odnosi się do nauczanego przedmiotu. W CLIL treść jest głównym celem nauczania.

Komunikacja: Odnosi się do używania języka do przekazywania i odbierania informacji. W CLIL komunikacja jest wykorzystywana do ułatwienia uczenia się treści.

Poznanie: Odnosi się do procesów umysłowych związanych z uczeniem się i myśleniem. W CLIL poznanie jest wykorzystywane, aby pomóc uczniom zrozumieć i

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

zapamiętać treść.

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kultura: Odnosi się do przekonań, wartości, zwyczajów i praktyk danego społeczeństwa lub grupy. W CLIL kultura jest zintegrowana z nauczaniem i uczeniem się treści i języka.

Spółeczność: Odnosi się do środowiska społecznego, w którym odbywa się nauka. W CLIL społeczność odnosi się do grupy uczniów, którzy są zaangażowani we wspólny proces uczenia się.

W Polsce obowiązuje ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ 1 z dnia 22 sierpnia 2022 r. w sprawie szczegółowych kwalifikacji wymaganych od nauczycieli stanowi, że nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej i przedszkolnej muszą posiadać kwalifikacje do nauczania języka angielskiego w przedszkolu, a więc być nauczycielem kształcenia zintegrowanego. Kwalifikacje do nauczania języków obcych w przedszkolach specjalnych, oddziałach przedszkolnych w szkołach podstawowych specjalnych i szkołach specjalnych zorganizowanych w podmiotach leczniczych posiada osoba, która ma kwalifikacje wymagane do nauczania języków obcych w przedszkolu i danym typie szkoły, określone w § 12." Posiadanie takich kwalifikacji, poprzez zdanie egzaminu, pozwala współczesnemu nauczycielowi pracującemu z dziećmi w przedszkolu lub w klasach I-III SP realizować podstawowe zasady dwujęzyczności. Realizując podstawę programową wychowania przedszkolnego lub edukacji wczesnoszkolnej w oparciu o zaprojektowane wydarzenia edukacyjne, przeplatając ją jednocześnie elementami podstawy programowej języka obcego nowożytnego, stwarzają najmłodszym naturalne warunki do immersji językowej, nie traktując języków obcych jako odrębnych przedmiotów czy lekcji.

Pomysł wprowadzenia lub przejścia na inny kod językowy skutkuje swoistą automatyzacją zachowań komunikacyjnych. Dziecko nie myśli, nie zastanawia się, ale działa wykorzystując swoją naturalną ciekawość poznawczą połączoną z potrzebą, a raczej umiejętnością zabawy, zdolnością dostrzegania naturalnego klimatu zabawy i czerpania przyjemności z otaczającej rzeczywistości.

Europa jest światowym fenomenem pod względem różnorodności językowej: na stosunkowo niewielkim obszarze zajmowanym przez UE mówi się aż 24 językami urzędowymi, reprezentującymi szereg znacznie różniących się rodzin językowych i około 60 języków regionalnych. Fakt ten stanowi, z jednej strony, ogromne bogactwo Europy wynikające z jej różnorodności kulturowej, a z drugiej strony, poważne wyzwanie z punktu widzenia właściwego wdrażania swobody przepływu osób, kapitału i usług, która jest podstawą funkcjonowania UE. Oba aspekty znajdują odzwierciedlenie w polityce wielojęzyczności UE, której celem jest z jednej strony zachowanie różnorodności językowej Europy i zapewnienie dostępności prawa UE we wszystkich językach urzędowych UE, a z drugiej strony zachęcanie do nauki języków i aktywne promowanie wielojęzyczności.

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani E A C E A nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Bycie wielojęzycznym, podobnie jak bycie dwujęzycznym, powoli przestaje być innowacją, ponieważ bardzo skuteczny sposób reagowania na wyzwania współczesności nazywa się innowacją. Nasze codzienne działania są innowacyjne dla każdego w bardzo zindywidualizowany sposób.

Dzisiejszy trzylatek za osiem lat będzie miał dwanaście lat. Rzeczywistość wokół niego zmienia się realia, oczekiwania i styl życia.

Dzisiejszy trzylatek za osiem lat będzie miał dwanaście lat. Zmieni się otaczająca go rzeczywistość, realia, oczekiwania i styl życia.

Raport McKinsey (2018) określa umiejętności potrzebne w okresie poprzedzającym rok 2030. Instytut wskazuje na spadek znaczenia kompetencji manualnych i fizycznych. Jednocześnie podstawowe kompetencje kognitywne będą musiały zostać zastąpione ich zaawansowaną wersją. Znacznie ważniejsze staną się umiejętności społeczne i technologiczne. Kompetencje przyszłości, które należy rozwijać to:

- Kreatywność
- Umiejętność przetwarzania i interpretowania złożonych informacji
- Przedsiębiorczość i inicjatywa
- Przywództwo i zarządzanie innymi
- Podstawowe umiejętności cyfrowe
- Zaawansowane umiejętności cyfrowe i programowanie

Analizując powyższe kompetencje, można zaryzykować stwierdzenie, że aspekt dwujęzyczności jest silnie skorelowany z ich realizacją. Kreatywność, przedsiębiorczość czy inicjatywa w oderwaniu od dwujęzyczności rozumiana jako integracja języka z konkretną treścią zatrzymuje się na rynku lokalnym, ze względu na brak medium lingua franca. Bycie dwujęzycznym radykalnie zwiększa szanse na bycie widzianym, rozumianym i słyszany, niezależnie od reprezentowanego zawodu czy specjalizacji.

HOTS & LOTS

Dlaczego format dwujęzyczności zależy od poziomu wykształcenia i wieku dzieci?

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Chodzi o kolejny komponent, którym jest HOTS, czyli myślenie wyższego rzędu, znane jako umiejętności myślenia wyższego rzędu, to koncepcja reformy edukacji oparta na taksonomii uczenia się.

Im jesteśmy młodszy, tym prostsze i mniej złożone są nasze procesy poznawcze. Wraz z wiekiem nasze myślenie staje się bardziej złożone. To samo dotyczy dwujęzyczności. Tak zwane "chude pytania" zadawane na poziomie przedszkolnym, np. "Czy lubisz jabłka?", na kolejnych etapach edukacyjnych zamieniają się w tak zwane "grube pytania" "Dlaczego nie lubisz jabłek?". Powyższe zdanie jest tak naprawdę kolejnym przykładem, a może nawet dowodem na to, że dwujęzyczność to proces, projekt, algorytm, na który wpływ ma wiele zmiennych.

Pisząc o metodologii nauczania dwujęzycznego, należy wspomnieć o dwóch różnych odmianach CLIL, w zależności od ilości języka obcego używanego do przekazywania nauczanego materiału:

- Miękkie (soft) CLIL - więcej nauki języka, mniej nauki przedmiotu;
- Twarde CLIL - co najmniej 50% materiału **nauczanego** przez nauczycieli przedmiotu w języku obcym.



Rysunek 6

LEKCJA DWUJĘZYCZNA KONTRA TRADYCYJNA LEKCJA JĘZYKA OBCEGO.

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Unia Europejska, ani E A C E A nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Wielu nauczycieli rozpoczynających swoją przygodę z dwujęzycznością zadaje sobie pytanie, czym różni się lekcja dwujęzyczna od tradycyjnej lekcji języka obcego?

Główna różnica polega na tym, że na lekcjach dwujęzycznych uczniowie nie tylko zdobywają wiedzę w danym obszarze tematycznym, ale także, używając języka obcego na lekcji, rozwijają swoje umiejętności językowe. Uczniowie - w dobrze prowadzonym nauczaniu dwujęzycznym - zgłębiają treści danego przedmiotu, wykorzystując struktury językowe poznane wcześniej na lekcji języka obcego.

Warto pamiętać, że na lekcjach dwujęzycznych nauka języka nie jest celem zajęć, a jedynie środkiem do celu, jakim są treści przedmiotowe.

Jaka jest zatem rola nauczyciela, który uczy przedmiotu (np. biologii, chemii itp.) w języku obcym w odniesieniu do kwestii językowych?

Nauczyciel posiadający kwalifikacje językowe pozwalające na kształcenie dwujęzyczne (certyfikat językowy na poziomie co najmniej B2) charakteryzuje się świadomością gramatyczną pozwalającą na płynne nauczanie w języku obcym. Nauczyciel nie ma obowiązku stosowania terminologii dotyczącej form gramatycznych podczas nauczania w języku obcym. Nauczyciel powinien zwracać uwagę na zdolność młodych ludzi do rozpoznawania struktur językowych i gramatycznych oraz funkcji językowych specyficznych dla kontekstu. W dłuższej perspektywie takie dwujęzyczne nauczanie ułatwi uczniom zarówno rozpoznawanie tych struktur, jak i ich odpowiedni dobór (niezbędny do osiągnięcia celów nauczania na lekcji przedmiotowej).

Nauczyciel CLIL powinien kierować się specyfiką nauczanego przedmiotu i przygotować program nauczania oraz odpowiednie ćwiczenia, mając to na uwadze, aby dostosować je do potrzeb i poziomu uczniów. Na liście przygotowywania struktury lekcji dwujęzycznej powinny znaleźć się również kwestie dotyczące:

- Metody powtarzania i utrwalania słownictwa.
- Metody wprowadzania nowego słownictwa.
- Metody prezentacji materiału.
- Graficzna organizacja materiału.

INNOWACYJNE CZY FORMALNO-PRAWNE?

Odpowiedzi na to pytanie szukają nie tylko nauczyciele, którzy chcą zająć się dwujęzycznością, ale także dyrektorzy szkół. Od czego więc zacząć? Odpowiedź na to pytanie padła już powyżej i jest podyktowana zapisami odpowiednich rozporządzeń. Wiemy już, że formalnie i prawnie nasze działania możemy rozpocząć nie wcześniej niż w 7 klasie szkoły podstawowej. Jak zatem przygotować potencjalnych uczniów dwujęzycznych do edukacji dwujęzycznej? Tutaj dwujęzyczna

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

innowacja pedagogiczna wydaje się

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

być jednym z rozwiązań. Wiele instytucji wybiera innowacyjne działania jako formę przygotowania uczniów i nauczycieli do wdrożenia klasycznego modelu CLIL.

Dzięki działaniom innowacyjnym uczniowie, nauczyciele i rodzice mają możliwość zapoznania się z istotą metodologii CLIL i zapoznania się z koncepcją dwujęzyczności. Innowacje łączą nauczanie dwujęzyczne z innymi dziedzinami, takimi jak STEAM czy VR, znana jako wirtualna rzeczywistość.

Dlaczego tak wiele szkół wprowadza dwujęzyczność jako innowację? Prawdopodobnie każdy nauczyciel, będąc indywidualnością, buduje swoją wizję dwujęzyczności w oparciu o doświadczenia i potencjał uczniów, z którymi pracuje na co dzień.

Innowacja rozumiana jako skuteczny sposób reagowania na współczesne wyzwania jest bardzo trafnie powiązana z koncepcją dwujęzyczności lub być może wielojęzyczności.

Innowacyjność jako hybryda dotychczasowych działań i rozwiązań powstałych np. w wyniku przepływu pomysłów między różnymi sektorami to kolejna definicja wskazująca na szerokie zastosowanie tej formuły w promowaniu idei dwujęzyczności. Od 2017 roku działalność innowacyjna w placówkach nie wymaga już tak znaczącej dokumentacji.

- Ani kurator oświaty, ani organ prowadzący nie muszą być informowani o rozpoczęciu innowacyjnych działań;
- Decyzję o wprowadzeniu innowacji podejmuje Dyrektor Szkoły w drodze zarządzenia;
- W tej kwestii nie ma żadnych dodatkowych regulacji - dyrektor ma pełną autonomię.
- Zarządzenie dyrektora szkoły powinno określać całą procedurę zgłaszania działalności innowacyjnej:
 - Jakie warunki muszą spełnić, aby zostać za takie uznane?
 - Jakie są kryteria zatwierdzania takich działań?
 - Jakie dokumenty należy złożyć po zakończeniu innowacji?

Podstawowym wymogiem stawianym innowacjom jest potwierdzenie, że gwarantują one realizację zadań szkoły określonych w prawie oświatowym, w szczególności w podstawie programowej. Nowa podstawa programowa określa "Warunki i sposób jej realizacji". Innowacyjność jest obecnie wymogiem stawianym szkole; do 2017 r. warunki innowacji były jedynie "zalecane".

STRATEGIA SAMR

3. Model SAMR

Model SAMR to ramy edukacyjne, które stanowią przewodnik po integracji technologii z praktykami nauczania i uczenia się. Opracowany przez dr Rubena Puentedurę model oferuje systematyczne podejście do przekształcania tradycyjnych zajęć w bardziej angażujące i znaczące doświadczenia dzięki technologii.

SAMR to skrót od Substitution, Augmentation, Modification i Redefinition. Reprezentuje on progresję integracji technologii, przy czym każdy poziom opiera się na poprzednim, aby ulepszyć i przekształcić proces uczenia się. Oto podział na cztery poziomy:

1. Zastępowanie: Na tym poziomie technologia jest wykorzystywana jako bezpośredni substytut tradycyjnego narzędzia, bez znaczących zmian funkcjonalnych. Na przykład używanie edytora tekstu zamiast długopisu i papieru. Chociaż może to zapewnić pewne korzyści, takie jak czytelność lub łatwiejsza edycja, nie zmienia to zasadniczo doświadczenia edukacyjnego.
2. Rozszerzenie: Technologia na tym poziomie zapewnia funkcjonalne ulepszenia w stosunku do tradycyjnych metod. Nadal zachowuje ten sam cel, ale oferuje dodatkowe funkcje, które usprawniają naukę. Przykładem może być korzystanie z narzędzia do sprawdzania pisowni podczas pisania w edytorze tekstu. Zadanie edukacyjne pozostaje względnie niezmienione, ale technologia dodaje pewne korzyści.
3. Modyfikacja: W tym przypadku technologia pozwala na znaczące przeprojektowanie zadania, co prowadzi do bardziej znaczącego wpływu na naukę. Nauczyciele i uczniowie mogą wykorzystywać narzędzia technologiczne do modyfikowania oryginalnych zadań i tworzenia nowych możliwości uczenia się. Na przykład, wykorzystując wspólną edycję dokumentów lub prezentacje multimedialne, aby zachęcić do aktywnego uczestnictwa i kreatywności.
4. Redefinicja: Na najwyższym poziomie modelu SAMR technologia umożliwia tworzenie zupełnie nowych doświadczeń edukacyjnych, które wcześniej były niewyobrażalne. Wiąże się to z całkowitym przekształceniem zadania, umożliwiając innowacyjne i autentyczne możliwości uczenia się. Przykładem może być współpraca uczniów nad globalnym projektem przy użyciu wideokonferencji i platform internetowych, co poszerza ich horyzonty i

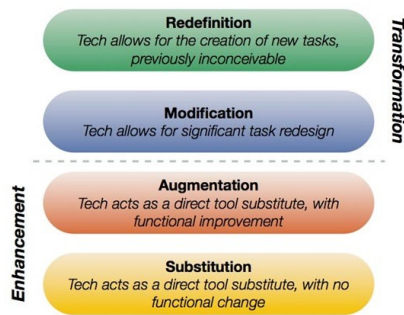
Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

umożliwia nawiązanie kontaktów w świecie rzeczywistym.

Model SAMR zachęca nauczycieli do dążenia do wyższego poziomu integracji technologii, wykraczającego poza zwykłe zastępowanie, aby naprawdę przekształcić i ulepszyć proces nauczania.

proces uczenia się. W ten sposób promuje kreatywność, krytyczne myślenie, współpracę i głębsze zaangażowanie uczniów.

Ważne jest, aby pamiętać, że model SAMR nie jest liniowym postępowaniem i nie wszystkie zadania muszą osiągnąć poziom redefinicji, aby były wartościowe. Model służy jako przewodnik, który pomaga nauczycielom w przemyślanym rozważeniu, w jaki sposób można wykorzystać technologię do wzmocnienia i przedefiniowania doświadczeń edukacyjnych, zaspokajając różnorodne potrzeby i cele uczniów.



Model SAMR z przykładami

Class Task	Substitution	Augmentation	Modification	Redefinition
Note taking	Notes taken using ios Notes	Students choose their own notes app	All students use Notability for all notes	Teachers have access to all student's notes
Research	Using safari to copy and paste information	Bookmark and share notes using the share button	Download and annotate with Notability	Collaborative Mindmaps
Presentation	Make a keynote presentation on the iPad	Demonstrate understanding with Explain Everything	Combine audio, video and text in Movie Presentation	Nearpod Presentation
File sharing	Sent by email every lesson	Shared Dropbox folder	Showbie	iTunes U
Reading	Open PDF from email	Use dictionary & search document	Annotating documents in Notability & iBooks	Interactive iBook
Assessment	Google form test	Google form test with automatic marking script	Creative projects with Strip Designer, Showme & iMovie	Creative Assignments with audio feedback in showbie

Więcej informacji i przykładów:

<https://www.3plearning.com/blog/connectingsamrmodel/>

Wideo: <https://www.youtube.com/watch?v=9b5yvgKQdqE>

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

2. Model TPACK

Model TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) to ramy, które kierują integracją technologii w nauczaniu i uczeniu się. Podkreśla złożoną interakcję między trzema podstawowymi rodzajami wiedzy: wiedzą technologiczną (TK), wiedzą pedagogiczną (PK) i wiedzą merytoryczną (CK). Model TPACK uznaje, że skuteczna integracja technologii wymaga czegoś więcej niż tylko umiejętności technicznych lub wiedzy merytorycznej. Podkreśla znaczenie zrozumienia, w jaki sposób technologia może być wykorzystywana do ulepszania praktyk pedagogicznych i wspierania znaczących doświadczeń edukacyjnych.

Wiedza technologiczna (TK) odnosi się do zrozumienia przez nauczyciela różnych technologii i ich funkcjonalności. Obejmuje ona wiedzę na temat obsługi i wykorzystania różnych narzędzi, oprogramowania i sprzętu istotnych dla procesu nauczania i uczenia się. Wiedza ta umożliwia nauczycielom wybór odpowiednich technologii i ich efektywne wykorzystanie w praktyce instruktażowej.

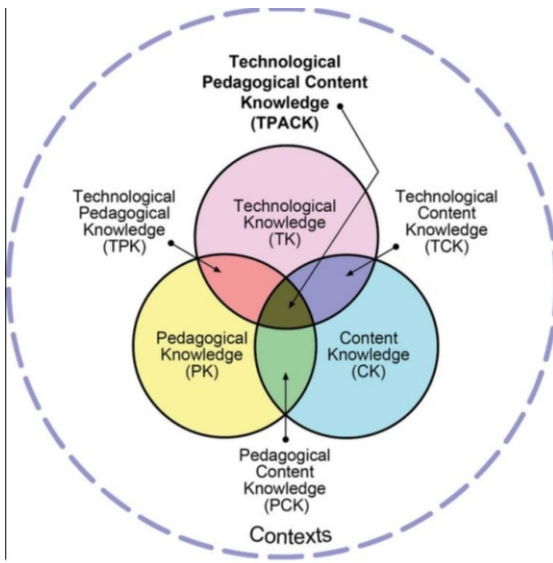
Wiedza pedagogiczna (PK) obejmuje zrozumienie zasad, strategii i metod nauczania i uczenia się. Obejmuje wiedzę na temat projektowania instrukcji, technik oceny, zarządzania klasą i skutecznych strategii komunikacyjnych. Wiedza pedagogiczna koncentruje się na sztuce i nauce nauczania, w tym na zrozumieniu, jak angażować uczniów, tworzyć środowiska uczenia się i ułatwiać doświadczenia edukacyjne.

Wiedza merytoryczna (CK) odnosi się do doświadczenia nauczyciela w określonym obszarze tematycznym. Obejmuje ona zrozumienie pojęć, zasad i faktów związanych z nauczanyimi treściami. Wiedza merytoryczna jest niezbędna do skutecznego nauczania, ponieważ stanowi podstawę do tworzenia znaczących doświadczeń edukacyjnych i projektowania odpowiednich działań instruktażowych.

Model TPACK wykracza poza poszczególne elementy TK, PK i CK i kładzie nacisk na integrację tych trzech domen wiedzy. Podkreśla znaczenie zrozumienia, w jaki sposób technologia może poprawić podejście pedagogiczne i dostarczanie treści. TPACK zachęca nauczycieli do rozważenia unikalnych interakcji i relacji między technologią, pedagogiką i treścią podczas projektowania doświadczeń edukacyjnych.

Włączając model TPACK, nauczyciele mogą wykorzystać technologię do wspierania innowacyjnych i angażujących praktyk nauczania. Mogą korzystać z narzędzi technologicznych, aby ułatwić aktywne uczenie się, wspierać współpracę, różnicować instrukcje i zapewniać autentyczne możliwości uczenia się. Ramy TPACK prowadzą nauczycieli w podejmowaniu świadomych decyzji dotyczących tego, kiedy, dlaczego i jak zintegrować technologię z ich praktykami nauczania, zapewniając, że technologia wzmacnia, a nie zastępuje skuteczną pedagogikę i wiedzę merytoryczną.

Ogólnie rzecz biorąc, model TPACK zapewnia kompleksowe ramy, które pomagają nauczycielom w poruszaniu się po złożoności integracji technologii z ich nauczaniem. Uznaje on znaczenie równoważenia wiedzy technologicznej, pedagogicznej i merytorycznej w celu tworzenia znaczących i skutecznych doświadczeń edukacyjnych dla uczniów w erze cyfrowej.



Więcej informacji i przykładów: <https://www.powerschool.com/blog/the-tpack->

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

framework-explained-with-classroom-examples/

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Wideo: <https://www.youtube.com/watch?v=yMQiHJsePOM>

Pytania TPACK: Podejmowanie decyzji w oparciu o solidne połączenie wiedzy zawodowej, odpowiednich metod uczenia się, technologii i treści.

1. Wiedza pedagogiczna (PK) - W jaki sposób wirtualna rzeczywistość (VR) może poprawić dwujęzyczne nauczanie języka angielskiego dla młodych uczniów? - Wiedza technologiczna (TK) - W jaki sposób VR może stworzyć wciągające i interaktywne środowisko do nauki języka?
2. Wiedza pedagogiczna (PK) - Jakie konkretne cele nauki języka można osiągnąć dzięki doświadczeniom VR? - Wiedza technologiczna (TK) - W jaki sposób VR może ułatwić przyswajanie słownictwa, tworzenie zdań i umiejętności konwersacyjne w obu językach?
3. Wiedza pedagogiczna (PK) - W jaki sposób technologia VR może wspierać młodych uczniów w rozwijaniu zrozumienia kulturowego i doceniania zarówno języka angielskiego, jak i języka docelowego? - Wiedza technologiczna (TK) - W jaki sposób doświadczenia VR mogą zapewnić kontekst kulturowy i ekspozycję na autentyczne użycie języka w ustawieniach dwujęzycznych?

TAKSONOMIA BLOOM: FORMUŁOWANIE CELÓW UCZENIA SIĘ

1. Taksonomia Blooma

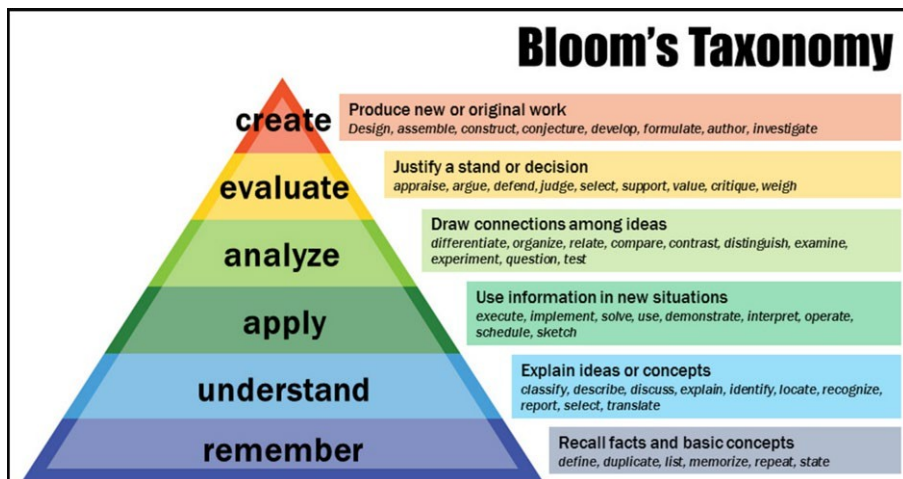
Taksonomia Blooma to struktura, która kategoryzuje cele edukacyjne i definiuje hierarchiczną strukturę uczenia się. Została opracowana przez Benjamina Blooma, psychologa edukacyjnego, w latach pięćdziesiątych XX wieku i od tego czasu jest szeroko stosowana w dziedzinie edukacji.

Taksonomia składa się z sześciu poziomów, zorganizowanych w kształcie piramidy, przy czym każdy poziom reprezentuje inny proces poznawczy lub poziom myślenia. Poziomy, od dołu do góry, to: Zapamiętywanie, Rozumienie, Stosowanie, Analizowanie, Ocenianie i Tworzenie.

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

1. Zapamiętywanie: Ten poziom koncentruje się na przypominaniu sobie lub rozpoznawaniu informacji. Obejmuje zdolność do przywoływania wcześniej nauczonego materiału, takiego jak fakty, terminy lub koncepcje. Zadania związane z zapamiętywaniem obejmują zapamiętywanie, identyfikację lub proste przypominanie.
2. Zrozumienie: Na tym poziomie uczniowie wykazują się zrozumieniem materiału. Potrafią wyjaśnić idee lub koncepcje własnymi słowami, interpretować informacje, podsumowywać lub tłumaczyć informacje na różne formy.
3. Stosowanie: Ten poziom obejmuje wykorzystywanie nabytej wiedzy i umiejętności do rozwiązywania problemów lub stosowania ich w różnych kontekstach. Wymaga transferu wiedzy i umiejętności wykorzystania informacji w sytuacjach praktycznych lub rzeczywistych.
4. Analizowanie: Analiza pociąga za sobą rozbicie złożonych pomysłów lub informacji na mniejsze części i zbadanie ich relacji. Uczniowie na tym poziomie potrafią identyfikować wzorce, rozróżnić komponenty i rozumieć podstawową strukturę przedmiotu.
5. Ocenianie: Ten poziom obejmuje dokonywanie osądów lub ocen w oparciu o kryteria lub standardy. Uczniowie potrafią ocenić wartość lub jakość informacji, argumentów, teorii lub metod. Są w stanie podejmować świadome decyzje i wspierać swoje opinie.
6. Tworzenie: Najwyższy poziom taksonomii Blooma, tworzenie, obejmuje generowanie oryginalnych pomysłów, produktów lub rozwiązań. Osoby uczące się na tym poziomie mogą łączyć istniejącą wiedzę i umiejętności, aby stworzyć coś nowego, np. projektując, wymyślając, komponując lub opracowując innowacyjne rozwiązania.

Taksonomia Blooma zapewnia nauczycielom ramy do projektowania i oceny doświadczeń edukacyjnych. Pomaga ona kierować postępem nauki od umiejętności myślenia niższego rzędu (zapamiętywanie i rozumienie) do umiejętności myślenia wyższego rzędu (stosowanie, analizowanie, ocenianie i tworzenie). Korzystając z taksonomii Blooma, nauczyciele mogą upewnić się, że cele nauczania są jasne i mogą zaprojektować działania, które promują krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów i kreatywność uczniów.



Więcej informacji i przykładów: <https://www.educationise.com/post/30-bloom-s-taxonomy-examples-of-learning-objectives-for-teachers>

Wideo: <https://www.youtube.com/watch?v=ayefSTAnCR8>

Model treningowy CHOPIN

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Koncepcja kwalifikacji dla modelu szkoleniowego CHOPIN integruje CLIL 5 Cs (Content, Communication, Cognition, Community and Culture) i koncentruje się na nauczaniu dwujęzycznym z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości. Poniższe ustrukturyzowane matryce efektów uczenia się są podzielone na kluczowe obszary:

Umiejętności słuchania	Wprowadzenie do historii Parlamentu Europejskiego	Wirtualna wycieczka po Parlamencie Europejskim
Umiejętności mówienia	Przedstawienie historii krajów UE	Wirtualne prezentacje, w których uczniowie dzielą się historycznym tłem krajów UE, odnosząc się do flag.

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Umiej ętno ści czyt ania	Odkrywanie UE	Interaktywne flagi
	wyd arze nia histo rycz ne w pańs twac h czło nko wski ch	w ty m st a n d ar d o w e te ks ty w ra m a c h U E c o u

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

			nt ri e s
Świadomość kulturowa	Zrozumienie UE dziedzin kulturowe krajów	Wirtualna kultura informacji przy użyciu odpowiednich flag	

Ustrukturyzowane matryce efektów uczenia się przedstawione w tabeli zostały zaprojektowane tak, aby były zgodne z ramami CLIL 4 Cs i koncentrowały się na nauce dwujęzycznej z wykorzystaniem technologii wirtualnej rzeczywistości, odpowiadając na wyjątkowe potrzeby i wyzwania dwujęzycznej edukacji CLIL.

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Ocena

W procesie ewaluacji zdecydowaliśmy się wykorzystać podejście formatywne. Ewaluacja formatywna koncentruje się na zbieraniu informacji zwrotnych i ocenie postępów w całym projekcie lub procesie uczenia się. Takie podejście pozwala nam stale monitorować i dostosowywać nasze strategie, wprowadzając niezbędne ulepszenia po drodze. Zbierając informacje zwrotne od interesariuszy, uczestników i odpowiednich stron, możemy uzyskać cenne spostrzeżenia w celu zwiększenia ogólnej skuteczności i wydajności naszego projektu. Ewaluacja formatywna pozwala nam zidentyfikować mocne i słabe strony oraz obszary wymagające poprawy na wczesnym etapie, zapewniając, że pozostajemy na dobrej drodze i osiągamy nasze cele. Poprzez ten ciągły proces oceny dążymy do stworzenia dynamicznego i elastycznego środowiska, które promuje rozwój i sukces.

Ocena

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

INFORMACJE ZWROTNE OD UCZESTNIKÓW (SZKOLENIE W KLASIE I SZKOLENIE NA ŻYWO)

Pytania skalowane (sugerowana skala 5-punktowa).

Pytanie	Tak/bardz o/dużo			Nie/wcale	
Czy uważasz, że sesja/kurs były dobrze zorganizowane i ustrukturyzowane?					
Czy proces był łatwy do przeprowadzenia?					
Czy uważasz, że zwiększyło się Twoje zrozumienie tematu?					
W jakim stopniu jesteś zadowolony z wykonywania zadań?					
Na ile jesteś przekonany, że możesz wykorzystać to, czego się nauczyłeś w pracy / w niezależnym projekcie?					

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Czy łatwo było ci wyjść z błędów lub nieporozumień?					
Czy łatwo było uzyskać odpowiedzi na wszelkie pytania?					
Czy technologia (VR) była wygodna w użyciu?					
Czy łatwo było odnaleźć się w tej technologii?					
Czy łatwo było przejść z jednego kroku do drugiego przy użyciu tej technologii?					
Czy uważasz, że technologia pomogła ci w nauce?					

Odkrywając nauczanie dwujęzyczne, każdy nauczyciel potrzebuje czasu, aby indywidualnie "przepracować" główne założenia, a tym samym "wypracować" swoją indywidualną ścieżkę i ideę "dwujęzycznego ja". Ze względu na liczne czynniki, które należy wziąć pod uwagę, dwujęzyczna zmiana nie następuje natychmiast.

Dlatego dwujęzyczność jest procesem, a właściwie projektem, którego głównym celem staje się wypracowanie indywidualnego modelu nauczyciela dwujęzycznego. Nauczyciela przedszkola, nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej, nauczyciela szkoły podstawowej lub średniej. Każda grupa, każdy poziom edukacyjny jest inny. Przedszkolna, naturalna ciekawość poznawcza, potrzeba ruchu i zabawy przekształca się w pewnym momencie w obowiązek, czasem nawet niechęć. Należy o tym zawsze pamiętać. Dwujęzyczność przedszkolna, pozornie nieistotna, ma wpływ na to, jak uczniowie i rodzice postrzegają dzieci w wieku przedszkolnym.

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

działania dwujęzyczne na poziomie formalno-prawnym. Wiele osób zadaje sobie pytanie, czy warto?

Dlatego tak ważna jest indywidualizacja tego działania w zależności od poziomu edukacyjnego i grupy społecznej, która jest odbiorcą działań nauczyciela.

Koncepcja kwalifikacji: CLIL

Koncepcja kwalifikacji dla modelu szkoleniowego CHOPIN integruje 4 C CLIL (treść, komunikacja, poznanie i kultura) i koncentruje się na nauce dwujęzycznej z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości. Poniższe ustrukturyzowane matryce efektów uczenia się są podzielone na kluczowe obszary:

Umiejętności słuchania	Wprowadzenie do historii Parlamentu Europejskiego	Wirtualna wycieczka po Parlamencie Europejskim
Umiejętności mówienia	Przedstawienie historii krajów UE	Wirtualne prezentacje, w których uczniowie dzielą się historycznym tłem krajów UE, odnosząc się do flag.
Umiejętności czytania	Odkrywanie wydarzeń historycznych w krajach UE	Interaktywne flagi z tekstami historycznymi o krajach UE
Świadomość kulturowa	Zrozumienie dziedzictwa kulturowego krajów UE	Wirtualne informacje kulturowe przy użyciu odpowiednich flag

Ustrukturyzowane matryce efektów uczenia się przedstawione w tabeli zostały zaprojektowane tak, aby były zgodne z ramami CLIL 4 Cs i koncentrowały się na nauczaniu dwujęzycznym z wykorzystaniem

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Technologia wirtualnej rzeczywistości, odpowiadająca na wyjątkowe potrzeby i wyzwania dwujęzycznej edukacji CLIL.

Ankieta i wywiad

Aby skutecznie przekazać wymagania reorganizacji i przyjęcia nowych standardowych stanowisk zawodowych w zawodach rzemieślniczych, wraz z niezbędnymi umiejętnościami technicznymi i pedagogicznymi, kluczowe jest wyeliminowanie obecnych luk w kwalifikacjach związanych zarówno z metodami, jak i treścią. Aby osiągnąć ten cel, CHOPIN zainicjował proces ankietowania i przeprowadzania wywiadów w celu stworzenia spersonalizowanych zasobów nauczania i uczenia się, dostosowanych do konkretnych wymagań kwalifikacyjnych, zapewniając w ten sposób skuteczne zdobywanie niezbędnej wiedzy i umiejętności.

Pytania ankietowe:

1. Jak długo uczysz?
 - Mniej niż 1 rok
 - 1-3 lata
 - 3-5 lat
 - 5-10 lat
 - Ponad 10 lat
2. Jaki jest twój obszar specjalizacji?
 - Nauka
 - Technologia
 - Inżynieria
 - Sztuka
 - Matematyka
 - Inne (należy określić)

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

3. Czy czujesz się pewnie w swojej zdolności do integracji mediów cyfrowych w nauczaniu?

- Tak
 - Nie
 - Nieco
4. Czy uczestniczyłeś(-aś) w rozwoju zawodowym lub szkoleniach dotyczących integracji mediów cyfrowych w klasie?
- Tak
 - Nie
5. Które z poniższych cyfrowych narzędzi medialnych znasz i z których swobodnie korzystasz w klasie?
- Tablice interaktywne
 - Aplikacje edukacyjne
 - Wirtualna rzeczywistość/rozszerzona rzeczywistość
 - Narzędzia do tworzenia/edycji wideo
 - Narzędzia do tworzenia podcastów
 - Inne (należy określić)
6. Jak oceniasz wsparcie swojej szkoły dla integracji mediów cyfrowych w kursach?
- Doskonały
 - Dobry
 - Uczciwy
 - Słaby
 - Bardzo słaby
7. Jakiego rodzaju rozwój zawodowy lub szkolenia chciałbyś/chciałabyś otrzymać, aby lepiej zintegrować kursy mediów cyfrowych w swoim nauczaniu?
- Szkolenie techniczne w zakresie narzędzi mediów cyfrowych
 - Szkolenie pedagogiczne w zakresie integracji mediów cyfrowych w klasie
 - Inne (należy określić)
8. Jakieś dodatkowe uwagi lub sugestie? (opcjonalnie)

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Wywiad

Można przeprowadzić wywiad fokusowy w celu określenia potrzeb kwalifikacyjnych nauczycieli szkolnych w zakresie technicznych i pedagogicznych w celu integracji mediów cyfrowych i kursów:

1. Określenie pytań badawczych: Pytania badawcze do wywiadu fokusowego mogą brzmieć: Jakie są techniczne i pedagogiczne potrzeby nauczycieli, aby skutecznie zintegrować media cyfrowe z kursami? Jakich kwalifikacji lub szkoleń potrzebują nauczyciele, aby zaspokoić te potrzeby?
2. Rekrutacja uczestników: Uczestnicy mogą być rekrutowani ze szkół, które już włączyły media cyfrowe do swoich kursów. Można wziąć pod uwagę nauczycieli, którzy mają doświadczenie w prowadzeniu kursów, a także tych, którzy mają doświadczenie z mediami cyfrowymi.
3. Przeprowadzenie wywiadu fokusowego: Wywiad fokusowy można przeprowadzić z małą grupą nauczycieli lub indywidualnie. Pytania mogą dotyczyć ich doświadczeń z integracją mediów cyfrowych z kursami, wyzwań, przed którymi stanęli oraz kwalifikacji lub szkoleń, które ich zdaniem są potrzebne do skutecznej integracji mediów cyfrowych.

Pytania do wywiadu

- Jakich mediów cyfrowych używałeś w swoich kursach? Jak z nich korzystałeś?
- Jakie wyzwania napotkałeś podczas włączania mediów cyfrowych do swoich kursów? Jak pokonałeś te wyzwania?
- Jak myślisz, jakich umiejętności technicznych potrzebują nauczyciele, aby skutecznie zintegrować media cyfrowe z kursami?
- Jakie strategie pedagogiczne są Twoim zdaniem skuteczne w nauczaniu kursów z wykorzystaniem mediów cyfrowych?
- Jakie szkolenia lub kwalifikacje są Twoim zdaniem potrzebne, aby skutecznie zintegrować media cyfrowe z Twoimi kursami?

Jakich mediów cyfrowych używałeś w swoich kursach? Jak z nich korzystałeś?

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

a) Wirtualna rzeczywistość (VR): Wykorzystałem technologię VR do stworzenia wciągających doświadczeń w nauczaniu historii Europy. Uczniowie mogli odkrywać historyczne zabytki, wchodzić w interakcje z postaciami historycznymi i być świadkami ważnych wydarzeń w bardziej angażujący i interaktywny sposób.

b) Rozszerzona rzeczywistość (AR): Włączyłem aplikacje AR do nakładania historycznych obrazów, map lub artefaktów na rzeczywisty świat. Pozwoliło to uczniom na wizualizację kontekstu historycznego i głębsze zrozumienie historii Europy.

c) Filmy online i filmy dokumentalne: Korzystałem z różnych filmów online i filmów dokumentalnych, aby zapewnić treści wizualne i dźwiękowe, które uzupełniały materiał kursu. Zasoby te pomogły uczniom połączyć się z tematem w dynamiczny sposób.

d) Interaktywne strony internetowe i symulacje: Skierowałem uczniów do interaktywnych stron internetowych i symulacji, które symulowały scenariusze historyczne lub pozwalały im badać koncepcje historyczne za pomocą interaktywnych modułów. Zwiększyło to ich umiejętności krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów.

Jakie wyzwania napotkałeś podczas włączania mediów cyfrowych do swoich kursów? Jak pokonałeś te wyzwania?

a) Trudności techniczne: Niektórzy uczniowie mogli nie mieć dostępu do wymaganej technologii lub łączności internetowej. Aby temu zaradzić, zapewniłem alternatywne opcje, takie jak dostęp do mediów cyfrowych w laboratoriach komputerowych lub zapewnienie zasobów offline.

b) Krzywa uczenia się: Uczniowie, a nawet niektórzy nauczyciele mogli napotkać trudności w nauce podczas adaptacji do nowych narzędzi mediów cyfrowych. Zapewniłem sesje wprowadzające, samouczki i stałe wsparcie, aby pomóc im zapoznać się z technologiami.

c) Adekwatność treści: Zapewnienie, że wykorzystywane media cyfrowe są zgodne z programem nauczania i skutecznie wspierają cele edukacyjne, może być wyzwaniem. Starannie wybrałem i zweryfikowałem treści, aby zapewnić ich wartość

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

edukacyjną i adekwatność.

Jak myślisz, jakich umiejętności technicznych potrzebują nauczyciele, aby skutecznie zintegrować media cyfrowe z kursami?

a) Znajomość narzędzi cyfrowych: Nauczyciele powinni mieć podstawową wiedzę na temat narzędzi cyfrowych, takich jak VR, AR, filmy online, interaktywne strony internetowe i symulacje, aby skutecznie zintegrować je z kursami.

b) Umiejętność rozwiązywania problemów: Nauczyciele powinni posiadać umiejętności rozwiązywania problemów w celu rozwiązywania problemów technicznych, które mogą pojawić się podczas integracji mediów cyfrowych. Obejmuje to podstawową wiedzę na temat systemów komputerowych, oprogramowania i łączności sieciowej.

c) Zdolność adaptacji i chęć uczenia się: Ponieważ technologia szybko ewoluuje, nauczyciele muszą być otwarci na naukę i dostosowywanie się do nowych narzędzi mediów cyfrowych. Nadążanie za postępami w tej dziedzinie ma kluczowe znaczenie dla zapewnienia odpowiednich i angażujących doświadczeń edukacyjnych.

Jakie strategie pedagogiczne są Twoim zdaniem skuteczne w nauczaniu kursów z wykorzystaniem mediów cyfrowych?

a) Aktywne uczenie się: Zachęcanie uczniów do aktywnego korzystania z mediów cyfrowych poprzez zadawanie pytań, udział w dyskusjach i wykonywanie interaktywnych zadań sprzyja głębszemu zrozumieniu tematu.

b) Wspólne uczenie się: Ułatwianie projektów grupowych lub zadań, które obejmują korzystanie z mediów cyfrowych, zachęca uczniów do współpracy, wymiany pomysłów i rozwijania umiejętności pracy zespołowej przy jednoczesnym wykorzystaniu dostępnych zasobów.

c) Zróżnicowanie: Media cyfrowe pozwalają na dostosowanie i adaptację do różnych stylów uczenia się i umiejętności. Nauczyciele mogą zapewnić różnorodne zasoby i działania, aby zaspokoić indywidualne potrzeby uczniów, zapewniając integrację.

Jakie szkolenia lub kwalifikacje są Twoim zdaniem potrzebne, aby skutecznie zintegrować media cyfrowe z Twoimi kursami?

a) Rozwój zawodowy: Nauczyciele powinni uczestniczyć w programach rozwoju zawodowego, które koncentrują się na integracji mediów cyfrowych z kursami. Programy te mogą zapewnić szkolenie w zakresie różnych narzędzi, projektowania

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

instrukcji i strategii pedagogicznych.

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

b) Biegłość technologiczna: Nauczyciele powinni dobrze rozumieć technologię i jej zastosowanie w środowisku edukacyjnym. Znajomość narzędzi mediów cyfrowych, oprogramowania i platform internetowych jest niezbędna do skutecznego zintegrowania ich z kursami.

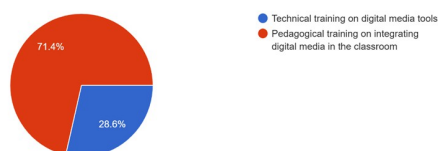
c) Ciągłe uczenie się: Bycie na bieżąco z najnowszymi osiągnięciami i trendami w mediach cyfrowych ma kluczowe znaczenie. Uczestnictwo w konferencjach, warsztatach i webinarium związanych z technologiami edukacyjnymi może pomóc nauczycielom w poszerzaniu ich umiejętności i wiedzy.

Wyniki ankiety

Przeprowadziliśmy kompleksową ankietę, aby lepiej zrozumieć potrzeby związane z Chopin Project VR Bilingual. Poniższe wyniki dostarczają cennych spostrzeżeń, które pomogą nam dostosować projekt do wymagań naszych odbiorców.

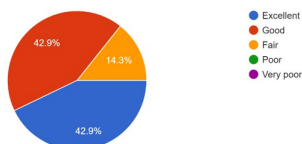
What type of professional development or training would you like to receive to better integrate digital media courses in your teaching?

7 responses



How would you rate your school's support for the integration of digital media in courses?

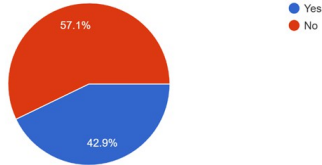
7 responses



Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

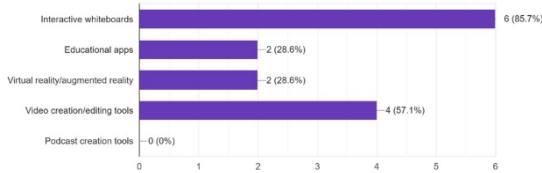
Have you received any professional development or training on the integration of digital media in the classroom?

7 responses



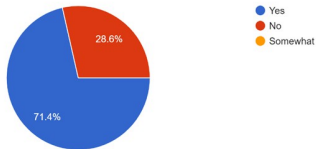
Which of the following digital media tools are you familiar with and comfortable using in the classroom?

7 responses



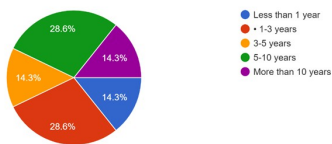
Do you feel confident in your ability to integrate digital media in your teaching?

7 responses



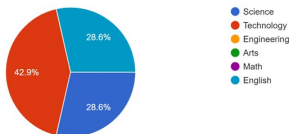
How long have you been teaching?

7 responses



What is your area of specialization?

7 responses



Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

METODY SZKOLENIOWE

.....
.....
.....

Plan lekcji

Scenariusz zajęć można znaleźć pod poniższym linkiem.

https://chopinvr.com/?page_id=564

Historia UE (film edukacyjny) <https://youtu.be/gpnMfOfFWYs>

NAUCZYCIEL - UCZNIOWIE

- **Bezpośrednia synchronizacja:** Nauczyciel może użyć projektora i przesłać wideo na żywo z oculus, aby pokazać uczniom Parlament UE i flagi w czasie rzeczywistym. Nauczyciel może poprowadzić uczniów przez wirtualne środowisko, wyjaśniając historię i znaczenie UE oraz flag. Nauczyciel może również poprosić uczniów o udział w dyskusjach i udzielenie odpowiedzi na pytania quizowe związane z Parlamentem UE i flagami.
- **Pośrednia synchronizacja:** W tej metodzie nauczyciel może tworzyć wcześniej nagrane filmy wideo, które pokazują Parlament Europejski i flagi UE. Nauczyciel może również udzielać komentarzy i wyjaśnień, aby poprowadzić uczniów przez wirtualne środowisko. Uczniowie mogą oglądać filmy we własnym tempie i odpowiadać na pytania quizowe związane z Parlamentem Europejskim i flagami UE.

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Asynchroniczny: Nauczyciel może zapewnić uczniom dostęp do gogli VR i wstępnie załadowanego wirtualnego środowiska Parlamentu Europejskiego i Parlamentu Europejskiego.**

flagi. Uczniowie mogą eksplorować wirtualne środowisko we własnym tempie, obserwować szczegóły i uczyć się o UE. Nauczyciel może również udostępnić zasoby, takie jak artykuły, filmy i pytania quizowe związane z Parlamentem Europejskim i flagami UE, do których uczniowie mogą uzyskać dostęp i wypełnić je samodzielnie.

STUDENT - STUDENCI

- **Bezpośrednia synchronizacja:** Dwujęzyczni uczniowie mogą na zmianę nosić zestaw VR i prowadzić wideokonferencję na żywo, podczas której prowadzą swoich kolegów z klasy przez wirtualne środowisko Parlamentu Europejskiego i flag UE. Uczniowie mogą na zmianę prowadzić dyskusję i zadawać pytania quizowe związane z Parlamentem UE i flagami.
- **Pośrednia synchronizacja:** Dwujęzyczni uczniowie mogą tworzyć wcześniej nagrane filmy wideo, w których eksplorują wirtualne środowisko Parlamentu Europejskiego i flagi UE, komentują i zadają pytania quizowe. Następnie mogą udostępniać te filmy swoim kolegom z klasy, którzy mogą je oglądać we własnym tempie i odpowiadać na pytania quizowe.
- **Asynchroniczny:** Dwujęzyczni uczniowie mogą tworzyć nagrania VR z wycieczki po Parlamencie Europejskim i flagach UE za pomocą narzędzia. Mogą dodawać adnotacje, opisy tekstowe i pytania quizowe, aby poprowadzić swoich kolegów z klasy przez wirtualne środowisko. Następnie mogą udostępnić wycieczkę VR swoim kolegom z klasy, którzy mogą ją odkrywać we własnym tempie i odpowiadać na pytania quizowe.

DODATKI

Ocena

Szablon planowania scenariuszy

Ocena

INFORMACJE ZWROTNE OD UCZESTNIKÓW (SZKOLENIE W KLASIE I SZKOLENIE NA ŻYWO)

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani E A C E A nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Pytania skalowane (sugerowana skala 5-punktowa).

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani E A C E A nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Pytanie	Tak/bardzo dużo			Nie/Nie w wszystko		
Czy uważasz, że sesja/kurs były dobrze zorganizowane i ustrukturyzowane?						
Czy proces był łatwy do przeprowadzenia?						
Czy uważasz, że zwiększyło się Twoje zrozumienie tematu?						
W jakim stopniu jesteś zadowolony z wykonywania zadań?						
Na ile jesteś przekonany, że możesz wykorzystać to, czego się nauczyłeś w pracy / w niezależnym projekcie?						
Czy łatwo było ci wyjść z błędów lub nieporozumień?						
Czy łatwo było uzyskać odpowiedzi na wszelkie pytania?						
Czy technologia (VR) była wygodna w użyciu?						

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Czy łatwo było odnaleźć się w tej technologii?					
Czy łatwo było przejść z jednego kroku do drugiego przy użyciu tej technologii?					
Czy uważasz, że technologia pomogła ci w nauce?					

Szablon planowania scenariuszy

SCENARIUSZ

	(SZKOLENIE W KLASIE LUB NA ŻYWO)
--	----------------------------------

FAZA TREŚCI NAUCZANIA	KROKI ROBOCZE (DZIAŁANIA EDUKACYJNE)	TECHNOLOGIA	KOMUNIKACJA I WSPÓŁPRACA	DZIAŁANIA NAUCZYCIELI
-----------------------	--------------------------------------	-------------	--------------------------	-----------------------

Analiza/Orientacja (xx min)				
Wykonanie (xx min)				
Ocena (xx min)				

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.