

Connected Learning

O międzynarodowym projekcie współpracy uczniów

DOI: 10.47050/jows.2024.1.9-13

Czy wykorzystując platformę cyfrową można skuteczniej przyswajać treści zawarte w podstawie programowej? Czy nowoczesne technologie mogą zwiększyć wewnętrzną motywację uczniów do nauki oraz rozwijać nie tylko kompetencje językowe, ale również cyfrowe i przekrojowe? Odpowiedź brzmi: tak! To wszystko udało się dzięki realizacji międzynarodowego projektu

Koordinatorzy projektu „Connected Learning – popularyzacja międzynarodowej i międzykulturowej współpracy uczniów szkół średnich online rozwijającej umiejętności XXI wieku”¹ za cel postawili sobie inspirowanie nauczycieli do wdrażania innowacyjnych rozwiązań sprzyjających rozwojowi kompetencji uczniów. Projekt odwołuje się do teorii poznawczej, a w szczególności konstruktywizmu poznawczego, w którym ważna jest „aktywna postawa ucznia, jego dociekliwość i wewnętrzna motywacja, umiejętność rozwiązywania problemów. Efektem spotkań edukacyjnych jest przede wszystkim rozumienie i nadawanie znaczeń, nie tylko wykonywanie zadania (...) i powinny one uwzględniać naturalny i zarazem społeczny charakter (uczenia się)” (Skałbania 2020: 125 za Bałachowicz 2009: 126).

W ramach projektu „Connected Learning”² nauczycielki i edukatorzy z Polski i Islandii wspólnie stworzyły osiem modułów tematycznych, będących praktycznym rozwinięciem treści programowych, m.in. polskiej podstawy dla języka angielskiego w szkole średniej. Ponadto na bazie analizy swoich mocnych i słabych stron w edukacji zdalnej opracowały tzw. analizy mocnych stron w nauczaniu hybrydowym (*Hybrid Teaching Strengthsfinder*), czyli narzędzie samooceny dla nauczycieli chcących lepiej wykorzystać potencjał nauczania w trybie zdalnym, w tym współpracy uczniów online. Wypełnienie internetowej ankiety pomaga wskazać dobrze zorganizowane obszary dydaktyki, a także te wymagające poprawy. Użytkownik uzyskuje instrukcję obsługi z *Raportem z analizy uczestników projektu* jako przykład oraz omówienie wyników swojego testu. Jeśli to zasadne, oferuje mu się „TeachHybrid – kurs online na temat doskonalenia nauczania hybrydowego”, który wspiera nauczycieli w pracą nad obszarami edukacyjnymi wymagającymi ulepszenia oraz dostarcza inspirujących odpowiedzi na pytania testowe analizera.

Moduły tematyczne dostępne na platformie to: Jedzenie, Kultura, Podróżowanie, Miejsce zamieszkania, Zakupy, Tożsamość, Zdrowie i Sport. Każdy moduł zawiera osiem lekcji na różnych poziomach językowych od A2 do C1, obejmujących zarówno zadania indywidualne, w parach, jak i grupowe, połączone z interakcją językową i kulturową z uczniami z całego świata. Niektóre lekcje bazują na materiałach internetowych, np. filmach z kanału YouTube czy artykułach prasowych, na podstawie których opracowano zadania rozwijające wszystkie cztery umiejętności językowe. Każda lekcja zawiera specyfikację realizowanych treści, oczekiwane cele, propozycje zadań wraz z wyczerpującymi instrukcjami, wskazówkami i narzędziami online do ich wykonania. Oprócz samych modułów, na platformie w zakładkach

¹ Projekt „Connected Learning – popularyzacja międzynarodowej i międzykulturowej współpracy uczniów szkół średnich online rozwijającej umiejętności XXI wieku”, trwający od kwietnia 2022 do kwietnia 2024 roku, jest finansowany ze środków otrzymanych od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG, a także częściowo wspierany z budżetu państwa.

² Strona projektu „Connected Learning” www.connectedlearning22.weebly.com

KATARZYNA PELC
III Liceum Ogólnokształcące
z Oddziałami Integracyjnymi
im. C.K. Norwida w Kielcach

„Tech Tools” i „Resources for teachers” znajdują się instrukcje i tutoriale dotyczące wykorzystania w zadaniach narzędzi cyfrowych, pomysłami na to, jak zapoznać uczniów z metodyką pracy w projekcie, oraz wiele innych praktycznych wskazówek. Wszystkie aktywności są skorelowane z wymaganiami polskiej podstawy programowej, choć oferują również zadania z zakresu matury międzynarodowej (zakładka „IB Extension”). Od momentu zakończenia projektu, czyli od kwietnia 2024 roku, dostęp do platformy będzie nadal darmowy dla szkół z całego świata przez kolejne dwa lata.

Wybór ucznia i zmieniająca się rola nauczyciela

Realizując zadania i moduły w ramach projektu „Connected Learning”, uczniowie mogą dokonywać wyboru w kilku obszarach. Pierwszy z nich to tryb pracy: indywidualny, w parach lub grupach. Kolejny to treść samych zadań, np. wybór tradycyjnego polskiego dania do opisanie, problemu emocjonalnego, z jakim boryka się młodzież, ciekawych miejsc do zwiedzenia w swojej okolicy, ulubionej piosenki itp. Kolejna możliwość wyboru dotyczy korzystania lub nie z pomocniczych pytań, np. w trakcie tworzenia nagrania o tradycyjnej potrawie. Uczniowie mogą też wybrać przykładowe frazy, np. w trakcie udzielania informacji zwrotnej innym uczestnikom projektu na temat ich opisów, nagrań czy innych prac lub też w trakcie pisania listu do autentycznej firmy z propozycją wprowadzenia innowacyjnej potrawy na polski rynek. Ostatni obszar to kwestia wyboru narzędzia cyfrowego do wykonania zadania. Można np. nagrywać swoje wypowiedzi na dany temat, używając Vocaroo albo znalezionej przez siebie innego narzędzia, lub stworzyć interaktywne quizy ułatwiające zapamiętanie słownictwa, korzystając z aplikacji Kahoot czy Quizlet.

Jak pokazują powyższe przykłady, w projekcie „Connected Learning” nauczyciel nie jest już osobą znajdującą się w centrum procesu uczenia się – jest nią uczeń. Nauczyciel to osoba towarzysząca młodemu człowiekowi na drodze jego rozwoju jako facylitator, czyli przewodnik, podczas gdy „uczestnik w dużym stopniu decyduje o kształcie i kierunku nauki, co wymaga od niego samoświadomości” (Chojecka 2018). Dzięki temu w „Connected Learning” zbliżyliśmy się do modelu kształcenia „opartego na tworzeniu przestrzeni do samodzielnego uczenia się (...) i rozwijania umiejętności skutecznego realizowania wielu ról życiowych” (Skałbiana 2020: 120).

Wybór nauczyciela: włączanie zadań do codziennej praktyki szkolnej

Istnieje wiele sposobów na to, aby wykorzystać zadania z platformy na potrzeby swojej codziennej pracy nauczycielskiej. Na początku warto przejrzeć zawartość oferowanych modułów i wybrać te, które pasują do treści realizowanych na lekcjach, zasobów czasowych oraz poziomu językowego uczniów. Jeśli zależy nam na znalezieniu partnera lub partnerów z zagranicy, najlepiej jest dołączyć do zamkniętej grupy na Facebooku o nazwie „Connected Learning”. Grupa powstała po to, aby nauczyciele mogli się dzielić swoimi doświadczeniami z pracy w ramach projektu oraz szukać partnerów. Wystarczy w niej zamieścić post wraz z propozycją wyboru modułu, ramami czasowymi oraz poziomem językowym uczniów. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby w przypadku braku partnera z zagranicy poszukać do współpracy innej szkoły z Polski – czy nawet innej klasy z własnej szkoły. Wiele krótszych zadań można wykorzystać w czasie swoich lekcji – choćby te z części „I’m done – Extension”. Można podejść do zadań inaczej; niektórzy nauczyciele realizują większość ćwiczeń z danego modułu po zakończeniu pracy z działem z podręcznika na dany temat. Możliwości jest wiele. Atutem projektu „Connected Learning” jest z pewnością to, że oferuje on nauczycielom i nauczycielkom wiele możliwości autonomicznego wyboru.

Rozwój kompetencji uczniów: językowych, cyfrowych i przekrojowych

Praktyczny wymiar edukacji pozaformalnej to kwintesencja projektu „Connected Learning”. Dzięki stworzonym modułom uczniowie i uczennice wykorzystują swoją znajomość języka

angielskiego w celu autentycznej komunikacji z rówieśnikami z całego świata. Komunikacja odbywa się przy wykorzystaniu aplikacji typu Padlet, Flip, komunikatorów internetowych, poczty elektronicznej i dokumentów Google. Potrzeba komunikacji wynika z konstrukcji samych zadań: oparto je na autentycznych zainteresowaniach młodych ludzi, a do ich wykonania konieczne są współpraca oraz udzielanie sobie nawzajem wspierającej informacji zwrotnej. Można tu zaryzykować stwierdzenie, że projekt jest skutecznym sposobem na realizację zalecenia Rady Unii Europejskiej dotyczącego rozwijania kompetencji kluczowych w kontekście uczenia się przez całe życie. Postulat ten znajduje również swoje odzwierciedlenie w polskich dokumentach prawa oświatowego, m.in. w zapisach preambuły do podstawy programowej kształcenia ogólnego dla 4-letniego liceum ogólnokształcącego oraz 5-letniego technikum oraz szkoły branżowej II stopnia z 2018 r. oraz Zintegrowanej Strategii Umiejętności 2023.

W Zaleceniu Rady Unii Europejskiej z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych znajdziemy definicję kompetencji składającą się z trzech elementów: wiedzy, umiejętności i postawy, co można rozumieć jako umiejętność zastosowania zdobytej wiedzy w praktyce, przy odpowiedniej postawie, czyli gotowości do odpowiedniego zachowania się. Zatem osoby wspierające swój proces uczenia się z wykorzystaniem zadań projektu „Connected Learning” kształtują w pierwszej kolejności kompetencję językową, jako że wszystkie aktywności wymagają używania języka obcego. Kolejna ważna we współczesnym świecie kompetencja to kompetencja cyfrowa, która rozwijana jest dzięki wykorzystaniu internetowej platformy, stanowiącej serce projektu, zawierającej zadania do wykonywania i wymiany międzykulturowej, z wykorzystaniem różnorodnych narzędzi cyfrowych (Padlet, Flip, Kahoot, Vocabulary.com, Bookcreator, Edpuzzle, Quizlet, Canva, Screencastify, Quizziz, Toony Tool, Vocaroo oraz Chat GPT). Jeśli chodzi o inne kompetencje, często nazywane przekrojowymi, umiejętnościami XXI wieku czy też miękkimi, to uczniowie i uczennice, angażując się w wykonywanie zaprojektowanych zadań, mogą rozwijać często omawiane w literaturze tematu tzw. 4K, czyli: kreatywność, krytyczne myślenie, kooperację i oczywiście komunikację, a także rozwiązywanie problemów, podejmowanie inicjatywy czy zarządzanie sobą oraz umiejętności społeczne.

Przyjrzyjmy się teraz zaledwie kilku przykładom zadań wspierających rozwój tych kompetencji. W module Zdrowie kreatywność uczniów jest stymulowana poprzez zachęcenie ich do stworzenia własnej piosenki lub napisania wiersza, który będzie sposobem na radzenie sobie z negatywnymi emocjami. W module Zakupy uczniowie tworzą własny minisklep z używanymi przedmiotami, które mają w domu. Krytyczne myślenie jest kształtowane praktycznie w każdym zadaniu na platformie projektu i obejmuje szereg aktywności: od sprawdzania wiarygodności artykułów w module Jedzenie czy Zakupy, poprzez umiejętność krytycznego użycia chatu GPT do sprawdzenia napisanego przez siebie listu z zażaleniem, aż do umiejętności udzielania innym wspierającej informacji zwrotnej, wymaganej w każdym module.

Kooperacja to również jeden z kluczowych elementów projektu „Connected Learning”. W czasie każdej lekcji uczniowie są zachęceni do współpracy poprzez charakter zadań, które mają wykonywać wspólnie, np. nagrywanie filmów w modułach o jedzeniu, tworzenie interaktywnych quizów w modułach Kultura i Tożsamość, nagrywanie podcastu w module Sport czy tworzenie interaktywnych map oraz planów wycieczki w module Podróżowanie. Nietrudno się domyślić, że w trybie współpracy (czy to z kolegami z własnej klasy, czy też z uczniami z zagranicy) uczniowie napotykają różne wyzwania i trudności, więc próbując stawiać im czoła, ćwiczą umiejętności negocjacji, rozwiązywania problemów oraz umiejętności społeczne.

Z uczeniem się języka obcego wiąże się również potrzeba pogłębiania świadomości kulturowej i kompetencji międzykulturowych. We współczesnym, dynamicznie rozwijającym się świecie, gdzie coraz więcej narodów miesza się ze sobą z różnych przyczyn oraz w którym wzrasta potrzeba współpracy w celu rozwiązywania globalnych problemów, kompetencje międzykulturowe nabierają szczególnego znaczenia. Dzięki projektowi „Connected Learning” już na etapie szkoły średniej możemy je skutecznie rozwijać

poprzez tworzenie zadań pozwalających na wymianę wiedzy o innych kulturach oraz uczenie komunikowania się z użyciem odpowiedniego języka i konwencji społecznych (zakładka „Netiquette”). Oprócz wspomnianej powyżej konieczności udzielania sobie nawzajem informacji zwrotnej, przykładowo w module Tożsamość uczniowie szukają podobieństw charakterologicznych między uczniami z różnych kultur, a w module Zdrowie zastanawiają się, czy rytm snu może zależeć od pochodzenia. Jak widać z powyższych przykładów, rozwijane kompetencje często się przeplatają i uzupełniają. Na tym etapie warto wspomnieć, że w każdym module „Connected Learning” wszyscy zainteresowani znajdują listę rozwijanych w trakcie uczenia się kompetencji.

Samopoznanie i motywacja

Jednym z kluczowych elementów skutecznego uczenia się są umiejętności metapoznawcze. We wspomnianym wcześniej artykule Magdaleny Chojeckiej o edukacji pozaformalnej czytamy: „Uczestnicy powinni przyrzeć się temu, co robili, oraz czy pomagało to osiągnąć cel, czy raczej utrudniało wykonanie zadania. Dzięki temu zyskują świadomość swoich mocnych stron i obszarów do zmiany. Wiedza na temat swoich zasobów wzmacnia poczucie własnej wartości, daje poczucie sprawczości, ułatwia podejmowanie nowych wyzwań. Świadomość, jakie zachowania warto zmodyfikować i jakich kompetencji nam brakuje, pozwala się rozwijać”. Takich refleksji dokonują uczący się z wykorzystaniem projektu „Connected Learning” na koniec każdego modułu, gdzie odpowiadają na serię metapoznawczych pytań (zakładka „Reflection”). Jak wskazuje Chojecka, samopoznanie sprawia, że uczący się dążą do polepszenia własnych strategii uczenia się, zwiększając swoje zadowolenie z nauki, a przez to również swoją motywację wewnętrzną. O tym mechanizmie „układu nagrody” pisze między innymi w swojej książce *Neurodydaktyka* Marzena Żylińska, wskazując na rolę neuroprzekazników w procesie uczenia się. Z badań naukowych wynika, iż mózg niejako „nagradza się sam”, produkując dopaminę, czyli hormon szczęścia, w momencie, kiedy osiąga zamierzony cel uczenia się. Co więcej, dąży do powtarzania uczucia przyjemności płynącej z procesu doskonalenia się i rozwoju, prowadząc tym samym do wzrostu motywacji wewnętrznej uczniów i uczennic.

Dodatkowo motywacja wewnętrzna uczniów i uczennic uczestniczących w projekcie „Connected Learning” wypływa z tematyki zadań wykorzystujących interesujące i ważne dla nich tematy oraz z form pracy bazujących na narzędziach cyfrowych, których „cyfrowi tubylcy” używają na co dzień (Żylińska 2013:166 za Marc Prensky 2001). Jak podkreśla Żylińska, autentyczne zainteresowanie tematem poprzez odniesienie się do własnych zainteresowań i doświadczeń to kolejny kluczowy element motywacji do uczenia się. Platforma z zadaniami oferuje wiele aktywności tego typu, np. mapowanie własnych uczuć w module o tożsamości, opisywanie widoku ze swojego okna czy tworzenie mapy własnej okolicy z ważnymi dla konkretnego nastolatka miejscami. Warto również wspomnieć o pracy w grupach i idei współpracy w ogóle, która jest nadrzędną zasadą w projekcie „Connected Learning”. „Mózg jest organem społecznym” (Żylińska 2013: 217), a teoria neuronów lustrzanych wskazała na wzrost skuteczności uczenia się i motywacji dzięki obserwacji innych i uczenie się od siebie nawzajem. Jest to szczególnie aktualne w okresie dorastania, kiedy grupa rówieśnicza mocno wpływa na rozwój młodych ludzi i warto jej dobry wpływ wykorzystać w procesie uczenia się.

Podsumowanie

Projekt międzynarodowy „Connected Learning – popularyzacja międzynarodowej i międzykulturowej współpracy uczniów szkół średnich online rozwijającej umiejętności XXI wieku” oferuje holistyczne podejście do edukacji, które wykorzystuje możliwości technologii, jednocześnie wspierając znaczące, społecznie osadzone i oparte na zainteresowaniach uczniów doświadczenia edukacyjne. Ze względu na swoją darmową formę stanowi doskonały sposób

na uzupełnienie procesu nauczania i uczenia się, podnosząc jego skuteczność poprzez wykorzystanie wyżej opisanych atutów edukacji pozaformalnej. Serdecznie zapraszamy do odwiedzenia naszej strony projektowej oraz samej platformy.

BIBLIOGRAFIA

- Bałachowicz, K. (2009), *Style działań edukacyjnych nauczycieli klas początkowych. Między uprzedmiotowieniem a podmiotowością*, Warszawa: Wydawnictwo WSP.
- Chojecka M. (2018), *Edukacja pozaformalna w praktyce – na czym polega i jak ją zorganizować*, <shorturl.at/ksUWX>, [dostęp: 9.02.2024].
- MEN (2018), Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia (Dz.U. 2018, poz. 467).
- Prensky M. (2001), *Digital Natives, Digital Immigrants*, <shorturl.at/nzBK6>, [dostęp: 9.02.2024].
- Skałbania, B. (2020), *Rozwijanie kompetencji kluczowych w świetle teorii uczenia się – perspektywa nauczyciela i ucznia edukacji wczesnoszkolnej*, „Lubelski Rocznik Pedagogiczny”, vol. 39, nr 3, s. 119–132.
- Ustawa z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe (Dz.U. 2017, poz. 59).
- Uchwała nr 195 Rady Ministrów z 28 grudnia 2020 r. w sprawie zatwierdzenia Zintegrowanej Strategii Umiejętności 2023 (Dz.U. 2021, poz. 1).
- Zalecenie Rady Unii Europejskiej z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie, [w:] „Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej” (2018/ C 189/01).
- Żylińska, M. (2013), *Neurodydaktyka. Nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

KATARZYNA PELC Nauczycielka języka angielskiego z ponad 20-letnim stażem pracy w szkole średniej, trenerka kompetencji przekrojowych European Federation of Intercultural Learning. Wolontariuszka i koordynatorka regionu Kielecczyzna Stowarzyszenia AFS Programy Międzykulturowe, Global Up Educator AFS Intercultural Programmes NY, uczestniczka projektów międzynarodowych, trenerka nauczycieli, autorka innowacyjnych wydarzeń edukacyjnych, laureatka nagrody MEiN „Kierunek – innowacja” 2022 za „Norwidowski StartUp Interdyscyplinarności”.