

Projekt edukacyjny ma bardzo duże znaczenie dla rozwoju ucznia, ponieważ kształci wiele umiejętności, kompetencje i postawy przydatne w dorosłym życiu- komunikację, współpracę w grupie, przedsiębiorczość i kreatywność. Pozwala na rozwijanie uczniowskiej samodzielności, sprzyja odpowiedzialności za własne uczenie się, planowaniu i organizowaniu tego procesu, autorefleksji nad swoimi działaniami i budowaniu poczucia własnej wartości. Podczas pracy w grupie uczniowie uczą się komunikowania się, aktywnego słuchania, wspólnego rozwiązywania problemów, planowania, organizowania pracy i dokonywania samooceny.

Daje uczniom poczucie samodzielności w działaniu – począwszy od wyboru tematu, poprzez planowanie i organizowanie działań, ich realizację, aż po prezentację efektów i refleksję nad podjętymi działaniami.

Jesienne działania uczniów klasy 8 objęły swoim zakresem język angielski, niemiecki, język polski, zajęcia z wychowawcą, przedmioty ścisłe doradztwo zawodowe. W dwumiesięcznym projekcie „What’s behind STEAM?” zadaniem uczniów było zapoznanie się z pojęciem STEAM i refleksja nad jego znaczeniem w przygotowaniach do przyszłych wyborów edukacyjnych i zawodowych. Grupy projektowe (uczniowie uczestniczący w projekcie STEAM) gromadziły i informacje z różnych źródeł, opracowywały je w formie multimedialnych prezentacji oraz graficznej formie logo oddającego istotę tego pojęcia. Prezentacje w języku polskim lub angielskim wykorzystano na różnych przedmiotach do omówienia zagadnień związanych z wyborem dalszej ścieżki edukacyjnej, zawodu, rozwoju nauki i postępu ekonomicznego. Uczniowie powtórzyli angielskie i niemieckie słownictwo związane z tą tematyką.

Rezultaty pracy zostały również udostępnione partnerskim szkołom.

Następnym, tym razem trzymiesięcznym działaniem było przygotowanie i zaprezentowanie sylwetki wybranego naukowca i jego dorobku dla nauki i wpływu na życie ludzi. Prezentacje wykonane zostały w dowolnie wybranej przez uczniów aplikacji. Dodatkowo uczniowie umieszczali informacje na temat sześciu naukowców wybranych wspólnie z partnerami na platformie Linoit.

Końcowym etapem tego projektu było wyszukiwanie przykładów współistnienia sztuki i nauki. Projekt zostanie podsumowany w lutym.



 Erasmus+




STEAM

