Sanoma Learning Lab

Kategoria: Edukacja, Kultura i Sport
Opublikowano: czwartek, 27, listopad 2014 23:00
Tadeusz Narkun
Odsłony: 1436

Portal dla studentów i interaktywny panel do ćwiczeń dla nauczycieli wygrały konkurs na innowacje w edukacji. W finale polskiej edycji konkursu Sanoma Learning Lab w piątek, 21 listopada wyłoniono dwa projekty, które będą reprezentowały Polskę w finale międzynarodowym i konkurowały z pomysłami z Belgii, Holandii, Finlandii i Szwecji. Jeśli uda im się pokonać rywali, innowacyjny produkt z Polski może znaleźć się na szkolnych ławkach na całym świecie.

Polscy uczestnicy konkursu przedstawili aż 50 pomysłów na to, jak zwiększyć skuteczność nauczania, poprawić wyniki i jak uczyć w innowacyjny sposób. W finale konkursu wyłoniono dwa projekty: Mobility Champ, który pomoże studentom planującym wyjazdy na stypendia zagraniczne w treningu umiejętności miękkich i międzykulturowych oraz Team!Up - interaktywny program skierowany do nauczycieli uczniów rozpoczynających edukację w szkole, który pomoże w prowadzeniu ćwiczeń i zabaw wspierających koncentrację.

– Wychodzimy do studentów, którzy chcą studiować nie tylko w swoim kraju, w Polsce, ale chcą przemieszczać się po całym świecie – powiedziała po ogłoszeniu wyników Agnieszka Grupińska, nauczycielka jęz. angielskiego ze Skierniewic, z zespołu autorów projektu Mobility Champ. – Chcemy zaproponować taką platformę, która pozwoli im doskonalić umiejętności, nie tylko językowe, ale też społeczne i miękkie – dodała. Podczas swojej trzyminutowej prezentacji twórcy Mobility Champ wyjaśniali, że studenci osiągający najlepsze wyniki za granicą to niekoniecznie ci, którzy mają najlepsze stopnie, ale właśnie ci, którzy są świadomi różnic międzykulturowych.

– Każdy, kto zaloguje się na naszym portalu, będzie działał w grupie i rozwiązywał zadania ze studentami z innych krajów – wyjaśnił drugi autor projektu, Przemysław Ogrodowczyk z wydawnictwa Nowa Era. W serwisie znajdzie się również kurs językowy, oferujący naukę słownictwa związanego ze sztuką prezentacji, pracą z projektem, czy pracą w grupie. Dzięki temu studenci jeszcze przed wyjazdem przećwiczą sytuacje, jakie czekają ich w obcym kraju. – Porównałbym te umiejętności do szkolenia sportowca, który zanim pobije rekord świata, musi to zrobić 10 razy w swojej głowie – dodał autor projektu.

Drugi zwycięski projekt to aplikacja na tablicę interaktywną dla nauczycieli klas 1-3 szkoły podstawowej. Zawiera ona zestaw interaktywnych ćwiczeń, które pomogą dzieciom w utrzymaniu koncentracji podczas lekcji. Zabawy prowadzone będą przez bajkowe postaci pojawiające się na ekranie. – W tym wieku dzieci mogą skupić się maksymalnie na 15 - 20 min, potem ich koncentracja słabnie – wyjaśniła jedna z autorek projektu, Ewa Grzybała. – Zabawa jest po to, aby znowu przyciągnąć ich uwagę na dłużej. Podczas ćwiczeń oddechowych może być to na przykład żaba, która jest śpiewaczką operową, przedstawia się i pokazuje, co robi, żeby wydobyć z siebie taki piękny głos – dodała autorka.

Prace nad wszystkimi projektami rozpoczęły się 3 października podczas warsztatów w Gdańsku. W piątek uczestnicy Samona Learning Lab przedstawili efekty swojej 6-tygodniowej pracy. Doskonalili swoje pomysły podczas webinariów, opracowywali je w grupach pod okiem ekspertów z dziedziny nowych technologii i edukacji. W polskiej edycji, realizowanej przez wydawnictwo Nowa Era i firmę Young Digital Planet wzięło udział 20 nauczycieli, 20 ekspertów z branży edukacyjnej i 10 studentów.

Dla uczestników ważna była nie tylko szansa na zwycięstwo i prezentacja swojego pomysłu w Amsterdamie, ale też zdobycie wiedzy, jak powstaje projekt od pomysłu do realizacji. – Mnóstwo się nauczyłam w tym programie i to jest dla mnie największa wartość – przyznała Ewa Tomaszewicz z wydawnictwa Nowa Era, współautorka projektu Junior Explorer. – Przez tych 6 tygodni przeszliśmy

Phoca PDF

niesamowity, intensywny kurs zarządzania projektem. Zaczęliśmy od pytania: Jaki problem chcemy rozwiązać naszym produktem? Czy ten problem w ogóle istnieje i czy nasz pomysł na pewno go rozwiązuje? Oczywiście, każdy przyszedł z gotowym pomysłem, ale po 6 tygodniach pracy nad nim, jest to już zupełnie inny produkt – wyjaśniła. Jej projekt to cyfrowy magazyn dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym, w którym znalazła się przyroda, historia, język angielski, razem z fabułami edukacyjnymi, które podtrzymują naturalną ciekawość świata u dzieci. – Nie ma jeszcze tego typu rozwiązań dla dzieci w tym wieku. Chcemy, aby dzieci uczestniczyły w fascynującej przygodzie, aby nauka sprawiała im radość – powiedziała o projekcie.

Mimo że z 14 projektów, które trafiły do finału, uczestnicy mogli wyłonić jedynie dwa, wszyscy autorzy mają nadzieję na realizację swoich pomysłów w przyszłości. Takie było też jedno z założeń tego programu.

– Mamy cały program wdrażania innowacyjnych pomysłów i tego typu konkursy są dla nas niezastąpionym źródłem inspiracji – przyznał Marcin Wojtyński, dyrektor ds. strategii w wydawnictwie Nowa Era. Wiele pomysłów przedstawionych podczas Sanoma Learning Lab wydawnictwo na pewno będzie chciało wykorzystać i wspólnie z ich autorami dalej nad nimi pracować. Jego zdaniem, ogromną wartością warsztatów jest połączenie potencjału nauczycieli, ekspertów i studentów. – Mają różne doświadczenia i umiejętności, ale gdy zaczynają wspólnie pracować nad projektem, znajdują wspólny język. W tych zespołach rodzą się świetne pomysły – powiedział.

Projekt, który ostatecznie pojedzie do Holandii, by walczyć o nagrodę 10 000 euro i szansę na wdrożenie w szkołach na całym świecie, zostanie wyłoniony 10 grudnia. Finał konkursu odbędzie się w dniach 15-18 grudnia podczas Boot Camp w Amsterdamie.

źródło: Sasal Publik Relation

Phoca PDF