

„Be Creative with Erasmus” czyli „Bądź kreatywny z Erasmusem” to projekt KA219 dotyczący partnerstwa strategicznego szkół. Projekt trwa od 01.09.2017 r do 30.06.2019r. Jego głównym celem jest wprowadzenie do szkół uczestniczących kreatywnych technik nauczania i uczenia się.

W projekcie tym uczestniczy siedem szkół z różnych krajów europejskich. Ich zadaniem będzie wdrażanie w życie szkoły różnych form aktywności, szczególnie adresowanych do uczniów, ale również nauczycieli oraz organizacja i udział spotkań szkoleniowych dla nauczycieli. Jako uczestnicy projektu, nauczyciele naszej szkoły wezmą udział w szkoleniach przygotowywanych w poszczególnych szkołach, opartych na **innowacyjnych technikach nauczania**, będą wymieniać się pomysłami z zakresu **eksperymentalnego nauczania** i dzielić wiedzą dotyczącą **motywowania i wspierania uczniów w rozwijaniu różnych umiejętności**.

Szkolenia te mają na celu wzbogacenie warsztatu pracy nauczycieli tak aby aby ułatwić uczniom **rozwijanie umiejętności czytania, pisania, ale przede wszystkim umiejętności matematycznych i logicznego myślenia**. Ponadto uczniowie dzięki działaniom projektowym będą **rozwijać myślenie krytyczne, kompetencje emocjonalnego poznawania świata, a tym samym w sposób twórczy rozwiązywać problemy codziennego życia**. Ponadto poszerzane będą umiejętności komunikacyjne oraz samoocena.

Jedną z idei projektu jest obudzenie u uczniów pragnienia zdobywania tych umiejętności. Będą więc oni aktywnie współtworzyć kolejne produkty projektowe i brać udział w różnorodnych formach aktywności. Nauczyciele w ramach projektu będą **wdrażać innowacyjne techniki nauczania, zachęcać do uczenia się w sposób kreatywny, do stosowania nowoczesnych technik zapamiętywania, pracy grupowej oraz rozwijania myślenia logicznego**. Przeprowadzane będą **innowacyjne lekcje integrujące różnorodne dziedziny nauki**.

Uczniowie i nauczyciele w ramach projektu będą korzystać z **nowoczesnej technologii**, w tym kamer w celu nagrania filmów, tablic interaktywnych i komputerów. W trakcie trwania projektu uczestnicy będą korzystać z nowoczesnych mediów komunikacyjnych, w tym **Facebook i platforma e-twinnig**.

- **Uczniowie** rozwiną kompetencje informatyczne, zastosują Think Link tworząc prezentacje, będą ćwiczyć myślenie logiczne i krytyczne, przeprowadzać dowodzenia, rozwijać umiejętność analizy, współpracować, brać udział w lekcjach eksperymentalnych. Zostaną też zmotywowani do nauki języka angielskiego. Zapoznają się z kreatywnymi technikami uczenia się.

- Jedną z form aktywności będzie **stworzenie edukacyjnych gier komputerowych online** przez uczniów z pomocą nauczycieli, w które zagrają uczniowie z poszczególnych szkół w ramach projektu.

- Kolejną **zaprojektowanie przez uczniów nowoczesnych pomocy naukowych, a tym samym wdrożenie innowacyjnych technik wizualizacyjnych**. To uczniowie będą pomysłodawcami rysunków i innych pomocy, które też oni sami wykonają. W ten sposób zastosowana zostanie też technika **personalizowania uczenia się przy pomocy powstałych obrazów**.
- Uczniowie wezmą też udział w innowacyjnym wydarzeniu, nowym dla życia naszej szkoły, jakim będzie **rozegranie międzynarodowego meczu pomiędzy szkołami w E-sport**.
- Uczniowie wezmą udział w **innowacyjnych lekcjach**, przy wykorzystaniu LEGO, stosując elementy zabawy, gier, konkursów, oraz elementów real life przeprowadzając eksperymenty
- To uczniowie będą głównymi autorami **multimedialnych prezentacji oraz Power Point** dotyczącymi życia szkoły i charakterystyki naszego kraju.
- **Techniki wprowadzające kreatywne uczenie się oraz zapamiętywanie life-long** czyli wysyłanie wiadomości do pamięci długotrwałej będą kolejnym produktem projektu. Nauczyciele zapoznają z nimi uczniów.

- **Nauczyciele** będą dzielić się wiedzą dotyczącą innowacyjnych praktyk w nauczaniu w poszczególnych krajach europejskich oraz wprowadzać na swoich lekcjach poznane techniki. Będą również wspierać uczniów podczas ich czynności projektowych. Powstaną też filmiki prezentujące lekcje eksperymentalne, między innymi z wykorzystaniem klocków LEGO.

- **Nauczyciele z Danii** podzielą się wiedzą dotyczącą **rozwijania myślenia logicznego i przeprowadzania dowodzeń „effectuation”** (we współpracy z Educational Centre of Colding Commune) **oraz „Digital coding”** (we współpracy z University College South Denmark). Nauczyciele w ramach szkolenia w Danii odwiedzą również International School w Billund znaną z kreatywnych technik nauczania.
- **Spotkanie nauczycieli w Turcji** obejmie szkolenie z **zastosowania klocków LEGO w rozwijaniu myślenia kreatywnego**.
- **Szkolenie we Włoszech** dotyczy będzie **szerokiego zastosowania technologii**, głównie komputerów i tablic interaktywnych w czasie **zajęć rozwijających umiejętność kodowania „Coding”**.
- **Nauczyciele z Litwy** zaprezentują **nowoczesne techniki zastosowania mediów informatycznych** na lekcjach języków obcych.
- **Nasza szkoła** w ramach projektu zorganizuje szkolenie dotyczące **aktywizujących technik nauczania, zastosowania Neuro-lingwistycznego programowania w nauczaniu języka obcego i innych przedmiotów**.
- **Szkoła w Hiszpanii** zaprezentuje lekcje oparte na **„gamification”** czyli różnorodnych **grach edukacyjnych**.

- **Na Węgrzech** odbędzie się spotkanie dotyczące **rozwijania umiejętności analitycznych** na lekcjach.