



WNIOSKI, WYTYCZNE
I WSKAZÓWKI
DLA NAUCZYCIELI



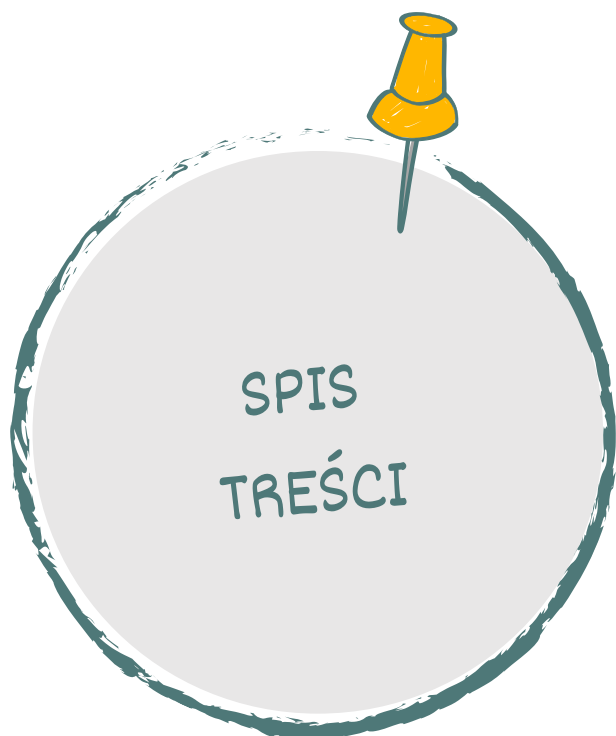
WNIOSKI, WYTYCZNE I WSKAZÓWKI
DLA NAUCZYCIELI.

Opublikowane w ramach
Projektu CrowdSchool,
sierpień 2023.

www.crowdschool.eu

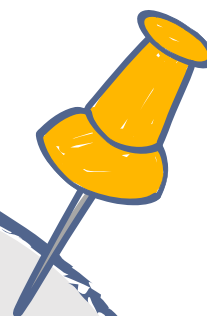


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



1. WSTĘP	1
1.1 Czym jest Projekt <i>CrowdSchool</i> ?	1
1.2 Partnerzy	1
1.3 Cele Projektu	4
1.4 Działania Projektowe	5
1.5 W jaki sposób?	5
1.6 Tworzenie tezaursów na podstawie Wikidanych	6
1.7 Rezultaty	8
1.8 Szczególne korzyści dla uczniów klas pierwszych	9
1.9 Szczególne korzyści dla uczniów z trudnościami w uczeniu się i z zaburzeniami uwagi	9
1.10 Zobacz dwanaście kampanii <i>CrowdSchool</i> !	10
2. WNIOSKI, WYTYCZNE I WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELI	14
2.1 Uwaga selektywna a uwaga podzielna	14
2.2 Koncentracja uwagi	15
2.3 Wnioski, wytyczne i wskazówki dla nauczycieli	16
1. Jakie aspekty Projektu <i>CrowdSchool</i> przyniosły uczniom korzyści?	16
2. Jakie umiejętności i kompetencje udoskonalili uczniowie dzięki Projektowi <i>CrowdSchool</i> ?.....	18
3. Czy Projekt przyniósł korzyści również uczniom niepełnosprawnym i uczniom z zaburzeniami uwagi?	19
4. Jakie są konkretne korzyści i cele procesu tagowania?	19
5. O czym należy pamiętać przed przystąpieniem do kampanii?	20
6. Co mówią zainteresowane strony o Projekcie <i>CrowdSchool</i> ?	22
7. Dlaczego Projekt promuje dialog i integrację?	22
8. Sugestie końcowe dla nauczycieli	22





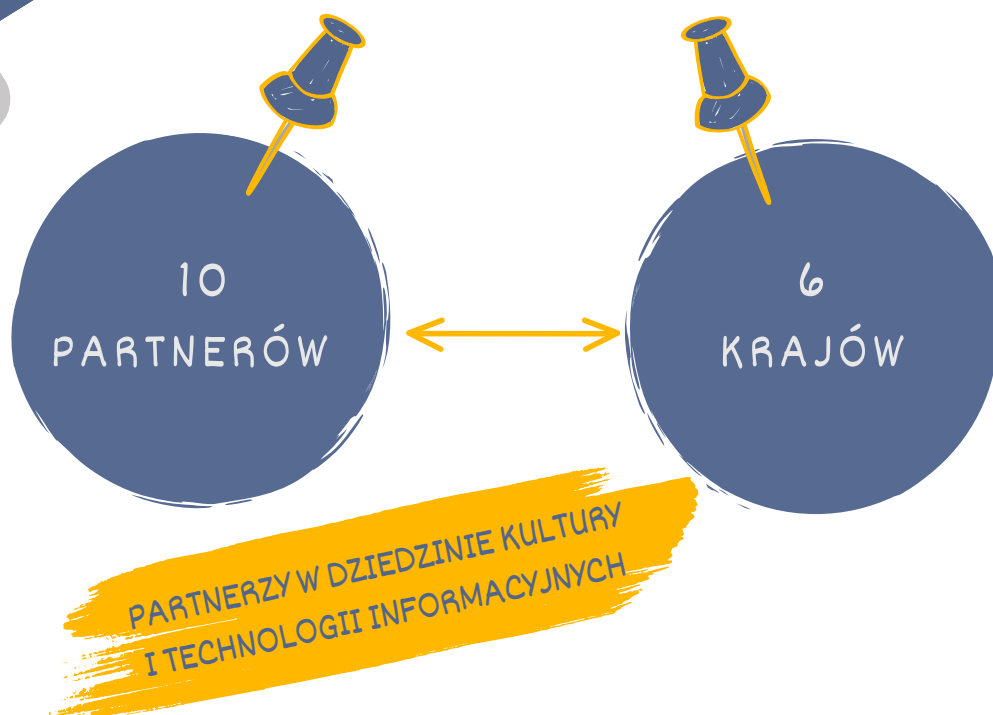
1. WSTĘP

* 1.1 Czym jest Projekt *CrowdSchool*?

Proces masowej digitalizacji w zakresie dziedzictwa kulturowego umożliwił **udostępnienie online ogromnej liczby treści cyfrowych z europejskich galerii, bibliotek, archiwów i muzeów** (skrót ang. GLAM). Jednak znajomość cyfrowych kolekcji przez użytkowników jest na ogół niewielka ze względu na **słabą jakość metadanych**. W rzeczywistości, gdy jakość metadanych jest niska, systemy indeksujące dane mogą nie znaleźć i nie wyświetlić wyników wyszukiwania, które w innym przypadku byłyby odpowiednie dla danych kryteriów wyszukiwania. Ten problem stara się rozwiązać **Projekt *CrowdSchool***.

* 1.2 Partnerzy

Do realizacji Projektu zaangażowanych zostało 10 partnerów z 6 krajów Unii Europejskiej, którzy są ekspertami w zakresie dziedzictwa kulturowego, edukacji i technologii informacyjnych. W latach 2020-2023 **wdrożyli oni strategie mające na celu wsparcie edukacji uczniów przy jednoczesnej promocji europejskich baz danych dziedzictwa kulturowego**.



→ **Dédale** (partner wiodący): Dédale to europejska agencja badawczo-produkcyjna z siedzibą w Paryżu (**Francja**), zajmująca się kulturą, technologiami i innowacjami. Dédale zajmuje się też produkcją artystyczną, rozwojem lokalnym, organizacją imprez, badaniami, oferuje konsultacje władzom publicznym i instytucjom europejskim. Zespół zdobył szeroką wiedzę specjalistyczną, w tym z polityki kulturalnej, technologii informacyjno-komunikacyjnych i dziedzictwa kulturowego oraz europejskich bibliotek cyfrowych, innowacyjnego i kreatywnego uczenia się, Turystyki 2.0, technologii mobilnych oraz inteligentnych miast. Agencja Dédale jest szczególnie zainteresowana innowacjami i nowymi zastosowaniami w sektorach takich jak urbanistyka, nowe media, twórczość artystyczna, dziedzictwo kulturowe i edukacja. W Projekcie *CrowdSchool* Dédale pełni rolę koordynatora Projektu, a także jest „partnerem kulturalnym” dla szkoły podstawowej Moderato Montessori w Barcelonie.

→ **European Fashion Heritage Association (EFHA)**: Europejskie Stowarzyszenie Dziedzictwa Mody to międzynarodowe centrum utworzone we Florencji (**Włochy**) w 2014 r. w celu skupiania i angażowania instytucji mody (zarówno organizacji zajmujących się dziedzictwem kulturowym, jak i branż kreatywnych)

w waloryzację i prezentowanie dziedzictwa mody w Internecie.

Licząca ponad 40 instytucji członkowskich z 13 krajów, EFHA stała się prężnie działającą siecią, w której marki modowe, instytucje kultury, badacze i twórcy dzielą się doświadczeniami i najlepszymi praktykami dotyczącymi transformacji cyfrowej. W Projekcie *CrowdSchool* EFHA oferuje swoje bogate doświadczenie w dziedzinie kultury mody i pełni rolę eksperta z zakresu terminologii w sektorze kultury.

→ **Michael Culture Association (MCA)**: Stowarzyszenie Michael Culture jest organizacją non-profit z siedzibą w Brukseli (**Belgia**), utworzoną w 2007 r. i jedyną europejską transdomenową siecią zajmującą się dziedzictwem kulturowym. Ma ono na celu promowanie europejskiego dziedzictwa kulturowego poprzez jego digitalizację i wzmocnienie sieci europejskich specjalistów pracujących nad cyfrowym dziedzictwem kulturowym. MCA skupia członków i ekspertów z instytucji kultury (GLAM) i środowisk badawczych Unii Europejskiej. MCA zarządza MUSEU-Hub, który oferuje usługi muzeom przechodzącym na technologię cyfrową oraz agreguje zasoby dla biblioteki cyfrowej Europeany.

W Projekcie *CrowdSchool* MCA oferuje swoje bogate doświadczenie w projektach kulturalnych, jednocześnie pełniąc rolę „partnera kulturalnego” szkoły podstawowej École Élémentaire Publique Polangis.

→ **National Technical University of Athens (NTUA):** Politechnika Narodowa w Atenach jest najstarszą i niezwykle prestiżową instytucją edukacyjną **Grecji** w dziedzinie technologii. Od czasu powstania w 1836 r., nieustannie przyczynia się do rozwoju naukowego, technicznego i gospodarczego kraju. Wydział Inżynierii Elektrycznej i Komputerowej (ECE NTUA) jest dobrze znany w Grecji i za granicą dzięki osiągnięciom badawczym, zarówno z powodu ich szerokiego zakresu jak i wysokich standardów. W Projekcie *CrowdSchool* NTUA zapewnia wsparcie informatyczne w zakresie dostosowania Platformy *CrowdHeritage* do potrzeb Projektu *CrowdSchool*.

→ **STePS:** Agencja STePS powstała w 2013 roku i działa w Bolonii (**Włochy**). STePS opiera się na umiejętnościach grupy 6 ekspertów o bogatym doświadczeniu w dziedzinie programów europejskich obejmujących edukację i szkolenia. STePS działa na poziomie krajowym i międzynarodowym, promując badania edukacyjne, refleksję i nowe podejście do tradycyjnych metod uczenia się. Jej działania koncentrują się na wspólnym opracowywaniu innowacyjnych zasobów szkoleniowych dostosowanych do najbardziej aktualnych problemów pedagogicznych. W Projekcie *CrowdSchool* STePS oferuje swoje bogate doświadczenie w projektach kulturalnych, pełniąc rolę „partnera kulturalnego” szkoły średniej Liceo Artistico Arcangeli.

→ **Stowarzyszenie Międzynarodowe Centrum Zarządzania Informacją (ICIMSS):** Międzynarodowe Centrum Zarządzania Informacją jest stowarzyszeniem naukowym z siedzibą w Toruniu (**Polska**) i zajmuje się informacją, edukacją i kulturą.

Jego celem jest również promowanie komunikacji i badań międzykulturowych. ICIMSS uczestniczy w różnych projektach finansowanych przez UE, tworzy i administruje kilkoma portalami, takimi jak Pictures-bank.eu, z ponad 90 000 zdjęć online z historycznymi opisami i metadanymi. W Projekcie *CrowdSchool* ICIMSS oferuje swoje bogate doświadczenie w projektach kulturalnych, pełniąc rolę „partnera kulturalnego” Zespołu Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (ZSDGiL).

SZKOŁY PODSTAWOWE

→ **École Élémentaire Publique Polangis** jest szkołą podstawową, ma 17 klas i około 430 uczniów w wieku 6-11 lat. Szkoła znajduje się w Joinville-le-Pont, mieście sąsiadującym z Paryżem (**Francja**). Każdego roku szkoła oferuje swoim uczniom odkrywanie kulturalnych miejsc stolicy. Szkoła jest również zaangażowana w uzyskanie certyfikatu „Génération 2024”, międzyresortowego znaku, którego celem jest rozwijanie powiązań między światem nauki i sportu.

→ **Moderato Montessori Barcelona** to pierwsza szkoła dwujęzyczna, francusko-kastylijska (z opcjonalnym językiem katalońskim i angielskim), działająca zgodnie z pedagogiką Montessori w Barcelonie (**Hiszpania**). Znajduje się w dzielnicy Putxet i jest miejscem nauki dla około 60 dzieci podzielonych na 3 klasy w zależności od ich wieku: klasa dla dzieci w wieku od 15 miesięcy do 3 lat (Children's Community class), klasa dla dzieci w wieku od 3 do 6 lat (Children's house class), klasa dla dzieci w wieku od 6 do 12 lat (Primary class).

ŚSZKOŁY ŚREDNIE

→ **Liceo Artistico Francesco Arcangeli** to szkoła średnia z siedzibą w Bolonii (**Włochy**), specjalizująca się w sztukach plastycznych i wizualnych. Jej oferta edukacyjna obejmuje programy nauczania w zakresie architektury, projektowania mebli, malarstwa, rzeźby i dekoracji, konserwacji zabytków, projektowania ceramiki, projektowania graficznego, sztuki mediów audiowizualnych. Szkoła powstała z połączenia dwóch wcześniej istniejących w Bolonii szkół: School of Arts, założonej w 1885 r. i Liceo Artistico, założonej w 1923 r. (Uprzednio szkoła ta oferowała początkowe kursy w Akademii Sztuk Pięknych).

→ **Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (ZSDGiL)**: Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych im. Augusta Witkowskiego w Jarosławiu (**Polska**) to szkoła średnia położona w południowo-wschodniej Polsce, do której uczęszczają młodzi, otwarci ludzie o wielu talentach. W szkole uczy się 800 uczniów w wieku 14-19 lat. Mogą oni wybrać kierunki nauczania związane z naukami ścisłymi i informatyką, naukami przyrodniczymi, językami, oraz naukami humanistycznymi. Szkoła oferuje również wyjątkowy kierunek dla uczniów zainteresowanych karierą zawodową w architekturze.

* 1.3 Cele Projektu

Projekt *CrowdSchool* opiera się na wynikach poprzedniego **Projektu *CrowdHeritage***, w ramach którego powstało narzędzie (Platforma internetowa) o nazwie „CrowdHeritage”, wykorzystujące siłę crowdsourcingu do poprawy jakości metadanych. Projekt *CrowdSchool* ma na celu zaproponowanie nowego modelu, aby:

- Awzobogacić szkoły o **nowe, interaktywne metody podnoszenia umiejętności twórczego myślenia uczniów**, wykorzystując potencjał drzemiący w cyfrowych repozytoriach instytucji kultury
- stworzyć **innowacyjne narzędzie do zastosowania w edukacji STEAM** (nauki ścisłe, technologia, inżynieria, sztuka i matematyka) jako punkt dostępu, wspierający uczniów w ich **dociekaniach, dialogu i krytycznym myśleniu**

DOCIEKANIACH,
DIALOGU I
KRYTYCZNYM MYŚLENIU

EDUKACJI
STEAM

NOWE,
INTERAKTYWNE
METODY

PODNOSENIA
UMIEJĘTNOŚCI
TWÓRCZEGO MYŚLENIA
UCZNIÓW



* 1.4 Działania Projektowe

Projekt *CrowdSchool* ma na **celu wsparcie kształcenia uczniów** przez **wykorzystanie repozytoriów cyfrowego dziedzictwa kulturowego**. *CrowdSchool* opiera się na różnorodnych repozytoriach cyfrowych, takich jak [Europeana](#).

Aby zagwarantować powodzenie celów edukacyjnych, *CrowdSchool* bazuje na współpracy ze szkołami partnerskimi.

CrowdSchool zapewnia partnerom edukacyjnym wyjątkową okazję do **eksperymentowania, prototypowania i dzielenia się wynikami** nowych pomysłów w oparciu o **twórczą współpracę z lokalnymi i międzynarodowymi profesjonalistami z branży kulturalnej**. A co najważniejsze, wskazuje im możliwości ponownego odkrywania kreatywnych, interaktywnych i zabawowych aspektów procesu uczenia się. Oczekuje się, że w ten sposób projekt pokaże, iż **sektor kultury jest dynamiczną przestrzenią dla uczenia się i wymiany wiedzy**.



* 1.5 W jaki sposób?

Model szkolenia zaproponowany przez Projekt *CrowdSchool* składał się z następujących etapów:

- Każdej **szkole** **przydzielono** **partnera kulturalnego**
- **Nauczyciele** **wybrali** **tematy**, zgodnie z zainteresowaniami uczniów, programem nauczania oraz misją szkoły, i przekazali wybrane tematy swojemu partnerowi kulturalnemu
- Partnerzy kulturalni **wybrali** **obiekty cyfrowe** i **utworzyli** **kolekcje cyfrowe** w oparciu o cyfrowe repozytoria dziedzictwa kulturowego (takie jak Europeana), zgodnie z tematami zaproponowanymi przez nauczycieli. W szkołach średnich proces selekcji obrazów był dokonywany wspólnie przez partnerów kulturalnych i nauczycieli/uczniów, ponieważ uczniowie szkół średnich posiadają wystarczające umiejętności cyfrowe (zadanie to było nieodpowiednie dla dzieci ze szkół podstawowych)

- Zespoły nauczycieli i partnerów kulturalnych wspólnie pracowały nad **określeniem terminologii**, która miała być używana do opisu każdej kolekcji (np. terminologia dotycząca żywności, zwierząt, sportu, architektury itp.)
- Partnerzy kulturalni pracowali nad **stworzeniem Tezaurusów** potrzebnych do każdej kolekcji. Tezaurusy zostały **oparte na Wikidanych** (więcej szczegółów na temat tego etapu znajduje się poniżej)
- **Tezaurusy** zostały **przetłumaczone** na języki partnerów Projektu
- Kolekcje i **Tezaurusy** zostały **przesłane** na **Platformę CrowdHeritage**, utworzoną przez NTUA
- **Uczniowie** rozpoczęli etap **dodawania adnotacji do zbiorów dostępnych** na Platformie *CrowdHeritage* (tagging - przypisywanie terminów, geotagging - określanie lokalizacji, pola tekstowe z możliwością wpisywania dłuższego tekstu)
- **Adnotacje** wykonane przez uczniów jednej szkoły podstawowej **zostały zweryfikowane przez uczniów drugiej szkoły** podstawowej zaangażowanej w projekt (uczniowie École Élémentaire Publique Polangis weryfikowali adnotacje wykonane przez uczniów Moderato Montessori Barcelona i vice versa). Adnotacje wykonane przez licealistów zostały zweryfikowane przez uczniów drugiego liceum uczestniczącego w projekcie (uczniowie Liceo Artistico Arcangeli weryfikowali adnotacje wykonane przez Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (ZSDGiL) i odwrotnie). Proces ten **sprzyjał rozwojowi zdolności krytycznego myślenia w grupie weryfikatorów**
- Cały proces z udziałem uczniów zorganizowany został według schematu rywalizacji w grze (**grywalizacji**)
- W końcowym etapie, uczniowie biorący udział w pierwszym etapie projektu stali się **mentorami dla swoich młodszych kolegów i koleżanek**, wspierając ich w procesie adnotacji i walidacji kolekcji z kolejnego wybranego tematu planowanego jako wsparcie dla edukacji

1.6 Tworzenie tezaurusów na podstawie Wikidanych

Wikidata to **wspólnie edytowany wielojęzyczny graf wiedzy** hostowany przez Wikimedia Foundation. Jest to wspólne źródło otwartych danych, z którego każdy może korzystać na podstawie licencji domeny publicznej CC0. Jest to baza danych zorientowana na dokumenty, skoncentrowana na elementach reprezentujących dowolne tematy, koncepcje lub obiekty. Każdemu elementowi przypisany jest **unikalny, trwały identyfikator, poprzedzony wielką literą "Q"** (znany jako "QUID"). Trwały identyfikator umożliwia identyfikację tematu, który obejmuje dany element, który **można przetłumaczyć bez faworyzowania żadnego języka**.



Przykład

Element "jedzenie" ma stały identyfikator Q2095 i znajduje się pod adresem www.wikidata.org/wiki/Q2095. Użytkownicy zainteresowani elementem 'jedzenie' sprawdzają w Wikidata, czy element 'jedzenie' istnieje i czy istnieje w ich języku. Jeśli element 'jedzenie' istnieje, ale nie w języku, którym są zainteresowani, użytkownik może przetłumaczyć element, a system automatycznie przypisze ten sam trwały identyfikator Q2095 do przetłumaczonego elementu. Dlatego Wikidata nie faworyzuje żadnego języka: ponieważ identyfikuje koncepcję, ideę, a ta koncepcja/idea może być przetłumaczona na dowolny język, a tłumaczenie pozostaje pod tym samym identyfikatorem.



W bibliotece i nauce o informacji (LIS) **Tezaurus jest rodzajem kontrolowanego słownictwa**. W ramach Projektu *CrowdSchool* stworzono **specjalny tezaurus dla każdej kampanii** (np. specjalny tezaurus dla olimpiad i sportu, jeden dla zwierząt, jeden dla żywności, jeden dla historii kostiumów, jeden dla architektury, jeden dla Gaudiego itp.) Partnerzy kulturowi i techniczni Projektu pomogli nauczycielom w stworzeniu tezaursów, które następnie zostały wykorzystane przez uczniów do uzupełnienia pola "tag" obrazów z różnych kampanii. **Tezaury są oparte na Wikidata**, ponieważ, jak wyjaśniono powyżej, narzędzie to oferuje **możliwość natychmiastowego dostępu do list słów w wielu językach**.

Budowa Tezaurusa została przeprowadzona w ten sposób::

- Najpierw **przeanalizowano zdjęcia** z każdej kampanii, aby **określić, jakie terminy** będą potrzebne uczniom do opisania zdjęć
- Dla każdej kampanii zidentyfikowane terminy zostały **wprowadzono do dedykowanego pliku Excel** z kilkoma kolumnami, zorganizowanymi w hierarchie i grupy, zgodnie z różnymi poziomami tezaurusa, podczas gdy ostatnia kolumna zawierała adres **URL odpowiadający identyfikatorowi QUID** pojedynczego elementu (np. dla elementu "jedzenie" plik Excel zawiera identyfikator QUID Q2095 i adres URL www.wikidata.org/wiki/Q2095). Kilka przykładów: www.wikidata.org/wiki/Q2095).
Kilka przykładów:

PLIK EXCEL DLA KAMPANII "SZTUKA I JEDZENIE NA PRZESTRZENI WIEKÓW" (FRAGMENT)

1. poziom	2. poziom	3. poziom	4. poziom	5. poziom	Wikidata QUID
Jedzenie					www.wikidata.org/wiki/Q2095
	Warzywo				www.wikidata.org/wiki/Q11004
		Warzywo owocowe			www.wikidata.org/wiki/Q1470762
			Cukinia		www.wikidata.org/wiki/Q7533
				Kwiat cukinii	www.wikidata.org/wiki/Q68353770



PLIK EXCEL DLA KAMPANII "DUCH OLIMPIJSKI" (FRAGMENT)			
1. poziom	2. poziom	3. poziom	Wikidata QUID
Sport motorowy			www.wikidata.org/wiki/Q5367
	Wyścig motocyklowy		www.wikidata.org/wiki/Q17163326
		Motocross	www.wikidata.org/entity/Q215862

- Następnie **sprawdzono, czy słowa (elementy) były obecne w Wikidata**
- Jeśli element był już obecny w Wikidata, **sprawdzono, czy opis był kompletny** i obecny we wszystkich językach partnerów. W razie potrzeby opisy były uzupełniane i tłumaczone na brakujące języki
- Jeśli elementy nie były obecne w Wikidata, **zostały dodane, a następnie przetłumaczone** na języki różnych partnerów
- Link Wikidata każdego elementu został wstawiony do odpowiedniego pliku Excel
- **Pliki Excel** zawierające różne Tezaurusy zostały **zaimportowane do Platformy CrowdHeritage** i powiązane z odpowiednią kampanią

1.7 Rezultaty

Kluczowe rezultaty osiągnięte dzięki Projektowi *CrowdSchool* przedstawiają się następująco:

- Szkolenie **nauczycieli w zakresie korzystania z narzędzi CrowdSchool**
- **Dostosowanie materiałów** szkoleniowych do potrzeb **środków edukacyjnych**, wykorzystanie cyfrowego dziedzictwa kulturowego w edukacji
- **Uzyskanie** następujących kompetencji kluczowych poprzez kreatywne i **krytyczne myślenie**:
 - Nauczenie uczniów jak odczytywać obraz
 - Wsparcie umiejętności uczniów w wypowiedzianiu się ustnym i pisemnym, aby potrafili opisywać, wyjaśniać i argumentować
- Wzbogacenie słownictwa i umiejętności używania go w odpowiedni sposób
- Nabycie umiejętności współpracy
- Nabycie umiejętności uczestnictwa w projekcie
- Rozwinięcie umiejętności korzystania z technologii cyfrowych do prowadzenia badań lub samodzielnego tworzenia treści (pisanie przy użyciu klawiatury)
- Promowanie współtworzenia i współpracy nauczycieli/uczniów z organizacjami zajmującymi się dziedzictwem kulturowym
- Zwiększenie świadomości europejskiej społeczności nauczycieli na temat znaczenia zdolności twórczego i krytycznego myślenia, z wykorzystaniem interdyscyplinarnego podejścia łączącego nauki ścisłe i humanistyczne

1.8 Szczególne korzyści dla uczniów klas pierwszych

Dzięki temu Projektowi, **pierwszoklasiści osiągnęli znakomite wyniki w nauce**. Udział w Projekcie nauczył dzieci **współpracy** (podstawowej umiejętności, której należy nauczyć się jak najwcześniej w życiu).

Nauczyciele z dwóch szkół podstawowych biorących udział w projekcie połączyli dzieci w pary, prosząc je o omówienie obejrzanego obrazu, wymianę pomysłów, wyjaśnienie, dlaczego zgadzają się lub nie zgadzają z pomysłami innego dziecka itp.

Nauczyciele zmieniali również pary uczniów, aby mogli oni doświadczyć pracy w grupie z różnymi dziećmi i porównać różne sposoby rozumowania.



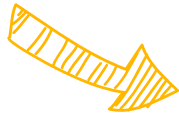
1.9 Szczególne korzyści dla uczniów z trudnościami w uczeniu się i z zaburzeniami uwagi

Projekt okazał się **bardzo skuteczny w przypadku uczniów z trudnościami w uczeniu się i zaburzeniami uwagi**, którzy zwykle mają duże trudności z posługiwaniem się językiem, zwłaszcza językiem pisanym.

Nauczyciele potwierdzili, że na różnych etapach procesu dodawania adnotacji uczniowie z trudnościami w uczeniu się i zaburzeniami koncentracji **wykazywali niezwykle zainteresowanie, uwagę i zaangażowanie**.

Nauczyciele uważają, że zwiększone zainteresowanie i **zaangażowanie oraz doskonałe wyniki i postępy językowe** wykazywane przez tych uczniów wynikają z tego, że Platforma cyfrowa *CrowdHeritage* **obniżyła poziom lęku**, jaki zwykle mają ci uczniowie w stosunku do **języka pisanego**.

Ponadto fakt, że obrazy na Platformie cyfrowej *CrowdHeritage* można opatrzyć adnotacjami za pomocą „tagów”, sprawił, że ci uczniowie czuli się komfortowo i na tym samym poziomie, co ich koledzy z klasy, bez obawy, że zostaną w tyle.



NALEŻY PAMIĘTAĆ,
ŻE SĄ TO KAMPANIE WEWNĘTRZNE:
DOSTĘP DO NICH I MOŻLIWOŚĆ
ADNOTACJI MAJĄ TYLKO
PARTNERZY PROJEKTU

* 1.10 Zobacz dwanaście kampanii *CrowdSchool!*

Szkoły partnerskie z Francji, Włoch, Hiszpanii i Polski pracowały nad osiągnięciem głównego celu Projektu: **wsparcie edukacji uczniów przy jednoczesnej promocji cyfrowych repozytoriów europejskiego dziedzictwa kulturowego**. Każda szkoła partnerska, współpracując ze swoją organizacją kulturalną, wybrała obiekty pogrupowane w **kampanie** tematyczne.

Zgodnie z potrzebami poszczególnych szkół, kampanie zostały podzielone na podgrupy zwane „**kolekcjami**”. Wyselekcjonowane obiekty zostały wykorzystane do osiągnięcia różnych celów edukacyjnych, zgodnie z potrzebami nauczycieli. Same **kampanie funkcjonowały jako działania pilotażowe**, których ostateczne wyniki i materiały zostały **rozpowszechnione** wśród zainteresowanych docelowych społeczności.

KAMPANIE WYBRANE PRZEZ
SZKOŁY PODSTAWOWE

MIASTA I KRAJOBRAZY

Szkoła partnerska:

École Élémentaire Publique Polangis (Francja)

Partner kulturalny:

Michael Culture Association (Belgia)

Opis:

Ta kampania przedstawia miasta i krajobrazy, skupiając się na geografii, budynkach, historii i historii sztuki



Moulin de Craca, Plouézec, Côtes-d'Armor,
Francja.

Deutsche Fotothek, Niemcy.

Objęte prawami autorskimi.

Wykorzystanie do celów edukacyjnych dozwolone.

www.europeana.eu/item/188/

DUCH OLIMPIJSKI

Szkoła partnerska:

École Élémentaire Publique Polangis (Francja)

Partner kulturalny:

Michael Culture Association (Belgia)

Opis:

Ta kampania dotyczy olimpizmu, czyli przedstawia miasta olimpijskie, sporty olimpijskie i historię Olimpiad



Plakat olimpijski Letnich Igrzysk
Olimpijskich w Londynie w 1948 roku,

Walter Herz, 1948,

McCorquodale en Co Ltd, 1948.

Holenderski Komitet Olimpijski,

Holenderska Federacja Sportowa,
Holandia.

Domena publiczna.

www.europeana.eu/item/2021648/

ZAGROŻONE GATUNKI

Szkoła partnerska:

Moderato Montessori Barcelona (Hiszpania)

Partner kulturalny:

Dédale (Francja)

Opis:

Ta kampania zawiera zdjęcia zagrożonych zwierząt i gatunków, które prawdopodobnie wkrótce wyginą



Towarzystwo Zoologiczne w Londynie
stoń
Kolorowa akwaforta
Wellcome Collection,
Londyn (Wielka Brytania)
CC BY:
www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

JEDZENIE

Szkoła partnerska:

Moderato Montessori Barcelona (Hiszpania)

Partner kulturalny:

Dédale (Francja)

Opis:

Ta kampania obejmuje różne rodzaje żywności, dania gotowe i jedzenie jako temat w sztuce



Opakowanie pomarańczy "Sunkist"
z Kalifornii IA.
Austriacka Biblioteka Narodowa,
Austria.
Domena publiczna.
www.europeana.eu/item/2059502

www.europeana.eu/item/2059502

GAUDI

Szkoła partnerska:

Moderato Montessori Barcelona (Hiszpania)

Partner kulturalny:

Dédale (Francja)

Opis:

Ta kampania zawiera zdjęcia prac Gaudiego, takie jak pomniki, meble i inne projekty stworzone przez tego artystę

Casa Batlló, Barcelona (Hiszpania).
Zdjęcie autorstwa Uwe Gerig,
2012.

Deutsche Fotothek, Niemcy.
Objęte prawami autorskimi.
Wykorzystanie do celów
edukacyjnych dozwolone.
www.europeana.eu/item/440



INSTRUMENTY MUZYCZNE

Szkoła partnerska:

Moderato Montessori Barcelona (Hiszpania)

Partner kulturalny:

Dédale (Francja)

Opis:

Ta kampania obejmuje instrumenty muzyczne, w tym instrumenty smyczkowe, instrumenty dęte i instrumenty dęte blaszane



Gramofon (1877-1931).
Thomas Edison (producent).
Muzeum Instrumentów Muzycznych,
Bruksela (Belgia).
CC BY-NC-SA.
www.europeana.eu/item/09102

www.europeana.eu/item/09102

KAMPANIE WYBRANE PRZEZ SZKOŁY ŚREDNIE

SZTUKA I JEDZENIE NA PRZESTRZENI WIEKÓW

Szkoła partnerska:

Liceo Artistico Arcangeli (Włochy)

Partner kulturalny:

STePS (Włochy)

Opis:

Zebrane tu obrazy opowiadają o relacji między człowiekiem a jedzeniem, o tym, że ludzie wykorzystywali jedzenie nie tylko do konsumpcji, ale także do umacniania więzi z innymi ludźmi i z boskością. Materiały w tej kampanii opisują również, jak żywność była przygotowywana, podawana, spożywana i sprzedawana na przestrzeni wieków. Opowiadają też o uprawie i produkcji surowców

Frants Diderik Bøe,
Martwa natura z owocami.
Muzeum Narodowe Szwecji,
Sztokholm (Szwecja).
Domena publiczna.
www.europeana.eu/item/2064116



UBRANIA I ODZIEŻ W SZTUCE

Szkoła partnerska:

Liceo Artistico Arcangeli (Włochy)

Partner kulturalny:

STePS (Włochy)

Opis:

Kolekcje w tej kampanii ilustrują ewolucję mody w strojach i ozdobach przedstawionych w dziełach sztuki

Portret wielkiej księżnej Bianki Capello
(1548-1587),
autorstwa Scipione Pulzone zwanego Gaetano, 1584.
Kunsthistorisches Museum, Wien (Austria).
CC BY-NC-SA.
www.europeana.eu/item/15502



ARCHITEKTURA

Szkoła partnerska:

Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych
i Licealnych (Polska)

Partner kulturalny:

ICIMSS (Polska)

Opis:

Ta kampania obejmuje różne style architektoniczne: romański, gotycki, secesyjny, modernistyczny. Pokazano w niej budynki sakralne, budynki prywatne i budynki użytku publicznego. W kolekcjach znajduje się również wiele detali architektonicznych reprezentatywnych dla tych stylów



Palac Kazienkowski na terenie
Parku Kazienkowskiego
w Warszawie (Polska).
Prawa autorskie: Międzynarodowe
Centrum Systemów i Usług
Zarządzania. Informację (ICIMSS).
www.europeana.eu/en/item/08534



KOSTIUMY LUDOWE

Szkoła partnerska:

Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (Polska)

Partner kulturalny:

ICIMSS (Polska)

Opis:

Kolekcja w tej kampanii obejmuje stroje ludowe kilku wybranych krajów. Stroje ludowe pokazują bogactwo kulturowe i różnorodność strojów w poszczególnych regionach

Spódnica z przyszytymi i konturami z drutu cynowego. Z Lillherdal, Härjedalen.

Muzeum Nordyckie, Sztokholm (Szwecja).

Zdjęcie autorstwa

Birgit Brånvall, 1998.

CC BY-NC-ND.

www.europeana.eu/it/item/2048211/



KRAJOBRAZY I OGRODY

Szkoła partnerska:

Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (Polska)

Partner kulturalny:

ICIMSS (Polska)

Opis:

Ta kampania obejmuje architekturę krajobrazu i ogrody, począwszy od mitycznych, takich jak Raj, przez starożytne, jak ogrody Babilonu, po ogrody współczesne. Kampania przedstawia różne rodzaje ogrodów i roślin

Opaństwo Saint-Martin-du-Castell, Castell (Francja).

Zdjęcie autorstwa

Paul M.A. Maeyaert, 2011.

CC BY-SA.

www.europeana.eu/it/item/2058612/

RĘCZNIKI UKRAIŃSKIE

Szkoła partnerska:

Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (Polska)

Partner kulturalny:

ICIMSS (Polska)

Opis:

Kolekcja w tej kampanii obejmuje ukraińskie ręczniki z haftem krzyżkowym, które nadal mają symboliczne znaczenie na różnych etapach życia, od narodzin po śmierć



Haftowany ręcznik przedstawiający drzewo życia. Biały, czerwony, szary.

Kolekcja etnograficzna "Krovets".

Domena publiczna. www.europeana.eu/en/item/2048095



2.
 WNIOSKI,
 WYTYCZNE I
 WSKAZÓWKI
 DLA NAUCZYCIELI

2.1 Uwaga selektywna a uwaga podzielna

Projekt *CrowdSchool* wdrożył zaproponowaną metodologię zarówno w szkołach podstawowych, jak i średnich. **Doświadczenia uczniów w projekcie *CrowdSchool* i z Platformą *CrowdHeritage* różniło się w zależności od ich wieku.** Uczniowie wchodzili w interakcje i korzystali z cyfrowych narzędzi Platformy w oparciu o umiejętności odpowiednie do ich wieku. W związku z tym nauczyciele przygotowali odpowiednie lekcje i cele nauczania zgodnie z grupami wiekowymi..



Niektórzy badacze dzielą uwagę na **pięć rodzajów** (Sohlberg i Mateer 1987, 2001, 2010) : [1]

- **uwaga skupiona** (odnosi się do zdolności skupienia uwagi na bodźcu)
- **uwaga podtrzymywana** (zdolność skupienia się na bodźcu lub czynności przez długi czas)
- **uwaga selektywna** (zdolność do skupienia uwagi na określonym bodźcu lub czynności w obecności innych rozpraszających bodźców)
- **uwaga naprzemienna** (zdolność do zmiany skupienia uwagi między dwoma lub więcej bodźcami)
- **uwaga podzielna** (zdolność do jednoczesnego odbierania różnych bodźców lub skupienia na nich uwagi)

➔ **Uwaga selektywna** polega na umiejętności wyselekcjonowania, a dokładniej, zwrócenia uwagi na pojedynczy bodziec obecny w otoczeniu. Proces ten można więc traktować jako „filtr”, który może selekcjonować napływające informacje, decydując, które z nich należy przetworzyć jako istotne dla zadania, a które, wręcz przeciwnie, zignorować, ponieważ są nieistotne. Selektywność uwagi pozwala na wdrożenie efektywnej percepcyjnej selekcji informacji (Hanania i Smith, 2010; Plude i in., 1994). U ludzi wybiórcza uwaga rozwija się po 7 roku życia, czyli po dojrzeniu płatów czołowych.



Zatem dzieci do 6 roku życia mają wyraźnie **rozproszony i podzielny mechanizm uwagi**, nawet gdy są proszone o skupienie się tylko na jednym, konkretnym aspekcie.

Konsekwencją tego „postępu rozwojowego” jest to, że **dorośli dobrze radzą sobie z selekcjonowaniem i zapamiętywaniem informacji**, na które kazano im zwrócić uwagę, ignorując wszystko inne, podczas gdy **4-6-latków mają tendencję do wybierania wszystkiego, co im się pokazuje** (czyli dostrzegania wszystkiego), niezależnie od stopnia ważności bodźca dla celów zadania.

Różnica między uwagą rozproszoną a uwagą selektywną była bardzo widoczna w zadaniach powierzonych dzieciom ze szkół podstawowych oraz w zadaniach powierzonych uczniom szkół średnich zaangażowanym w Projekt. Obserwacje zebrane przez nauczycieli w trakcie realizacji Projektu dotyczące dwóch różnych typów uwagi u dzieci i młodzieży, doprowadziły do bardzo ważnych i ciekawych wniosków oraz sugestii dla nauczycieli, którzy w przyszłości będą chcieli zaadaptować metodologię zaproponowaną w ramach Projektu *CrowdSchool*.

2.2 Koncentracja uwagi





Projekt udowodnił, że koncentracja uwagi uległa znacznemu zwiększeniu w odniesieniu do standardów uczniów szkół podstawowych. Wiadomo, że u dziecka okres koncentracji uwagi jest krótszy niż u osoby dorosłej. Na przykład, dziecko w wieku 6-7 lat rozprasza się po około 15 minutach, podczas gdy dziecko w wieku 13-15 lat może nieprzerwanie skupić uwagę przez około 30-40 minut, a młodzież powyżej 16 lat przez nawet 50 minut lub dłużej. [2] Mimo to, Projekt udowodnił, że uczniowie szkół podstawowych, a nawet uczniowie szkół podstawowych z trudnościami w uczeniu się lub zaburzeniami uwagi, byli w **stanie wchodzić w interakcję z Platformą cyfrową znacznie dłużej niż podczas jakiegokolwiek innej tradycyjnej lekcji**.

[1] Sohlberg MacKay M., Mateer Catherine A., 1987, 2001, 2010

[2] www.cnld.org/how-long-should-a-childs-attention-span-be/

* 2.3 Wnioski, wytyczne i wskazówki dla nauczycieli

W oparciu o informacje zwrotne otrzymane od różnych grup wiekowych, niniejszy dokument proponuje **wspólne wytyczne i sugestie dla wszystkich grup wiekowych** oraz **dalsze wytyczne i zalecenia dla konkretnej grupy wiekowej**. Obok każdej rekomendacji i sugestii znajduje się ikona wskazującą, czy są one:

- odpowiednie dla **wszystkich grup wiekowych**:  
- odpowiedni tylko dla uczniów szkół **średnich**: 
- odpowiedni tylko dla uczniów szkół **podstawowych**: 

1

JAKIE ASPEKTY PROJEKTU CROWDSCHOOL PRZYNIOSŁY UCZNIOM KORZYŚCI?



- Uczniowie poczuli się **bardziej pewni siebie** dzięki procesowi adnotacji obiektów, procesowi weryfikacji adnotacji innych uczniów oraz dzięki uczestnictwu w projekcie międzynarodowym
 - Uczniowie, w tym nawet dzieci ze szkół podstawowych, czuli się częścią **społeczności międzynarodowej**
 - Uczniowie czuli się dumni z **udziału w projekcie międzynarodowym**
 - Uczniowie cieszyli się i byli entuzjastycznie nastawieni do **wirtualnych spotkań z uczniami z innych krajów europejskich**
 - Uczniom podobała się **rywalizacja**
 - **Wzajemne poprawianie komentarzy** podobało się uczniom i wywołało u nich entuzjastyczne nastawienie
 - Platforma Projektu jest **odpowiednia dla wszystkich grup wiekowych**: uczniów szkół podstawowych i średnich, a nawet studentów, którzy mogą korzystać z Platformy kontynuując naukę na studiach
 - Uczniowie doświadczają **nowej i innowacyjnej metodologii**, różniącej się od tego, co oferuje zwykły program nauczania
 - **Kolekcje są uniwersalne** i mogą być wykorzystywane na różne sposoby, na różnych przedmiotach szkolnych
- Uczniowie szkół średnich szczególnie zaangażowali się, gdy poproszono ich o sprawdzenie tagowania wykonanego przez **Sztuczną Inteligencję**





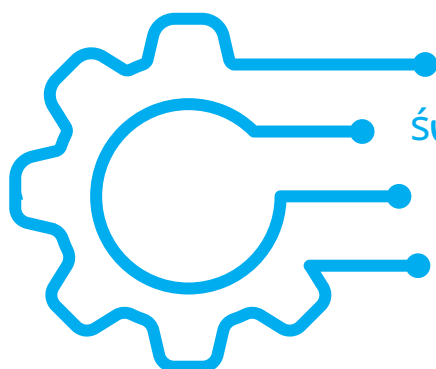


JAKIE UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJE UDOSKONALILI UCZNIOWIE DZIĘKI PROJEKTOWI CROWSCHOOL?

- Projekt wspiera kompetencje **4K XXI wieku**, (ang. 4C: Critical thinking and Creative Thinking, Cooperation, Communication): myślenie krytyczne i myślenie twórcze, współpracę, komunikację [3]
- Uczniowie **uczą się pracować w grupach** z uczniami z innych krajów, wzmacniając w ten sposób umiejętności 4K poza klasą i poza krajem
- Praca w grupach z uczniami z innych krajów podnosi **wzajemną świadomość cech kulturowych** oraz sprawia, że młodzi ludzie szanują wzajemne tradycje i kulturę
- Projekt wspiera i podnosi **świadomość kulturową** uczniów
- Le Projekt pomaga uczniom **poszerzać horyzonty** i stawać się **bardziej otwartymi i ciekawymi** świata



- Uczniowie uczą się korzystać z **nowych funkcji cyfrowych na komputerach**: obecnie dzieci stykają się z technologią w bardzo młodym wieku za pomocą telefonów komórkowych i tabletów, podczas gdy są mniej przyzwyczajone do komputerów. Projekt wspierał małe dzieci w poznawaniu bardziej złożonego urządzenia, jakim jest komputer i jego oprogramowanie



4C XXI wieku

Świadomość kulturowa

poszerzanie horyzontów

nowe funkcje cyfrowe

[3] W 2002 roku utworzono **Partnerstwo na rzecz umiejętności XXI wieku (Partnership for 21st Century Skills)** www.battelleforkids.org/networks/p21) aby uczniowie mogli zdobywać wiedzę i umiejętności potrzebne do rozwoju w świecie, który nieustannie się zmienia, a nauka nigdy się nie kończy. Misją P21 jest służyć jako katalizator uczenia się w XXI wieku poprzez budowanie współpracy partnerskiej między edukacją, biznesem, społecznościami i rządzącymi. Doprowadziło to do opracowania **Ram dla nauczania i uczenia się w XXI wieku (Framework for 21st Century Teaching and Learning)**. Kompetencje 4K są zawarte w tych *Ramach* jako część umiejętności i kompetencji w zakresie uczenia się i innowacji, których dzieci potrzebują, aby rozwijać się. Umiejętności 4K to: **myślenie krytyczne** (Critical thinking - rozwiązywanie problemów); **kreatywność** (Creativity - myślenie nieszablonowe); **współpraca** (Collaboration - praca z innymi); **komunikacja** (Communication - przekazywanie pomysłów).
Zobacz: static.battelleforkids.org/documents/p21/p21_framework_brief.pdf

CZY PROJEKT PRZYNIÓSŁ KORZYŚCI RÓWNIEŻ UCZNIOM NIEPEŁNOSPRAWNYM I UCZNIOM Z ZABURZENIAMI UWAGI ?



- Platforma *CrowdHeritage* okazała się bardzo przyjazna dla uczniów z **trudnościami w uczeniu się oraz z zaburzeniami koncentracji uwagi**, którym zwykle bardzo trudno jest poradzić sobie z użyciem języka, zwłaszcza w formie pisemnej oraz z tradycyjnymi narzędziami nauczania (patrz paragraf nr 1.9)
- Platforma zwiększa uwagę uczniów: zwracają oni **znacznie większą uwagę na obrazy** dostarczane za pośrednictwem portalu oraz dzięki przydzielonemu im zadaniu tagowania



JAKIE SĄ KONKRETNE KORZYŚCI I CELE PROCESU TAGOWANIA ?



- Tagowanie to **nieszablonowy sposób** nauki przez zabawę (**grywalizacja**)
- Tagowanie to **ciekawe, wciągające i angażujące wyzwanie**
- Uczniowie uważają proces tagowania za **angażujący i kreatywny**
- Tagowanie motywuje uczniów do nauki i **pogłębiania wiedzy** na dany temat
- Uczniowie są **dumni**, gdy **ich tagi są pozytywnie oceniane** (kciuki w górę) przez ich rówieśników
- Tagując i obserwując obrazy, uczniowie poznają **nowe słowa i terminologie** zarówno w swoim **języku ojczystym**, jak i w **językach obcych**, których się uczą
- Uczniowie uważają **funkcję geotagowania za kreatywną**
- Nauczyciele uważają funkcję geotagowania za pomocną (także) na **lekcjach historii i geografii**
- W Projekcie *CrowdSchool* kolekcje są udostępniane w językach wszystkich partnerów: hiszpańskim, francuskim, włoskim, polskim, angielskim, a przejście z jednego języka na drugi jest łatwe. Uczniowie uznali za przydatne i przyjemne przełączanie się z jednego języka na drugi i **uczenie się nowych słów w innym języku**

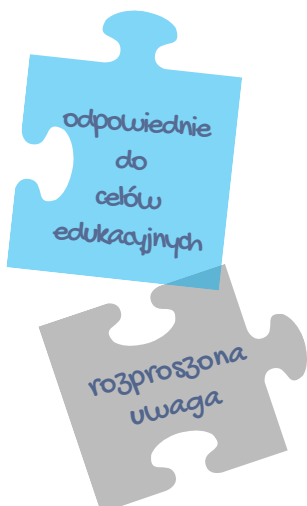
5

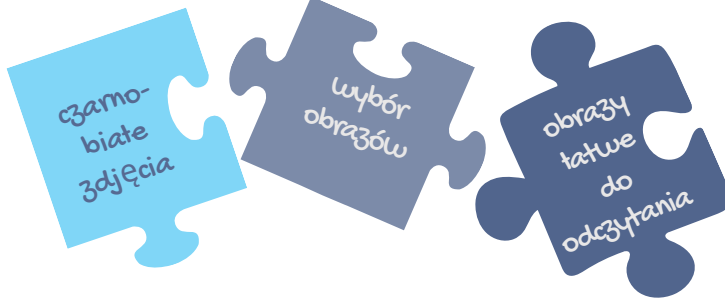
O CZYM NALEŻY PAMIĘTAĆ PRZED PRZYSTĄPIENIEM DO KAMPANII ?

- Przed rozpoczęciem kampanii tagowania, warto **zapropionować uczniom lekcję na wybrany temat**. Mogą to być warsztaty, wizyta w muzeum itp.
- Tagowanie może wymagać **wstępnej nauki określonego słownictwa (podstawowego lub zaawansowanego, w zależności od wieku uczniów)**
- Należy **poświęcić czas na stworzenie własnego Tezaurusu** dla swojej kampanii, zgodnie z wyznaczonymi celami nauczania oraz wiekiem uczniów. Oznacza to poznanie z dużym wyprzedzeniem celów nauczania
- Należy **zawczasu sprawdzić, czy narzędzie, które będzie używane, działa prawidłowo**. Czas spędzony na rozwiązywaniu problemów technicznych to czas w którym łatwo można stracić uwagę klasy
- Warto **zastosować kilka metod pracy korzystając z Platformy Projektu**: pracy w grupach, aby zachęcić uczniów do dyskusji, pracy indywidualnej, ale pod nadzorem nauczyciela, aby sprawdzić ich wiedzę, lub pracy całkowicie autonomicznej
- Zaleca się **zachęcenie uczniów do wyjścia poza słownictwo przygotowane w Tezaurusie**, i korzystanie z pola tekstowego do swobodnego komentowania i opisywania dokumentów
- **Nie należy wybierać kampanii zbyt szybko**, po prostu na podstawie interesującego tematu: należy poświęcić czas na wybór kampanii zgodnie z programem nauczania klasy i celami średnio- i długoterminowymi
- Warto **przetestować Platformę i dowiedzieć się, jak z niej korzystać**, zanim będą to robić uczniowie



- Należy starannie wybierać obrazy, które najlepiej **odpowiadają celom edukacyjnym**
- Tematyka kolekcji powinna być **zgodna z zainteresowaniami uczniów**
- Młodszy uczniowie **mają rozproszoną uwagę**, łatwo dekoncentrują **ich różne elementy obiektu, na który patrzą. Aby ich uwaga była bardziej skupiona, należy:**
 - Poświęcić **czas** na wybranie kampanii odpowiednich dla wieku uczniów
 - Poświęcić czas na **wybranie wszystkich** obiektów w obrębie każdej kampanii, aby nie stawiać uczniów przed zbyt skomplikowanymi zadaniami
 - Przed rozpoczęciem kampanii, należałoby zorganizować **kampanię pilotażową** z kilkoma obrazami, aby zrozumieć, jak uczniowie reagują na wybrane obrazy i jakie mają umiejętności analityczne zgodnie z ich wiekiem
 - Przeprowadzić kampanię pilotażową, ponieważ jest ona również przydatna dla nauczyciela, aby zrozumiał, czy wybrane obrazy odpowiadają **potrzebom dydaktycznym**

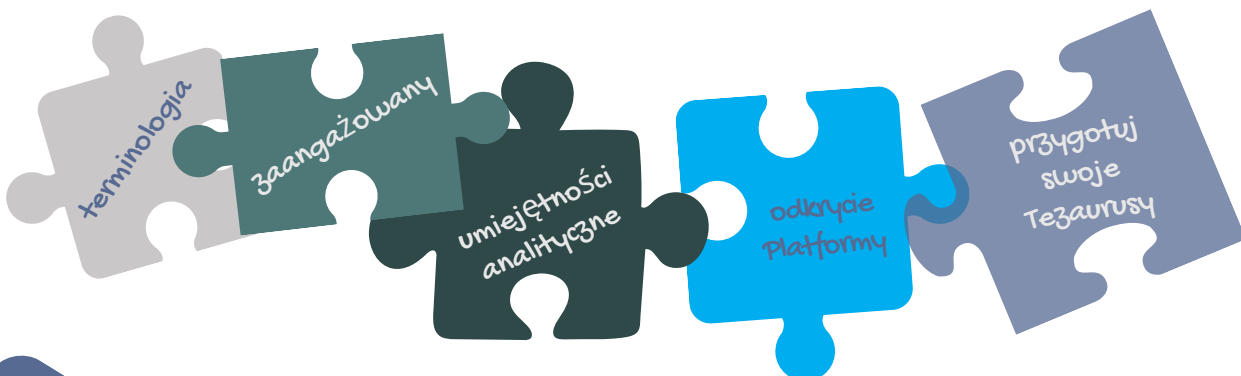




- Warto **wybrać** obiekty, które są **łatwe do odczytania i zrozumienia**. Na przykład plakat czy reklama będą zawierać zarówno obraz jak i tekst aby spełnić określone cele komunikacyjne. Wszystkie takie elementy przyciągną uwagę i wyobraźnię młodych uczniów i utrudnią koncentrację na elementach, na których powinni się skupić. Warto być tego świadomym, ponieważ wiele **obiektów może okazać się zbyt skomplikowanymi**
- **Czarno-białe zdjęcia** mogą okazać się nudne dla młodych uczniów, mniej wciągające lub trudniejsze do zrozumienia i obserwowania. Należy więc zmniejszyć liczbę obrazów czarno-białych i zaoferować specjalne wsparcie uczniom, którzy będą się nimi zajmować
- Zaleca się zaplanowanie jednej lub dwóch sesji dla najmłodszych uczniów, aby **poznali Platformę** (jeśli to możliwe, z ich opiekunami)
- Należy **poświęcić czas na stworzenie własnego Tezaurusu** dla swojej kampanii, zgodnie z wyznaczonymi celami nauczania oraz wiekiem uczniów. Oznacza to poznanie z dużym wyprzedzeniem celu nauczania
- Należy **przygotować terminologię z dużym wyprzedzeniem**, aby uczniowie mieli dostęp do niezbędnego słownictwa. Pozwoli to uniknąć wielu niedogodności i straty czasu podczas sesji
- Warto nadać każdemu uczniowi **indywidualny kod dostępu** do Platformy: w ten sposób będzie on mógł samodzielnie uzyskać do niej dostęp także poza lekcjami, jeśli zechce, i kontynuować działania związane z przypisywaniem adnotacji (wielu uczniów chętnie pokaże swoje nowe umiejętności rodzicom, rodzeństwu i krewnym)



- Praca z uczniami szkół średnich oznacza, że (pod nadzorem nauczyciela) można **zaangażować uczniów w poszukiwanie i wybór obiektów**, które mają znaleźć się w danej kampanii
- Praca z uczniami szkół średnich oznacza, że można **zaangażować uczniów w proces tworzenia Tezaurusu** dla danej kampanii, oczywiście też pod nadzorem nauczyciela
- Powierzenie uczniom samodzielnego wybierania obiektów i tworzenia tezaurusu dla danej kampanii oznacza zaangażowanie ich w głębszy i bardziej aktywny proces uczenia się: bycie odpowiedzialnym za to ważne zadanie sprawi, że uczniowie poczują się **bardziej odpowiedzialni i zaangażowani**; będą również poznawać obiekty w sposób **bardziej „aktywny” i głębszy**
- Co więcej, utworzenie własnego tezaurusu w oparciu o Wikidane będzie wspierać ich **umiejętności logiczne i analityczne** (Wikidane wymagają określonych schematów hierarchicznych i logicznych)





6

CO MÓWIĄ ZAINTERESOWANE STRONY O PROJEKcie CROWDSCHOOL?



- Rodzice uczniów uznali, że projekt jest bardzo **przydatny we wspieraniu celów nauczania**
- Rodzice uczniów uznali metodologię projektu za bardzo **innovacyjną**
- Rodzice uczniów **entuzjastycznie** przyjęli udział swoich synów i córek w **międzynarodowym projekcie**
- Podczas wydarzeń upowszechniających rezultaty projektu, nauczyciele oraz dyrektorzy innych szkół byli bardzo zainteresowani tworzeniem własnych kampanii z **wykorzystaniem Platformy**
- Dyrektorzy szkół biorących udział w projekcie powiedzieli, że są **dumni** z wyników swoich uczniów oraz z udziału szkoły w projekcie międzynarodowym

7

DLACZEGO PROJEKT PROMUJE DIALOG I INTEGRACJĘ?



- Ponieważ Platforma *CrowdHeritage* **pokonuje bariery językowe**: proces tagowania jest wspierany przez tezaury oparte na Wikidanych: oznacza to, że użytkownicy widzą tagowanie we własnym języku ojczystym. W związku z tym uczniom **łatwo** jest się ze sobą **kontaktować** i weryfikować nawzajem swoje prace, **nawet jeśli pochodzą z różnych krajów i nawet jeśli nie mówią żadnym wspólnym językiem**
- Ponieważ dzięki repozytoriom dziedzictwa kulturowego (w szczególności Europeany) uczniowie mogą **poznać wiele tematów i zgłębiać** je dzięki milionom obiektów dostępnych w tych repozytoriach
- Ponieważ Platforma *CrowdHeritage* wspiera **interakcje z różnymi grupami**
- Ponieważ uczniowie są zachęceni do ćwiczenia **aktywnego słuchania**
- Ponieważ projekt wspiera rozwój **inteligencji kulturowej**, czyli umiejętności interpretowania zachowań obcokrajowca tak, jak zrobiliby to jego rodacy (Muzychenko 2008)



8

SUGESTIE KOŃCOWE DLA NAUCZYCIELI

- **Warto w ramach projektu zorganizować spotkania online między uczniami klas partnerskich**: uczniowie są zainteresowani i poznaniem swoich zagranicznych kolegów i koleżanek i będą zachwyceni tym doświadczeniem. Może to być również interesująca okazja do wymiany wiedzy na temat lokalnych zwyczajów, tradycji
- **Warto organizować spotkania online między nauczycielami klas partnerskich**, aby wymieniać się pomysłami na temat projektu, kampanii, napotkanych trudności, możliwości, jakie daje projekt, aby wspólnie go tworzyć, itp.

COOL



Partnerami Projektu *Crowdschool* są:



dedale

dedale.info



ICIMSS

icimss.edu.pl



fashionheritage.eu

isArt Liceo Artistico Arcangeli

liceoarcangeli.edu.it



michael-culture.eu



tdgjar.edu.pl



ntua.gr



ecole-elementaire-polangis



stepseurope.it



moderato-montessori-bcn.es



WSPÓŁTWÓRCY

Inès Martorell
(Dédale)

Carole Bethus
(École Élémentaire Publique Polangis)

Marco Rendina
(European Fashion Heritage Association)

Annarita Ferroni, Francesca Napoli
(Liceo Artistico Francesco Arcangeli)

Maria Teresa Natale, Maud Ntonga,
Pier Giacomo Sola, Corinne Szteinszneider
(Michael Culture Association)

Cécile Brazilier
(Moderato Montessori Barcelona)

Spyros Bekiaris
(National Technical University of Athens)

Maria Śliwińska, Piotr Kożurno
(Stowarzyszenie Międzynarodowe Centrum
Zarządzania Informacją - ICMSS)

Elżbieta Gruca Drążek, Marzena Martynowicz,
Renata Tomaka-Pasternak
(Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych – ZSDGiL)



AUTOR

Maddalena Nicoletti
(STePS)



ILUSTRACJE

Zdjęcie na okładce i zdjęcie na stronie nr 1 © Moderato Montessori
Barcelona

Logo Wikidata na stronie n. 6 autorstwa Planemad - Praca własna,
domena publiczna

obraz na stronie n. 14 © [Steve Buissinne](#) z Pixabay

obraz na stronie n. 23 © École Élémentaire Publique Polangis

PRAWA AUTORSKIE

WNIOSKI, WYTYCZNE I WSKAZÓWKI DLA
NAUCZYCIELI

© 2023 Autorzy

Artykuł w otwartym dostępie

rozpowszechniany na warunkach licencji

Creative Commons Non Commercial Share Alike



OŚWIADCZENIE

Projekt CrowdSchool został sfinansowany przy wsparciu
Unii Europejskiej
oraz Francuskiej Narodowej Agencji Programu Erasmus+
(Umowa o dofinansowanie 2020-1-FR01-KA201-080000).
Niniejsza publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy jej autorów,
a Unia Europejska i Francuska Narodowa Agencja Programu Erasmus+
nie ponoszą odpowiedzialności za zawarte w niej informacje





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union