|  |  |
| --- | --- |
| Tytuł projektu: „Wzmocnienie kluczowych kompetencji uczniów technikum w Drobinie.” Termin mobilności: 30.04.2022-15.05.2022  Czas trwania wyjazdu: 16 dni  Czas zajęć merytorycznych: 11-12 dni | |
| Opis programu: | Tematyka projektu obejmuje kształcenie umiejętności związanych z marketingiem, budowania strategii promocji regionów z wykorzystaniem nowych technologii internetowych, wprowadza uczestników w tematykę promocji miejsc, z których pochodzą, informowaniu o potencjale turystycznym i tożsamością regionów. Zadaniem uczestników, pochodzących ze wszystkich kierunków kształcenia, będzie zaprojektowanie i wdrożenie wielojęzycznych stron internetowych, promujących regiony, z których się wywodzą, we współpracy z greckimi uczniami. Uczestnicy podzieleni zostaną na mniejsze, międzynarodowe grupy, których liczebność pozwoli na skuteczną realizację celów szkolenia i osiągnięcie oczekiwanych efektów.   1. Kurs tworzenia strony internetowej, zawierającej artykuły i relacje w trzech językach tworzone przez grupy uczniów z dwóch Szkół. W ramach projektu uczniowie przygotowują dokumentację zdjęciową, autorskie teksty, przewodniki. 2. Stworzenie prezentacji multimedialnej wraz z testem online. 3. Stworzenie broszury projektowej. 4. Ile godzin: 10x7 h zajęć stacjonarnych lub terenowych 5. Metodyka nauczania: Metoda Projektowa 6. Metody pracy: Projekt edukacyjny 7. Język prowadzonych zajęć: angielski |
| Kompetencje rozwijane w ramach programu | * rozumienie i tworzenia informacji * wielojęzyczność; * kompetencje cyfrowe; * osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się; * świadomość i ekspresja kulturalna; |
| Opis uczestników  kształcenia | **UCZESTNICY:**  Działania w ramach planowanej mobilności edukacyjnej mają swoim zasięgiem objąć 26 uczniów i 2 nauczycieli Zespołu Szkół Ponadpodstawowych w Drobinie oraz 10 uczniów i 2 nauczycieli Mpakogianni private school. Uczniowie są w podobnym wieku i na podobnym poziomie kompetencji kluczowych. Podzieleni na kilkuosobowe, międzynarodowe zespoły pracować będą według metody projektowej i z wykorzystaniem procesu design thinking. Nauczyciele uczestniczyć będą w projekcie w roli opiekunów grup oraz mentorów. |
| Organizacja warunków kształcenia | **Opis prowadzonych zajęć:**  Zajęcia dzielą się na realizowane w budynku Instytucji Przyjmującej oraz zajęcia zewnętrzne prowadzone w ramach wizyt studyjnych, gier miejskich i wycieczek.  Kształcenie realizowanej jest przez okres 10 dni w dni robocze, lub w określonych przypadkach również w sobotę.  W ramach kształcenia wykorzystywane są następujące zasoby Instytucji Przyjmującej oraz partnerów pozyskanych do realizacji programu kształcenia:   1. Infrastruktura Instytucji przyjmującej - Sala komputerowa – minimum 15 maksimum 30 osób. Minimum 15 stanowisk komputerowych, ekran i projektor. 2. Infrastruktura Instytucji przyjmującej - Sala wykładowa/pracy wspólnej - minimum 15 maksimum 30 osób, możliwość ułożenia stołów w wyspy, ekran i projektor. |
| Metody kształcenia | Wykorzystane metody kształcenia:   1. Metoda projektu edukacyjnego 2. Obserwacja, doświadczenie, eksperyment 3. Wycieczki edukacyjne oraz zajęcia terenowe 4. Praca w oparciu o programy/aplikacje |
| Opis działań w ramach programu kształcenia | DZIEŃ 1 - Prezentacje studentów i wprowadzenie do zajęć  Liczba godzin zajęć: 6  Plan działań:   1. Przywitanie i zwiedzanie kompleksu szkolnego; 2. Prezentacje realizowane przez uczniów i nauczycieli Szkoły Przyjmującej;   (historia i potencjał Szkoły, regionu, kraju, kultura i obyczaje, regionalna kuchnia)   1. Prezentacje realizowane przez uczniów i nauczycieli Szkoły Wysyłającej   (historia i potencjał Szkoły, regionu, kraju, kultura i obyczaje, regionalna kuchnia);   1. Omówienie rezultatów projektu, przedstawienie planu zajęć, metod pracy; 2. Podział na grupy projektowe i role projektowe oraz omówienie zadań; 3. Podsumowanie zajęć. |
| DZIEŃ 2 – Zajęcia warsztatowe – pracownia komputerowa  Liczba godzin zajęć: 6   1. Praca w pracowni komputerowej, prezentacja i warsztaty z obsługi narzędzi umożliwiających budowanie i udostępniania stron informacyjnych; 2. Konwersacje w grupach, doskonalenie umiejętności językowych, analiza zebranych w trakcie przygotowań do mobilności materiałów, wybór szaty graficznej strony www, motywu przewodniego oraz elementu wyróżniającego. 3. Przygotowywanie materiałów i tekstów (w 3 językach: polski, angielski, grecki), które zostaną umieszczone na stronie. 4. Prezentacja i ocena zakończonych prac; 5. Podsumowanie i ocena zajęć. |
| DZIEŃ 3 - Zajęcia warsztatowe – pracownia komputerowa  Liczba godzin zajęć: 6   1. Praca w pracowni komputerowej, prezentacja i warsztaty z obsługi narzędzi umożliwiających tworzenie grafik, obróbkę zdjęć; 2. Przygotowanie materiałów graficznych i identyfikacji wizualnej strony; 3. Kontynuacja procesu przygotowywania materiałów i tekstów (w 3 językach: polski, angielski, grecki), które zostaną umieszczone na stronie. 4. Prezentacja i ocena zakończonych prac. 5. Test wiedzy i ocena zajęć. |
| DZIEŃ 4 – Zajęcia terenowe  Liczba godzin zajęć: 6   1. Wizytacja i wykład w zakładzie produkującym oliwę; 2. Wizytacja i wykład w zakładzie produkującym ser feta; 3. Gra miejska w mieście Larisa. 4. Konwersacje, doskonalenie umiejętności językowych, analiza zebranych materiałów, informacji, transkrypcja wywiadów, katalogowanie zdjęć; 5. Podsumowanie zajęć. |
| DZIEŃ 5 – Zajęcia terenowe  Liczba godzin zajęć: 6   1. Wizyta w muzeum folkloru w Gonnoi, wykład poświęcony tradycyjnej kulturze greckiej; 2. Konwersacje, doskonalenie umiejętności językowych, analiza zebranych materiałów, informacji, katalogowanie zdjęć; 3. Podsumowanie zajęć. |
| DZIEŃ 6 - Realizacja programu kulturalnego  Liczba godzin: 10   1. Zwiedzanie zabytków i atrakcji turystycznych regionu Riwiery Olimpijskiej. 2. Czas wolny, zajęcia pedagogiczne, animacje. |
| DZIEŃ 7 - Realizacja programu kulturalnego  Liczba godzin: 10   1. Zwiedzanie zabytków i atrakcji turystycznych regionu Riwiery Olimpijskiej. 2. Czas wolny, zajęcia pedagogiczne, animacje. |
| DZIEŃ 8 - Zajęcia warsztatowe – pracownia komputerowa  Liczba godzin zajęć: 6   1. Praca w pracowni komputerowej, kontynuacja procesu przygotowywania materiałów i tekstów (w 3 językach: polski, angielski, grecki), które zostaną umieszczone na stronie. 2. Prezentacja – wyszukiwanie informacji w Internecie, Prawo autorskie 3. Zajęcia praktyczne – wyszukiwanie określonych treści w Internecie z uwzględnieniem różnych typów wyszukiwarek, ustawień wyszukiwania, danych statystycznych, materiałów graficznych, analiz, raportów 4. Praca w grupach: przygotowanie postów, materiałów, publikacja; 5. Ocena poziomu Kompetencji uzyskanych w ramach zajęć; 6. Podsumowanie zajęć. |
| DZIEŃ 9 - Zajęcia warsztatowe – pracownia komputerowa  Liczba godzin zajęć: 6   1. Praca w pracowni komputerowej, kontynuacja procesu przygotowywania materiałów  i tekstów (w 3 językach: polski, angielski, grecki), które zostaną umieszczone na stronie i w broszurach projektowych; 2. Opracowywanie broszury projektowej z wykorzystaniem posiadanych materiałów; 3. Analiza, obróbka i przetwarzanie danych wyszukanych w ramach zajęć; 4. Prezentacja i ocena ukończonych prac; 5. Ocena poziomu Kompetencji uzyskanych w ramach zajęć; 6. Podsumowanie zajęć. |
| DZIEŃ 10 - Zajęcia terenowe  Liczba godzin zajęć: 6   1. Olimpijski Park Narodowy, Góra Olimp i Stary Pantaleimon – wpływ ukształtowania terenu na rozwój społeczeństwa i kultury na przykładzie Polski i Grecji; 2. Prezentacja i ocena ukończonych prac; 3. Ocena poziomu Kompetencji uzyskanych w ramach zajęć; 4. Podsumowanie zajęć. |
| DZIEŃ 11 - Zajęcia terenowe, warsztaty  Liczba godzin zajęć: 6   1. Wizyta w Dolinie Tembi, poznanie historii św. Paraskewy. 2. Zajęcia w pracowni komputerowej: finalizacja prac nad stroną i broszurą; 3. Podsumowanie zajęć |
| DZIEŃ 12 - Podsumowanie  Liczba godzin zajęć: 6   1. Ostatnie prace w grupach projektowych mające na celu dokończenie rezultatów projektu – strony, broszur. 2. Prezentacja i ocena ukończonych prac 3. Uroczyste zakończenie, podziękowanie i wydanie certyfikatów; 4. Podsumowanie, pożegnanie. |