

(2020 – 2023)

ZAKAJ?

Kako lahko učitelji spodbujamo uporabo EFL (angleščine kot tujega jezika) in STEAM (znanosti, tehnologije, inženirstva, umetnosti in matematike) pri učencih, starih od 4 do 8 let, znotraj in zunaj učilnice? To je bilo skupno vprašanje partnerskih držav Nizozemske, Portugalske, Slovenije in Italije, ko so se srečale na TCA seminarju za iskanje stikov v Belgiji. Vse omenjene šole imamo skupne izkušnje s poučevanjem angleščine kot tujega jezika in ugotovile smo, da je treba učence spodbuditi, da bi več angleščine uporabljali zunaj dejavnosti v razredu, ki jih vodi učitelj.

KAJ?

Ko smo to ugotovitev združili s potrebo, da svoje najmlajše učence poglobimo v STEAM, smo razvili projekt **Super izumitelji na pohodu** - projekt, katerega cilj je bila uporaba angleščine pri dejavnostih STEAM s pristopom CLIL (Content and Language Integrated Learning), kar pomeni, da smo poučevali predmetne vsebine z uporabo angleščine kot tujega jezika. Ker so za dejavnosti STEAM določeni tako vsebinski kot jezikovni cilji, so učenci odkrivali svet znanosti s pomočjo angleščine na igriv način. Projekt je bil prvenstveno namenjen učencem, starim od 4 do 8 let, zato se je osredotočal na igro, projektno in izkustveno učenje ter gibanje med učenjem.

KAKO?

Vsaka država je ustvarila svojo maskoto, Super izumitelja, ki je spodbujala otrokovo radovednost in učence vodila skozi učni proces. Izumitelji so potovali v partnerske šole s kovčkom, napolnjenim z naravoslovnimi poskusi ali igrivimi nalogami iz naravoslovja, umetnosti ali matematike. Gradivo za te obiske smo učitelji iz različnih šol razvili med svojimi obiski na partnerskih šolah, tako da smo lahko združili vso razpoložljivo strokovno znanje z novimi spoznanji, pridobljenimi na usposabljanjih strokovnjakov s področja STEAM.

Naši učenci so bili premladi za potovanja, zato so raziskovali kulture in spoznavali učence iz partnerskih šol v spletnem okolju eTwinning. Na ta način so učenci postali bolj radovedni glede sveta okoli sebe in razvijali svojo kulturno zavest in spoštovanje lastnega kulturnega okolja. Učitelji pa so obiskali partnerske šole in se udeležili usposabljanja v vsaki od partnerskih držav. Novo nastale metode dela in obsežen nabor orodij za dejavnosti STEAM s pomočjo EFL, ki so jih ustvarili med mobilnostmi, so delili tudi z drugimi kolegi, kar je doprineslo k širitvi pozitivnih učinkov na druge učence v drugih okoljih.

Projekt smo razdelili na štiri tematske sklope, vesolje, žuželke, elektriko in morje. Prav pri vsakem so učenci spoznavali principe delovanja ob eksperimentih, igrah vlog in zgodbah. Za vsak sklop smo sodelujoči učitelji napisali knjigo, učne priprave in pripravili kovček z eksperimenti. Učenci so vsebine (kljub relativno zahtevnim konceptom) z veseljem sprejeli. Knjige si lahko izposodite v šolski knjižnici, do njih lahko dostopate tudi preko šolske spletne strani. Projekt so učitelji iz vseh držav predstavljali še na različnih strokovnih konferencah.

REZULTATI

Ob koncu projekta smo v vseh sodelujočih državah opravili evalvacijo, ki je pokazala naslednje pozitivne spremembe pri učencih in učiteljih:

UČENCI	UČITELJI
<p>*Kompetence STEAM* Opazovanje, napovedovanje, preverjanje, zapisovanje, sporočanje in deljenje; učno zavzetost in veselje učencev so dokazale njihove številne aktivnosti, avdio- in videoposnetki ter njihovi končni izdelki.</p> <p>*Kompetence angleškega jezika* Skozi celoten projekt so imele zgodbe osrednje mesto in otroci so jih pripovedovali na različne načine, z nizanjem idej, likovnimi deli, glasovnimi posnetki, igrami, prosto igro in igro vlog. Mnogi od njih so poznali zgodbe in pesmi, ustvarjene za projekt, na pamet.</p>	<p>*Znanje angleškega jezika* Samozavest in sposobnost naravne in prilagodljive uporabe angleškega jezika v različnih učnih kontekstih sta se izboljšali pri vseh sodelujočih učiteljih, zlasti tistih, ki so imeli priložnost potovati.</p> <p>*Izmenjava novih učnih metod* Med mobilnostmi in po njih so učitelji lahko razmišljali o izobraževalnih sistemih in metodologijah partnerskih šol, ki so jo jih obiskali, in jih primerjali z lastnimi.</p> <p>*STEAM kompetence* Nekateri učitelji v naših ekipah so že imeli nekaj izkušenj s poučevanjem STEAM. Začetna spletna usposabljanja med covidom ter celoviti programi usposabljanja, organizirana med mobilnostmi, pa so vsem udeležencem zagotovila znanje in spretnosti, ki so jih potrebovali za izvajanje učinkovitih projektov STEAM v razredu.</p> <p>*Motivacija* Motivacija udeležencev, ki so potovali na mobilnosti, se je znatno povečala, kar je botrovalo še večji aktivnosti v projektu in njegovo vključevanje v pouk.</p> <p>*Digitalne spretnosti* Vsi sodelujoči učitelji smo postali bolj vešč uporabe različnih digitalnih platform, kot so Canva, Padlet, Genially in Picollage.</p>

