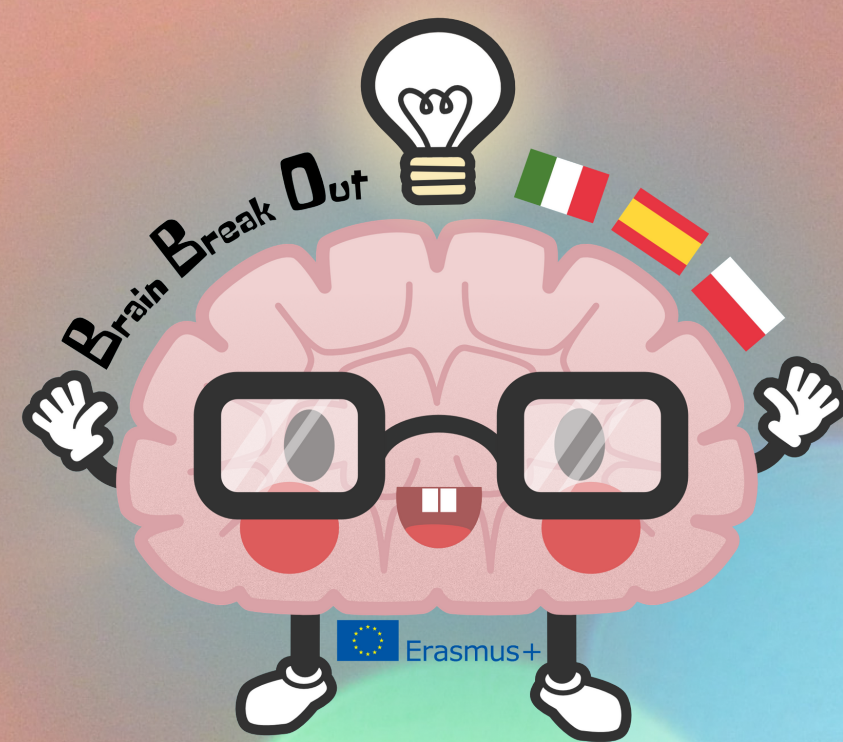




GŁOS SIÓDEMKI

Nr 2/2020/2021



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”

W numerze:

Nasze escape roomy s. 2

Brain-break out, czyli kilka słów o projekcie..... s. 3

Co udało nam się zrealizować?..... s. 4

Spotkaliśmy się! s. 5

Nasze obserwacje po dwóch latach projektu Erasmus+..... s. 5

Lingua Italiana? Lengua española? s. 6

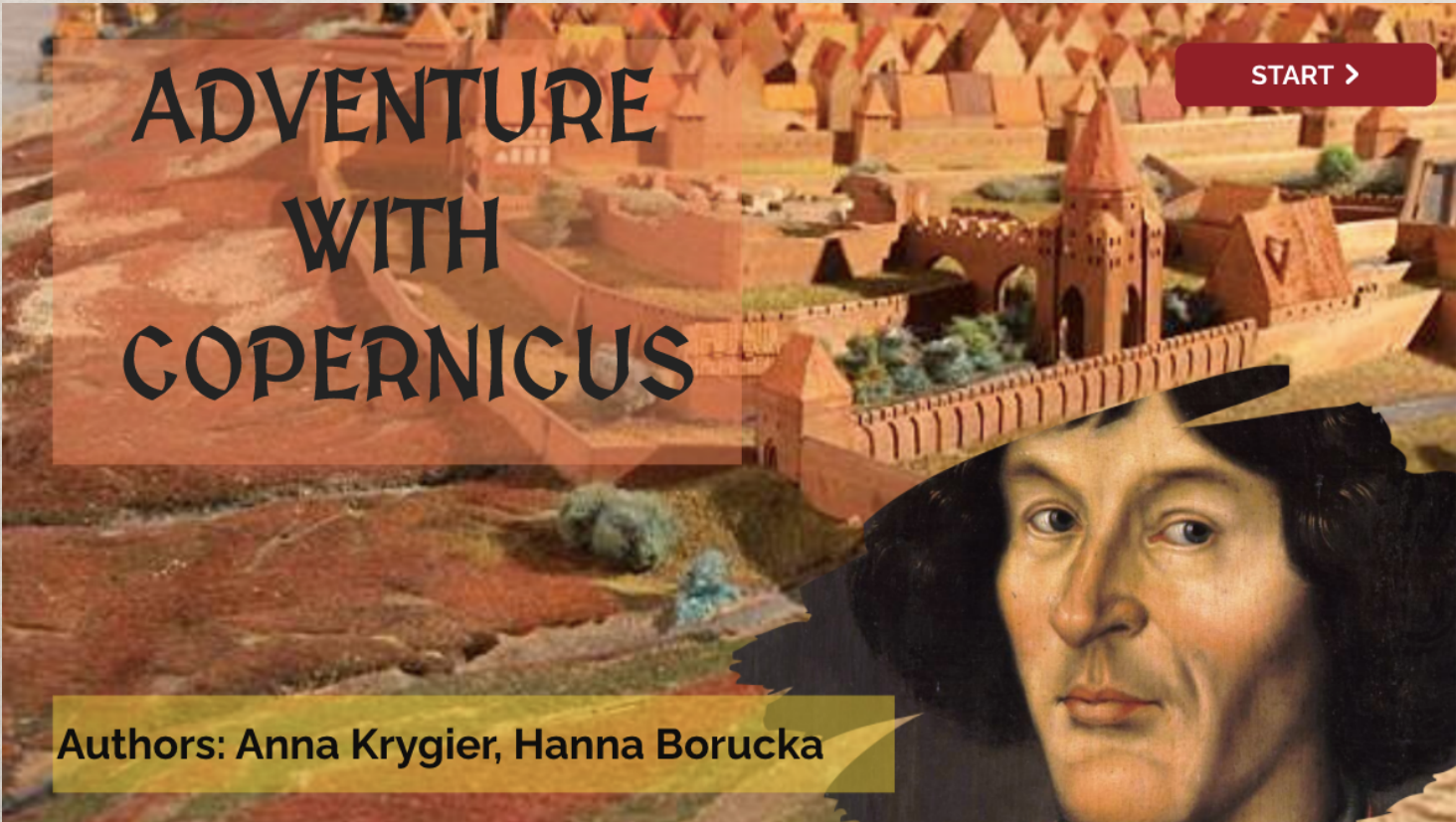
Ciekawostki o Włoszech i Hiszpanii s. 6

Wywiad z... Mózgiem..... s. 7

Escape room we własnym domu?.... s. 8



NASZE ESCAPE ROOMY



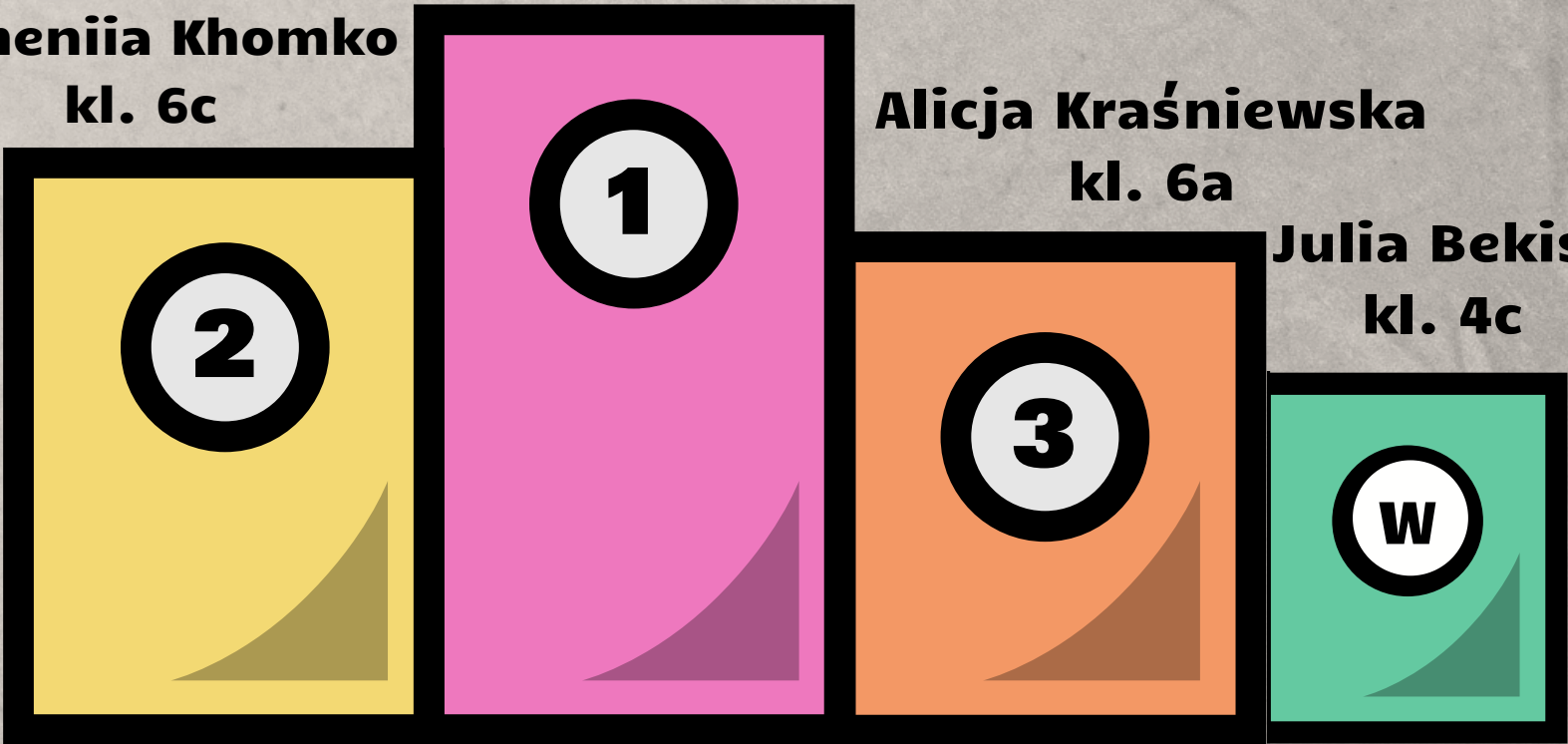
Natalia Pawłowska
kl. 6a

Yevheniia Khomko
kl. 6c

Alicja Kraśniewska
kl. 6a

Julia Bekisz
kl. 4c

WYNIKI TURNIEJU
ESCAPE ROOMOWEGO
DLA KL. 4-8



Brain-break out, czyli kilka słów o projekcie

UCZESTNICY:

- Colegio Público de Educación Infantil y Primaria Fontes, Hiszpania
- Istituto Comprensivo Castronuovo, Sant'Arcangelo, Włochy
- Szkoła Podstawowa Nr 7 w Toruniu, Polska

CEL:

Wykorzystanie elementów escape roomów w codziennej edukacji. Chcemy, by nasi uczniowie mieli okazję wykorzystać swoją wiedzę i rozwinąć umiejętność logicznego myślenia oraz współpracy w grupie.

CZAS TRWANIA:

1.09.2019 - 30.04.2022

DOFINANSOWANIE DLA SZKOŁY:

23 624 euro (prawie 100 000 zł)



HISTORIA

Wszystko zaczęło się w grudniu 2018 roku, gdy przeglądając stronę School Education Gateway natrafiliśmy na ciekawe ogłoszenie. Hiszpańska szkoła podstawowa poszukiwała partnerów do realizacji projektu Erasmus+. Temat projektu - escape roomy - nie był dla nas niczym nowym. W naszej szkole wprowadzaliśmy już elementy ER na lekcjach, a w byłym gabinecie stomatologicznym zaaranżowaliśmy kameralny pokój zagadek.

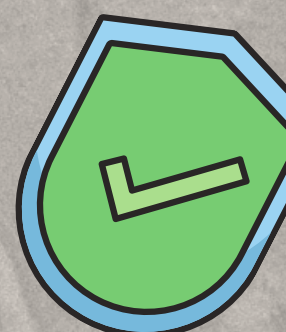
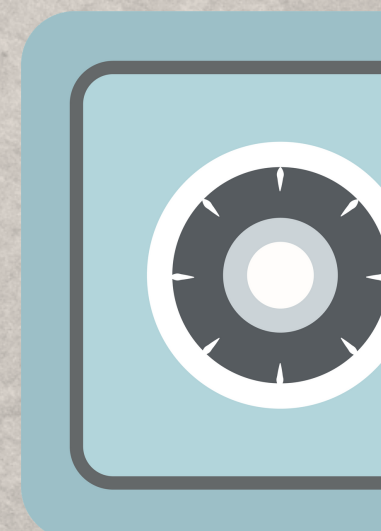
Nasze doświadczenie zostało przyjęte z entuzjazmem. Rozpoczęła się praca nad wspólnym uzupełnianiem wniosku o dofinansowanie. W sierpniu 2019 projekt został zaakceptowany. Mogliśmy zacząć planować wyjazdy naszych uczniów do Hiszpanii i Włoch oraz wizytę przygotowawczą nauczycieli. Ta ostatnia miała miejsce w listopadzie 2019 roku.

Kiedy w marcu pojawiły się pierwsze doniesienia o pandemii, wciąż mieliśmy nadzieję, że wszystko szybko się skończy. Niestety, zaplanowane na maj międzynarodowe spotkanie zostało odwołane. Szkoły zamknięto i do końca wakacji nasz projekt trwał w zawieszeniu. W związku z sytuacją, musieliśmy przeorganizować harmonogram i przenieść nasze działania online. Nauczyliśmy się konstruować wirtualne pokoje zagadek. Pani Anna Krygier szkoliła nauczycieli z Hiszpanii i Włoch, z naszej szkoły, a nawet uczniów. Zorganizowaliśmy spotkania online. Przygotowywaliśmy materiały, quizy, zagadki i wysyłaliśmy je do szkół partnerskich. Regularnie spotykaliśmy się z koordynatorami z Hiszpanii i Włoch, by się wspierać i rozwiązywać pojawiające się na naszej drodze przeszkody.

Można powiedzieć, że pandemia, choć zabrała nam wiele, otworzyła nasze umysły i dała impuls do radzenia sobie w trudnych sytuacjach. Rozwiązaliśmy wiele problemów, pomagaliśmy sobie nawzajem i, bardziej niż kiedykolwiek, działaliśmy jako drużyna. Nigdy by się to nie udało bez wsparcia naszych uczniów, którzy sumiennie pracowali w grupach projektowych i bez nauczycieli, którzy podjęli wyzwanie.

Jako koordynator projektu w Szkole Podstawowej Nr 7 w Toruniu chciałabym serdecznie podziękować całej Szkolnej Społeczności za cierpliwość, wsparcie, dodatkowe godziny spędzone przed komputerem i pasję jaką wkładacie w to, co robimy.

Nasz projekt zakończy się 30 kwietnia 2022 roku, ale na pewno nie będzie to koniec przygody z pokojami zagadek!



PROJEKT ERASMUS+ "BRAIN BREAK OUT: NOWA METODA EDUKACYJNA"

PARTNERZY:

**Colegio Público de Educación
Infantil y Primaria Fontes**



**Instituto Comprensivo
"Castronuovo"**



**Szkoła Podstawowa Nr 7
im. Mikołaja Kopernika**



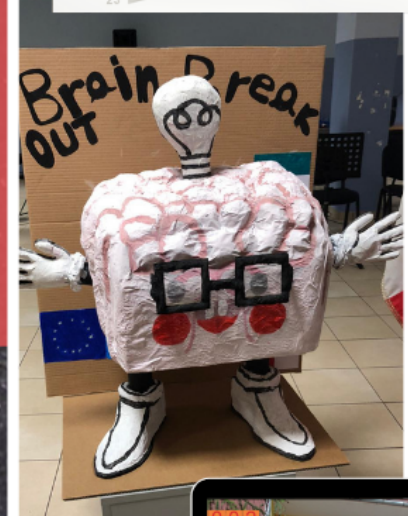
JAK TO SIĘ ZACZEŁO?

Wszystko zaczęło się tutaj:
<https://www.schooleducationgateway.eu/>
Znaleźliśmy interesujący projekt i wysłaliśmy pierwszy e-mail, opisujący nasze doświadczenie. W rezultacie wzięliśmy udział w uzupełnianiu formularza aplikacyjnego. Projekt został zaakceptowany w sierpniu 2019 roku.

LOOKING FOR PARTNERS; EXPERIMENTAL
LEARNING; ESCAPE ROOMS AND MYSTERIES; KA2
Strategic partnership | 01.05.2019 > 30.06.2020

SPOTKANIE NAUCZYCIELI WE WŁOSZECH

Podczas pierwszego spotkania w listopadzie 2019 roku, nasi nauczyciele przeprowadzili warsztaty dotyczące tworzenia escape roomów.



RODZINNE WARSZTATY ŚWIĄTECZNE

W grudniu 2019 r. zorganizowaliśmy spotkanie uczniów i ich rodzin, na którym wspólnie przygotowaliśmy escape room dla szkół we Włoszech i Hiszpanii o polskich zwyczajach bożonarodzeniowych.



WYMIANA ESCAPE ROOMAMI

W trakcie trwania projektu wymienialiśmy się escape roomami i zagadkami dotyczącymi:
- kultury i historii naszych krajów
- naszego miasta
Ostatni z nich powstał w wersji online.



ANGAŻOWANIE SZKOLNEJ SPOŁECZNOŚCI

Uczniowie z klas 5 i 6 brali udział w zajęciach, podczas których:

- przygotowywali escape roomy
- rozwiązywali zagadki otrzymane od partnerów
- doskonalili umiejętności komunikacyjne oraz logicznego myślenia

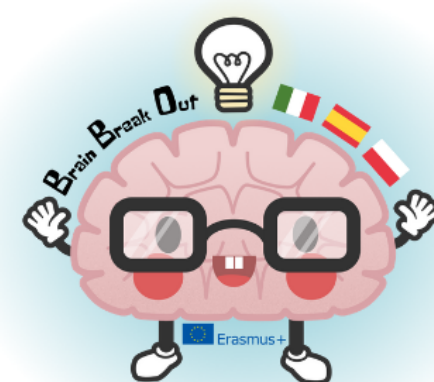
Uczniowie całej naszej szkoły włączali się w projekt.

Na lekcjach rozwiązywali escape roomy, np.

- z okazji rocznicy urodzin Mikołaja Kopernika
- na zakończenie szkoły przez absolwentów.
- z okazji rocznicy uchwalenia Konstytucji 3 Maja.

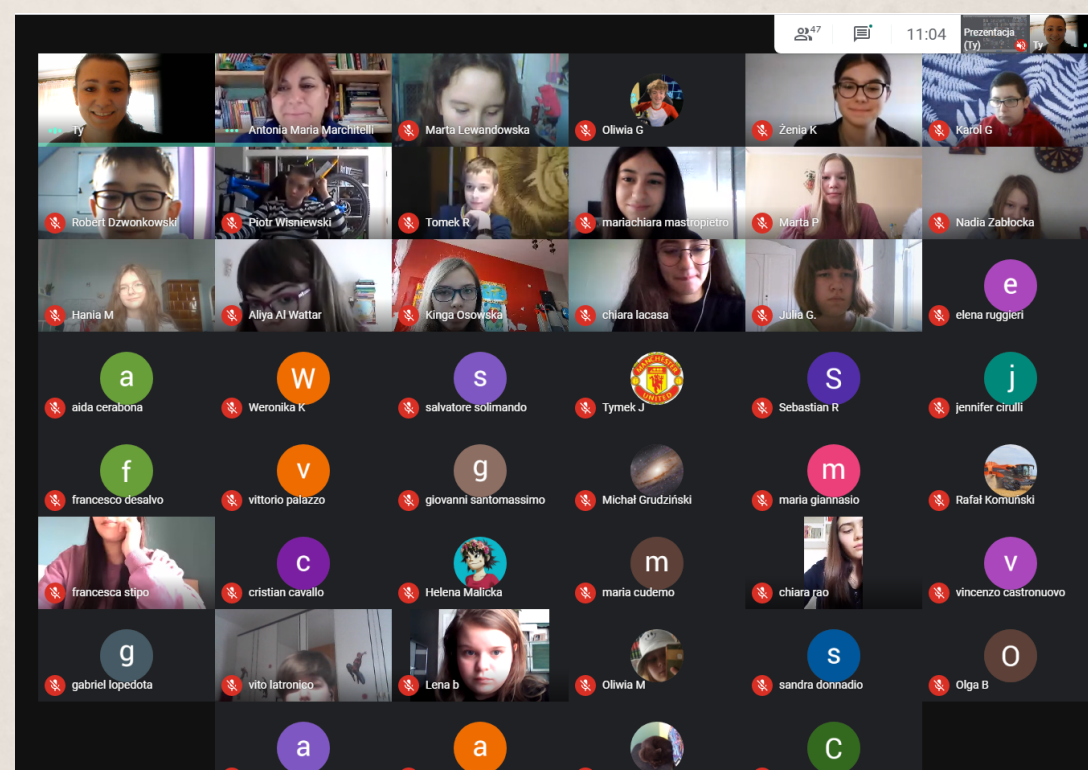
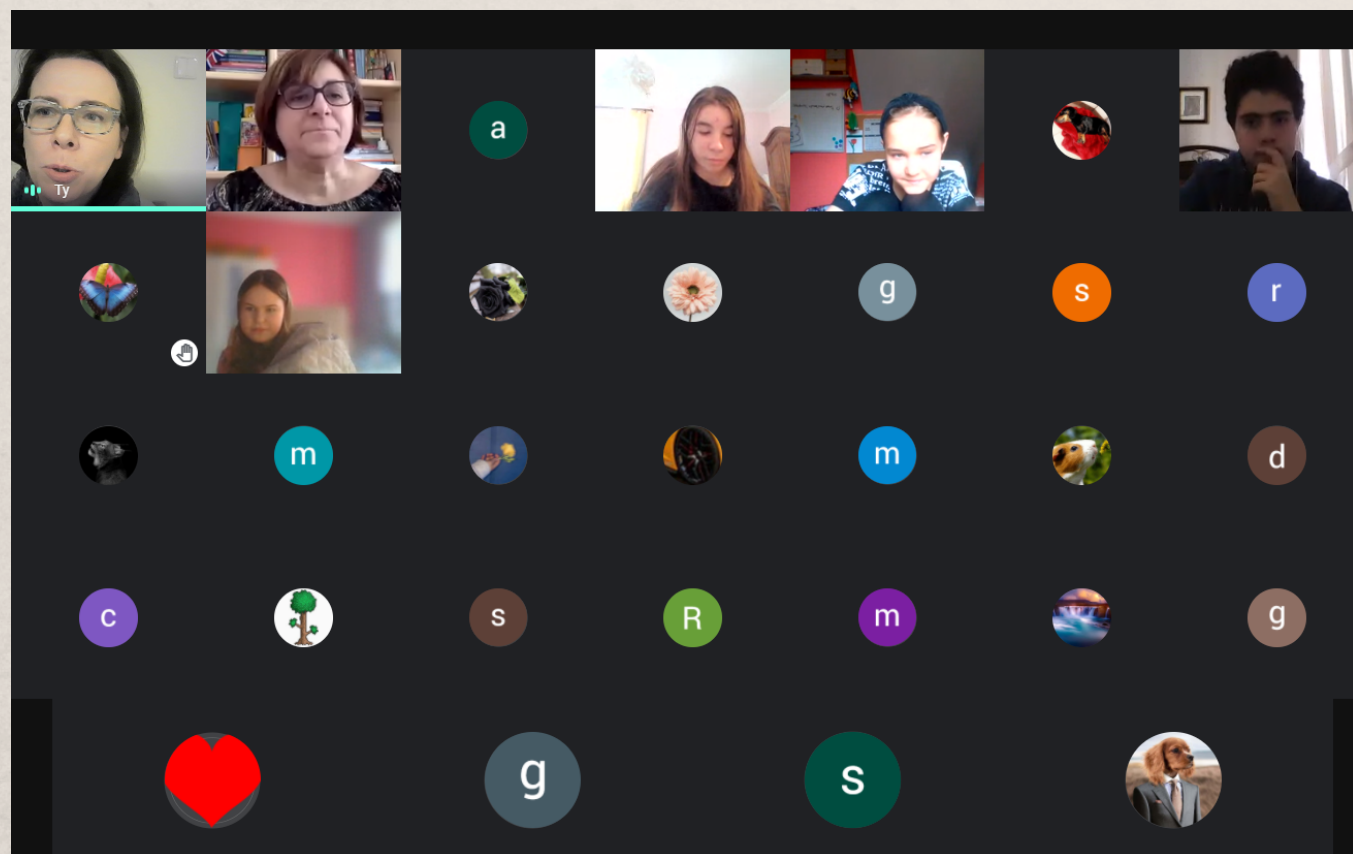


Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”



Spotkaliśmy się! Relacja ze spotkania z uczniami z Włoch

W marcu uczniowie klas 5A, 5B, 6B i 6C wraz z opiekunami p. Justyną Masilunas i p. Hanną Borucką uczestniczyli w ciekawym wydarzeniu, jakim było spotkanie online z nauczycielami i uczniami włoskiej szkoły z Sant'Arcangelo. Spotkanie odbywało się zdalnie w języku angielskim i przebiegło bardzo dobrze. Dzięki połączeniu internetowemu można było zobaczyć się i wirtualnie wymienić pomysłami.



Nauczyciele przygotowali minigrę: było pięć pytań i za pomocą kostki do gry losowano jedno z pytań, na które musieliśmy udzielić odpowiedzi. Pytania dotyczyły m.in. ulubionych dań, gier, książek, filmów. Mimo że było to spotkanie online, pomogło ono lepiej poznać naszych włoskich przyjaciół. Na jednym ze spotkań odbyło się również porównanie języka polskiego i włoskiego. Polskie słowo mogło brzmieć tak samo jak włoskie, ale oznaczać zupełnie coś innego.

Wszyscy uczestnicy bardzo dobrze się bawili, nie zauważając, jak szybko upłynął czas całej lekcji i trzeba było kończyć rozmowę. Niewątpliwie to spotkanie spodobało się uczniom obu szkół. Być może wkrótce będzie okazja, aby je powtórzyć.

Yevheniia z 6c

Nasze obserwacje po dwóch latach projektu Erasmus +

Uczniowie klas V i VI uczestniczą aktywnie w projekcie Erasmus+ Brain Break-Out. Przez cały czas jego trwania wykonywali różne działania rozwijające logiczne myślenie, kreatywność, sprawności językowe, poznawali kulturę, historię i zwyczaje krajów partnerskich oraz zawierali nowe znajomości z uczniami z Włoch i Hiszpanii. Zapytałam ich o wrażenia.

Uczestnicy projektu stwierdzili, że podczas jego trwania wiele się nauczyli, np. tworzyć samodzielnie escape roomy i pracować w aplikacji Genial.ly. Rozwinęli również umiejętność pracy w większych zespołach, szlifowali język angielski oraz poznali bliżej kraje partnerskie.

Uczniowie, zapytani o wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności w praktyce, podkreślali rozwijanie znajomości języka angielskiego, która umożliwi im w przyszłości znalezienie lepszej pracy, a obecnie nabranie pewności siebie w mówieniu w języku obcym. Rozwijanie kreatywności i logicznego myślenia ułatwi uczenie się oraz bardziej twórcze działanie w przyszłości.

Największą zaletą udziału w projekcie okazała się dla uczestników możliwość poznania osób innej narodowości, bezpośredniej rozmowy z nimi online, wspólnego spędzenia czasu. Docenili również zajęcia z języka angielskiego, podczas których mogli ćwiczyć swoje umiejętności językowe oraz tworzenie escape roomów online i miłą atmosferę zajęć.

Jedyną rzeczą, którą uczestnicy chcieliby poprawić w dalszej części projektu, jest zwiększenie liczby spotkań online z dziećmi z krajów partnerskich. To życzenie akurat niedługo się spełni - podczas zaplanowanej na czerwiec „Wirtualnej mobilności” – czyli licznych spotkań online, pełnych ciekawych zajęć, zagadek i szyfrów. W kolejnym roku szkolnym, być może uda się nam spotkanie w realu! Trzymajcie kciuki!





Lingua Italiana? Lengua española?



Hola! - Cześć!

Buongiorno! - Dzień dobry!

Buenos días! - Dzień dobry!

Buonasera! - Dobry wieczór!

Buenas noches! - Dobranoc!

Grazie! - Dziękuję!

Cómo está? - Jak leci?

Come ti chiami? - Jak się nazywasz?

Gracias - Dziękuję

Ciao! - Cześć!

Cómo te llamas? - Jak masz na imię?

Come va? - Jak się masz?

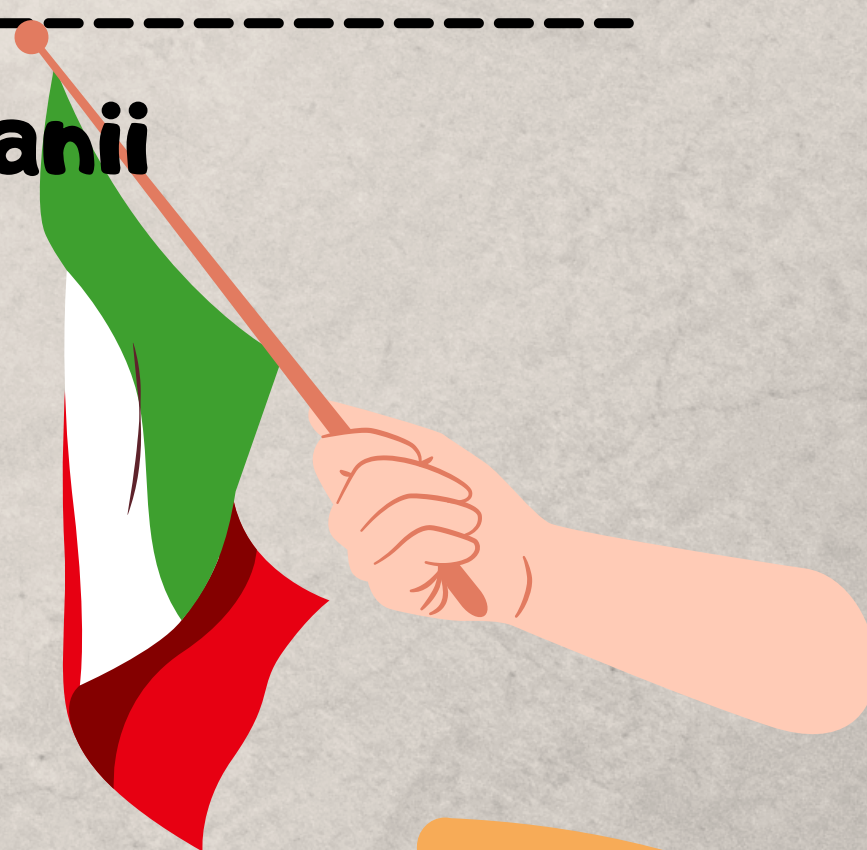
Basia z 6b



Ciekawostki o Włoszech i Hiszpanii

WŁOCHY:

1. Nazwa kraju pochodzi od słowa Italia, czyli „ziemia cielęca”, być może dlatego, że symbolem plemion południowowłoskich był byk.
2. Standardowy alfabet włoski zawiera tylko 21 liter. Włoski alfabet nie posiada liter J, K, W, W, X i Y
3. We Włoszech znajdują się trzy aktywne wulkany Europy: Etna, Stromboli i Wezuwiusz.
4. W tym kraju istnieją dwa niezależne państwa: Republika San Marino i Watykan.
5. Mieści się tutaj najstarszy uniwersytet na świecie, Uniwersytet Boloński założony w 1088 roku.



HISZPANIA

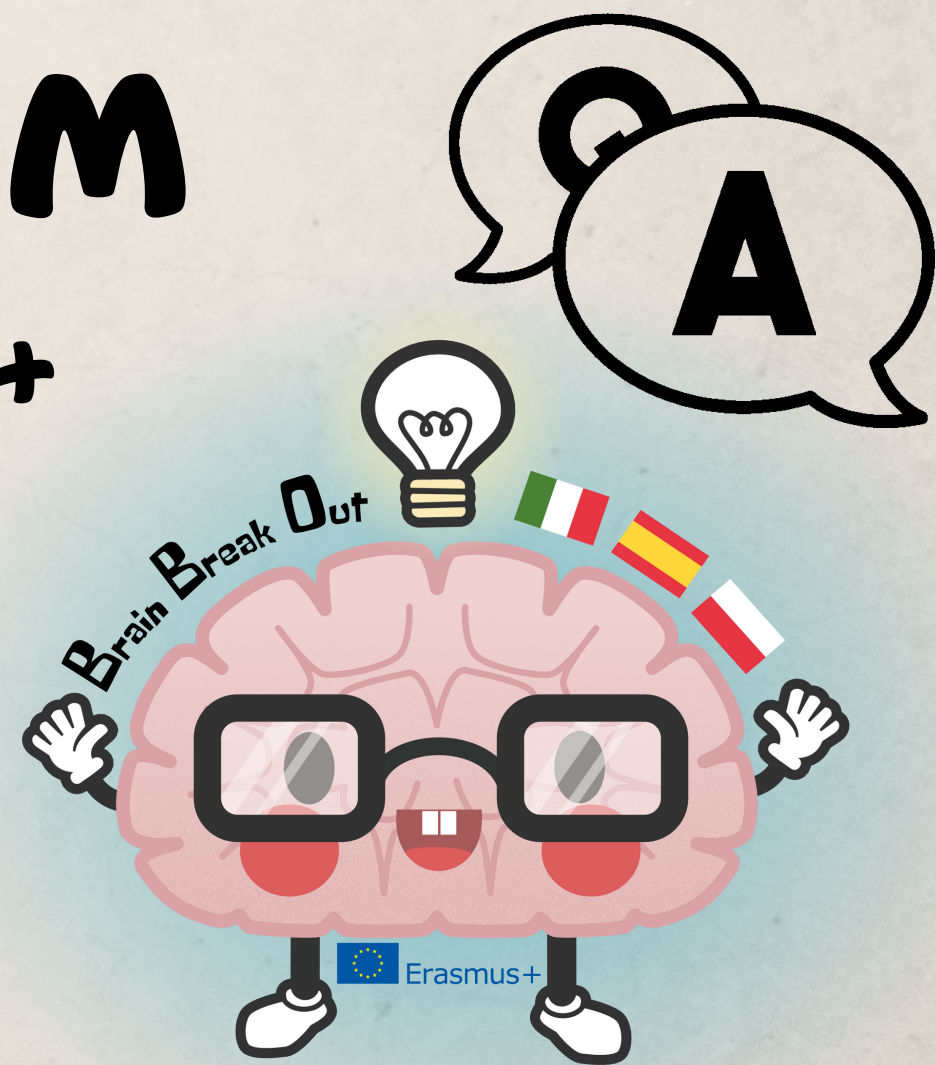
1. La Tomatina to święto obchodzone tylko raz do roku w Hiszpanii, polegające na obrzucaniu się nawzajem pomidorami. Odbywa się ono w ostatnią środę sierpnia.
2. Chupa Chups, czyli popularne lizaki zna każde dziecko. Niewiele jednak osób wie, że wymyślono je w Hiszpanii 60 lat temu. Ich nazwa pochodzi od słowa "chuper", co w języku hiszpańskim oznacza "ssać".
3. W Hiszpanii wierzy się, że zjedzenie w sylwestrową noc dokładnie 12 winogron ma przynieść szczęście i powodzenie w nadchodzącym roku, a zaniechanie tego grozi nieszczęściem.
4. Hiszpanie niezbyt często używają masła. Kanapki częściej smarują oliwą z oliwek.
5. Hiszpania ma ponad 8000 kilometrów plaż.



WYWIAD Z... MÓZGIEM

czyli postacią z logo projektu Erasmus+

Pewnie spotkaliście już kiedyś (np. czytając na Facebooku o najnowszych wydarzeniach w projekcie Erasmus+ Brain Break-Out, w którym bierze udział nasza szkoła) niezwykłą postać z powyższej ilustracji, prawda? Tak, to właśnie Mózg- logo naszego projektu. Jest niezwykle skromny, tajemniczy i wciąż niewiele o nim wiadomo. Jednak udało mi się namówić go na rozmowę. Teraz możecie poznać go bliżej.



Dzień dobry! Serdecznie witam i dziękuję za nasze dzisiejsze spotkanie. Czy mógłbyś powiedzieć kilka słów o sobie?

Oczywiście. Nazwano mnie Mózgiem. Moja postać to logo projektu Brain Break-Out, który powstał dzięki współpracy uczniów i nauczycieli z trzech szkół podstawowych z Włoch, Hiszpanii i Polski.

Kto Cię stworzył, zaprojektował?

Jednym z pierwszych działań w ramach projektu był konkurs na logo, czyli taki symbol naszych wspólnych celów, działań, planów. Z nadesłanych prac uczniów, które były naprawdę niesamowite, wybrano dzieło przedstawiające moją podobiznę.

Czego symbolem jest to logo?

Celem projektu jest rozwijanie logicznego myślenia i kreatywności przez wprowadzenie do szkół tego, co dzieci lubią najbardziej, czyli zabaw, zagadek, tajemnic, łamigłówek i szyfrów. A kto jest tu najbardziej potrzebny? No właśnie - mózg, czyli ja? Wesoły, w ciągłym ruchu, otoczony przez flagi krajów partnerskich.

Dalekie kraje, czyli podróże! To uwielbiają dorośli i dzieci. Powiedz, czy udało Ci się już gdzieś wyjechać z projektem?

Niestety, w związku z pandemią koronawirusa udało się zorganizować tylko jedno spotkanie szkoleniowe dla nauczycieli, które odbyło się we Włoszech. Dużo się działo, zdobyliśmy wiele ciekawych doświadczeń, poznaliśmy miłych ludzi. Na szczęście, dzięki sieci Internetowej, odbyło się wiele spotkań online nauczycieli i uczniów z krajów partnerskich, które umożliwiły im poznanie się bliżej, zawarcie nowych, ciekawych znajomości.

Czego się nauczyłeś razem z innymi uczestnikami projektu podczas jego trwania?

Przede wszystkim tworzenia i rozwiązywania zagadek, łamigłówek, tworzenia escape roomów. Poznałem historię, kulturę i codzienność dzieci z Polski, Hiszpanii i Włoch. Podciągnąłem się też w angielskim!

Brzmi niezwykle interesująco. Czy projekt już się kończy?

Przed nami jeszcze wiele miesięcy dobrej zabawy i nauki. Cały czas mam nadzieję na spotkanie wszystkich uczestników projektu w realu.

Trzymam kciuki i dziękuję za rozmowę.

Escape room we własnym domu?

Kojarzymy escape room z pokojem, gdzie znajdziemy sejfy i kłódki, otwierające się drzwi po pociągnięciu za tajemniczą dźwignię czy obrotowe puzzle, po ułożeniu których otwiera się szuflada.

Co jest najważniejsze na samym początku? Historia. Warto pomyśleć o fabule. Zadaj sobie pytania:

- Kto będzie bohaterem zagadek?
- Może ta osoba coś zgubiła? A może zostawiła skarb?

Teraz czas na planowanie zagadek. Zacznij od ostatniego punktu, czyli tego, co uczestnicy zabawy muszą znaleźć. Możesz do tego użyć pudełka po butach. Obłóż je papierem, aby przypominało skrzynkę. Pomyśl też o tym, co będzie nagrodą albo co muszą znaleźć na końcu. Cukierki? Prezent urodzinowy? Aby nie było tak łatwo otworzyć pudełka, wykorzystaj zapięcie do roweru. Znalezienie klucza będzie przedostatnim punktem escape roomu.

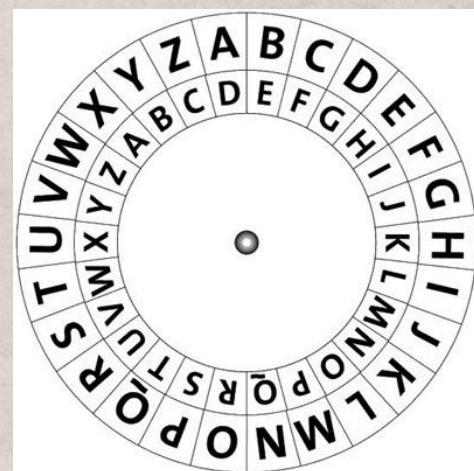
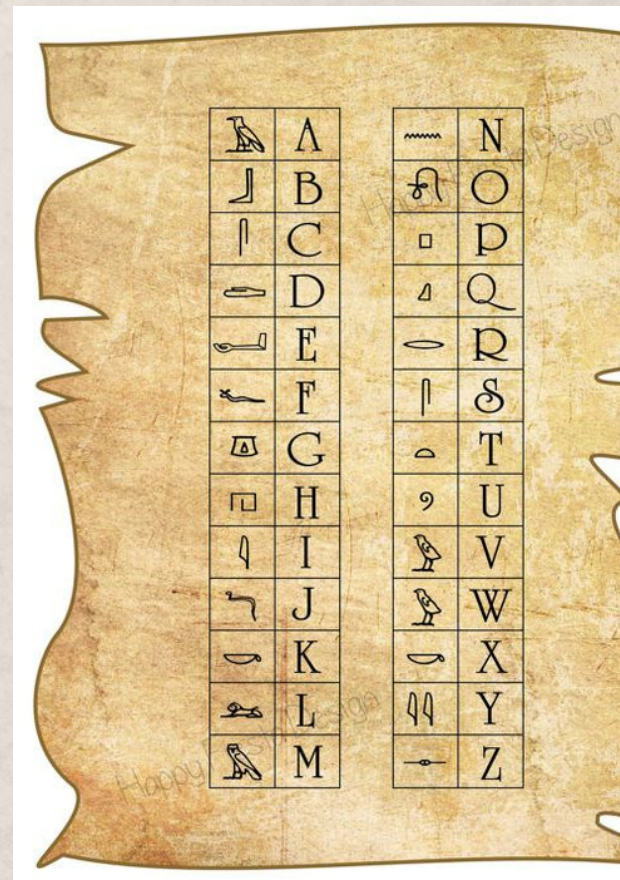
I teraz należy pomyśleć o tym, jak poprowadzisz uczestników zabawy do klucza. Podczas tworzenia zagadek możesz wykorzystać chociażby takie pomysły:

1. Niewidzialna wiadomość

Wystarczy, abyś użył/-a ołówka i zwykłej kartki. Połóż dwie kartki na sobie i na jednej z nich napisz, dość mocno przyciskając ołówek, słowo lub liczbę. W zabawie użyj drugiej kartki, bo tam pozostały ślady, które można odczytać, używając ołówka.

2. Szyfratory

Masz możliwość ukryć wiadomość, wykorzystując szyfr Cezara, Pigpena czy ułożyć swój własny.



3. Jajeczka niespodzianki

Żółte jajeczka po Kinder Niespodziance mogą być fajnym rozwiązaniem, aby coś tam schować. A gdy masz ich dużo, część z nich może być pusta albo ze złymi wskazówkami.

4. Po nitce do wskazówki

Możesz kilka rzeczy czy kartek z podpowiedziami ukryć dość głęboko, a pozostawić jedną wskazówkę. Karteczkę przywiązuję do nitki i chowam ją w kaloszach, a z nich pozostawiam wystający kawałek nitki.

5. Kolorowe rzeczy

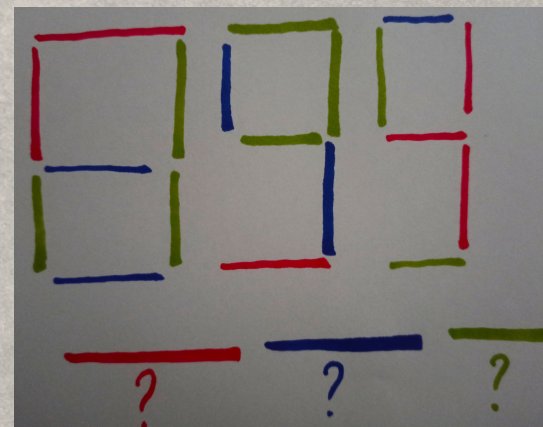
Możesz wykorzystać kredki i flamastry, aby ukryć je w domu. Następnie przygotować zadanie, gdzie trzeba dodać do siebie liczbę kredek żółtych oraz liczbę niebieskich flamastrów. A możesz też ukryć żelki.

6. Magiczna moc cytryny

Wiesz, że możesz ukryć coś za pomocą cytryny? Wystarczy, że za pomocą soku z tego owocu zapiszesz coś na kartce. A jak odczytać hasło? UWAGA! Potrzebujesz pomocy kogoś dorosłego, bo należy kartkę trzymać nad palącą się świecą.

7. Kolorowa liczba

A może kod do kłódki ukryty w taki sposób?



Czy to takie trudne? Życzymy Ci udanej zabawy w tworzeniu escape roomu.

p. Anna Krygier