



YOUNGSTER
angielski twoją szansą

TEENAGERS IN ACTION!

edycja 2017/2018

Regulamin konkursu prac projektowych

**dla grup uczestniczących w programie
wyrównywania szans edukacyjnych młodzieży wiejskiej**



EUROPEJSKI
FUNDUSZ
ROZWOJU
WSI POLSKIEJ



macmillan
education

Założenia metodyczno-dydaktyczne konkursu projektowego

Założenia metodyczno-dydaktyczne konkursu projektowego zostały opracowane w oparciu o podstawę programową dla gimnazjum:

1. Język jest dla ucznia przede wszystkim narzędziem poznawania świata, wobec czego należy zrezygnować z wyłącznie werbalnego nauczania języka obcego, wprowadzając praktyczne metody nauczania.
2. Nauczanie we współczesnej szkole, a szczególnie w gimnazjum, ma w znacznej mierze charakter interdyscyplinarny, zintegrowany, a lekcje języka angielskiego typu *project* najlepiej odzwierciedlają ideę tej integracji, w naturalny sposób łącząc elementy różnych programowych bloków tematycznych.
3. Procesy poznawcze uczniów, a przede wszystkim inteligencja, wykazują złożony, wielowarstwowy charakter. W jednej klasie mamy do czynienia z uczniami o różnym typie inteligencji (werbalna, muzyczna, kinestetyczno-ruchowa, interpersonalna, etc.) i niejednorodnych strategiach uczenia się. Realizując różne projekty dajemy szansę uczniom na wykazanie się w tej dziedzinie i w takiej formie, w której są najlepsi.
4. Zajęcia typu *project* rozwiązują nam również problem tzw. *mixed-ability classes*, ponieważ zróżnicowanie poziomu trudności zadań prac projektowych pozwala nauczycielowi na znalezienie czegoś na miarę możliwości każdego ucznia.
5. Na sukces dydaktyczny duży wpływ wywiera emocjonalny stosunek uczniów do nauczyciela. Lekcje typu *project*, realizowane w przyjaznej, zabawowej atmosferze lekkiego współzawodnictwa, powinny wpłynąć pozytywnie na obraz nauczyciela w oczach uczniów.
6. Współczesny świat pełen jest konkurencji i współzawodnictwa, ale również daleko idącej kooperacji i współpracy. Praca nad zadaniami typu *project* umożliwia uczniom zdobycie umiejętności działania w zespole, jednocześnie dążąc jako grupa do bycia najlepszym.
7. Nauka języka nie powinna ograniczać się tylko do pracy w klasie. Warto zadbać o zwiększanie kontaktu ucznia z językiem angielskim, np. poprzez udostępnianie mu stymulujących materiałów do wykonania w domu. Projekty konkursowe mobilizują uczniów do samodzielnego wyszukiwania informacji w anglojęzycznych źródłach (szczególnie w internecie), co przekłada się na przygotowanie różnorodnych, atrakcyjnych, nietypowych prac projektowych.

Cele prac projektowych

1. **Podniesienie motywacji** uczniów, zarówno zewnętrznej (chęć współzawodnictwa i zdobycia wygranej) oraz wewnętrznej (zaangażowanie uczniów w ciekawą formę zajęć językowych).
2. **Wszechstronne wykorzystanie umiejętności** uczniów, zarówno językowych, jak i artystycznych, intelektualnych, manualnych i organizacyjnych.
3. Doskonalenie **wszystkich sprawności językowych** w naturalny sposób w trakcie wykonywania prezentacji w ramach projektu – w tym zwłaszcza sprawności mówienia w języku obcym (co wymusza forma video-raportu z przeprowadzonego projektu).
4. Wyrabianie u uczniów **umiejętności pracy zespołowej** (i zarazem odpowiedzialności za poszczególne etapy wykonanego projektu) oraz samodzielności w wyszukiwaniu informacji.
5. **Integracja uczniów biorących udział w Programie Youngster** poprzez współpracę w grupach.
6. **Zaangażowanie uczniów w wartościowe działania prospołeczne**, na rzecz ich klasy, szkoły, społeczności lokalnej.
7. **Stymulowanie kreatywności i aktywności twórczej** uczniów, zarówno co do podejmowanych rodzajów działań w ramach projektu, jak i form, w jakich prezentują swoje konkursowe projekty.

Uczestnicy konkursu

Uczestnikami konkursu mogą być wyłącznie uczniowie klas III gimnazjum, uczestniczący w zajęciach z języka angielskiego w ramach Programu Youngster w roku szkolnym 2017/2018.

Projekt konkursowy musi zostać opracowany przez grupę uczniów **od 3 do maksymalnie 6 osób**. Projekty indywidualne i prace wykonane przez większe zespoły nie będą podlegały ocenie. Jeśli udziałem w konkursie zainteresowanych będzie wielu uczniów, muszą oni zorganizować się w odpowiedniej wielkości zespoły.

Tematyka prac konkursowych

Hasłem przewodnim tegorocznej edycji konkursu jest:

„Mój wizerunek w sieci”

W ramach zadania konkursowego uczniowie powinni zorganizować **konkretne działania uświadamiające** dla swoich rówieśników lub młodszych kolegów ze szkoły. Mile widziane będą także wszelkie pomysły na wyjście **poza mury własnej szkoły** (np. do rodziców).

Działania te mają promować krytyczną refleksję nad tym, co nastolatki publikują w różnych mediach społecznościowych (FB, Instagram, Snapchat, itp). Kto jest odbiorcą tego, co wrzucają do sieci, jak to może wpływać na ich wizerunek wśród rówieśników i dorosłych (np. nauczycieli czy rodziców). Co w szczególności powinno lub nie powinno być udostępniane? Czy to, co nastolatki publikują może kogoś zranić lub obrazić. Czy nadmierne ujawnianie swoich prywatnych danych w sieci może być niebezpieczne? Czy warto chronić swoje dane osobowe w Internecie? A z drugiej strony czy treści, które nastolatki publikują, mogą pokazywać coś pozytywnego o ich lokalnej społeczności? Jak można mądrze korzystać z Internetu i serwisów społecznościowych, aby pochwalić się fajnymi, wartościowymi rzeczami, które robi się dla innych?

Organizacja projektu konkursowego

Projekty konkursowe, które zostaną zgłoszone, powinny składać się z wyraźnie zaznaczonej **struktury dwustopniowej**:

I – działania:

1. Istotą projektu jest zaplanowanie i przeprowadzenie działania o charakterze jednorazowym bądź długofalowym (uwzględniając harmonogram konkursu) na rzecz wybranej części społeczności lokalnej.
2. Celem działania jest podniesienie u odbiorców świadomości tego, jak budują swój wizerunek w sieci i jakie mogą być tego konsekwencje.
3. Sukces w tegorocznej edycji konkursu uzależniony jest od tego, czy dany projekt jest kreatywny, atrakcyjny dla lokalnych odbiorców oraz czy działania projektowe spotkały się z pozytywnymi reakcjami (Uwaga! Reakcje te należy odpowiednio udokumentować – wyjaśnienie poniżej).

II – raport:

1. Obowiązkową formą pracy konkursowej jest **video-raport** przygotowany **w języku angielskim** z przeprowadzonych działań, o długości maksymalnie 5 min. Uwaga! Podsumowania muszą dokonywać **wszyscy** członkowie grupy projektowej – o ile to możliwe w równych proporcjach (udział nauczyciela jest możliwy, ale nieobowiązkowy).

2. Podsumowanie działań podjętych w ramach konkursu **TEENAGERS IN ACTION** może (ale nie musi) być uzupełnione prezentacją (np. w programie PowerPoint lub Prezi), **zwłaszcza jeśli działania projektowe obejmowały stworzenie pomocniczych materiałów, których nie da się atrakcyjnie pokazać** w video-raporcie. Uwaga! Materiały pomocnicze mają wyłącznie charakter poglądowy i uzupełniający w stosunku do video-raporu, nie mając wpływu na ocenę końcową.
3. Video-raport z pewnością zyska w oczach jurorów, jeśli znajdzie się na nim **bezpośrednia relacja z działań projektowych** (np. rodzaj reportażu na żywo z uczestnikami, mikro-wywiady – **przetłumaczone na język angielski**, prezentacja wytworzonych materiałów przez członków grupy projektowej itp.).

Poziom językowy projektów

Zarówno etap opracowania materiałów pomocniczych do przeprowadzenia działań projektowych, jak i etap opracowania video-raporu odbywają się w konsultacji z nauczycielem, m.in. pod względem jakości językowej. Z pewnością warto poświęcić czas na wsparcie językowe dla członków grupy projektowej, tak aby na filmie wypadli jak najlepiej, także pod względem stopnia znajomości języka angielskiego.

Ocena prac konkursowych

Ważne terminy:

termin nadsyłania prac konkursowych to **23 marca 2018 r.**

Uwaga! Obowiązuje data wpływu pracy do wydawnictwa Macmillan Polska, nie zaś data jej nadania. Jeśli więc projekty będą przesyłane przesyłką pocztową, koniecznie trzeba zrobić to z odpowiednim, kilkudniowym wyprzedzeniem.

Forma pracy konkursowej:

Video-raporty (oraz ew. prezentacje Power Point lub Prezi) należy przysyłać nagrane na płycie CD/DVD.

Gdzie należy przestać prace:

Macmillan Polska

Dział Marketingu

Al. Jerozolimskie 146A

02-305 Warszawa

z dopiskiem „Teenagers in Action”

Do każdej przesłanej pracy konkursowej musi być dołączony „Formularz zgłoszeniowy”, który stanowi załącznik nr 1. do niniejszego Regulaminu. Formularz należy wydrukować i dołączyć do listu.

Informacja o ogłoszeniu wyników konkursu i nagrodach

Komisja Konkursowa składająca się z przedstawicieli Fundacji Europejski Fundusz Rozwoju Wsi Polskiej oraz wydawnictwa Macmillan Polska **wyłoni trzy najlepsze projekty konkursowe**, których autorzy otrzymają nagrody.

Wyniki konkursu zostaną opublikowane na stronie www.youngster.pl do dnia **27 kwietnia 2018 r.**

Dla laureatów konkursu – trzech zwycięskich grup – przewidziano nagrodę w wysokości 2000 zł z przeznaczeniem na dofinansowanie wycieczki edukacyjnej do wybranego miasta w Polsce. W programie wycieczki powinny znaleźć się elementy i/lub atrakcje związane z jęz. angielskim np. spektakl, wystawa, spotkanie z native – speaker’em, itp. Szczegóły wycieczki muszą być skonsultowane wcześniej z koordynatorem Programu Youngster z Fundacji EFRWP i wymagają jego akceptacji. Nauczyciel – opiekun grupy, będzie zobowiązany do sprawozdawczości związanej z wydatkowaniem nagrody (przedstawienie Fundacji EFRWP faktur za bilety, bilety wstępu itd.).

Kryteria oceny projektów konkursowych:

Nadesłane projekty zostaną ocenione wg następujących kryteriów:

60% punktów – za kreatywność pomysłu i wartość merytoryczną przeprowadzonych działań

40% punktów – za jakość językową raportu projektu

Warszawa, grudzień 2017 r.