

# Math&Motivation

2017-1-BG01-KA201-036220

## Newsletter 1

Styczeń 2018

GLÓWNY CEL

**OBNIŻENIE  
WSKAŹNIKA  
PRZEDWCZESNEGO  
KOŃCZENIA NAUKI**

**ROZWÓJ METODYKI  
WZAJEMNEGO  
UCZENIA SIĘ**

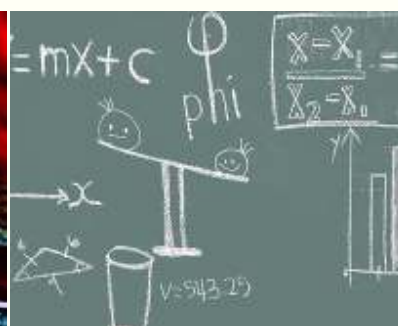
**OPRACOWANIE E-  
NARZĘDZI DO  
WZAJEMNEGO  
UCZENIA SIĘ**

**WZROST MOTYWACJI  
UCZNIÓW I POPRAWA  
ICH OSIĄGNIĘĆ W  
NAUCE**

## Projekt...

Podstawowe umiejętności, o różnym stopniu zaawansowania, stają się coraz ważniejsze dla pełnego uczestnictwa we wszystkich aspektach współczesnego społeczeństwa. Niedostateczne opanowanie podstawowych umiejętności (umiejętność czytania i pisanie, umiejętności matematyczne) skutkuje często porzucaniem szkoły przez młode osoby, a w konsekwencji, ich trudną sytuacją na rynku pracy, ubóstwem i wykluczeniem społecznym. Plan UE w zakresie przeciwdziałania zjawisku przedwczesnego kończenia nauki ma na celu zredukowanie średniej osób porzucających naukę do poziomu poniżej 10%, w okresie do 2020. Aby przyczynić się do realizacji tego ambitnego celu, osiem organizacji (szkół i instytucji szkoleniowych), z siedmiu krajów UE, rozwinęło pomysł na projekt "Math & Motivation". Celem projektu M&M jest zwiększenie podstawowych umiejętności uczniów szkół średnich i obniżenie odsetka uczniów przedwcześnie kończących naukę w Bułgarii, Chorwacji, Włoszech, Polsce, Portugalii, Rumunii i Hiszpanii. Cel ten zostanie osiągnięty poprzez:

- rozwój metodyki współpracy i wdrożenie jej w formie e-narzędzi do wzajemnego uczenia się
- opracowanie i przetestowanie programów nauczania rozwijających umiejętności matematyczne, naukowe oraz umiejętność czytania i pisanie
- przygotowanie zestawu narzędzi dla nauczycieli i wyposażenie ich w kompetencje umożliwiające jego efektywne wykorzystanie





## Innowacja...

Innowacją, którą zaoferuje projekt M&M, będzie połączenie trzech nowatorskich metod nauczania (samodzielne/partnerskie uczenie się, grywalizacja oraz nauczanie odwrócone) w jedną, kompleksową metodykę nauczania opartego na współpracy. Metodyka ta połączy samodzielne/partnerskie uczenie się, elementy grywalizacji i nauki odwróconej w jedną metodykę ułatwiającą zwiększenie zaangażowania i motywacji uczniów. Metodyka ta będzie obejmować oznaczanie osiągnięć uczniów podczas gdy wykonują zadania, samodzielnie lub z małym zaangażowaniem nauczyciela. Nauczyciel odgrywa tu rolę moderatora, pomagającego w zdobywaniu wiedzy, bardziej niż wykładowcy, który tę wiedzę prezentuje. Podejście to ma za zadanie stymulowanie aktywnego udziału w procesie nauczania oraz zwiększanie kreatywności wśród uczniów, którzy do tej pory nie byli zbyt aktywni.



## Pierwsze spotkanie partnerów

Pierwsze spotkanie partnerów projektu odbyło się w Sofii, Bułgaria, 13 i 14 września 2017, tuż przed rozpoczęciem roku szkolnego. W spotkaniu wzięli udział przedstawiciele wszystkich organizacji partnerskich. Na spotkaniu skoncentrowano się na idei projektu, planowanych działaniach, zakładanych rezultatach oraz ich wpływie na odbiorców projektu. Partnerzy omówili również kwestie związane z zarządzaniem projektem i uzgodnili zadania na najbliższy okres.

*Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Projekt lub publikacja odzwierciedlają jedynie stanowisko ich autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nich zawartość merytoryczną.*

