

Wprowadzenie

W okresie od maja do października odnotowano znaczące postępy w zakresie ujednolicania materiałów dydaktycznych oraz integracji gry cyfrowej z platformą. W tym wydaniu przedstawiono najważniejsze wydarzenia z ostatniego spotkania międzynarodowego, planowane działania oraz termin kolejnego spotkania projektowego.

Spotkania

Podsumowanie spotkania w Nafplio

Tematyka: Koordynacja działań pedagogicznych i technologicznych oraz planowanie testów z udziałem uczniów.

Główne ustalenia:

- Zatwierdzenie modelu zajęć dla klas pilotażowych (struktura zadań, poziomy zaawansowania, cele językowe).
- Ujednolicenie fabuły gry i odniesień kulturowych.
- Określenie zestawu narzędzi dydaktycznych (przewodnik dla nauczyciela, kryteria oceny, arkusze obserwacyjne).
- Ustalenie harmonogramu pilotażu (nauczyciele → uczniowie) oraz sposobu gromadzenia danych (raporty, zrzuty ekranu, opinie).
- Wymiana dobrych praktyk w zakresie upowszechniania rezultatów (comiesięczne posty, mikrouczenie, aktualizacje strony i mediów społecznościowych).
- Spotkanie stanowiło kontynuację działań z Rotterdamu i przygotowało zespół do wdrożenia w szkołach.

Postępy w projekcie:

- Gra i platforma: rozwój mechaniki, scenariuszy i integracji technicznej.
- Materiały: wersje pośrednie przewodników i materiałów pomocniczych.
- Ocena: dostosowanie kryteriów oraz przygotowanie narzędzi do fazy pilotażowej.



Nadchodzące spotkania i działania

• Kolejne kroki:

- Dopracowanie wersji beta gry oraz przeprowadzenie pilotażu w wybranych klasach.
- Zebranie opinii uczniów i nauczycieli w celu udoskonalenia poziomów i instrukcji.
- publikacja materiałów (prototypów mini-zadań i przewodników) na stronie projektu.
- przygotowanie krótkiego raportu śródkresowego podsumowującego wyniki i wnioski.
- kolejne międzynarodowe spotkanie odbędzie się w Lousadzie w Portugalii w dniach 16–17 marca 2026 r.
- Podczas spotkania zaplanowano analizę wyników pilotażu, wprowadzenie końcowych poprawek w grze oraz przygotowanie działań upowszechniających.

Dołącz do nas



Strona internetowa [Lingua Trek](#)



Partnerzy projektu

Colegio Virgen de la Rosa
CAJADEBURGOS



COLÉGIO
SÃO JOSÉ DE BAIRROS



RSM
Erasmus

Rotterdam School of Management
Erasmus University



Lingua Trek: transforming foreign language education in Europe through digital game-based approach

Obszar: Partnerstwa współpracy w edukacji szkolnej

Numer projektu: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000161886

Okres trwania: 01.10.2023 – 30.06.2026

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.