

# **Projekt SciFUN – czyli jak uczynić nauczanie przedmiotów ścisłych przyjemnością.**

**Paweł Barczyński<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> *Uniwersytet Łódzki*

Uczenie się przedmiotów przyrodniczych nie zawsze kojarzy się z przyjemnością odkrywania, ciekawością, która napędza do działania, frajdą ze wspólnych odkryć. Często jedynym wspomnieniem po szkolnych przeżyciach związanych z uczeniem się fizyki czy chemii jest strach przed klasówką albo odpytywaniem. Nic dziwnego zatem, że wielu młodych ludzi nie decyduje się na to, aby kontynuować swoją edukację w tych dziedzinach, a już na pewno nie myśli o tym, aby zawodowo zajmować się badaniami. Nic dziwnego – nie mieli oni szansy poznać przyjemności płynącej z osobistej aktywności, prowadzącej do małych, ale własnych odkryć, na drodze do których wspierani byli umiejętnie przez swoich nauczycieli.

Projekt SciFUN, zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+, ma na celu popularyzację przedmiotów ścisłych wśród uczniów szkół podstawowych i gimnazjalnych. Jego celem jest zaoferowanie nauczycielom zestawu narzędzi, a także poszerzenie ich wiedzy i kompetencji pomocnych w zwiększeniu zaangażowania i motywacji uczniów do nauki przedmiotów ścisłych poprzez zastosowanie innowacyjnych rozwiązań, które czynią naukę miłą i ciekawą. Projekt proponuje poszukiwanie atrakcyjnych kontekstów nauczania, bliskich uczniom i ich codziennym sprawom i wykorzystywanie ich przy opracowywaniu materiałów dydaktycznych.[1]

Plakat przedstawia główne wyniki badań porównawczych jakie przeprowadzone zostały przez partnerów projektu z Rumunii (Group for European Integration oraz Uniwersytet w Pitesti), Cypru (CARDET i InnovADE), Irlandii (Louth Meath Education and Training Board) oraz Polski (Uniwersytet Łódzki).

Najważniejszym produktem projektu SciFUN, który zaprezentuje również plakat, jest jednak Toolkit – zestaw narzędzi dla nauczycieli. Ma on na celu realną pomoc podczas przygotowywania zajęć angażujących, ciekawych, interesujących i co równie ważne, dających przyjemność z uczenia się. Będzie on dostępny on-line po zakończeniu projektu na stronie internetowej. W dużej części będzie tłumaczony na lokalne języki partnerów tak, aby tym łatwiej było z niego skorzystać nauczycielom.

[1] <http://scifun.eu>, dostęp: maj 2017.