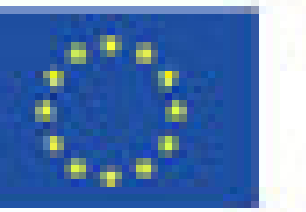




Jakość w projektach eTwinning



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+



PLANOWANIE PROJEKTU

Wskazówki, rady i przykłady

POMYSŁ NA PROJEKT:

- zgodny z podstawą programową,
- zgodny z zainteresowaniami uczniów.



CELE PROJEKTU POWINNY BYĆ:

- wspólne,
- konkretne,
- osiągalne,
- zrozumiałe,
- określone w czasie,
- motywujące.



Przykładowo:

- rozwój określonych kompetencji i umiejętności,
- przyrost wiedzy z ustalonej dziedziny.

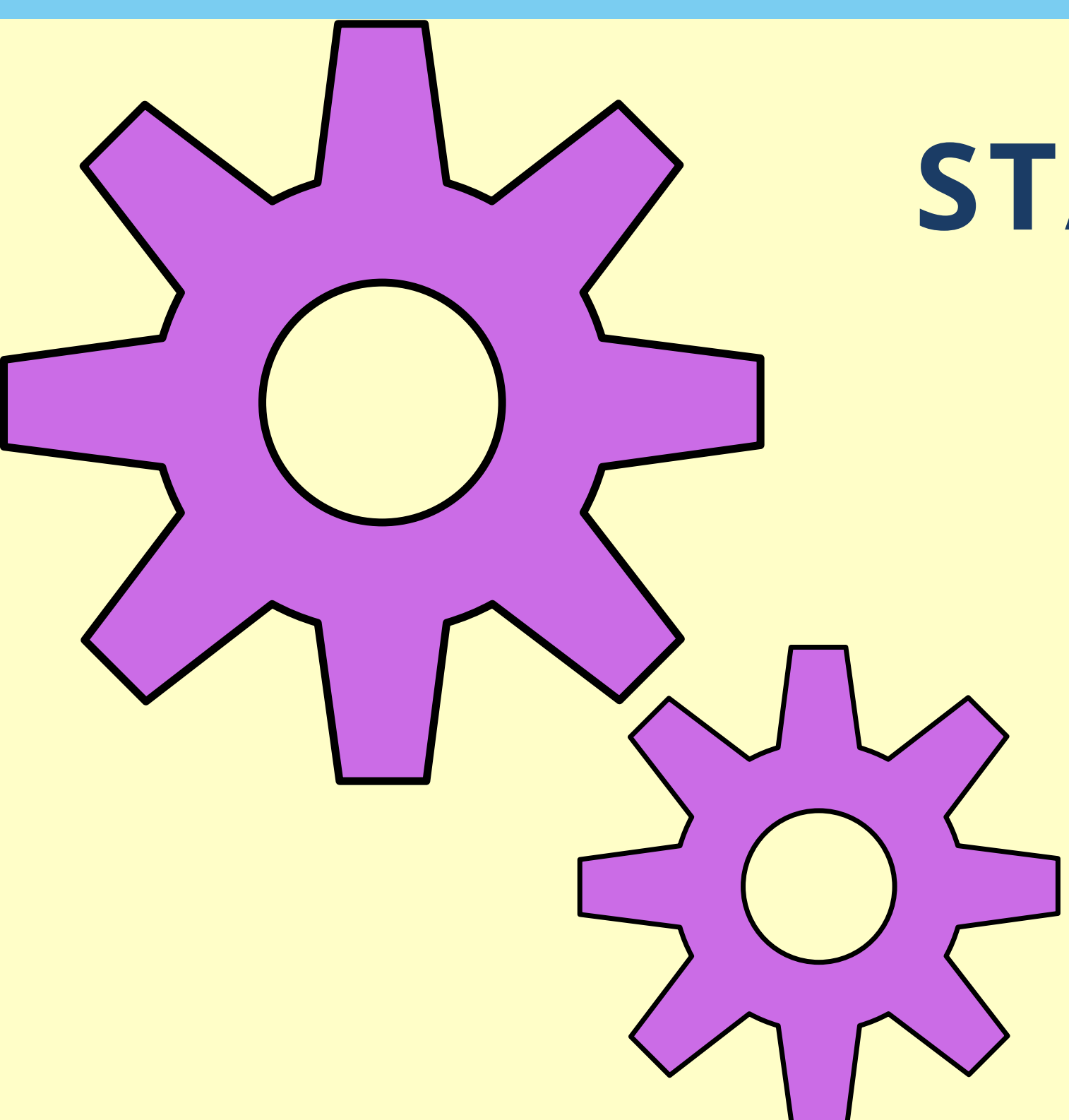
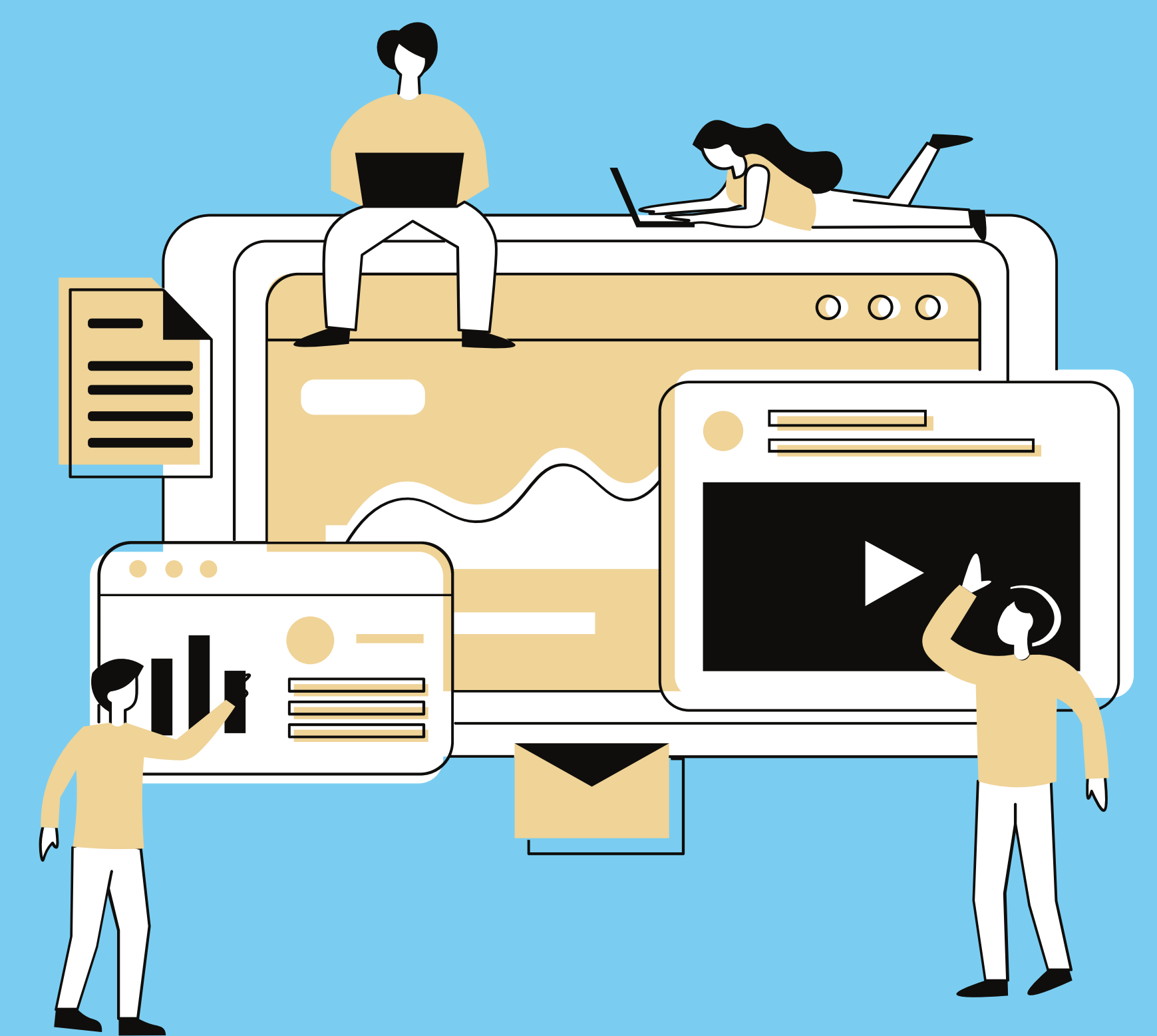
REZULTATY PROJEKTU

Twarde:

- materiały opublikowane na TwinSpace (e-magazyny, e-książki),
- scenariusze zajęć, quizy, gry, etc.

Miękkie:

- podniesienie kompetencji uczniów, poprawa umiejętności współpracy,
- zdolność przetwarzania informacji, etc.



STAŁE ETAPY/STRONY DLA KAŻDEGO PROJEKTU ETWINNING

- strona zawierająca informacje oraz linki prezentujące planowanie projektu,
- strona dokumentująca komunikację i współpracę w projekcie,
- strona poświęcona bezpiecznemu wykorzystaniu Internetu (netykieta, ochrona praw autorskich, gry, Dzień Bezpiecznego Internetu),
- strona zawierająca przydatne narzędzia ICT (propozycje, linki, przewodniki),
- strona służąca prezentacji uczestników (uczniowie, nauczyciele, szkoła, miejscowość, kraj),
- strona, na której przeprowadzona zostanie ewaluacja działań projektowych oraz analiza wyników,
- **strona prezentująca rezultaty współpracy,**
- strona zawierająca linki, opisy i obrazy potwierdzające rozpowszechnianie rezultatów przedsięwzięcia.

ZAKODOWANE PORY ROKU

Plan projektu eTwinning - przedszkole, edukacja wczesnoszkolna

CELE

Uczniowie:
rozwijają algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów;
rozwijają kreatywność;
nabywają umiejętność pracy w zespołach;
rozumieją sens kodowania oraz dekodowania informacji;
odczytują uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne;
uczą się przez zabawę;
w bezpieczny sposób wykorzystują narzędzia TIK.

NARZĘDZIA TIK

dokumenty, arkusze, rysunki, formularz, prezentacja - dysk Google
[Pearltrees](https://przystanwsieci.pl/elearning), <https://przystanwsieci.pl/elearning>
[Issuu](#), dokument Google, [Saferinternet.pl](#), [Padlet](#), [Canva](#),
[Im-a-puzzle.com](#), [jigsawplanet.com](#), [Jamboard](#), [Switchzoo.com](#), [Story Jumper](#),
[Quizizz](#), [Voicespice](#), [Crosswordlabs](#), [Plant Snap](#),
<http://kryptografie.de/kryptografie/chiffre/birds-on-a-wire.html>,
<https://www.edu-games.org/printables/secret-code.php>, [Makeprintplay.com](#),
[Slido](#), [Minimalavatars.com](#), [Digipad](#), [Narakeet](#)

1. Nasz projekt

Uczestnicy opisują wspólnie projekt, jego cele, przebieg i rezultaty. Każdy nauczyciel zapisuje informacje dowolnym/wybrany kolorem.
Narzędzia TIK: Spotkanie online – wydarzenia w eTwinning Live lub Google Meet, Microsoft Teams, itd... opis projektu - dokument Google

1.1 Plan projektu

Uczestnicy projektu przygotowują wspólnie plan działań
Narzędzia TIK: Spotkanie online – wydarzenia w eTwinning Live lub Google Meet, Microsoft Teams, itd... Plan projektu - dokument Google

1.2 Narzędzia TIK

Uczestnicy przedsięwzięcia tworzą zbiór narzędzi lub propozycje narzędzi do konkretnego etapu projektu, mile widziane przewodniki, linki dla pozostałych członków projektu/uczniów.
Narzędzia TIK: Twinboard, Pearltrees

1.5 Logo projektu

Partnerzy projektu ustalają wspólnie ilość propozycji logo przygotowanych przez każdą szkołę (sposób ich wykonania) następnie zamieszczają swoje propozycje w Twinbaors. Na zakończenie wszyscy uczestnicy biorą udział w głosowaniu w formularzu Google.
Narzędzia TIK: Wykonanie logo – Postermaker
Zamieszczanie propozycji oraz głosowanie na logo projektu – Formularz Google

1.4 Komunikacja w projekcie

W trakcie realizacji projektu zarówno nauczyciele, jak i uczniowie wspólnie ustalają szczegóły współpracy.
Narzędzia TIK: TwinMail, Chat, Forum, pokój spotkań w TwinSpace, media społecznościowe

1.3 Bezpiecznie w Internecie

Udział nauczycieli w kursie "Przystań w sieci"
Udział uczniów w grze "Interlandia"
Bezpieczne ferie – quiz można przygotować na przykład w formularzu Google.
Udział w Dniu Bezpiecznego Internetu – zgłoszenie inicjatywy.
Wspólne przygotowanie bajki „Pszczółko, uważaj w sieci!” – każda grupa dodaje kontynuację innym kolorem. Na zakończenie opowiadanie zostaje zapisane jako e-publicacja w Issuu.
Narzędzia TIK: <https://przystanwsieci.pl/elearning>
Issuu, dokument Google, formularz Google, Saferinternet.pl

2. Poznajemy się

Uczniowie przygotowują obrazki/rysunki związane z jesienią. W dokumencie Google tworzą zakodowany alfabet. Kodują swoje imiona i zamieszczają je na Padlecie lub w prezentacji Google. Partnerzy poniżej zamieszczają odkodowane imiona.
Narzędzia TIK: Dokument Google, Padlet

2.1 Najciekawsze miejsca w mojej okolicy

Dzieci opowiadają o najciekawszych miejscach w regionie, a następnie nauczyciel dodaje film do prezentacji w Canvie (dzięki temu pomija kanał YouTube). Uczniowie rysują budynek szkoły, nauczyciel dodaje zdjęcia do materiałów. Następnie partnerzy wybierają obrazki rówieśników i tworzą z nich puzzle. Dodatkowo możemy ułożyć zagadki w Twinboard, np. Z ilu pięter składa się nasza szkoła? Jaki jest jej kolor? Partnerzy po ułożeniu puzzli odpowiadają na pytania.
Narzędzia TIK: Canva, [Im-a-puzzle.com](#) (nie wymaga logowania) [jigsawplanet.com](#) (konieczna rejestracja)

3. Zakodowane pory roku

Dzieci biorą udział w aktywnościach związanych z zakodowanymi zadaniami. Nauczyciele tworzą do strony wątek na forum i wybierają rodzaje zadań. Uzgodnione aktywności zapisują w Twinboard projektu. Na tej stronie możemy dodatkowo podzielić uczniów na zespoły międzyszkolne. Każdy zespół będzie odpowiedzialny za jedną porę roku. Możemy również rozwiązywać wszystkie zadania wspólnie.
Narzędzia: Forum (Twinspace), Twinboard

3.1 Jesień

Wykorzystując przygotowany w etapie drugim zakodowany alfabet o tematyce jesiennej, dzieci kodują nazwy drzew znajdujących się w ich okolicy. Po odkodowaniu nazw dodają do każdej strony w prezentacji Jamboard zdjęcia danego drzewa (wykonane podczas spaceru). Mogą również takie drzewa narysować i zamieścić screeny rysunków w Jamboard. Dzieci przygotowują zwirowane Zoo. Stwory powstają z połączenia części ciała różnych zwierząt. Obrazki dodają do Twinboard projektu. Partnerzy odgadują jakie zwierzęta ukryły się na obrazku. Aplikację możemy wykorzystać do wspólnego przygotowania bajki na przykład w Story Jumper.
Narzędzia TIK: Jamboard, Switchzoo.com, Story Jumper

3.2 Zima

Każda szkoła tworzy po 5 zagadek związanych z aktualną porą roku. Zagadki wraz z rozwiązaniami zapisywane są w Twinboard. Następnie odpowiedzialny za ten etap nauczyciel układa quiz w aplikacji Quizizz. Podczas wspólnego spotkania dzieci biorą udział w quizie.

Narzędzia TIK: Forum w TwinSpace, Quizizz

3.3 Wiosna

Każda placówka generuje po 3 rebusy, w których ukryte są nazwy wiosennych kwiatów. Zdjęcia zamieszcza w prezentacji Google. Na każdej stronie z rebusem partnerzy dodają link, do nagranej odpowiedzi w aplikacji Voicospice. Na zakończenie powstaje krzyżówka.

Kolejne zadanie polega na sfotografowaniu kwiatów podczas spaceru. Do nowego wątku na forum dodajemy zdjęcia, partnerzy odgadują nazwy kwiatów. Do zweryfikowania roślin możemy wykorzystać aplikację Plant Snap.

Ostatnie aktywność polega na kodowaniu nazw ptaków, screeny wiadomości uczniowie/nauczyciel zamieszcza na forum w Twinspace. Partnerzy kolejno dodają odpowiedzi.

Narzędzia TIK: prezentacja Google, Voicospice, Crosswordlabs, Plant Snap, <http://kryptografie.de/kryptografie/chiffre/birds-on-a-wire.html>

3.4 Lato

W aplikacji Secret code dzieci kodują nazwę miejscowości w Polsce, którą odwiedziły w przeszłości podczas wakacji. Zdjęcia dodają się do nowego wątku na forum. Pozostali uczestnicy/nauczyciel dodają odpowiedzi do forum.

Każda szkoła tworzy z nazw poznanych miejscowości jedną kartę pracy, którą zamieszcza na stronie. Partnerzy rozwiązują zadania.

Narzędzia TIK: <https://www.edugames.org/printables/secret-code.php>, Makeprintplay.com

4. Święta Bożego Narodzenia

Uczniowie tworzą kartki świąteczne w aplikacji ToonyTool (lub je rysują). Tło pobierają ze strony Pixabay. Odpowiedzialny za ten etap nauczyciel dodaje do strony „Boże Narodzenie” link do prezentacji w Canvie. Uczniowie lub nauczyciele dodają przygotowane kartki.

Podczas spotkania online prowadzona jest gra kalambury, dzieci odgadują słowa związane ze świętami. Obrazki mogą być tworzone online w aplikacji Flipanim, z których na zakończenie zostanie wygenerowana książeczka.

Narzędzia TIK: ToonyTool, Flipanim, Canva, Pixabay

5. Ewaluacja i podsumowanie

Na stronie „Ewaluacja..” w Twinboard uczestnicy projektu zamieszczają propozycję pytań ewaluacyjnych. Nauczyciel odpowiedzialny za ten etap przygotowuje krótką ankietę w formularzu Google i zaprasza do współpracy pozostałych koordynatorów. W aplikacji Slido prezentuje wyniki oraz ich analizę.

Dodatkowo dzieci tworzą emotikony obrazujące ich zadowolenie z udziału w przedsięwzięciu. Zdjęcia zamieszcza na wirtualnej tablicy DigiPad.

Narzędzia TIK: zbiór pytań - Twinboard, ankieta - formularze Google, prezentacja i analiza wyników - plakat w Slido, Minimalavatars.com, DigiPad

6. Prezentacja rezultatów współpracy

Na tej stronie zamieszczone są wypracowane wspólnie rezultaty, które partnerzy gromadzą w prezentacji Google, a następnie tworzą wideo w aplikacji Narakeet.

Narzędzia TIK: Narakeet, Prezentacja Google

7. Krajowa Odznaka Jakości

Uczestnicy projektu składają wniosek o Krajową Odznakę Jakości. Po jej otrzymaniu, zamieszcza ją na tej stronie.

eTwinningLive

6.1 Rozpowszechnianie rezultatów

Na tej stronie partnerzy zamieszcza wszystkie wypracowane wspólnie rezultaty projektu. Informacje o działaniach projektowych zamieszcza na portalach społecznościowych, na stronie szkoły.

Wypracowane rezultaty gromadzą w prezentacji Google, następnie tworzą film w aplikacji Narakeet.

Narzędzia TIK: Instagram, Weebly, Facebook, Twitter

WIRTUALNA WYCIECZKA KLASOWA

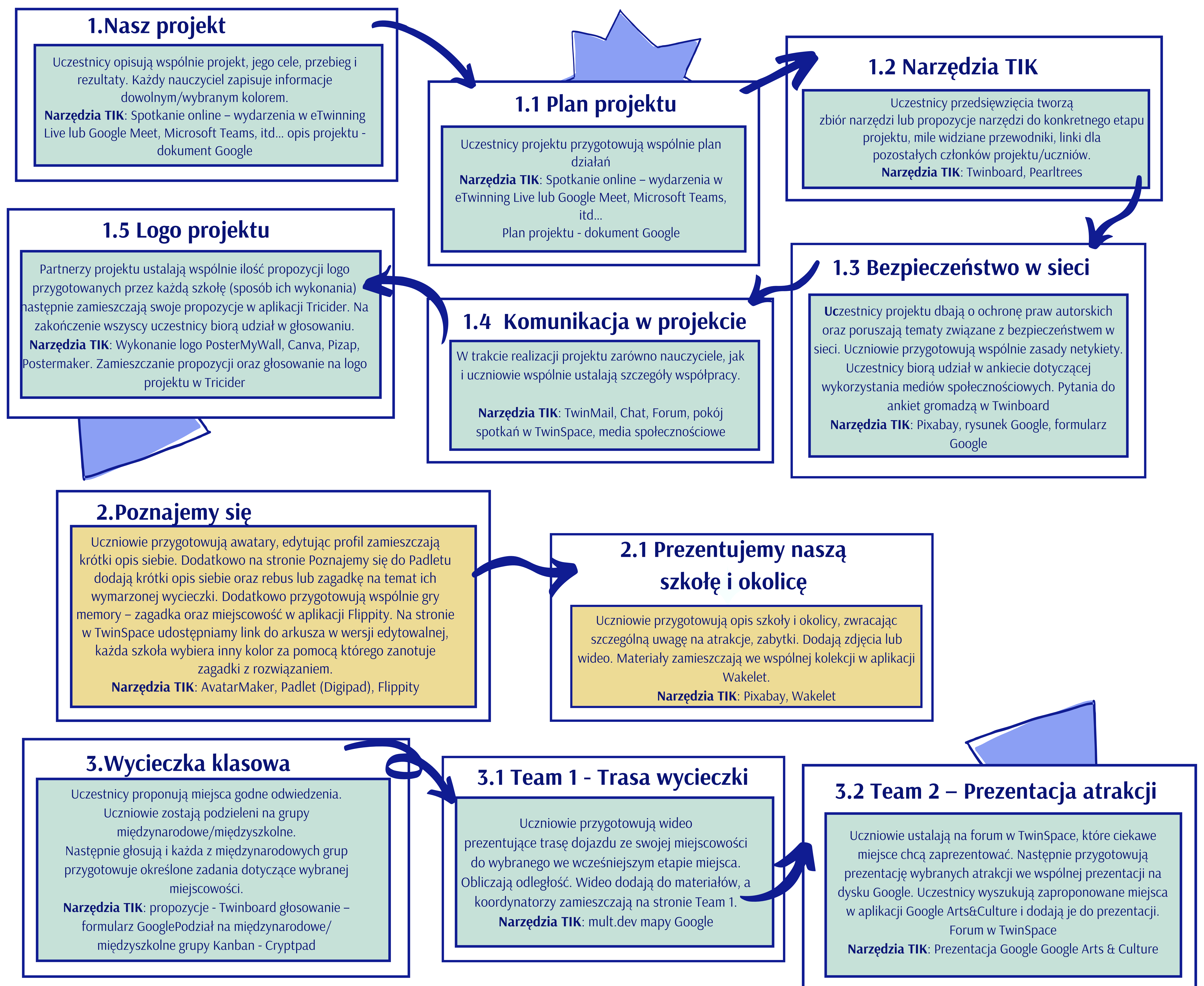
Plan projektu eTwinning - klasy 4-8 szkoły podstawowej

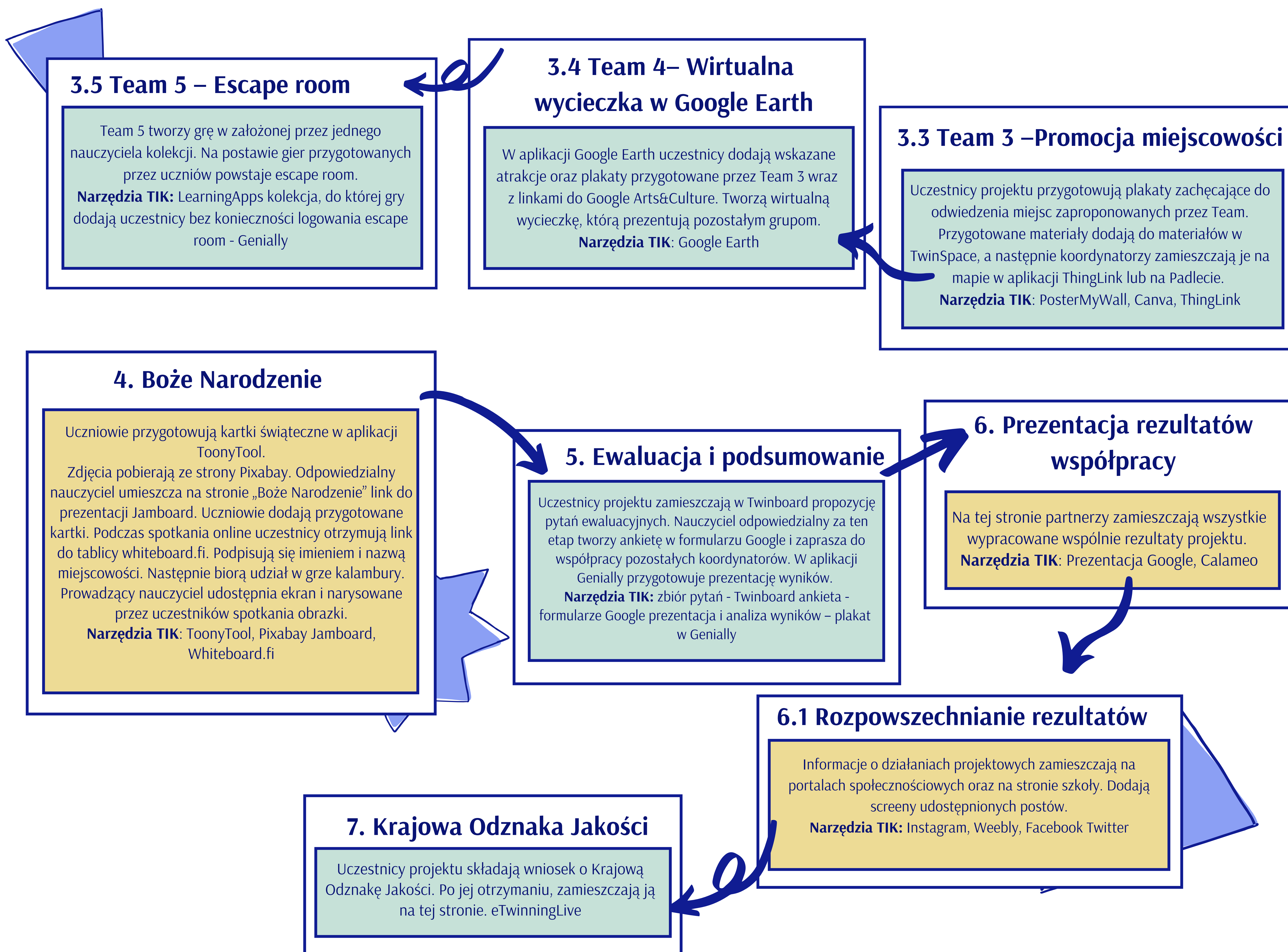
CELE

- doskonalenie umiejętności wykorzystywania technologii informacyjnych do pozyskiwania potrzebnych informacji,
- doskonalenie umiejętności selekcji informacji,
- rozwijanie ciekawości otaczającego świata,
- poznawanie kultury i zabytków (np. Warszawy)

NARZĘDZIA ICT

dokumenty, arkusze, rysunki- dysk Google
[Wakelet](#), [Pearltrees](#), [PosterMyWall](#), [Canva](#), [Tricider](#), [Pizap](#), [Avatarmaker](#), [Postermaker](#), [Pixabay](#), [Padlet](#), [Digipad](#), [Flipitty](#), [mult.dev](#), [mapy Google](#), [Google Arts & Culture](#), [Google Earth](#), [Genially](#), [ThingLink](#), [ToonyTool](#), [Jamboard](#), [Whiteboard.fi](#)





Google Earth

Google Earth dostępny jest na stronie www.google.com/earth jako aplikacja do pobrania na dysk komputera. Z programu możemy również korzystać w oknie przeglądarki WWW i na urządzeniach mobilnych (tabletach oraz smartfonach) z Androidem oraz iOS-em. Wykorzystując aplikację w wersji na przeglądarkę możemy udostępnić do współpracy naszą wirtualną wycieczkę i razem z partnerami przygotować prezentację trasy podróży oraz ciekawych miejsc w 3D. Od 2015 roku Google Earth Pro jest dostępne dla wszystkich użytkowników za darmo.

Google Art&Culture

Google Arts& Culture, dawniej Google Art Project to internetowa galeria sztuki, dzięki której użytkownicy mogą uzyskać dostęp do tysięcy dzieł sztuki z całego świata. Za pomocą serwisu można też odwiedzić (wirtualne spacer) i poznać historię najpiękniejszych miejsc i zabytków na naszej planecie. Odświeżona wersja serwisu to kilka istotnych nowości. Pierwsze dwie dotyczą wyszukiwania – można wybrać kolor bazowy albo też zdecydować się na konkretny okres w dziejach ludzkości. Mobilna aplikacja jest kompatybilna z narzędziem zwiedzania w 360 stopniach. Dodajcie do tego gogle VR, a otrzymacie możliwość zwiedzania światowych muzeów bez wychodzenia z domu. Na stronie możemy znaleźć propozycje wykorzystania narzędzia podczas lekcji.

RESTAURACJA ZERO-WASTE



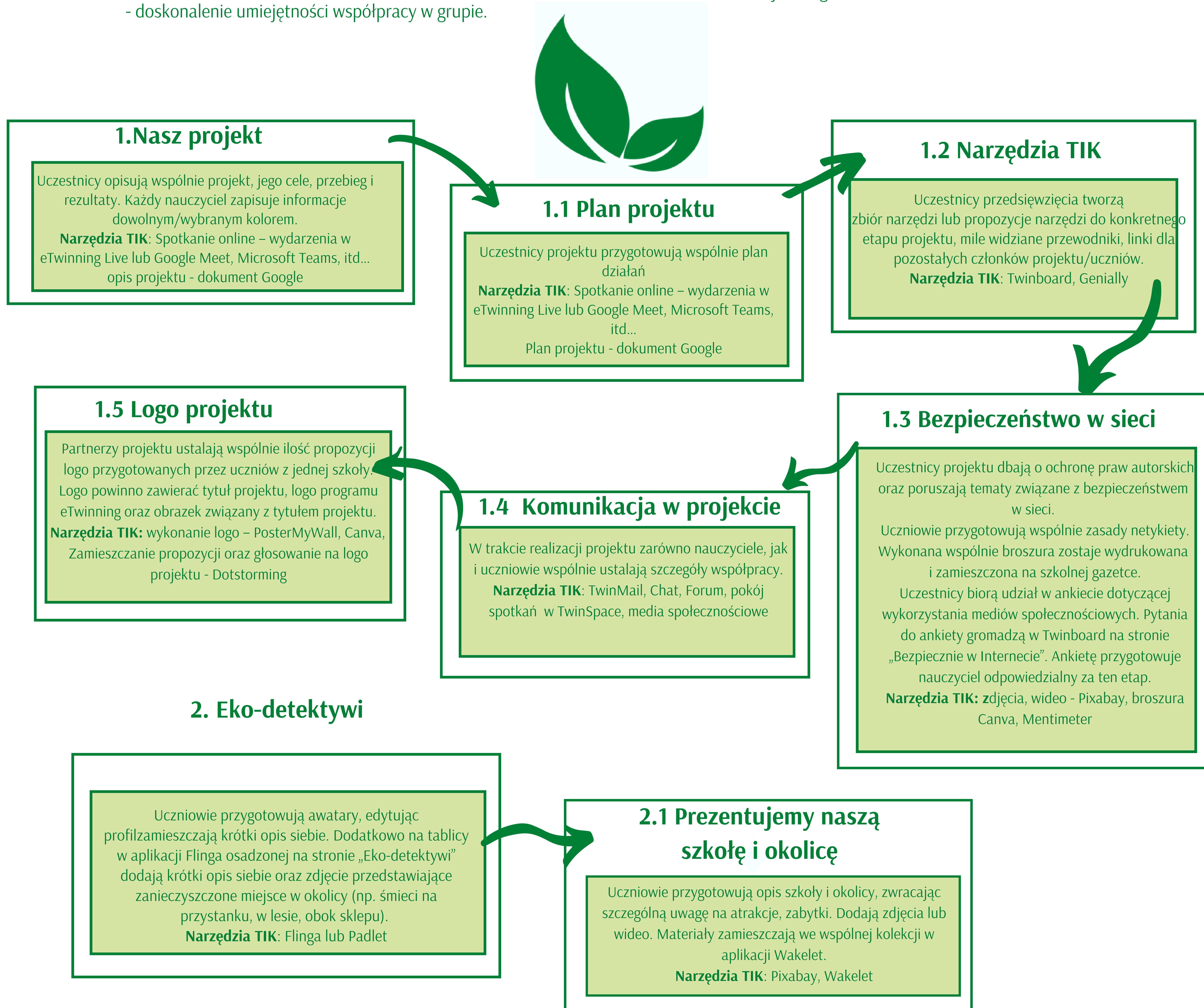
Plan projektu eTwinning - szkoła ponadpodstawowa

CELE

- doskonalenie umiejętności wykorzystywania technologii informacyjnych do pozyskiwania potrzebnych informacji,
- uwrażliwienie na piękno przyrody,
- dbanie i szanowanie przyrody nas otaczającej,
- propagowanie ekologicznego trybu życia,
- doskonalenie umiejętności współpracy w grupie.

NARZĘDZIA ICT

Dokumenty, arkusze - dysk Google, [Mentimeter](#), [Genially](#), [Google Meet](#), [Canva](#), [Dotstorming](#), [Flinga](#), [Padlet](#), [Wakelet](#), [Framapad](#), [mapy Google](#), [Tricider](#), [Kleki](#), [Sketch](#), [Youidraw](#), [Voxbox](#), [Crello](#), [Prezentacja Google](#), [Calameo](#), [BookCreator](#), [ISSUU](#)



3. Projektujemy restaurację zero-waste

Uczniowie zostają podzieleni na grupy międzynarodowe/międzyszkolne. Każda grupa przygotowuje własną restaurację zero-waste, a na zakończenie odbędzie się głosowanie na najbardziej ekologiczną restaurację.

Narzędzia TIK: Arkusz Google

3.1 Team 1 nazwa restauracji

Uczniowie przeprowadzają dyskusję w Framapad (osadzonym w TwinSpace). Wybierają dla siebie zadania, uzgadniając szczegóły.

Wspólnie ustalają:

- lokalizację restauracji
 - nazwę lokalizacji proponują w aplikacji Tricider, na zakończenie głosując wybierają najciekawszą nazwę
 - logo restauracji projektują w dowolnej aplikacji, głosowanie przeprowadzają w Twinboard na stronie teamu.
 - wystrój lokalu przygotowują w Voxbox lub innej aplikacji, zrzuty ekranu dodają do dyskusji w forum i wspólnie wybierają najbardziej odpowiedni,
 - eko- menu,
 - broszurę reklamującą restaurację.
- Wszystkie informacje zamieszczają dodatkowo w prezentacji Google, która zostanie pobrana jako dokument pdf i zapisana do e-publicacji w programie

Narzędzia TIK: Framapad, mapy Google, Tricider, Kleki, Sketch, Youidraw, Voxbox, Crello, Canva, Prezentacja Google, Calameo

3.2 Team 2 nazwa restauracji

3.3 Team 3 nazwa restauracji

3.4. Team 4 nazwa restauracji

Wszystkie zespoły wykonują te same zadania jednocześnie.

4. Konkurs na najciekawszą restaurację

Linki do utworzonych e-publicacji prezentujących restaurację zamieszczone są w formularzu Google. Formularz z zaproszeniem do głosowania udostępniony jest w mediach społecznościowych. W głosowaniu na najciekawszą restaurację udział biorą uczestnicy projektu, rodzice oraz inne zaproszone osoby.

Narzędzia TIK: Formularz Google

5. Ekologiczne święta

Uczniowie w zespołach międzynarodowych/międzyszkolnych przygotowują menu świąteczne oraz po 3 przepisy zero-waste. Przepisy dodają do folderu w materiałach podpisanego „Przepisy świąteczne” wszystkich zespołów zostają zebrane w książeczce w BookCreator. Książeczkę ozdabiają dodatkowo życzeniami świątecznymi.

Narzędzia TIK: BookCreator

5.1 Eko - ozdoby świąteczne

Uczniowie przygotowują ze zużytych materiałów ozdoby świąteczne, które zostają wysłane do partnerów tradycyjną pocztą. Zdjęcia dodane do prezentacji Google osadzonej na stronie TwinSpace

6. Ewaluacja działań projektowych

Na stronie „Ewaluacja.” w Twinboard uczestnicy projektu zamieszczają propozycję pytań ewaluacyjnych. Nauczyciel odpowiedzialny za ten etap tworzy ankietę w formularzu Google i zaprasza do współpracy pozostałych koordynatorów. W aplikacji Genially wykonuje plakat i analizę wyników ewaluacji.

Narzędzia TIK: zbiór pytań - Twinboard, ankietę - formularze Google, prezentacja i analiza wyników - plakat w Genially

7.1 Rozpowszechnianie rezultatów

Informacje o działaniach projektowych zamieszczają na portalach społecznościowych oraz na stronie szkoły. Dodają screeny udostępnionych postów.

Narzędzia TIK: Instagram, Weebly, Facebook Twitter

8. Krajowa Odznaka Jakości

Uczestnicy projektu składają wniosek o Krajową Odznakę Jakości. Po jej otrzymaniu, zamieszczają ją na tej stronie eTwinningLive.

6. Prezentacja rezultatów współpracy

Na tej stronie zamieszczane są wypracowane wspólnie rezultaty, które partnerzy gromadzą w prezentacji Google, a następnie tworzą e-publicację w Issuu.

Narzędzia TIK: Prezentacja Google, Issuu