



Jakość w projektach eTwinning



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+



JAK, SKUTECZNIE WSPÓŁPRACOWAĆ W PROJEKCIE?

Wskazówki i rady

WSPÓŁPRACA TO COŚ WIĘCEJ, NIŻ "ZLEPIANIE" INFORMACJI

Uczestnicy każdego projektu eTwinning są trybikami jednej, międzyszkolnej maszyny wypracowującej wspólne rezultaty i efekty. Dlatego nad projektowymi zadaniami pracujemy razem, w międzyszkolnych zespołach.



KORZYSTAJMY Z CODZIENNYCH INSPIRACJI



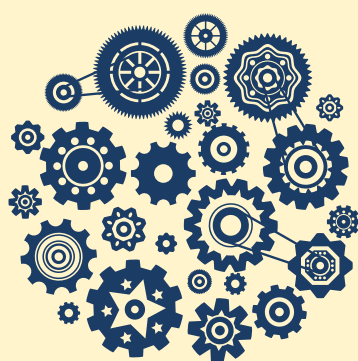
Pomysły na poszczególne zadania i na całe projekty biorą się z naszej codziennej pracy. Inspiracją może być szkolna uroczystość, ciekawy temat lekcji, niespodziewane wydarzenie czy pomysły uczniów i nauczycieli.

POSZUKAJMY OKAZJI DO WSPÓŁPRACY

Nie ma chyba takiego zadania, w którym nie mogłyby się pojawić takie elementy jak chat, wideospotkanie czy dokument do wspólnej edycji, który będzie pełnił funkcję tablicy do wymiany pomysłów lub na zakończenie aktywności przemieni się w inspirującą publikację.



EWALUACJA JEST WAŻNA!



Ewaluacja to (samo)krytyka, ale bardzo konstruktywna! Daje nam motywację do rozwoju i ciągłego ulepszania swoich działań. Pozwala również spojrzeć na to, co robimy z perspektywy innych zaangażowanych osób i wyciągnąć z tego wnioski. To także zadanie, które można wykonać we współpracy.

ZANIM ZAKOŃCZYSZ PROJEKT, SPRAWDŹ CZY ...

- uczestnicy projektu wspólnie tworzyli jego efekty i ich współpraca jest widoczna,
- wszystkie wypracowane rezultaty zostały opublikowane na stronie projektu,
- wypracowane rezultaty są czytelnie przedstawione,
- wypracowane materiały są podpisane (imię i nazwisko nauczyciela, szkoła, kraj),
- zarówno poszczególne zadania, jak i cały projekt zostały poddane ewaluacji.

PAMIĘTAJ: KAŻDY PROJEKT OPIERA SIĘ NA AKTYWNEJ WSPÓŁPRACY PROWADZĄCEJ DO POWSTAWNIA WSPÓLNYCH PRODUKTÓW. BEZ NIEJ NASZE DZIAŁANIA NIE SĄ PROJEKTEM, TYLKO WYMIANĄ INFORMACJI/MATERIAŁÓW.



Narzędzia TIK wspierające współpracę

Poznajemy się

- [ZeeMaps](#),
- [Mapy Google](#),
- [Padlet](#),
- [ToonMe](#), [Voki](#), [AvatarMaker](#),
- komunikatory umożliwiające organizację spotkania video, np. opcja Spotkania online na TwinSpace projektu.



Planowanie działań

- [Dokumenty Google](#),
- [Kalendarz Google](#),
- [Doodle](#),
- [Framapad](#),
- narzędzia umożliwiające zorganizowanie chatu, np. Pokój Rozmów na TwinSpace projektu.

Wymiana pomysłów, dyskusje, burza mózgów

- [AnswerGarden](#),
- [Mentimeter](#),
- [Jamboard](#),
- [Tricider](#),
- TwinBoard na platformie projektowej TwinSpace.

Prezentacje, infografiki, interaktywne lekcje

- [Canva](#),
- [Genial.ly](#),
- [Prezentacje Google](#),
- [Prezi](#).

Quizy i wyzwania

- [Kahoot](#),
- [Quizizz](#),
- [Wordwall](#),
- [Actionbound](#),
- [LearningApps](#),
- [Nearpod](#).

Zbiory materiałów i zeszyty ćwiczeń online

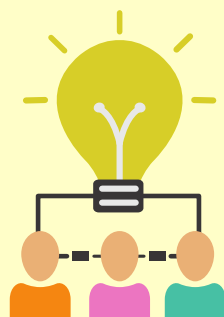
- [Liveworksheets](#),
- [Wakelet](#),
- [Dysk Google](#),
- [Dropbox](#).

Prezentacja wypracowanych rezultatów

- [Issuu](#),
- [StoryJumper](#),
- [Storybird](#),
- [Flipsnack](#).

Ewaluacja

- [Formularze Google](#),
- narzędzia służące do wymiany pomysłów ([AnswerGarden](#), [Mentimeter](#), itd.).



JUŻ WIESZ, KTÓRE NARZĘDZIA WYKORZYSTASZ W SWOIM PROJEKCIE?