



**Autorka Małgorzata Woźniak**

### Scenariusz projektu „Podróż po bezpiecznym Internecie”

Uczestnicy nietypowej lekcji poznają podstawowe zasady dotyczące bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z Internetu.

Uczniowie, wcielając się w detektywów, będą samodzielnie szukać odpowiedzi na zaszyfrowane pytania, wyjaśniać zagadki i poszukiwać tropów dających rozwiązanie tajemnic, tak by poznać zasady bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z Internetu.

Grupy projektowe opracują zadania do pokoju zagadek. Z wypracowanego materiału powstaną escape roomy, w których uczniowie rozwiązując zagadki zgłębią i utrwalą wiedzę na temat zasad bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z Internetu.

**Projekt warto zrealizować także w ramach obchodów Dnia Bezpiecznego Internetu.**

**Grupa docelowa:** uczniowie klas 4-8 szkoły podstawowej

**Obszary tematyczne:** edukacja medialna, informatyka, język i literatura, sztuka

**Narzędzia TIK:**

[Canva](#), [Genially](#), [Deck Toys](#), Dokumenty Google, [Kahoot](#), [Quizizz](#), [Classtools](#), [Classroomscreen](#), [Mentimeter](#), Google Maps, [Jigsawplanet](#), [AvatarMaker](#), [Padlet](#), [Flippity](#), [StoryJumper](#)

**Czas trwania:** około 3 miesięcy

**Do każdej z aktywności należy wybrać koordynatora, który będzie czuwał nad przebiegiem działania, terminami i dokonuje ewaluacji.**

**Plan pracy: Aktywności = strony projektu na TwinSpace**

- O projekcie
- Plan pracy – terminarz
- Podział zadań
- Komunikacja w projekcie
- Bezpieczeństwo i prawa autorskie w czasie realizacji projektu
- Poznajemy się – słówko o nas (nauczycielach)
- Skąd jesteśmy? – zamieszczenie szkół partnerskich na mapie
- Nasze szkoły
- Spacer po naszych szkołach
- Czy się dobrze znamy? – quiz o szkołach biorących udział w projekcie





- Narzędziownik
- Logo projektu
- Poradnik „Bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z zasobów dostępnych w Internecie”
- Quiz: „Bezpiecznie w Internecie”
- Escape room w Genially
- Escape room w aplikacji Deck Toys\*
- Ewaluacja i podsumowanie działań projektowych
- Wspólne rezultaty: prezentacja wypracowanych razem efektów współpracy
- Wykonane zadania
- Rozpowszechnianie rezultatów

\*Można zrealizować tylko jedno z zadań (przygotować escape room w aplikacji Genially lub Deck Toys).

## Szczegółowy opis działań projektowych

### O projekcie

Uczestnicy projektu wspólnie opisują projekt, planowane efekty i cele działań.

#### **Zadania:**

- Wspólna redakcja założeń projektu. Uczestnicy podają swoje propozycje modyfikacji projektu, uwzględniając główne jego założenie. Każdy nauczyciel zapisuje informacje dowolnym kolorem.

**Narzędzia TIK:** Dokumenty Google, spotkanie online na TwinSpace lub eTwinning Live

**Czas realizacji:** Edycja przez cały czas trwania projektu.

**Uwagi do realizacji:** Zmiany można wprowadzać bezpośrednio na dedykowanej stronie TwinSpace.

### Plan pracy – terminarz

Uczestnicy projektu przygotowują kooperacyjny plan działań. Każdy nauczyciel zapisuje swoje pomysły dowolnym kolorem. Działania omawia z uczniami i dodaje komentarze do propozycji podanych przez partnerów.

#### **Zadania:**

- Wspólna redakcja planu i terminarza projektu.
- Przedstawienie propozycji modyfikacji planu i terminarza.
- Omówienie działań z uczniami.
- Dodanie komentarza do propozycji przedstawionych przez partnerów.

**Narzędzia TIK:** Dokumenty Google

**Czas realizacji:** Edycja przez cały czas trwania projektu.

**Uwagi do realizacji:** Zmiany można wprowadzać bezpośrednio na dedykowanej stronie TwinSpace.



### Podział zadań

Uczestnicy projektu dzielą się na grupy zadaniowe, w których będą realizowali wybrane/ ustalone aktywności projektowe. Wybór koordynatorów aktywności.

#### **Zadania:**

- Omówienie zaplanowanych działań projektowych.
- Utworzenie wspólnego dokumentu np. w Dokumentach Google, w którym uczestnicy wybierają dla siebie aktywność.
- Można zastosować tu losowanie grup zadaniowych, wykorzystując do tego aplikacje losujące.
- Ustalenie koordynatorów poszczególnych aktywności, którzy czuwają nad przebiegiem działania, terminami i dokonują jego ewaluacji.
- Wspólna redakcja założeń projektu.
- Uczestnicy podają swoje propozycje modyfikacji projektu, uwzględniając główne jego założenie. Każdy nauczyciel zapisuje informacje dowolnym kolorem.

**Narzędzia TIK:** Dokumenty Google, [Classtools](#)

**Czas realizacji:** Na początku projektu. Możliwa modyfikacja przez cały czas trwania projektu.

**Uwagi do realizacji:** Założyciel projektu tworzy tabele w Dokumentach Google. Link udostępnia partnerom (nie muszą mieć konta ani logować się). W tabelach przypisanych do poszczególnych zadań, umieszczone zostają osoby realizujące tę aktywność.

### Komunikacja w projekcie

W trakcie realizacji projektu nauczyciele jak i uczniowie wspólnie ustalają szczegóły współpracy.

#### **Zadania:**

- Uczestnicy projektu ustalają sposoby komunikacji w projekcie.
- Wspólne przygotowanie terminarza spotkań. Przy ustaleniu dat, można posłużyć się aplikacją do głosowania.
- Umieszczenie terminarza na stronie TwinSpace.

**Narzędzia TIK:** TwinMail, Chat, Forum, pokój spotkań w TwinSpace Nauczyciele: (według uznania) - media społecznościowe.

**Czas realizacji:** Ustalenie na początku projektu. Możliwa modyfikacja według potrzeb.

**Uwagi do realizacji:** Komunikacja powinna być systematycznie przez cały czas trwania projektu.

### Bezpieczeństwo i prawa autorskie w czasie realizacji projektu

Uczestnicy projektu dbają o ochronę praw autorskich oraz bezpieczeństwo w sieci.

#### **Zadania:**

- Wspólne opracowanie kodeksu: „Bezpieczeństwo i prawa autorskie w czasie realizacji projektu”.
- Partnerzy projektu tworzą bazę stron opartych na licencji otwartej, zawierających grafikę, muzykę.
- Zapoznanie uczniów z wypracowanym materiałem.

**Narzędzia TIK:** [Pixabay](#), [Freepik](#), [sieciaki.pl](#), [necio.pl](#)

**Czas realizacji:** W terminie ustalonym w terminarzu projektu, najlepiej jako jedna z początkowych aktywności.

**Uwagi do realizacji:** [Efekty wypracowane w „Podróż po bezpiecznym Internecie SafeRoom”](#)



### Poznajemy się – słówko o nas

Uczestnicy projektu przedstawiają się.

#### **Zadania:**

- Każdy nauczyciel wraz ze swoją grupą projektową przedstawiają się Wizytówki można zamieszczać na TwinBoardzie lub Padlecie.
- Uczniowie przygotowują awatary i zamieszczają krótki opis siebie i swoich zainteresowań.
- Dodatkowo na stronie Poznajemy się do Padletu dodają krótki opis siebie.
- Można przygotować wspólnie zabawę: memory, krzyżówkę, chmurę wyrazową itp. w aplikacji Flippity.
- Umieszczamy link na stronie w TwinSpace.

**Narzędzia TIK:** [AvatarMaker](#), [Padlet](#), [Flippity](#)

**Czas realizacji:** W terminie ustalonym w terminarzu projektu, jako jedna z początkowych aktywności.

**Uwagi do realizacji:** Należy pamiętać o ochronie wizerunku uczniów. Przydatne treści: [TIK w edukacji](#), [tutorial Flippity](#)

### Skąd jesteśmy? – zamieszczenie szkół partnerskich na mapie

Umieszczenie szkół partnerskich na wspólnej mapie. Dodatkową aktywnością mogą być puzzle „Mapa szkół”.

#### **Zadania:**

- Utworzenie mapy projektowej w usłudze Google Maps.
- Każdy partner projektu dodaje do mapy swoją placówkę (aby edytować mapę, należy zalogować się do usługi Google). W przypadku, gdy partnerzy nie posiadają konta Google, edycji może dokonywać jedna, wyznaczona osoba
- Wykonanie puzzli „Mapa szkół” w aplikacji: Jigsawplanet

**Narzędzia TIK:** Google Maps, [Jigsawplanet](#)

**Czas realizacji:** W terminie ustalonym w terminarzu projektu, najlepiej jako jedna z początkowych aktywności.

**Uwagi do realizacji:** Link do strony w projekcie „Podróż po bezpiecznym Internecie SafeRoom”: [Skąd jesteśmy? – zamieszczenie szkół partnerskich na mapie](#). Mapa – puzzle, daje uczniom możliwość lepszego poznania miejsc, w których realizowany jest projekt. Tutorial [JigsawPlanet](#)

### Nasze szkoły

Tworzenie wizytówek placówek biorących udział w projekcie.

#### **Zadania:**

- Partnerzy przygotowują opis szkoły i okolicy. Dodają zdjęcia.
- Materiały zamieszczają na podstronach, które w tytule zawierają nazwę placówki.
- Do każdej strony dołączana jest ankieta (Sondaż), który zawiera pytanie związane z przedstawianą szkołą
- Uczniowie zapoznają się z zaprezentowanymi szkołami i udzielają odpowiedzi na pytania ankietowe.

**Narzędzia TIK:** TwinBoard, Ankieta na TwinSpace

**Czas realizacji:** W terminie ustalonym w terminarzu projektu.



### Spacer po naszych szkołach

Przygotowanie wspólnej książeczki elektronicznej, prezentującej wszystkie szkoły biorące udział w projekcie

#### Zadania:

- Na podstawie przygotowanych prezentacji szkół zamieszczonych na podstronach „Nasze szkoły”, partnerzy projektu (grupa pracująca nad tym zadaniem) opracowuje w programie StoryJumper eksiążeczkę.

**Narzędzia TIK:** [StoryJumper](#)

**Czas realizacji:** W terminie ustalonym w terminarzu projektu.

**Uwagi do realizacji:** [eksiążeczka w StoryJumper](#). Link do strony w projekcie „Podróż po bezpiecznym Internecie SafeRoom”: ["Spacer po naszych szkołach"](#).

### Czy się dobrze znamy? – quiz o szkołach biorących udział w projekcie

Przygotowanie zabawy edukacyjnej dotyczącej szkół biorących udział w projekcie.

#### Zadania:

- Grupa projektowa opracowuje pytania dotyczące szkół biorącymi udział w projekcie. Materiał może być gromadzony we wspólnym Dokumentcie Google.
- W oparciu o wypracowane wspólnie pytania, zespół przygotowuje quiz.
- Przeprowadzenie quizu wśród wszystkich uczniów biorących udział w projekcie. Kahoot. Quizizz

**Narzędzia TIK:** Dokumenty Google, [Kahoot](#), [Quizizz](#)

**Czas realizacji:** W terminie ustalonym w terminarzu projektu.

**Uwagi do realizacji:** [Tutorial Quizizz](#). Link do strony w projekcie „Podróż po bezpiecznym Internecie SafeRoom” [Quiz wiedzy "Poznaj nasze Szkoły"](#).

### Narzędziownik

Tworzenie strony z przydatnymi aplikacjami.

#### Zadania:

- Uczestnicy projektu tworzą zbiór narzędzi, które mogą być wykorzystane w czasie realizacji aktywności projektowych.

**Narzędzia TIK:** Aplikacje dodane przez uczestników projektu

**Czas realizacji:** Na bieżąco w trakcie trwania działań projektowych.

**Uwagi do realizacji:** Zbiór może zawierać przykłady narzędzi, linki do: tutoriali, stron, filmów itp.

### Logo projektu

Przygotowanie i wybór logo projektu.

#### Zadania:

- Partnerzy projektu ustalają wspólnie ilość propozycji logo przygotowanych przez każdą szkołę oraz sposób ich wykonania.
- Każdy zamieszcza swoją propozycję na logo na TwinBordzie. Wszyscy uczestnicy biorą udział w głosowaniu (ankieta do strony „Sondaż”).



**Narzędzia TIK:** [Canva](#) (lub inny dowolny edytor grafiki), TwinBoard (TwinSpace projektu), Sondaż – ankieta do strony (TwinSpace projektu)

**Czas realizacji:** W terminie ustalonym w terminarzu projektu.

**Uwagi do realizacji:** Można dodać podstronę (na przykład: „Logo pozakonkursowe”), na której zostaną zamieszczone wszystkie prace uczniów będące propozycjami na logo projektu.

### Poradnik „Bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z zasobów dostępnych w Internecie”

Zadanie projektowe polega na przygotowaniu „Kodeksu eBezpieczeństwa”.

#### **Zadania:**

- Każdy z partnerów projektu przygotowuje infografikę z zakresu eBezpieczeństwa. Grafikę można zamieścić na TwinBoard.
- Międzyszkolny zespół na podstawie zgromadzonego materiału graficznego, opracowuje „Kodeks eBezpieczeństwa” w programie Story Jumper.

**Narzędzia TIK:** [Canva](#), [StoryJumper](#), Prezentacja Google

**Czas realizacji:** W terminie ustalonym w terminarzu projektu.

**Uwagi do realizacji:** [eKsiążeczka](#) przygotowana w projekcie: „Tajemnicza wyprawa do Netolandii”. Można opracować wspólną prezentację (Prezentacja Google). [Prezentacja utworzona w projekcie „CyberBezpieczniacy w escape roomie”](#). [Tutorial StoryJumper](#).

### Quiz: „Bezpiecznie w Internecie”

Opracowanie quizu utrwalającego wiedzę zdobytą przez uczniów.

#### **Zadania:**

- Przygotowanie przez międzyszkolne zespoły pytań i odpowiedzi do quizu.
- Zebranie wszystkich pytań i odpowiedzi. Można to zrobić na stronie TwinSpace, albo przygotować wspólny dokument np. w Dokumentach Google.
- Jeden z nauczycieli zakłada konto w Quizziz i wprowadza przygotowane przez uczniów pytania i odpowiedzi.
- Przeprowadzenie quizu wśród uczniów.

**Narzędzia TIK:** Dokumenty Google, [Quizziz](#)

**Czas realizacji:** W terminie ustalonym w terminarzu projektu.

**Uwagi do realizacji:** [quiz wykonany podczas realizacji projektu: Podróż po bezpiecznym Internecie](#)

### Escape room w Genially\*

Można zrealizować tylko jedno z zadań (przygotować escape room w aplikacji Genially lub Deck Toys).

#### **Zadania:**

- Utworzenie zespołów, które będą realizowały kolejne etapy w zadaniu. Do tworzenia międzyszkolnych grup możemy wykorzystać aplikację webową Classroomscreen
- Uczniowie zostają podzieleni na cztery zespoły zadaniowe. Dwie grupy zastanawiają się nad pozytywnymi stronami korzystania z Internetu. Natomiast pozostałe dwa zespoły opracowują zagrożenia związane z Internetem. Swoje spostrzeżenia w zapisują dokumencie Google.



- Kolejne działanie polega na przygotowaniu przez uczniów słowniczka pojęć związanych z bezpiecznym i odpowiedzialnym korzystaniem z Internetu. Zbiór pojęć powinien być zilustrowany grafiką własnego autorstwa lub pobraną ze stron z otwartą licencją.
- Wybrana drogą losową grupa uczniów układa fabułę do escape roomu.
- Wyłoniony zespół zadaniowy nauczycieli, tworzy escape room w aplikacji Genially. Jedna osoba zakłada konto i to ona będzie dokonywała edycji w programie. Wszyscy razem ustalają rodzaje aktywności, które zostaną użyte w escape roomie.
- Utworzony edukacyjny pokój zagadek musi zostać przetestowany przez nauczycieli.
- Udostępnienie uczestnikom projektu linku do zasobu. Uczniowie samodzielnej wędrowki po escape roomie zapoznając się z prezentowaną treścią

**Narzędzia TIK:** [Genially](#), Dokumenty Google, [Pixabay](#), [Freepik](#), [Canva](#), [Classroomscreen](#)

**Czas realizacji:** W terminie ustalonym w terminarzu projektu.

**Uwagi do realizacji:** [Escape room z projektu „Podróż po bezpiecznym Internecie”](#). [Escape room z projektu „Cyberbezpieczniacy w escape roomie”](#).

### Escape room w Deck Toys\*

Można zrealizować tylko jedno z zadań (przygotować escape room w aplikacji Genially lub Deck Toys).

#### **Zadania:**

- Utworzenie zespołów, które będą realizowały kolejne etapy w zadaniu. Do tworzenia międzyszkolnych grup możemy wykorzystać aplikację webową Classroomscreen
- Uczniowie zostają podzieleni na cztery zespoły zadaniowe. Dwie grupy zastanawiają się nad pozytywnymi stronami korzystania z Internetu. Natomiast pozostałe dwa zespoły opracowują zagrożenia związane z Internetem. Swoje spostrzeżenia w zapisują dokumencie Google.
- Kolejne działanie polega na przygotowaniu przez uczniów słowniczka pojęć związanych z bezpiecznym i odpowiedzialnym korzystaniem z Internetu. Zbiór pojęć powinien być zilustrowany grafiką własnego autorstwa lub pobraną ze stron z otwartą licencją.
- Wybrana drogą losową grupa uczniów układa fabułę do escape roomu.
- Wyłoniony zespół zadaniowy nauczycieli, tworzy escape room w aplikacji Deck Toys. Jedna osoba zakłada konto i to ona będzie dokonywała edycji w programie. Wszyscy razem ustalają rodzaje aktywności, które zostaną użyte w escape roomie.
- Utworzony edukacyjny pokój zagadek musi zostać przetestowany przez nauczycieli.
- Udostępnienie uczestnikom projektu linku do zasobu. Uczniowie samodzielnej wędrowki po escape roomie zapoznając się z prezentowaną treścią
- [Szczegółowy opis wykonania zadania.](#)

**Narzędzia TIK:** [Deck Toys](#), Dokumenty Google, [Pixabay](#), [Freepik](#), [Canva](#), [Classroomscreen](#)

**Czas realizacji:** W terminie ustalonym w terminarzu projektu.

**Uwagi do realizacji:** [Escape room z projektu „Podróż po bezpiecznym Internecie”](#). [Escape room z projektu „Cyberbezpieczniacy w escape roomie”](#).



### Ewaluacja i podsumowanie działań projektowych

Podsumowanie wszystkich działań projektowych, wyciąganie wniosków w celu ulepszenia przyszłych działań.

#### **Zadania:**

- Uczestnicy projektu zamieszczają na Twinboard propozycję pytań ewaluacyjnych.
- Koordynator tego działania tworzy ankietę w formularzu Google.
- Partnerzy projektu wypowiadają się w ankiecie.
- Koordynator wraz zaproszonymi do współpracy nauczycielami, dokonują podsumowania wyników ankiety i przygotowują ich prezentację.

**Narzędzia TIK:** Formularze Google

**Czas realizacji:** Po zakończeniu działań projektowych.

**Uwagi do realizacji:** Zebrane informacje powinny być podstawą do sformułowania wniosków na temat zrealizowanych działań, ich ewentualnej kontynuacji i niezbędnych w przyszłości zmian.

### Prezentacja wypracowanych rezultatów współpracy

Na stronie prezentowane są wszystkie wypracowane wspólnie rezultaty projektu. Wymóg formalny w procesie aplikacji o Krajową Odznakę Jakości.

#### **Zadania:**

- Partnerzy projektu zamieszczają WSPÓLNE REZULTATY. Tu prezentowane są wszystkie materiały, które zostały wytworzone razem w czasie realizacji projektu
- Każdy produkt projektowy, musi zawierać informacje o współtworzących autorach.

**Narzędzia TIK:** Strony TwinSpace

**Czas realizacji:** Po zakończeniu działań projektowych.

**Uwagi do realizacji:** Należy pamiętać o podpisywaniu zamieszczonych, wypracowanych wspólnie efektów działań.

### Wykonane zadania

Informacje o wykonanych zadaniach zrealizowanych w czasie trwania projektu

#### **Zadania:**

- Każdy nauczyciel biorący udział w projekcie, wprowadza do tabeli utworzonej na stronie, informacje o wykonanych aktywnościach.

**Narzędzia TIK:** Strony TwinSpace

**Czas realizacji:** Na bieżąco, po zrealizowaniu każdej aktywności.

**Uwagi do realizacji:** Należy pamiętać o podpisywaniu zamieszczonych, wypracowanych wspólnie efektów działań.





### Rozpowszechnianie rezultatów

Informacje o działaniach projektowych zamieszczonych na portalach społecznościowych oraz na stronach szkoły

#### **Zadania:**

- Uczestnicy projektu upowszechniają rezultaty działań. Umieszczają informacje na stronach szkoły, w lokalnej prasie, prowadzonym blogu czy specjalnie utworzonej www. Dodają linki do stron, screeny wstawionych informacji.

**Narzędzia TIK:** Aplikacje do tworzenia wycinków: Narzędzie Wycinanie, Wycinek i szkic. Strony www, Portale społecznościowe (Facebook Twitter)

**Czas realizacji:** Na bieżąco i po zakończeniu działań projektowych.

**Uwagi do realizacji:** Dzielenie się rezultatami projektu jest ważne jako element upowszechniania dobrych praktyk, inspirowania innych nauczycieli oraz szansa na wypromowanie działań partnerów projektu.

### Krajowa Odznaka Jakości i inne wyróżnienia

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

#### **Zadania:**

- W czasie trwania projektu każdy z uczestników dba o właściwą współpracę w działaniach. Pamięta o podpisywaniu wypracowanych materiałów.
- Uczestnicy, którzy uznają, że ich działania w projekcie spełniają warunki ubiegania się o KOJ, wypełniają indywidualnie wniosek o przyznanie Krajowej Odznaki Jakości.

**Narzędzia TIK:** Formularz pod opisem projektu na stronie eTwinning Live: „Ubiegaj się o Odznakę Jakości”

**Czas realizacji:** Na bieżąco i po zakończeniu działań projektowych.

**Uwagi do realizacji:** Każdy nauczyciel może zgłosić w ciągu roku (okres 01/08-31/07) tylko 4 projekty do Krajowej Odznaki jakości.

