



Jakość w projektach eTwinning

Autorka: Małgorzata Woźniak



Zadanie projektowe polega na przygotowaniu *Kodeksu eBezpieczeństwa* oraz przeprowadzenie wśród uczestników quizu ewaluacyjnego.

Działania projektowe eTwinning opierają się na współpracy z wykorzystaniem mediów elektronicznych. Cała współdziałająca społeczność korzysta z sieci i jej zasobów, dlatego ważne jest bezpieczne i odpowiedzialne wykorzystywanie internetu.

Utworzony wspólnie zestaw zasad właściwego postępowania w sieci, może zostać umieszczony na stronach szkoły jako polityka e-safety. Kwestie eBezpieczeństwa i praw autorskich jest jednym z elementów jakie trzeba wykazać przy ubieganiu się o Krajową Odznakę Jakości, to także warunek do Odznaki Szkoły eTwinning.

Narzędzia:

- aplikacje przeglądarkowe: [StoryJumper](#), [Quizizz](#), [Classroomscreen](#).

Działania (międzyszkolna współpraca):

- utworzenie bazy materiałów (infografiki);
- przygotowanie zasobu w postaci e książeczki (StoryJumper);
- opracowanie quizu, który podsumuje zdobytą wiedzę;
- przeprowadzenie turnieju wiedzy sprawdzającego i utrwalającego informacje zawarte w „Kodeksie e Bezpieczeństwa”.

Efekt współpracy:

- opracowany *Kodeksu eBezpieczeństwa*
- przeprowadzenie wśród uczestników projektu quizu ewaluacyjnego - podsumowanie aktywności.

Wspólny produkt:

- eKsiążeczka *Kodeks e Bezpieczeństwa*

Podział zadań:

- każdy z partnerów projektu przygotowuje infografikę z zakresu eBezpieczeństwa;
- międzyszkolny zespół dwu/trzyosobowy opracowuje, na podstawie zgromadzonego materiału graficznego, *Kodeks eBezpieczeństwa* – eKsiążeczkę;
- międzyszkolny zespół dwu/trzyosobowy przygotowuje zabawę edukacyjną (quiz) sprawdzającą i utrwalającą wiedzę, nad którą pracowali uczniowie;
- wszyscy uczestnicy projektu biorą udział w quizie.





Jakość w projektach eTwinning

Autorka: Małgorzata Woźniak



Grupy docelowe:

- I etap edukacyjny (uczniowie klasy I-III szkoły podstawowej);
- II etap edukacyjny (uczniowie klasy IV – VIII szkoły podstawowej).

Czas trwania:

3 godziny dydaktyczne (3x45min):

- omówienie tematu bezpieczeństwa w Internecie;
- przygotowanie infografik;
- udział w quizie.

Cele operacyjne:

Uczniowie:

- znają zasady bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z internetu;
- rozumieją, dlaczego ważne jest dbanie o bezpieczeństwo w internecie;
- potrafią współpracować w grupie;
- w bezpieczny sposób wykorzystują narzędzia TIK.

Przedmioty szkolne:

- informatyka, godzina do dyspozycji wychowawcy.

Materiały/pomoce:

Materiały/pomoce:

- komputer/tablet
- aplikacje webowe: StoryJumper, Quizizz, Classroomscreen.

Przebieg działania projektowego

Działania w projekcie eTwinning oparte są współpracy, która odbywa się w zespołach międzyszkolnych.





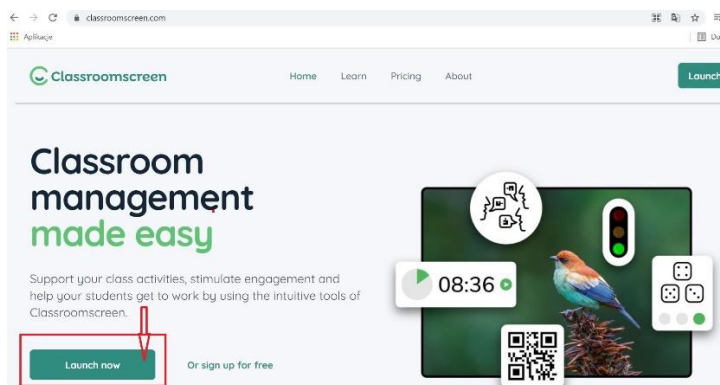
Jakość w projektach eTwinning

Autorka: Małgorzata Woźniak

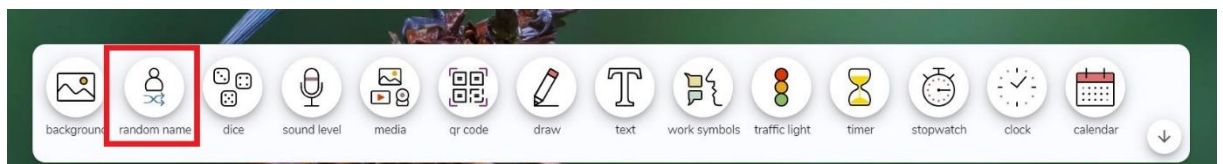


Do tworzenia międzyszkolnych grup możemy wykorzystać aplikację webową [Classroomscreen](https://www.classroomscreen.com/).

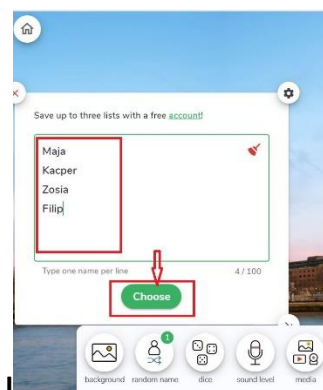
- Wejdź na stronę [Classroomscreen](https://www.classroomscreen.com/).(https://www.classroomscreen.com/)
- Wybierz przycisk: **Launch now - Można korzystać bez logowania i zakładania konta.**



Po przejściu dalej, ładuje się strona, na dole której znajdziecie pasek menu i możliwość wybrania różnych funkcji programu: Do ustalenia osób, które będą ze sobą współpracować należy wybrać: **random name**.



- W oknie, które się pojawi wpisujemy imiona uczniów. Możemy wprowadzić dane 100 osób. Przycisk **choose** uruchamia losowanie.





Jakość w projektach eTwinning

Autorka: Małgorzata Woźniak

I Utworzenie bazy materiałów.

Zadanie polega na opracowaniu infografiki (np. plakatu) związanej z tematem bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z internetu. W realizacji tej aktywności biorą udział wszyscy uczestnicy projektu. Formę realizacji dostosowujemy do możliwości uczniów. Wykorzystujemy dowolny program graficzny np. Paint, [Canva](#).

Etapy działania:

1. Omówienie z uczniami zagadnienia eBezpieczeństwa (każdy nauczyciel ze swoją grupą projektową).
2. Utworzenie międzyszkolnych dwuosobowych zespołów. Do wyodrębnienia drużyn wykorzystujemy aplikację [Classroomscreen](#).
3. Każda z grup wybiera i opracowuje wspólnie jedną z zasad bezpiecznego korzystania z internetu.
4. Gotowy materiał informacyjny (infografikę) należy umieścić na **TwinSpace** projektu w Materiałach, gdzie w **Obrazach** zostanie przygotowany pr

The screenshot shows the eTwinning TwinSpace interface. At the top, there is a navigation bar with the following items: STRONA GŁÓWNA, STRONY, MATERIAŁY (highlighted with a red box and an arrow), FORUM, SPOTKANIA ONLINE, and CZŁONKOWIE. Below the navigation bar, there is a search bar with the text 'Szukaj' and a magnifying glass icon. On the left side, there is a sidebar menu with the following items: Obrazy (highlighted with a red box and an arrow), Filmy wideo, and Pliki. Below the sidebar menu, there is a section titled 'Albumy' with a question mark icon. In this section, there is a thumbnail for 'Infografiki_eB...' (highlighted with a red box and an arrow) and a button labeled 'Utwórz album obrazów'. On the right side, there is a main content area with the title 'Obrazy > Infografiki_eBezpieczeństwo' (highlighted with a red box and an arrow). Below the title, there is a yellow warning box with the following text: 'Zamieszczając zdjęcie w tej sekcji jednocześnie oświadczam, że posiadam prawa autorskie lub posiadam zgodę od posiadacza praw autorskich do opublikowania niniejszego zdjęcia. Uwaga dotycząca e-Bezpieczeństwa: niniejsze zdjęcie będzie dostępne dla wszystkich na tej TwinSpace. Zamieszczając zdjęcia innych osób lub osób małoletnich, należy uprzednio uzyskać zgodę tych osób lub zgodę ich rodziców lub opiekunów prawnych. [Dowiedz się więcej](#)'. Below the warning box, there is a dashed box containing the text 'PRZECIĄGNIJ OBRAZ TUTAJ' and a button labeled 'Przełóżaj'.

Uwaga:

- realizację tego zadania należy rozpocząć od przeprowadzenia zajęć omawiających eBezpieczeństwo i prawa autorskie.



Jakość w projektach eTwinning

Autorka: Małgorzata Woźniak

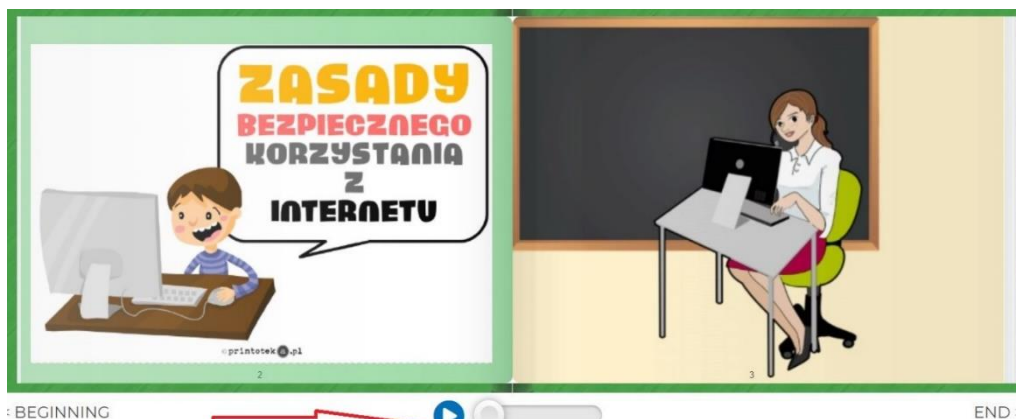


II Przygotowanie zasobu w postaci e książeczki w aplikacji StoryJumper

Kolejną aktywnością składającą się na omawiane zadanie projektowe jest przygotowanie zasobu w postaci e książeczki w aplikacji [StoryJumper](#). Zespół składający się z czterech/ośmiu osób opracowuje *Kodeks eBezpieczeństwa* w postaci elektronicznej książeczki. Produkt powstanie na podstawie zgromadzonego materiału graficznego. Będzie to świetny materiał dydaktyczny, przygotowujący uczniów do zabawy edukacyjnej przeprowadzanej w postaci quizu.

Etapy działania:

1. Wyłonienie grup zadaniowych:
 - jedna grupa (od 2 do 4 osób) wybierze infografiki, które zostaną wykorzystane w książeczce elektronicznej;
 - drugi zespół (dwu/czteroosobowy) przygotuje eKsiążeczkę w StoryJumper.
2. Dokonanie wyboru materiału graficznego przygotowanego przez szkoły biorące udział w projekcie. Uczniowie z grupy pierwszej weryfikują infografikę biorąc pod uwagę by uniknąć powtarzających się zasad określających bezpieczne korzystanie z internetu.
3. Nauczyciel zakłada konto w StoryJumper. Uczniowie z grupy drugiej, pod opieką nauczycieli, przygotowują książeczkę elektroniczną. Na stronach ebooka zamieszczane są obrazy wybrane przez uczniów z grupy pierwszej.
4. Umieszczenie przez nauczyciela książeczki (lub link do niej) na stronie TwinSpace projektu.
5. Zapoznanie wszystkich uczniów biorących udział w projekcie z elektroniczną książeczką *Kodeks eBezpieczeństwa*.



[Przykład publikacji z projektu: Wyprawa do Netolandii](#)



Jakość w projektach eTwinning

Autorka: Małgorzata Woźniak



Uwaga:

- zestaw zasad właściwego postępowania w sieci może zostać umieszczony na stronach szkoły jako polityka e-safety;
- gotową książeczkę (lub link do niej) należy umieścić na stronie TwinSpace projektu, a strona musi być widoczna dla członków TwinSpace.

[Tutorial dla StoryJumper przygotowany przez ambasadorkę i trenerkę programu eTwinning Annę Urbasik.](#)

III Opracowanie quizu utrwalającego zdobytą wiedzę

Do wykonania tego zadania zaproponowana została aplikacja webowa [Quizizz](#).

Podobnie jak przy poprzednim działaniu, realizacją tego zadania zajmą się zespoły międzyszkolne. Ilość zespołów uzależniona jest od liczby uczestników projektu. Trzeba zadbać o to, aby wszyscy uczniowie zostali zaangażowani do tej aktywności. Każda grupa ma za zadanie ułożyć pytanie do quizu i sformułowania odpowiedzi (poprawnej i fałszywych). Pytania należy oprzeć o materiał zawarty w przygotowanej książeczce *Kodeks eBezpieczeństwa*.

Etapy działania:

1. Wyłonienie grup zadaniowych.
2. Przygotowanie przez międzyszkolne zespoły pytań i odpowiedzi do quizu.
3. Zebranie wszystkich pytań i odpowiedzi. Można to zrobić na stronie TwinSpace, albo przygotować wspólny dokument np. w Dokumentach Google.
4. Jeden z nauczyciel zakłada konto w Quizizz i wprowadza przygotowane przez uczniów pytania i odpowiedzi.

Uwagi:

- ilość i stopień trudności pytań trzeba dostosować do możliwości (wieku) uczestników;
- można rozważyć pomysł stworzenia konta specjalnie na potrzeby projektu, do którego dostęp będą mogli mieli wszyscy partnerzy projektu;
- quiz lub link należy umieścić na stronie TwinSpace projektu, strona musi być widoczna dla członków TwinSpace.

[Tutorial: Jak korzystać z Quizizz?](#)





Jakość w projektach eTwinning

Autorka: Małgorzata Woźniak



IV Przeprowadzenie turnieju wiedzy. Podsumowanie działania projektowego

Ostatnia aktywność w tym zadaniu projektowym stanowi podsumowanie działań i jest okazją do ewaluacji. Każdy partner projektowy przeprowadza quiz wśród swoich uczniów, uczestników projektu. Jeśli zostanie tu wpleciony element rywalizacji w postaci turnieju międzyszkolnego, wzbogacimy zabawę o dodatkowe emocje i wzbudzimy motywację do zgłębienia realizowanych treści.

Etapy działania:

1. Przeprowadzenie quizu
2. Zebranie informacji zwrotnej od uczestników projektu na temat zrealizowanego zadania.

Do ewaluacji możemy wykorzystać na przykład narzędzie: [Answergarden](#) lub Formularzy Google

Uwaga:

- quiz można przeprowadzić niezależnie od pozostałych partnerów (trzymając się wyznaczonego terminarza) lub zorganizować w tym samym czasie turniej dla wszystkich.

[Przykładowy quiz – zadanie zrealizowane w czasie realizacji projektu Cyberbezpieczniacy w escape roomie.](#)

