

PROJEKT EDUKACYJNY

ZDALNIE

Anna Wójcik-Jachowicz

Barbara Ostrowska

Gdzie jesteśmy?

Projekty zaawansowane:

kontynuować, przenieść, zamknąć?

Czy w ogóle warto?

Jeśli tak - jak to zrobić?

A może nowy projekt?

Co zaproponować?

Nasze doświadczenia projektowe

projekty SP

projekty LO

Zupełnie nowa sytuacja

trudności i bariery

sposób kontaktu

miejsce “spotkań” i realizacji

obszar wpływu

środowisko “bliższe” uczniom

narzędzia

PROJEKT

przesunięte projekty

projekty w trakcie do modyfikacji

projekty “nie do zrobienia”

planowane projekty

PROJEKTY PRZESUNIĘTE

na kiedy?

w jakiej sytuacji?

PROJEKTY W TRAKCIE REALIZACJI

do modyfikacji

NARZĘDZIA

KOMUNIKACJA / LMS



zoom

CO WZIĄĆ POD UWAGĘ?

- nie bierz wszystkiego, ogranicz do niewielu
- weź to, co jest Ci bliższe, to, czego uczniowie używają na co dzień

- to, co odpowiada POTRZEBOM

POMYSŁY I GŁOSOWANIE



socrative

ZBIERANIE REZULTATÓW



padlet

wakelet

PLANOWANIE

Trello



GRAFIKA



thinglink..

Udoskonalić

Substitute

Combine

Adapt

Modify/**M**agnify/**M**inify

Put To Other Uses

Eliminate

Reverse

Zastąp

Połącz

Dostosuj (do innego otoczenia)

Zmodyfikuj/**Z**większ/**Z**mniejsz

Znajdź inne zastosowania

Wyeliminuj (Odejmij)

Odwróć



PROJEKTY “nie do zrobienia”

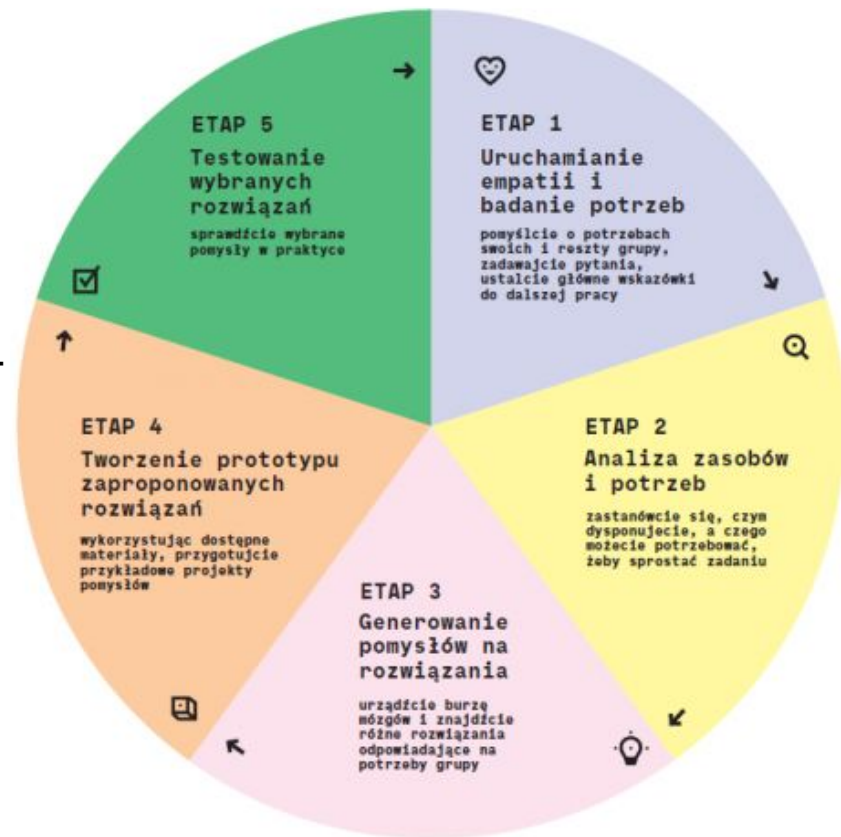


Lorianne DiSabato, Empty classroom, <https://www.flickr.com/photos/zenmama/17184977590>, CC BY-NC-ND 2.0,

Co zrobić w tej sytuacji?

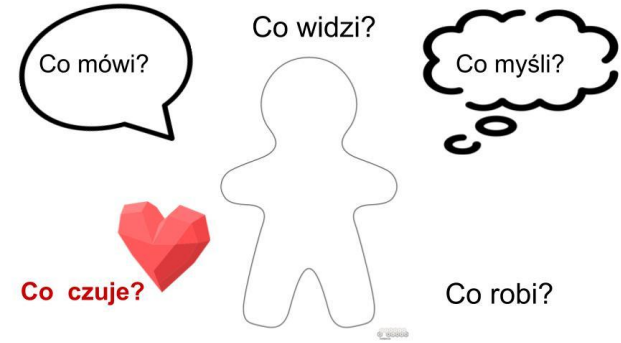
DESIGN THINKING

- 1) wróćcie do potrzeb, na jakie miał odpowiedzieć projekt i celu, jaki wybraliście - **WEŹ SZKOŁĘ W SWOJE RĘCE**
- 2) zastanówcie się, jak zmieniła się sytuacja - co z zaplanowanych działań będzie trudne - a jakie nowe możliwości się pojawiły
- 3) pomyślcie: co teraz byłoby potrzebne i jak można by to osiągnąć?
- 4) testujcie wybrane rozwiązania + pytania, pytania, pytania, szczególnie o PROCES i autonomia ucznia



TRUDNOŚĆ

- 1) Zwolnij, zwolnij, zwolnij!
- 2) Sprawdź bieżące potrzeby i uczucia.
- 3) Skup się na empatii - słuchaj uczniów - spotkania projektowe mogą stać się też okazją do “wygadania się”.
- 4) Dopytaj, potwierdź.
- 5) Zapytaj o rozwiązanie - zapytaj o gotowość i możliwości.
- 6) Docień intencje.
- 7) *Win - win albo nie robimy interesów.*



...i co z tym zamierzasz zrobić?

Jest okazja do zabawy... i co z tym zamierz**asz** zrobić?

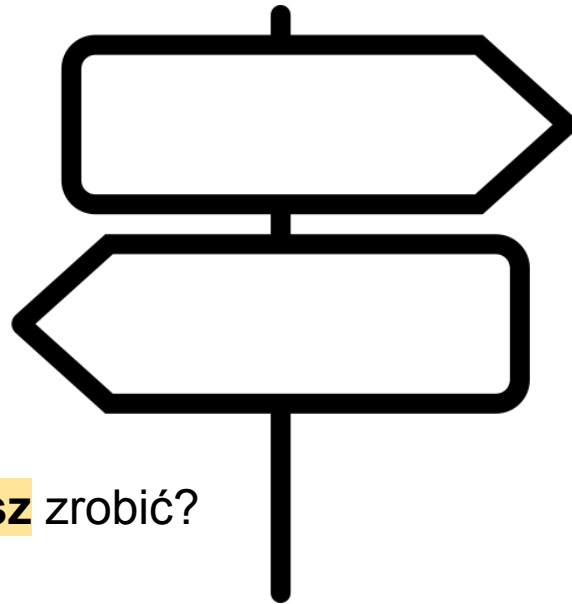
Nie możemy spotkać się w szkole ... i co z tym zamierz**asz** zrobić?

Nie znam tego programu... i co z tym zamierz**asz** zrobić?

Boję się, że uczniowie będą pisać komentarze... i co z tym zamierz**asz** zrobić?

Obiecałam, że na wtorek zrobię plakat... i co z tym zamierz**asz** zrobić?

Mamy projekt do zrobienia... i co z tym zamierz**asz** zrobić?

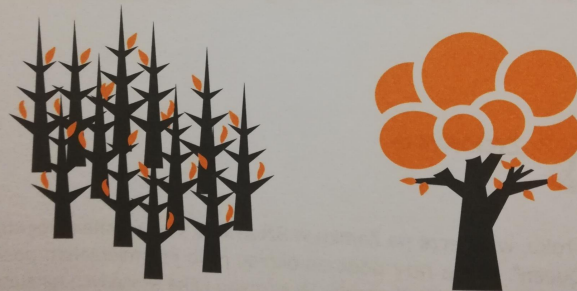


OKAZJA, ŻEBY INACZEJ SPOJRZEĆ NA UCZNIÓW

Jestem nieśmiały i wstydliwy.
On się boi wypowiadać...
Nie umiem rysować.
Mnie się nigdy nie udaje.
On nie lubi fizyki.
Nie mam zdolności do języków.
Ja się nie znam na komputerach!
Ja nigdy nie mam dobrych pomysłów.
Wszyscy w klasie znają się na tym lepiej.



Czasem trzeba się oddalić,
żeby móc rozwinąć skrzydła.



PLANOWANE PROJEKTY

MOŻE TO DOBRY CZAS,
ŻEBY ZACZAĆ?

NOWE MOŻLIWOŚCI

Zencastr
HIGH FIDELITY PODCASTING



DOSTĘPNOŚĆ: czasu, wiedzy, narzędzi, innych ludzi, ekspertów

ŚRODOWISKO: uczniowie mogą proponować rozwiązania, mają okazję być “ekspertami”

WYZWANIA: dla kreatywności, dla pracy z informacją,

PRACA Z MATERIAŁAMI: utrwalanie, udostępnianie, dostępność zasobów i wytworów
uczniów, praca wspólna w jednym czasie, prawo autorskie

NARZĘDZIA: samo ich dobranie i poznawanie zaowocuje na przyszłość



WIX.com



padlet

wakelet

PROJEKT MA WIELE ZNACZEŃ

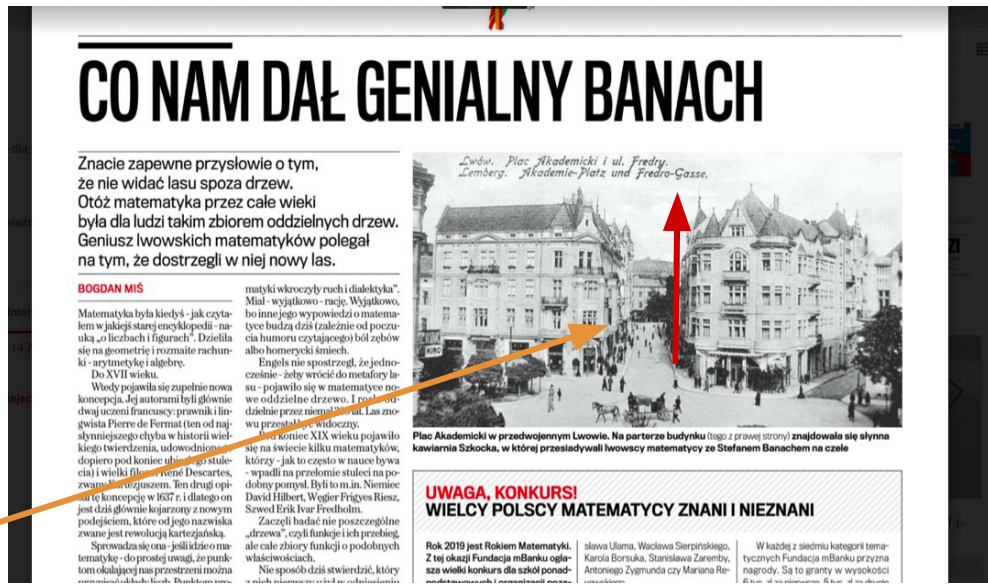
- miniprojekty - pierwsze kroki w stosowaniu metody,
- korzystanie z inspiracji proponowanych przez innych
- wdrażanie elementów większych projektów
- poznanie **założeń metody** i dobranie zadań

PROJEKT

- 1) uczeń w centrum uwagi
- 2) uczeń pracuje (na miarę swoich możliwości) - jest aktywny, poszukuje wiedzy, planuje i projektuje rozwiązania, podejmuje decyzje, testuje
- 3) uczeń jest refleksyjny, wyciąga wnioski na przyszłość, uczy się o sobie samym
- 4) uczeń współpracuje z innymi, wchodzi w różne role, doskonali umiejętności szukania kompromisów, negocjacji, udziela informacji zwrotnej i ją przyjmuje
- 5) uczeń bierze odpowiedzialność i jest samodzielny (sprawczość)

PROPOZYCJE PROJEKTÓW

- drobny projekt, którego punktem wyjścia jest tekst/film - pogłębienie kawiarnia Szkocka - mapa, Makłowicz, matematycy - co o nich wiemy (plakat), kompetencje językowe - zadanie z uważności, aforyzmy Steinhausa grafika - ławeczka Banacha (a inne?) miejsca - skąd pochodzili, gdzie się znaleźli? wykształcenie - jakie uczelnie? Matematyka wokół nas...



PROPOZYCJE PROJEKTÓW

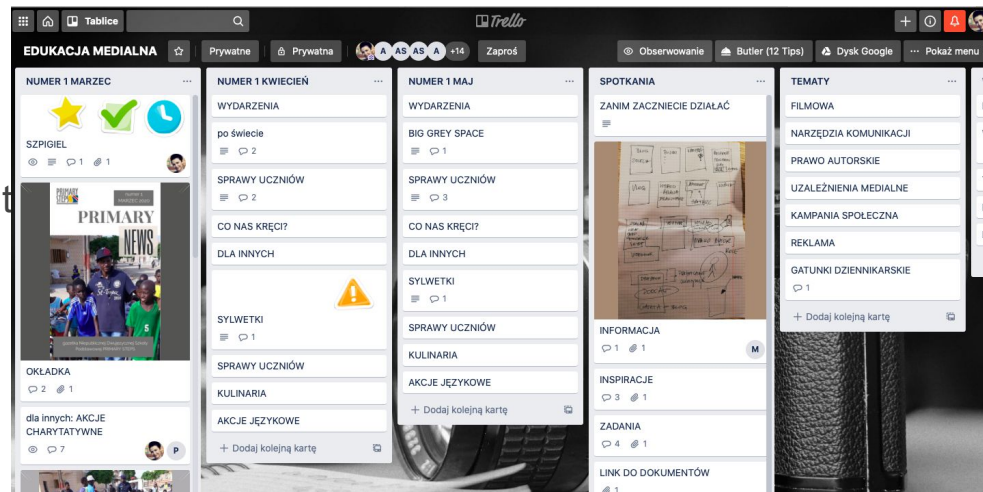


BOOK CREATOR

flipsnack

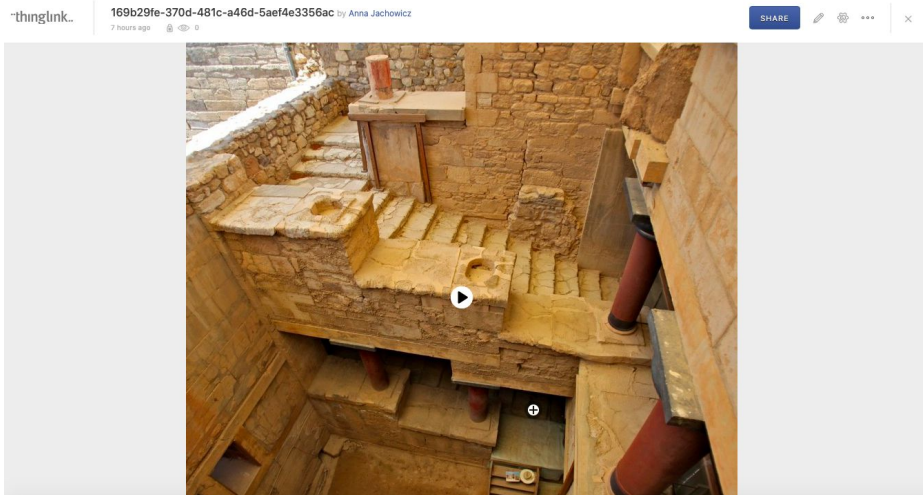


- współtworzenie gazety - wspólnie z nauczycielami
- studio telewizyjne (redaktor, korespondent, zaproszony ekspert, analityk, montażysta itp).



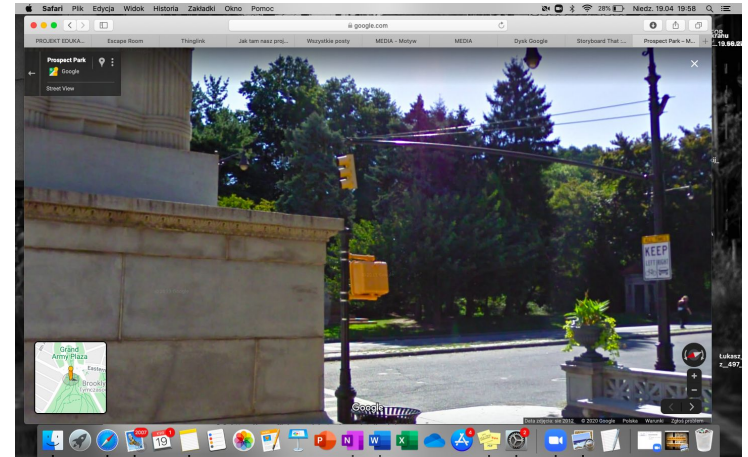
PROPOZYCJE PROJEKTÓW

- studio telewizyjne (redaktor, korespondent, zaproszony ekspert, analityk, montażysta itp.)
- webquesty (oparte na pracy w sieci)



PROPOZYCJE PROJEKTÓW

- “Dziś do USA”: co byś robił/widział gdybyś tam był? (street view - ale z kimś, kto był, rozmowa, jedzenie, może fragment filmu, atrakcje, dźwięki, symbole itp.)



- UCI :) (uczymy innych - jeśli jedna platforma - to do wielu aktywności)
- zabawki w czasach naszych dziadków

SCIENCE
Ice Age theory

IGNORANT
Ideas and theories may lay untouched for years.
Idea that the Sun influences our climate stayed unproven for 100 years!

DEMANDING
Acceptance of scientific ideas is often a very lengthy and complicated process, which requires a strong argumentation and support in scientific communities

SCIENCE

CONTROVERSIAL
Two opposing theories on one phenomenon may exist and both may have strong argumentation

EVOLVING
New discoveries influence and improve previous theories.

ERASMUS+ ON AIR TOGETHER

CZECH **CROATIA** **POLAND** **GREECE**

INTRODUCTION TASK PROCESS ASSESSMENT CRITERIA SUMMARY CONTACT

ETHICS IN THE SCIENCES

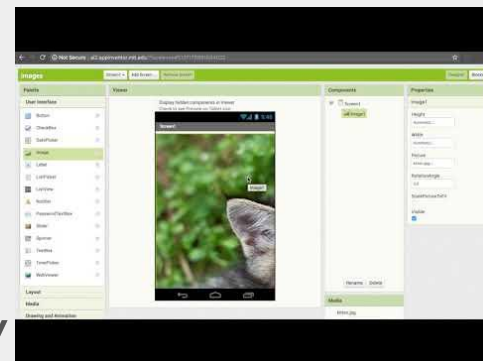
PROPOZYCJE PROJEKTÓW

- filmik, collage, podcast, screencast, komiks, infografika
- testowanie narzędzi - prezentacja, wybór, uczenie innych

Cyfrowe opowiadanie historii

Potężna Komunikacja Wizualna, Prosta

UTWÓRZ STORYBOARD →



hypothesis

File Edit View Insert Format Slide Arrange Tools Add-ons Help

Background Layout Theme Transition

Hypothesis

proposed explanation made on the basis of limited evidence

Click to add speaker notes

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

CONFIRMATION-BIAS
Hypothesis testing is a process by which you test your hypothesis against evidence. It is a process of testing your hypothesis against evidence. It is a process of testing your hypothesis against evidence.

CONFIRMATION-BIAS
Hypothesis testing is a process by which you test your hypothesis against evidence. It is a process of testing your hypothesis against evidence. It is a process of testing your hypothesis against evidence.

CONFIRMATION-BIAS
Hypothesis testing is a process by which you test your hypothesis against evidence. It is a process of testing your hypothesis against evidence. It is a process of testing your hypothesis against evidence.

BACKGROUND ASSUMPTIONS
Hypothesis testing is a process by which you test your hypothesis against evidence. It is a process of testing your hypothesis against evidence. It is a process of testing your hypothesis against evidence.

PRINCIPLES OF EMPLOYMENT
Hypothesis testing is a process by which you test your hypothesis against evidence. It is a process of testing your hypothesis against evidence. It is a process of testing your hypothesis against evidence.

PROPOZYCJE PROJEKTÓW

- prezentacja (autonomia: jej zakres określa nauczyciel, różnorodność narzędzi - możliwość podejmowania wyboru, ograniczenie czasowe + przestrzeń publicznej prezentacji: z komentarzem autora)
- eTwinning

Erasmus+ DESTINATION: HAPPINESS English Logout

eTwinning TwinSpace Support

HOME PAGES MATERIALS FORUM ONLINE MEETINGS MEMBERS

Pages

- Module 1: Happination!
 - Let's meet each other
 - Project LOGO proposals
 - POLAND
 - ROMANIA
 - GREECE
 - LITHUANIA
 - CZECH REPUBLIC
 - INTERNATIONAL BOARD OF HAPPINESS
- The project anthem :)
- Module 2: De-stress yourself!
 - Coronavirus' times memoirs

Archive

Module 1: Happination!

Module 1 What is happiness?
The aim of the first module is to explore the concept of happiness and work out a personalised recipe for happiness. Drawing conclusions from each of the spheres of knowledge along with the individual perception of happiness will aid students in coming up with their algorithm for happiness. Possible subject perspectives (curricular links) include:
-Philosophy, ethics (what is happiness?)
-Biology (biological, physical factors)
-Physical education
-Literature (examples of happiness from literary works)
- Film
-Psychology (psychological factors; mental, emotional balance; positive psychology; mindfulness)
- Geography (geographical factors leading to happiness-individual/social)
-History/Civics (human rights; peace & justice; tolerance; expectations vs requirements; social aspect of happiness)
-Languages

Jakie są korzyści z pracy projektowej?

Po co teraz mieliby zajmować się projektem?

KOMPETENCJE

Jakie kompetencje rozwijane są poprzez projekt?

1. Rozwiązywanie problemów i myślenie krytyczne
 2. Współpraca w różnych grupach i przywództwo
 3. Mobilność i umiejętność adaptacji do nowych warunków
 4. Inicjatywa i przedsiębiorczość
 5. Efektywna komunikacja – pisemna i ustna
 6. Ocena i analiza informacji
 7. Ciekawość świata i wyobraźnia
- (Wagner, 2014)

1.	Porozumiewanie się w języku ojczystym
2.	Porozumiewanie się w językach obcych
3.	Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne
4.	Kompetencje informatyczne
5.	Umiejętność uczenia się
6.	Kompetencje społeczne i obywatelskie
7.	Inicjatywność i przedsiębiorczość
8.	Świadomość i ekspresja kulturalna

NAUCZYCIEL

wspieranie, pytania
doświadczenie, wiedza
znajomość metod
elastyczność, kompetencje
inteligencja EQ,

przyjmuj nieskończoną pracę
udzielaj IZ, obserwuj proces,
inspiruj, ale nie wkładaj w ramy, nie sugeruj, nie pospieszaj

