

SPRAWOZDANIE Z REALIZACJI PROJEKTU „CYFROWA PODRÓŻ Z AVATAREM”

Ogólnopolski projekt
edukacyjny

Cyfrowa podróż
z Avatarem

2023/2024

KOORDYNATOR: Dominika Abram

W roku szkolnym 2023/2024 klasy I-II oraz III Szkoły Specjalnej Przysposabiającej do Pracy biorą udział w Ogólnopolskim Programie Edukacyjnym „Cyfrowa Podróż z Awatarem”. Założeniem projektu jest rozwijanie kompetencji cyfrowych u dzieci oraz wdrażanie do umiejętnego i bezpiecznego korzystania z dostępnych technologii w codziennym życiu.

Podczas realizacji zadań realizowane były następujące projektu:

a) Cel główny:

- Rozwijanie kompetencji cyfrowych u dzieci

b) Cele szczegółowe:

- Nawiązanie współpracy między placówkami z całej Polski.
- Wdrażanie do umiejętnego korzystania z nowoczesnych technologii tj.: komputery, tablety, tablica interaktywna, telefony, aparaty fotograficzne, telewizor, kamera.
- Poznanie i doskonalenie umiejętności wykorzystania technologii informacyjnej i komunikacyjnej.
- Obsługiwanie prostych aplikacji i programów komputerowych.
- Odróżnianie elementów świata fikcji od realnej rzeczywistości.
- Wdrażanie do używania komputera jako narzędzia pracy, a nie tylko rozrywki.
- Rozumienie roli i funkcji komputerów oraz nowoczesnych technologii w codziennym życiu i w nauce.
- Zapoznanie ze współczesnymi środkami łączności np. telewizja, Internet.
- Uświadomienie zagrożeń związanych z korzystaniem z technologii.
- Poznanie i zrozumienie zagrożeń dla zdrowia wynikających z nadmiernego spędzania czasu przy komputerze.
- Kształtowanie kompetencji językowych

Zadanie zrealizowane przez uczniów:

<p>PAŹDZIERNIK: Bezpieczeństwo w użytkowaniu tik</p>	<p>1. Założenie wirtualnej tablicy PADLET, na której uczestnicy projektu umieszczają wytwory swojej pracy.</p> <p>2. Podstawowa budowa komputera i narzędzi wykorzystywanych podczas realizacji programu: komputer, tablet, aparat fotograficzny:</p>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • omówienie budowy komputera, tabletu i aparatu fotograficznego. <p>3. Bezpieczeństwo w sieci:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozmowa na temat bezpiecznego użytkowania Internetu; • obejrzenie wybranego przez nauczyciela, dostępnego w sieci filmiku edukacyjnego;
<p>LISTOPAD Tworzenie logo klasy</p>	<p>1. Zapoznanie z programem Word Art.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości programu; • utworzenie chmury z wybranym logo klasy i imionami uczniów; • zabawa z programem według własnej inwencji twórczej. <p>https://wordart.com/</p> <p>2. Praca w programie AutoDraw:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości programu; • rysowanie dowolnej ilustracji związanej z klasą; • zabawa z programem według własnej inwencji twórczej. <p>https://www.autodraw.com/</p>
<p>GRUDZIEŃ Świąteczne i noworoczne życzenia</p>	<p>1. Zapoznanie z programem Vocaroo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości programu; <p>2. Zapoznanie z programem Animaker</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości programu; • tworzenie filmu, komiksu lub kartki o tematyce świątecznej; • zabawa z programem według własnej inwencji twórczej. <p>https://app.animaker.com/editproject/uUi yiigiaPQJ2Oca</p>

<p>STYCZEŃ zimowe zabawy</p>	<p>1 Zapoznanie z programem jigsawplanet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości programu; • wyszukanie i pobranie obrazka/zdjęcia przedstawiającego zimowe zabawy z darmowych stron (np. pixabay, freepik); • wgranie ilustracji oraz ułożenie puzzli; • zabawa z programem według własnej inwencji twórczej. <p>https://pixabay.com/pl/ https://pl.freepik.com/ https://www.jigsawplanet.com/</p> <p>2. Tworzenie mówiących Avatarów w programie Voki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości programu; • tworzenie zasad bezpiecznego spędzania czasu podczas zabaw zimowych, poprawne powtarzanie wypowiedzi za Avatarem; • zabawa z programem według własnej inwencji twórczej. <p>https://1-www.voki.com/</p>
<p>LUTY ożywiamy dinozaury</p>	<p>1. Zapoznanie z programem Animated Drawings</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości programu; • narysowanie lub stworzenie własnego dinozaura przez dziecko; • wykonanie zdjęcia pracy i ożywianie powstałego dzieła; • zabawa z programem według własnej inwencji twórczej. <p>https://sketch.metademolab.com</p>
<p>MARZEC Cyfrowa wiosna</p>	<p>1. Zapoznanie z programem Easel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości

	<p>programu;</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonanie plakatu pt. „Oznaki wiosny” z wykorzystaniem programu (ilustracja oraz opisy); • zabawa z programem według własnej inwencji twórczej. <p>https://www.easel.ly/create?width=8.5&eight=11&unit=in</p> <p>2. Praca w generatorze Fodey:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości znajdujących się w generatorze; • stworzenie wycinka z gazety nt. wiosny; • projektowanie napisu z pomocą generatora tekstu Ninja; • zabawa z programem według własnej inwencji twórczej. <p>https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp</p>
<p>KWIECIEŃ Wielkanocny quizz</p>	<p>1. Zapoznanie z programem Genial.ly:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości programu; • ułożenie wielkanocnego, atrakcyjnego quizu i gry dla innych placówek; • zabawa z programem według własnej inwencji twórczej. <p>https://app.genial.ly/editor/64e4bdc8ee0d870011395cd2</p>
<p>MAJ festiwal projektu</p>	<p>1. Praca w aplikacji Voila:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie narzędzi i zaprezentowanie możliwości aplikacji; • wykonywanie zdjęć za pomocą telefonu oraz tworzenie bajkowych portretów dzieci; • zabawa z programem według własnej inwencji twórczej.

Zrealizowane przez uczniów zadania można obejrzeć na założonej przez nich wirtualnej tablicy Padlet:

<https://padlet.com/doniajimmy/klasa-i-ii-pdp-nur2ww35xwimz5vm>

<https://padlet.com/doniajimmy/lekcje-z-klas-iii-pdp-cwq6tzt5laqiqa9p>