

Projekt eTwinning „From frames to games”

Projekt był realizowany od lutego 2023 do kwietnia 2023r. Do projektu włączyło się 34 szkół europejskich m.in. Polska(24), Portugalia(5), Turcja(3), Hiszpania(2). Wzięli w nim udział uczniowie europejskich szkół średnich.

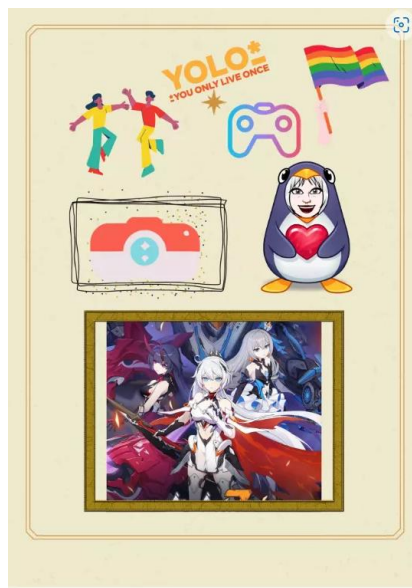
Celem projektu był rozwój komunikacji w języku angielskim, kompetencji cyfrowych, uczenia się, kompetencji społecznych i obywatelskich, poczucia inicjatywy i przedsiębiorczości, świadomości i ekspresji kulturowej.

W czasie trwania projektu zostały wykonane następujące zadania:

ZADANIE 1: (RAMKI)

Każdy uczestnik projektu miał za zadanie przedstawić się tworząc projekt składający się z co najmniej 5 ramek i wypełniając je obrazkami przedstawiającymi hobby/zainteresowania oraz 1 ulubioną grę. Następnie należało skomentować ramki innych uczestników szukając osób o podobnych pasjach.

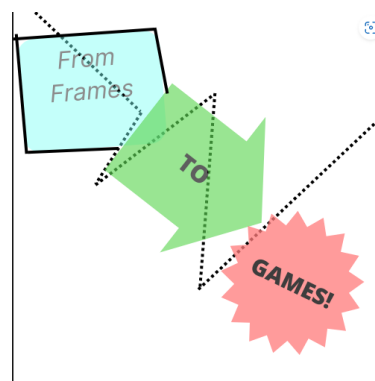
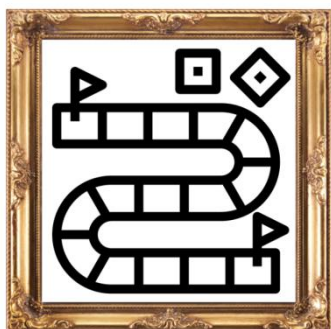




ZADANIE 2: (LOGO)

Każda szkoła miała za zadanie przygotowanie projektów kilku logo w dowolnych programach graficznych, a następnie wybranie jednego faworyta, który został zgłoszony do konkursu na główne logo projektu.

FROM FRAMES TO GAMES



ZADANIE 3: (GRUPY PROJEKTOWE)

Uczniowie i nauczyciele dołączyli do jednego z 10 międzynarodowych zespołów, wybór związany był z ich pasjami.

ZADANIE 4: (PYTANIA)

Zadaniem uczniów było dowiedzenie się (przeprowadzenie wywiadu), jakie gry były popularne w ich krajach, gdy rodzice/dziadkowie byli mali. Zadawali im następujące pytania:

1. Jaka była twoja ulubiona gra, w którą grałeś, gdy byłeś w moim wieku?
2. Jakie były zasady gry? Co trzeba było zrobić, aby wygrać? Czy potrzebne były jakieś specjalne umiejętności, aby w nią zagrać? Byłeś dobry w grze?
3. Czy pamiętasz najpopularniejszą grę, w którą grano na świeżym powietrzu? Jak to rozegrałeś? Czy do gry potrzebny był jakiś specjalny sprzęt?
4. Grałeś w jakąś grę planszową lub karcianą?
5. Czy masz jakieś zdjęcia z gier/grasz w gry? Czy możesz podzielić się z nami, aby zaprezentować je w naszym projekcie eTwinning?

Następnie odpowiedzi umieszczali na padlecie w sekcji swojej grupy projektowej.

ZADANIE 5: (KSIĄŻECZKA)

Każda szkoła korzystając z odpowiedzi uczestników projektu tworzyła książeczkę interaktywną o najbardziej popularnych grach ich dziadków i rodziców.

<https://read.bookcreator.com/Yus44xSY7AUpdN69RL4sjY5d2a12/G5Et0ipjSx-xUJb-LcfQnQ>

ZADANIE 6: (TWORZENIE PYTAŃ DO GRY)

Zadaniem uczniów było napisanie 2 pytań wielokrotnego wyboru, 2 pytań typu prawda/fałsz i 2 pytań otwartych i umieszczenie ich na stronie Wakelet.

ZADANIE 7:

Stworzenie gry w formie quizu przy użyciu programu Wordwall

<https://wordwall.net/pl/resource/55593879/artists-quiz-etwinning-2023>

ZADANIE 8:

Podsumowanie projektu, ewaluacja i jego upowszechnienie.