



## REGULAMIN

# OGÓLNOPOLSKIEGO PROJEKTU EDUKACYJNEGO

## „POZNAJĘ TECHNOLOGICZNE TRIKI, OSIĄGAM ŚWIETNE WYNIKI”

zorganizowanego zgodnie z kierunkami polityki oświatowej państwa w roku szkolnym 2022/2023:

„Rozwijanie umiejętności metodycznych nauczycieli w zakresie prawidłowego i skutecznego wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych w procesach edukacyjnych. Wsparcie edukacji informatycznej i medialnej, w szczególności kształtowanie krytycznego podejścia do treści publikowanych w Internecie i mediach społecznościowych”;

„Wsparcie nauczycieli i innych członków społeczności szkolnych w rozwijaniu umiejętności podstawowych i przekrojowych uczniów, w szczególności z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych zakupionych w ramach programu «Laboratoria przyszłości»”.

1. Niniejszy regulamin określa zasady uczestnictwa w projekcie edukacyjnym o nazwie „Poznaję technologiczne triki, osiągam świetne wyniki”, odbywającym się w okresie od 15 października 2022 roku do 31 maja 2023 roku.
2. Organizatorem projektu jest Biblioteka Pedagogiczna w Ostrołęce z siedzibą w Ostrołęce, przy ul. Piłsudskiego 38.
3. Autorkami i koordynatorkami projektu są Małgorzata Stepnowska i Anna Owczarek, nauczyciele-bibliotekarze Biblioteki Pedagogicznej w Ostrołęce.
4. Uczestnikami projektu mogą zostać uczniowie klas I-III szkół podstawowych z terenu całej Polski, którzy będą realizować zadania pod kierunkiem nauczyciela.
5. Projekt daje możliwość realizacji treści podstawy programowej kształcenia ogólnego w efektywny i atrakcyjny sposób – poprzez wykorzystanie narzędzi multimedialnych i informatycznych (m.in. z programu „Laboratoria przyszłości”) oraz odkrywania tajemników współczesnych technologii. Umożliwia również dzielenie się dobrymi praktykami między nauczycielami oraz wymianę wiedzy między szkołami.
6. Głównym celem projektu jest wsparcie edukacji informatycznej i medialnej.
7. Cele szczegółowe projektu są następujące:
  - kształtowanie i rozwijanie kompetencji cyfrowych uczniów,

- nabycie umiejętności wykorzystywania narzędzi multimedialnych i informatycznych przez uczniów,
  - wzbogacenie wiedzy uczniów,
  - zwiększenie efektywności uczenia się,
  - promowanie stosowania aktywizujących metod nauczania,
  - wzbogacenie tradycyjnych treści kształcenia i formy przekazu,
  - zwiększenie motywacji uczniów do nauki,
  - rozwijanie kreatywności i zainteresowań uczniów,
  - wsparcie nauczycieli szkół podstawowych w budowaniu wśród uczniów kompetencji przyszłości,
  - wsparcie nauczycieli w wykorzystaniu pomocy dydaktycznych zakupionych w ramach programu „Laboratoria przyszłości”,
  - umożliwienie dzielenia się dobrymi praktykami między nauczycielami oraz wymiany wiedzy z innymi szkołami.
8. Aby przystąpić do projektu, należy zapoznać się z jego regulaminem, zgłosić swoją klasę najpóźniej do 31 października 2022 roku oraz dołączyć do grupy na Facebooku: [Projekt edukacyjny „Poznaję technologiczne triki, osiągam świetne wyniki”](#).
9. Aby zgłosić udział w projekcie, należy wysłać wiadomość na adres: [projektedukacyjny@bp.ostroleka.pl](mailto:projektedukacyjny@bp.ostroleka.pl) . W tytule wiadomości prosimy wpisać: „Zgłoszenie do projektu”. W treści wiadomości powinny znaleźć się następujące informacje:
- a) pełna nazwa placówki,
  - b) nazwa grupy / klasy realizującej projekt (np. II a),
  - c) liczba uczniów realizujących projekt,
  - d) imię i nazwisko nauczyciela realizującego projekt oraz jego nazwę użytkownika na Facebooku.
10. Nauczyciel, który zdecyduje się wziąć udział w projekcie, zobowiązany jest:
- a) zrealizować z uczniami co najmniej trzy wybrane zadania z każdego z czterech modułów, łącznie dwanaście zadań,
  - b) na bieżąco publikować zdjęcia dokumentujące zrealizowane zadania na grupie na Facebooku: [Projekt edukacyjny „Poznaję technologiczne triki, osiągam świetne wyniki”](#),

- c) w uzasadnionych przypadkach, gdy nie będzie możliwa realizacja zadań w wyznaczonym czasie, w kolejnym terminie należy wykonać sześć zadań (zaległe i przewidziane na bieżący okres),
- d) do publikowanych zdjęć dodać krótki opis (koniecznie z nazwą placówki, w której zadanie zostało zrealizowane),
- e) przestrzegać zasad RODO.

11. Za ochronę danych osobowych uczniów biorących udział w projekcie odpowiadają nauczyciele poszczególnych placówek. Publikowanie przez nauczyciela, biorącego udział w projekcie, zdjęć, filmów i relacji zawierających wizerunek uczniów, jest jednoznaczne z posiadaniem pisemnej zgody tych osób (w przypadku dzieci – rodziców lub opiekunów prawnych) na wykorzystanie wizerunku. Zgodę tę należy skonstruować wg wewnętrznych zaleceń placówki. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za jej brak lub błędne skonstruowanie.

12. Zrealizowanie projektu zakłada wykonanie trzech zadań z każdego z czterech modułów. Projekt obejmuje następujące działania, które są realizowane przez uczniów pod kierunkiem nauczyciela.

<b>Zadania do wykonania</b>	<b>Termin realizacji</b>
<p style="text-align: center;"><b>Moduł I</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Przy pomocy drukarki 3D wydrukujcie zwierzątko, które kojarzy Wam się z jesienią. Sprawdźcie w Internecie, w jaki sposób zwierzęta przygotowują się na nadejście zimy. Zastanówcie się, czy wszystkie informacje, które znajdziecie w sieci internetowej są rzetelne i wiarygodne.</li> <li>2) Wybierzcie się na spacer do pobliskiego parku lub lasu. Nazbierajcie darów jesieni. W sali lekcyjnej stwórzcie jesienną wystawę (możecie wykorzystać również wydrukowane zwierzątka 3D). Zdjęcia ekspozycji opublikujcie na stronie lub fanpage’u swojej szkoły.</li> <li>3) Wybierzcie się na wirtualną wycieczkę – <a href="#">„Jesień w Łazienkach Królewskich w Warszawie”</a>. Następnie narysujcie dary jesieni w dowolnym edytorze grafiki, np. Paint.</li> <li>4) Wysłuchajcie i obejrzyjcie <a href="#">„Legendę o Lechu, Czechu i Rusie. Jak powstało godło Polski”</a>. Następnie narysujcie flagę Polski w dowolnym edytorze grafiki, np. Paint.</li> <li>5) Skonstruujcie interaktywnego eko robota (z surowców wtórnych).</li> <li>6) Rozwiążcie interaktywny quiz (Wordwall) – <a href="#">„Dopasuj liść i owoc do odpowiedniego gatunku drzewa”</a>,</li> <li>7) Rozwiążcie interaktywny quiz (Wordwall) – <a href="#">„Quiz o jesieni”</a>.</li> </ol>	<p><b>październik– listopad</b></p>

<p style="text-align: center;"><b>Moduł II</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Zaprojektujcie trasę, którą ma pokonać robot. Następnie zaprogramujcie Ozobota, żeby wykonał opracowane przez Was zadania, związane ze zwyczajami świątecznymi.</li> <li>2) Zaprojektujcie e-kartkę z okazji Świąt Bożego Narodzenia i prześlijcie ją do zaprzyjaźnionej szkoły lub do organizatora projektu.</li> <li>3) Nagrajcie wywiad przeprowadzony z babcią lub dziadkiem na temat ich dzieciństwa i lat szkolnych. Zastanówcie się, czego możecie nauczyć się od dziadków oraz czy warto kolekcjonować rodzinne pamiątki w postaci zdjęć, filmów, nagrań.</li> <li>4) Stwórzcie prezentację multimedialną na dowolny temat (np. o świątach, bezpiecznym wypoczynku zimowym, sportach zimowych) i przedstawcie ją swoim szkolnym kolegom.</li> <li>5) Nagrajcie film prezentujący występ uczniów (artystyczny, sportowy lub z życzeniami świątecznymi) i opublikujcie go na stronie lub fanpage’u swojej szkoły.</li> <li>6) Zbudujcie z klocków LEGO swój wymarzony prezent świąteczny. Zdjęcia budowli opublikujcie na stronie lub fanpage’u swojej szkoły.</li> <li>7) Wygenerujcie kod QR do strony internetowej swojej szkoły i opublikujcie go w Internecie.</li> </ol>	<p><b>grudzień – styczeń</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>Moduł III</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Weźcie udział w konkursie „Moja ulubiona książka w cyfrowej odsłonie”, zorganizowanym przez Bibliotekę Pedagogiczną w Ostrołęce.</li> <li>2) Stwórzcie dowolną bryłę przestrzenną (np. prostopadłościan, walec, kulę) przy pomocy drukarki 3D. Zastanówcie się, które przedmioty w Waszym otoczeniu odzwierciedlają kształt wydrukowanej bryły.</li> <li>3) Zredagujcie zaproszenie, ogłoszenie lub inny tekst użytkowy w edytorze tekstu Word.</li> <li>4) Korzystając z maty do kodowania (tradycyjnej lub wirtualnej), stwórzcie i wykonajcie następujące zadanie: wyznaczcie możliwie najkrótszą trasę dziecka z punktu START do punktu DOM. Dziecko po drodze musi założyć kurtkę, wziąć misia pluszowego, zjeść porcję owoców i ominąć przeszkody.</li> <li>5) Rozwiążcie interaktywny quiz (Kahoot) – <a href="#">„Zasady bezpiecznego korzystania z Internetu”</a>,</li> <li>6) Ułóżcie interaktywne puzzle o tematyce wiosennej (Jigsaw Planet) – <a href="#">puzzle</a>. Zastanówcie się, jakie kwiaty przedstawia ułożony przez Was obrazek. Jakie inne rośliny zwiastują nadejście wiosny?</li> <li>7) Nagrajcie wywiad przeprowadzony z kolegą/koleżanką na temat bezpiecznych ferii zimowych i opublikujcie go na stronie lub fanpage’u Waszej szkoły.</li> </ol>	<p><b>luty – marzec</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>Moduł IV</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Stwórzcie grę w programie Scratch na dowolny temat.</li> <li>2) Stwórzcie prostą animację z opowiadaniem w programie Scratch na dowolny temat.</li> <li>3) Wybierzcie się na wirtualny spacer po <a href="#">Ogrodzie Botanicznym Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie</a>. Powiedzcie, czego</li> </ol>	<p><b>kwiecień – maj</b></p>

<p>potrzebują rośliny do życia oraz jaką rolę w życiu człowieka pełni przyroda.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>4) Wyszukajcie w Internecie informacje na temat atrakcji turystycznych Polski. Zastanówcie się, czy wszystkie strony internetowe są wiarygodnym źródłem wiedzy.</li><li>5) Zaprojektujcie plakat z okazji Wielkanocy lub Dnia Ziemi w dowolnym edytorze graficznym. Wydrukujcie go i zawieście w szkole.</li><li>6) Rozwiążcie interaktywny quiz (Wordwall) – <a href="#">„Segregacja odpadów”</a>. Powiedzcie, w jakim celu segregujemy odpady.</li><li>7) Wybierzcie się na wycieczkę do wybranego Multicentrum lub Centrum Nauki.</li></ol>	
--	--

13. Zadania należy wykonać do 31 maja 2023 roku.

14. Po zrealizowaniu wymaganej liczby zadań należy przesłać na adres [projektedukacyjny@bp.ostroleka.pl](mailto:projektedukacyjny@bp.ostroleka.pl) formularz potwierdzający realizację projektu, w nieprzekraczalnym terminie do 9 czerwca 2023 roku.

15. Udział w projekcie jest bezpłatny.

16. Po zakończeniu projektu nauczyciele otrzymają zaświadczenia imienne, uczniowie – dyplomy grupowe, które będą wysyłane w formie elektronicznej (plik PDF).

17. Organizator projektu zastrzega sobie możliwość nieodpłatnego wykorzystania fotografii (publikowanych przez nauczycieli na grupie facebookowej projektu) na stronie internetowej Biblioteki Pedagogicznej w Ostrołęce, kronice Biblioteki, profilach internetowych zarządzanych przez Bibliotekę (Facebook, Instagram, YouTube) oraz w mediach w celu udokumentowania realizacji projektu oraz promocji działań Biblioteki Pedagogicznej w Ostrołęce.

18. Ogólny nadzór nad realizacją projektu oraz rozstrzygnięcie spraw nieuregulowanych w niniejszym regulaminie należy do organizatora projektu.