



Wykaz modułów wraz z zadaniami
II edycji Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego
„Poznaję technologiczne triki, osiągam świetne wyniki”

MODUŁ I

**JESTEM BEZPIECZNY W SIECI INTERNETOWEJ I ZNAM STRONY
INTERNETOWE, KTÓRE SĄ RZETELNYM ŹRÓDŁEM INFORMACJI**

- 1) Wyszukajcie w Internecie informacje na temat bohatera literackiego z ostatnio omawianej lektury. Zastanówcie się, czy wszystkie strony internetowe są rzetelnym źródłem wiedzy. Gdzie sprawdzicie wiarygodność wiadomości o wybranej postaci? Na przykład: lektura, słownik postaci literackich. Jeżeli nie macie przy sobie książki, możecie sprawdzić wyszukane informacje w serwisie [Wolne Lektury](#). Wyszukiwane i sprawdzane przez uczniów informacje mogą dotyczyć innego, wybranego przez nauczyciela tematu.
- 2) Wyszukajcie strony internetowe, pomocne w nauce, a zarazem będące rzetelnym źródłem wiedzy. Gdzie sprawdzicie pisownię wyrazów z trudnością ortograficzną? Gdzie wyszukacie wyrazy bliskoznaczne do wyrazu bohater, pomocne podczas pisania wypracowania? Gdzie sprawdzicie znaczenie nieznanego terminu? Przykłady: podręczne słowniki i leksykony, [Słownik języka polskiego PWN](#), [Wielki słownik języka polskiego](#).
- 3) Zorganizujcie obchody Dnia Bezpiecznego Internetu (6 lutego 2024 roku) w swojej szkole. W tym celu zorganizujcie happening, turniej wiedzy, grę dydaktyczną, spotkanie z edukatorem w zakresie bezpiecznego korzystania z nowych technologii, itp.
- 4) Stwórzcie komiks na temat zasad bezpiecznego korzystania z Internetu i netykiety. W tym celu możecie skorzystać z internetowych kreatorów, takich jak.: [Make Beliefs Comix](#), [Storyboard](#).
- 5) Rozwiążcie interaktywny quiz nt. zasad bezpiecznego korzystania z Internetu. Przykłady: [Zasady bezpiecznego korzystania z Internetu \(Kahoot\)](#), [Czy znasz zasady bezpiecznego korzystania z Internetu? \(Wordwall\)](#), [Zasady netykiety \(Quizizz\)](#).
- 6) Zastanówcie się nad wpływem technologii na nasze codzienne życie oraz nad tym, ile z rzeczy, które zazwyczaj robicie w sieci, wymaga posiadania chronionego hasłem konta. Stwórzcie prezentację multimedialną (np. w aplikacji [Prezi](#)) na temat dobrych praktyk, które pomagają

zabezpieczyć informacje w sieci i stworzyć bezpieczne hasło (np. dostęp do poczty e-mail, do dysku wirtualnego, do portalu społecznościowego).

- 7) Stwórzcie kampanię społeczną (hasła, plakaty, memy, filmy, puzzle, grafiki w generatorze [WordArt](#)), której celem będzie walka z mową nienawiści w Internecie. Uświadomcie swoich rówieśników, że hejt jest szkodliwy. Przedstawcie skutki hejtu oraz to, w jaki sposób i gdzie można zgłaszać obraźliwe treści, publikowane w cyberprzestrzeni.

MODUŁ II

ROZWIJAM KOMPETENCJE CYFROWE

- 1) Przy użyciu dowolnej aplikacji (np. GridArt) stwórzcie kolaż ze zdjęć o swojej pasji (ewentualnie na inny temat). Do tego celu możecie wykorzystać bezpłatne grafiki, na przykład z serwisu internetowego [Pixabay](#).
- 2) Zaprojektujcie e-kartkę z okazji wybranego święta (np. Świąt Bożego Narodzenia) i prześlijcie ją do zaprzyjaźnionej szkoły lub do organizatora projektu.
- 3) Stwórzcie plakat na dowolny temat (np. jak żyć zdrowo) w dowolnym edytorze graficznym, np. w aplikacji [Canva](#).
- 4) Zredagujcie zaproszenie, ogłoszenie lub inny tekst użytkowy w edytorze tekstu Word.
- 5) Wybierzcie się na wirtualną wycieczkę - "[Zamek Królewski w Warszawie](#)". Stwórzcie własną wirtualną wycieczkę, np. po swojej szkole lub jakimś ciekawym miejscu w Waszej okolicy – dla uczniów starszych. Dla uczniów młodszych - narysujcie zamek w dowolnym edytorze grafiki, np. Paint.
- 6) Stwórzcie prezentację multimedialną na dowolny temat (np. o świętach lub o tym, co warto zobaczyć w Waszej miejscowości – nauczyciel może sam dobrać temat prezentacji w zależności od omawianych na zajęciach treści).
- 7) Weźcie udział w cyfrowym konkursie czytelniczo-fotograficznym „Mój wolny czas z książką”, zorganizowanym przez Bibliotekę Pedagogiczną w Ostrołęce w lutym 2024 roku.

MODUŁ III

KONSTRUUJĘ, KODUJĘ I PROGRAMUJĘ

- 1) Przy pomocy długopisu 3D lub drukarki 3D stwórzcie dekoracje okolicznościowe, np. jesienne liście, ozdoby choinkowe.

- 2) Zorganizujcie LEGO challenge. [Przykładowa instrukcja i propozycje zadań](#). Zróbcie zdjęcia swoich budowli aparatem cyfrowym lub nagrajcie film z przebiegu challenge'u. Możecie stworzyć kolaże prezentujące wasze konstrukcje.
- 3) Rozwiążcie zadania (gry dydaktyczne, stacje zadaniowe, quizy itp.), których elementem będą skanowane przez uczniów kody QR. Starsi uczniowie mogą sami stworzyć tego typu zadania. Przykład – [test z lektury „Afryka Kazika”](#).
- 4) Korzystając z maty do kodowania (tradycyjnej lub wirtualnej), stwórzcie i wykonajcie opracowane przez siebie zadanie.
- 5) Stwórzcie stronę internetową o polskich laureatach Pokojowej Nagrody Nobla w związku z przypadającą w 2024 roku setną rocznicą przyznania nagrody Władysławowi Stanisławowi Reymontowi. Możecie stworzyć stronę na wybrany przez siebie temat.
- 6) Stwórzcie grę w wybranym programie (np. Scratch) na dowolny temat.
- 7) Stwórzcie prostą animację z opowiadaniem (np. w programie Scratch) na dowolny temat.
- 8) Zaprojektujcie trasę, którą ma pokonać robot. Następnie zaprogramujcie go, żeby wykonał opracowane przez Was zadania.

MODUŁ IV

ZROBIĘ LUB SPRAWDZĘ TO SAM

- 1) Zorganizujcie zajęcia z wykorzystaniem okularów VR. Na przykład polecieć w kosmos lub obejrzyjcie podwodny świat.
- 2) Przy pomocy drukarki 3D wydrukujcie przedmiot, będący pomocą dydaktyczną na zajęciach, np. model kuli ziemskiej, bryłę geometryczną czy pizzę podzieloną na części, pomocną przy nauce ułamków.
- 3) Nagrajcie i opublikujcie film, np. zachęcający do przeczytania książki, aktywnego stylu życia, zdrowego odżywiania, dbania o planetę, promujący Waszą szkołę lub z realizacji projektu.
- 4) Znajdźcie wyjście z wirtualnego escape roomu lub stwórzcie go sami. Przykłady – [Escape room „W krainie Harry’ego Pottera”](#), [„Harry Potter Quiz”](#).
- 5) Zorganizujcie wirtualny turniej gier planszowych lub zagrajcie w wybraną wirtualną grę planszową o charakterze edukacyjnym. Przykład – [gra planszowa „Harry Potter”](#). Starsi uczniowie sami chętnie będą tworzyć gry. Przy pomocy drukarki 3D możecie wydrukować trofeum dla zwycięzcy.
- 6) Ułóżcie interaktywne puzzle (grupy młodsze) lub stwórzcie interaktywne puzzle (grupy starsze) w wybranej aplikacji (np. [JigsawPlanet](#)).

- 7) Rozwiążcie lub stwórzcie interaktywny quiz o tematyce ekologicznej, np. [„Segregacja odpadów” \(Wordwall\)](#). Ustalcie, w jakim celu segregujemy odpady. W razie wątpliwości poszukajcie na temat informacji w Internecie.
- 8) Wybierzcie się na wycieczkę do wybranego multicum lub centrum nauki.