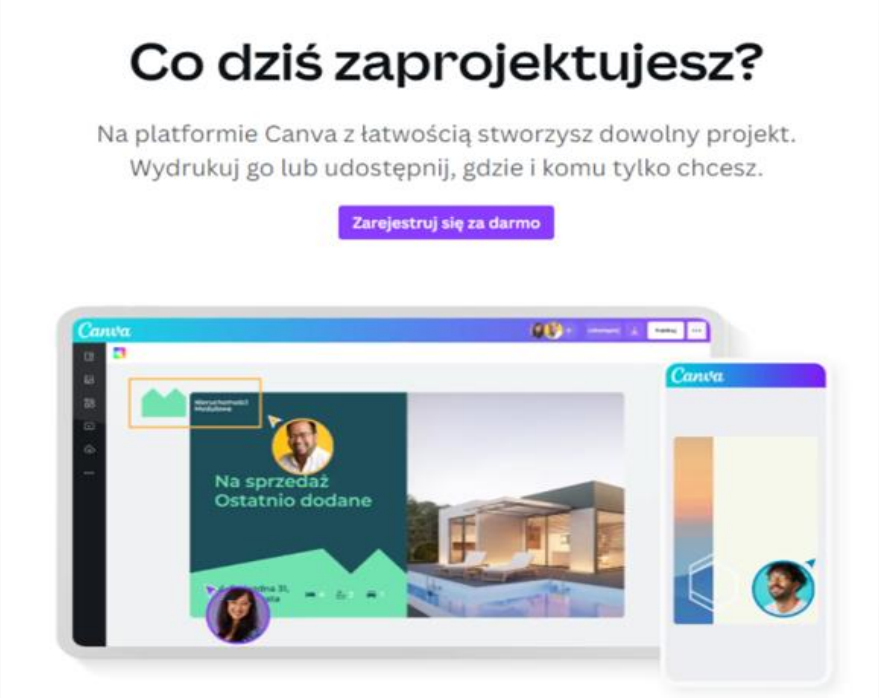
Canvastyczne możliwości

Malwina Kordus

www.canva.com



Bezpieczeństwo w sieci

Logo projektu

Karty pracy

ZNAJDŹ KOGOŚ KTO...
LUBI TEN SAM KOLOR
JAKI?
MA TAKIE SAMO ULUBIONE ZWIERZĘ
JAKIE?
LUBI JEŚĆ TO CO TY
CO?
LUBI TEN SAM KOLOR
JAKI?
LUBI SPĘDZAĆ WOLNY CZAS, TAK JAK TY
JAK?
PRZECZYTAŁ TAKĄ SAMĄ KSIĄŻKĘ
JAKĄ?
LUBI GRAĆ W PIŁKĘ NOŻNĄ
LUBI RYSOWAĆ

Plakaty

SCHÜTZE DIE UMWELT
Benutz die öffentliche Verkehrsmittel Gr
Sortiere Müll !Pl
Mach Recycling! Gr
Benutz den Papierkorb! Sp
Spar Wasser! Sp
Benutze umweltfreundliche Verpackung! SLO
Spar Strom! PL
Mach bei Umweltreini-gunssaktionen mit. SLO
PROJEKT "UNSERE SCHULE IN 2050"
ETWINNING 2023

Halte dein Gehirn fit
eTwinning

Escape room

ESCAPE ROOM
JESTEŚMY W ROKU 2054.
W WYNIKU NIEUDANEGO EKSPERYMENTU ROBOTY PRZEJĘŁY WŁADZĘ.
JEDYNĄ OSOBĄ, KTÓRA JEST W STANIE JE POWSTRZYMAĆ JEST PROFESOR X. NIESTETY JEST ON PRZETRZYMYWANY W BUDYNKU STAREJ SZKOŁY.
BY GO UWOLNIĆ, MUSICIE WYKONAĆ WSZYSTKIE MISJE.
ZBIERAJCIE CYFRY- ONE OTWORZĄ KŁÓDKĘ DO DRZWI ZA KTÓRYMI ZNAJDZIECIE PROFESORA.
ER WARTET SCHON AUF EUCH !

Komiksy

BERLIN-Brandenburger Tor
Hallo! Wie geht's?
So lala...
Sp Chechło
Wie viel Uhr ist es?
Es ist vierzehn Uhr
Sp Chechło
Ich würde gerne einen Kaffee trinken gehen
wähle, was du willst, wette ich
Gute Idee:)
SP WTELNO
https://www.getyourguide.pl/brama-brandenburska-l3089/

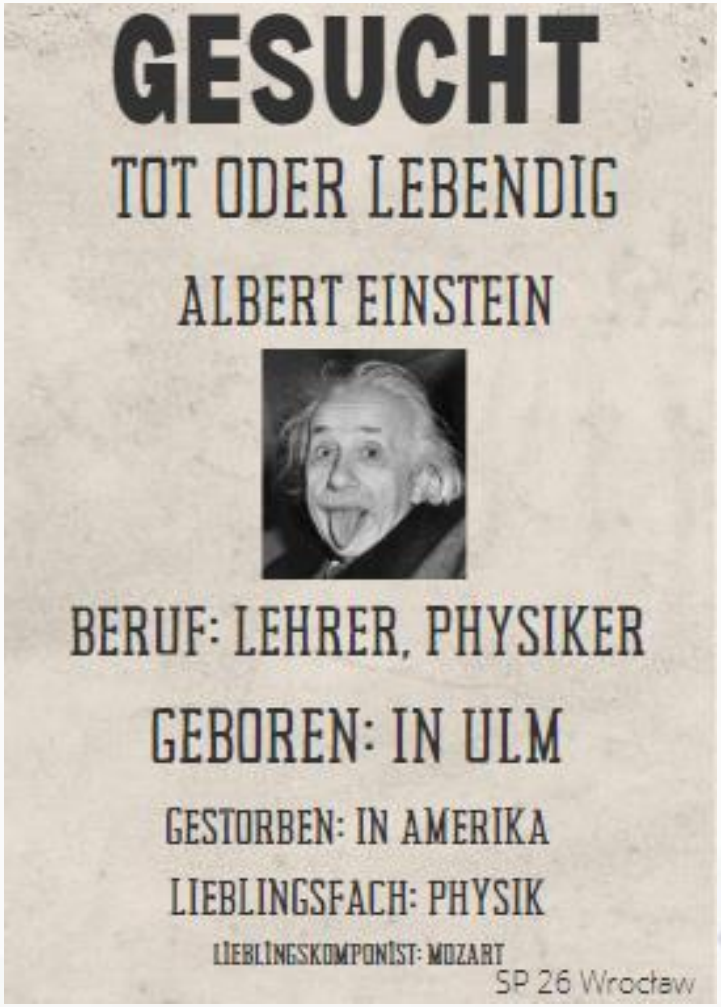
Wiedeń-Hundertwasserhaus
Dawid Kalka SP7 Ostrów Wielkopolski
Wer war Friedensreich Hundertwasser?
Er war Maler und Architekt
SP Celestynów

Wer wohnt hier?
Hier wohnen die Österreicher.
SP Celestynów

Wie findest du Wien?
Ich finde Wiem wunderbar
SP Celestynów
SPNWW

Ich mag Kunst sonsehr, dass sie wirklich schön ist
Magst du Kunst?
SPNWW
SP Celestynów

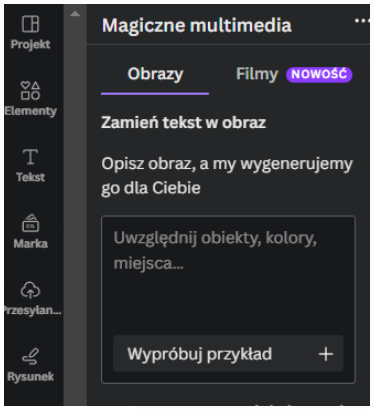
Listy gończe

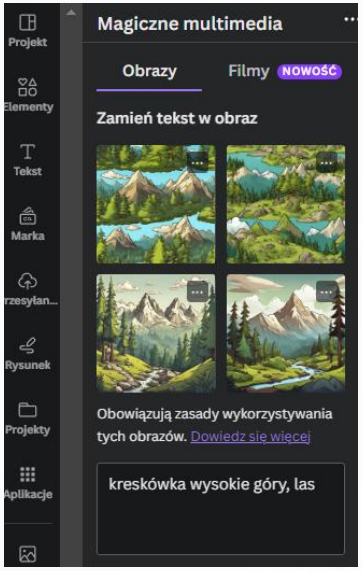


Mapy myśli, skojarzeń

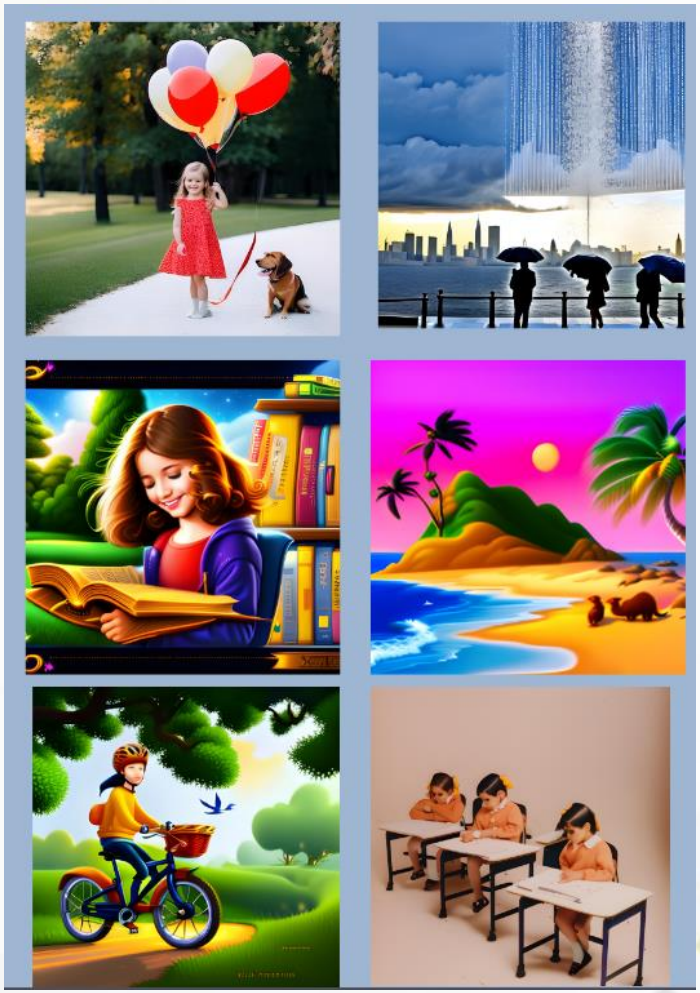
Prezentacje

Story cubes z AI





Karty opowieści z AI



Prosta,
intuicyjna,
oszczędza czas,
magiczne multimedia,
profesjonalnie wyglądający produkt,
daje możliwość współpracy,
można ją wykorzystać w każdym projekcie na różnych jego etapach!

Dziękuję za uwagę

Malwina Kordus

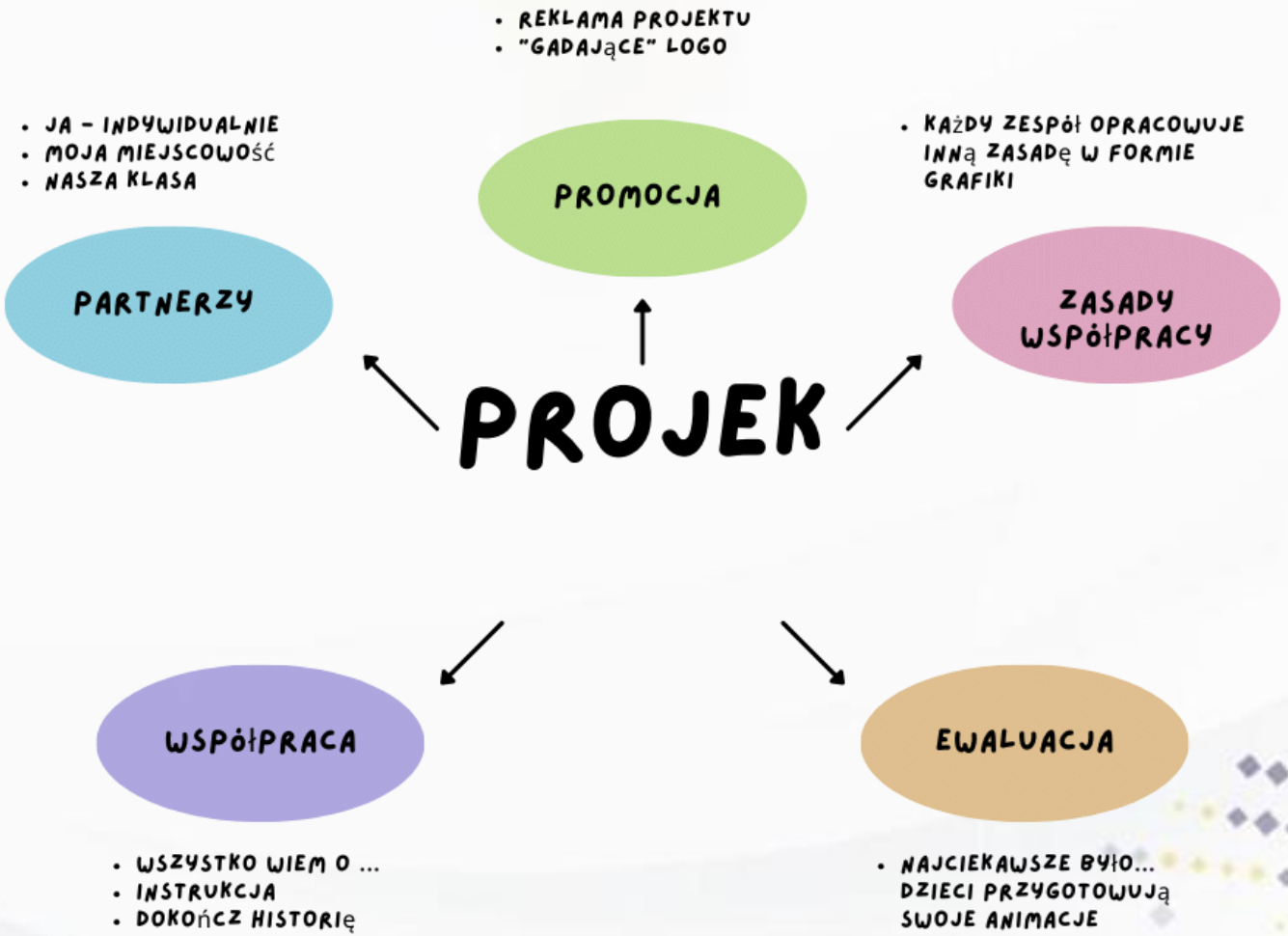
malwinakordus@gmail.com

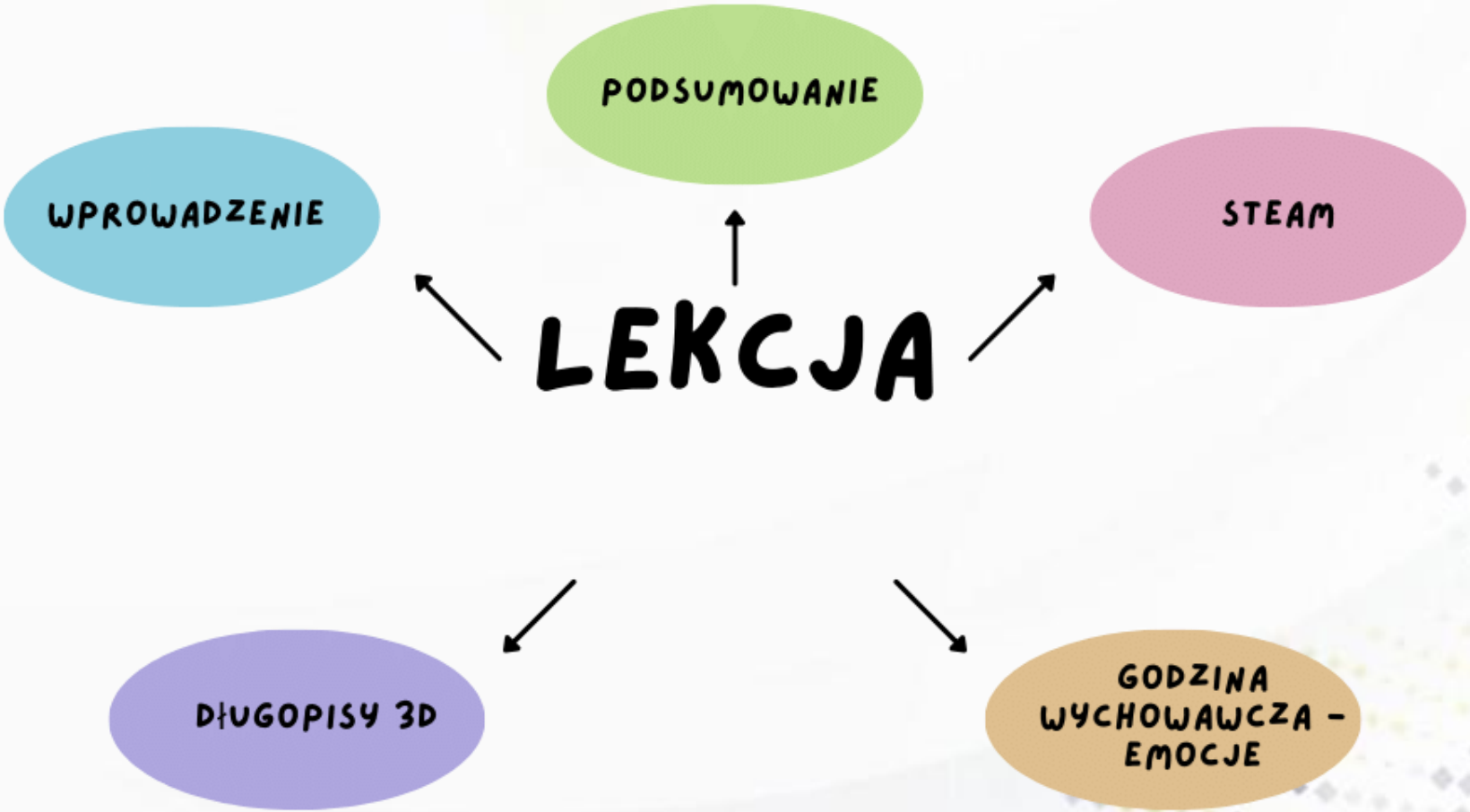
Chatter Pix Kid

Agnieszka Ogiegło

ChatterPix Kids

- animacja rysunków i zdjęć
- nagrywanie głosu
- dodatki graficzne
- kreacja w pliku mp4


• REKLAMA PROJEKTU
• "GADAJĄCE" LOGO
PROMOCJA
• JA – INDYWIDUALNIE
• MOJA MIEJSCOWOŚĆ
• NASZA KLASA
PARTNERZY
• KAŻDY ZESPÓŁ OPRACOWUJE INNĄ ZASADĘ W FORMIE GRAFIKI
ZASADY WSPÓŁPRACY
PROJEK
WSPÓŁPRACA
• WSZYSTKO WIEM O ...
• INSTRUKCJA
• DOKOŃCZ HISTORIĘ
EWALUACJA
• NAJCIEKAWSZE BYŁO... DZIECI PRZYGOTOWUJĄ SWOJE ANIMACJE


PODSUMOWANIE
WPROWADZENIE
STEAM
LEKCJA
DŁUGOPISY 3D
GODZINA WYCHOWAWCZA - EMOCJE

Przykłady wykorzystania aplikacji:

Prezentacja postaci historycznej: Poproś uczniów, aby wybrali postać historyczną i użyli zdjęcia jej twarzy. Następnie niech nagrają krótką wypowiedź, udając tę postać. To świetny sposób na zrozumienie perspektywy historycznej.

Rozwój umiejętności językowych: Poproś uczniów o utworzenie krótkich dialogów lub opowiadań i użyj aplikacji, aby ożywić te historie. To ćwiczenie pomoże w rozwijaniu umiejętności narracyjnych.

Nauki przyrodnicze: Uczniowie mogą wybrać zdjęcia zwierząt lub roślin, a następnie stworzyć animacje, udając głos wybranego organizmu. To może pomóc w zrozumieniu zachowań zwierząt lub procesów biologicznych.

Recytacja wierszy lub fragmentów literackich: Poproś uczniów o wybór ulubionego wiersza lub fragmentu książki, a następnie niech ożywią postacie z tych tekstów, interpretując je w formie animacji.

Lekcje języków obcych: Uczniowie mogą użyć zdjęć postaci związanych z kulturą docelowego języka i stworzyć krótkie dialogi w tym języku, udając głos wybranej postaci.

Matematyka: Chociaż to wydaje się bardziej abstrakcyjne, można użyć aplikacji do stworzenia krótkiej animacji, w której postaci przedstawiają skomplikowane problemy matematyczne w bardziej przystępny sposób.

Tworzenie projektów grupowych: Podziel uczniów na grupy i niech wspólnie pracują nad projektem animacji, aby przedstawić określony temat z różnych perspektyw lub stworzyć interaktywną lekcję.

https://www.youtube.com/shorts/F31kBYe6SGw

Dziękuję za uwagę

Agnieszka Ogiegło

Kontakt: a_ogieglo@o2.pl

Dofinansowane przez Unię Europejską
eTwinning
frse
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Kreatywne działania na każdym etapie edukacyjnym

Małgorzata Woźniak

Padlet – doskonałe narzędzie do współpracy

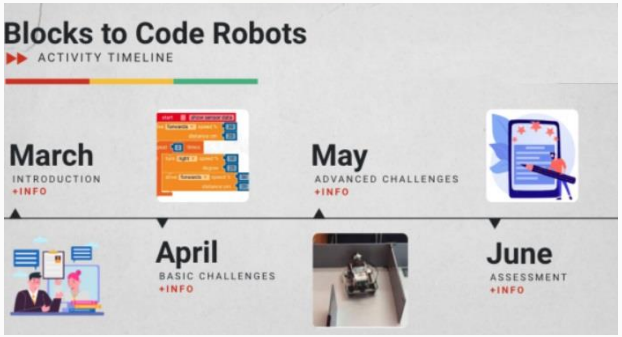
Padlet

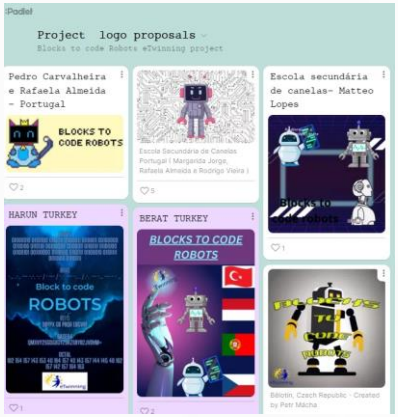
sprawdza się na każdym etapie działań projektowych:

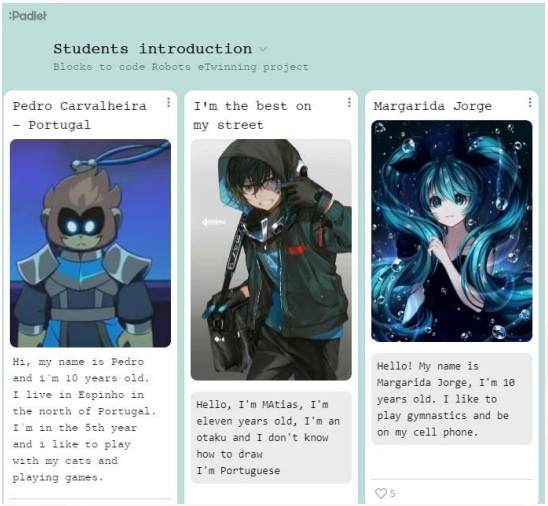
- **przedstawianie partnerów projektowych, prezentowanie szkół;**
- **zamieszczanie materiałów wypracowanych w projekcie;**
- **podsumowania i ewaluacja.**

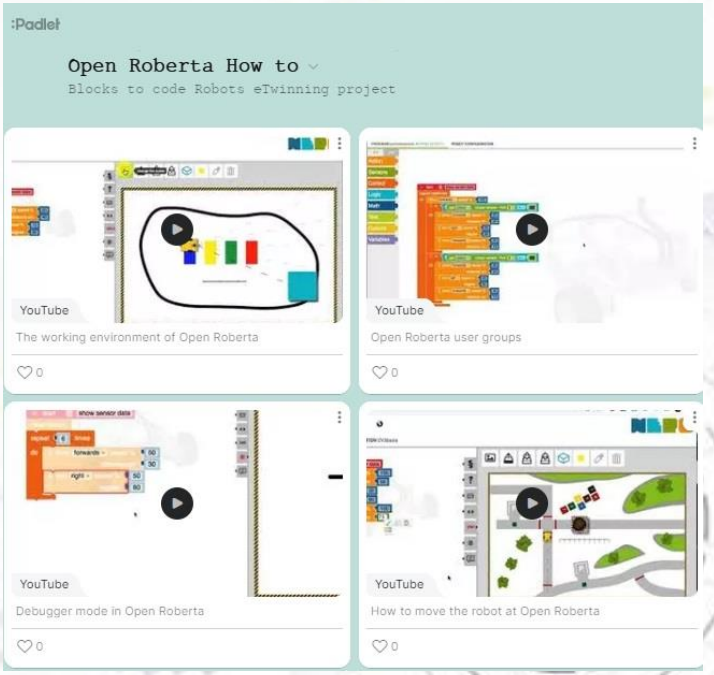
Padlet
w praktyce działań projektowych

- Terminarz
- Poznajmy się
- Logo projektu
- Materiały
- Rezultaty









Dlaczego Padlet? Zalety:

Współpraca: uczniowie i nauczyciele mogą wspólnie pracować nad projektem, dzielić się pomysłami.

Dostępność: Padlet umożliwia dostęp do materiałów z dowolnego miejsca i urządzenia.

Różnorodność mediów: Padlet umożliwia dodawanie różnorodnych mediów, takich jak zdjęcia, filmy, dokumenty tekstowe czy linki, co pozwala na tworzenie bogatych w treść.

Organizacja materiałów: Dzięki możliwości tworzenia tablic tematycznych, Padlet pomaga w porządkowaniu i prezentowaniu materiałów w przystępny sposób, co ułatwia zarządzanie treściami.

Łatwość użytkowania: Intuicyjny interfejs użytkownika sprawia, że Padlet jest łatwy w obsłudze.

Dziękuję za uwagę

Małgorzata Woźniak

Kontakt: wozniak-malgorzata@wp.pl

Dofinansowane przez Unię Europejską
eTwinning
frse
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Spatial
- obóz letni czy wirtualna galeria?

Katarzyna Siwczak

Jak efektownie przedstawić wspólnie wypracowane rezultaty?

Image: Pixabay licence

Obóz letni?

Wirtualna galeria?

SPATIAL

Image: Pixabay licence

Dofinansowane przez Unię Europejską
eTwinning
frse Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

N - nature/ netizenship

W

E - emotions

- wellbeing

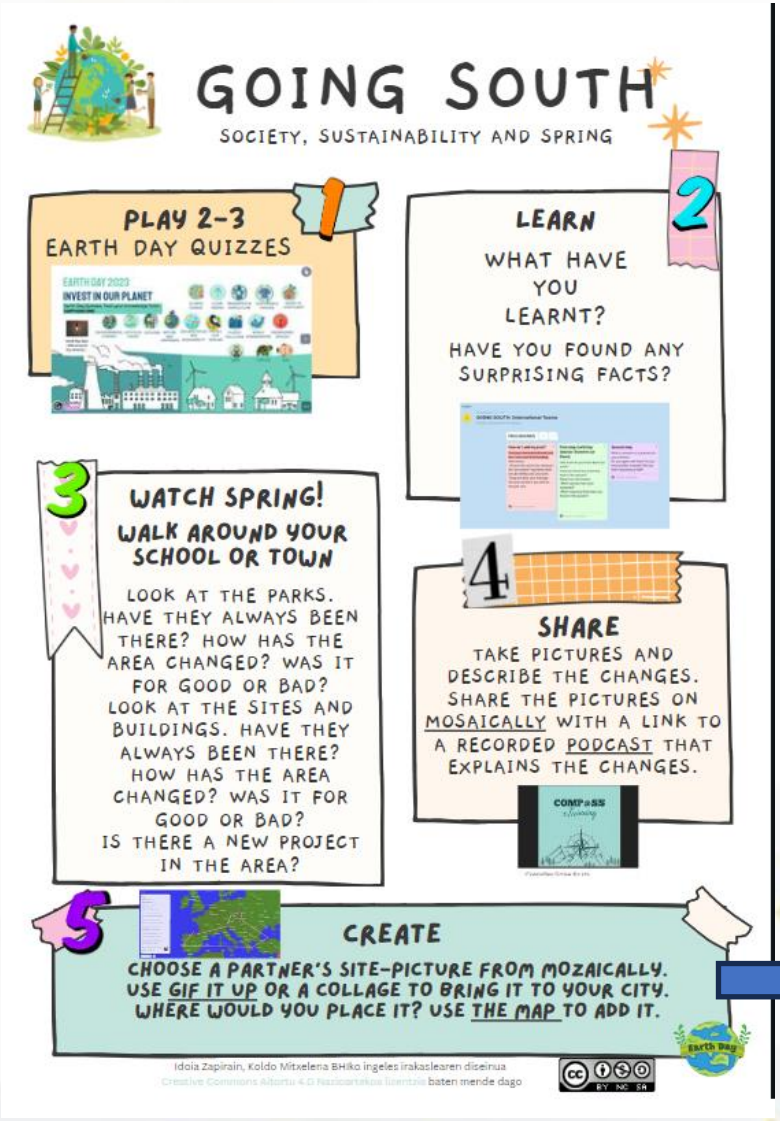
S

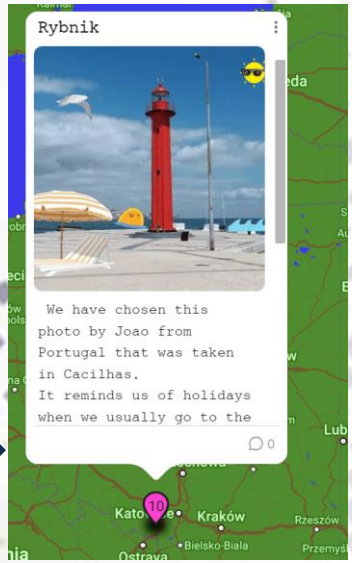
- sustainability/ society/ SID

Image: Pixabay licence

Comp@ss – przykładowe działania projektowe realizowane ’in the south’

PLAY-LEARN-WATCH
SPRING-SHARE-CREATE





Comp@ss Summer Camp

Pinned

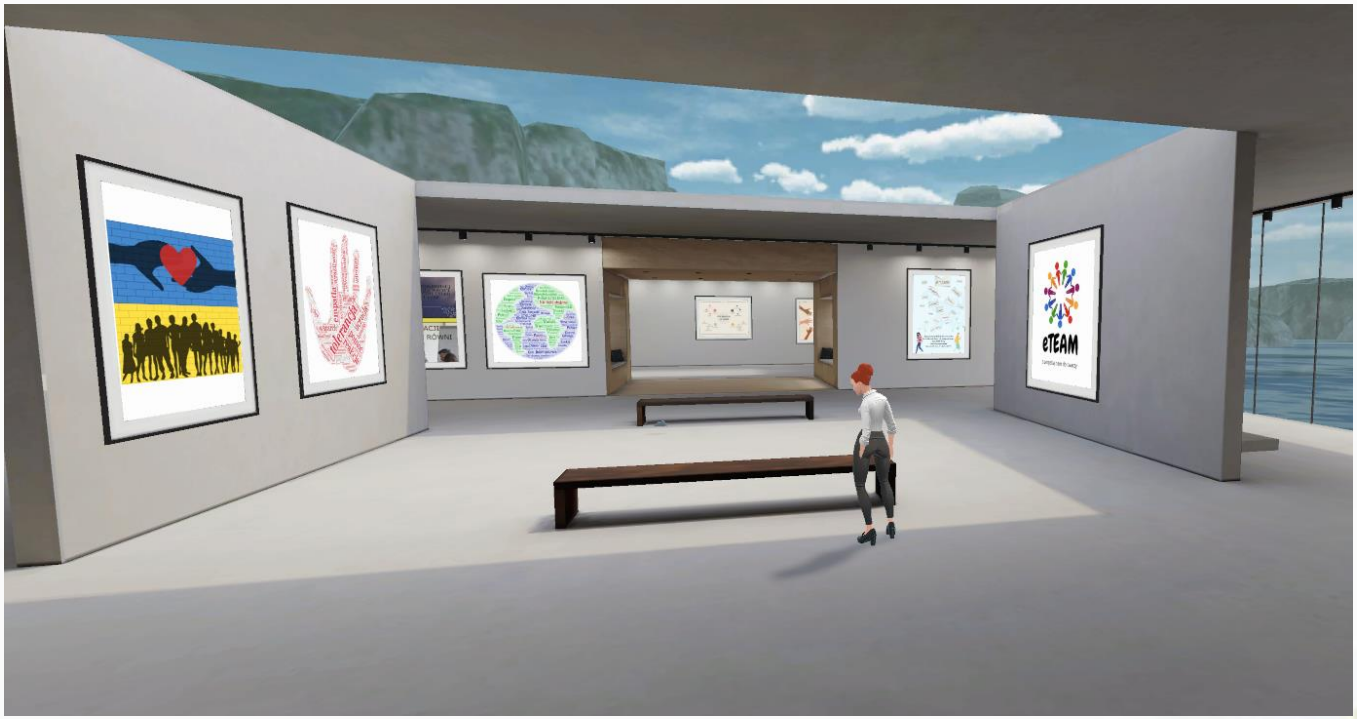
Katarzyna Siwczak 5 months ago

Dear all,
Our holiday time is approaching - remember everyone is invited to our virtual **Comp@ss Summer Camp**! Let's sit around the campfire and watch the great farewell videos Comp@ss students have created. Well done! Here comes the link that will take you to the camp:)

Comp@ss Summer Camp

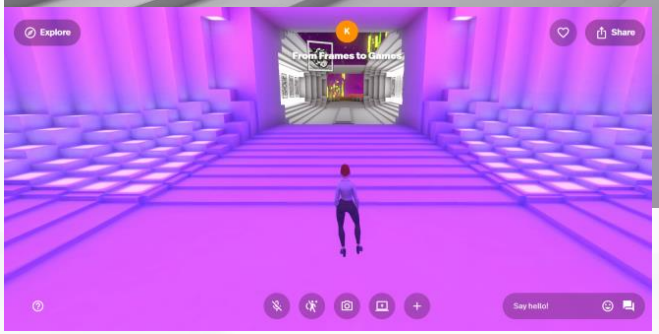
Image: Pixabay Licence

E-TEAM – z empatią nam do twarzy



Mój pierwszy projekt z ambasadorem

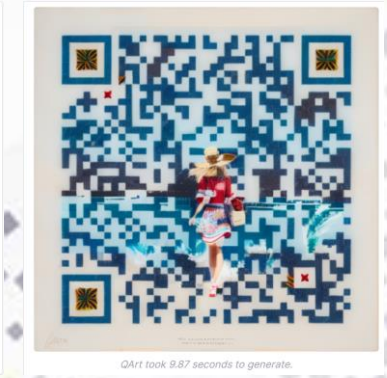
FROM FRAMES TO GAMES



Mój pierwszy projekt z ambasadorem

Hello QArt

- artystyczne kody QR tworzone przez AI
- aplikacja dostępna w Canvie



Jednofunkcyjność? Absolutnie nie!

- ✓ **galeria na powitanie** - np. mówiące awatary – przedstawianie się uczestników projektu,
- ✓ **etap działań projektowych** – prezentacja materiałów/ wypracowanych rezultatów (np. jesienne kreacje – prezentacja zdjęć prac uczniów),
- ✓ **zakończenie projektu** - galeria prezentująca wspólnie wypracowany rezultat.

Dlaczego Spatial?

- ✓ efektowna prezentacja wypracowanych rezultatów – awatar zwiedzający wirtualną galerię,
- ✓ ciekawe szablony,
- ✓ szybkie tworzenie,
- ✓ możliwość bieżącej edycji,
- ✓ możliwość współpracy z partnerami,
- ✓ łatwość udostępniania galerii – link,
- ✓ możliwość wykorzystania na każdym poziomie edukacyjnym.

Przez sztukę do serca, przez serce do sztuki

Obraz – AI
Słowo – inteligencja własna ☺

Rozwój inteligencji emocjonalnej

Dziękuję za uwagę

Katarzyna Siwczak

Kontakt: kasiw@wp.pl

Dofinansowane przez Unię Europejską
eTwinning
frse
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

AI Masters

Michał Siwkowski

O projekcie...

Celem projektu **AI Masters** było rozwijanie umiejętności narracyjnych i językowych uczniów w języku angielskim poprzez kreatywne wykorzystanie narzędzi opartych na sztucznej inteligencji. Projekt ma na celu zachęcenie uczniów do tworzenia opowieści oraz ilustracji w formie obrazów, co pozwoli im rozwijać swoją kreatywność i umiejętności językowe.

Przebieg projektu/ Wykorzystane narzędzia

AI Dungeon → Midjourney, Dall-e, Crayon → Uberduck Text-to-Speech → AIVA →

Tworzenie opowiadań

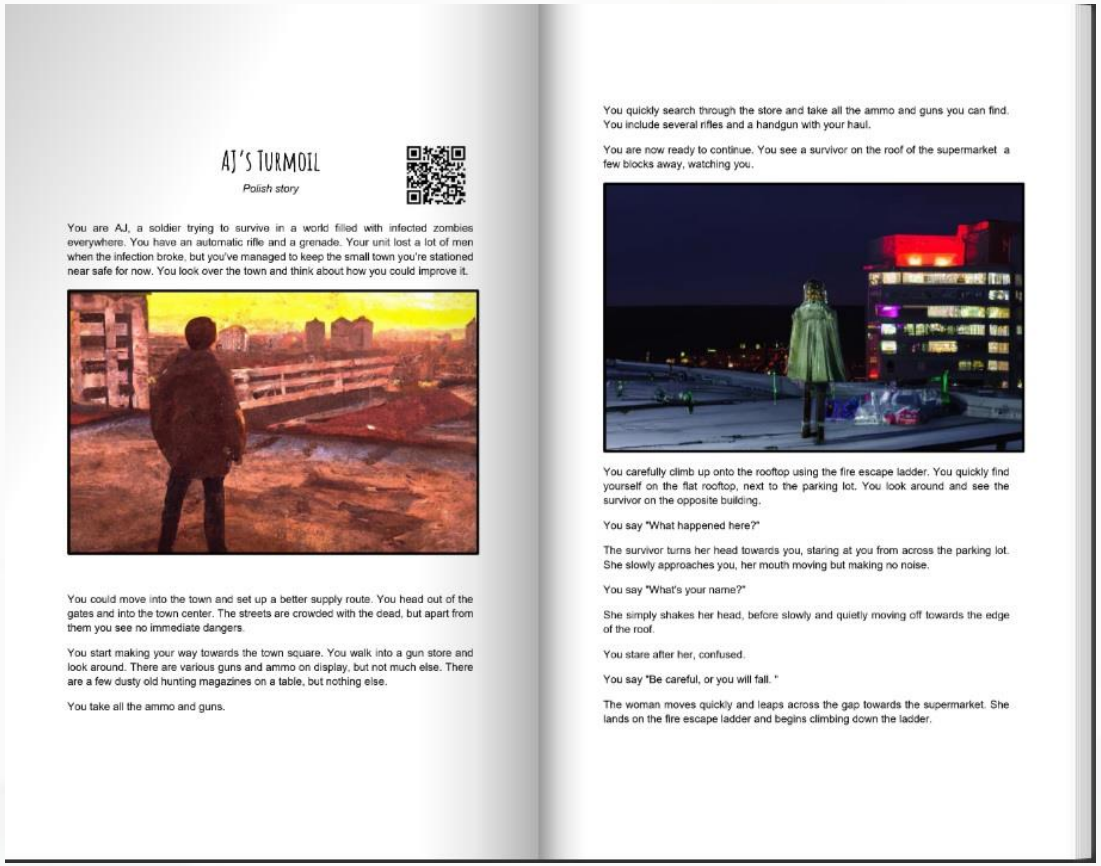
Tworzenie obrazów

Tworzenie narracji

Tworzenie muzyki

Dofinansowane przez Unię Europejską
eTwinning
frse Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Gotowe książki...



AJ's Turmoil

Polish story

You are AJ, a soldier trying to survive in a world filled with infected zombies everywhere. You have an automatic rifle and a grenade. Your unit lost a lot of men when the infection broke, but you've managed to keep the small town you're stationed near safe for now. You look over the town and think about how you could improve it.

You could move into the town and set up a better supply route. You head out of the gates and into the town center. The streets are crowded with the dead, but apart from them you see no immediate dangers.

You start making your way towards the town square. You walk into a gun store and look around. There are various guns and ammo on display, but not much else. There are a few dusty old hunting magazines on a table, but nothing else.

You take all the ammo and guns.

You quickly search through the store and take all the ammo and guns you can find. You include several rifles and a handgun with your haul.

You are now ready to continue. You see a survivor on the roof of the supermarket a few blocks away, watching you.

You carefully climb up onto the rooftop using the fire escape ladder. You quickly find yourself on the flat rooftop, next to the parking lot. You look around and see the survivor on the opposite building.

You say "What happened here?"

The survivor turns her head towards you, staring at you from across the parking lot. She slowly approaches you, her mouth moving but making no noise.

You say "What's your name?"

She simply shakes her head, before slowly and quietly moving off towards the edge of the roof.

You stare after her, confused.

You say "Be careful, or you will fall. "

The woman moves quickly and leaps across the gap towards the supermarket. She lands on the fire escape ladder and begins climbing down the ladder.

Ciekawski Szymek

Był sobie raz mały dinozaur o imieniu Szymek. Szymek był bardzo ciekawy świata i uwielbiał poznawać nowe rzeczy.

Pewnego dnia **Szymek** usłyszał o wielkim jeziorze, które znajdowało się daleko poza jego rodzinnym terytorium. **Szymek** postanowił, że musi tam pojechać i zobaczyć to jezioro na własne oczy.

Szymek wyruszył w drogę i po kilku dniach dotarł do jeziora. Woda była czysta i przejrzysta, a na brzegu rosły piękne kwiaty. **Szymek** był zachwycony i mocno zdeterminowany, aby dowiedzieć się jak najwięcej o tym miejscu.

... oraz filmy

Rezultaty

-**60%** uczniów podeszło do części pisemnej egzaminu ósmoklasisty (j.angielski)

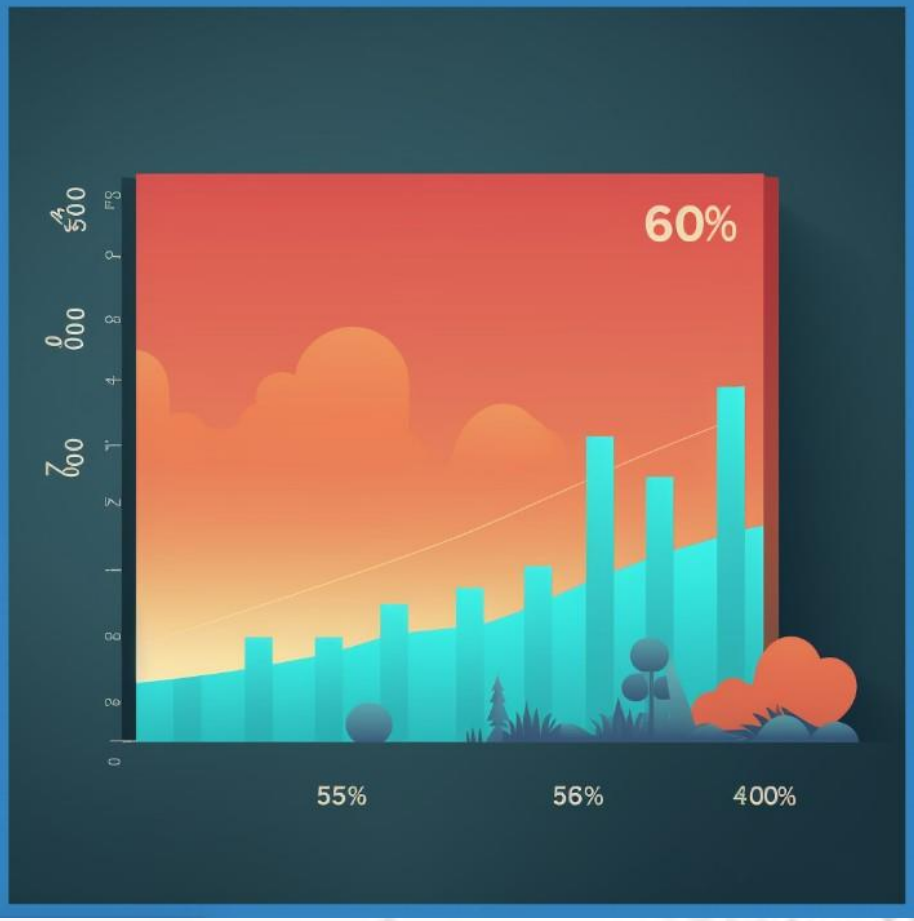
-**90%** uczniów, którzy brali udział w projekcie podeszło do w/w zadania

-**100%** uczniów, którzy brali udział w projekcie uzyskało wynik wyższy niż przewidziany

Ponadto:

-Uczniowie rozwinęli swój zasób słownictwa, umiejętności narracyjne oraz opisywania

-Uczniowie zainteresowali się tematyką SI i planują dalszą edukację w tym kierunku



Linki…

Książki (Fliphtml5): https://shorturl.at/lvAM1

Soundcloud (Soundcloud):
https://shorturl.at/aqxyQ

Filmy (Youtube):
ttps://cutt.ly/fwOdRY6a

Google Drive:
https://shorturl.at/bfFP7

Padlet (Zdjęcia)
https://cutt.ly/jwOdRldJ

Dziękuję za uwagę

Michał Siwkowski

Kontakt: michalsiwkowski@wp.pl

Dofinansowane przez Unię Europejską
eTwinning
frse
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

VoiceThread

Anna Krzyżanowska

VoiceThread.

Bo w eTwinning…

- każdy (mały i duży) ma wystarczające możliwości
- każda opinia ma znaczenie
- każdy może tworzyć*

VoiceThread.

Bo w eTwinning…

- **każdy (mały i duży) ma wystarczające możliwości**
- **każda opinia ma znaczenie**
- **każdy może tworzyć***
  współtworzyć

VoiceThread

Wirtualny dialog nad plikami multimedialnymi. Interakcja tekstowa, audio i wideo.

Korzystanie z narzędzia wymaga rejestracji.

Podstawowy zakres funkcjonalności VoiceThread dostępny bezpłatnie. (typ konta: Free).

Prosty interfejs użytkownika.

https://voicethread.com/

Zastosowanie

Projekt “Read the World”

https://kidsreadtheworld.wordpress.com/

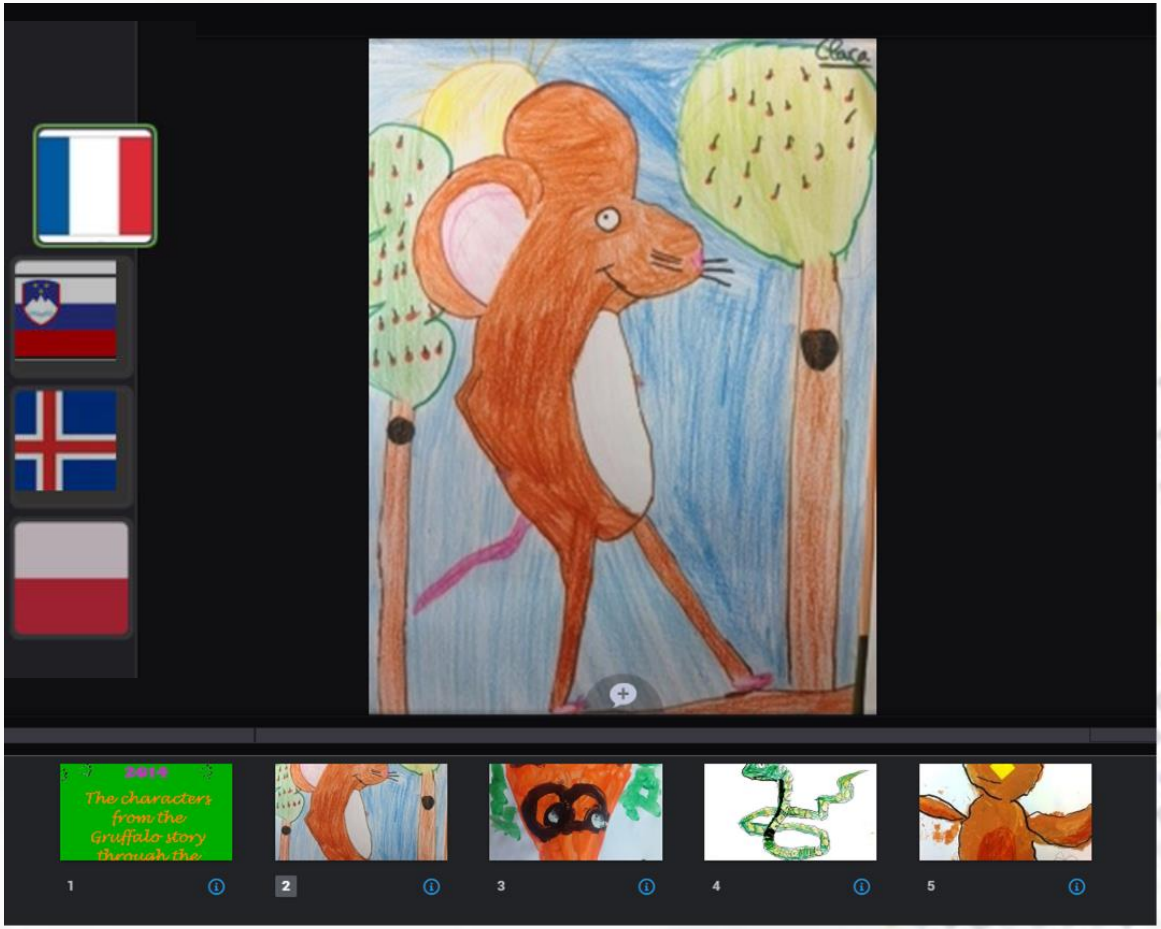
Projekt “(lat.) penna”

bit.ly/eTlatpenna

nagranie fragmentu książki w językach projektu

Link

międzynarodowy słownik bohaterów opowiadania



[Link]

międzynarodowy słownik słowa “pióro”

dostępne w językach:
polski
hiszpański
portugalski
hiszpański
arabski
litewski
włoski
albański
japoński
islandzki
angielski
szwedzki
język Sri Lanki
dialekt neapolitański

Link

indywidualne odpowiedzi na pytanie

tu: Jaką czekoladę lubisz najbardziej?

Link

Możliwości

Zapoznanie się partnerów	przedstawienie siebie/grupy (wideoprezentacja)
Wprowadzenie	gromadzenie pomysłów (burza mózgów)
Komunikacja	reakcja na pracę rówieśników (komentarze)
Współpraca	słownik, opowiadanie, zagadki, waloryzacja
Ewaluacja i ocenianie	informacja zwrotna, podsumowanie
Kontynuacja	galeria wytworów pracy

Korzyści

Budowanie środowiska współpracy

Przestrzeń do współtworzenia rezultatu projektu

Możliwość interakcji pomiędzy uczestnikami

Realizacja podstawy programowej

Działanie w sferze najbliższego rozwoju

Rozwijanie słownictwa i form dialogowych

Propozycja aktywności projektowej

Scenariusz: Każdy Wielki był kiedyś Mały!

Tematyka: zagadnienia naukowe,
kreatywne tworzenie, interakcja
wiara we własne możliwości

Rekomendacja wieku: 6-10 lat

Wiodące narzędzie TIK: VoiceThread

Tutorial

Zapraszam do kontaktu

Anna Krzyżanowska

annakrzyzanowska@interia.eu

Dofinansowane przez Unię Europejską
eTwinning
frse
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji