



REGIONALNA KONFERENCJA WARSZTATOWA ETWINNING

DLA NAUCZYCIELI I DYREKTORÓW SZKÓŁ PONADPODSTAWOWYCH
Z WOJEWÓDZTWA ŚLĄSKIEGO

18 WRZEŚNIA 2024
KATOWICE

“USED but not USELESS”

ARLETA SZYDŁOWSKA

www.etwinning.pl



Dofinansowane przez
Unię Europejską



f r s e
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Tematyka projektu

- **projekt o tematyce zawodowej** (z akcentem na firmy realizujące cele zrównoważonego rozwoju),
- główne założenie - utworzenie wirtualnego "second handu", w którym uczniowie szkół partnerskich tworzyli poszczególne działy (marketing, kadry, IT, sprzedaż).

Inspiracja

Inspiracją do założenia projektu były internetowe portale sprzedażowe, moda na vintage, retro i upcycling.

Szkoły partnerskie

- ZSEA, Wrocław, **Polska** (dział marketingu).
- Obchodní akademie, Tabor, **Czechy**, (dział sprzedaży).
- IIS "Da Vinci - Fascetti", Piza, **Włochy** (dział IT).
- LPO Jean-Victor Poncelet, Saint-Avold, **Francja** (dział kadr).

e-sklep utworzony w programie spatial.io



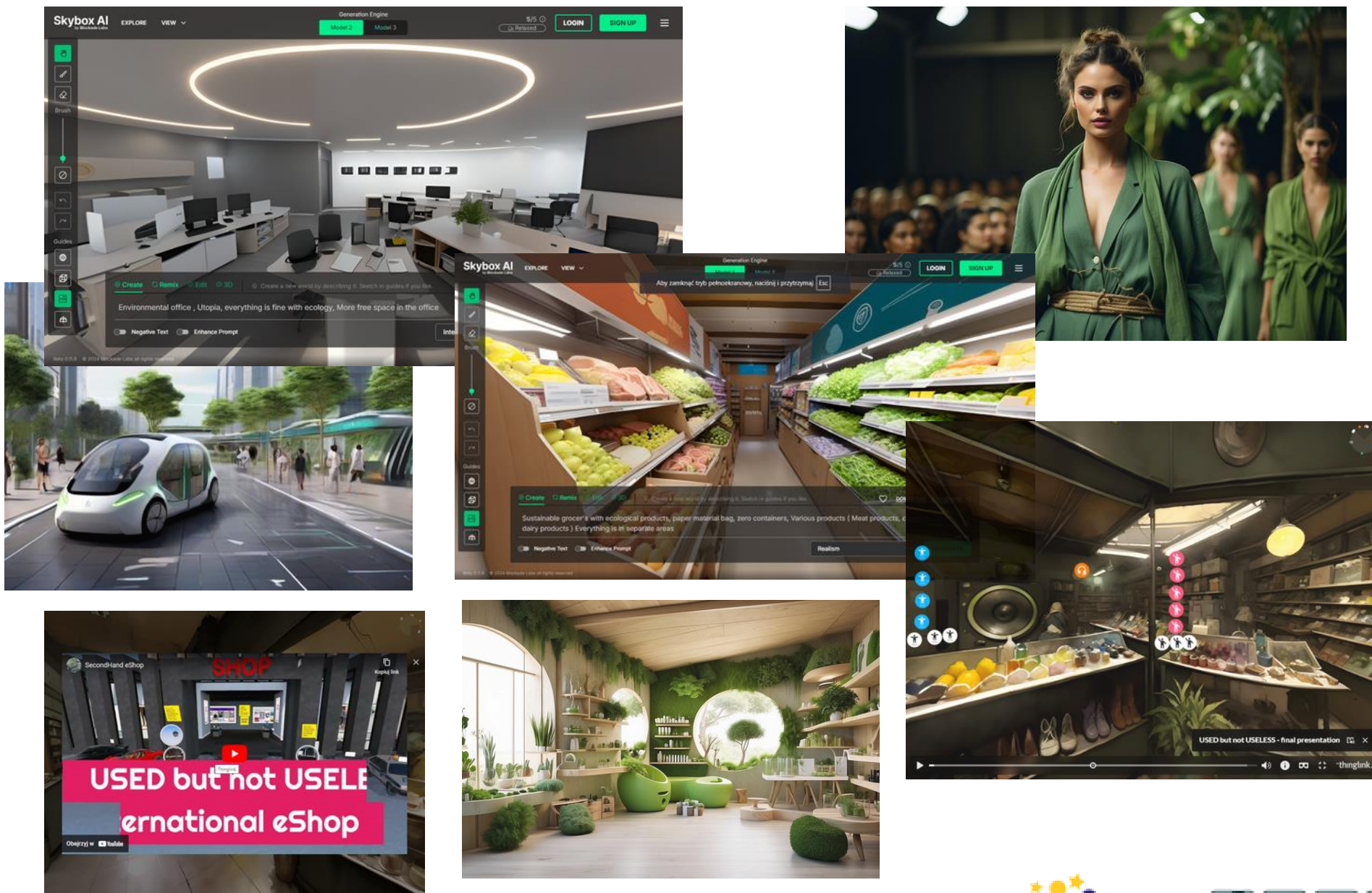
Działania projektu:

- 1.PROJECT PLAN** - przygotowanie planu działania w projekcie.
- 2.ONLINE SESSIONS** - wirtualne spotkania nauczycieli i uczniów.
- 3.PARTNER INTRO** - prezentacja poszczególnych uczestników (uczniów, szkół, krajów).
- 4.STAFF RECRUITMENT** - zadania związane z aplikowaniem o pracę.
- 5.BUSINESS PLAN** – przygotowanie planu rozwoju wirtualnego przedsięwzięcia.
- 6.ADVERTISING IDEAS** – propozycje materiałów reklamowych.
- 7.VIRTUAL SHOPS** - tworzenie e-sklepu w programie spatial.io.
- 8.SUSTAINABLE BUSINESSES** - dyskusje i pomysły dot. zrównoważonych firm.
- 9.PERSONAL ENCOUNTERS** - wizyty nauczycieli u włoskiego partnera.
- 10.FINAL EVALUATION** - ankiety ewaluacyjne dla uczniów i nauczycieli.
- 11.FINAL PRESENTATION**- podsumowanie działań i osiągnięć projektu.

Nowoczesne technologie

- 1.Spatial.io, Sketchfab** - wykorzystane do tworzenia wirtualnych sklepów.
- 2.Thinglink** -prezentacja finałowa (**SI do zaplanowania prezentacji**) oraz prezentacja dokumentów CV ze szkół partnerskich.
- 3.Chat GPT** – zakres obowiązków w działach, poszukiwanie rozwiązań dla zrównoważonych firm.
- 4.Craiyon AI, Leonardo.AI** – prace graficzne, animowane grafiki;
- 5.Blockade Labs** - przestrzeń typu skybox AI (użyte w prezentacji finałowej, do tworzenia zrównoważonych firm).
- 6.Elevenlabs.io** - wykorzystane do zamiany tekstu na mowę (w opisach zrównoważonych firm).

Nowoczesne technologie

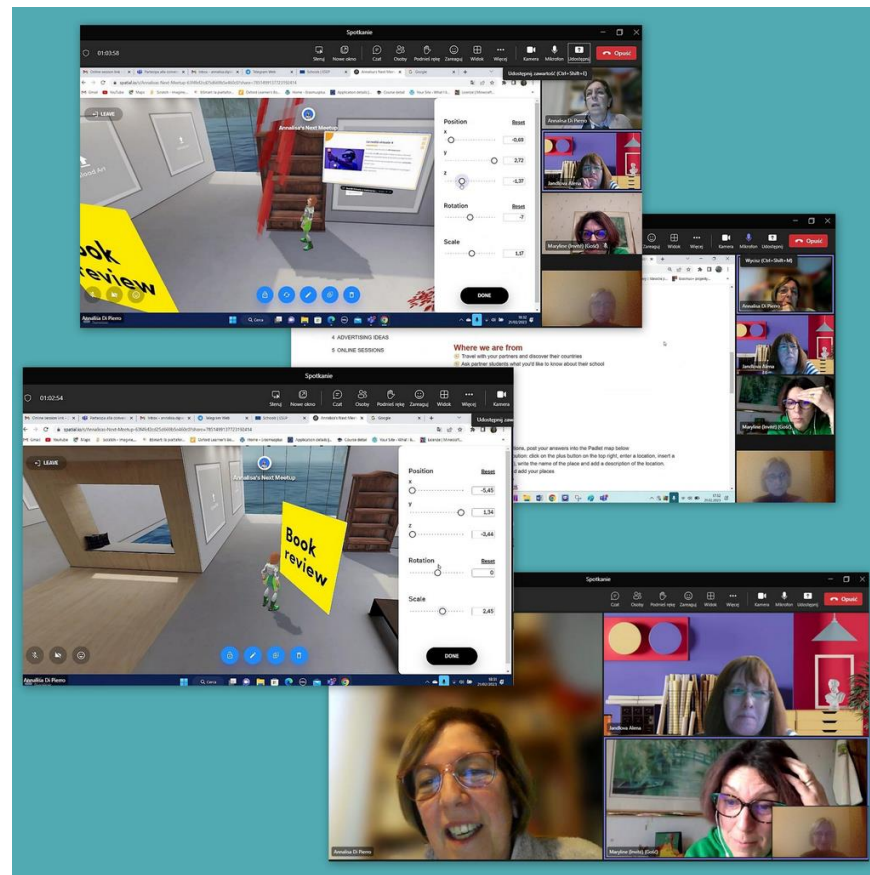
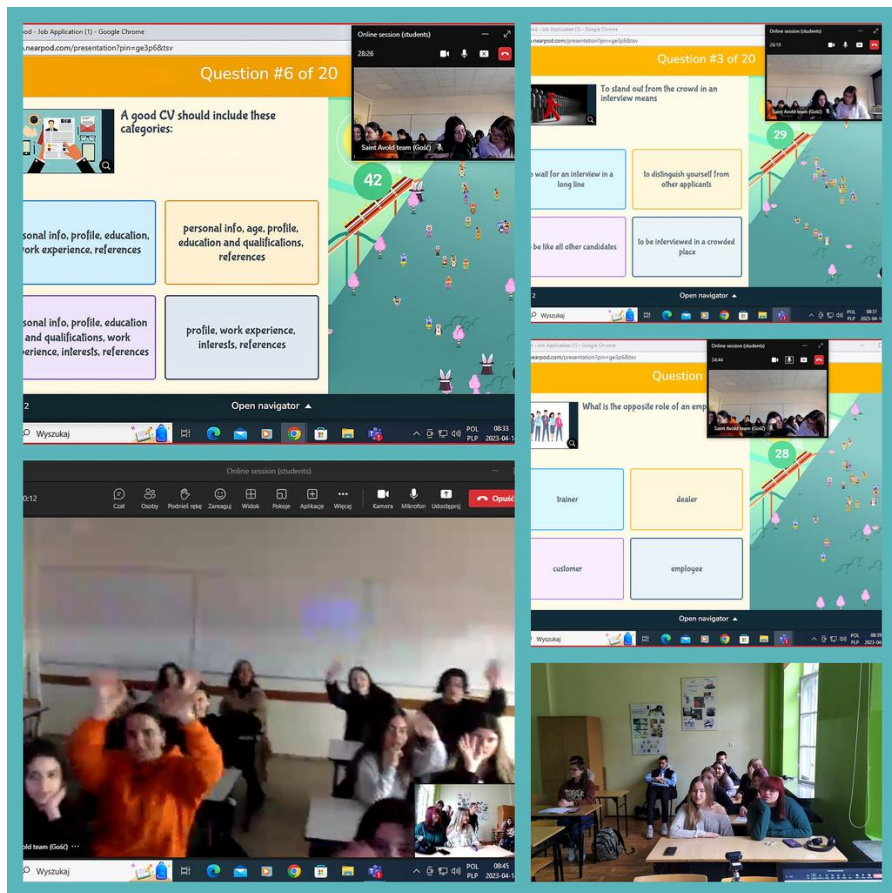


Nowoczesne technologie - c.d.

7. **Microsoft Teams** – spotkanie online;
8. **Google docs** - podział zadań projektowych;
9. **Padlet** – przedstawienie uczestników projektu, ich szkół, krajów;
10. **Ed puzzle** – zadanie z filmem (na temat rozmowy kwalifikacyjnej);
11. **Flip** do nagrywania rozmów kwalifikacyjnych;
12. **Google slides** - prezentacje z produktami oraz tutorial do programu spatial.io;
13. **Kahoot, Wordwall, Nearpod** – quizy (na temat krajów partnerskich, typowych produktów, słownictwa zawodowego);
14. **BookCreator** - prezentacja materiałów reklamowych, katalog książek w wirtualnym sklepie;
15. **Google forms** - ewaluacja uczniów i nauczycieli.

Współpraca

spotkania online/ inspiracja/ międzynarodowy kontekst



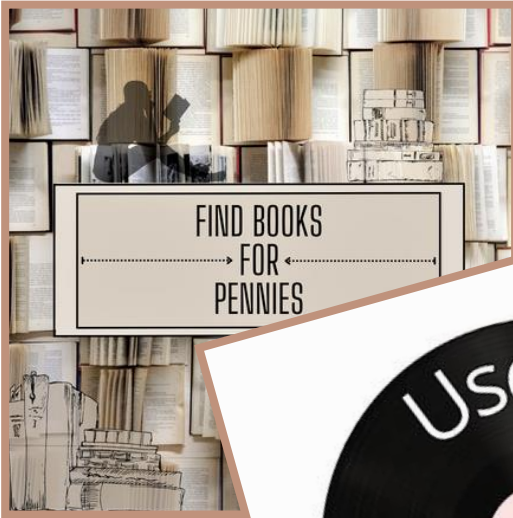
Współpraca - przykłady



- wspólny **e-shop** z 4 sekcjami utworzonymi przez szkoły partnerskie,
- **spotkania online** z udziałem uczniów, sesje dla nauczycieli,
- wspólne **zadania**, współtworzone **prezentacje**, np wspólna prezentacja z dokumentami CV (Thinglink),
- współtworzone **quizy, międzynarodowa rywalizacja** uczniów w czasie spotkań online (quiz w aplikacji Nearpod),
- **dzielenie się wiedzą** - tutorialu nt programu spatial.io przygotowany przez uczniów z włoskiej szkoły,
- **dyskusje na Forum** np. o zrównoważonych firmach (firmy z branży IT, sprzedaży i marketingu),
- **wspólna finałowa prezentacja** (Thinglink).

Integracja z programem nauczania - podejście multidyscyplinarne:

1. Integracja z programem nauczania j. angielskiego (Podstawa programowa w zakresie języka obcego nowożytnego - Wariant III.1.P), **umiejętności językowe** wynikające z podstawy programowej.
2. Integracja z podstawą programową dla zawodu Technik Organizacji Reklamy, jednostki modułowe:
 - **'Język obcy zawodowy'**: rozwój słownictwa związanego z aplikowaniem o pracę, tworzenie CV w j. angielskim oraz nagrywanie rozmów kwalifikacyjnych, tworzenie tekstów związanych z reklamą i marketingiem,
 - **'Wykonywanie środków reklamowych'**: projektowanie logo, plakatów, postów na FB i IG, wykorzystanie programów komputerowych i narzędzi SI w trakcie prac projektowych.

Umiejętności zawodowe materiałów reklamowe







You keep too many things
I've seen your closet
To you they're useless
Come on, you've never worn it.

You know how much you'd earn
if you were only aware
that the fact you don't use it
doesn't mean it's useless

chorus:
save the world, save the world
'cause the world's worth saving
sell the clothes or donate
'cause fashion's returning

save the world, save the world
'cause the world's worth saving
sell the clothes or donate
'cause fashion's returning





Język zawodowy

Aplikowanie o pracę:

- rozwój słownictwa zawodowego,
- przygotowanie CV (narzędzia Europassu),
- przygotowanie i nagrywanie rozmów kwalifikacyjnych.

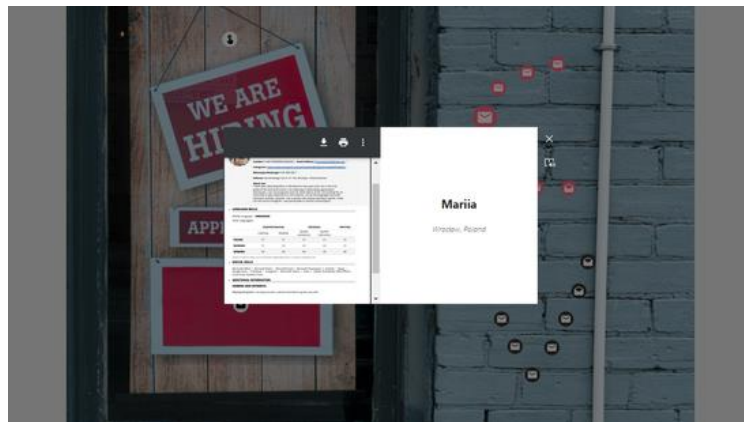
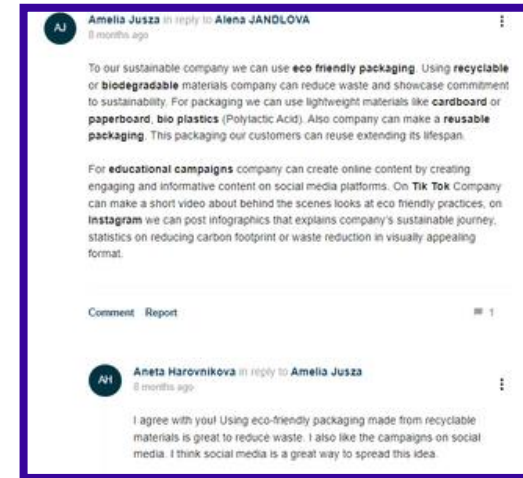
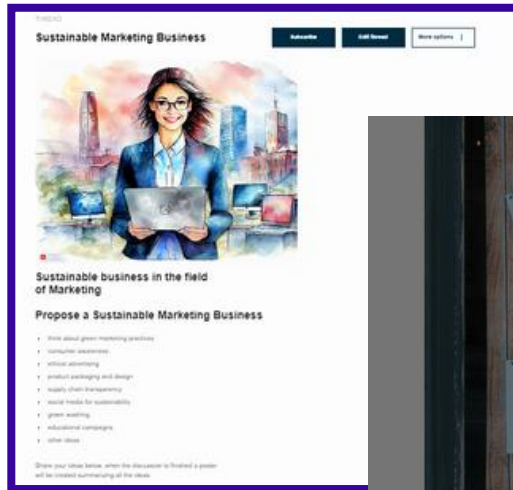
Tworzenie/prezentowanie zrównoważonych firm:

- dyskusje/propozycje dotyczące ekologicznych firm,
- tworzenie tekstów związanych z reklamą i marketingiem,
- wizualizacja ekologicznych firm przy pomocy AI.

Opisywanie lokalnych produktów i firm:

- przygotowanie prezentacji, udział w quizach nt. lokalnych produktów.

Język zawodowy



Odznaka Jakości



Dodał	Arleta Szydłowska
Data publikacji	2023-12-04
Treść	<p>Z przyjemnością informuję o tym, że projekt USED but not USELESS (realizowany na europejskiej platformie eTwinning) otrzymał KRAJOWĄ ODZNAKĘ JAKOŚCI. Odznaka jest przyznawana wybitnym międzynarodowym projektom eTwinning i wskazuje osiągnięcie określonego krajowego i europejskiego standardu.</p> <p>USED but not USELESS to projekt realizowany we współpracy ze szkołami z Czech, Włoch oraz Francji. Idea projektu było utworzenie sklepu internetowego z rzeczami używanymi, tak aby redukować ilość śmieci i chronić środowisko. Wirtualny sklep został zaprojektowany w programie spatial.io, poszczególne szkoły przygotowały sekcje poświęcone książkom, ubraniom, elektronice, gadżetom. W projekcie uczniowie szkół partnerskich pracowali w różnych działach, spotykali się online, rywalizowali w licznych quizach. W swoich działaniach wykorzystywali też niektóre narzędzia SI.</p> <p>Z naszej szkoły w projekcie uczestniczyli uczniowie z KLASY III dp gr. 1.</p> <p>Opiekun projektu</p>

Nasz Projekt eTwinning 2024





Dziękuję za uwagę

Arleta Szydłowska

https://www.instagram.com/obrazki_bez_maski/