



REGIONALNA KONFERENCJA WARSZTATOWA

TRANSFORMACJA CYFROWA Z ETWINNING

8 MAJA 2025

**FILIA SZKOŁY PODSTAWOWEJ IM. 11 LISTOPADA W
RUSI, BARTĄG K. OLSZTYNA**

Rejestracja na: WWW.ETWINNING.PL

TRANSFORMACJA CYFROWA Z ETWINNING

8 MAJA 2025 R.

FILIA SZKOŁY PODSTAWOWEJ IM. 11 LISTOPADA W RUSI, BARTĄG K. OLSZTYNA



Narzędzia TIK na tropie sukcesu w projektach eTwinning

Małgorzata Garkowska

Regionalna konferencja warsztatowa
Narzędzia TIK na tropie sukcesu
w projektach eTwinning
Sesja warsztatowa

*Czy można działania projektowe zamienić w przygodę?
Czy jest to możliwe w naszej szkolnej codzienności?*



Pomagają nam w tym różnorodne narzędzia TIK – służące do pozyskiwania, gromadzenia, tworzenia, prezentowania i wymiany informacji, a także do komunikacji i współpracy w sieci.

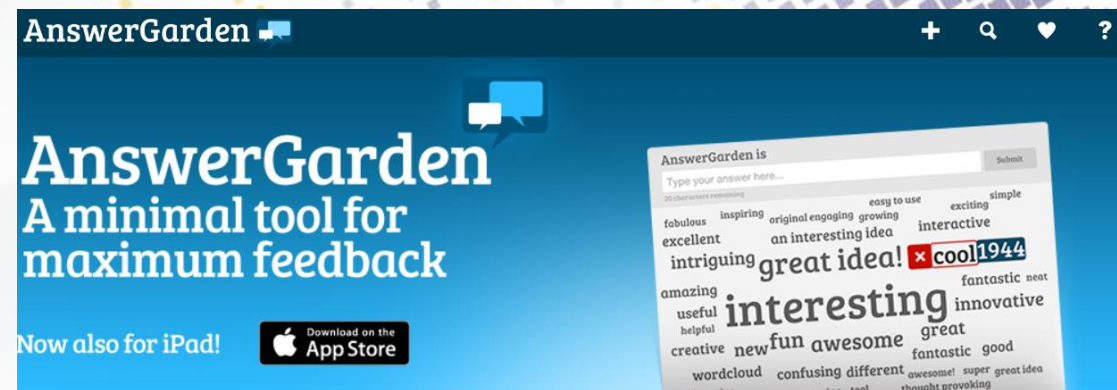
Narzędzia TIK wspierają każdy etap projektu – od planowania i zbierania informacji, przez wspólną pracę online, aż po efektowne prezentowanie rezultatów. Ułatwiają komunikację między partnerami, sprzyjają kreatywności i otwierają uczniów na współpracę w nowoczesnym, cyfrowym świecie.

Z czym kojarzy Ci się sukces
w projektach eTwinning?

bit.ly/44GRY7p



Narzędzie AnswerGarden to prosta aplikacja pozwalająca w bardzo szybki sposób uzyskać odpowiedzi na zadane pytanie. Można ją więc wykorzystać jako formę zdobywania informacji zwrotnej lub szybkie głosowanie.



Etap 1: Planowanie i komunikacja

Komunikacja już na etapie planowania projektu i w trakcie realizacji projektu jest kluczowa.

- ✓ Narzędzia do wideokonferencji: np. **Google Meet** czy **TEAMS**
- ✓ **ESEP**, **WhatsApp**, **Messenger**
- ✓ Omówienia, a następnie koordynacja i monitorowanie zadań projektowych, wymiana pomysłów.



Etap 1: Planowanie i komunikacja

- ✓ Pierwszy, kluczowy krok w realizacji każdego projektu eTwinning
- ✓ Uczniowie i nauczyciele dzielą się pomysłami oraz wspólnie ustalają tematykę, cele i plan działania
- ✓ Skuteczna komunikacja między partnerami jest podstawą udanego projektu.
- ✓ Warto wykorzystać interaktywne tablice i narzędzia ICT do zbierania opinii oraz pomysłów wszystkich uczestników.



Ustalenie celów i podział zadań

Partnerzy wspólnie planują przebieg projektu, określają cele, harmonogram działań oraz przydzielają zadania.

Ułatwiamy sobie współpracę

Korzystamy z platformy typu Google Drive do współdzielenia plików, dzięki czemu wszyscy członkowie zespołu będą mieli dostęp do potrzebnych materiałów i będą mogli pracować nad nimi wspólnie.

Praca z Dokumentem Google nie różni się niczym od pracy z Wordem – mamy tu jednak opcję udostępniania pliku do wspólnej edycji.



Schedule/harmonogram
eTwinning project **AL(I) for well(being)**

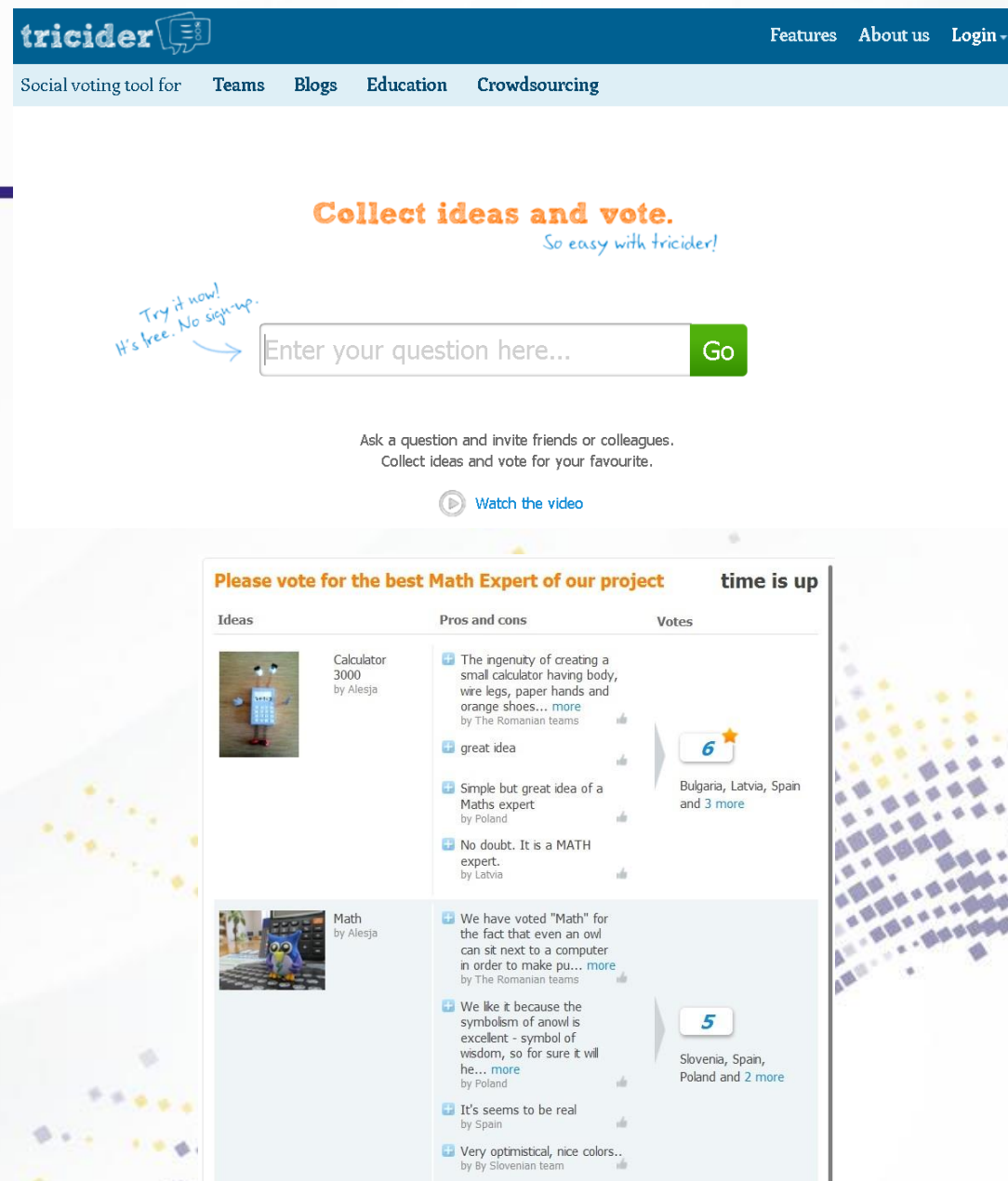
Stages/pages in TwinSpace Etapy/ strony w TwinSpace	Description of the activities/ Krótki opis aktywności	ICT tools Narzędzia TIK	Deadline /termin	Responsible partners/ Odpowiedzialni partnerzy
1. Our project/ Nasz projekt	Teachers collaboratively describe the project, its aims, progress, and outcomes. Each teacher writes the information in any/chosen colour. Nauczyciele opisują wspólnie projekt, jego cele, przebieg i rezultaty. Każdy nauczyciel zapisuje informacje dowolnym/wybrany kolor.	Project description - Google document Opis projektu - dokument Google	29. II 2024	All teachers
1.1. Plan projektu	Project participants collaboratively prepare a plan. Each teacher is given access to edit it and save their ideas in any/chosen colour. They discuss the actions with the students and add comments to the proposals provided by partners/ Uczestnicy projektu przygotowują wspólnie plan działań. Każdy nauczyciel otrzymuje dostęp do jego edycji i zapisuje swoje pomysły dowolnym/wybrany kolor. Działania omawia z uczniami i dodaje komentarze do propozycji podanych przez partnerów.	Plan projektu - dokument Google	29. II 2024	All teachers

- grupowe podejmowanie decyzji

Aplikacja umożliwia wspólne podejmowanie decyzji. Pozwala na wygenerowanie zadania również bez konieczności logowania. Warto założyć konto, ponieważ możemy po upływie zakończonego czasu, ponownie aktywować.

Przykład:

- ✓ Zaproponuj tytuł projektu i zgłoś na najciekawszą propozycję - podaj argumenty za i przeciw
- ✓ Głosowanie na maskotkę/bohatera/logo projektu



The screenshot shows the Tricider website interface. At the top, there is a navigation bar with the Tricider logo and links for Features, About us, and Login. Below this, a secondary bar lists categories: Social voting tool for, Teams, Blogs, Education, and Crowdsourcing. The main content area features a large orange button that says "Collect ideas and vote." with the tagline "So easy with tricider!". Below this is a text input field labeled "Enter your question here..." with a green "Go" button. A blue callout bubble says "Try it now! It's free. No sign-up." with an arrow pointing to the input field. Below the input field, there is a link to "Watch the video".

Below the main content area, there is a section titled "Please vote for the best Math Expert of our project" with a "time is up" indicator. This section displays two voting options:

Ideas	Pros and cons	Votes
 Calculator 3000 by Alesja	- The ingenuity of creating a small calculator having body, wire legs, paper hands and orange shoes... more by The Romanian teams - great idea - Simple but great idea of a Maths expert by Poland - No doubt. It is a MATH expert. by Latvia	6 Bulgaria, Latvia, Spain and 3 more
 Math by Alesja	- We have voted "Math" for the fact that even an owl can sit next to a computer in order to make pu... more by The Romanian teams - We like it because the symbolism of an owl is excellent - symbol of wisdom, so for sure it will be... more by Poland - It's seems to be real by Spain - Very optimistical, nice colors.. by By Slovenian team	5 Slovenia, Spain, Poland and 2 more

- ✓ Zaproponuj tytuł projektu, a następnie zagłosuj na najciekawszą propozycję - podaj argumenty za i przeciw

bit.ly/4iNxJlq

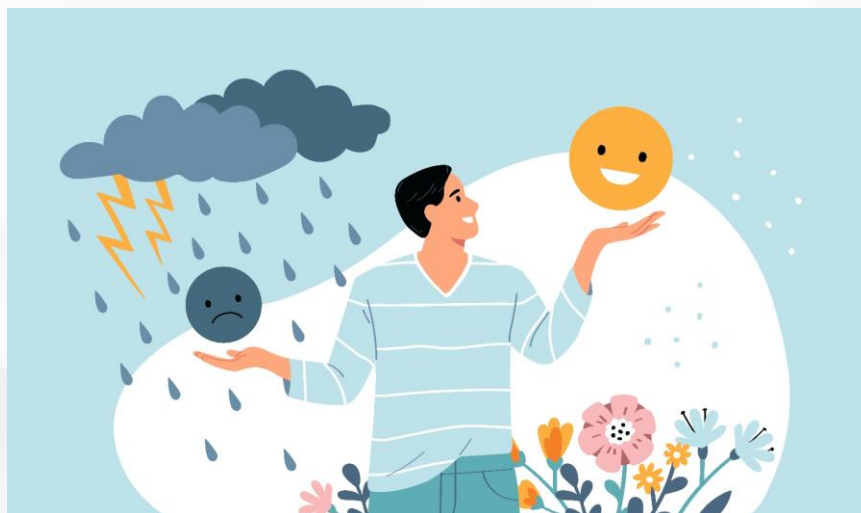
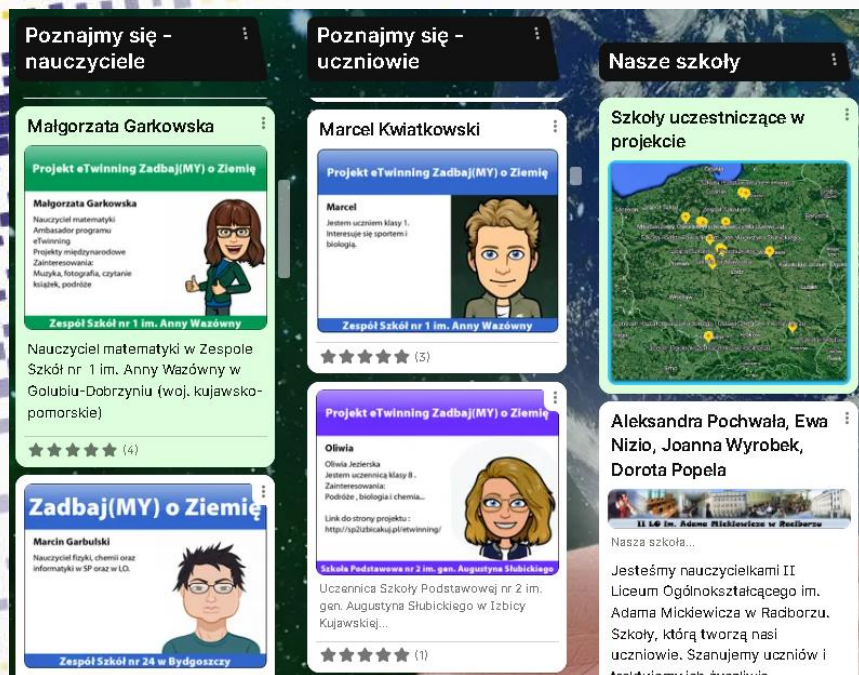


Image by macrovector on Freepik

Poznanie partnerów projektu

Na początku uczniowie i nauczyciele przedstawiają się sobie nawzajem, budując przyjazną atmosferę współpracy.



✓ **Narzędzia:** np. ChatterPix Kids, Bitmoji, [Cartoonify](https://www.cartoonify.com/), zmoji.me, Padlet, Genially, Canva





Przygotowanie ID bighugelabs.com/

Badge Maker: Make your own ID cards.

Make your own ID card, press pass, name tag, unofficial Flickr badge, or any other kind of identification. Print it out, laminate it, wear it with pride! Make any kind of identification* easily in just a few seconds.



Choose a photo

[Upload](#) [Flickr](#) [Instagram](#) [Dropbox](#)

Using your previously selected photo.

Crop

Style
Photo badge (landscape) ▼

All information optional.

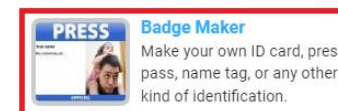
Badge color

Header

Footer

Name

Text



Badge Maker

Make your own ID card, press pass, name tag, or any other kind of identification.



Trading Card

Ever wanted to honor and immortalize someone you love? Turn them into a trading card!



Wallpaper

Turn any photo into cool desktop or cell phone wallpaper with a monthly calendar.



Calendar

Create monthly calendars from your photographs. Three different printable styles.



Framer

Choose from tons of unique frames to spice up your photos. Remember, if you frame it, it's art.



Color Palette Generator

Automatically generate a harmonious color palette based on the colors in a photo.

Projekt eTwinning Zadbaj(MY) o Ziemię

Małgorzata Garkowska

Nauczyciel matematyki
Ambasador programu
eTwinning
Projekty międzynarodowe
Zainteresowania:
Muzyka, fotografia, czytanie
książek, podróże



Zespół Szkół nr 1 im. Anny Wazówny

Wejdź na stronę bit.ly/4jGCsNI

Wgraj **zdjęcie lub awatar** (może być z Bitmoji, Zmoji lub rysunek).

Wypełnij pola:

Name – Twoje imię lub pseudonim projektowy

Propozycje nagłówka (Header) – Nazwę szkoły lub rolę w projekcie (np. eTwinning Explorer)

Propozycje pola Footer – np. miejscowość i kraj

Text Bio (*krótkie info o sobie – do 3–4 zdań*)

Kliknij **Create** i pobierz gotową kartę jako obraz (.jpg).

Wstaw kartę do wspólnej tablicy (Padlet / Wakelet) lub pokaż innym podczas spotkania.

Zespół Szkół nr 1 im. Anny Wazówny,

Małgorzata Garkowska

Maths teacher, eTwinning

Ambassador

I like rock music, taking pictures,
travelling and baking

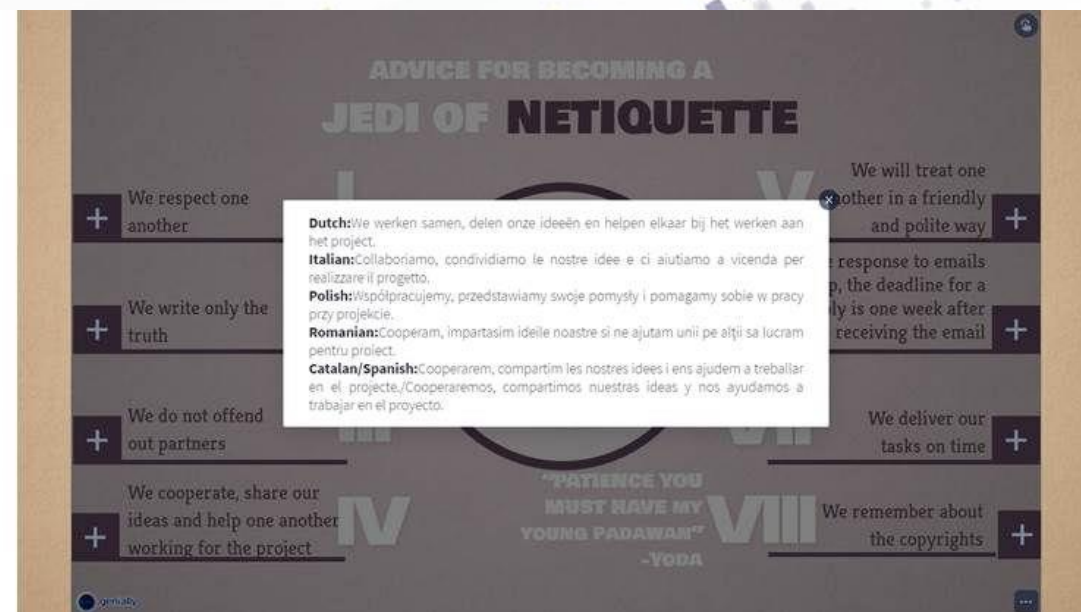
Interested in new technology in
teaching and learning



Golub-Dobrzyń, Poland

Organizacja komunikacji i zasad współpracy

Ustalamy, jak będziemy się kontaktować i jakie zasady będą obowiązywać podczas współpracy online (np. netykieta, częstotliwość kontaktu).



✓ Google Kalendarz – całkowicie bezpłatny

Wymaga tylko konta Google.

Można udostępniać, nadawać uprawnienia do edycji, ustawiać powiadomienia itd.

✓ Microsoft Outlook Kalendarz – bezpłatny w wersji podstawowej

Wymaga konta Microsoft.

Dla szkół korzystających z Microsoft 365 (np. Office 365 Education) dostępna jest wersja rozszerzona.



Calendar Name
FLOW eTwinning Project

Your Email
gosiagarkowska@interia.pl

Template
Standard

Browse the [template gallery](#).

Language
English (United Kingdom)

Time Zone
UTC+01:00 Warsaw

☒ Show all timezones

Subscription Plan
Basic (free)

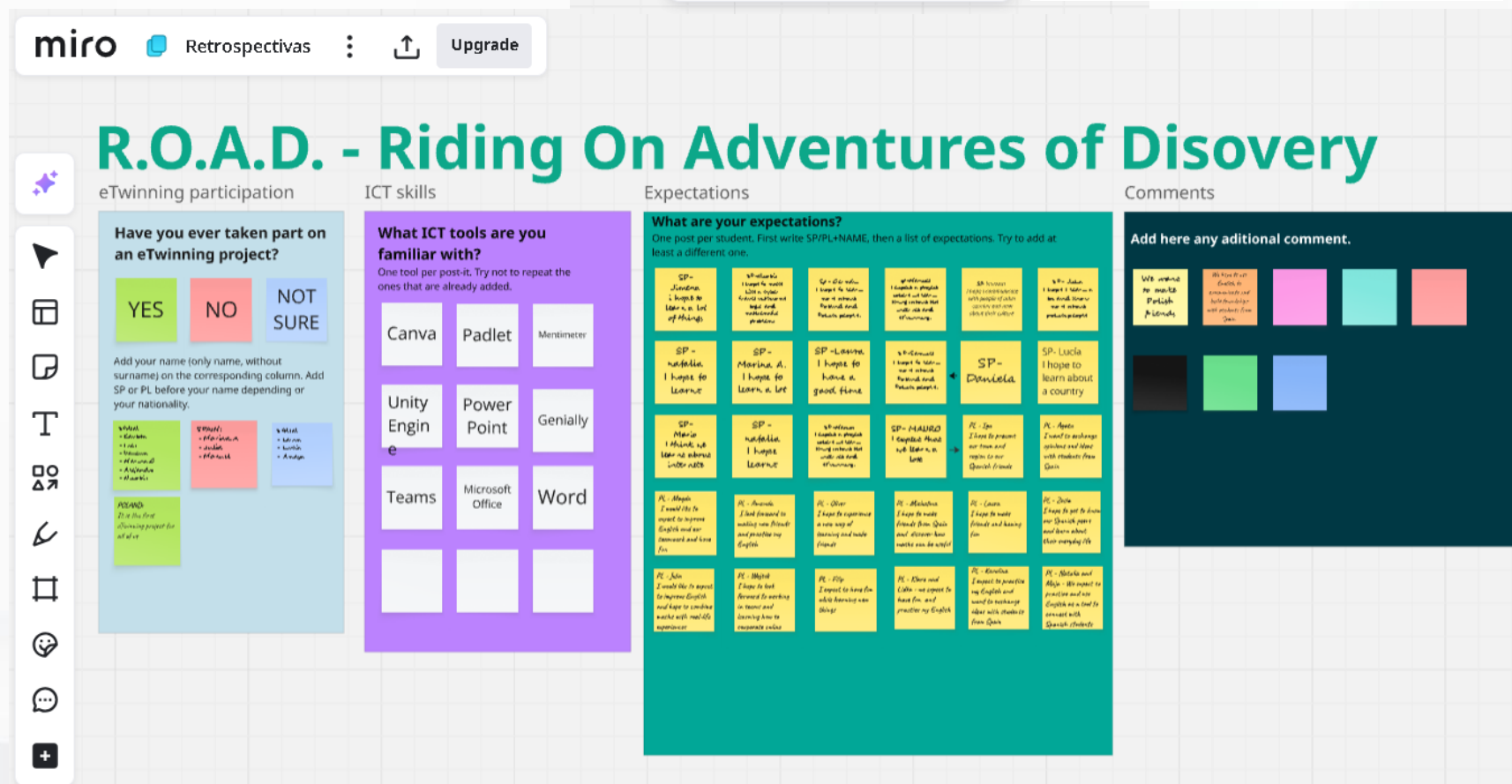
For details see [our pricing plan](#).

☐ Subscribe to Teamup tips and updates.

☒ I accept the [Terms of Service](#) and the [Privacy Policy](#).

Create

Aplikacja to narzędzie, które umożliwia tworzenie interaktywnych, wirtualnych tablic, na których można rysować, pisać, organizować pomysły, dodawać multimedia oraz współpracować z innymi osobami w czasie rzeczywistym.



The screenshot displays the Miro application interface with a collaborative workspace titled "R.O.A.D. - Riding On Adventures of Discovery". The workspace is divided into four main sections:

- eTwinning participation:** A section titled "Have you ever taken part on an eTwinning project?" with columns for YES, NO, and NOT SURE. It includes instructions to add names and nationalities.
- ICT skills:** A section titled "What ICT tools are you familiar with?" with a grid of tool names: Canva, Padlet, Mentimeter, Unity Engine, Power Point, Genially, Teams, Microsoft Office, and Word.
- Expectations:** A section titled "What are your expectations?" with a grid of student expectations. Each cell contains a student's name and their expectations, such as "SP - Lucinda: I hope to learn a lot of things" and "SP - Daniela: I hope to learn a lot of things".
- Comments:** A section titled "Add here any additional comment." with a grid of colored squares for adding comments.

The interface also shows a top navigation bar with icons for chat, video, and presentation, and a "Share" button. A sidebar on the right shows the "Invite" section with a link to the workspace and a "Copy team invite link" button.

Etap 2: Tworzenie i współpraca

- ✓ Etap aktywnej realizacji zaplanowanych działań projektowych.
- ✓ Uczniowie wspólnie tworzą treści: prezentacje, komiksy, plakaty, animacje czy książki cyfrowe.
- ✓ Praca w zespołach rozwija kreatywność, odpowiedzialność i umiejętności cyfrowe.
- ✓ Narzędzia online umożliwiają współpracę i jednoczesną edycję materiałów.

Narzędzia: Canva, Genially, Google Slides, Book Creator, Gamma, Lumen,...

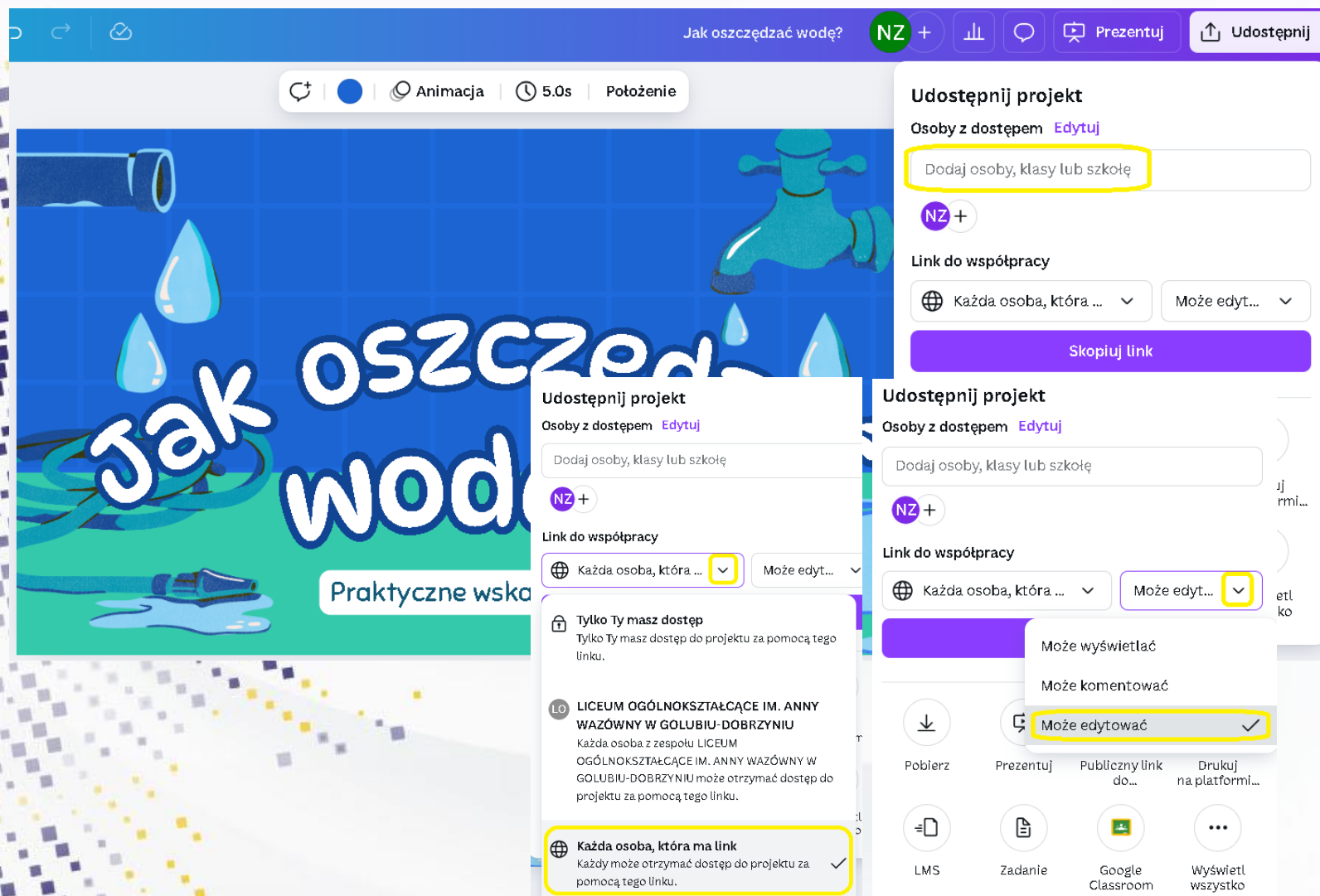


jest to intuicyjne narzędzie, które daje ogromne możliwości. Oferuje gotowe szablony do różnych celów i prosty w obsłudze edytor. Można tworzyć piękne zaproszenia, wizytówki, plakaty, ulotki, kartki pocztowe, prezentacje, kolaże zdjęć, infografiki.

Dzięki temu, że projekt jest intuicyjny w obsłudze, nawet młodszy uczniowie dają sobie radę z tworzeniem ciekawych i pomysłowych projektów.

Bardzo przydatne narzędzie służące **aktywnej współpracy** – wszyscy uczestnicy projektu mogą pracować nad tym samym zadaniem w jednym miejscu.





Canva

Udostępnij projekt

Osoby z dostępem [Edytuj](#)

Dodaj osoby, klasy lub szkołę

NZ +

Link do współpracy

Każda osoba, która ... Może edyt...

Skopiuj link

Udostępnij projekt

Osoby z dostępem [Edytuj](#)

Dodaj osoby, klasy lub szkołę

NZ +

Link do współpracy

Każda osoba, która ... Może edyt...

Tylko Ty masz dostęp

Tylko Ty masz dostęp do projektu za pomocą tego linku.

LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE IM. ANNY WAZÓWNY W GOLUBIU-DOBRYNIU

Każda osoba z zespołu LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE IM. ANNY WAZÓWNY W GOLUBIU-DOBRYNIU może otrzymać dostęp do projektu za pomocą tego linku.

Każda osoba, która ma link

Każdy może otrzymać dostęp do projektu za pomocą tego linku.

Może wyświetlać

Może komentować

Może edytować

Pobierz

Prezentuj

Publiczny link do...

Drukuj na platformi...

LMS

Zadanie

Google Classroom

Wyświetl wszystko



pozwala
na tworzenie
i współdzielenie
projektów pomiędzy
uczniami. Dzięki
temu mogą nauczyć
się zasad grafiki,
nowoczesnego
projektowania.



Doc



Tablica



Prezentacja



Media
społeczność...



Dla szkół



Film

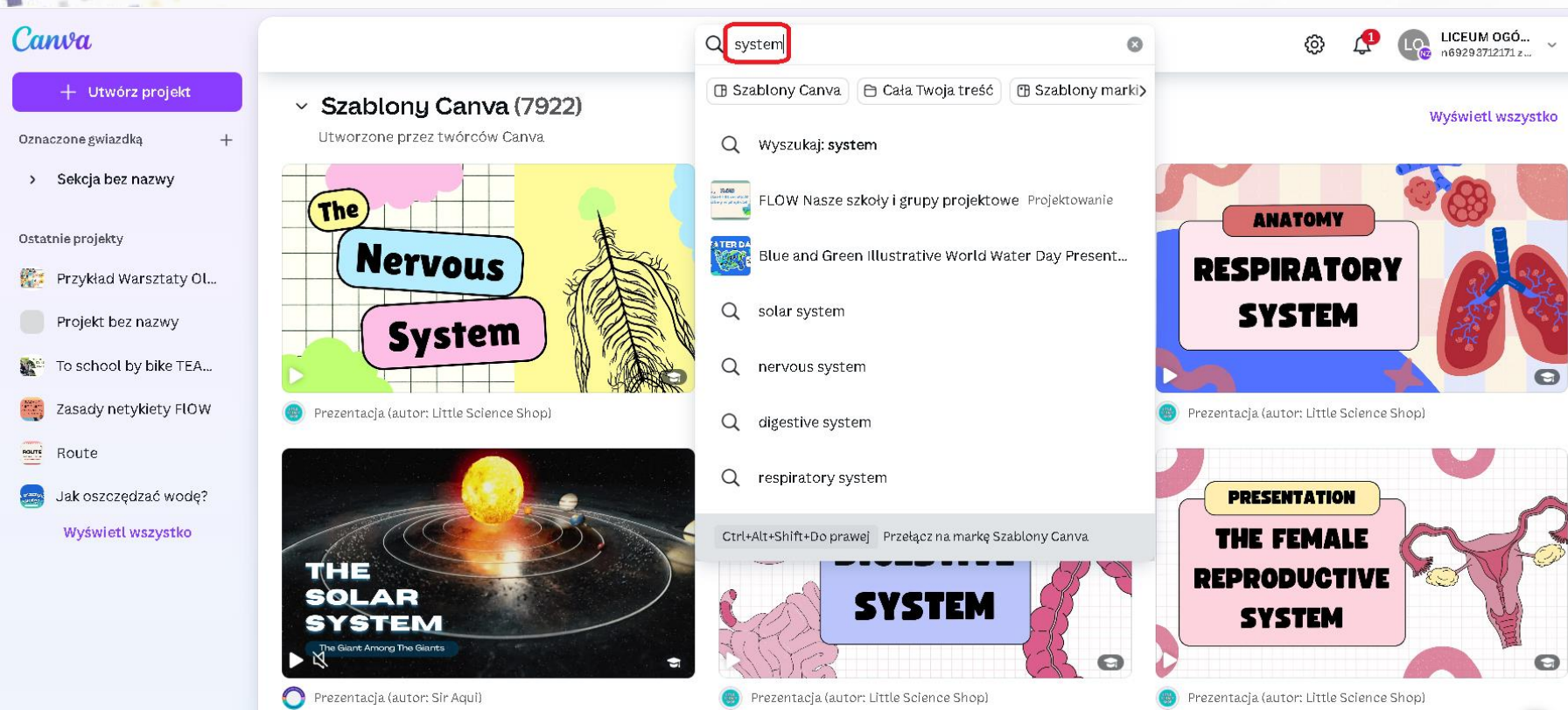


Do druku



Strona www

ma tysiące szablonów, które można przeszukiwać na podstawie kategorii lub wpisując słowo kluczowe w wyszukiwarce.



The screenshot shows the Canva website interface. On the left, there's a sidebar with the Canva logo and a '+ Utwórz projekt' button. Below it, there are sections for 'Oznaczone gwiazdką' and 'Ostatnie projekty'. The main area displays a search for 'system' in the 'Szablony Canva (7922)' category. The search results list several templates, including 'The Nervous System', 'The Solar System', 'Respiratory System', and 'The Female Reproductive System'. A search bar at the top right shows the search term 'system' and a list of related search suggestions.

bit.ly/4m4yjEi



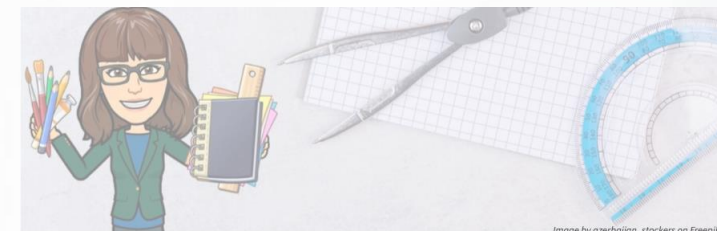
genially

to platforma on-line do tworzenia multimediiów skupiona na projektowaniu i udostępnianiu interaktywnych treści. Umożliwia tworzenie m.in.: prezentacji, interaktywnych obrazków, quizów, przewodników i infografik.

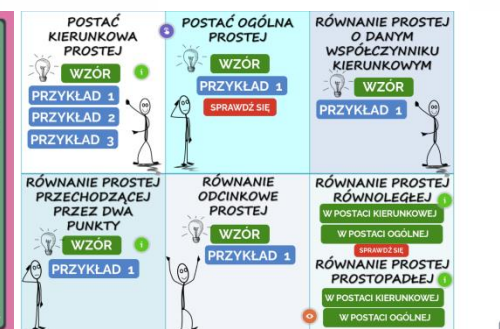
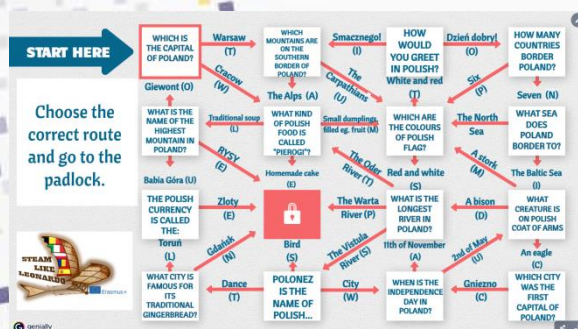
Dużą zaletą Genial.ly jest różnorodność oferowanych możliwości, takich jak: osadzanie kodów www wewnątrz projektu, dużą bazę darmowych mediów, szablony oraz rozbudowane funkcje elementów interaktywnych i animowanych.

Dzięki Genially umożliwiamy naszym uczniom zanurzenie się w zabawnej i interaktywnej nauce.

- ① Wprowadzenie do tematu
- ② Wizualizacja przekazywanych treści edukacyjnych
- ③ Lekcje ćwiczeniowe i powtórzeniowe
- ④ Kompendium wiedzy
- ⑤ Gry, quizy, pokoje zagadek

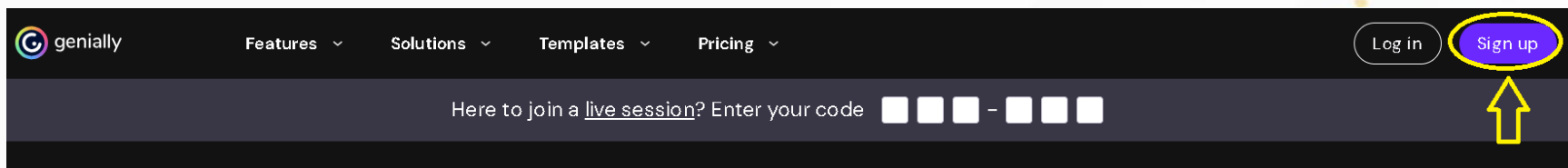


W ŚWIECIE WZORÓW
I SZYFRÓW



Zakładanie konta w aplikacji Genial.ly

1. Wchodzimy na stronę: <https://genial.ly>
2. Klikamy w napis **Sign up** (prawy górny róg ekranu) lub **Start free now**.
Po pojawieniu się formularza rejestracji wpisujemy potrzebne informacje.



Create your free account!

Which option best describes your role?

 Education I work in a school or university.	 Company I work in eLearning, Training, Marketing, Design or another area.	 Student
--	--	---

Already have an account? [Log in](#)

Create your free account!

 Sign up with Google	
 Sign up with Microsoft	
 Sign up with Facebook	
 Sign up with your email	

W polu **email** podajemy swój adres email.

W polu **password** wpisujemy hasło, którym będziemy się posługiwać podczas logowania w aplikacji.

Następnie zaznaczamy napis „*I have read and accept the terms of use and privacy policy of Genially*”. Aby potwierdzić rejestrację wciskamy przycisk **Sign up**.

Create your free account!

What's your name?

Chris

Email

mail@email.com

Password

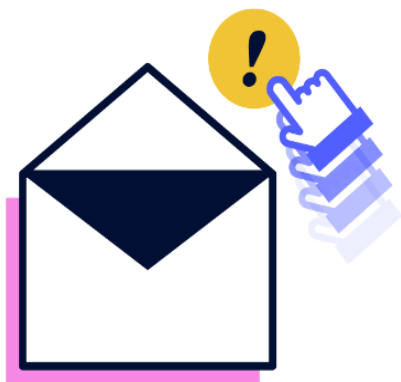
At least 6 characters

☐

I have read and accept Genially's [terms of use](#) and [privacy policy](#).

Sign up

Already have an account? [Log in](#)



Confirm your email and create your first genially

1. Open the email we've sent to

Is this email address incorrect? Register again with a different email by [logging out here](#).

Check your spam and notifications folders in your Inbox. Haven't received anything? Or has the email expired? [Send it again](#)

2. Click on the button "Confirm your email address"

This way, we mark your email address as confirmed



Verify your email address



Hi, Gosia G

Confirm that this is your email address to keep your account secure. This email will expire in 24 hours.

Click on "Confirm your email address", and we'll move on!

Confirm your email address

← Go back

1/3

A lot of interactivity!

We're the **Number 1 platform for interactive content**. Millions of people like you already use Genially.

How would you describe yourself?

 Teacher

 Student

 Coordinator/Management

Other

At what educational stage?

 Elementary School

 Middle School

 High School

 Technical vocational training

 University / Graduate School

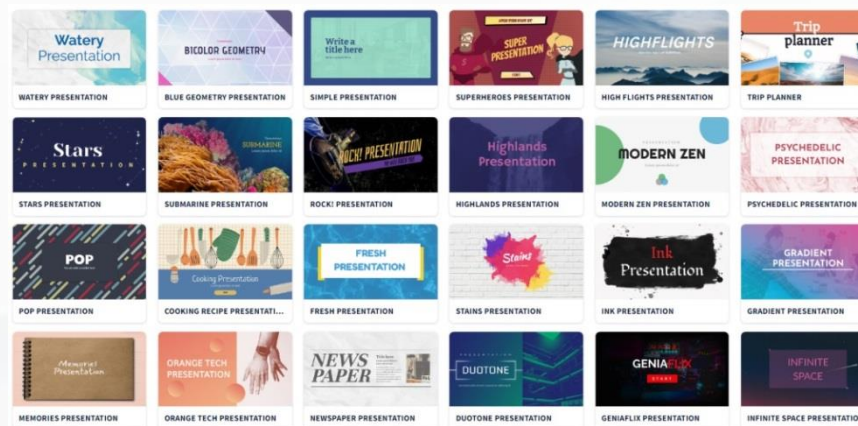
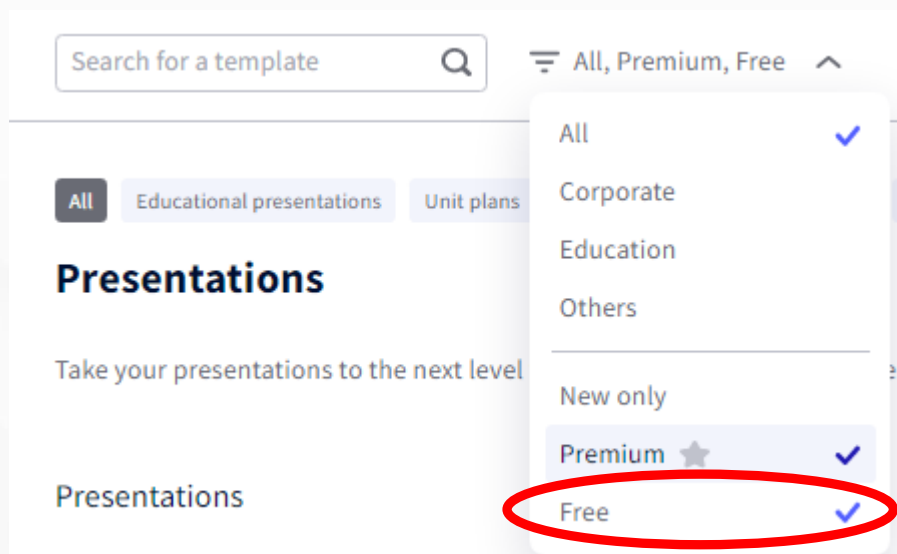
Other

All set to start!
Create mind-blowing content in a flash!

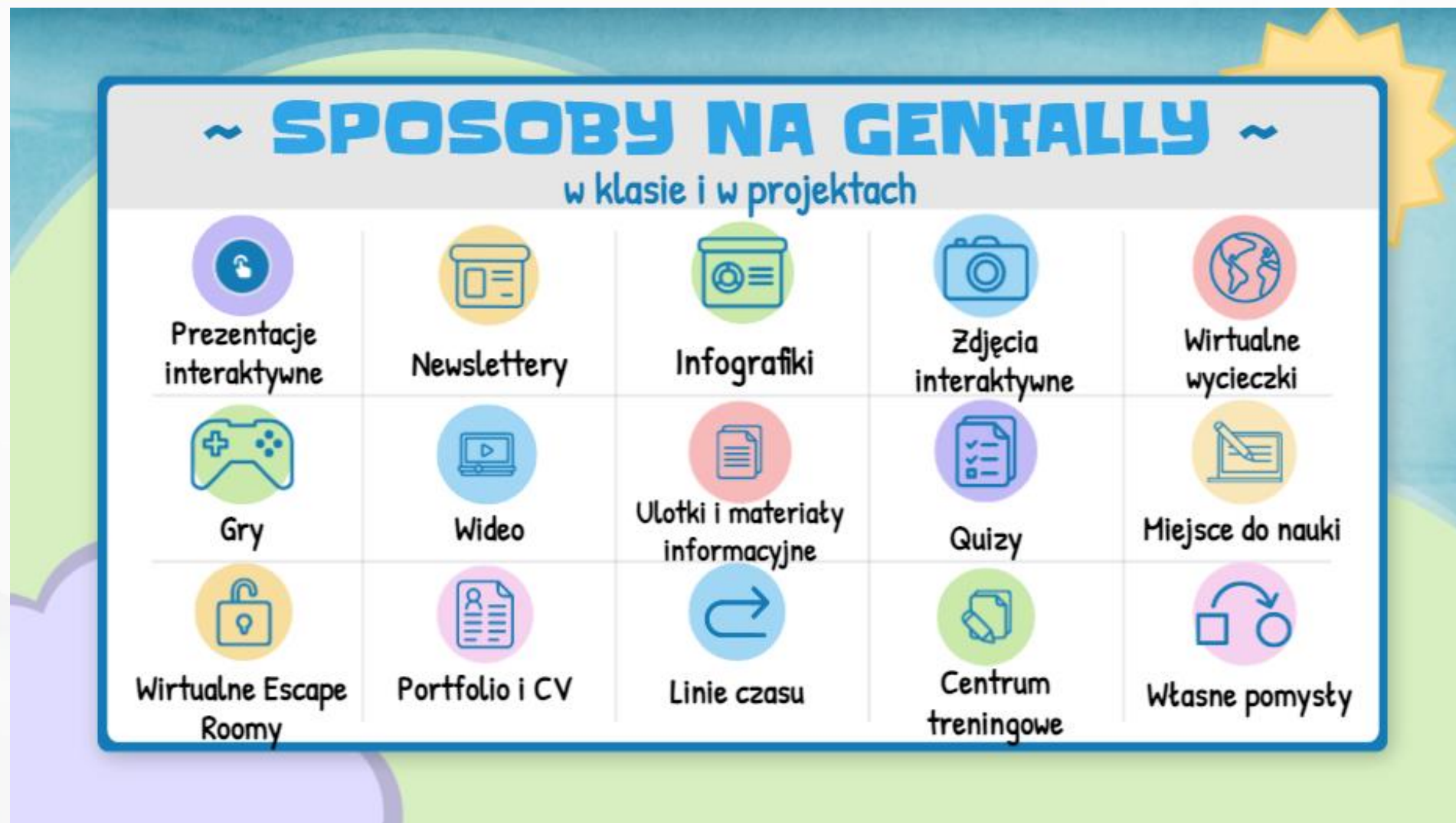
Start

Na koniec należy potwierdzić podane podczas rejestracji informacje poprzez kliknięcie w napis: **START**.

Opcja darmowa jest wystarczająca: umożliwia tworzenie licznych zasobów oraz udostępnia tryb współpracy z innymi użytkownikami. Oferuje również wiele darmowych szablonów, z których możemy korzystać podczas pracy.



Genially



Etap 3: Prezentacja rezultatów

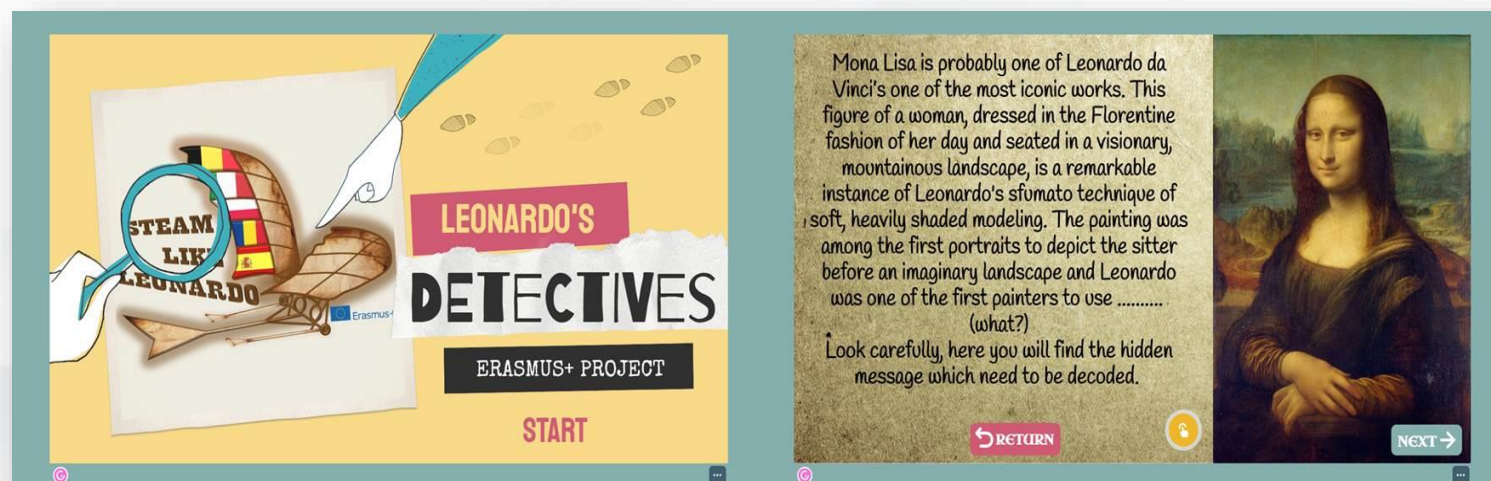
- ✓ Czas na zaprezentowanie efektów wspólnej pracy.
- ✓ Uczniowie dzielą się rezultatami w formie filmów, prezentacji, materiałów interaktywnych
- ✓ Przedstawienie rezultatów projektu wzmacnia motywację i poczucie dumy z osiągnięć.
- ✓ Warto wykorzystać narzędzia, które łączą obraz, dźwięk i tekst.

Narzędzia: m.in. Canva, Genially, Google Slides, Book Creator, Calameo, StoryJumper...



Escape room jako przykład podsumowania pracy w projekcie

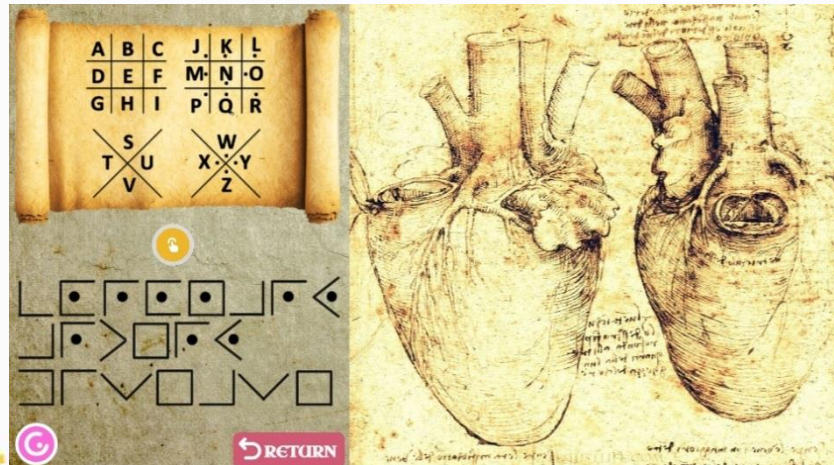
- ✓ Stanowi interaktywną formę utrwalenia wiedzy zdobytej podczas realizacji projektu.
- ✓ Umożliwia przypomnienie kluczowych działań, narzędzi TIK oraz efektów współpracy.
- ✓ Sprzyja refleksji nad przebiegiem projektu w angażujący i motywujący sposób.



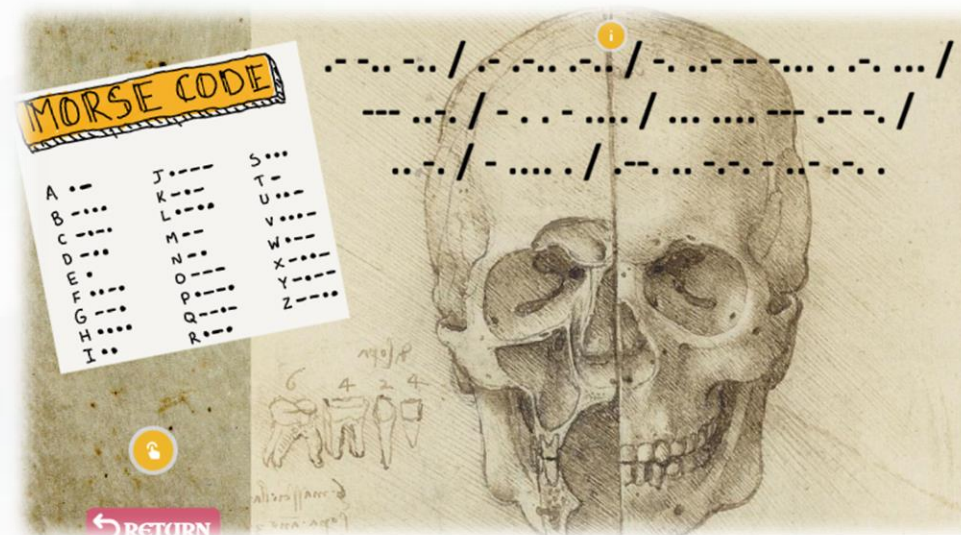


① Tego typu aktywności są zaprojektowane do pracy w grupie (w przypadku projektów – również w grupie międzynarodowej). Uczestnicy muszą działać jako zespół, komunikować się ze sobą, a także wymieniać się spostrzeżeniami oraz pomysłami.

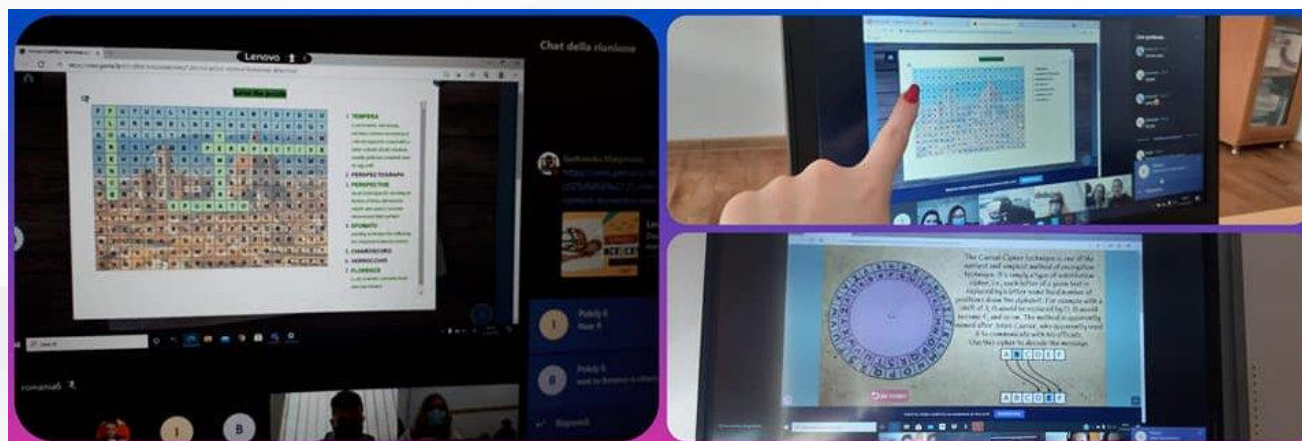
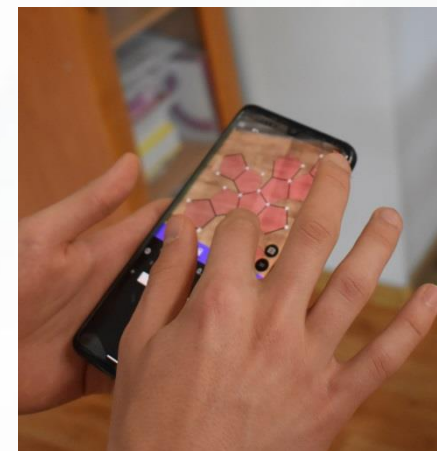
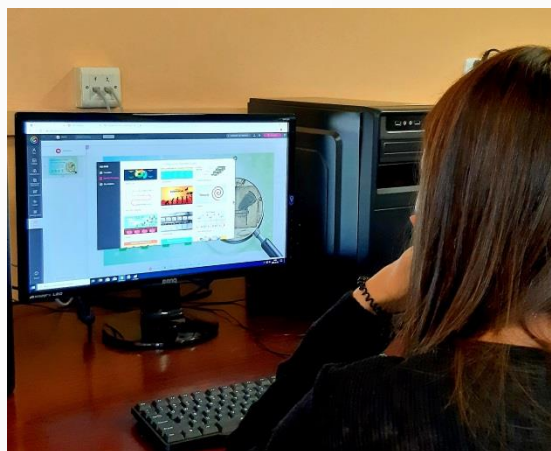




② Uczą rozwiązywania problemów - zawierają różnorodne typy łamigłówek (np. szyfry, kody, zadania, rebusy, puzzle, zagadki), kody QR czy ćwiczenia interaktywne.



③ Wykorzystujemy narzędzia ICT, komputery, tablety, telefony.



Etap 4: Ewaluacja i refleksja

- ✓ Ostatni etap służy podsumowaniu projektu i refleksji nad jego przebiegiem.
- ✓ Uczniowie i nauczyciele oceniają, co się udało, co sprawiało trudność i czego się nauczyli
- ✓ Zbieranie opinii i sugestii pomaga w planowaniu kolejnych działań.
- ✓ Interaktywne narzędzia do ewaluacji zachęcają do aktywnego udziału i szczerych wypowiedzi.

Narzędzia: Mentimeter, Tricider, [WordArt](#), AhaSlides, formularz gogle, visme.co





- bezpłatne i bez reklam tworzenie i edytowanie formularzy zawierających różnorodne typy pytań/zadań,
- zbieranie danych z możliwością ich eksportu,
 - wizualizację zebranych danych,
 - osadzanie w formularzach grafiki i wideo
- współpracę nad formularzami i nad zebranymi danymi,

1. The project improved your teaching skills and was embedded in the curriculum.

- ☐ More frequent use of active teaching methods.
- ☐ Classes and extracurricular activities on the project's topic.
- ☐ Contacts with the world outside the school.
- ☐ More frequent use of new presentation methods.
- ☐ Taking part in more cross-curricular activities.
- ☐ Activities oriented towards promoting a European attitude.
- ☐ School's Board approved the project.
- ☐ School's Development Plan includes projects and activities at European level

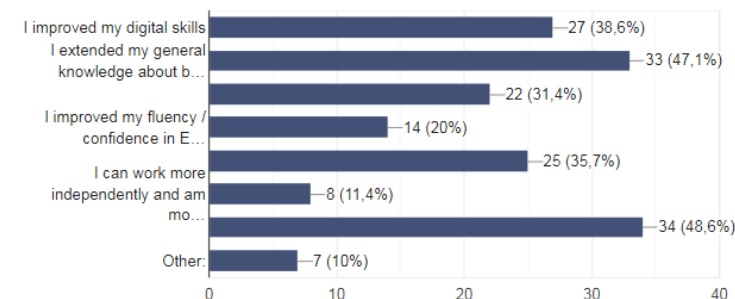
2. After the project I am more open to other cultures and points of view.

1 2 3 4

☐ ☐ ☐ ☐

8. What is true about you? Tick all true statements for you.

70 odpowiedzi

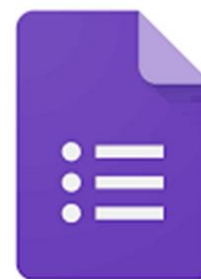
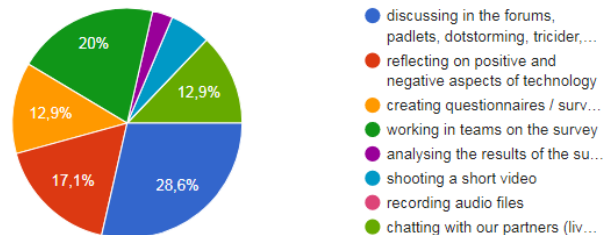


- ✓ SurveyMonkey
- ✓ Mentimeter
- ✓ Formularz Google
- ✓ Survio



2. Which part of the project did you most enjoy? Top activity #1

70 odpowiedzi



Evaluation - Effects on the students.

*Wymagane

Where are you from? *

- ☐ Poland
- ☐ Italy
- ☐ Spain
- ☐ Hungary

1. What did you appreciate about this project? Tick all relevant answers for you. *

- ☐ it was an opportunity to work with other students from Europe and communicate in English
- ☐ it allowed me to be more aware of my digital habits and dangers of technology
- ☐ it allowed me to improve my grades
- ☐ I enjoyed trying out something new / working on a project rather than more traditional lessons
- ☐ I learnt to work in a group and collaborate with a team
- ☐ I learnt how to use new web tools
- ☐ I could make choices and make decisions about my work
- ☐ It was an opportunity to be creative

QUIZZ

socrative

Wordwall

- ✓ Quizlet
- ✓ Quizizz
- ✓ Kahoot
- ✓ Wordwall



- ✓ Canvanizer
- ✓ Padlet
- ✓ Linoit
- ✓ Miro

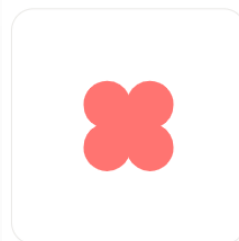


IdeaBoardz



Chmury wyrazowe

- ✓ Mentimeter
- ✓ Answergarden
- ✓ Ahaslides



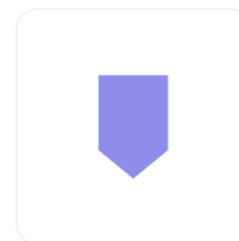
Word cloud



Poll



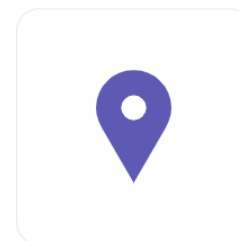
Open ended



Scales



Ranking



Pin on Image

Create a new AnswerGarden

Topic (required)

Type the topic of your new AnswerGarden. This can be a question or a topic, such as:
"What did you do last summer?"



Create your first slide:



Quiz



Poll



Word Cloud



Blank

OR



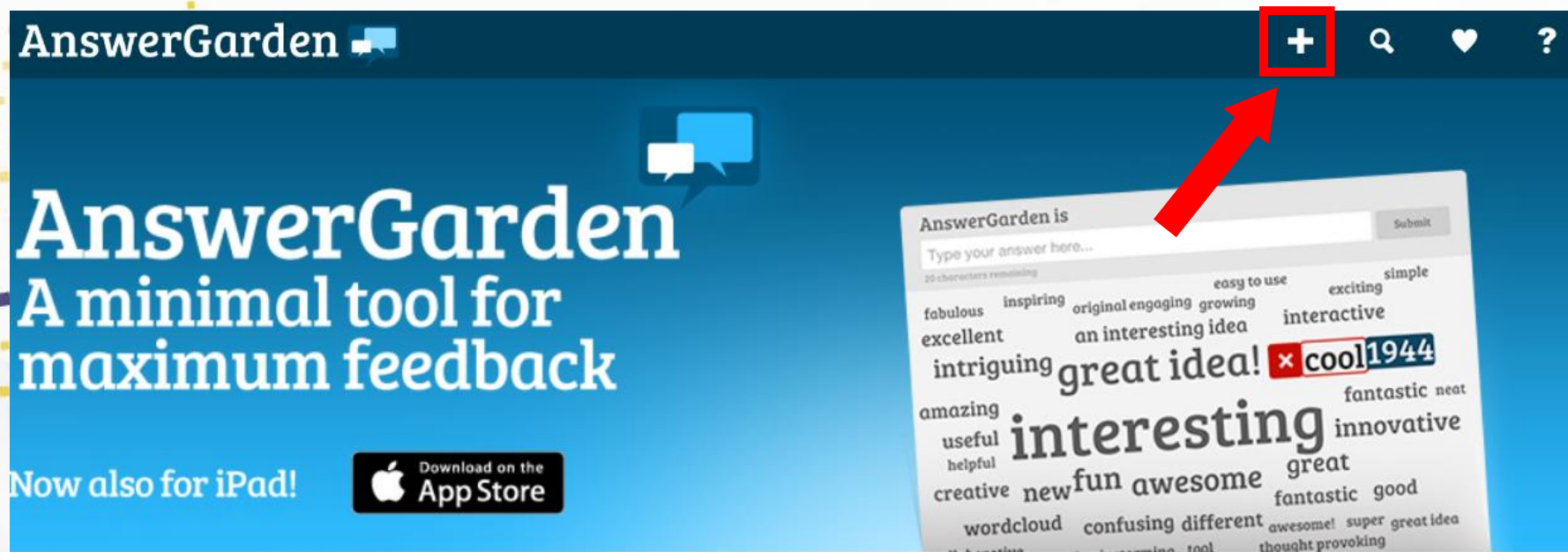
Explore ready-made slides

Platforma AnswerGarden znajduje się pod adresem:

<https://answergarden.ch/>.

Korzystanie z narzędzia nie wymaga rejestracji i jest bezpłatne.

Tworzenie chmury wyrazowej rozpoczyna się kliknięciem w ikonę „+” na górze strony (**czzerwona ramka**).



Otworzy się arkusz, zawierający opcje ustawień potrzebnych do wykreowania pytania umożliwiającego zbieranie informacji zwrotnej przybierającej kształt chmury wyrazowej.

Create a new AnswerGarden

Topic (required)

Type the topic of your new AnswerGarden. This can be a question or a topic, such as:

" "

Z jakich narzędzia ICT korzystam?

Temat ankiety AnswerGarden kierowany do odbiorców należy wpisać w okno „**Topic**”. Jego forma jest dowolna, choć najczęściej stosuje się pytanie lub stwierdzenie.

AnswerGarden Mode

Brainstorm

Classroom

Moderator

Locked

In **Brainstorm Mode** respondents can submit an unlimited number of answers, including unlimited copies of the same answer.

Answer Length

You can set the answer length to 20 or 40 characters. For clear and understandable AnswerGardens we recommend using 20 character answers.

20

40

Dostępne są różne modele użytkowania Answergarden.

Moduł **Brainstorm** zakłada nielimitowaną ilość odpowiedzi uczestników

i dopuszcza dowolną ilość kopii tych samych odpowiedzi.

Moduł **Classroom** zakłada nielimitowaną ilość odpowiedzi uczestników, ograniczenie dotyczy takich samych odpowiedzi, gdyż dopuszcza się jedynie jednorazowe użycie każdej z odpowiedzi.

AnswerGarden Mode

Brainstorm

Classroom

Moderator

Locked

In **Brainstorm Mode** respondents can submit an unlimited number of answers, including unlimited copies of the same answer.

Answer Length

You can set the answer length to 20 or 40 characters. For clear and understandable AnswerGardens we recommend using 20 character answers.

20

40



AnswerLength

Można ustalić limit znaków, jakie respondent ma do dyspozycji udzielając odpowiedzi na pytanie. Rekomendowany limit wynosi 20 znaków, można go jednak wydłużyć do 40 znaków.

Case

For readability, AnswerGarden changes the case of all answers to lowercase. You may change this behaviour now, but it cannot be changed later.

lowercase

uppercase

no change

Example: Hello and hello are grouped as hello.

Add Local Discoverability

You can make this AnswerGarden easily discoverable on your current network location for a short duration. [\[Learn more\]](#)

1 hour

1 day

1 week

Hidden

Create

Case

Możemy wybrać opcję zapisu odpowiedzi. Gdy dwie takie same odpowiedzi są zapisane raz z małej raz z wielkiej litery, wybór opcji **lowercase** sprawi, że będą **potraktowane jednakowo** i zapisane **z małej litery**. Wybór opcji **uppercase** sprawiłby, że w tym przypadku wyrazy zapisane byłyby **wielkimi literami**. Wybór opcji **no change** sprawia, że dwie takie same odpowiedzi, zapisane raz z małej raz z wielkiej litery są potraktowane jako **odrębne, niezależne od siebie warianty odpowiedzi**.

Case

For readability, AnswerGarden changes the case of all answers to lowercase. You may change this behaviour now, but it cannot be changed later.

lowercase

uppercase

no change

Example: Hello and hello are grouped as hello.

Add Local Discoverability

You can make this AnswerGarden easily discoverable on your current network location for a short duration. [\[Learn more\]](#)

1 hour

1 day

1 week

Hidden

Create

Add Local Discoverability

Ustalamy czas dostępu odbiorców do jego zapytania. Ma do dyspozycji opcję 1 godziny (1hour), 1 dnia (1day) lub jednego tygodnia (1week). Dostęp do pytania może także pozostać ukryty dla użytkowników (Hidden).

AnswerGarden



Z jakich narzędzia ICT korzystam?

Type your answer here...

Submit



Share

Export

About

QR

Local

Moderate

Expand

Admin

Refresh

„Technologia sama w sobie nie wystarczy. Ważne jest, by połączyć ją z nauczaniem i kreatywnością nauczycieli.”

— Steve Jobs



designed by freepik.com

1. Wybór odpowiednich narzędzi TIK – kluczowy element w skutecznej realizacji projektów, wspierający komunikację, współpracę i kreatywność uczniów.

2. Interaktywność i współpraca – dzięki narzędziom TIK, uczniowie stają się aktywnymi uczestnikami procesu edukacyjnego, a projekty eTwinning rozwijają ich kompetencje cyfrowe i społeczne.

3. Ewaluacja i refleksja – technologie umożliwiają bieżące monitorowanie postępów, co pozwala na ciągłe dostosowywanie działań i osiąganie lepszych wyników.



Krajowe Biuro eTwinning
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji
Al. Jerozolimskie 142 A
02-305 Warszawa
Tel.: +48 22 46 31 4



Dziękuję za uwagę



etwinning@frse.org.pl



[eTwinning Polska](#)



[eTwinning Polska](#)



[eTwinning Polska](#)



[@eTwinningPolska](#)

