

Cztery kroki projektu 2.0

Wykorzystanie nowych technologii w realizacji projektów edukacyjnych może nie tylko je wzbogacić, ale ułatwić życie i nauczycielom, i uczniom.

1. Aby wybrać temat i problem projektu lub go doprecyzować, warto skorzystać z przeglądarki (Firefox, Internet Explorer) i wyszukiwarek (Google). Dobór do zespołów można z kolei ułatwić uczniom, inicjując internetową dyskusję o tym, czym chcieliby się zająć. Uczniowie/nauczyciele mogą założyć grupy tematyczne (Google Groups), dyskutować o tym na mikroblogach (Twitter) czy z pomocą komunikatorów (Skype).

2. Określając cele i planując działania, trzeba podzielić zadania, opracować harmonogram, warto także przygotować tzw. kartę projektu. Pomogą w tym takie narzędzia, jak: Google Dokumenty, arkusze kalkulacyjne (Microsoft Excel), programy z Open Office, notatniki i strony oparte na mechanizmie Wiki (Wikispaces) oraz mapy myśli (Mind-Meister). **Na blogach prowadzonych w Szkole z klasą 2.0 dostępny jest także sprytny widżet KARTA PROJEKTU.**

3. Wykonując zaplanowane działania uczestnicy korzystają z blogów: planują na nich działania, dyskutują, komentują swoje projekty. Przydatny będzie **widżet KARTA DZIAŁANIA**, dostępny na blogach Szkoły z klasą 2.0 (platforma CEO).

Zarządzanie czasem ułatwi wspólny dla całego zespołu terminarz (Google Kalendarz). Uczniom będzie łatwiej wymieniać się materiałami znalezionymi w internecie, gdy skorzystają z narzędzi społecznościowych – zamkniętych (np. szkolnych) lub ogólnodostępnych (Twitter, Facebook), ale trzeba pamiętać, że używanie tych drugich oznacza pozostawienie trwałego „śladu” w sieci. Przydać się może tzw. *social bookmarking*, czyli polecanie sobie wartościowych tekstów, zdjęć, filmików (Wykop.pl, Delicious). Wszystko (lub prawie wszystko) można gromadzić na blogu.

Aplikacje komputerowe pomogą gromadzić dane i zarządzać nimi, przeprowadzać badania, analizować ich wyniki (arkusze kalkulacyjne) i dokumentować pracę (zdjęcia, filmy, nagrania audio). Teczka projektu może przyjąć postać e-portfolio. Gromadzenie takich materiałów może ułatwić platforma e-learningowa (Moodle), darmowe usługi hostingowe (Windows Live@Edu) czy lokalna sieć szkolna.

Pracując nad projektem, uczniowie mogą wykorzystać takie formy jak: multimedialny i interaktywny plakat (serwis Glogster), prezentacja multimedialna (Prezi), komiks czy fotokomiks, film ze zdjęć (digital storytelling), film wideo (MovieMaker), film animowany, podcast lub wideocast, audycja radiowa (Audacity), symulacja komputerowa, plan czy mapa (Google Earth), raport z badań, gazetka internetowa lub drukowana (Publisher, Q-mam), multimedialna oś czasu czy „zwykła” strona internetowa projektu.

4. Prezentując swoje dokonania, uczniowie mogą skorzystać z tradycyjnego PowerPointa lub nowszej aplikacji online Prezi.

Przygotowując prezentację, informują o niej lokalną społeczność, używając e-maili, publikując zaproszenia na szkolnej stronie internetowej czy na blogu projektu, w portalach społecznościowych, filmowych (YouTube, SchoolTube), zdjęciowych (Flickr, PicasaAlbums), zawierających prezentacje (Slideshare).

Także nauczyciele – opiekunowie projektów, współpracując ze sobą w ramach szkoły (lub między szkołami), mogą posłużyć się, poza e-mailem, narzędziami społecznościowymi (GoogleGroups, Windows Live@edu, Wikispaces, Facebook) czy komunikatorami (Gadu-Gadu, Skype).

Dobrze jest też korzystać z aplikacji ułatwiających publikację proponowanych tematów czy relacji o postępach i efektach pracy uczniów w sieci lokalnej lub rozległej tak, by ułatwić wszystkim zainteresowanym dostęp (Moodle).

Uwaga! Podane tu nazwy programów, platform czy stron to tylko przykłady, możliwości w sieci jest bez liku.