



*Plan działań projektu Socrates Comenius*

***Mniej gier komputerowych- więcej komunikacji***

*Less computer games- more communication*

<b><i>Przewidywana data rozpoczęcia</i></b>	<b><i>Opis działań /mobilności</i></b>	<b><i>Kraj docelowy ( tylko w przypadku mobilności)</i></b>	<b><i>Zaangażowani partnerzy</i></b>
10/2008	Przedstawienie celów projektu nauczycielom, rodzicom, uczniom		Wszyscy uczniowie, nauczyciele, i rodzice ze szkół partnerskich
10/2008	Zorganizowanie grup dyskusyjnych		Wszyscy uczniowie, nauczyciele, i rodzice ze szkół partnerskich
11/2008	Spotkanie szkół partnerskich w Irlandii. Przygotowanie pierwszej ankiety przez szkołę w Irlandii. Opracowanie i zatwierdzenie planu działań. Mini przegląd polegający na zaprezentowaniu elementów kultury swoich krajów. Poznanie zasad dwóch gier z każdego kraju partnerskiego( razem 4 gry). Przybliżenie kolegom w kraju gier poznanych podczas spotkania partnerskiego.	Irlandia	Nauczyciele z Turcji , Polski i Irlandii
12/2008	Opracowanie doświadczeń zdobytych i ich przedstawienie na tablicach informacyjnych w szkołach partnerskich. Przeprowadzenie ankiety i podsumowanie rezultatów.		Wszyscy uczniowie, nauczyciele, i rodzice ze szkół partnerskich
1/2009	Przeprowadzenie wywiadów z dorosłymi na temat tradycyjnych gier przez grupy uczniów z każdej szkoły partnerskiej. Przeprowadzenie rozeznania wśród rówieśników na temat gier komputerowych, jakie są przez nich preferowane.		Wszyscy uczniowie, nauczyciele, i rodzice ze szkół partnerskich
2/2009	Zebranie i opracowanie danych z wywiadów.		Wszyscy uczniowie, nauczyciele, i rodzice ze szkół partnerskich

3/2009	Przekazanie danych do szkół partnerskich gdzie będą przedstawione na wcześniej przygotowanych tablicach informacyjnych.		Wszyscy uczniowie, nauczyciele, i rodzice ze szkół partnerskich
4/2009	Nagranie gier wybranych przez uczniów na zajęciach wychowania fizycznego. Skopiowanie nagrań i wysłanie ich do szkół partnerskich.		Wszyscy uczniowie, nauczyciele, i rodzice ze szkół partnerskich
5/2009	Uaktualnienie tablic informacyjnych. Wykonanie prac przygotowawczych do uruchomienia strony internetowej. Założenie kont e-mail dla uczniów we wszystkich krajach partnerskich.		Wszyscy uczniowie, nauczyciele, i rodzice ze szkół partnerskich
6/2009	Uruchomienie kont internetowych , komunikacja internetowa pomiędzy uczniami.		Wszyscy uczniowie i nauczyciele ze szkół partnerskich.
10/2009	Spotkanie partnerów w Polsce. Nauka nowych gier. Przypomnienie gier poznanych na wcześniejszym spotkaniu. Ewaluacja. Pomoc partnerów w przygotowaniu broszury o grach przez szkołę z Polski. Przygotowanie wirtualnej fotogalerii. przegląd gier zakorzenionych w kulturze krajów partnerskich. Prace przygotowawcze nad ankietą ewaluacyjną. Przygotowanie ostatecznej wersji ankiety. Prace przygotowawcze nad antologią gier dziecięcych.	Polska	Nauczyciele z Turcji , Polski i Irlandii
11/2009	Utworzenie strony internetowej. Przeprowadzenie ankiety ewaluacyjnej wśród uczniów.		Wszyscy uczniowie, nauczyciele, i rodzice ze szkół partnerskich
12/2009	Podsumowanie wyników ankiety ewaluacyjnej.		Wszyscy uczniowie, nauczyciele, i rodzice ze szkół partnerskich
2/2010	Nauka rymowanek.		Wszyscy uczniowie, nauczyciele, i rodzice ze szkół partnerskich
3/2010	Przygotowanie antologii gier dziecięcych.		Wszyscy uczniowie, nauczyciele, i rodzice ze szkół partnerskich
4/2010	Wizyta w Turcji. Ewaluacja projektu. Udział w świętowaniu podczas festiwalu gier dziecięcych 23 kwietnia. Nagranie zabaw i gier dziecięcych wybranych podczas spotkań w kolejnych krajach. Mini przegląd dorobku kulturalnego krajów partnerskich.	Turcja	Nauczyciele z Turcji , Polski i Irlandii
5/2010	Aktualizacja tablic informacyjnych i strony internetowej (przebieg wszystkich spotkań partnerskich)		Wszyscy uczniowie, nauczyciele, i rodzice ze szkół partnerskich
6/2010	Przygotowanie raportu końcowego przez koordynatora projektu o przesłanie go do szkół partnerskich.		Nauczyciele i uczniowie z Turcji.