



This project has been funded with the support from the European Commission (project no: 2020-1-PL01-KA226-SCH-096462). This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

TPM - Polska.

19 sierpnia 2021 odbyło się pierwsze międzynarodowe spotkanie partnerów zaangażowanych w realizację projektu ISafetyApp: Teaching Students Internet Safety Through an Artificial Intelligence Mobile Application. Spotkanie odbyło się w Liceum im. Kazimierza Jagiellończyka w Toruniu. Celem spotkania było osobiste poznanie partnerów, omówienie założeń i celów projektu, a także przydzielenie poszczególnym partnerom szczegółowych zadań na najbliższe miesiące.

O godzinie 9:00 partnerzy zostali oficjalnie powitani przez Dyrektora, Piotra Drązkowskiego, a następnie każda organizacja została zaprezentowana przez swoich przedstawicieli.

Druga część spotkania była ściśle poświęcona projektowi – Panagiotis Psomos (Innovation Frontiers) przedstawił i szczegółowo opisał jego przeznaczenie, główne cele, założenia i zadania oraz zadania partnerów:

Główny cel:

- nauczenie uczniów bezpieczeństwa w Internecie (w oparciu o następujący kontekst: Europejska strategia na rzecz lepszego Internetu dla dzieci, której celem jest zapewnienie dzieciom umiejętności cyfrowych i narzędzi potrzebnych do pełnego i bezpiecznego korzystania z Internetu)

Cele:

- stymulowanie tworzenia kreatywnych i edukacyjnych treści online dla dzieci oraz promowanie pozytywnych doświadczeń online
- zwiększenie świadomości i upodmiotowienia, w tym nauczanie umiejętności cyfrowych
- stworzenie bezpiecznego środowiska poprzez odpowiednie do wieku ustawienia prywatności; szersze wykorzystanie kontroli rodzicielskiej
- zwalczanie materiałów online przedstawiających wykorzystywanie dzieci i wykorzystywanie seksualne dzieci

Cel:

- rozpowszechnianie nauki umiejętności bezpieczeństwa w Internecie

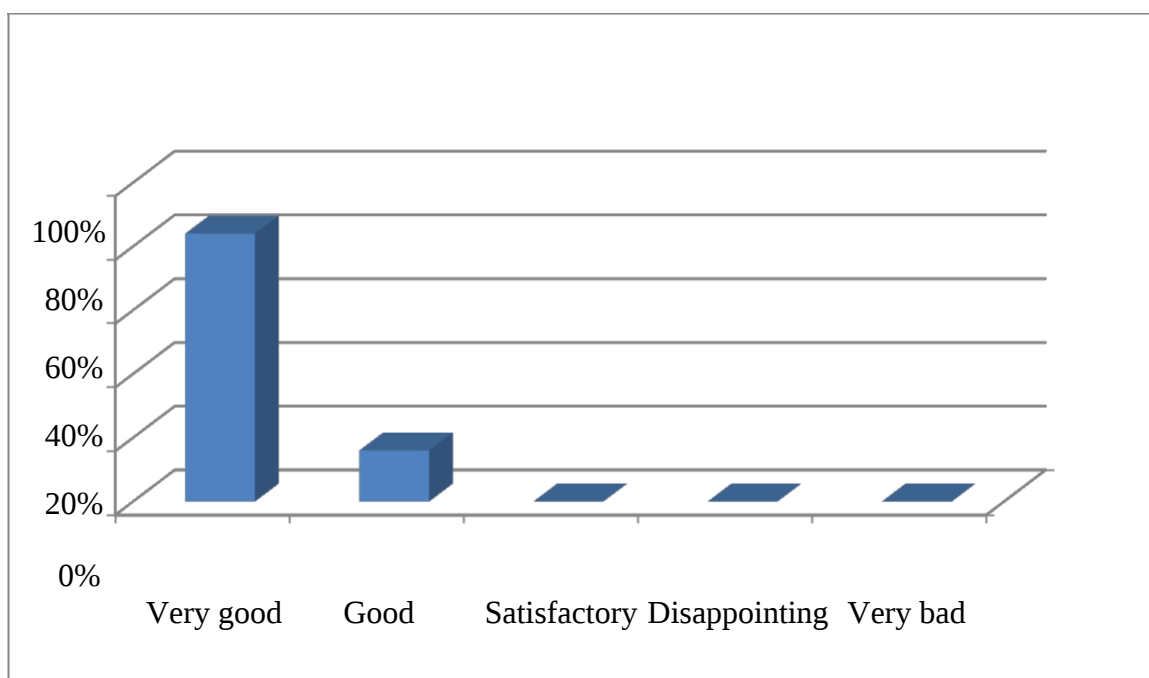
Celuje:

- Stan wiedzy na temat poważnych gier i bezpieczeństwa w Internecie
- Projektowanie, implementacja i ocena mobilnej poważnej gry w bezpieczeństwo w Internecie (IsafetyApp) opartej na sztucznej inteligencji
- Kursy szkoleniowe dla nauczycieli i opracowanie materiałów dotyczących korzystania z gry mobilnej IsafetyApp (tj. podręczniki i filmy instruktażowe)

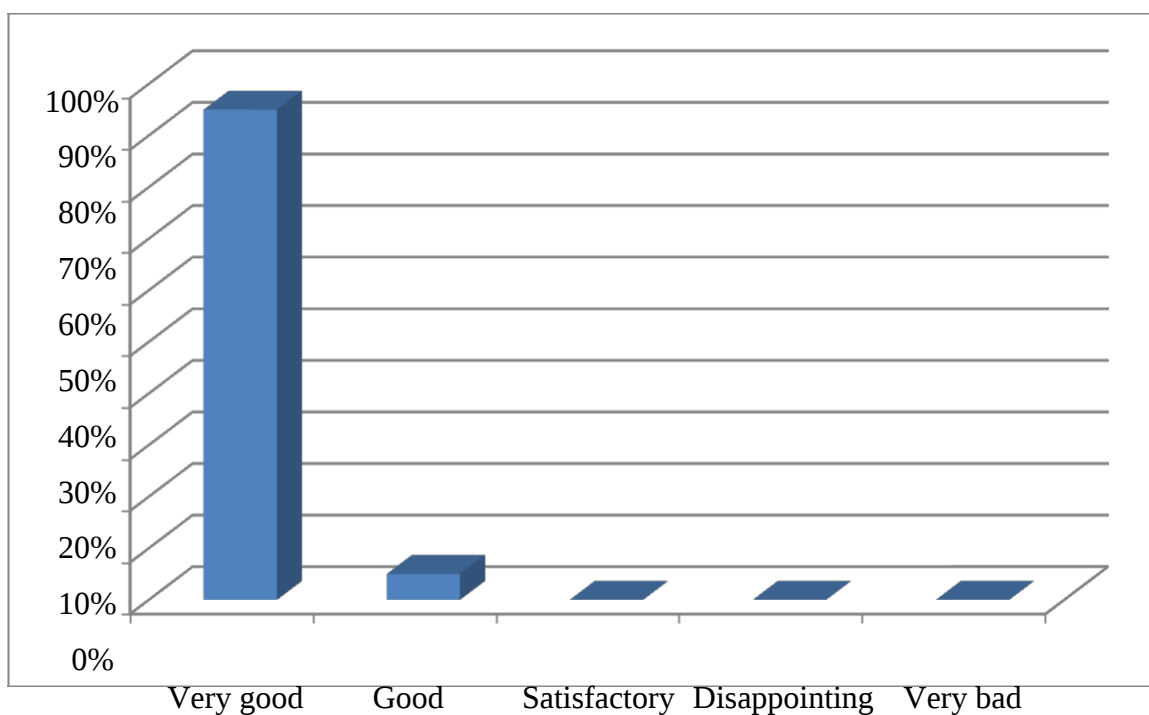
Oficjalną część spotkania zakończyła Aneta Dobrzyńska (Liceum Kazimierza Jagiellończyka) przedstawiająca i opisująca ważne dokumenty, które należy jej przekazać w trakcie realizacji projektu:

- naliczanie godzin pracy nad wynikami intelektualnymi (co 6 miesięcy)
- dokument poświadczający osoby zatrudnione przez organizacje partnerskie
- wykaz potwierdzający udział w spotkaniu oraz inne ważne dokumenty wykorzystywane na spotkaniu
- częściowe sprawozdanie z realizacji projektu
- raport końcowy z realizacji projektu

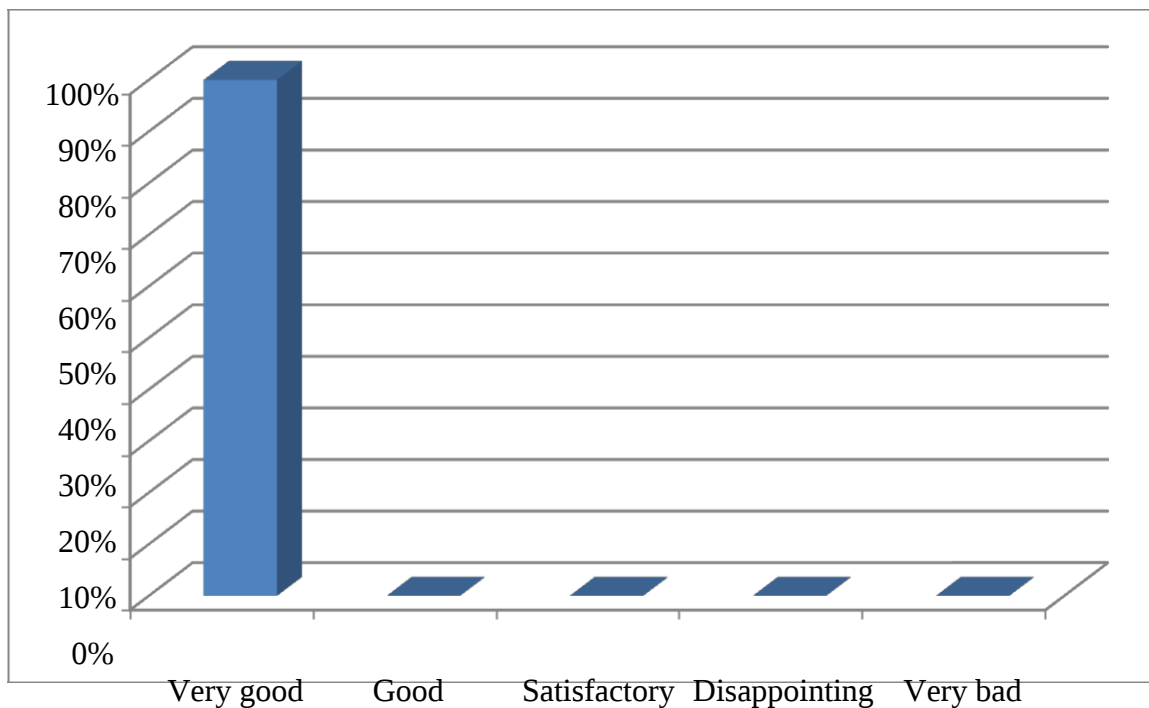
1. Jak oceniasz komunikację między partnerami?



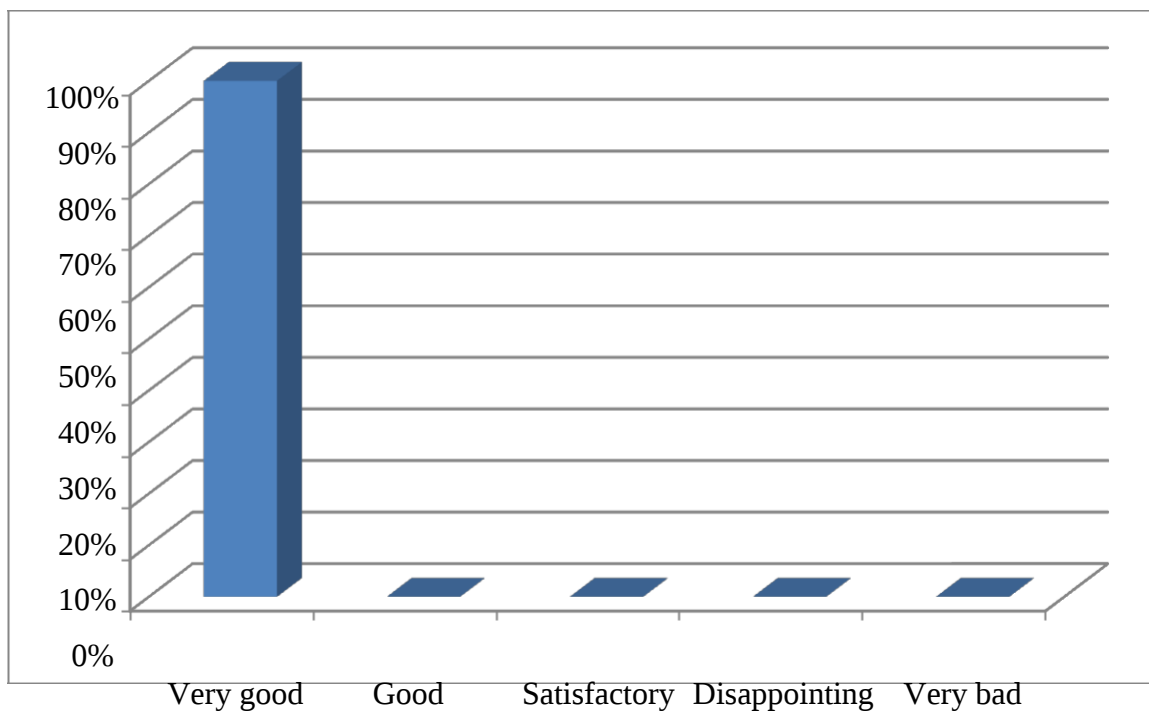
2. Jak oceniasz współpracę między partnerami?



3. Jak oceniasz realizację celów spotkania?



4. Jak oceniasz poziom upowszechniania informacji o projekcie?



Wnioski

Uczestnicy spotkania wysoko ocenili poziom komunikacji i współpracy podczas spotkania. Poziom zadowolenia z celów spotkania był bardzo wysoki – omówienie szczegółów projektu, zadań i harmonogramu prac.

Informacje o spotkaniu zostały rozpowszechnione na stronie projektu, Facebooku i Instagramie. Omówiono inne sposoby promocji projektu i upowszechniania jego wyników.

TPM - Greece.

Protokół TPM Ateny 5-6 lipca 2022

Dyskusja na temat IO

Zmień temat „sexting” na „Fake news”

Aplikacja:

4 pytania na początku (poza salą) i 16 pytań (w salach)

Będą dotyczące obiekty związane z każdą kategorią (np. Fake news: gazeta/telewizja – idealne miejsce „salon” □ Każdy partner wybiera 4 dotyczące obiekty związane z jego tematem i wysyła je jak najszybciej do Innovation Frontiers (termin 31 sierpnia) .

20 pytań do wszystkich kategorii, 4 pytania do każdej kategorii

System odnajduje poziom użytkownika i dostosowuje się do tego poziomu.

Aby wyjść z pokoju, na wszystkie pytania należy odpowiedzieć poprawnie, jeśli nie, użytkownik wchodzi ponownie do pokoju i gra do 100% sukcesu (będzie również zegar).

Na koniec powstanie raport końcowy.

Pytania:

20 pytań do uczniów w wieku 14-18 lat, prawda czy fałsz

10 pytań łatwych i 10 pytań trudnych – zaangażowanie uczniów w wybór poziomu trudności

Po każdym pytaniu będzie notatka/podpowiedź/lekcja z naukowym wyjaśnieniem.

Języki: angielski i język każdego partnera.

Podział tematów:

Grooming- T.R.I Technologos Research and Innovation Services LTD

Fake news- T.R.I Technologos Research and Innovation Services LTD

Phishing- WYZSZA SZKOŁA EKONOMII I INNOWACJI W LUBLINIE

Cyberprzemoc – granice innowacji

Uzależnienie- IX Liceum Ogólnokształcące im. Kazimierza Jagiellończyka w Toruniu

Filmy:

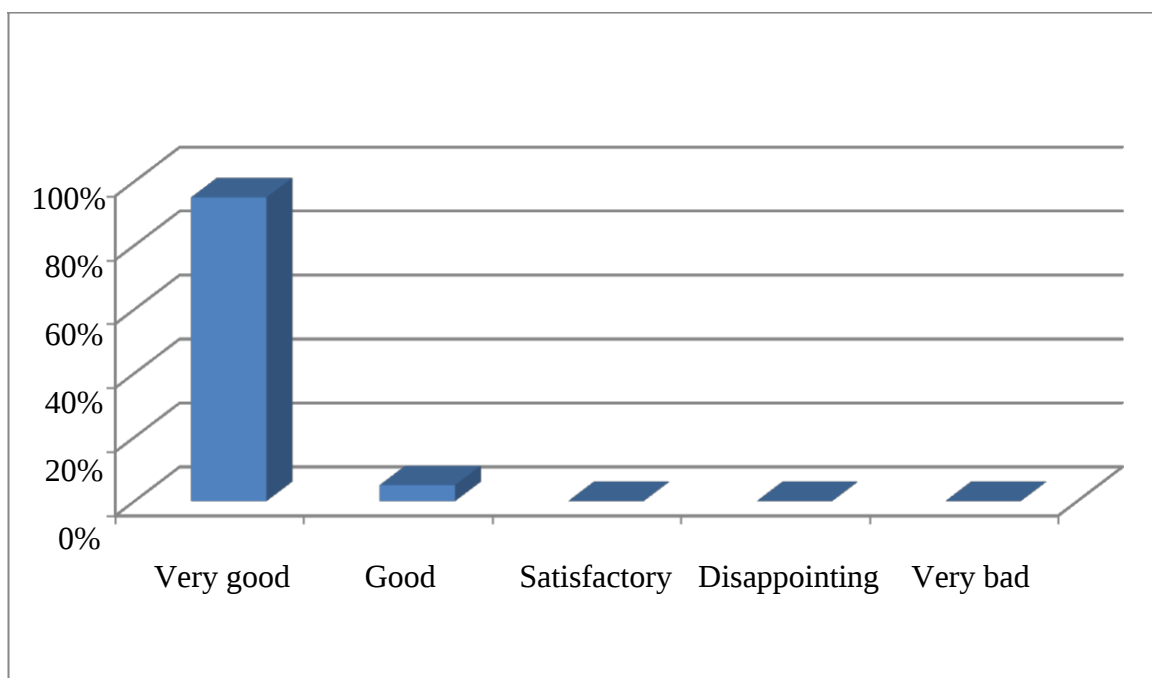
Firma T.R.I Technologos Research and Innovation Services LTD zaprezentowała wykonane przez siebie filmy. Filmy zostaną umieszczone w pokoju przed rozpoczęciem gry. Partnerzy z Cypru prześlą skrypty do tłumaczeń. Filmy będą miały głos w każdym języku.

Innovation Frontiers wyśle szablony (pytania/odpowiedzi/wskazówki).

Terminy:

- 31 sierpnia: 4 dotyczące przedmioty dla każdej kategorii
- 30 września: Pytania (język narodowy + angielski)
- 16 października: tłumaczenia

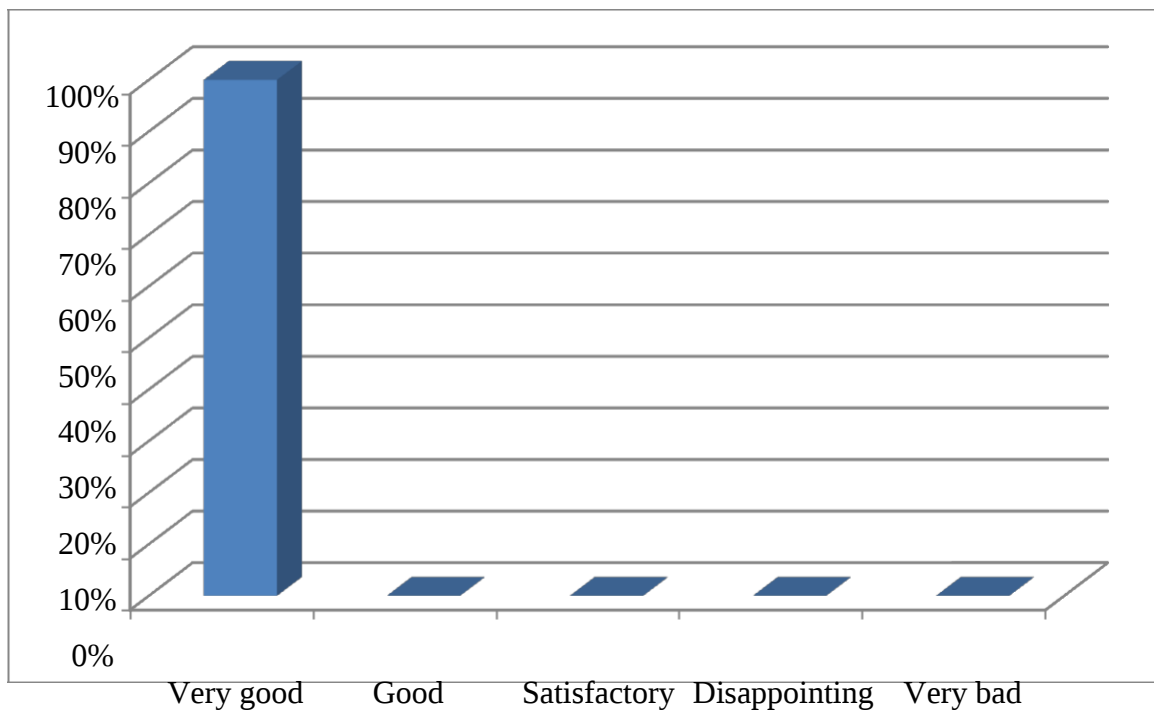
1. Jak oceniasz komunikację między partnerami?



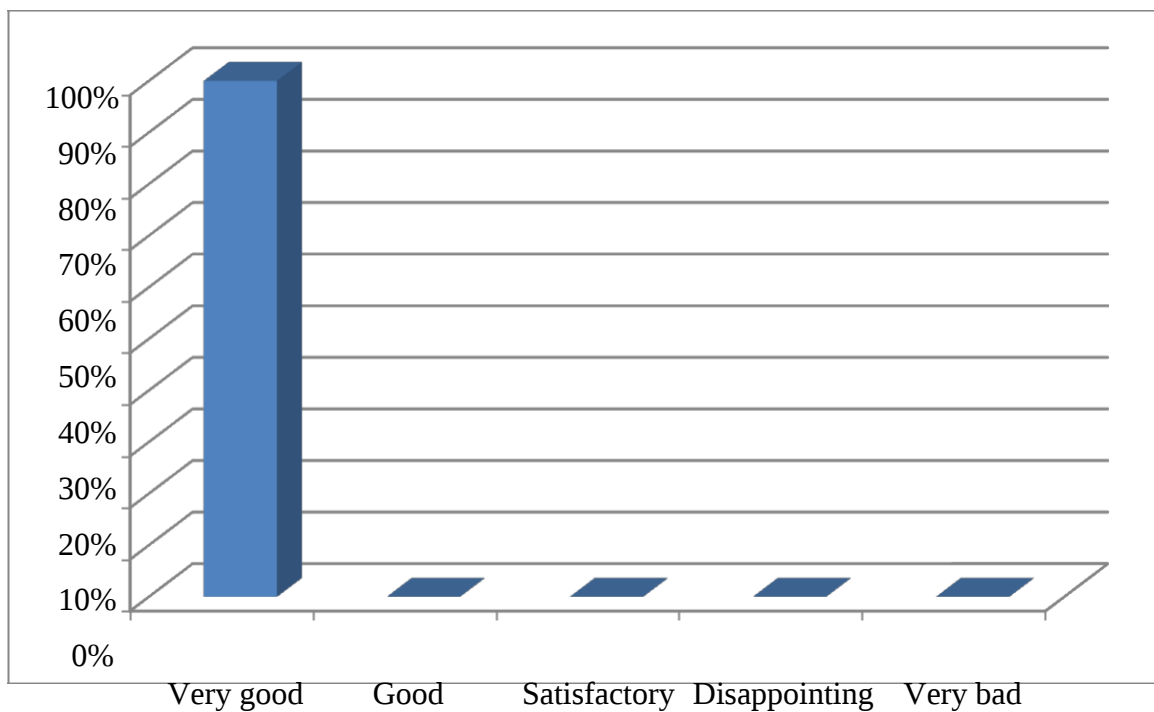
2. Jak oceniasz współpracę między partnerami?



3. Jak oceniasz poziom realizacji celów spotkania?



4. Jak oceniasz poziom upowszechniania rezultatów projektu?



Wnioski.

Spotkanie poświęcone było dopracowaniu szczegółów prac nad IO2 i IO3. Uczestnicy zapoznali się z macierzą gry - aplikacją, która będzie głównym produktem projektu. Poszczególnym zespołom projektowym przydzielono zadania związane z merytorycznym rozwojem zawartości aplikacji. Opracowany został harmonogram dalszych działań. Rok współpracy pozytywnie wpłynął na poziom komunikacji i współpracy pomiędzy partnerami. Wszyscy bardzo dobrze ocenili organizację spotkania, wykonali zadania i rozpowszechnili wyniki projektu.