

Projektlépések részletes leírása

1. Ráhangolódás

- **Tevékenység részletes bemutatása:** A projekt nyitó tevékenységei a résztvevők ráhangolódását szolgálták. Bemutattuk a TwinBus projekt koncepcióját, amely egy képzeletbeli buszos utazás a partnerországok között, a diákok jóllétére és globális állampolgári nevelésére fókuszál. Az iskolák bemutakoztak egymásnak online: a tanulók rövid prezentációkat vagy videókat készítettek saját iskolájukról és városukról, megosztva ezeket a projektfelületen. A tanulók virtuális „útleveleket” is készítettek maguknak, ezzel játékosan jelezve csatlakozásukat a közös utazáshoz. Egy közös online találkozó keretében (videóhívás) köszöntöttük egymást, és könnyed jégtörő játékokkal megalapoztuk a projekt jó hangulatát. Ezek a ráhangoló feladatok segítettek megteremteni a nyitott, befogadó légkört, valamint felkelteni a diákok motivációját a projekt iránt.
- **Szükséges eszközök:**
 - Internetkapcsolattal rendelkező számítógép vagy tablet; videóhíváshoz webkamera és mikrofon.
 - Projektor vagy interaktív tábla az osztályban a bemutatók megtekintéséhez.
 - Prezentációkészítő szoftver (PowerPoint, Canva stb.) a bemutatkozó anyagok elkészítéséhez.
 - Kreatív eszközök az „útlevelek” elkészítéséhez (digitális rajzprogram vagy papír, ceruza).
- **Időtartam:** Kb. 1–2 tanítási óra az iskolai bemutatkozó anyagok elkészítésére és feltöltésére, további ~1 óra a partneriskolák anyagainak megtekintésére. Az online ismerkedő találkozó ~30 perces volt. A ráhangolódási szakasz összességében egy-két héten belül lezajlott.
- **Hasznos, szükséges linkek:**
 - [Renderforest](#) – online eszköz videó bemutatkozó készítéséhez (egy partneriskola ezzel mutatkozott be).
 - [eTwinning TwinSpace](#) – biztonságos projektfelület a partneriskolák együttműködéséhez.

2. Előzetes kérdőív

- **Tevékenység részletes bemutatása:** A projekt elején felmértük a tanulók kiinduló tudását és attitűdjeit egy online előzetes kérdőív segítségével. A kérdőív olyan témákra tért ki, mint a diákok internethasználati szokásai, ismereteik az online biztonságról, a partnerországokkal kapcsolatos előzetes tudásuk, valamint az, hogy mit jelent számukra a jóllét az iskolában. A válaszok alapján képet kaptunk arról, milyen területekre érdemes a projekt során fókuszálni, és a tanulók igényeihez igazíthattuk a tevékenységeket. A diákok otthon vagy tanórai keretek között töltötték ki a kérdőívet (Google Űrlap formájában), majd az eredményeket közösen is áttekintettük egy óra keretében. Az előzetes felmérés nemcsak a kiindulási helyzetet dokumentálta, hanem segített a tanulókat ráhangolni a projekt témáira, hiszen már ekkor elgondolkodhattak az internetbiztonság és a kulturális sokszínűség kérdésein.
- **Szükséges eszközök:**
 - Online kérdőívszerkesztő (pl. **Google Űrlapok** vagy Microsoft Forms) a felmérés összeállításához és kitöltéséhez.
 - Számítógép vagy tablet internetkapcsolattal a diákoknak a kitöltéshez.
 - Projektor/Interaktív tábla a kiértékeléskor az összesített eredmények bemutatásához.
- **Időtartam:** A kérdőív kérdéseinek összeállítása a tanárok számára ~1 óra egyeztetést igényelt. A tanulók számára a kitöltés kb. 15–20 percet vett igénybe. Az eredmények kiértékelése és megbeszélése egy tanóra alatt zajlott.
- **Hasznos, szükséges linkek:**

- [Mentimeter](#) – interaktív kérdőívek és szavazások készítésére szolgáló eszköz, amellyel a diákok véleménye valós időben is begyűjthető.

3. Projektlogó tervezése

- **Tevékenység részletes bemutatása:** A partnerek közösen projektlogó tervezésbe kezdtek, hogy megadják a TwinBus projekt vizuális arculatát. Minden résztvevő iskola tanulói készítettek logóterveket – kézzel rajzolt vagy digitális grafikákat –, amelyekben megjelenítették a projekt témáját (utazás, busz, nemzetek közti barátság, jóllét). A logóterveket egy online felületen gyűjtöttük össze, majd szavazást szerveztünk a legjobb terv kiválasztására. A szavazáson a projekt minden tagja részt vehetett (tanulók, tanárok, esetleg szülők), amit egy online szavazó eszközzel bonyolítottunk le. A legtöbb szavazatot kapott logót hirdettük ki hivatalos projektlogóként, és ezt követően minden digitális felületen és dokumentumban azt használtuk. Ez a tevékenység erősítette a diákok kreativitását és a projekt iránti elköteleződését, hiszen a tanulók saját ötleteikkel járultak hozzá a közös arculathoz.
- **Szükséges eszközök:**
 - Rajzeszközök (papír, ceruza, filctoll) kézi tervezéshez, vagy számítógép/tablet rajzoló programmal (Paint, **Canva** stb.) a digitális grafikához.
 - Online felület a tervek megosztásához (pl. eTwinning TwinSpace vagy **Padlet** tábla).
 - Online szavazó eszköz (pl. **Tricider** vagy Google Űrlapok) a győztes logó kiválasztásához.
- **Időtartam:** Logótervek elkészítése: ~1 tanóra (rajzolás és esetleges digitalizálás). A tervek feltöltése és megtekintése: néhány nap (minden partner megosztotta a saját alkotásait). A szavazás lebonyolítása: kb. 1 hét állt rendelkezésre a voksok leadására. Eredményhirdetés és értékelés: egy rövid online bejelentés vagy tanórai kihirdetés (~30 perc). Összességében kb. 2 hét alatt lezajlott a logótervezési és választási folyamat.
- **Hasznos, szükséges linkek:**
 - [Canva](#) – online grafikai szerkesztő felület plakátok, logók készítéséhez.
 - [Tricider](#) – online szavazó és ötletelő platform, gyakran használható logóversenyek lebonyolítására.

4. Internetbiztonság és netikett

- **Tevékenység részletes bemutatása:** Kiemelt figyelmet fordítottunk az internetbiztonságra és a netiketre, hogy a projekt során mindenki biztonságban és megfelelően kommunikálhasson. A partneriskolák diákjai közösen összeállítottak egy ajánlást a helyes online viselkedésről: ötleteiket megosztva listába gyűjtötték a legfontosabb szabályokat (pl. személyes adatok védelme, tiszteletudó kommunikáció, csak engedéllyel rendelkező képek használata stb.). Ezt követően a tanárok segítségével a szabályokból egy interaktív játék készült, hogy a tanulók játékos formában sajátíthassák el az e-biztonsági tudnivalókat. Egy Genially alkalmazással fejlesztett kvízben vagy társasjáték-szimulációban a diákoknak különböző netikett-helyzetekben kellett döntéseket hozniuk, pontokat gyűjtve. A játékot valamennyi partner diákjai kipróbálták, és közben megbeszéltük a helyes válaszokat és a tanulságokat. A tevékenység eredményeként elkészült egy közös netikett-szabályzat, amit minden résztvevő betartott a projekt kommunikációja során. Már a projekt elején sikerült így lefektetni a tudatos, tiszteletteljes online együttműködés alapjait, biztosítva a biztonságos, támogató légkört a további munkához.
- **Szükséges eszközök:**
 - Számítógép vagy tablet interneteléréssel minden tanuló számára.
 - Interaktív kvíz-/játékkészítő platform (pl. **Genially**, Kahoot stb.) a netikettes játék összeállításához.
 - Projektor vagy digitális tábla a játék közös lejátszásához az órán.

- (Opcionális) Nyomtatható plakát vagy digitális dokumentum formájában a végleges netikett szabályok közzétételéhez az osztályteremben.
- **Időtartam:** A netikett szabályok összeírása brainstorming keretében: ~1 tanóra. Az online játék technikai elkészítése tanári koordinációval: ~2 óra. A játék kipróbálása és közös megvitatása: 1 tanóra.
- **Hasznos, szükséges linkek:**
 - [Kahoot](#) – népszerű kvízkészítő eszköz, alternatívaként használható a netikett témájú játékhoz.
 - [BiztonságosInternet](#) – magyar nyelvű tippek és segédanyagok az internetbiztonság és netikett oktatásához.

5. Kollaboratív utazási térkép

- **Tevékenység részletes bemutatása:** A projekt kezdetén létrehoztunk egy kollaboratív utazási térképet, hogy vizuálisan is megjelenítsük a partneriskolák földrajzi elhelyezkedését. Egy online térképes felületen (pl. Google MyMaps vagy Padlet térkép nézetben) minden partner feltüntette a saját városát/országát: elhelyeztek egy jelölőt a térképen, és mellé rövid leírást vagy fényképet csatoltak, amely bemutatta az adott települést. Így elkészült egy interaktív világ- vagy Európa-térkép, amelyen jól látható, honnan indulnak a TwinBus utasai. A tanulók izgalommal fedezték fel a térképen, milyen messze vannak egymástól a különböző országok, és milyen érdekességek találhatók a partnerországokban. A térképet a projekt folyamán folyamatosan használtuk: minden új tevékenységet úgy vezettünk fel, mintha a buszunk épp az adott országba „érkezne”. Ez a vizuális és narratív elem erősítette a projekt kerettörténetét és a csapatszellemet is.
- **Szükséges eszközök:**
 - Online térkép-alkalmazás (pl. **Google MyMaps** vagy a **Padlet** térkép modulja) a helyszínek megjelöléséhez és információk csatolásához.
 - Számítógép/tablet internetkapcsolattal a térkép szerkesztéséhez.
 - Digitális fényképek a településekről (a diákok által készítve vagy gyűjtve, forrásmegjelöléssel).
 - (Opcionális) Interaktív tábla az osztályban, hogy közösen is áttekintsük a térképet.
- **Időtartam:** Az egyes iskolai bemutatkozó „pin” elkészítése: ~1 tanóra (kutatás, szövegírás, kép kiválasztása). A térkép összeállítása online módon folyamatos volt – kb. egy hét alatt minden partner felvitte a saját adatait. A kész térkép közös áttekintése és megbeszélése: 1 tanóra.
- **Hasznos, szükséges linkek:**
 - [Google MyMaps](#) – egyéni online térképek létrehozására használható Google-eszköz.
 - [Padlet térkép nézet](#) – a Padlet felületen belül választható térképes megjelenítés, mellyel interaktív utazós térképet lehet készíteni.

6. Újévi hagyományok a különböző országokban

- **Tevékenység részletes bemutatása:** Az év végéhez közeledve a résztvevők megosztották egymással, milyen újévi (és karácsonyi) hagyományok jellemzőek az országukban. Minden partneriskola tanulói készítettek egy rövid bemutatót – szöveggel, fotókkal, esetleg videóval – arról, hogyan ünneplik az új évet (illetve az ünnepi időszakot) hazájukban. A projekt közös nyelve az angol volt, de a tanulók megtanították egymásnak például azt is, hogyan mondják „*Boldog új évet!*” saját nyelvükön. A kulturális csere mellett egy kreatív irodalmi feladat is színesítette ezt a modult: nemzetközi csoportokban a diákok akrosztikon verseket írtak az „Újév” vagy „*HAPPY NEW YEAR*” kifejezés betűivel, amelyekbe befoglalták jókívánságaikat és a különböző nemzetek fontos elemeit. Az elkészült prezentációkat és verseket egy közös digitális kiadványban vagy diavetítésben gyűjtöttük össze, és egy online találkozó keretében kölcsönösen bemutattuk egymásnak. Ezen tevékenység révén a tanulók rácsodálkozhattak a különböző országok szokásaira, ugyanakkor felismerhették az ünneplés univerzális örömét is.
- **Szükséges eszközök:**

- Prezentációkészítő eszköz (PowerPoint, **Google Diák** stb.) a hagyományok bemutatásának összeállításához.
- Fényképező eszközök (pl. okostelefon) a saját fotók/videók készítéséhez, valamint internet a képek gyűjtéséhez.
- Online szövegszerkesztő (Google Docs) vagy e-mail a közös versíráshoz és szerkesztéshez.
- (Opcionális) **StoryJumper** vagy Canva az elkészült anyagokból e-könyv összeállítására (digitális magazin a projekt számára).
- **Időtartam:** A hagyományokat bemutató anyagok elkészítése: ~2 tanóra (kutatás, írás, szerkesztés). Az akrosztikon versek megírása: 1 tanóra. A partnerek munkáinak összegyűjtése és megosztása: további 1 tanóra (tanári koordinációval). Az online bemutató találkozó megszervezése és lebonyolítása ~45 perces volt. (Ez a modul kb. 2–3 hét alatt zajlott le, figyelembe véve a téli szünetet is.)
- **Hasznos, szükséges linkek:**
- *New Year's Traditions Around the World* – nemzetközi forrás (angol) a különböző országok újévi szokásairól, amely inspirációul szolgálhat a téma feldolgozásához ¹. (*Britannica cikk*)

7. Virtuális étterem létrehozása

- **Tevékenység részletes bemutatása:** A projekt következő szakaszában a gasztronómián keresztül ismertük meg egymás kultúráját. A partnerek egy közös „virtuális éttermet” hoztak létre, amelynek menüjébe minden ország beillesztette a saját hagyományos ételeit. Először a diákok nemzetközi csoportokban közösen állították össze a menü fogásait: előételek, főételek, desszertek kategóriában szerepeltek a különböző nemzetek ételei, mintha egy világkonyha étterem lenne. Ezt követően minden partneriskola kiválasztott egy jellegzetes ételt, amelyet a tanulók el is készítettek otthon vagy az iskolában, és a folyamatot videóra vették. A rövid főzővideókban a gyerekek bemutatták a recept hozzávalóit és lépéseit angol nyelven, majd megmutatták a kész ételt. A videókat feltöltöttük a projekt platformjára, és egy közös online “étlap” prezentációban gyűjtöttük össze őket, így bárki végiglapozhatta a virtuális étterem kínálatát. A **“Welcome to Our Restaurant”** menü segítségével a tanulók izgalmas módon kóstolhattak bele egymás kultúrájába; fejlődött idegen nyelvi készségük a receptleírások által, és gyakorolták a digitális kompetenciát a videókészítés során is.
- **Szükséges eszközök:**
- Konyhai eszközök és alapanyagok a választott étel elkészítéséhez (a diákok és családjaik bevonásával).
- Videókamera vagy okostelefon a főzés folyamatának rögzítéséhez; egyszerű videoszerkesztő program az utómunka elvégzéséhez (vágás, feliratozás).
- Közös online tárhely vagy platform (pl. eTwinning TwinSpace, Google Drive) a videók megosztásához.
- Prezentációkészítő szoftver (**Google Diák**, **Canva** stb.) a virtuális étlap összeállításához, a videók és leírások egy dokumentumba rendezéséhez.
- Internetkapcsolat a videók feltöltéséhez és a közös anyag eléréséhez.
- **Időtartam:** Recept és menü összeállítása nemzetközi csoportokban: ~1 tanóra (online megbeszélés keretében). Főzés és videókészítés (otthoni projektmunka): 1–2 hét (országanként ütemezve). A videók megosztása és a közös prezentáció összeállítása: ~2 tanóra (tanári koordinációval). A virtuális étterem “megnyitása” – az összegyűjtött videók közös megtekintése – kb. 1 tanórát vett igénybe.
- **Hasznos, szükséges linkek:**
- [Canva – Menü sablonok](#) – vizuális étlapok készítése sablonok segítségével.
- *YouTube Audio Library* – ingyenes, jogtiszta háttérzenék gyűjteménye a diákok videóihoz (pl. főzővideók aláfestéséhez).

8. Virtuális múzeum

- **Tevékenység részletes bemutatása:** A projekt kulturális moduljaként egy virtuális múzeumot hoztunk létre, amelyben minden partnerország egy-egy jellegzetes történelmi vagy kulturális értékét mutatta be. A tanulók kiválasztottak egy számukra fontos vagy híres "műtárgyat" (pl. tárgyi emléket, nevezetességet, híres személyhez kötődő tárgyat), majd utánajártak a történetének. A kutatómunka eredményeként készítettek egy képes ismertető kártyát: tartalmazta a műtárgy fotóját vagy rajzát, nevét, a hozzá fűződő érdekességeket, valamint egy rövid leírást angolul (és akár az anyanyelvükön is). Ezeket a kártyákat feltöltöttük egy online felületre, mely virtuális kiállítótérként szolgált. Például egy Genially interaktív képen vagy egy Padlet galériában rendezve lehetett "végigsétálni" a múzeumban, ahol a különböző országok által hozott kincsek egymás mellett szerepeltek. A diákok érdeklődéssel nézték meg egymás kiállítási tárgyait, és kérdéseket is intéztek egymáshoz a projekt online fórumán. A virtuális múzeum segített tudatosítani a kulturális örökség értékét, és erősítette a nemzetközi tiszteletet a csoportban.
- **Szükséges eszközök:**
 - Számítógép interneteléréssel a kutatáshoz (információk és képek gyűjtése a műtárgyról).
 - Képszerkesztő program vagy prezentációkészítő (**Canva**, PowerPoint stb.) az ismertető kártya elkészítéséhez.
 - Online megosztó felület a virtuális kiállításhoz (pl. **Genially** interaktív kép, **Padlet** galéria nézetben).
 - (Opcionális) Mikrofon, ha a tanulók hangfelvételt is készítenek a tárgy bemutatásához.
- **Időtartam:** Műtárgy kiválasztása és információgyűjtés: ~1–2 tanóra (könyvtári vagy internetes kutatás). Az ismertető kártya elkészítése: 1 tanóra. A virtuális kiállítás összeállítása tanári segítséggel: ~1 óra. A kiállítás közös megtekintése és megbeszélése: 1 tanóra.
- **Hasznos, szükséges linkek:**
 - [Louvre – Virtuális túra](#) – példa egy neves múzeum online bejárására, inspiráció a virtuális kiállítás kialakításához.
 - [Genially – Interaktív múzeum sablon](#) – ingyenes sablon és ötletek egy digitális múzeum létrehozásához Genially platformon.

9. Rap párbaj

- **Tevékenység részletes bemutatása:** A projekt egyik leginnovatívabb eleme egy "rap párbaj" volt, amelyben a tanulók az irodalmat és a zenét ötvözték némi mesterséges intelligencia bevonásával. A résztvevő országok kiválasztottak két-két költőt a saját irodalmi hagyományukból (akiket tanulmányaik során megismertek), majd elképzelték, milyen lenne, ha ezek a híres alkotók egy rap párbaj keretében "párbeszédet" folytatnának egymással. Nemzetközi csoportokban dolgozva a diákok egy AI szöveggenerátor (pl. ChatGPT) segítségével angol nyelvű rap szöveget hoztak létre, amelyben a kiválasztott költők váltakozva szólalnak meg rímekben. A generált szöveget a tanulók saját ötleteikkel tovább csiszolták, majd zenei alapot kerestek alá. A rap előadásához volt, ahol a diákok maguk *felrappeltek* a szöveget, máshol pedig szövegfelolvasó programot használtak a ritmusra illesztve. A kész rapfelvételeket videó vagy hanganyag formájában megosztottuk egymással a platformon. Ez a feladat rendkívül szórakoztató volt, és új perspektívába helyezte a tanult irodalmi tartalmakat, miközben a tanulók fejlesztették kreatív nyelvhasználatukat és megtanulták a mesterséges intelligencia felelősségteljes használatát is.
- **Szükséges eszközök:**
 - AI-alapú szöveggeneráló eszköz (pl. **ChatGPT**) a rap szöveg megírásához.
 - Szövegszerkesztő program (Google Docs, Word stb.) a dalszöveg közös szerkesztéséhez.
 - Mikrofon a hangfelvételhez, vagy text-to-speech szoftver a gépi hang előállításához.
 - Zenei alap (ingyenesen elérhető rap *beat* vagy ritmus) a rap aláfestéséhez.

- Audiószerkesztő program (pl. **Audacity**) a végleges hanganyag vágásához, szerkesztéséhez.
- **Időtartam:** Költők kiválasztása és a koncepció megbeszélése: ~1 tanóra (irodalom/nyelvi óra keretében). AI szövegalkotás és dalszöveg finomítás: ~1 tanóra (csoportmunka). Próba és hangfelvétel vagy szövegfelolvasás a zenei alappal: ~1 tanóra. (Összesen kb. 2–3 hét alatt készültek el a nemzetközi csapatok rap produkciói az online egyeztetések idejét is beleszámítva.)
- **Hasznos, szükséges linkek:**
 - [Audacity](#) – ingyenes, nyílt forráskódú hangszerkesztő program felvételek készítéséhez és vágásához.
 - [Beatoven](#) – AI-alapú zenegeneráló eszköz, mellyel egyedi háttérzenét vagy *beat*-et lehet létrehozni a rap alá.

10. Képzletbeli város tervezése

- **Tevékenység részletes bemutatása:** A projekt záró kreatív kihívása egy képzeletbeli ideális város megtervezése volt, amelyben a tanulók összegezték mindazt, amit a közös munka során tanultak. Nemzetközi csoportokban ötleteltek arról, milyen lenne egy olyan város, ahol jó élni: milyen épületek, szolgáltatások, zöldterületek, közösségi terek kapjanak benne helyet. A rajzos vázzataikat ezután modern technológia segítségével látványos képpé alakították: a diákok egy mesterséges intelligencia alapú képgeneráló eszközt (pl. Scribble Diffusion) használtak arra, hogy a papíron megtervezett városukat digitálisan "felépítsék". Az AI a tanulók rajzai és leírásai alapján színes, részletgazdag illusztrációkat hozott létre, melyek hűen megjelenítették az elképzelt városokat. Az így elkészült városképeket egy online galériában gyűjtöttük össze; minden csapat mellékelte a városa fantáziánévét és egy rövid leírást is (pl. milyen elvek alapján született az elképzelés). A diákok végigjárva a galériát megnézték egymás futurisztikus városait, rácsodálkozva a hasonlóságokra és különbségekre. Ez a feladat nemcsak a kreativitást és az együttműködést erősítette, de tudatosította a tanulóknak, milyen jövőt képzelnek el maguknak egy élhetőbb, boldogabb világban.
- **Szükséges eszközök:**
 - Rajzeszközök (papír, ceruza, filctoll) a város kezdeti vázlatának megrajzolásához.
 - Mesterséges intelligencia alapú képgenerátor (pl. **Scribble Diffusion** vagy **Bing Image Creator**) a rajz digitális „életre keltéséhez”.
 - Számítógép vagy tablet internetkapcsolattal az AI eszköz használatához.
 - Online galéria felület a kész képek megosztására (pl. Padlet fal vagy Canva diavetítés formájában, esetleg a projekt TwinSpace-ben).
 - (Opcionális) Nyomtató, ha fizikai kiállítást is szeretnénk rendezni az alkotásokból az iskolában.
- **Időtartam:** Ötletgyűjtés és várostervezési vázlat rajzolása: 1–2 tanóra csoportmunkában. AI eszköz használata és a digitális illusztrációk elkészítése: 1 tanóra. Online galéria létrehozása és a munkák bemutatása: 1 tanóra. (A teljes folyamat megvalósítása kb. 2 héten belül lezajlott, beleértve a nemzetközi csoportok egyeztetéseit is az ötleteléshez.)
- **Hasznos, szükséges linkek:**
 - [Scribble Diffusion](#) – egyszerű AI-eszköz, amely kézi rajzokból generál digitális festményt.
 - [Bing Image Creator](#) – ingyenes mesterségesintelligencia-alapú képgeneráló felület, amellyel szöveges leírásból vagy vázlatból lehet képet készíteni.

11. A projekt értékelése

- **Tevékenység részletes bemutatása:** A projekt végén sor került az elvégzett munka átfogó értékelésére és a visszajelzések gyűjtésére mind a tanulók, mind a tanárok részéről. A diákok egy záró online kérdőívben adtak visszajelzést arról, hogyan érezték magukat a projekt során, mely tevékenységeket találták a leghasznosabbnak vagy legélvezetesebbnek, és mit tanultak. Ezt az utólagos felmérést összehasonlítottuk az előzetes kérdőív eredményeivel, hogy lássuk a fejlődést

(például nőtt-e a diákok tudatossága az internetbiztonság terén, nyitottabbak lettek-e más kultúrák megismerésére stb.). Emellett a tanulók csoportbeszélgetéseken szóban is reflektáltak az élményeikre, és minden ország készített egy rövid összefoglalást a saját nyelvén a projekt hatásairól. A tanárok közösen elemezték, hogy a kitűzött célok megvalósultak-e, és mely területeken volt legerőteljesebb a hatás. Az értékelés során kiderült, hogy a TwinBus projekt jelentősen hozzájárult a tanulók problémamegoldó, együttműködési és digitális készségeinek fejlődéséhez, és a visszajelzések alapján a diákok nagyon élvezték a közös munkát. Az eredményeket egy projektzáró megbeszélésen, valamint egy online blogbejegyzésben is összefoglaltuk, így a nyilvánosság számára is láthatóvá vált a projekt sikere.

• **Szükséges eszközök:**

- Online kérdőívkészítő (Google Űrlapok, Microsoft Forms) a záró felméréshez.
- Számítógép/tablet a diákoknak a kérdőív kitöltésére.
- Interaktív prezentációs eszköz (pl. **Mentimeter**) a közös órai reflexióhoz, szavazásokhoz.
- Videókonferencia platform (Zoom, Teams) a tanárok értékelő megbeszéléséhez.
- Szövegszerkesztő és képszerkesztő program a záró beszámoló, posztok összeállításához.

• **Időtartam:** Záró kérdőív kitöltése: ~15–20 perc. Reflexiós óra a diákokkal (eredmények megvitatása, élmények megbeszélése): 1 tanóra. Tanári értékelő megbeszélés: ~1 óra (online vagy személyes). Összegző dokumentumok és blogbejegyzés megírása: kb. 2–3 óra (tanárok részéről, a projektzárás részeként).

• **Hasznos, szükséges linkek:**

- [Mentimeter](#) – interaktív prezentációs felület, mellyel valós időben gyűjthető visszajelzés (szavazás, szófelhő stb.) a tanulóktól.
- *Project Evaluation Toolkit* – útmutató a tanulói projektek értékeléséhez, kérdőívpéldákkal (angol nyelven). (Forrás: *EU School Education Gateway*)

12. Disszemináció

• **Tevékenység részletes bemutatása:** A projekt utolsó lépéseként gondoskodtunk arról, hogy a TwinBus során született eredmények minél szélesebb körhöz eljussanak. A részt vevő tanárok cikkeket és bejegyzéseket tettek közzé iskoláik honlapján és közösségi média felületein, amelyekben beszámoltak a projekt főbb eseményeiről, élményeiről és a diákok alkotásairól. A projekt eTwinning felületén (TwinSpace) folyamatosan dokumentáltuk az előrehaladást, és a nyilvános európai projektoldalon is megosztottuk a legfontosabb produktumokat (például a közös e-könyvet, a virtuális múzeum linkjét, videókat). A helyi közösség tájékoztatására sajtóközleményt juttattunk el egy regionális újsághoz, illetve az iskola hírlevelében is megjelent egy összefoglaló a TwinBus-ról. A projekt szélesebb szakmai körben való megismertetéséért a tanárok konferenciákon és műhelymunkákon is bemutatták a tapasztalataikat: egyik partnerünk egy nemzetközi szimpóziumon, illetve a magyarországi eTrend konferencián tartott előadást a projektről. A disszemináció eredményeként nemcsak a résztvevők büszkesége nőtt, hanem más pedagógusok is inspirációt meríthettek a projektből, és a támogató intézmények felé is láthatóvá vált a közös munka értéke.

• **Szükséges eszközök:**

- Iskolai honlap vagy blogfelület a hírek, beszámolók közléséhez.
- Közöségi média (Facebook-oldal, csoport; Instagram stb.) a szélesebb közönség eléréséhez.
- eTwinning platform – TwinSpace és az Európai Iskolai Oktatási Platform nyilvános projektoldala – a nemzetközi disszeminációhoz.
- Szövegszerkesztő és képszerkesztő program a cikkek, posztok megírásához, illusztrálásához.
- Prezentációkészítő (PowerPoint, Canva) a konferencia-előadások anyagainak összeállításához; videókonferencia eszköz az online előadásokhoz.

• **Időtartam:** A disszemináció folyamata részben folyamatos volt a projekt alatt: kisebb hírek, posztok közzététele alkalmanként 0,5–1 órát vett igénybe. A záró összegző cikk/poszt megírása

kb. 2 óra alatt készült el. A konferencia-előadásra való felkészülés (prezentáció összeállítása, próba) több napot is igénybe vehetett, az előadás maga általában 15–20 perces volt. A projekt utolsó hónapjában koncentráltabb a disszeminációs munka intenzívebb része.

• **Hasznos, szükséges linkek:**

- [TwinBus projekt – Európai School Education Platform](#) – a projekt nyilvános adatlapja (leírás és eredmények) az eTwinning felületen.
- [Online eTrend konferencia 2024 – beszámoló](#) – hír az eTwinning Magyarország oldaláról, amelyben szerepel a TwinBus projekt bemutatása is egy műhelymunka keretében. 2 3

1 Learn about New Year's Eve celebrations around the world

<https://www.britannica.com/video/New-Year-festival-New-Years-Eve/-274432>

2 3 Online eTrend Konferencia 2024 - Well-being at school – az iskolai jóllétről

<https://www.etwinning.hu/post/online-etrend-konferencia-2024-well-being-at-school-az-iskolai-jolletrol>