

## Connie Fredrickson

Pe parcursul acestui proiect, elevii au devenit povestitori digitali folosind software de editare video pentru a spune propriile povești. Am avut ocazia să ne întâlnim cu Paul Rusesabagina, managerul hotelului Rwanda. După ce am aflat de impactul pe care l-a avut acest singur om, am introdus scenariul de proiect și le-am cerut elevilor să caute informații despre o persoană care și-a folosit propria viață pentru a produce un impact pozitiv asupra altora. Am colaborat de asemenea cu alte clase implicate în același proiect, oferindu-le elevilor ocazia de a avea o perspectivă mai amplă asupra unor diferite persoane din toată lumea care au un impact în viața noastră.

Deoarece avem calculatoare disponibile în clasă și acces la laboratorul de informatică, prima activitate din acest proiect a fost să le arăt elevilor cum să-și creeze propria pagină iGoogle\* și *RSS feeds* astfel încât să dispună de un spațiu în care să stocheze informațiile legate de proiect. Am alcătuit apoi echipe de proiect și am creat grupuri Google\* astfel încât elevii să poată crea pagini wiki ale grupului, să afișeze documente și link-uri, să participe la discuții și să trimită mesaje membrilor grupului.

După ce au efectuat o serie de investigații inițiale și au lucrat împreună cu colegi de la alte clase, grupurile de elevi au ales o persoană cu influență și au creat o poveste cu ajutorul imaginilor, muzicii și vorbirii. Personajele principale ale filmelor au fost părinți, soldați, oameni dedicați ajutorului umanitar, muzicieni și actori.

„Când am început proiectul, știam că există foarte mult interes, dar nici nu speram la ceea ce am văzut. Nivelul implicării și al interesului față de proiect a fost uimitor. Elevii făceau filme acasă și le publicau singuri pe web. Elevii se rugau să fie lăsați să lucreze până târziu și în timpul pauzelor de prânz și trimiteau întrebări prin e-mail în cursul week-end-ului. Un elev care în mod normal nu prea participă la ore a fost printre cei care au dorit să-și mai înregistreze încă o dată prezentarea audio fiindcă nu era perfectă. Proiectul său nu era destul de bun, nu fiindcă așa zisesem eu, ci fiindcă voia mai mult de la el. A fost un proiect care a depășit limitele sălii de clasă și a devenit un proiect despre un public mai larg. Știam de mult timp că sălile de clasă și elevii s-au schimbat. Proiectul le-a permis elevilor să se cufunde cu mai multă pasiune în ceea ce învață și în viață.” (Laufenberg)

„Una dintre școlile cu care am lucrat era din Vanuatu, în Pacificul de Sud. Elevii au putut să comunice între ei cu ajutorul unui chat room pe care l-am creat. În ultima zi a proiectului, am avut o videoconferință live împreună cu ei. N-a fost ceva deloc simplu, deoarece lucrau cu ajutorul unei legături prin satelit și obțineau electricitate de la un generator portabil. Asta demonstrează că acolo unde există voință, se găsesc și posibilități de a folosi tehnologia.” (Davey)

Elevii mei au trebuit să rezolve probleme împreună cu elevii de la celelalte școli implicate în proiect, să găsească modalități de a lucra în condițiile diferențelor de fus orar și să gândească diferit despre abilitatea lor de a comunica cu o comunitate globală mult mai mare. Proiectul le-a schimbat cu adevărat perspectiva.

Adaptat după contribuțiile la scenariu. (2007). NETS•S 2007 Implementation Wiki  
<http://nets-implementation.iste.wikispaces.net/Communication++and+Collaboration>