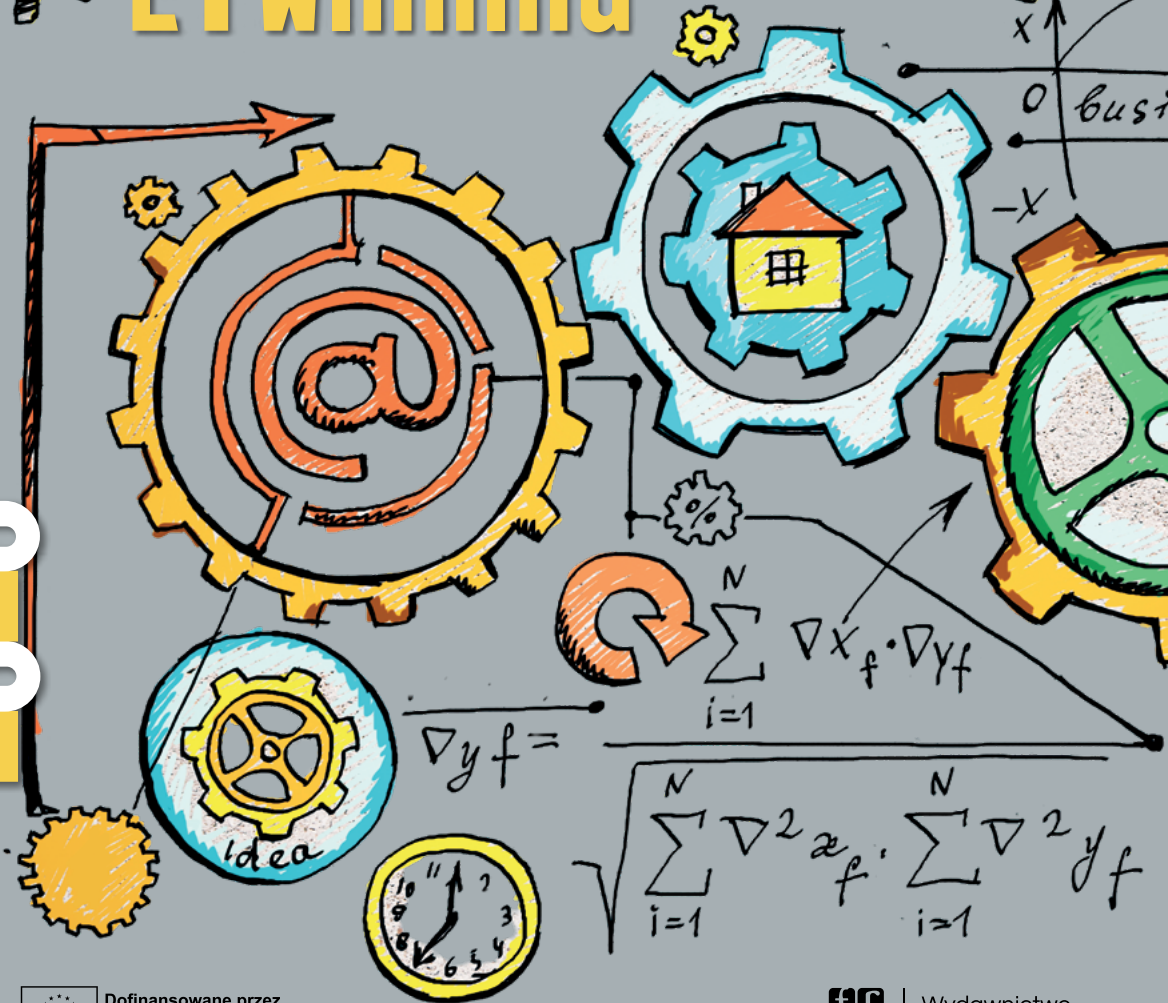


ZWYCIĘSKIE PROJEKTY w KONKURSIE ETWINNING



2026

Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2026

Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2026

Koncepcja publikacji	Krajowe Biuro eTwinning
Współpraca redakcyjna	Dominika Tokarz
Autorzy	Aleksandra Armada, Anna Badzio, Izabela Banaś, Monika Boczoń, Eliza Bogdańska, Dilan Göktaş Frankiewicz, Katarzyna Kaczmarek, Marcin Kotwicki, Magdalena Kraus, Justyna Kukułka, Joanna Lisewska, Joanna Pacholczyk-Mizdalska, Katarzyna Siwczak, Regina Smolin-Makuch, Dorota Stanałowska, Anna Szczepaniak, Arleta Szydłowska, Monika Świątek, Jolanta Zamoyska-Markiewicz
Redaktor prowadząca	Ewa Kempirńska
Korekta	Beata Kostrzewska
Projekt graficzny	Studio Graficzne Papercut, Artur Ładno
Skład i projekt okładki	Artur Ładno
Druk	Top Druk Łomża
Wydawca	Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności Aleje Jerozolimskie 142a, 02-305 Warszawa  www.frse.org.pl kontakt@frse.org.pl  www.erasmusplus.org.pl  www.etwinning.pl

© Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Warszawa 2026

ISBN 978-83-67587-79-2

Europejska Platforma Edukacji Szkolnej (ESEP) i eTwinning to inicjatywy Komisji Europejskiej finansowane z programu Erasmus+ i obsługiwane przez European Schoolnet (EUN Partnership) na podstawie umowy z Europejską Agencją Wykonawczą ds. Edukacji i Kultury (EACEA).

Wsparcie finansowe wydania niniejszej publikacji udzielone przez Komisję Europejską nie oznacza poparcia dla zamieszczonych w niej treści. Odzwierciedlają one wyłącznie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za wykorzystanie informacji zawartych w publikacji.

Twórcy tekstów wyrazili zgodę na zamieszczenie w publikacji zdjęć swojego autorstwa. Fotografia Andrzeja Wilka (s. 32) została wykonana przez Szymona Łaszewskiego/FRSE. W publikacji wykorzystano także materiały z TwinSpace nagrodzonych projektów, udostępnione na licencji Creative Commons.

Elektroniczna wersja publikacji jest w pełni dostępna dla czytników ekranu. Obrazy mają opisy alternatywne. Tekst ma strukturę nagłówków. Spis treści umożliwia nawigację. Kontrast zgodny z WCAG 2.1.

Wydrukowano w całości na certyfikowanym papierze FSC® pochodzącym z dobrze zarządzanych lasów.

Publikacja bezpłatna

Cytowanie: *Zwycięskie projekty w konkursie eTwinning 2026* (2026). Warszawa: Wydawnictwo FRSE.

Czasopisma i portale Wydawnictwa FRSE

[języki: obce]
w szkole

europa
DLA AKTYWNYCH

europadesk
Polska

EUROPEJSKI
PORTAL MŁODZIEŻOWY

Więcej publikacji Wydawnictwa FRSE:  www.czytelnia.frse.org.pl

Spis treści

- 6 eTwinning: współpraca i inspiracja
- 8 Odznaki Jakości eTwinning
- 9 Konkurs „Nasz projekt eTwinning”

Projekty dla uczniów w wieku 3–6 lat

- 16 Colorful World of Emotions
- 18 Blue Adventure
- 20 SEL in Storyland

Projekty dla uczniów w wieku 7–10 lat

- 24 STEAM for Wellbeing: Healthy Minds, Creative Futures
- 26 Mathematical Faces of Art
- 28 The Magic of STEAM

Projekty dla uczniów w wieku 11–15 lat

- 32 Happy Science
- 34 Lakes Connect: Exploring the Wonders of Our Local Lakes
- 36 FCL: Fun, Click, Learn

Projekty dla uczniów w wieku 16–19 lat

- 40 AI: Friend or Foe?
- 42 Beyond the Pages: English Literary Treasures
- 44 Welcome to Togetherland

Synergia eTwinning i Erasmus+

- 48 The Future English Classroom

STREAM z eTwinning

- 52 AI in Education: Friend or Foe?

Edukacja obywatelska

- 56 GREEN THRIVE Project: Schools Growing Eco-Consciousness

Ambasador eTwinning

- 60 GrAIIny TrAIInY
- 62 The Time Machine: Journey to the Modern Age
- 64 Special Hands, Colorful Dreams
- 66 Water Voyage

Debiut

- 70 European Melting Pot



Są konkursy, które podsumowują rok pracy. Są też takie, które pokazują kierunek zmian zachodzących w edukacji. Tegoroczna 21. edycja konkursu eTwinning zdecydowanie należy do tej drugiej kategorii.

Patrząc na zwycięskie projekty, można zobaczyć w nich więcej niż tylko dobrze zaplanowane działania, ciekawe scenariusze czy efektowne rezultaty. To przede wszystkim obraz szkoły, która coraz odważniej odpowiada na pytania o przyszłość: jak uczyć współpracy, jak rozwijać sprawczość, jak przygotować uczniów do życia w świecie zmieniającym się szybciej niż podręczniki.

Nieprzypadkowo hasło przewodnie programu eTwinning w roku szkolnym 2025/2026 brzmi „Skills for life”. Właśnie kompetencje przyszłości – komunikacja, kreatywność, krytyczne myślenie, empatia i umiejętność działania w zespole – najmocniej wybrzmiewały w projektach zgłoszonych do konkursu. Było ich aż 97, co najlepiej pokazuje skalę zaangażowania i pomysłowości polskich szkół.

Konkurs obejmował cztery kategorie wiekowe oraz – wzbudzające największe zainteresowanie – kategorie dodatkowe: Edukacja obywatelska, STREAM z eTwinning, Synergia eTwinning i Erasmus+, a także Ambasador eTwinning oraz Debiut – pierwszy projekt eTwinning nauczyciela i szkoły. Warto zauważyć, że tematyka z zakresu edukacji obywatelskiej czy STREAM pojawiała się także w projektach poza przypisanymi im kategoriami. Pokazuje to, że nauczyciele coraz częściej postrzegają edukację w sposób interdyscyplinarny, osadzając ją w kontekście realnych wyzwań współczesnego świata.

Najciekawsze inicjatywy powstają dziś tam, gdzie uczniowie podejmują rozmowy o demokracji, ekologii, technologii, mediach czy życiu lokalnych społeczności. Tego typu działania nie kończą się na zdobyciu dobrej oceny – pozostawiają trwały ślad w postawach młodych ludzi, rozwijają odwagę zadawania pytań oraz kształtują gotowość do podejmowania odpowiedzialności

Jak pisał futurolog Alvin Toffler: „Analfabetami XXI wieku nie będą ci, którzy nie potrafią czytać i pisać, ale ci, którzy nie potrafią uczyć się, odczuwać i uczyć na nowo”. Projekty eTwinning bardzo dobrze pokazują, że szkoła może być miejscem właśnie takiego uczenia się – otwartego, elastycznego i angażującego.

Potwierdza to również rekordowa liczba Klas Patronackich eTwinning. W bieżącym roku szkolnym realizowane są aż 92 takie inicjatywy. To wyraźny sygnał, że coraz więcej szkół buduje swoją codzienność wokół współpracy, innowacyjności i wartości europejskich.

eTwinning dobrze wpisuje się także w założenia reformy Kompas Jutra. Wspiera rozwój kompetencji przekrojowych, uczy odpowiedzialności, współpracy i świadomego uczestnictwa w życiu społecznym. Pokazuje, że szkoła może być miejscem, które nie tylko przekazuje wiedzę, lecz także pomaga młodym ludziom odnaleźć kierunek.

Zwycięskie projekty tegorocznej edycji są najlepszym dowodem na to, że ten kierunek został już wyznaczony.

Ada Guźniczak
dyrektorka Krajowego Biura eTwinning, TCA i Programu Erasmus+ Sport
członkini zarządu Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji

eTwinning: współpraca i inspiracja

eTwinning to europejska społeczność szkół i przedszkoli prowadzących projekty edukacyjne za pośrednictwem narzędzi cyfrowych. Składa się ona z tysięcy nauczycieli i edukatorów podzielających wizję szkoły jako miejsca sprzyjającego włączeniu społecznemu, rozsądnie korzystającego z najnowszych technologii oraz uwzględniającego w swoim programie nauczania kompetencje XXI wieku. eTwinerzy nawiązują kontakty w sieci, w placówkach szkolnych, podczas wydarzeń eTwinning oraz wszędzie tam, gdzie mogą inspirować innych nauczycieli do tego, by zapewnić kształcenie jak najwyższej jakości.

Internetowa przestrzeń eTwinning funkcjonuje w ramach Europejskiej Platformy Edukacji Szkolnej (European School Education Platform), oferującej różne zasoby i udogodnienia. Platforma ESEP przede wszystkim zapewnia środowisko cyfrowe, w tym TwinSpace, za którego pośrednictwem można swobodnie rozmawiać, udostępniać materiały, tworzyć projekty oraz uczyć się we własnym tempie i w zgodzie ze swoimi zainteresowaniami. Ponadto dostarcza zestawów projektowych i przykładów dobrych praktyk.

Zarówno eTwinning, jak i Europejska Platforma Edukacji Szkolnej to inicjatywy Komisji Europejskiej. Obie są finansowane z programu Erasmus+ na podstawie umowy z Europejską Agencją Wykonawczą ds. Edukacji i Kultury (European Education and Culture Executive Agency). Ich obsługą merytoryczną i techniczną zajmuje się European Schoolnet – zlokalizowana w Brukseli organizacja zrzeszająca 34 europejskie ministerstwa edukacji.

Na poziomie europejskim eTwinningiem kieruje Centralne Biuro eTwinning (Central Support Service), a w każdym kraju, w którym ten program funkcjonuje, działa biuro krajowe (National Support Organisation). Biuro centralne odpowiada za rozwój platformy oraz za ofertę doskonalenia zawodowego, a misję tę realizuje m.in. we współpracy z krajowymi przedstawicielstwami programu. Ponadto organizuje doroczną konferencję europejską oraz galę wręczenia nagród eTwinning, podczas której nauczyciele i uczniowie otrzymują wyróżnienia za realizację wybitnych projektów edukacyjnych.

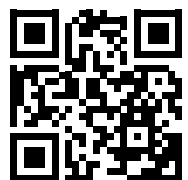
W Polsce pieczę nad programem sprawuje Krajowe Biuro eTwinning działające w strukturze Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji – Narodowej Agencji Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności. Fundacja zarządza europejskimi programami, projektami i inicjatywami edukacyjnymi od 1993 roku, a funkcję Narodowej Agencji pełni od 2014 roku.

Krajowe Biuro eTwinning w Polsce prowadzi działania informacyjno-promocyjne dotyczące programu oraz zapewnia pomoc organizacyjną i techniczną. Na polskiej stronie eTwinning znajdują się m.in. aktualności, opisy projektów, publikacje w wygodnych do pobrania formatach, materiały multimedialne, a także informacje o polskich i europejskich konkursach oraz o szkoleniach i kursach internetowych. Zamieszczono na niej również wideoprzewodniki, w których wyjaśniono, jak przebiega rejestracja w programie oraz jak korzystać z eTwinningowych narzędzi.

EUROPEJSKA PLATFORMA EDUKACJI SZKOLNEJ



AKTUALNOŚCI NA POLSKIEJ STRONIE eTWINNING



Jak dołączyć do programu

Do eTwinningu mogą dołączać nauczyciele z przedszkoli, szkół podstawowych i ponadpodstawowych, które realizują podstawę programową określoną przez Ministerstwo Edukacji Narodowej. W tym celu każdy nauczyciel pracujący w takiej instytucji i uczący dowolnego przedmiotu, a także inni dydaktycy, pedagodzy, bibliotekarze i członkowie kadry kierowniczej tych

placówek mogą za pomocą swoich EU Loginów zarejestrować się jako użytkownicy na Europejskiej Platformie Edukacji Szkolnej, a następnie zwrócić się do Krajowego Biura eTwinning w Polsce o zatwierdzenie członkostwa w programie. Wskazówki, jak to zrobić krok po kroku, można znaleźć na stronie www.etwinning.pl lub u regionalnych Ambasadorów programu.

Rozwój zawodowy nauczycieli

Uczenie się przez całe życie (*lifelong learning*) jest kluczowe w rozwoju zawodowym nauczycieli, dlatego eTwinning zapewnia członkom swojej społeczności możliwość stałego podnoszenia kompetencji. Mogą oni zatem korzystać z webinarów, kursów internetowych, w tym z Masowych Otwartych Kursów Online (*Massive Open Online Courses*), oraz z materiałów do samodzielnej nauki. Uczestniczą w seminariach, konferencjach i w szkoleniach stacjonarnych lub zdalnych, dzięki którym mają szansę nawiązywać nowe kontakty i poznawać specjalistów z różnych dziedzin, a także wspólnie się uczyć, a przez to czuć się pełnoprawnymi członkami tej prężnie

działającej społeczności edukacyjnej w Europie. W ramach oferty KE, dotyczącej doskonalenia zawodowego nauczycieli i szkół, wprowadzono program uznawania kompetencji cyfrowych nauczycieli na szczeblu europejskim, pozwalający eTwinnerom na uzyskanie certyfikatu biegłości cyfrowej na poziomie B2.

eTwinning, aby zwiększyć swój zasięg, wspiera także proces kształcenia wstępnego nauczycieli przez włączanie studentów kierunków pedagogicznych do programu. Wprowadzanie eTwinningu do edukacji przyszłych nauczycieli jest cenne również dla kształcących ich instytucji.

Klasa patronacka

Od 2022 roku w kolejnych polskich szkołach realizacja projektów eTwinning odbywa się w ramach odrębnego przedmiotu ujętego w planie zajęć, a ocena z niego widnieje na świadectwach. Podczas lekcji poświęconych

eTwinningowi uczniowie współpracują z kolegami z innych szkół. Wykorzystują w tym celu najnowsze narzędzia cyfrowe. Zyskują dzięki temu możliwość wymiany doświadczeń oraz rozwijania kompetencji kluczowych. ■

Odznaki Jakości eTwinning

Odznaka Jakości to przepustka, by ubiegać się o nagrodę w ogólnopolskim konkursie „Nasz projekt eTwinning”. Jest ona wyróżnieniem przyznawanym nauczycielom za przedsięwzięcia o bardzo wysokim standardzie na poziomie krajowym – co poświadcza Krajowa Odznaka Jakości – i europejskim – o czym świadczy Europejska Odznaka Jakości. Ma ona formę elektronicznego certyfikatu, który jest widoczny na pulpicie komputera po zalogowaniu się na platformie programowej.

Odznakę krajową przyznaje Krajowe Biuro eTwinning eTwinnerom wyróżniającym się zaangażowaniem w działania projektowe. By ją otrzymać, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- ♦ projekt zakończył się lub jest w ostatniej fazie realizacji;
- ♦ nauczyciel zgłoszony do nagrody w znacznym stopniu przyczynił się do przeprowadzenia przedsięwzięcia i znajduje to odzwierciedlenie w materiałach projektowych;
- ♦ przedsięwzięcie miało plan i sprecyzowane cele, a działania w jego ramach opierały się na współpracy partnerów i zaowocowały wspólnymi materiałami;
- ♦ rezultaty są dostępne, tak aby ewaluacja przedsięwzięcia była możliwa.

Konieczne jest również upublicznienie w przestrzeni TwinSpace treści stworzonych podczas projektu przez nauczycieli i uczniów. Zgodnie z zasadami materiały tam udostępniane powinny być opisane w taki sposób, by umożliwić identyfikację szkoły oraz nauczyciela wnioskującego. Jest to ważne zwłaszcza w projektach, w których uczestniczy

kilka polskich placówek. Jeśli rezultaty zostały opisane w innej witrynie, to na dostępnej publicznie stronie TwinSpace należy zamieścić czytelną informację z odnośnikiem do tego miejsca.

Europejską Odznakę Jakości przyznaje Centralne Biuro eTwinning najlepszym projektom spośród nominowanych przez biura krajowe. Do udziału w procesie ewaluacji kwalifikują się projekty, w których co najmniej dwóch partnerów z dwóch różnych krajów otrzymało Krajową Odznakę Jakości, a średnia uzyskanych punktów wynosi 20 lub więcej. Odznaka europejska jest poświadczeniem, że projekt osiągnął oczekiwany standard na międzynarodowym poziomie. Nadanie Europejskiej Odznaki Jakości uprawnia do udziału w konkursie o europejskie nagrody eTwinning. ■

Konkurs „Nasz projekt eTwinning”

Organizowany co roku przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji ogólnopolski konkurs „Nasz projekt eTwinning” jest skierowany do nauczycieli wszystkich przedmiotów, a także do innych pracowników dydaktycznych, pedagogów i bibliotekarzy ze szkół i przedszkoli oraz do dyrektorów tych placówek. Jego celem jest wybranie i upowszechnienie najlepszych międzynarodowych projektów eTwinning, zrealizowanych z udziałem polskich nauczycieli w bieżącym lub poprzedzającym roku szkolnym. Przedsięwzięcia zgłoszone do konkursu ocenia niezależne jury w paru kategoriach, w kontekście kilku kryteriów uzależnionych m.in. od wieku uczestników projektów oraz ich tematyki. Każdego roku we wrześniu ogłaszane są kategorie kolejnej edycji konkursu. Jego regulamin, harmonogram oraz szczegółowe kryteria oceny znajdują się na stronie www.etwinning.pl, w zakładce „Konkursy”. Laureaci w konkursie „Nasz projekt eTwinning 2026” zostali wyróżnieni w następujących kategoriach:

- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 3–6 lat,
- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 7–10 lat,
- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 11–15 lat,
- ♦ Projekt dla uczniów w wieku 16–19 lat,
- ♦ Synergia eTwinning i Erasmus+ (projekty łączące elementy obu programów),
- ♦ STREAM z eTwinning (projekty integrujące nauki ścisłe, technologię, robotykę, inżynierię, sztukę i matematykę),
- ♦ Edukacja obywatelska (projekty skupiające się na zachęcaniu uczniów do aktywnego uczestnictwa w życiu społecznym i politycznym, rozwijające umiejętności krytycznego myślenia, analizy informacji oraz podejmowania działań na rzecz dobra wspólnego),
- ♦ Ambasador eTwinning (projekty realizowane przez nauczycieli w trakcie pełnienia tej funkcji),
- ♦ Debiut (pierwszy projekt eTwinning nauczyciela i szkoły).

Kryteria oceny projektów

Najlepsze projekty eTwinning to przedsięwzięcia interdyscyplinarne, wymagające kreatywności od nauczycieli, a także pobudzające twórcze działanie uczniów. Oceniając je, jury analizuje, czy mają one charakter innowacji pedagogicznej, są zintegrowane z programem nauczania, promują współpracę, wykorzystują technologie informacyjno-komunikacyjne oraz czy wyróżniają

się rezultatami, sposobem prowadzenia dokumentacji i jej rzetelnością.

Innowacja pedagogiczna i kreatywność: Sięgnięcie przez nauczyciela po zasoby eTwinning oznacza świadomy wybór oryginalnych metod nauczania, dzięki którym lekcja zamienia się z w interesujące przedsięwzięcie. Wbrew pozorom taki projekt nie musi intrygować swoim tematem, aby zyskać miano innowacyjnego – nawet najprostsze

**SZCZEGÓLNE INFORMACJE
O KONKURSACH I WYRÓŻNIENIACH
eTWINNING**



2024/2025

oraz

2025/2026

w tych latach szkolnych
prowadzono projekty
biorące udział
w konkursie

pomysły, np. tradycje świąteczne czy miasto, w którym żyjemy, mogą okazać się bardzo nowatorskie, jeśli przy ich realizacji zaplanowano oryginalne aktywności. Przedsięwzięcie innowacyjne to takie, które w jak największym stopniu motywuje uczniów do działania. To właśnie oni odgrywają w nim główną rolę, a nauczyciel koordynuje postęp ich pracy. Ich zaangażowanie przejawia się również w aktywnej obecności na platformie TwinSpace i w wykorzystywaniu dostępnych tam narzędzi.

Integracja z programem nauczania:

Projekt eTwinning powinien być od samego początku realizowany zgodnie z podstawą programową. Warto tak zaplanować działania w jego ramach, aby udało się przeprowadzić przedsięwzięcie atrakcyjne dla uczniów i równocześnie uzyskać konkretną wartość edukacyjną w postaci elementów przewidzianych w podstawie programowej. Projekt zyskuje na jakości, kiedy uda się w nim zawrzeć treści z kilku przedmiotów.

Współpraca i komunikacja partnerów to bardzo istotne aspekty jakości projektu. Najlepsze inicjatywy to takie, w których uczniowie nie ograniczają się do prostej wymiany wiedzy i materiałów, ale razem pracują nad danym zagadnieniem, zbierają i analizują informacje, a następnie wspólnie rozwiązują problemy. Uczestnicy projektu są partnerami i wszystkie ich zadania powinny być ukierunkowane na współpracę. Nawet jeśli głównym założeniem jest prosta wymiana prezentacji, to należy takie działania rozszerzyć co najmniej o analizę materiałów partnera czy o dyskusję.

Adekwatne wykorzystanie TIK, czyli technologii informacyjno-komunikacyjnych: Rozpoczynając wspólne działania, partnerzy projektowi mają

do dyspozycji TwinSpace – elektroelektroniczną przestrzeń do współpracy. Ponadto w internecie jest dostępnych wiele darmowych aplikacji, które można wykorzystywać w działaniach projektowych – należy jednak uważać na złośliwe oprogramowanie i nieodpowiednie treści zagrażające bezpieczeństwu uczniów! Dodatkowe narzędzia z pewnością urozmaicają realizowane przedsięwzięcie i wpływają pozytywnie na jego jakość. W tym wypadku jednak więcej wcale nie znaczy lepiej, dlatego warto dobierać je z rozważą.

Rezultaty i dokumentacja: Ostatnim ważnym elementem, przekładającym się na jakość projektu, jest jego podsumowanie z przedstawieniem rezultatów i ewaluacją, umożliwiającą ocenę jego wpływu i wartości. Dokumentacja takiego przedsięwzięcia powinna być bardzo staranna i przygotowana w zgodzie z prawem autorskim. Należy również zadbać o jak największą dostępność wypracowanych materiałów przez upublicznienie TwinSpace lub umieszczenie linków do tych materiałów w jej ogólnodostępnej części.

Jak wynika z powyższego zestawienia, zasady eTwinningu nie należą do skomplikowanych. Dzięki elastyczności programu proces planowania to bardzo proste zadanie i każdy, nawet początkujący eTwinningowiec, jest w stanie dobrze przygotować swój pierwszy projekt. Ideą eTwinningu jest organizowanie partnerskiej współpracy szkół z różnych krajów. Krótka i prosta recepta na udany projekt eTwinningowy mogłaby zatem brzmieć: „Skrupulatnie zaplanuj celowe działanie, do którego realizacji na równych zasadach włączą się inni, abyście razem mogli dojść do satysfakcjonujących rezultatów”.

Dlaczego eTwinning?

Pytamy najlepszych eTwinningów, co chcieliby przekazać innym nauczycielom, aby zachęcić ich do realizacji projektów eTwinning. Oto wybrane odpowiedzi laureatów tegorocznej edycji konkursu [skrót od redakcji]:

Gdybym miała udzielić nauczycielom jednej rady, powiedziałabym po prostu: zacznijcie. Ten pierwszy krok jest najtrudniejszy, ale kiedy już wejdzie się w świat eTwinningu, dalsza droga układa się sama. To doświadczenie, które zostaje z człowiekiem na lata. Można nawet powiedzieć: „Raz eTwinning, zawsze eTwinning”. To nie jest tylko projekt, lecz podróż pełna inspirujących spotkań, nowych możliwości i niezwykłych ludzi, którzy dodają skrzydeł. Dzięki tej społeczności poznaje się nauczycieli z pasją, z którymi chce się tworzyć kolejne inicjatywy. Choć zawód nauczyciela bywa wymagający i łatwo w nim o wypalenie – dla mnie eTwinning stał się źródłem motywacji i energii do działania. Projekty nadają sens dodatkowym wysiłkom – widać realny wpływ na rozwój uczniów i własny rozwój zawodowy. To także przestrzeń, w której można otoczyć się ludźmi myślącymi podobnie, otwartymi i życzliwymi. Nie trzeba od razu wiedzieć wszystkiego – wystarczy odwaga, by spróbować. Zróbcie ten pierwszy krok już dziś, a zyskacie doświadczenia i relacje, które zostaną z Wami na całe życie.

Dilan Göktas Frankiewicz
koordynatorka projektu
„FCL: Fun, Click, Learn”

Najważniejsze to nie bać się podejmować nowych wyzwań i wierzyć w swoje

pomysły. Projekt eTwinning może stać się niezwykle inspirującą przygodą edukacyjną nawet dla szkół bez wcześniejszych doświadczeń projektowych. Kluczem jest dobre zaplanowanie działań – już na początku warto jasno określić cele, stworzyć harmonogram oraz ustalić zasady współpracy z partnerami.

Istotna jest także systematyczna dokumentacja działań na TwinSpace oraz budowanie otwartej komunikacji między nauczycielami, uczniami i rodzicami. To właśnie ona tworzy atmosferę współodpowiedzialności i zaangażowania. Warto wykorzystywać różnorodne narzędzia cyfrowe, które zwiększają atrakcyjność projektu i umożliwiają współtworzenie produktów końcowych.

Projekty eTwinning nie muszą być skomplikowane – najważniejsze są pomysły, współpraca i aktywność wszystkich uczestników. Efektem są nie tylko trwałe materiały edukacyjne, które można wykorzystywać w kolejnych latach, ale także widoczny rozwój kompetencji uczniów oraz ich autentyczna radość z działania. To właśnie entuzjazm uczniów i ich zaangażowanie stanowią najlepszą rekomendację dla tej formy pracy.

eTwinning daje poczucie sensu, współpracy i realnego wpływu na edukację. Warto spróbować, ponieważ jest to inwestycja przynosząca długofalowe efekty.

Dorota Stanałowska
koordynatorka projektów
„Mathematical Faces of Art” oraz
„The Magic of STEAM”

1116
projektów
przeprowadzonych przez
polskich nauczycieli
ubiegało się o Krajową
Oznakę Jakości w okresie
od września 2024 r.
do grudnia 2025 r.

Najważniejszą radą, jakiej udzieliłabym nauczycielom, jest budowanie zespołu zaufanych i zmotywowanych partnerów. Kluczową rolę odgrywa lider mający jasną wizję oraz zespół projektowy, który ją rozumie i wspiera. Projekty eTwinning mają dużą wartość edukacyjną, a ich dodatkowym atutem jest możliwość znalezienia wiarygodnych partnerów, na których można polegać przez lata. Dla mnie zawsze najbardziej liczy się czynnik ludzki – możliwość pracy z osobami, którym się ufa, na które można liczyć i z którymi wspólne działania są nie tylko efektywne, ale także dają prawdziwą satysfakcję.

Joanna Lisewska

koordynatorka projektu „Beyond the Pages: English Literary Treasures”

Nie trzeba od razu planować ogromnego przedsięwzięcia z wieloma krajami; warto zacząć od małego, dobrze przemyślanego pomysłu i stopniowo rozwijać współpracę. Sekret sukcesu jest oddanie części odpowiedzialności uczniom – kiedy poczują, że to naprawdę ich projekt, poziom zaangażowania potrafi zaskoczyć. Warto też od początku jasno ustalić zasady współpracy z partnerami i realny harmonogram, który będzie możliwy do pogodzenia z codzienną pracą szkolną. Nie należy obawiać się technologii – narzędzia cyfrowe szybko stają się sprzymierzeńcem, a uczniowie często uczą się prędzej niż my. Bardzo pomagają regularna komunikacja i krótkie podsumowania działań, które porządkują pracę i budują poczucie wspólnego celu.

Zachęcam, aby projekt łączył z podstawą programową – wtedy nie jest dodatkiem, lecz naturalnym sposobem

realizacji treści. Warto również pozwolić sobie na elastyczność, bo najciekawsze momenty często rodzą się spontanicznie. Projekty eTwinning to ogromna szansa na rozwój zawodowy nauczyciela i otwarcie szkoły na Europę bez konieczności wyjazdów. A przede wszystkim – to sposób, by zobaczyć uczniów w zupełnie nowej roli: jako badaczy i twórców, którzy potrafią zaskoczyć swoją dojrzałością i kreatywnością.

Jolanta Zamoyska-Markiewicz

koordynatorka projektu „Water Voyage”

Zacznijcie od prostego pomysłu, który naprawdę pasuje do Waszej klasy – eTwinning nie wymaga wielkiej rewolucji, tylko sensownego tematu i kilku dobrze zaplanowanych kroków. Wybierzcie zagadnienie, które uczniów porusza tu i teraz, bo wtedy motywacja robi połowę roboty, a projekt sam się niesie. Nie próbujcie robić wszystkiego naraz: ustalcie dwa–trzy jasne cele, podzielcie zadania na małe etapy i od razu zaplanujcie konkretne produkty końcowe (prezentacja, podcast, plakat, quiz, wspólny poradnik). Dobierzcie partnerów, z którymi łatwo się porozumieć – lepiej mieć mniejszą, ale aktywną grupę szkół, niż wielką ekipę, która zniknie po pierwszym spotkaniu. Żeby uniknąć chaosu, na starcie ustalcie zasady współpracy: terminy, kanały komunikacji, język, podział ról i to, co uznajecie za „gotowe”. Wciągajcie uczniów w decyzje – niech wybierają formy pracy, role i tematy częstkowe, bo wtedy czują, że to jest „ich projekt”, a nie kolejne polecenie. Korzystajcie z gotowych narzędzi eTwinning (TwinSpace, forum, wspólne tablice), ale nie bójcie się prostoty: czasem wystarczy jedna platforma do

787

projektom przyznano
Krajową Odznakę Jakości,
gwarantując im tym
samym prawo do udziału
w konkursie krajowym

98

zgłoszeń wpłynęło do konkursu „Nasz projekt eTwinning”, edycja 2026

20

projektów zostało nagrodzonych

współpracy i regularne krótkie spotkania. Dokumentujcie wszystko na bieżąco (zdjęcia, screeny, niewielkie notatki), bo później łatwo z tego złożyć świetną relację i materiały do upowszechniania. Traktujcie spotkania jak normalny element procesu – różnice kalendarzy, drobne problemy techniczne czy spadki energii zdarzają się zawsze, a elastyczność to supermoc projektów międzynarodowych. I najważniejsze: wejdźcie w to z radością eksperymentowania – eTwinning daje kontakt ze światem, świeże pomysły na lekcje i poczucie, że szkoła naprawdę oddycha współpracą.

Marcin Kotwicki

koordynator projektu „AI in Education: Friend or Foe?”

Poleciłabym poszukać partnera lub szkoły, która ma zbliżone potrzeby dydaktyczne i styl pracy. Dobra komunikacja, podobne nastawienie i wspólne oczekiwania od samego początku znacznie zwiększają szanse na owocną współpracę. Nie warto czekać na idealny moment, bo on prawdopodobnie nigdy nie nadejdzie – lepiej zacząć od razu, z tymi zasobami, które są dostępne, bo nawet niewielki projekt może otworzyć uczniom na inne kultury i sposoby myślenia. Projekty międzynarodowe uczą też pokory, elastyczności i uwagi – dokładnie tych cech, które chcemy rozwijać u uczniów. Trzeba być otwartym na zmiany – każdy projekt to droga.

Monika Świątek

koordynatorka projektu „GREEN THRIVE Project: Schools Growing Eco-Consciousness”

Pracuję wyłącznie z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE), a mimo to (a może właśnie dlatego!)

zrealizowałam z nimi mnóstwo wspaniałych projektów eTwinning, które zostały docenione Krajową i Europejską Odznaką Jakości – to najlepszy dowód, że ograniczenia są często tylko w głowie. eTwinning nie wymaga perfekcji, wymaga serca, autentyczności i odwagi, by otworzyć drzwi swojej klasy na Europę.

Jako Ambasadorka programu widzę, jak projekty zmieniają nauczycieli – dodają im skrzydeł, sensu i świeżej energii do działania. Łącząc eTwinning z Erasmusem+, tworzę na jego bazie innowacje pedagogiczne w swojej pracy i za każdym razem odkrywam, że to niewyczerpane źródło inspiracji. Projekty pozwalają uczniom ze SPE błyszczeć, budować sprawczość i doświadczać sukcesu na międzynarodowej scenie. Dają kompetencje, relacje i wzruszenia, których nie da się zamknąć w podręczniku. To także ogromna satysfakcja dla nauczyciela – widzieć, jak uczniowie, którzy często mierzą się z trudnościami, stają się twórcami, partnerami, ekspertami.

eTwinning to nie dodatkowy obowiązek, to przestrzeń, która nadaje codziennej pracy głębszy sens. Jeśli więc zastanawiacie się, czy warto – odpowiem z pełnym przekonaniem: warto, bo to inwestycja w rozwój uczniów, w Twój własny rozwój i w szkołę, która naprawdę żyje.

Regina Smolin-Makuch

koordynatorka projektu „Special Hands, Colorful Dreams”

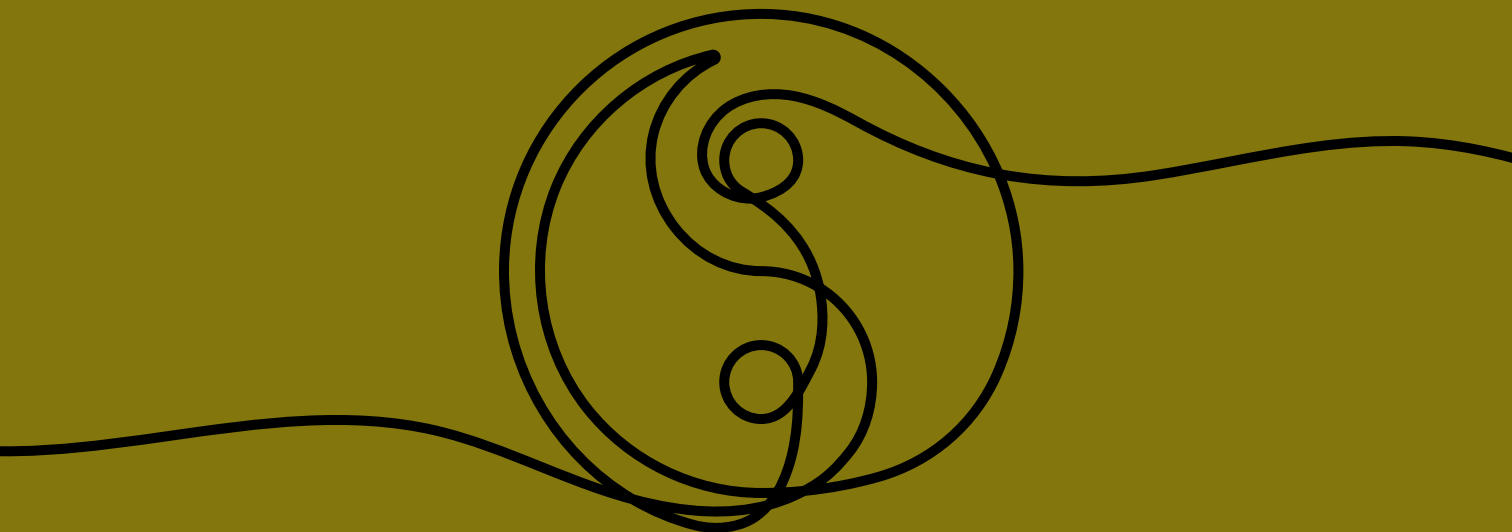
eTwinning to magia, warto próbować małymi krokami, ale z myślą, że prawdopodobnie przepadnie się na wiele lat.

Katarzyna Kaczmarek

koordynatorka projektu „SEL in Storyland”



Projekty
dla uczniów
w wieku 3–6 lat



I miejsce

Colorful World of Emotions



**Aleksandra Armada, Bożena Pędzik,
Anna Żyłka, Paulina Stiler**

Przedszkole z Oddziałami Specjalnymi
i z Oddziałami Integracyjnymi nr 48 w Zabrze,
woj. śląskie

TWinspace

<https://bit.ly/CWEmotions>

Czas trwania projektu

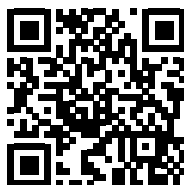
7 miesięcy

Kraje placówek partnerskich

Armenia, Czechy, Słowacja

Zeskanuj kod QR,

aby dowiedzieć się więcej o projekcie



Inspiracją do projektu była książka *Kolorowy potwór* autorstwa Anny Llenas, która w przystępny sposób pomaga najmłodszym porządkować uczucia i łączyć je z kolorami. Podczas zajęć dzieci czytały, rozmawiały, uczestniczyły w zadaniach plastycznych, dramie, wykonywały ćwiczenia sensoryczne oraz korzystały z technologii cyfrowych.

Projekt dał przedszkolu możliwość wzbogacenia oferty o działania międzynarodowe i wzmocnił jego wizerunek jako miejsca, które wspiera rozwój emocjonalny dzieci. Udział w eTwinning pokazał też otwartość placówki na nowoczesne metody pracy. Dzieciom projekt stworzył przestrzeń do budowania relacji i po-

uczucia bezpieczeństwa. Podczas działań uczyły się rozpoznawać emocje, wyrażać je w akceptowany sposób oraz lepiej rozumieć innych. Dla nauczycieli był to czas rozwoju i wymiany doświadczeń z osobami z innych krajów. Wprowadzały aktywizujące, twórcze metody pracy i łączyły edukację emocjonalną ze sztuką, ruchem oraz technologią cyfrową.

Cele projektu

- ♦ rozwijanie umiejętności rozpoznawania i rozumienia emocji – pomoc dzieciom w identyfikowaniu własnych uczuć oraz rozumieniu emocji innych osób
- ♦ kształtowanie empatii – wspieranie umiejętności wczuwania się w sytuację i rozumienia potrzeb innych ludzi
- ♦ uczenie konstruktywnego wyrażania emocji – pokazanie dzieciom, jak w bezpieczny i akceptowany sposób komunikować swoje uczucia
- ♦ promowanie pozytywnych zachowań społecznych – rozwijanie postaw współpracy, szacunku, życzliwości i wzajemnego wsparcia
- ♦ budowanie inteligencji emocjonalnej – rozwijanie zdolności do samoregulacji, samoświadomości i odpowiedzialnego podejmowania decyzji
- ♦ tworzenie bezpiecznego i wspierającego środowiska – zapewnienie przestrzeni sprzyjającej otwartości, zaufaniu i akceptacji różnorodności emocji
- ♦ wykorzystanie różnorodnych metod pracy – stosowanie gier, dyskusji, zajęć plastycznych i narzędzi cyfrowych do rozwijania kompetencji emocjonalno-społecznych
- ♦ wzmocnianie relacji interpersonalnych – uczenie dzieci budowania zdrowych, opartych na empatii i szacunku relacji z rówieśnikami i dorosłymi

Komentarz jury

Projekt zrealizowany w sposób bardzo przemyślany i atrakcyjny, z uwzględnieniem możliwości rozwojowych dzieci w wieku przedszkolnym. Tematyka działań była odpowiednia do ich wieku, co potwierdzało widoczne zaangażowanie uczestników. Projekt dobrze wpisał się w podstawę programową wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej, wspierając całościowy rozwój dziecka: poznawczy, fizyczny, emocjonalny i społeczny, a także artystyczny i cyfrowy. Współpraca między nauczycielami była wzorowa. Ewaluacja przebiegła prawidłowo, a zastosowane narzędzia były odpowiednie do poziomu rozwojowego dzieci.



Dzieci od początku podchodziły do projektu z dużym entuzjazmem i chętnie angażowały się w działania. Z zainteresowaniem uczestniczyły w czytaniu i rozmowach o emocjach, a także w zajęciach plastycznych, wykorzystujących dramę, ruchowych i sensorycznych. Szczególną radość sprawiało im tworzenie „kolorowych potworów” oraz cyfrowych ilustracji emocji. Dodatkową motywację stanowiła możliwość kontaktu i współpracy z rówieśnikami z innych krajów.

Po zakończeniu projektu dzieci dzieliły się pozytywnymi wrażeniami. Podkreślały, że nauka o emocjach była ciekawa i przyjemna, a wspólne działania dawały im dużo satysfakcji. Chętnie opowiadały o swoich pomysłach i z zainteresowaniem obserwowały prace rówieśników z zagranicy.

Udział w projekcie pomógł dzieciom rozwinąć empatię, umiejętność współpracy i komunikacji oraz kreatywność. Zyskały też większą swobodę w wyrażaniu siebie i więcej otwartości wobec rówieśników z innych kultur.

Największym wyzwaniem okazało się dopasowanie działań międzynarodowych do wieku dzieci. Najmłodsi potrzebują krótkich, angażujących i różnorodnych aktywności, dlatego planując wspólne zadania z partnerami z zagranicy, trzeba było brać pod uwagę ich możliwości rozwojowe i ograniczoną koncentrację. Trudności sprawiała też sama współpraca między przedszkolami z różnych krajów – ustalanie terminów, różnice językowe i organizacyjne. Wyzwaniem było również wprowadzanie narzędzi cyfrowych w sposób bezpieczny i odpowiedni dla uczestników. Podczas pracy z emocjami niektóre dzieci potrzebowały więcej czasu, by zacząć otwarcie mówić o swoich uczuciach. Dlatego szczególnie ważne okazało się budowanie atmosfery zaufania i bezpie-



czeństwa oraz stopniowe wprowadzanie działań sprzyjających ekspresji emocjonalnej.

Dobra współpraca zespołu nauczycieli, wsparcie rodziców i elastyczne planowanie pozwoliły skutecznie poradzić sobie z pojawiającymi się trudnościami. Wiele z nich stało się impulsem do wprowadzania nowych rozwiązań i zdobywania cennych doświadczeń. Projekt wniósł do pracy przedszkola konkretne zmiany. Połączyliśmy edukację emocjonalną z działaniami artystycznymi, sensorycznymi oraz technologią cyfrową, dzięki czemu dzieci mogły uczyć się poprzez działanie i własne doświadczenia. Drama, odgrywanie ról i ćwiczenia sensoryczne na stałe wpisały się w codzienne zajęcia, wyraźnie zwiększając zaangażowanie dzieci.

Planujemy kolejne przedsięwzięcia tego rodzaju i już teraz, we współpracy z partnerami, realizujemy projekt „Magic Legend Our Town”. Stały kontakt sprzyja budowaniu trwałych relacji, a dzieci mają możliwość kontynuowania wspólnej nauki i wymiany doświadczeń w życzliwej, pełnej otwartości atmosferze. Traktujemy to jako naturalną kontynuację dotychczasowych działań. Chcemy rozwijać współpracę i konsekwentnie podejmować kolejne inicjatywy, które wspierają kreatywność dzieci oraz ich kompetencje emocjonalne i międzykulturowe. ■

II miejsce

Blue Adventure



Joanna
Pacholczyk-Mizdalska
Przedszkole z Oddziałami
Integracyjnymi nr 226
Małego Europejczyka
w Warszawie

TWinspace

<https://bit.ly/BlueAdventure>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

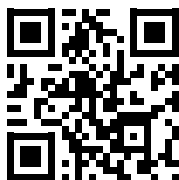
9 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Chorwacja, Cypr, Grecja, Hiszpania

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Razem z partnerem z Grecji doszliśmy do wniosku, że ochrona oceanów to potrzebny i bliski temat zarówno dla nas, jak i naszych wychowanków. Dzieci interesują się wodą i życiem morskim, a zagadnienia dotyczące zanieczyszczeń środowiska nie są im obce.

Tytuł „Blue Adventure” nie tylko przyciągał uwagę, ale też wprowadzał uczniów w nastrój oczekiwania na to, co nieznanne.

Dzieci były gotowe odkrywać, podróżować i ratować świat. Wspólne działania z rówieśnikami z innych krajów skupiały się na znalezieniu kreatywnego pomysłu, który mógłby pomóc oceanowi i jego mieszkańcom. Nadzrędnym celem projektu było przybliżenie dzieciom tematu ochrony oceanów i pokazanie, że nawet niewielkie działania mają znaczenie. Podczas wspólnej zabawy i podjętych wyzwań dzieci odkryły, jak ważne dla klimatu, zachowania

różnorodności życia i przyszłości naszej planety jest dbanie o oceany i ich mieszkańców.

Naszym przewodnikiem po oceanach została niezwykle mądra ośmiornica. Jej ciekawość, tak bliska dzieciom, zachęcała je do odkrywania tajemnic morskiego świata, szukania odpowiedzi na nowe pytania i działania.

Projekt okazał się ciekawą i wartościową inicjatywą wspierającą realizację jednego z 17 Celów Zrównoważonego Rozwoju, przyjętych przez ONZ w ramach Agendy 2030 [14. Cel „Życie pod wodą”]. Podejmował ważne tematy związane z ochroną środowiska,

Cele projektu

- ♦ zaszczepienie w uczniach poczucia odpowiedzialności i troski o środowisko, kształcenie świadomych ekologicznie obywateli
- ♦ edukacja oceaniczna
- ♦ promowanie zrównoważonych praktyk i świadomego podejmowania decyzji dotyczących ochrony zasobów oceanicznych
- ♦ wspieranie uczenia się w sposób zespołowy
- ♦ integrowanie koncepcji STREAM i włączenie elementów opartych na grach w celu zapewnienia interaktywnego doświadczenia
- ♦ zdobycie wiedzy i umiejętności niezbędnych do stawienia czoła wyzwaniom środowiskowym naszych czasów
- ♦ rozwijanie umiejętności życiowych: krytycznego myślenia, kreatywności, współpracy, komunikacji, znajomości informacji i mediów, myślenia obliczeniowego i znajomości technologii informacyjno-komunikacyjnych (*Information and Communication Technology, ICT*), rozumienia i zachowań międzykulturowych oraz samokształcenia

Komentarz jury

Ciekawa i wartościowa inicjatywa, poruszająca istotną tematykę związaną z ochroną środowiska, w szczególności mórz i oceanów. Projekt starannie zaplanowano i zrealizowano we współpracy międzynarodowej, co znacząco wzbogaciło doświadczenia uczestników. Element innowacyjny stanowiło rozwijanie u uczniów – już na wczesnym etapie edukacji – postaw aktywnego obywatelstwa. Zastosowane metody, materiały i techniki (m.in. uczenie problemowe, działania oparte na historyjkach oraz interdyscyplinarne podejście STEAM łączące naukę, technologię, sztukę i matematykę) dobrano adekwatnie do wieku uczestników. Metody aktywizujące, w tym różnorodne gry i eksperymenty, skutecznie angażowały dzieci w proces uczenia się. Ewaluację przeprowadzono poprawnie, obejmując nią dzieci, ich rodziców oraz nauczycieli; wykorzystano m.in. kwestionariusze oceny oraz testy monitorujące wiedzę dzieci.



zwłaszcza mórz i oceanów, zachęcając młode pokolenie do działania. W czasie działań dzieci poznawały środowisko morskie i sposób, w jaki korzysta z niego człowiek, a jednocześnie rozwijały kreatywność oraz współpracę. Wspólne przedsięwzięcie zaowocowało powstaniem ciekawych materiałów i prezentacji, które mogą wzbogacić zajęcia w przedszkolu. Teledysk, twórcze prace, spektakl, piknikowe zabawy i zdobyta wiedza zostały przedstawione rodzicom i całej społeczności przedszkolnej, co przyczyniło się do wzmacniania proekologicznych działań lokalnie i promocji naszej placówki przedszkolnej.

Największym wyzwaniem okazało się zmobilizowanie do udziału w projekcie rodziców. Przy tak małych dzieciach to właśnie dorośli decydowali o powodzeniu działań. To dzięki nim możliwe były rodzinne poszukiwania, wykonanie zadań i odnalezienie niebieskiego punktu. Jasno określone cele pozwoliły każdemu partnerowi działać zgodnie z jego możliwościami. W trakcie wspólnej pracy pojawiały się pewne trudności, ale dzięki odpowiedzialności, otwartości, życzliwości i wzajemnej pomocy udało się je pokonać.

W ramach projektu wykorzystaliśmy metodę projektów badawczych, STEAM oraz elementy *design thinking*. Pracując nad zadaniami, wspieraliśmy się nowymi technologiami i narzędziami AI, na przykład przy tworzeniu filmików i piosenki. Zastosowaliśmy również metodę tak zwaną odwróconą klasę, w ramach której dzieci poznawały treści w domu i prezentowały je w przedszkolu. Projekt okazał się wartościowy dla dzieci, nauczycieli i rodziców. Uświadomił skalę zanieczyszczeń Ziemi i zachęcił dzieci do większej ciekawości oraz empatii.

Dzieci uczestniczyły w projekcie z ogromnym entuzjazmem. Chętnie podejmowały kolejne zadania, podsuwały własne pomysły i wzbogacały przedszkolny kącik o nowe książki, zwierzęta, gry oraz ilustracje. Podczas pikniku przedszkolnego z dumą prezentowały młodszy kolegom efekty swojej pracy i dzieliły się zdobytą wiedzą. Gdy wszystko dobiegło końca, zrobiło się trochę smutno. Jeszcze długo mówiły o zadaniach z ośmiornicą, spotkaniach online i rozgrywkach bingo. Ulubiona piosenka z projektu nadal pomaga im odpocząć i wyciszyć się po trudnym dniu.

Nie zatrzymujemy się. Czekają nas nowe wyzwania i cele zrównoważonego rozwoju. Działamy dalej. ■

III miejsce

SEL in Storyland



Katarzyna Kaczmarek

Przedszkole Miejskie
nr 234 w Łodzi

TWinspace

<https://bit.ly/SELinStoryland>

Czas trwania projektu

8 miesięcy

Kraje placówek partnerskich

Grecja, Hiszpania

Projekt był pomysłem dzieci. Nad doбором literatury, którą się inspirowaliśmy, pracowało najlepsze grono ekspertów: kilkuletni synek nauczycielki z Hiszpanii oraz przedszkolaki z Polski, Grecji i Hiszpanii, które proponowały nam swoje ulubione książki: *Pete the Cat: Rocking in my School Shoes*, *Colour Monster*, *Superworm*, *Elmer*.

Projekt opierał się na zanurzeniu w języku angielskim, a jednocześnie na rozwijaniu kompetencji społeczno-emocjonalnych. Wszystkie jego elementy tworzyły spójną i dobrze przemyślaną całość. Skrót „SEL” w tytule oznacza *social-emotional learning*, a jednocześnie jest imieniem maskotki projektu. „Storyland” to natomiast kraina naszych anglojęzycznych opowieści, w której dzieci uczyły się poprzez wspólne działania i doświadczenia.

Wszystkie zadania zostały zaprojektowane tak, aby – poza realizacją głównych celów i rozwijaniem kompetencji kluczowych – wspierać

również rozwój świadomości emocjonalnej, pewności siebie, umiejętności współpracy oraz tolerancji. „SEL in Storyland” to osiem miesięcy bycia częścią globalnej wioski. Pracowaliśmy razem mimo dzielących nas kilometrów i różnic kulturowych. Podczas konferencji online dzieci poznawały rówieśników o egzotycznie brzmiących imionach, z którymi wspólnie się uczyły i tworzyły.

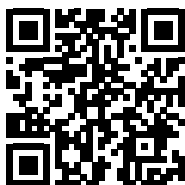
Największym wyzwaniem okazała się technologia i jej nieprzewidywalność. Drobne trudności, takie jak niedziałające linki czy znikające materiały, rozwiązywaliśmy spokojnie. Większym problemem były sytuacje

Cele projektu

- ♦ nabywanie umiejętności współpracy i wskazywanie wartości wspierania się nawzajem
- ♦ rozwijanie umiejętności nazywania emocji
- ♦ rozwijanie umiejętności radzenia sobie z trudnymi emocjami i sytuacjami społecznymi
- ♦ nabywanie wiedzy dotyczącej bezpieczeństwa podczas korzystania z internetu
- ♦ rozwijanie umiejętności językowych w zakresie języka angielskiego jako drugiego języka (słownictwo oraz komunikacja w naturalnych sytuacjach)
- ♦ rozwijanie umiejętności twórczych
- ♦ rozwijanie myślenia poprzez rozwiązywanie zadań problemowych
- ♦ rozwijanie zainteresowania literaturą
- ♦ rozwijanie sprawności fizycznej podczas zabaw skorelowanych z muzyką, rymowanki oraz TIK

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





pod presją czasu – np. nagłe rozłączenie internetu czy awaria sprzętu podczas spotkań online. W takich momentach wspieraliśmy się wzajemnie, kontaktując się na bieżąco i szukając rozwiązań. Czasem pomagały nasze „informatyczne” próby, a czasem szybka zmiana sali lub sprzętu. Dzięki współpracy zawsze udawało się doprowadzić działania do szczęśliwego finału.

Materiały opracowane w ramach przedsięwzięcia wykorzystywałyśmy we wszystkich grupach przedszkolnych – zarówno podczas zajęć z języka angielskiego, jak i spotkań z psychologiem. Wszystkie działania były systematycznie dokumentowane: współpracę z partnerami z Grecji i Hiszpanii przedstawiliśmy na Twins Space oraz na anglojęzycznym blogu. Powstałe materiały mogą stanowić inspirację lub gotowe wsparcie dla innych nauczycieli.

Mam ogromne szczęście być częścią niezastąpionego międzynarodowego zespołu przedszkolnego. Założenia projektu zostały osiągnięte dzięki ścisłej współpracy nauczycieli, partnerów projektowych oraz nieustannemu wsparciu pani dyrektor Wiesławy Indrys. Projekt „SEL in Storyland” był częścią innowacji „Klasa Patronacka eTwinning – 2024–2025”, opisaną z kolei na naszym polskim blogu. Zajęcia realizowaliśmy raz w tygodniu przez cały rok szkolny. Dzieci współpracowały międzynarodowo: uczyły się słownictwa w języku angielskim, śpiewały, tworzyły prace plastyczne, na podstawie których powstawały gry online i materiały z użyciem nowatorskich aplikacji. Również kodowały z robotem Genibot i uczestniczyły w konferencjach online z partnerami projektu.

Komentarz jury

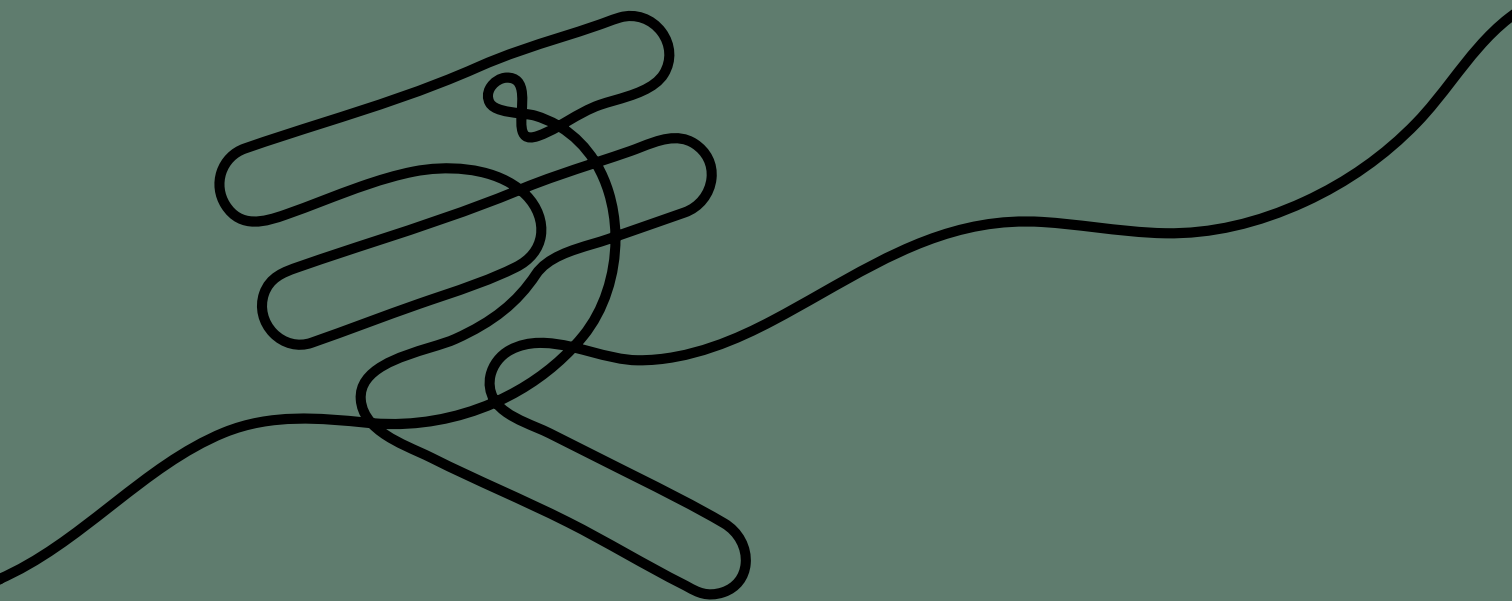
Innowacyjne podejście do uczestników projektu, w tym włączenie psychologa, należy uznać za w pełni uzasadnione i szczególnie wartościowe. Projekt stanowił interesujące oraz cenne doświadczenie dla uczniów, wspierające rozwój nie tylko kompetencji językowych, lecz także społecznych i emocjonalnych. Na szczególne podkreślenie zasługują wspólne aktywności, które w sposób kreatywny i interaktywny angażowały dzieci w proces uczenia się. Projekt wyróżnia się również kompleksowym, holistycznym podejściem do edukacji. Działania podejmowane przez uczestników zostały starannie i rzetelnie udokumentowane.

W trakcie zajęć mogłam wprowadzić ciekawe metody pracy, takie jak storytelling czy CLIL (*Content and Language Integrated Learning*, czyli zintegrowane nauczanie przedmiotu z językiem obcym). Dodatkowo grupa rozwijała umiejętności społeczno-emocjonalne oraz uczyła się o bezpieczeństwie w sieci podczas zajęć z psycholog Aleksandrą Kubiak-Bednarek. Pani Ola włączała elementy projektu także w zajęcia innych grup, np. podczas Dnia Praw Dziecka czy Dnia Akceptacji Autyzmu, którego bohaterem stał się Elmer. Dzięki temu projekt objął całe przedszkole, integrując różne grupy i wzbogacając codzienne zajęcia edukacyjne. ■

7

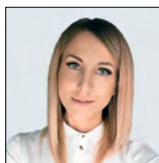
10

Projekty dla uczniów w wieku 7–10 lat



I miejsce

STEAM for Wellbeing: Healthy Minds, Creative Futures



Magdalena Kraus
Szkoła Podstawowa
im. Zbigniewa
Pietrzykowskiego
w Bestwinie, woj. śląskie

TWinspace

<https://bit.ly/STEAMforWellbeing>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

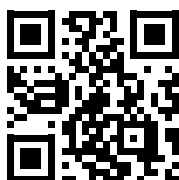
8 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Chorwacja, Czechy, Grecja, Litwa,
Rumunia, Słowacja, Turcja, Włochy

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Punktem wyjścia dla projektu nie była gotowa koncepcja, lecz uważna obserwacja dzieci, ich emocji, reakcji, sposobu przeżywania szkolnych sukcesów i trudności. Wiele rozmów, drobnych sytuacji oraz spontanicznych refleksji pokazywało, jak ważne dla uczniów są tematy związane z samopoczuciem, relacjami i komfortem psychicznym w szkole.

Potrzeba, aby dobrostan stał się czymś więcej niż tylko jednym z zagadnień wychowawczych, pojawiła się naturalnie. Inspiracją było przekonanie, że edukacja STEAM daje przestrzeń do poruszania złożonych tematów w sposób swobodny i bliski doświadczeniom dzieci. Działanie, eksperymentowanie i tworzenie pozwalały uczniom odkrywać zagadnienia emocjonalne w naturalny sposób, wplecione w konkretne aktywności i zadania.

Tytuł projektu odzwierciedlał jego ideę – połączenie nauki, technologii i kreatywności z rozwojem i równowagą dziecka. Uczniowie szybko zaczęli traktować działania projektowe jako przestrzeń do wyrażania własnych pomysłów, emocji i sposobów myślenia. Projekt rozwijał się razem z nimi, a jego cele osiągnięto nie tylko dzięki zaplanowanym działaniom, lecz przede wszystkim dzięki przyjaznej atmosferze pracy. Dzieci rozwijały kompetencje STEAM i cyfrowe, ucząc się jednoczen

Cele projektu

- ♦ kształtowanie dobrostanu psychicznego i emocjonalnego uczniów
- ♦ podnoszenie świadomości zdrowotnej i kształtowanie postaw prozdrowotnych
- ♦ integracja podejścia STEAM z tematyką zdrowia i dobrostanu – łączenie elementów nauk przyrodniczych, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki w interdyscyplinarnych działaniach projektowych ukierunkowanych na dobrostan uczniów
- ♦ rozwijanie kompetencji cyfrowych i świadomego wykorzystania technologii
- ♦ rozwijanie kreatywnego i projektowego myślenia uczniów
- ♦ rozwijanie kompetencji komunikacyjnych i współpracy międzynarodowej
- ♦ rozwijanie empatii i odpowiedzialności społecznej

Komentarz jury

To niezwykle istotny w dzisiejszych czasach projekt, którego głównym celem jest kształtowanie dobrostanu psychicznego, emocjonalnego i fizycznego uczniów. Wyróżnia się innowacyjnym podejściem do tematu, łącząc edukację STEAM z działaniami wspólnotowymi. Na uznanie zasługują: przejrzysta, uporządkowana i zawierająca wszystkie niezbędne elementy przestrzeń TwinSpace oraz efektywna współpraca nauczycieli i proces ewaluacji świadczący o skutecznej realizacji projektu, która zaowocowała powstaniem wspólnych produktów.

śnie współpracy, komunikacji i uważności na siebie nawzajem. Projekt pokazał, że nauka może łączyć doświadczenia, emocje i autentyczne zaangażowanie, a dobrostan może stać się naturalną częścią edukacji.

Przedsięwzięcie, jak każda współpraca międzynarodowa, wymagało dobrej organizacji i stałego kontaktu z partnerami, uzgadniania działań, terminów oraz elastyczności wobec różnych kalendarzy szkolnych. Kwestie techniczne, jak korzystanie przez partnerów z różnych narzędzi cyfrowych, sprzyjały wymianie doświadczeń i wspólnemu poszukiwaniu rozwiązań. Podczas rocznej realizacji działań niezbędne były systematyczność i koordynacja, a zaangażowanie nauczycieli i wspierająca atmosfera pozwalały skutecznie reagować na wyzwania.

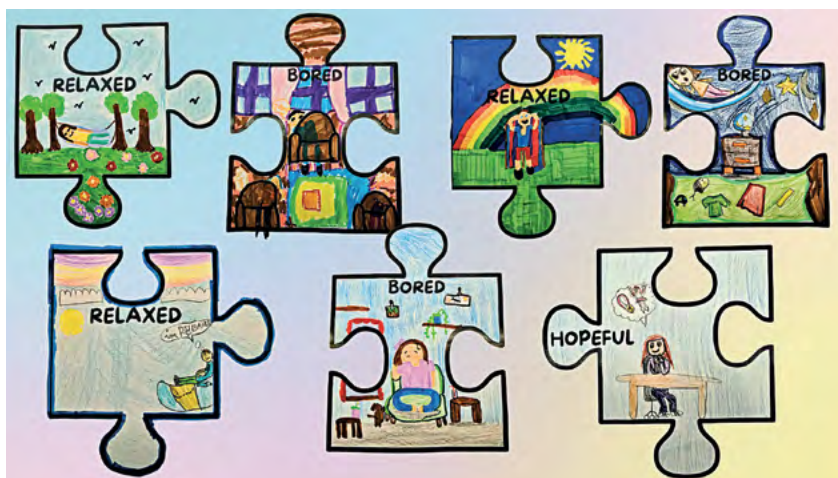
Zajęcia stworzyły przestrzeń do wprowadzania innowacyjnych rozwiązań dydaktycznych opartych na edukacji STEAM i uczeniu się przez doświadczenie. Stały się bardziej twórcze i angażujące, a uczniowie mogli aktywnie działać, eksperymentować oraz realizować własne pomysły. W pracy wykorzystaliśmy metodę projektu,



design thinking, gamifikację i myślenie wizualne. Nowoczesne technologie – narzędzia cyfrowe, AI, VR, długopisy 3D czy ozoboty – dodatkowo wspierały proces uczenia. Całość przedsięwzięcia łączyła rozwój szkolnych kompetencji z tematyką bliską dzieciom, zwiększając ich motywację i zaangażowanie oraz pokazując, że nauka może być przestrzenią odkrywania, działania i autentycznej ciekawości.

Po zakończeniu projektu uczniowie bardzo dojrzałe mówili o swoich wrażeniach. Wskazywali na różnorodność działań, element zaskoczenia i poczucie, że na zajęciach „zawsze działo się coś ciekawego”. Doceniali nie tylko konkretne aktywności, ale też atmosferę współpracy i możliwość wspólnego tworzenia. Największą wartością okazały się jednak efekty niemierzalne – większa otwartość, odwaga w wyrażaniu emocji i myśli oraz empatia i uważność wobec innych. Projekt stał się dla uczniów doświadczeniem, które wzmacniało motywację, ciekawość i wiarę we własne możliwości.

W tym roku szkolnym realizujemy kolejny międzynarodowy projekt eTwinning z tymi samymi partnerami, koncentrując się tym razem szerzej na zdrowym stylu życia, codziennych nawykach, odżywianiu i prozdrowotnych wyborach uczniów.



II miejsce

Mathematical Faces of Art



Dorota Stanałowska
Szkoła Podstawowa
nr 4 im. Jana Matejki
w Bolesławcu,
woj. dolnośląskie

TWinspace

<https://bit.ly/MathFacesArt>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

5 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Gruzja, Litwa, Turcja, Włochy

Chcieliśmy pokazać dzieciom, że matematyka i sztuka wcale nie są od siebie tak odległe. Już sam tytuł projektu podkreśla, że sztuka ma swoje „matematyczne oblicze”, które można odkrywać poprzez uważną obserwację i twórcze działanie.

Głównym założeniem przedsięwzięcia było połączenie nauki z zabawą, tak aby matematyka stała się dla uczniów przyjemnością, a nie tylko szkolnym obowiązkiem. Projekt rozwijał ciekawość, kreatywność i wrażliwość estetyczną, pokazując obecność figur geometrycznych, symetrii, proporcji i rytmu w dziełach sztuki. Uczniowie zapoznawali się z twórczością takich artystów, jak Piet Mondrian, Wassily Kandinsky, Paul Klee czy Pablo Picasso i odnajdywali w ich dziełach elementy matematyczne. Istotną częścią projektu było również tworzenie własnych prac inspirowanych sztuką, co w atrakcyjny sposób utrwalało wiedzę

i pozwoliło połączyć naukę matematyki z radością tworzenia.

Dla uczniów projekt stanowił atrakcyjny i angażujący sposób zdobywania wiedzy. Różnorodne formy pracy oraz możliwość współdecydowania o zadaniach zwiększały motywację, pozwalając rozwijać zainteresowania i talenty w zgodzie z indywidualnymi możliwościami. Cennym doświadczeniem było również korzystanie z narzędzi Web 2.0 i sztucznej inteligencji, które wzbogaciło kompetencje cyfrowe uczniów. Duże znaczenie miały też spotkania online z partnerami z innych krajów, które rozwijały kompetencje językowe, społeczne i kulturowe. Dla nauczycieli i szkoły projekt był okazją do wprowa-

Cele projektu

- ♦ wprowadzanie dzieci w fascynujący świat matematyki i sztuki poprzez zabawę i odkrywanie
- ♦ nauka rozpoznawania wzorców i kształtów matematycznych w dziełach sztuki
- ♦ eksperymentowanie z różnymi technikami artystycznymi oraz tworzenie własnych dzieł inspirowanych sztuką i elementami matematyki
- ♦ nauka podstawowych pojęć matematycznych
- ♦ kształtowanie wrażliwości estetycznej
- ♦ wprowadzenie do świata wielkich artystów
- ♦ wzmacnianie umiejętności współpracy, rozwijanie umiejętności komunikacyjnych i językowych
- ♦ rozwijanie umiejętności technologicznych i wykorzystywanie narzędzi cyfrowych w kreatywnych sytuacjach
- ♦ zwiększenie atrakcyjności szkoły

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





Komentarz jury

Atrakcyjne przedsięwzięcie, które wprowadza uczniów w artystyczne zastosowania geometrii i symetrii. Współpraca szkół została zaprezentowana w sposób przejrzysty i czytelny, a zaangażowanie licznej grupy partnerów w działania międzynarodowe znacząco wzbogaciło rezultaty projektu. Na szczególne uznanie zasługują proces ewaluacji (w tym badania wśród rodziców) oraz upowszechnianie efektów projektu. Ponadto projekt został skutecznie rozreklamowany w środowisku szkolnym, co zwiększyło jego widoczność i oddziaływanie.

dzenia innowacyjnych metod nauczania i budowania otwartej, kreatywnej oraz współpracującej społeczności.

Najtrudniejszym aspektem oprócz skoordynowania działań i współpracy partnerskiej było dostosowanie zadań do wieku uczestników, a także utrzymanie ich wysokiego poziomu zaangażowania przez cały czas trwania projektu. Uczniowie musieli nauczyć się korzystania z nowych technologii oraz pracy w zespołach.

Przedsięwzięcie pozwoliło wprowadzić wiele innowacji w nauczaniu – przede wszystkim poprzez zastosowanie metody projektu oraz uczenia się opartego na współpracy. Wykorzystanie narzędzi TIK znacząco zwiększyło motywację uczniów i uatrakcyjniło sam proces uczenia się. Nowością było włączenie elementów sztucznej inteligencji, choćby podczas tworzenia zamków w stylu Paula Klee (w barwach ciepłych i zimnych), opracowywania na podstawie opisu obrazów pingwinów inspirowanych stylem Mondria-

na (i późniejszego ożywiania ich) czy komponowania muzyki do piosenki w aplikacji SUNO. Uczniowie chętnie eksperymentowali z kolorami, a także rozwijali zdolności manualne poprzez wspomniane działania plastyczne i konstrukcyjne. Dużą satysfakcję dawało im tworzenie portretów w stylu Picassa czy projektowanie strojów inspirowanych Kandinskim. Po zakończeniu działań uczestnicy zgodnie podkreślali, że była to nauka przez zabawę, która pozwoliła im odkryć matematykę i sztukę w nowy sposób. Nauczyli się współpracy, odpowiedzialności oraz dokonywania samooceny własnych działań. Z projektu wynieśli nie tylko wiedzę i nowe umiejętności, ale także wiarę we własne możliwości, kreatywność i otwartość na nowe wyzwania.

Dla mnie osobiście projekt po zostanie wyjątkowym i satysfakcjonującym zwieńczeniem mojej pracy zawodowej.



III miejsce

The Magic of STEAM



Dorota Stanałowska
Szkoła Podstawowa
nr 4 im. Jana Matejki
w Bolesławcu,
woj. dolnośląskie

TWinspace

<https://bit.ly/MagicSTEAM>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Chorwacja, Gruzja, Litwa, Rumunia, Turcja

Inspiracją była potrzeba odejścia od schematycznego postrzegania nauki jako zbioru reguł na rzecz pokazania jej jako przestrzeni eksperymentów i poszukiwań. Chcieliśmy, aby uczniowie doświadczali, że to, co na pierwszy rzut oka wydaje się tajemnicze czy magiczne, ma swoje logiczne i fascynujące wyjaśnienie naukowe.

Tytuł projektu nie jest przypadkowy – łączy element zachwytu i dziecięcej wyobraźni z ideą świadomej integracji nauki, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki. „Magia” symbolizuje emocje towarzyszące odkrywaniu, natomiast STEAM to konkretne obszary wiedzy, które przenikają się w zaplanowanych działaniach. Dzięki temu już na poziomie nazwy projekt zapowiadał równowagę między kreatywnością a logicznym myśleniem, między zabawą a odpowiedzialnym, badawczym podejściem do świata.

Głównym założeniem było rozbudzenie naturalnej ciekawości uczniów oraz rozwijanie ich pasji. Chcieliśmy,

aby dzieci uczyły się poprzez eksperymenty, doświadczenia własne i współpracę w międzynarodowych zespołach. Dzięki ciekawym i angażującym działaniom uczestnicy mieli okazję stworzyć wspólnie wirtualną galerię inspirowaną *Gwiazdzystą nocą* Vincenta van Gogha, *Słownik STEAM* czy *Magiczną Księgę Eksperymentów*. Bo nauka naprawdę może być magiczna, jeśli da się dzieciom przestrzeń do odkrywania, tworzenia i współdziałania ponad granicami.

Realizacja międzynarodowego projektu wiązała się z wieloma wyzwaniami – od nauki nowych narzędzi cyfrowych po różny poziom znajomości angielskiego. Dzięki systematycznej pracy

Cele projektu

- ♦ przeprowadzanie eksperymentów, obserwacja i wyciąganie wniosków
- ♦ rozwijanie umiejętności planowania i projektowania pracy, formułowania tez oraz ich weryfikacji i oceny wyników
- ♦ rozwijanie kompetencji, takich jak: myślenie analityczne, komunikacja, myślenie krytyczne i praca zespołowa
- ♦ pobudzanie kreatywności i wyobraźni
- ♦ rozwijanie umiejętności językowych i cyfrowych
- ♦ rozwijanie umiejętności komunikacji i budowania relacji międzykulturowych

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



i dobrej organizacji uczniowie szybko zdobyli pewność siebie, kreatywnie korzystając z technologii. Planowanie zadań tak, aby nauka, technologia, inżynieria, sztuka i matematyka tworzyły spójną całość, wymagało równowagi między atrakcyjnością a celami edukacyjnymi. Współpraca międzynarodowa uczyła elastyczności, wytrwałości i skutecznej komunikacji, a wszystkie trudności stały się cenną lekcją dla uczestników.

Zajęcia miały charakter interdyscyplinarny, były dostosowane do wieku oraz możliwości uczniów i odbywały się w autentycznych przestrzeniach edukacyjnych. W Centrum Nauki i Qlandia w Libercu (Czechy) moi uczniowie odkrywali tajemnice kosmosu i świat dinozaurów, a wiedzę o prehistorii pogłębiali w Parku Dinozaurów w Kleinwelce (Niemcy). W Strefach Odkrywania, Wyobraźni i Aktywności „SOWA” uczniowie mogli doświadczać i eksperymentować w praktyce. Realizowali zadania badawcze, konstrukcyjne i artystyczne, łącząc naukę z kreatywnym działaniem.

W projekcie świadomie wykorzystywaliśmy technologie informacyjno-komunikacyjne, elementy kodowania, rozszerzoną rzeczywistość oraz narzędzia oparte na sztucznej inteligencji,



traktując je jako naturalne wsparcie procesu uczenia się. Szczególną wartością była integracja edukacji naukowej z artystyczną, dzięki czemu uczniowie mogli prezentować wiedzę w różnorodnych i twórczych formach. Projekt udowodnił, że edukacja STEAM podnosi jakość pracy szkoły i przynosi trwałe efekty. Zdobyte doświadczenia stały się inspiracją do przygotowania kolejnego międzynarodowego przedsięwzięcia „STEAM Adventure” w roku szkolnym 2025/2026.

Entuzjazm uczniów towarzyszył projektowi do końca. Duże wrażenie zrobiło na nich poznanie twórczości Vincenta van Gogha i tworzenie własnych wersji wspomnianej *Gwiazdistej nocy* z cukierków Skittles czy klocków Korbo. Radość i emocje budziły też zadania związane z dinozaurami, eksperymenty z wulkanem oraz zabawa w paleontologów. Prezentowanie efektów pracy przed rówieśnikami i rodzicami wzmacniało pewność siebie i poczucie dumy. Spotkania online i współpraca międzynarodowa sprawiały, że dzieci czuły się częścią czegoś wyjątkowego. Po projekcie podkreślały, że zdobyły nie tylko wiedzę i umiejętności, lecz także odwagę, wiarę w siebie i przekonanie, że nauka może być prawdziwą przygodą. ■



Komentarz jury

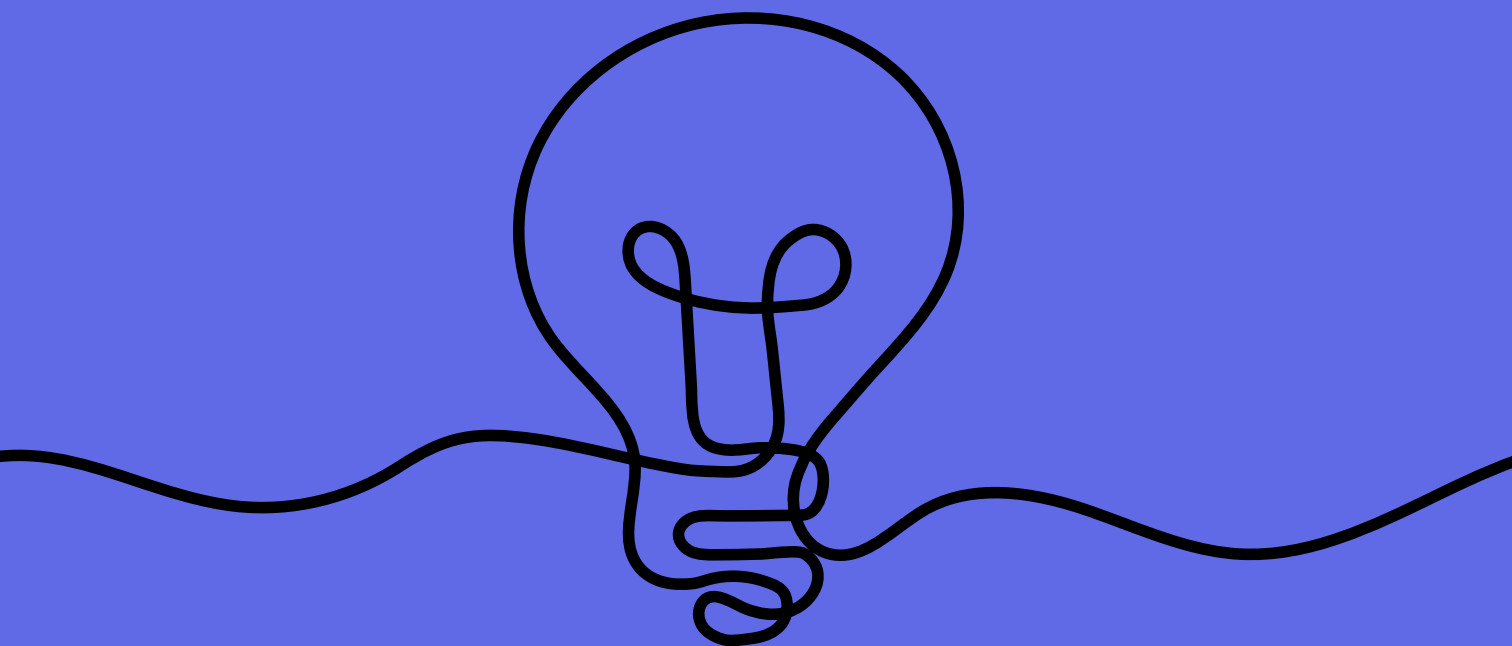
Znakomity projekt – doskonale zorganizowany i przeprowadzony. Aktywności wspierały realizację podstawy programowej i rozwój kluczowych kompetencji, a także aktywnie angażowały uczniów. To innowacyjne działanie wspomagające naukę w pierwszym etapie edukacji. Wyraźnie widać powiązanie celów, tematyki i działań projektowych z podstawami edukacji wczesnoszkolnej. TwinSpace jest przejrzysty i zawiera wszystkie niezbędne informacje.



11

15

Projekty dla uczniów w wieku 11–15 lat



I miejsce

Happy Science



Justyna Kukułka, Andrzej Wilk

Szkoła Podstawowa nr 13 w Zawierciu,
woj. śląskie

TWinspace

<https://bit.ly/Happy-Science>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

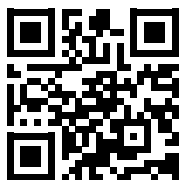
21 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Hiszpania, Portugalia

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Pomysł zrodził się z potrzeby uczynienia nauk przyrodniczych bardziej atrakcyjnymi i dostępnymi dla uczniów oraz sprawienia, aby eksperymenty, obserwacje i odkrycia stały się codzienną przygodą, a nie jedynie teorią zawartą w podręcznikach. Tytuł projektu podkreśla radość płynącą z nauki.

Przedsiewzięcie jest naturalną kontynuacją wcześniejszej inicjatywy „Happy Maths”, w której uczniowie odkrywali świat królowej nauk. Założeniem projektu „Happy Science” było z kolei wprowadzenie innowacyjnych metod dydaktycznych, takich jak eksperymenty laboratoryjne, obserwacje terenowe, projekty interdyscyplinarne oraz integracja nauki z językiem angielskim i technologią.

Chciliśmy też rozwijać e-kompetencje uczniów i nauczycieli oraz kształtować postawy proekologiczne i badawcze. Udało się to dzięki pracy w międzynarodowych zespołach,

tworzeniu e-booków, quizów, komiksów i filmów edukacyjnych oraz wykorzystaniu narzędzi cyfrowych. Uczniowie realizowali własne eksperymenty w klasie i w domu, dokumentując wyniki w ciekawy interaktywny sposób. Nauczyciele pogłębiali kompetencje z zakresu nowoczesnych metod nauczania, w tym CLIL (ang. *Content and Language Integrated Learning* – nauczanie przedmiotu zintegrowane z nauką języka) oraz ICT (*Information and Communication Technologies* – technologie informacyjno-komunikacyjne), dzieląc się doświadczeniem z partnerami z Hiszpanii i Portugalii. Projekt pokazał uczniom, że nauki przyrodnicze

Cele projektu

- ♦ zwiększenie motywacji do nauki przedmiotów ścisłych i przyrodniczych poprzez praktyczne zastosowanie wiedzy
- ♦ rozwijanie kompetencji badawczych w międzynarodowych zespołach
- ♦ kształtowanie postaw proekologicznych poprzez działania związane z ochroną bioróżnorodności, zakładanie ogrodów szkolnych, budowę budek lęgowych i karmników, obserwację ptaków oraz analizę lokalnych ekosystemów
- ♦ integracja nauk ścisłych z innymi przedmiotami i obszarami, w szczególności językiem angielskim i technologiami cyfrowymi
- ♦ rozwijanie umiejętności współpracy, komunikacji i odpowiedzialności
- ♦ zwiększenie zaangażowania społeczności lokalnej w edukację przyrodniczą

Komentarz jury

Ciekawe i dobrze przemyślane aktywności, które angażowały uczniów i promowały naukę przez zabawę i doświadczenie. Na szczególną uwagę zasługują znakomite eksperymenty i zadania, a także udział uczniów w mobilnościach wirtualnych, czyli dobrze przygotowanych intensywnych spotkaniach online. Wyróżnia się TwinSpace – przestrzeń, w której zgromadzono liczne informacje, materiały, rezultaty projektu oraz udokumentowaną współpracę. Widoczne jest zaangażowanie wszystkich szkół partnerskich. Wielkim atutem projektu pozostaje wypracowanie rozwiązań, które na stałe zagościły w partnerskich szkołach (m.in. zmiana sposobu nauczania poprzez wprowadzenie CLIL, uczenie się przez doświadczanie, zajęcia edukacyjne w terenie). Projekt jest świetnym przykładem, jak eTwinning zmienia świat – w tym przypadku świat szkoły.



są obecne w codziennym życiu – w naturze, ekologii, technologii i zdrowym odżywianiu. „Happy Science” zwiększył motywację do nauki i przygotował grunt pod kolejny projekt „Happy Planet”, rozwijający zdobyte umiejętności i działania proekologiczne.

„Happy Science” okazał się prawdziwą szkołą innowacji – nie tylko w teorii, ale przede wszystkim w codziennej praktyce dydaktycznej. Wprowadziliśmy nowoczesne metody, takie jak zajęcia w terenie (ang. *outdoor teaching*), nauka przez doświadczanie (ang. *hands-on learning*), projekty interdyscyplinarne łączące różne przedmioty oraz podejście CLIL. Uczniowie przestali być jedynie odbiorcami wiedzy – stali się aktywnymi badaczami: planowali i prowadzili eksperymenty, obserwowali przyrodę, analizowali dane oraz tworzyli własne materiały. Istotnym elementem projektu było wykorzystanie technologii – od kamer w budkach lęgowych po narzędzia cyfrowe wspierające współpracę i działania projektowe. Korzystaliśmy m.in. z platformy TwinSpace i strony internetowej projektu oraz różnych aplikacji do tworzenia filmów, prezentacji, plakatów, animacji i komiksów. Uczestnicy pracowali także z drukami 3D, zestawami Lego Mindstorms EV3 do programowania robotów oraz okularami VR, co znacząco uatrakcyjniło proces nauki.

Uczniowie szczególnie chętnie uczestniczyli w inicjatywie NASA

„Send your name to Jupiter’s icy moon”, wspólnych obserwacjach pogody w Polsce, Hiszpanii i Portugalii oraz tworzeniu prezentacji o ptakach, rozmieszczeniu roślin, strefach klimatycznych, sławnych naukowcach czy postępie technologicznym. Powstał także cyfrowy zielnik „21st century herbarium”, a uczniowie z zapałem realizowali działania typu *escape room*.

Dla wielu z nich była to cenna lekcja odpowiedzialności i samodzielności, m.in. podczas opieki nad ogródkiem czy obserwacji zwierząt. Projekt zmienił ich podejście do nauki, pokazując, że może być ciekawa, kreatywna i bliska rzeczywistości, a zdobyte doświadczenia zachęcają do dalszego odkrywania świata. ■



II miejsce

Lakes Connect: Exploring the Wonders of Our Local Lakes



Monika Boczoń
Szkoła Podstawowa
nr 23 w Rzeszowie

TWinspace

<https://bit.ly/Lakes-Connect>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Grecja, Turcja

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Uczniowie każdej ze szkół partnerskich wybrali jezioro w swoim regionie, które stało się tematem działań projektowych. Moi uczniowie wybrali Jezioro Tarnobrzeskie. Wybór oryginalny, kiedyś działała tu słynna w świecie kopalnia siarki, dziś jest to miejsce rekreacji i wypoczynku.

Podróżę, nauka języków obcych i poznawanie innych kultur zawsze były moimi pasjami, które jako nauczycielka chciałam przekazać uczniom. Moje zainteresowania znalazły odzwierciedlenie w zaangażowaniu we współpracę międzynarodową – najpierw jako koordynator projektu w ramach programu Comenius, a od kilku lat przy realizacji projektów eTwinning. Dzięki platformie ESEP (*European School Education Platform*) nawiązałam kontakt z nauczycielką z Grecji, która zaproponowała projekt poświęcony jeziorom. Połączenie odkrywania świata i nauki języka angielskiego wydało mi się doskonałym pomysłem, dlatego zostałam współzałożycielką projektu. Niedługo potem dołączyli do nas kolejni partnerzy z Grecji i Turcji.

Realizując naszą współpracę, uczniowie poznawali ekosystemy jezior, dowiadywali się o bioróżnorodności, znaczeniu wody jako zasobu naturalnego oraz wpływie działalności człowieka na środowisko. Projekt wspierał naukę języka angielskiego jako obcego oraz poznawanie języków ojczystych partnerów, rozwijał także kompetencje komunikacyjne uczniów poprzez tworzenie prezentacji, pisanie wierszy i mitów oraz nagrywanie wypowiedzi w językach angielskim i ojczystym.

Tworząc prace plastyczne i plakaty ekologiczne, uczniowie wzmacniali kreatywność, ekspresję artystyczną i umiejętność projektowania wizualnego z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, takich jak Twinspace, Caknva, Quizizz, Google Workspace czy

Cele projektu

- ♦ podnoszenie świadomości ekologicznej ♦ wspieranie nauczania interdyscyplinarnego ♦ rozwijanie kompetencji cyfrowych ♦ promowanie wymiany kulturowej ♦ wspieranie współpracy i kreatywności ♦ rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów i krytycznego myślenia

Act Now: Prevent Water Pollution

Szkoła Podstawowa nr 23
im. Jana Pawła II w
Rzeszowie



Komentarz jury

Interesujące i starannie zaplanowane przedsięwzięcie, które w efektywny sposób łączy edukację ekologiczną z rozwijaniem kluczowych kompetencji uczniów. Projekt jest spójny i przemyślany, podzielony na pięć etapów, z których każdy został dokładnie opracowany. Współpraca między szkołami i uczniami przebiegała bardzo dobrze. Projekt w przystępny i nieoczywisty sposób podniósł wiedzę uczniów na temat ochrony środowiska, zarówno w najbliższej okolicy, jak i w innych rejonach świata. Bardzo ciekawe były działania sprawdzające nabytą wiedzę, m.in. liczne konkursy i testy, które stanowią dodatkowo wartościowe materiały do wykorzystania na lekcjach przez innych nauczycieli. Materiały te zostały opracowane w międzynarodowych grupach, co dodatkowo wzbogaciło projekt.

Draw.chat. Działania miały charakter interdyscyplinarny, łącząc edukację przyrodniczą, językową, artystyczną, informatyczną i obywatelską, sprzyjały indywidualizacji pracy i nowoczesnemu, angażującemu uczeniu się. Realizacja projektów opierała się na stałej współpracy nauczycieli i uczniów zarówno podczas lekcji, jak i poza nimi, co pozwalało lepiej poznać podopiecznych, budować więzi i dzielić się wiedzą. Projekt był również atrakcyjny dla nauczycieli, umożliwiał współtworzenie materiałów dydaktycznych i wymianę doświadczeń pedagogicznych.

Uczniowie musieli nauczyć się współpracy na odległość, pracy w parach z rówieśnikami z innych krajów oraz wyrażania swoich myśli w języku angielskim. Wyzwaniem stanowiło także sprawne wykorzystanie nowoczesnej technologii. Trudności te stały się jednak okazją do rozwijania umiejętności

rozwiązywania problemów. Znakomita współpraca z koordynatorką ze szkoły greckiej okazała się tutaj nieoceniona.

Innowacyjne rozwiązania projektu obejmowały wykorzystanie cyfrowego storytellingu i animacji do prezentowania mitów i legend związanych z jeziorami. Uczniowie tworzyli autorskie teksty literackie, które następnie były ilustrowane i animowane przez szkoły partnerskie. Nowatorskim elementem było także wspólne opracowanie Uczniowskiego Kontraktu Ochrony Jezior. Ponadto uczniowie przygotowywali prezentacje multimedialne, a wraz z nauczycielem tworzyli mapy cyfrowe i nagrania głosowe.

Od pierwszych dni projektu młodzi uczestnicy poznawali swoje lokalne środowisko, prezentowali je rówieśnikom z innych krajów i współtworzyli międzynarodowe produkty. Ale co najbardziej nieocenione – mogli wpływać na przebieg działań, m.in. wybierając tematy, głosując na logo czy dzieląc się opiniami na forach online. To współpraca międzynarodowa była największą wartością tego projektu – kontakty z rówieśnikami, wspólne spotkania online budziły ciekawość, motywowały do nauki języka angielskiego i rozwijały otwartość oraz tolerancję wobec innych kultur. ■



III miejsce

FCL: Fun, Click, Learn



Dilan Göktaş Frankiewicz
Niepubliczna Szkoła
Podstawowa Montessori
Odkrywczy Świata w Koninie,
woj. wielkopolskie

TWinspace

<https://bit.ly/FunClickLearn>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

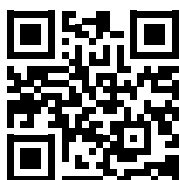
8 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Bułgaria, Francja, Grecja, Litwa, Rumunia,
Szwecja, Turcja

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Projekt narodził się z potrzeby połączenia nowoczesnych technologii z wartościową edukacją obywatelską w duchu współpracy międzynarodowej. Inspiracją była idea Future Classroom Lab oraz roczny temat eTwinning 2024–2025 „Citizenship education: celebrating what unites us” („Edukacja obywatelska: świętowanie tego, co nas łączy”).

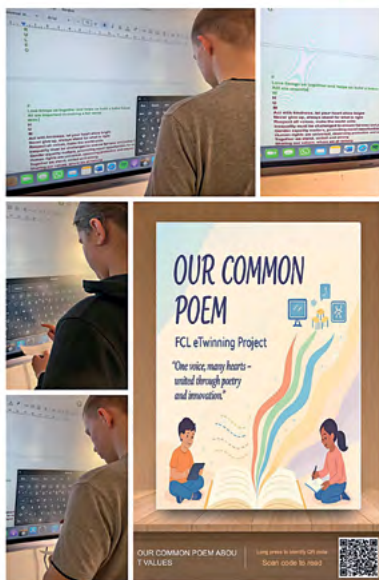
Chcieliśmy stworzyć przestrzeń, w której uczniowie nie tylko uczą się obsługi narzędzi cyfrowych, ale wykorzystują je w sposób twórczy, odpowiedzialny i świadomy. Tytuł projektu odzwierciedlał jego główną ideę – nauka ma być radosna (*Fun*), oparta na technologii (*Click*) i prowadzić do realnego rozwoju kompetencji (*Learn*).

Założeniem projektu było rozwijanie kompetencji obywatelskich, cyfrowych i językowych poprzez wspólne tworzenie międzynarodowych produktów, takich jak e-book, słownik, opowiadanie czy piosenka. Chcieliśmy, aby uczniowie nie

tylko poznawali pojęcia związane z obywatelstwem, ale doświadczali demokracji w praktyce – poprzez wspólne decyzje, głosowania i dialog. Istotnym celem było również wzmacnianie krytycznego myślenia oraz odpowiedzialnego funkcjonowania w świecie cyfrowym. Dzięki pracy w międzynarodowych zespołach uczniowie uczyli się współpracy ponad granicami, szacunku dla różnorodności i komunikacji w języku angielskim. Założone cele udało się osiągnąć poprzez konsekwentne stosowanie metody projektowej (ang. *Projekt-Based learning*) oraz integrację działań projektowych z podstawą programową.

Cele projektu

- ♦ rozwijanie kompetencji obywatelskich uczniów ♦ kształtowanie krytycznego myślenia oraz odpowiedzialnych postaw obywatelskich
- ♦ wdrażanie innowacyjnego modelu *Future Classroom Lab* ♦ rozwijanie kompetencji cyfrowych uczniów ♦ wspieranie umiejętności komunikacji w języku obcym oraz współpracy w międzynarodowych zespołach projektowych
- ♦ budowanie postaw otwartości, empatii i szacunku wobec różnorodności kulturowej ♦ aktywizowanie uczniów do samodzielnego planowania działań, podejmowania decyzji oraz brania odpowiedzialności za efekty wspólnej pracy
- ♦ realizacja działań opartych na metodzie projektowej
- ♦ współtworzenie międzynarodowych produktów cyfrowych



Uczniowie przestali być jedynie odbiorcami treści – zaczęli współtworzyć lekcje, podejmować decyzje, brać odpowiedzialność i świadomie rozwijać kompetencje obywatelskie. My, jako nauczyciele, odkryliśmy siłę pracy w modelu *Future Classroom Lab* oraz potencjał sztucznej inteligencji i narzędzi ICT w codziennej praktyce. Projekt stał się impulsem do zmian – w klasie, w gronie pedagogicznym i w sposobie myślenia o edukacji międzynarodowej.

Dla nauczycieli projekt był początkiem budowania międzynarodowej sieci kontaktów oraz źródłem inspiracji do dalszego rozwoju. Współpraca z partnerami z Turcji i Francji zaowocowała decyzją o realizacji wspólnego projektu w ramach programu Erasmus+ (Akcja 2.), łączącego tematykę Celów Zrównoważonego Rozwoju z AI i edukacją przyszłości. Projekt ten, jako naturalna kontynuacja działań eTwinning, został zatwierdzony i dofinansowany przez polską Narodową Agencję pod nazwą „FRESH in FCL”.

Równoległe powstał eTwinningowy projekt o tej samej nazwie, a następnie – inspirowany hasłem „Skills for Life”, rocznym tematem eTwinning na lata 2025–2026 – projekt „LIFECORE TOOLKIT”, interdyscyplinarny zestaw rozwijający kluczowe kompetencje XXI wieku poprzez realne, namacalne produkty tworzone przez uczniów. Każdy z tych kroków wyrasta bezpośrednio z doświadczeń zdobytych w projekcie „FCL: Fun, Click, Learn”, który stał się solidnym fundamentem dalszej współpracy europejskiej.

Dzisiaj widzimy, jak zmieniła się kultura uczenia się w naszej szkole – jest więcej współpracy, odwagi, kreatywności i myślenia o przyszłości. Projekty międzynarodowe stały się stałym

elementem naszej tożsamości, a my chcemy dalej budować edukację, która daje uczniom nie tylko wiedzę, ale i prawdziwe kompetencje.

Był to pierwszy projekt eTwinning realizowany w naszej szkole oraz mój pierwszy projekt w Polsce, dlatego od samego początku miał dla nas wyjątkowe znaczenie. Zdobywanie nagrody sprawiło, że na zawsze pozostanie częścią naszej historii – było nie tylko wyróżnieniem, ale też potwierdzeniem, że obraliśmy właściwy kierunek. To doświadczenie zmieniło sposób, w jaki dzisiaj planujemy zajęcia, angażujemy uczniów i myślimy o przyszłości szkoły.

Komentarz jury

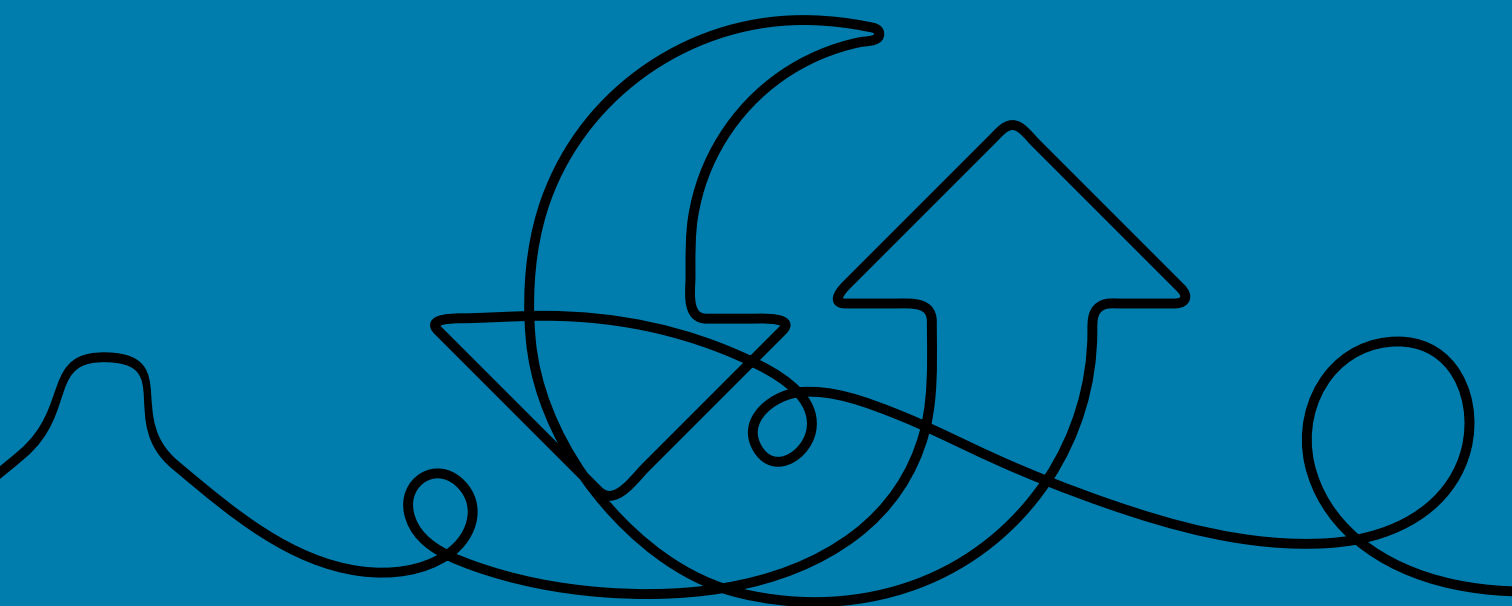
Atutem projektu jest wyraźny podział na grupy międzynarodowe oraz podjęcie aktywności w określonych obszarach. Działania projektowe cechują dopracowany proces realizacji wspólnego planu, uporządkowane materiały oraz ścisła i dobrze zorganizowana współpraca. To bardzo dobrze przygotowany i przeprowadzony projekt, który łączy znaną metodykę pracy PBL (*Project-Based Learning*) z mniej znaną – FCL (*Future Classroom Lab*), wraz z jej sześcioma strefami: Create, Collaborate, Present, Investigate, Exchange i Reflect, które uporządkowały całość działań. Model ten jest godny rozpowszechnienia.



16

19

Projekty dla uczniów w wieku 16–19 lat



I miejsce

AI: Friend or Foe?



Arleta Szydłowska
Technikum nr 13
im. Marii Dąbrowskiej
we Wrocławiu

TWINSPACE

<https://bit.ly/AI-FriendFoe>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

11 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Belgia, Czechy, Włochy

Impulsem do realizacji projektu była prezentacja w narzędziu Genially autorstwa edukatorów Arjany Blazic i Barta Verswijvela. Przedstawione przez nich aplikacje AI zainspirowały nas do przetestowania możliwości sztucznej inteligencji w praktyce oraz oceny jej potencjału, zwłaszcza w kontekście rosnącej roli współpracy człowieka z AI.

Za kluczowe uznaliśmy wsparcie uczniów w mądrym korzystaniu z tej technologii oraz uświadomienie im związanych z nią wyzwań i ryzyka. Tytuł projektu miał ukazywać dwa oblicza sztucznej inteligencji, nawiązując do doniesień zarówno o jej przełomowych zastosowaniach, jak i potencjalnych zagrożeniach. Choć w trakcie realizacji pierwotna koncepcja ewoluowała, wzbogacając się o nowe zadania i narzędzia, przestrzeń TwinSpace oraz wypracowane rezultaty potwierdzają, że główny zamysł projektu został w pełni zrealizowany.

W efekcie powstały wartościowe materiały promocyjne, które uatrakcyj-

niły naszą stronę internetową i ożywiły media społecznościowe. Publikowane grafiki, zdjęcia i treści kreowały wizerunek placówki jako instytucji nowoczesnej, otwartej na innowacje i współpracę międzynarodową. Materiały te stały się również wizytówką szkoły podczas dnia otwartego, zwiększając atrakcyjność tego wydarzenia. W kontekście uczniów największą korzyścią okazało się budowanie kompetencji przyszłości (tzw. *AI Literacy*) oraz wzmocnienie ich poczucia sprawstwa i własnej wartości. Dzięki wykorzystaniu nowoczesnych i angażujących materiałów wzrosła motywacja młodych ludzi do nauki, a współpraca z zagranicznymi part-

Cele projektu

- ♦ podnoszenie kompetencji cyfrowych uczniów z uwzględnieniem zasad cyberbezpieczeństwa i netykiety
- ♦ nabywanie praktycznych umiejętności w zakresie efektywnego wykorzystania narzędzi AI
- ♦ rozwijanie krytycznego myślenia w odniesieniu do treści generowanych przez AI
- ♦ doskonalenie znajomości języka angielskiego
- ♦ promowanie postaw proekologicznych, wykorzystanie potencjału AI na rzecz zrównoważonego rozwoju
- ♦ stymulowanie kreatywności uczniów kierunku technik organizacji reklamy
- ♦ kształtowanie umiejętności współpracy w środowisku międzynarodowym i wielokulturowym
- ♦ wspieranie równowagi cyfrowej uczniów

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





Komentarz jury

Projekt podejmuje niezwykle aktualne zagadnienia związane z rolą sztucznej inteligencji oraz rozwijaniem krytycznego myślenia wobec treści generowanych przez AI. Do jego największych atutów, poza samą tematyką, należą: podejście interdyscyplinarne, elementy gamifikacji, dobrze dobrane narzędzia TIK oraz rozwijanie kompetencji XXI wieku. Realizacja projektu w technikum dodatkowo wzmacnia jego wartość, ponieważ wspiera rozwój umiejętności bezpośrednio związanych z przyszłym zawodem uczniów. Tematyka jest bardzo współczesna, a działania związane ze sztuczną inteligencją stanowią dla uczniów szansę na praktyczne przygotowanie się do rynku pracy. Szczególnie cenne jest pokazanie właściwego i pozytywnego zastosowania AI w edukacji.

nerami pozwoliła im na poszerzenie horyzontów i poznanie innych kultur. Dla mnie jako nauczyciela ważna była możliwość przetestowania różnorodnych narzędzi AI. Międzynarodowe kontakty umożliwiły wymianę doświadczeń i krytyczne spojrzenie na własny warsztat pracy.

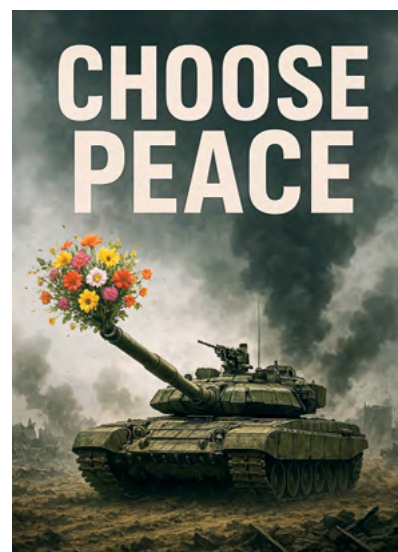
Nowatorskim elementem projektu było uczynienie z AI aktywnego partnera w procesie edukacyjnym. Nowością było wprowadzenie wirtualnego środowiska konwersacyjnego. Wykorzystanie narzędzi takich jak Character.AI czy Mizou pozwoliło nam stworzyć bezpieczną przestrzeń do rozmów w języku obcym, symulując kontakt z *native speakerem*. W warunkach szkolnych stanowiło to innowacyjną alternatywę dla tradycyjnych dialogów w parach. Kolejną innowacją metodyczną był „odwrócony opis obrazka”. Tradycyjny model, polegający na opisie gotowej ilustracji, zastąpiliśmy procesem kreatywnym, w którym precyzyjny opis autorskiej wizji ucznia stawał się podstawą do wygenerowania grafiki przez AI. Wymagało to znacznie większej precyzji językowej oraz uruchomienia wyobraźni. Do nauki języka wprowadziliśmy również elementy tzw. *prompt engineering*. Uczniowie uczyli się projektowania zapytań (promptów) oraz prowadzenia swoistych „negocjacji” z algorytmem (np. w ChatGPT czy Gemini).

Dlaczego warto było zrealizować ten projekt? Odpowiadał on na realne zmiany cywilizacyjne oraz potrzeby

uczniów i nas – nauczycieli. Co istotne, przygotowywał młodzież do nieuniknionej współpracy ze sztuczną inteligencją w przyszłym życiu zawodowym. Wypracowane rozwiązania w zmodyfikowanej i rozwijanej stale formie na stałe weszły do praktyki szkolnej.

Uczniowie przyjęli projekt pozytywnie, choć początkowo z pewną rezerwą i niepewnością. Ich motywacja stopniowo rosła wraz z otrzymywaniem jasnych wytycznych oraz określeniem ról i sposobów wykorzystania własnych umiejętności. Duże zainteresowanie wzbudzały działania kreatywne, których efekty były przez uczniów z niecierpliwością oczekiwane. Z żywym odbiorem spotkało się zastosowanie narzędzi AI. Udział w projekcie przyczynił się również do rozwoju ich kompetencji cyfrowych oraz językowych.

Tym, co z pewnością zostanie z nimi na dłużej, są wspólne działania i dobre wspomnienia: interakcje z zagranicznymi szkołami, gry i quizy, kreatywne zadania, tworzenie grafik i filmów – zarówno z wykorzystaniem sztucznej inteligencji, jak i bez niej!



II miejsce

Beyond the Pages: English Literary Treasures



Joanna Lisewska
VI Liceum Ogólnokształcące
im. Jana i Jędrzeja
Śniadeckich w Bydgoszczy

TWINSPACE

<https://bit.ly/BeyondPages>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

10 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Francja, Włochy, Turcja

Zależało nam, by pokazać uczniom, że literatura to nie tylko szkolny obowiązek, ale także przestrzeń dialogu, refleksji i spotkania kultur. Realizowaliśmy to m.in. przez analizę cytatów, rekomendacje książek, debaty o cenzurze oraz wspólne tworzenie historii detektywistycznej.

Sam pomysł narodził się z inicjatywy koordynatorki z Francji oraz współzałożycielki z Turcji, które chciały rozwinąć doświadczenia z wcześniejszego przedsięwzięcia literackiego, pogłębiając jego wymiar międzynarodowy i twórczy. Projekt został zintegrowany z programem nauczania i strategią umiędzynarodowienia szkół. W Polsce wzięła w nim udział grupa 15 uczniów – wolontariuszy z różnych klas, co sprzyjało integracji wewnątrzszkolnej. Dzięki interdyscyplinarnemu podejściu łączącemu literaturę i edukację obywatelską

uczniowie doskonalili język angielski oraz rozwijali świadomość społeczną. Projekt udowodnił, że literatura może wyjść poza strony książek i stać się przestrzenią międzynarodowego dialogu oraz twórczego działania.

Uczniowie zyskali większą swobodę w komunikacji w języku angielskim oraz odwagę w podejmowaniu współpracy międzynarodowej. Wzrosły ich zainteresowanie literaturą anglojęzyczną i motywacja do sięgania po teksty wykraczające poza kanon lektur szkolnych. Praca w międzynarodowych zespołach zwiększyła ich

Cele projektu

- ♦ zaangażowanie uczniów z różnych krajów europejskich w międzynarodowe odkrywanie literatury anglojęzycznej
- ♦ rozwijanie kompetencji komunikacyjnych, kreatywności, myślenia krytycznego oraz świadomości międzykulturowej poprzez działania oparte na literaturze
- ♦ pogłębianie wrażliwości literackiej uczniów przy jednoczesnym rozwijaniu kompetencji językowych w języku angielskim
- ♦ zachęcanie do aktywnego uczestnictwa, refleksji i współpracy w międzynarodowym środowisku edukacyjnym
- ♦ zwiększanie świadomości uczniów w temacie współczesnych zagadnień związanych z literaturą, takich jak cenzura oraz wolność wypowiedzi

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



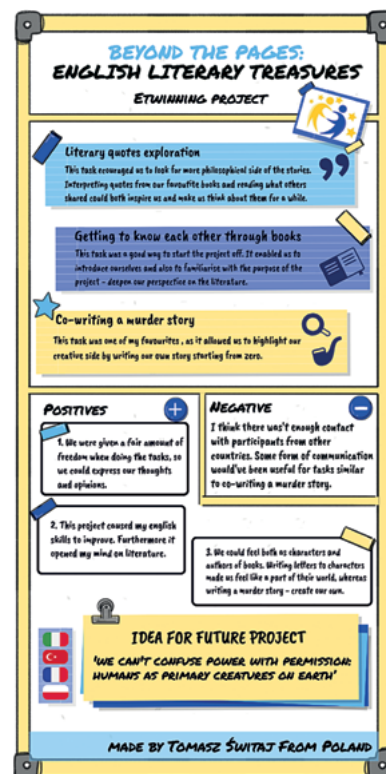
Komentarz jury

To znakomity projekt literacki, podejmujący tematy wartości, spraw ważnych i „duszy nastolatka”. Pokazuje wrażliwość uczniów, ich gotowość do rozmowy o istotnych dla nich kwestiach oraz głębię refleksji. Jednocześnie przeczy stereotypom, że młodzież nie czyta i nie interesuje się literaturą – rekomendacje książek dowodzą, że sięgają po teksty ambitne i wymagające. Dodatkowym atutem projektu jest połączenie czytania z pisaniem, które umożliwia uczniom twórczą ekspresję. Całość stanowi przykład innowacyjnego i kreatywnego podejścia do pracy z tekstami literackimi.

pewność siebie, odpowiedzialność za wspólny efekt oraz otwartość międzykulturową. Również nauczyciele mieli okazję do wymiany doświadczeń i doskonalenia metod pracy projektowej, co dodatkowo wzmocniło współpracę między szkołami. Projekt przyczynił się także do umocnienia wizerunku szkoły jako placówki aktywnie i skutecznie realizującej projekty europejskie. Istotnym jego efektem był też udział trójki uczniów w mobilności grupowej w Vinnennes we Francji w marcu 2026 roku – ich pierwszej mobilności w ramach programu Erasmus+.

W projekcie udało się połączyć literaturę z nowoczesnymi technologiami oraz realną współpracą międzynarodową. Po raz pierwszy wykorzystaliśmy narzędzia oparte na sztucznej inteligencji, w tym platformę SUNO, co pokazało uczniom, że technologia może wspierać kreatywność, a nie ją zastępować. Projekt wykraczał poza tradycyjne lekcje języka angielskiego, łącząc analizę literatury z debatą obywatelską i twórczym pisaniem w zespołach międzynarodowych. Ważnym elementem było wsparcie eksperta Mihya Andriča ze Słowenii, który od ośmiu lat współpracuje z naszą placówką oraz szkołą w Gagnano (Włochy) w ramach projektów programu Erasmus+ (Akcje 1. i 2.) oraz wspiera nas jako specjalista w zakresie debat World Schools Debating Championship.

Przedsięwzięcie stało się również impulsem do dalszej współpracy międzynarodowej. Do pierwotnej grupy krajów partnerskich dołączyły szkoły z Hiszpanii, Litwy, Portugalii, Albanii, Rumunii i Niemiec, z którymi realizujemy obecnie projekt „HUM(AI)NITY”, badający wpływ sztucznej inteligencji na kreatywność, etykę i społeczeństwo. Współpraca z rówieśnikami



z innych krajów okazała się dla nich niezwykle cennym doświadczeniem językowym i kulturowym.

Warto zaznaczyć, że zaangażowanie w projekty eTwinning uwzględniliśmy przy rekrutacji do programu Erasmus+, co dla wielu uczniów stanowiło dodatkową motywację do działania. Uruchoмиło to swoisty efekt domina – rosnące zainteresowanie eTwinningiem szybko przełożyło się na większe zaangażowanie w sam program Erasmus+. Uczniowie chętnie włączali się w działania nie tylko jako uczestnicy mobilności, ale także współorganizatorzy wizyt partnerskich, łapiąc bakcyła współpracy międzynarodowej i wymian. Dzięki temu zyskali więcej otwartości, odpowiedzialności, odwagi w podejmowaniu wyzwań i mieli szansę poczuć się częścią międzynarodowej wspólnoty. ■



III miejsce

Welcome to Togetherland



Eliza Bogdańska
II Liceum Ogólnokształcące
im. Marii Konopnickiej
w Radomiu,
woj. mazowieckie

TWINSPACE

<https://bit.ly/Togetherland>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

6 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Francja, Słowacja

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Szukaliśmy sposobu, by stworzyć przestrzeń, w której uczniowie uczą się poprzez działanie, podejmowanie decyzji i wspólne tworzenie czegoś znaczącego – tak powstała idea symbolicznego kurortu Togetherland, do którego każdy wnosi swoje wartości, kulturę i pomysły.

Pomysł narodził się z potrzeby pokazania młodym ludziom, że nauka może wykraczać poza schemat podręcznika i stać się realnym doświadczeniem współpracy, kreatywności oraz sprawczości. Tytuł podkreśla wspólnotę (*together*) i poczucie przynależności do miejsca budowanego ponad granicami.

Założyliśmy pracę w międzynarodowych zespołach, wspólne planowanie działań oraz tworzenie zasad funkcjonowania tej wyobrażonej społeczności. Zależało nam na rozwijaniu kompetencji językowych, cyfrowych i społecznych, a także na wzmacnianiu otwartości na różnorodność kulturową. Kluczowe było oddanie młodzieży realnej odpowiedzialności – od planowania

po ewaluację – tak aby proces uczenia się był autentyczny i angażujący. Cele realizowaliśmy poprzez metodę projektu, współpracę w przestrzeni TwinSpace, wspólne tworzenie materiałów cyfrowych oraz systematyczną refleksję nad przebiegiem działań. Dzięki temu teoria łączyła się z praktyką, a wiedza nabierała konkretnego znaczenia w działaniu. W efekcie powstało żywe laboratorium międzynarodowej współpracy, które przełożyło się na rozwój umiejętności, samodzielności i pewności siebie uczestników. Togetherland okazał się nie tylko nazwą, lecz prawdziwą przestrzenią uczenia się poprzez doświadczenie.

Przedsięwzięcie stało się inspiracją dla innych nauczycieli do podejmowa-

Cele projektu

- ♦ kształtowanie postaw świadomego i aktywnego uczestnictwa w życiu społecznym poprzez współpracę uczniów w międzynarodowej wspólnocie projektowej
- ♦ rozwijanie kompetencji komunikacyjnych w języku angielskim jako narzędzia dialogu, współdecydowania i współpracy obywatelskiej
- ♦ rozwijanie kompetencji międzykulturowych
- ♦ kształtowanie umiejętności pracy zespołowej
- ♦ kształtowanie postaw odpowiedzialnego obywatelstwa cyfrowego
- ♦ wzmacnianie motywacji uczniów do nauki i zaangażowania społecznego



Komentarz jury

Projekt posiada jasno określone cele oraz działania dostosowane do ich realizacji. Proces został dobrze zaplanowany i konsekwentnie wdrożony, a materiały są uporządkowane i spójne. Współpraca w ramach przedsięwzięcia była ścisła i dobrze zorganizowana, co zaowocowało atrakcyjnymi i wartościowymi rezultatami. Do głównych atutów projektu należą: promowanie szacunku i dialogu, rozwijanie empatii oraz budowanie postawy otwartości i wspólnotowości.

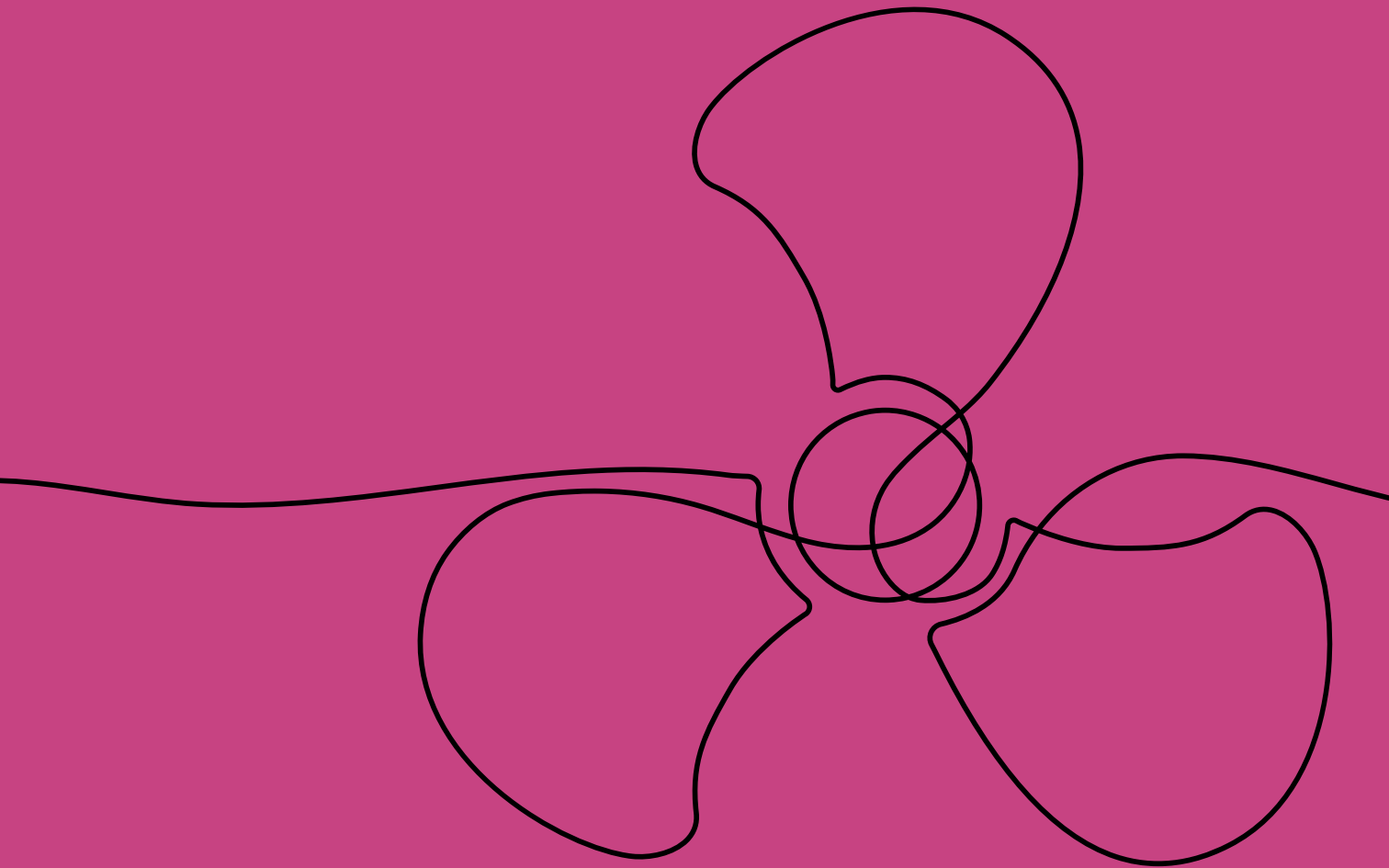
nia inicjatyw w programie eTwinning. Klasa zyskała silniejsze poczucie wspólnoty i odpowiedzialności za wspólny cel – nawet osoby dotąd mniej aktywne zaczęły chętniej zabierać głos i angażować się w działania zespołowe. Wyraźnie wzrosła pewność siebie uczniów w komunikacji w języku angielskim oraz swoboda korzystania z narzędzi cyfrowych. Młodzież rozwinęła umiejętność planowania pracy, dzielenia zadań i konstruktywnego rozwiązywania problemów, co przełożyło się także na codzienne funkcjonowanie klasy. Dla nauczycieli była to cenna przestrzeń rozwoju zawodowego – wymiany doświadczeń z partnerami zagranicznymi, testowania nowych metod oraz refleksji nad rolą nauczyciela jako mentora, a nie tylko osoby przekazującej wiedzę. Wspólne planowanie i ewaluacja działań wzmocniły współpracę w gronie pedagogicznym. Projekt przyczynił się również do budowania kultury otwartości na innowacje i współdziałanie w całej szkole. Dzięki temu jego efekty wykraczają daleko poza czas trwania samego przedsięwzięcia.

Zamiast tradycyjnego modelu lekcji postawiliśmy na metodę projektu, w której młodzież nie tylko wykonuje zadania, ale współtworzy cały proces – od pomysłu po efekt końcowy. Nauczanie zyskało wymiar międzynarodowy i interdyscyplinarny, a narzędzia cyfrowe stały się naturalną przestrzenią współpracy, komunikacji i twórczego działania. Zadania przestały być pojedynczymi ćwiczeniami – zaczęły tworzyć spójną historię budowaną wspólnie z partnerami z innych krajów. Ważnym ele-

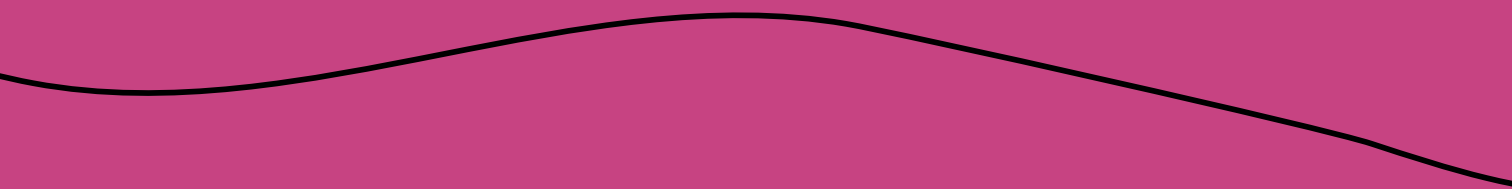
mentem była systematyczna refleksja nad przebiegiem pracy, dzięki której uczniowie uczyli się odpowiedzialności, planowania i samooceny. Projekt pokazał, że szkoła może być miejscem autentycznego działania, w którym teoria łączy się z praktyką, a nauka ma realny sens.

Togetherland stał się przestrzenią, w której pomysły uczniów były traktowane poważnie, a inicjatywa spotykała się z uznaniem. Wspólne działania okazały się bardziej motywujące niż tradycyjne zadania, ponieważ prowadziły do konkretnych, widocznych rezultatów tworzonych razem z partnerami z innych krajów. Z czasem rosła pewność siebie w komunikacji, odwaga w wyrażaniu opinii i gotowość do podejmowania wyzwań. Uczniowie nauczyli się planować pracę, dzielić odpowiedzialność i dotrzymywać ustaleń. Doświadczyli, jak wiele zależy od dobrej komunikacji i wzajemnego zaufania. Z projektu wynieśli nie tylko nowe kompetencje językowe i cyfrowe, ale przede wszystkim poczucie sprawczości i wiary we własne możliwości. Wielu z nich podkreślało, że było to jedno z najbardziej angażujących doświadczeń w ich dotychczasowej edukacji. Togetherland pokazał, że nauka może być przestrzenią prawdziwego działania i współtworzenia. ■





Synergia eTwinning i Erasmus+



Zwycięzca

The Future English Classroom



Anna Badzio

Szkoła Podstawowa
im. Bohaterów 2 Dywizji
Piechoty I Armii Wojska
Polskiego w Janowcu,
woj. lubelskie

TWINSPACE

<https://bit.ly/TheFutureEnglishClassroom>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

20 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Bułgaria, Turcja, Włochy

Naszym celem było pokazanie, jak może wyglądać nowoczesna lekcja języka obcego – oparta na komunikacji, działaniu i technologii. Udało się stworzyć środowisko, w którym uczniowie byli twórcami, a nauczyciele przewodnikami. Projekt pokazał, że eTwinning daje realne możliwości budowania nowoczesnej, europejskiej szkoły.

Pomysł na inicjatywę narodził się podczas rozmowy dwóch nauczycielek z Turcji, które wcześniej realizowały wspólne działania na platformie eTwinning. Do współpracy zaprosiły szkoły z Włoch, Bułgarii i Polski, tworząc międzynarodowy zespół nauczycielek języka angielskiego. Przedsięwzięcie łączyło naukę języka z ekologią, sztuką i rozwijaniem kompetencji cyfrowych. Kluczową rolę odegrała współpraca w międzynarodowych zespołach oraz aktywność na TwinSpace, gdzie powstawały wspólne materiały, natomiast mobilności pozwoliły przenieść działania do realnej przestrzeni i wzmocniły

motywację uczniów do używania języka angielskiego w praktyce.

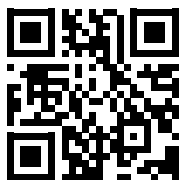
Dzięki projektowi eTwinning nasza wiejska szkoła zrobiła kolejny krok w stronę europejskiego wymiaru edukacji. Uczniowie mogli codziennie komunikować się po angielsku z rówieśnikami z innych krajów, co znacząco zwiększyło ich motywację i pewność siebie. Zrozumieli, że język obcy jest narzędziem porozumiewania się, a nie tylko przedmiotem szkolnym. Szkoła zyskała nowych partnerów i większą rozpoznawalność w środowisku lokalnym. Nauczyciele rozwinęli kompetencje metodyczne, cyfrowe i językowe, a wykorzystywane narzędzia TIK

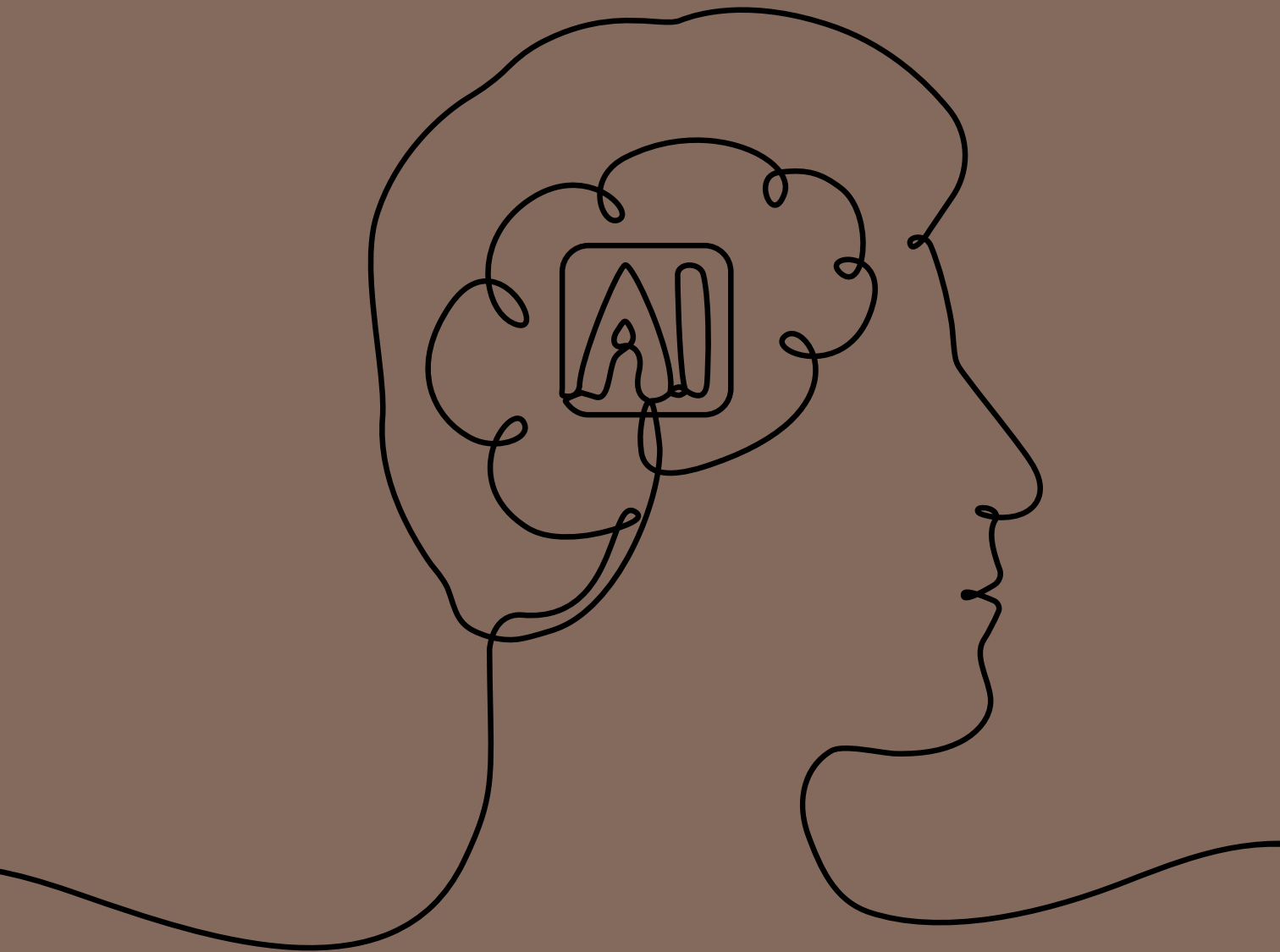
Cele projektu

- ♦ systematyczny rozwój kompetencji komunikacyjnych uczniów w języku angielskim
- ♦ podnoszenie kompetencji cyfrowych uczniów i nauczycieli
- ♦ wdrażanie aktywizujących metod nauczania języka angielskiego
- ♦ rozwijanie kompetencji kluczowych: współpracy, kreatywności, krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów oraz samodzielności w uczeniu się
- ♦ kształtowanie postaw otwartości, tolerancji i świadomości międzykulturowej
- ♦ doskonalenie warsztatu pracy nauczycieli
- ♦ wzmocnienie europejskiego wymiaru edukacji
- ♦ trwała integracja działań eTwinning i Erasmus+ jako spójnego modelu współpracy międzynarodowej szkoły

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





STREAM z eTwinning



Zwycięzca

AI in Education: Friend or Foe?



Marcin Kotwicki
Liceum Ogólnokształcące
nr XXXII we Wrocławiu

TWinspace

<https://bit.ly/AI-in-Education-FriendFoe>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Portugalia, Włochy

Inspiracją do realizacji projektu był udział w międzynarodowym programie ASEF ClassNet17, który zachęcał nauczycieli do tworzenia scenariuszy pracy z AI we współpracy ze szkołami z Europy i Azji. Już sam tytuł („Przyjaciel czy wróg?”) podkreśla, że rola AI w edukacji nie jest jednoznaczna – wymaga krytycyzmu i odpowiedzialności.

Założyliśmy, że uczniowie nie tylko poznają możliwości narzędzi AI, ale też nauczą się je oceniać: sprawdzać wiarygodność, dostrzegać ograniczenia, ryzyka i dylematy etyczne. Drugim filarem była diagnoza realnych doświadczeń młodzieży, dlatego rozpoczęliśmy od rozmów, burzy mózgów i ankiet badających, z jakich narzędzi AI uczniowie korzystają i jak to wpływa na ich uczenie się. Następnie, zgodnie z planem, zaprojektowaliśmy działania i lekcje z różnych przedmiotów, żeby sprawdzić AI w praktyce – tam, gdzie pomaga, i tam, gdzie potrafi zaprowadzić na manowce.

Bardzo ważnym założeniem była współpraca międzykulturowa: uczniowie z krajów europejskich i azjatyckich

regularnie dzielili się perspektywą, porównywali wyniki i uczyli się rozmawiać o technologii bez uprzedzeń, ale i bez zachwytu. Osiągnęliśmy to poprzez spotkania online, prezentacje szkół, quizy oraz moderowane dyskusje, podczas których młodzież mogła bezpiecznie mówić o swoich nawykach i obawach związanych z AI. Zebrane wnioski przekualiśmy na konkret: najpierw na rekomendacje do pracy z narzędziami AI, a finałowo na wspólnie wypracowane zasady etycznego korzystania z AI w edukacji. Dzięki temu projekt doprowadził do praktycznych rezultatów i zmiany podejścia – od ciekawości i eksperymentów do świadomego, odpowiedzialnego użycia.

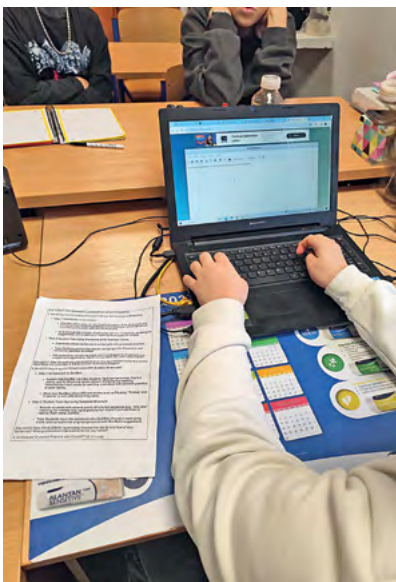
ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Cele projektu

- ♦ pogłębienie wiedzy uczniów na temat sztucznej inteligencji (AI) i jej zastosowań w edukacji
- ♦ rozwijanie krytycznego myślenia oraz umiejętności oceny korzyści i zagrożeń wynikających z użycia narzędzi AI
- ♦ kształtowanie odpowiedzialnych i etycznych postaw wobec wykorzystania AI w procesie uczenia się
- ♦ podnoszenie kompetencji cyfrowych i medialnych uczniów oraz nauczycieli
- ♦ wspieranie współpracy międzynarodowej pomiędzy uczniami z Europy i Azji
- ♦ rozwijanie kompetencji komunikacyjnych, społecznych i międzykulturowych
- ♦ integracja tematyki AI z różnymi przedmiotami szkolnymi



Realizacja „AI in Education: Friend or Foe?” rozruszała szkołę i klasę: nagle technologia przestała być „tematem z internetu”, a stała się narzędziem do mądrego uczenia się i rozmowy o odpowiedzialności. Uczniowie się wciągnęli, bo mogli testować AI w realnych zadaniach, porównywać wyniki, wyłapywać błędy i przekonywać się, że efektywna odpowiedź nie zawsze oznacza rzetelną. W klasie było więcej dyskusji, więcej pytań „dlaczego?”, a mniej bezrefleksyjnego kopiowania – pojawił się nawyk sprawdzania źródeł i myślenia krytycznego. Międzynarodowa współpraca dodała energii i sensu: rozmowy z rówieśnikami z innych krajów podkreśliły motywację, przełamały barierę językową i pokazały, że o AI można mówić z różnych perspektyw.

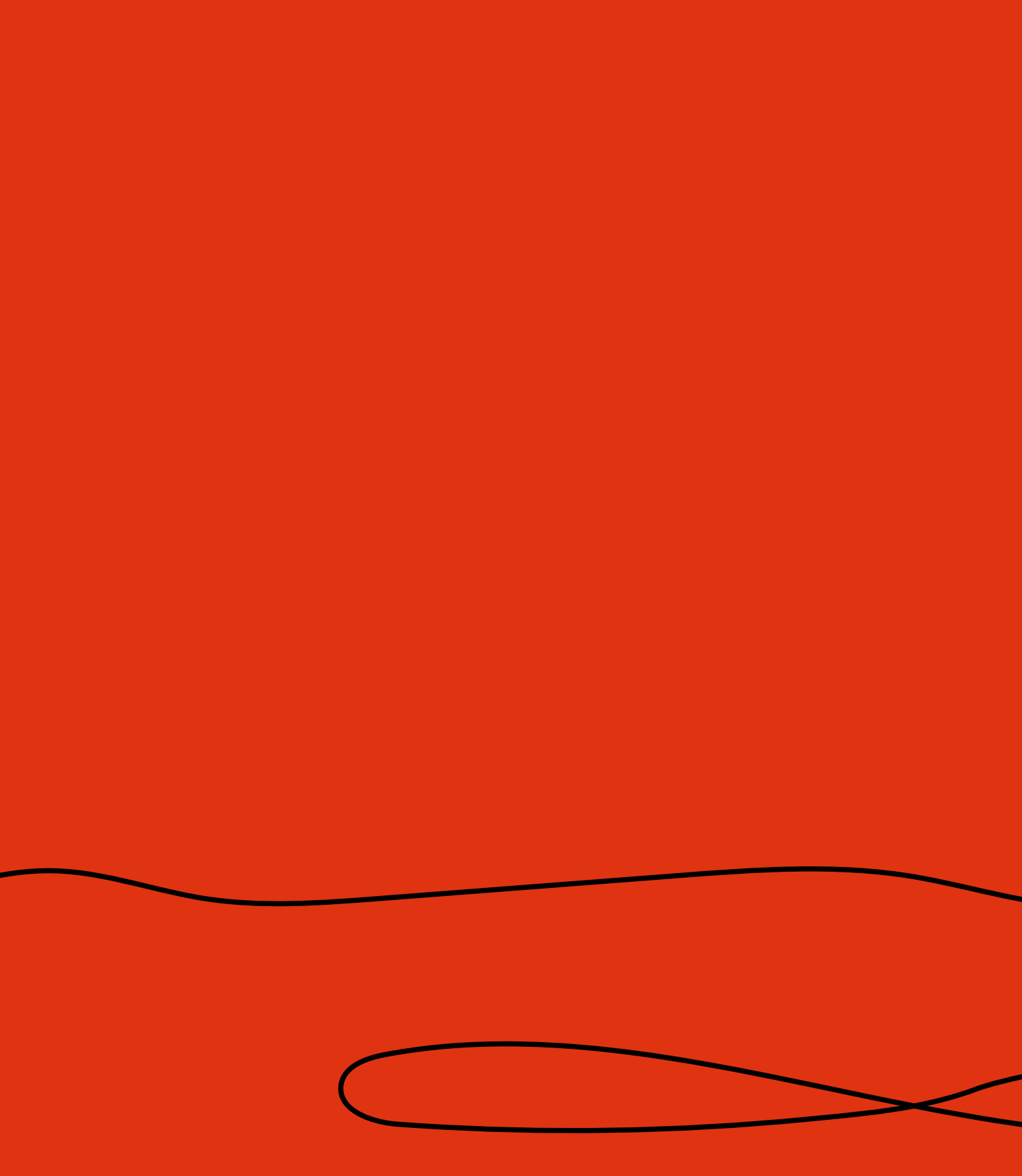
Dzięki projektowi udało się wprowadzić do nauczania kilka świeżych rozwiązań: zamiast „lekcji o AI” zrobiliśmy lekcje z AI i przeciw AI, czyli pracę z wykorzystaniem realnych narzędzi połączoną z obowiązkową weryfikacją, korektą i uzasadnianiem odpowiedzi. Zaczęliśmy stosować krótkie „misje badawcze” (miniprojekty), w których uczniowie porównywali wyniki człowieka i algorytmu, wyłapywali halucynacje, skróty myślowe i stronniczość, a potem prezentowali wnioski. Wprowadziliśmy też nowe formy oceniania: rubryki na krytyczne myślenie, jakość źródeł i proces pracy (a nie tylko efekt końcowy), co mocno ograniczyło pokusę bezrefleksyjnego kopiowania. Nauczyciele wypracowali wspólne zasady korzystania z AI, co uporządkowało codzienność na lekcjach i w zadaniach domowych. Zmieniliśmy też dynamikę zajęć: więcej dyskusji, debat, porównywania argumentów, mniej biernego notowania – AI stała się pretekstem do myślenia, a nie do skracania drogi.

Warto było to zrobić, bo projekt oswoił temat, który i tak jest obecny w życiu uczniów, a szkoła przejęła inicjatywę: pokazaliśmy, jak korzystać z technologii świadomie, etycznie i z głową. Do tego powstały gotowe materiały i scenariusze, które można łatwo przenosić na różne przedmioty i roczniki, więc efekt nie kończy się wraz z ostatnią wideokonferencją.

Mamy też apetyt na ciąg dalszy: planujemy kolejne przedsięwzięcie wokół AI, dezinformacji i fact-checkingu, a równoległe coś bardziej kreatywnego – np. AI w STEAM, w którym uczniowie zaprojektują rozwiązania i sprawdzą, czy algorytm pomaga, czy tylko ładnie brzmi. Chcemy, żeby to była stała ścieżka rozwoju kompetencji przyszłości, a nie jednorazowa przygoda. ■

Komentarz jury

Projekt wyróżnia się wysokim poziomem interdyscyplinarności, co czyni go wartościowym, powtarzalnym i inspirującym dla innych szkół. Zwraca uwagę nie tylko zaawansowaną integracją narzędzi AI i innowacyjnymi metodami pracy, ale także silnym naciskiem na etykę, krytyczne myślenie oraz przygotowanie uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym. To bardzo aktualny temat, dobrze zrealizowany. Na szczególnie podkreślenie zasługuje nowatorskie opracowywanie scenariuszy lekcji wspólnie z uczniami.



Edukacja obywatelska



Zwycięzca

GREEN THRIVE Project: Schools Growing Eco-Consciousness



Monika Świątek
Zespół Szkół Budowlanych
im. Krzysztofa Kamila
Baczyńskiego w Chorzowie,
woj. śląskie

TWINSPACE

<https://bit.ly/GreenThrive>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

6 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Chorwacja, Hiszpania, Niemcy, Rumunia,
Słowacja, Turcja

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Pomysł na projekt narodził się z potrzeby zmiany narracji w edukacji – z lęku ku nadziei. Stanowi odpowiedź na system, który często zamiast inspirować, wywołuje poczucie bezsilności. Celem projektu było stworzenie koncepcji ekoszkoly opartej na oszczędzaniu wody, energii i papieru, a także na segregacji odpadów oraz zazielenianiu przestrzeni szkolnej.

Projekt pokazuje, że troska o planetę nie jest obowiązkiem ani pasmem wyrzeczeń, lecz szansą na rozwój i nową energię w szkolnej rzeczywistości. Szkoła staje się tu miejscem, w którym świadomość ekologiczna wzrasta dzięki realnemu poczuciu sprawczości. Wierzymy, że globalne zmiany zaczynają się od lokalnych działań, a każda inicjatywa rodzi się z wiary we własny wpływ.

Realizacja tych założeń była możliwa dzięki międzynarodowej współpracy uczniów i nauczycieli szkół partner-

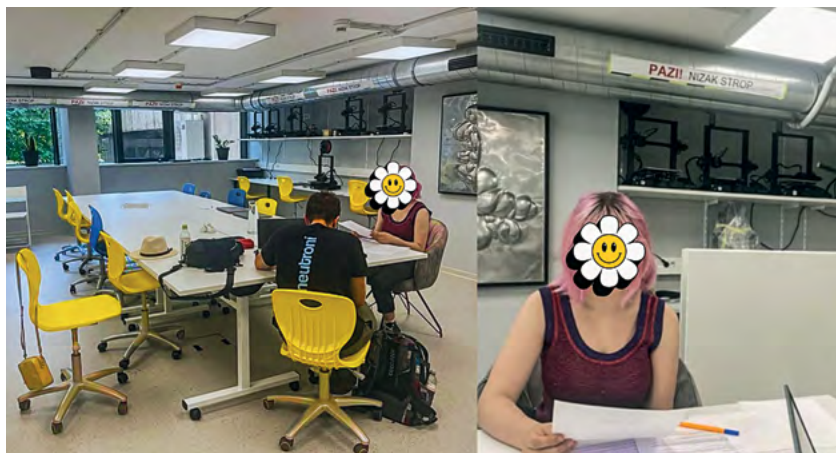
skich, ich ogromnemu zaangażowaniu oraz odrobinie szczęścia. Uczniowie zostali podzieleni na pięć międzynarodowych grup, z których każda zajmowała się innym aspektem ekologii. Na początku przeprowadzili w swoich szkołach audyty, aby ocenić poziom troski o środowisko, a zebrane dane opracowali w formie raportów zawierających analizy, wnioski i rekomendacje. Kolejnym etapem były wycieczki do miejsc związanych z ochroną środowiska, podczas których uczniowie zdobywali wiedzę bezpośrednio

Cele projektu

- ♦ rozwijanie kompetencji cyfrowych oraz kreatywnej ekspresji poprzez współtworzenie interaktywnych zasobów edukacyjnych z wykorzystaniem narzędzi Web 2.0, języka HTML, sztucznej inteligencji oraz multimediów
- ♦ wzrost kompetencji ekologicznych i sprawczości uczniów poprzez analizę praktyk, nauczanie oparte na poszukiwaniu (*inquiry-based learning*) i promowanie zrównoważonych działań w szkołach
- ♦ zaangażowanie społeczności szkolnej w działania na rzecz ochrony środowiska
- ♦ wzmocnienie współpracy międzynarodowej oraz kompetencji językowych

Komentarz jury

Świetny projekt! Na szczególną uwagę zasługuje rozbudowana i konsekwentnie realizowana współpraca pomiędzy partnerami projektu, widoczna na wszystkich etapach działań. Projekt w pełni realizuje założenia podstawy programowej, obejmując zagadnienia z zakresu edukacji proekologicznej, wykorzystanie języka angielskiego oraz nowoczesnych narzędzi informatycznych. Ma charakter interdyscyplinarny i stanowi przykład dobrej praktyki edukacyjnej. Działania projektowe są spójne z programami nauczania wielu przedmiotów i wpisują się w horyzontalne podejście do edukacji klimatycznej, zgodnie z najwyższymi standardami dydaktycznymi.



od praktyków. Kluczowy punkt projektu stanowiły warsztaty ekologiczne, które wyzwoliły w uczniach niesamowite pokłady kreatywności. Zamiast słuchać nudnych wykładów, zmieniono sale w pracownię projektowe – to tu powstawały fantastyczne stroje z worków na śmieci, mozaiki z tysięcy nakrętek oraz maskotki z materiałów z recyklingu. Oprócz prac plastycznych uczniowie przygotowali infografiki, komiksy, a nawet piosenki, które stworzyli z pomocą sztucznej inteligencji. Na dalszym etapie wspólnie analizowali wiersz Roberta Frosta *Droga nie wybrana*, co stało się punktem wyjścia do refleksji nad wyborami i moralnością w kontekście ekologii. Efektem tych dyskusji było napisanie i nagranie audiobooka promującego postawy proekologiczne w formie angażującej narracji. Na podstawie audiobooka powstał cyfrowy podręcznik do języka angielskiego, rozwijający umiejętności receptywne i produktywne w oparciu o autentyczny materiał stworzony przez uczniów. Dodatkowo opracowano dwie aplikacje: pierwszą – przeglądarkową – która codziennie wyświetla nowe ekologiczne wyzwania pomagające stopniowo

kształtować dobre nawyki, oraz drugą – umożliwiającą szkołom z całego świata rejestrację i rywalizację w globalnym rankingu poprzez zdobywanie odznak za realizowane działania.

W szkole dzięki realizacji projektu znacząco wzrosła świadomość ekologiczna, a placówka zyskała międzynarodowe kontakty i prestiż. Projekt wzmocnił wizerunek szkoły jako miejsca nowoczesnego, otwartego i zaangażowanego społecznie. Uczniowie nauczyli się efektywnej pracy w zespołach międzynarodowych oraz odpowiedzialności za wspólne działania. Zdobyli praktyczną wiedzę z zakresu zrównoważonego rozwoju i rozwinęli kompetencje językowe, cyfrowe oraz analityczne, często niedoceniane we współczesnym systemie edukacji. Nauczyciele mieli możliwość dzielić się doświadczeniami, korzystać z innowacyjnych metod nauczania i budować sieć współpracy międzynarodowej. Projekt stworzył przestrzeń do włączania technologii cyfrowych do codziennej praktyki dydaktycznej. Podsumowując, działania przyczyniły się do zmiany postaw wobec codziennych nawyków, takich jak oszczędzanie wody czy segregacja odpadów. ■





Ambasador eTwinning



I miejsce

GrAlny TrAlnY



Katarzyna Siwczak, Małgorzata Herok
IV Liceum Ogólnokształcące im. Mikołaja
Kopernika w Rybniku, woj. śląskie

TWINSPACE

<https://bit.ly/GrAlnyTrAlnY>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

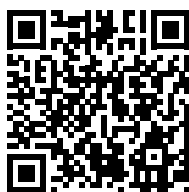
9 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Hiszpania, Portugalia, Rumunia, Tunezja,
Turcja, Włochy

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Czy warto rozmawiać z babcią? Oczywiście, że tak. A z babcią wirtualną? Odpowiedzi na to pytanie szukali uczestnicy projektu „GrAlny TrAlnY”. Jego tytuł to gra słów nawiązująca do naszych wcześniejszych inicjatyw eTwinning – „BrAlnY i eTwTRAIN” – oraz do doświadczeń, które dzięki nim zdobyliśmy. Litera „B” z „BrAlnY” została zastąpiona literą „G” jak w angielskim słowie *granny* (babcia).

W projekcie uczniowie rozmawiali z dorosłymi o przeszłości – najpierw po to, by się od nich uczyć, a następnie, by przekazywać zdobytą wiedzę swoim rówieśnikom i młodszym kolegom. Część „TrAlnY” odnosi się za; tem do szkolenia młodzieży, a wybór ostatniej wielkiej litery – „Y” – nie jest przypadkowy: symbolizuje YOUTH, czyli młodych ludzi jako bohaterów i adresatów projektu.

Celem przedsięwzięcia było uświadomienie uczniom, że jeśli chcą prowadzić odpowiedzialne życie, muszą stać

się „re-generacją” – pokoleniem twórców zmian działających na rzecz naszej planety, Europy i drugiego człowieka. Chcieliśmy zasiać edukacyjne ziarna (GRAINS), z których wykiełkuje refleksja nad tym, jak odnaleźć się w zdigitalizowanym świecie i jak mądrze z niego korzystać. Opierając projekt na GRAINS – wątkach tematycznych wymagających ścisłej współpracy między uczestnikami – stworzyliśmy przestrzeń do aktywnego i autonomicznego uczenia się. Już na początku uczniowie samodzielnie wybierali międzynarodowe zespoły zgodnie ze swoimi talentami

Cele projektu

- ♦ rozwijanie kluczowych kompetencji niezbędnych do rozwoju osobistego i dobrego samopoczucia
- ♦ rozpoznawanie i rozumienie emocji, wyrażanie uczuć, faktów i opinii, komunikowanie się w formie ustnej i pisemnej
- ♦ rozwijanie umiejętności komunikacyjnych w języku angielskim, nauka podstawowych zwrotów w językach partnerów
- ♦ umiejętności matematyczne i naukowo-techniczne
- ♦ kompetencje cyfrowe i technologiczne – odpowiedzialne i celowe wykorzystywanie narzędzi ICT
- ♦ umiejętności interpersonalne
- ♦ aktywne obywatelstwo
- ♦ przedsiębiorczość
- ♦ świadomość i ekspresja kulturowa



Komentarz jury

Projekt prezentuje bardzo wysoki poziom innowacyjności, interdyscyplinarności i dojrzałości dydaktycznej. Na szczególne uznanie zasługuje świadome i etyczne wykorzystanie sztucznej inteligencji, wzorcowa współpraca międzynarodowa oraz duża sprawczość uczniów. Projekt ma charakter referencyjny i doskonale wpisuje się w cele nowoczesnej edukacji europejskiej. Zachwyca różnorodnością działań, kreatywnością oraz interdyscyplinarnością. Uczniowie byli aktywnie zaangażowani na wielu poziomach, rozwijając nie tylko kompetencje językowe, ale także społeczne i cyfrowe. Na uwagę zasługuje znakomite wykorzystanie FORUM na TwinSpace. Należy podkreślić, że projekt łączy pokolenia – młodzi uczestnicy poznawali przeszłość dzięki rozmowom z dziadkami, ucząc się szacunku do historii, tradycji i doświadczeń starszych osób.

i zainteresowaniami. Decydowali także, jakie wyzwania chcą podjąć, którą historię z platformy „Stories That Move” przeczytać oraz jaką postać doświadczającą dyskryminacji wybrać do analizy. Mieli wybór, a więc i realny wpływ na przebieg własnego procesu uczenia się. Tego nie daje żaden podręcznik.

Innowacyjne podejście do nauczania w naszym projekcie bazowało na interdyscyplinarności: podzieliliśmy działania na wspomniane tematyczne GRAINS posiadające własne strony na TwinSpace: INTRO Grains, Language Grains, SpookyCodeWeek Grains, International Teams Grains, Xmas-Winter Holidays Grains, New Year’s Grains i SID 2025 Grains. Interdyscyplinarne podejście zostało rozwinięte przez tematy przewodnie naszych dziesięciu międzynarodowych teamów: European Music, Eu Sport, Eu Fashion, Eu Digital World, Eu Arts & Crafts, Eu Geography, Eu Future Jobs, Eu Role Models, Eu Films & Literature i Eu Gender Equality. Po dołączeniu szkoły z Tunezji zmodyfikowaliśmy nazwy zespołów, np. European and Friends’ Music – tym samym projekt wykroczył poza Europę.

Nasze podejście do tematyki sztucznej inteligencji również zasługuje

je na uwagę. Celem projektu nie było bowiem samo korzystanie z narzędzi AI, lecz nauczenie uczniów, jak wykorzystywać je w sposób etyczny, świadomy i realnie wspierający proces uczenia się. Uczniowie zaczęli od zapoznania się z materiałami wypracowanymi wcześniej w projekcie „BrAIInY” – przewodnikami *The Ethics of AI*, w tym infografiką oraz interaktywną grą *Genially*, stanowiącymi punkt wyjścia do dyskusji o odpowiedzialności, wiarygodności źródeł i potrzebie krytycznego myślenia. W ramach działań Language Grains uczyli się pisać opowiadania, po czym doskonalili je przy wsparciu wirtualnego coacha AI (Mizou), który udzielał im konkretnych wskazówek, na przykład jak wzbogacić słownictwo czy uatrakcyjnić narrację (umiejętności istotne w kontekście egzaminu maturalnego). Ciekawym elementem projektu było porównanie odpowiedzi uzyskanych od prawdziwej babci w zadaniu „Ask Your Granny” z tymi, które generowała babcia wirtualna. Takie zestawienie skłaniało uczniów do refleksji nad różnicami między doświadczeniem rzeczywistym a odpowiedziami tworzonymi przez algorytm oraz nad rolą AI jako narzędzia, a nie zastępstwa dla człowieka. ■



II miejsce *ex aequo*

The Time Machine: Journey to the Modern Age



Anna Szczepaniak
Szkoła Podstawowa
nr 9 im. Mikołaja Kopernika
w Dzierżoniowie,
woj. dolnośląskie

TWINSPACE

<https://bit.ly/TimeMachineJourney>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

10 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Czechy, Gruzja, Hiszpania

Wielkie odkrycia i wybitne postaci – celem projektu było przybliżenie uczniom historii, począwszy od epoki nowożytnej, oraz ukazanie rozwoju cywilizacji poprzez odniesienie do późniejszych przełomowych wynalazków, takich jak fotografia, kino i telewizja.

Projekt stanowił kontynuację współpracy szkół z Polski, Hiszpanii, Czech i Gruzji z poprzedniego roku szkolnego w ramach przedsięwzięcia „Medieval Adventures with Marco Polo”, poświęconego średniowieczu.

Podróż projektowa obejmowała okres od odkrycia Ameryki przez Krzysztofa Kolumba. Nasz „wehikuł czasu” pozwolił uczniom bliżej poznać przedstawicieli różnych dziedzin: sztuki, muzyki, nauki i literatury, a także kluczowe postaci wczesnego okresu rozwoju nauki, takie jak Mikołaj Kopernik czy Galileusz, oraz najważniejsze

wynalazki czasów późniejszych, łącząc przeszłość z teraźniejszością.

Projekt zintegrował uczniów. Mimo trudnych warunków w szkole, związanych z remontem po powodzi i brakiem dostępu do sali komputerowej przez cztery miesiące, cierpliwie wykonywali zadania, pracując analogowo lub przy jednym komputerze. Z zaangażowaniem i cierpliwością realizowali też zadania w domu. Gdy ponownie uzyskali dostęp do pracowni komputerowej z internetem, rozpoczęli pracę w międzynarodowych grupach projektowych na TwinSpace, korzystali też z Canvy oraz Google Slides.

Cele projektu

- ♦ rozwijanie umiejętności językowych w języku angielskim oraz wykorzystywanie go do komunikacji także poza klasą szkolną
- ♦ poznanie dziedzictwa kulturowego Europy
- ♦ rozwijanie zainteresowań historią, począwszy od nowożytności
- ♦ rozwijanie umiejętności współpracy w klasie i grupie międzynarodowej
- ♦ wzmacnianie wpływu ucznia na własny proces uczenia się
- ♦ rozwijanie krytycznego myślenia
- ♦ rozwijanie kompetencji kluczowych: językowych, cyfrowych, komunikacyjnych, obywatelskich i kulturowych
- ♦ kształtowanie odpowiedzialnego zachowania w świecie cyfrowym

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Komentarz jury

Projekt wyróżnia się spójną i przemyślaną koncepcją edukacyjną, skutecznie łączącą rozwój kompetencji historycznych, językowych i cyfrowych z aktywnym zaangażowaniem uczniów. Stanowi on wartościową inicjatywę dydaktyczną, która w znaczący sposób wspiera rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego oraz kompetencji kluczowych. Na szczególne uznanie zasługuje duża różnorodność form pracy oraz wzorowa współpraca międzynarodowa, połączona z mobilnością oraz szerokim wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi TIK. Dzięki temu projekt stanowi znakomity przykład synergii programów eTwinning i Erasmus+. Efektem podjętych działań są wartościowe materiały dydaktyczne, które z powodzeniem mogą być wykorzystywane w codziennej pracy nauczycieli. Projekt zakończył się osiągnięciem mierzalnych rezultatów, uzupełnionych rzetelnie przeprowadzoną ewaluacją.

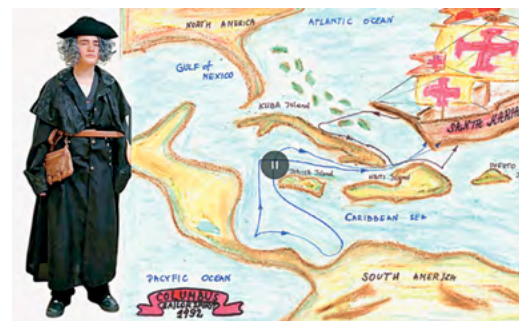


Jedno z bardziej angażujących zadań projektowych, w którym brali udział uczniowie z mojej klasy, polegało na stworzeniu audycji telewizyjnej poświęconej Krzysztofowi Kolumbowi. Jego wymagającym etapem było przeprowadzenie wywiadu z „młodym Krzysztofem Kolumbem”. Uczniowie omawiali również wybrane wynalazki, przygotowywali prezentacje dotyczące wybitnych postaci epoki nowożytnej, projektowali gry planszowe i online, tworzyli e-booki i quizy.

Wystąpienia ustne w języku angielskim przed kamerą były dla nich stresujące, ale jednocześnie okazały się wartościowym doświadczeniem, rozwijającym kompetencje językowe i medialne. Pokazały, że mimo tremy potrafili przełamać obawy i swobodnie wypowiadać się przed kamerą. Stopniowo stawali się coraz bardziej otwarci na wyzwania, a efekty końcowe zadań przynosiły im widoczną satysfakcję.

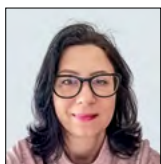
W bieżącym roku szkolnym kontynuujemy działania związane z realizacją zadań filmowych. Uczniowie, pracując w grupach, samodzielnie przygotowują filmy o różnorodnej tematyce – między innymi dotyczące szkoły, poświęcone grom z dzieciństwa rodziców i dziadków czy bezpieczeństwu w internecie. Samodzielnie opracowują przy tym scenariusze, realizują nagrania oraz dbają o stronę techniczną produkcji,

w tym dobór muzyki i przygotowanie napisów. Każdy etap pracy pozwala im nie tylko zdobywać nowe umiejętności, lecz także odkrywać, że współpraca i kreatywność prowadzą do wartościowych i satysfakcjonujących efektów końcowych. ■



II miejsce *ex aequo*

Special Hands, Colorful Dreams



Regina Smolin-Makuch,

Katarzyna Kojtych-Dubec

Specjalny Ośrodek Szkolno-Wychowawczy
im. Janusza Korczaka w Nowej Soli,
woj. lubuskie

TWinspace

<https://bit.ly/SpecialHands>

Czas trwania projektu

6 miesięcy

Kraje placówek partnerskich

Litwa, Turcja, Ukraina

Projekt narodził się z wiary, że sztuka ma niezwykłą moc otwierania serc, budowania mostów i dodawania skrzydeł tym, którzy czasem w siebie wątpią i w których wątpią inni... W centrum znalazła się dłoń – symbol sprawczości i twórczości, podkreślający, że każdy potrafi tworzyć świat pełen kolorów.

Pomysł wyrósł z potrzeby zbudowania przestrzeni, w której uczniowie ze SPE, normatywni i wybitnie zdolni spotykają się nie po to, by się porównywać, lecz by się uzupełniać. Tytuł stał się naszym manifestem: nasze dłonie są specjalne, bo każda tworzy inaczej, a marzenia są kolorowe, bo rodzą się z odwagi bycia sobą i z akceptacji własnej wyjątkowości.

Założeniem inicjatywy było połączenie malarstwa, muzyki, tańca, teatru i dramy w pulsującą energią opowieść o współpracy, empatii i sprawczości. Uczniowie działali, używając wielu zmy-

słów, eksperymentowali bez lęku przed błędem, uczyli się przez ruch, dźwięk i obraz. Jednocześnie budowali relacje, przekraczając bariery wynikające z różnic językowych, innych możliwości i doświadczeń. Twórczy proces stał się dla nich przestrzenią sukcesu, w której mogli odkrywać swoje mocne strony i zobaczyć, że ich głos naprawdę ma znaczenie. Z każdym kolejnym działaniem rosła ich pewność siebie, poczucie przynależności i przekonanie, że różnorodność to dar, a nie przeszkoda. Efekty artystyczne były zachwycające, ale jeszcze cenniejsze było to, co działo się między ludźmi – autentyczne

Cele projektu

- ♦ rozwijanie ekspresji twórczej uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) poprzez różnorodne formy sztuki z uwzględnieniem indywidualnych możliwości i predyspozycji
- ♦ wzmacnianie poczucia własnej wartości, sprawczości i pewności siebie uczniów
- ♦ rozwijanie komunikacji niewerbalnej i emocjonalnej poprzez działania artystyczne
- ♦ kształtowanie postaw otwartości, tolerancji i akceptacji różnorodności
- ♦ integracja uczniów w różnym wieku oraz o różnych potrzebach edukacyjnych, w tym uczniów z niepełnosprawnością intelektualną i wybitnie zdolnych
- ♦ rozwijanie kompetencji społecznych
- ♦ zwiększanie motywacji i zaangażowania uczniów w proces uczenia się
- ♦ wspieranie nauczycieli w tworzeniu inkluzywnych środowisk edukacyjnych

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Komentarz jury

Ten projekt to wzorcowa inicjatywa z zakresu edukacji włączającej, która wykorzystuje sztukę jako uniwersalne narzędzie wspierające holistyczny rozwój dzieci, w tym uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Projekt połączył uczniów o zróżnicowanych możliwościach, tworząc bezpieczną i kreatywną przestrzeń do wspólnej nauki. Jego atrakcyjność wynika z integracji edukacji włączającej, pracy projektowej oraz świadomego wykorzystania technologii i sztuki. Zadania były różnorodne, wielopoziomowe i dostosowane do indywidualnych możliwości. Na szczególne wyróżnienie zasługuje fakt, że po każdej aktywności zaplanowano również zadania angażujące rodziców.



wsparcie, radość wspólnego tworzenia i szczerze emocje. Projekt udowodnił, że edukacja włączająca może być dynamiczna, odważna, pełna barw i wzruszeń, a marzenia – gdy spletają się w działaniu wielu rąk – zaczynają mieć realny kształt.

Uczniowie – niezależnie od wieku, poziomu funkcjonowania czy specjalnych potrzeb edukacyjnych – mogli poczuć, że ich obecność zmienia wspólną historię projektu. Elastyczne, wielopoziomowe zadania pozwoliły każdemu pracować w swoim tempie i wybrać formę ekspresji, dzięki czemu wzrosły poczucie sprawczości, samoocena i realne doświadczenie sukcesu. Połączenie edukacji włączającej z metodą projektu, sztuką i nowoczesnymi technologiami sprawiło, że nauka stała się działaniem – pełnym ruchu, emocji, twórczości i sensu. Uczniowie przestali być odbiorcami treści, a stali się twórcami: filmów, plakatów, wirtualnych galerii, mozaik oraz piosenki projektowej, rozwijając kompetencje cyfrowe i społeczne.

Międzynarodowa współpraca i wypracowane produkty pokazały, że różnorodność językowa i kulturowa jest siłą, a nie barierą – szczególnie

dla uczniów ze SPE, dla których było to ważne doświadczenie pracy w europejskim zespole. Szkoła zyskała nie tylko nowe kompetencje XXI wieku, ale także silniejsze poczucie wspólnoty. Dla nauczycieli projekt był impulsem do innowacji, odważnego łączenia TIK z edukacją formalną oraz dowodem na to, że edukacja oparta na wartościach eTwinning jest skuteczna i realna. To doświadczenie stało się dla nas czymś więcej niż projektem – było krokiem w stronę szkoły nowoczesnej, w której każdy ma swoje miejsce, swoją moc i swoją historię do opowiedzenia.

Po zakończeniu projektu uczniowie mówili o radości, nowych doświadczeniach i satysfakcji z tego, że „potrafią więcej, niż myśleli”. Uroczyste wręczenie certyfikatów, a później Krajowych i Europejskich Odznak Jakości podczas wspólnego spotkania było dla nich symbolicznym potwierdzeniem, że ich wysiłek ma realną wartość. Z projektu wynieśli nie tylko nowe umiejętności, lecz przede wszystkim wiarę w siebie, doświadczenie sukcesu i przekonanie, że każdy – bez względu na swoje możliwości – może być ważną częścią czegoś naprawdę wyjątkowego. ■

III miejsce

Water Voyage



**Jolanta Zamojska-
-Markiewicz**
Szkoła Podstawowa nr 369
im. Antoniego Bolesława
Dobrowskiego
w Warszawie

TWINSPACE

<https://bit.ly/WaterVoyage>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

8 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Francja, Grecja, Gruzja, Hiszpania, Irlandia,
Jordania, Palestyna¹, Rumunia, Turcja

¹ użycie tej nazwy nie może być traktowane jako uznanie państwa Palestyna i pozostaje bez uszczerbku dla indywidualnych stanowisk państw członkowskich w tej kwestii

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE



Impulsem do realizacji naszego przedsięwzięcia było zauważenie, że uczniowie mają niewielką wiedzę o rzekach w swoim otoczeniu i rzadko zastanawiają się nad ich funkcjonowaniem oraz ochroną. Tytuł projektu odzwierciedla ideę symbolicznej podróży uczniów z wielu krajów, którzy poznawali rzeki w różnych częściach Europy i poza nią, a następnie dzielili się swoimi obserwacjami.

Zabrałiśmy uczniów w fascynującą podróż po rzekach w krajach uczestniczących w projekcie, pozwalając im odkrywać życie w ekosystemach. Dzieci mogły wirtualnie obserwować rzeki, ich zmieniające się brzegi oraz różne sposoby korzystania z wód, a każda obserwacja stawała się punktem wyjścia do dyskusji i refleksji. Praca w międzynarodowych zespołach przypominała wymianę doświadczeń – uczniowie dzielili się spostrzeżeniami, zadawali pytania i uczyli się patrzeć na rzeki oczami innych. Wspólnie planowali działania i wspierali się w analizie.

Projekt rozwijał ciekawość, spostrzegawczość i świadomość ekologiczną, pozwalając uczniom dostrzec skutki erozji i działalności człowieka. Nauczyciele mogli zaś w naturalny i angażujący sposób korzystać z podejścia interdyscyplinarnego. Udział w międzynarodowej społeczności eTwinning umożliwił szkole wymianę doświadczeń z innymi placówkami, a uczniom dał motywację do odkrywania przyrody, pracy zespołowej i dyskusji o środowisku. Wspólne obserwacje oraz porównywanie wyników z partnerami pokazały, że nauka może być przygodą, która rozwija analityczne myślenie i umiejętność współpracy.

Cele projektu

- ♦ rozwijanie świadomości ekologicznej i odpowiedzialności obywatelskiej uczniów
- ♦ kształtowanie kompetencji naukowych poprzez naukę opartą na doświadczeniu (*learning by doing*)
- ♦ integracja nauk ścisłych, przyrodniczych i humanistycznych (podejście STREAM)
- ♦ rozwijanie kompetencji cyfrowych i kreatywnego wykorzystania TIK
- ♦ aktywna współpraca międzynarodowa uczniów i nauczycieli
- ♦ rozwijanie kreatywności i ekspresji artystycznej
- ♦ kształtowanie umiejętności analitycznych i matematycznych
- ♦ zaangażowanie społeczności lokalnej i trwałość rezultatów projektu
- ♦ rozwijanie kluczowych kompetencji XXI wieku



Koordinacja pracy uczniów i nauczycieli z wielu krajów okazała się wymagającym zadaniem – różnice czasowe utrudniały organizację spotkań online, a synchronizacja obserwacji i wymiany materiałów była wyzwaniem ze względu na odmienne tempo pracy zespołów. Część uczestników potrzebowała też wsparcia w korzystaniu z narzędzi cyfrowych oraz dodatkowej motywacji do zaangażowania się w działania. Z czasem trudności te stały się jednak cenną lekcją planowania, cierpliwości i współpracy.

„Water Voyage” przede wszystkim jednak sprawił, że przeszliśmy od tradycyjnych lekcji do międzynarodowego laboratorium badawczego, w którym uczniowie stali się odkrywcami, reporterami i naukowcami. Dzięki temu, że wprowadziliśmy model pracy oparty na obserwacjach terenowych, współtworzeniu materiałów cyfrowych i systematycznej współpracy w międzynarodowych zespołach, nauka stała się doświadczeniem, a nie tylko suchą teorią. Innowacją było połączenie geografii, ekologii, języka angielskiego i kompetencji cyfrowych w jeden spójny proces, w którym każda aktyw-



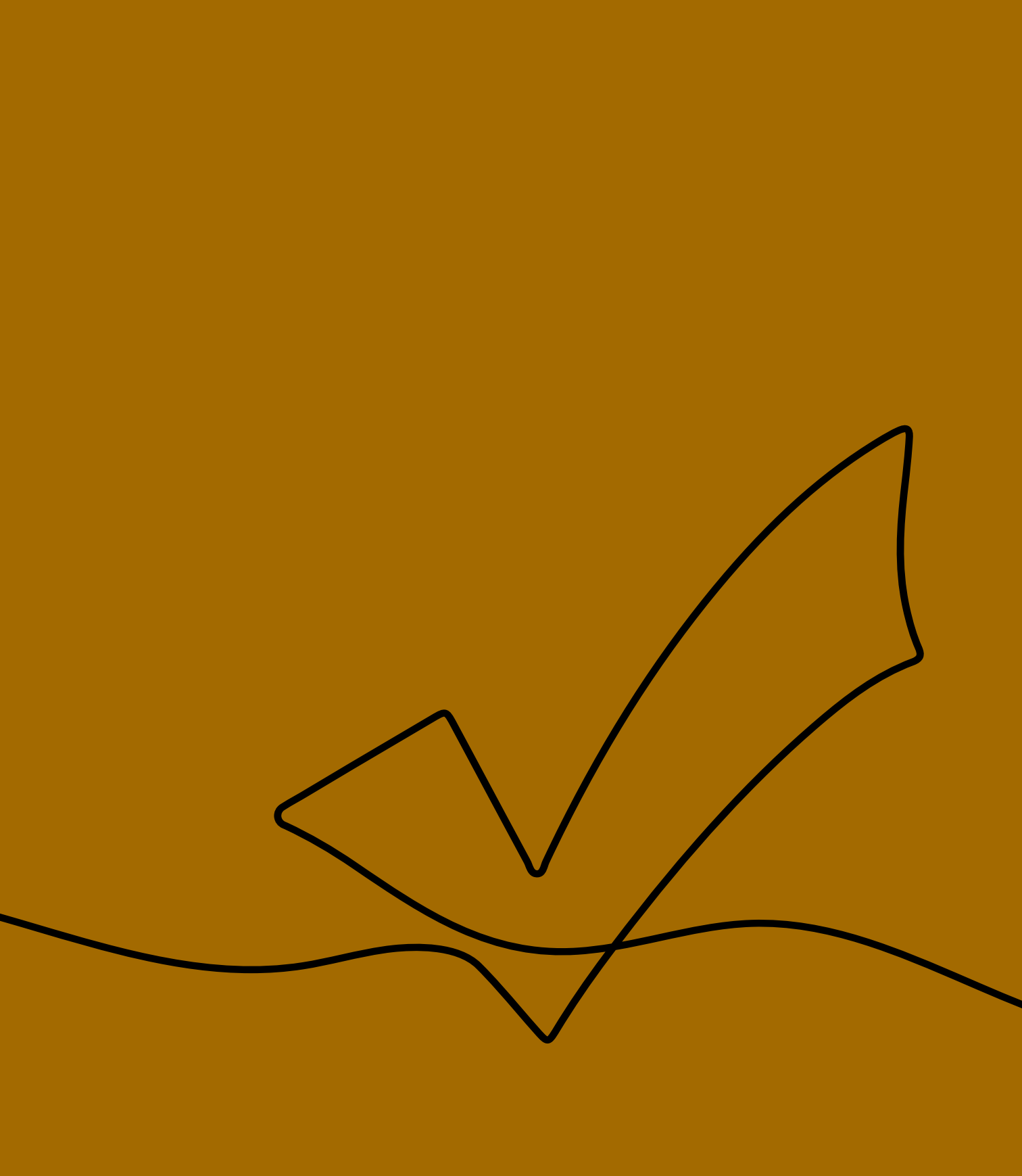
Komentarz jury

Projekt wyróżnia się wysokim poziomem aktywności uczniów – od obserwacji terenowych i eksperymentów, przez analizę danych, po działania artystyczne. Wspiera rozwój wiedzy o środowisku, promuje współpracę międzynarodową oraz interdyscyplinarne podejście do edukacji. Współpraca z partnerami przebiegała wzorcowo. Zadania były zróżnicowane, rozwijały kompetencje kluczowe, samodzielność i kreatywność. Wypracowane materiały dydaktyczne mają dużą wartość praktyczną – mogą być wykorzystywane lub modyfikowane przez innych nauczycieli, co sprzyja ich upowszechnianiu i adaptacji w kolejnych projektach.



ność prowadziła do wspólnego celu. Po zakończeniu działań uczniowie podkreślali, że po raz pierwszy pracowali jak „prawdziwy zespół międzynarodowy”, a nie tylko wykonywali zadania na ocenę.

Obecnie z dużym entuzjazmem planujemy kolejne przedsięwzięcie – projekt poświęcony działaniom obywatelskim młodych ludzi, w którym chcemy połączyć badania środowiskowe z realnymi inicjatywami społecznymi i jeszcze szerzej zaangażować lokalną społeczność w międzynarodową współpracę eTwinning. ■



Debiut



Zwycięzca

European Melting Pot



Izabela Banaś
Szkoła Podstawowa
im. Józefa Wilkowskiego
w Zalesiu Śląskim,
woj. opolskie

TWINSPACE

<https://bit.ly/EuropeanMeltingPot>

CZAS TRWANIA PROJEKTU

12 miesięcy

KRAJE PLACÓWEK PARTNERSKICH

Chorwacja, Cypr, Estonia, Francja, Grecja,
Hiszpania, Turcja, Włochy

„European Melting Pot” symbolizuje Europę jako przestrzeń, w której różnorodne kultury, języki i tradycje łączą się, tworząc wspólną wartość. Celem projektu było promowanie dialogu międzykulturowego i wzajemnego poznawania się oraz rozwijanie kompetencji uczniów w obszarze językowym, cyfrowym i społecznym.

Głównym założeniem przedsięwzięcia było budowanie współpracy między szkołami partnerskimi poprzez wspólne działania, wymianę doświadczeń oraz realizację zadań związanych z kulturą krajów uczestniczących. Założenia te zostały zrealizowane dzięki systematycznej pracy przez cały rok szkolny, aktywnemu zaangażowaniu uczniów i nauczycieli oraz konsekwentnej realizacji zaplanowanych działań. Efektem końcowym były ka-

alendarz oraz cyfrowa wystawa, które podsumowały współpracę i pokazały, że różnorodność kulturowa może inspirować i łączyć w działaniu.

Dzięki realizacji projektu nasza placówka miała możliwość nawiązania i rozwijania współpracy międzynarodowej, umacniając tym samym swoją pozycję jako szkoły otwartej na innowacje oraz działania międzykulturowe. Uczniowie uczestniczyli w różnorodnych zadaniach praktycznych, pozostając w kontakcie z rówie-

Cele projektu

- ♦ rozwijanie kompetencji międzykulturowych: poznanie kultur, tradycji, zwyczajów i codziennego życia uczniów z różnych krajów Europy, kształtowanie postawy otwartości, tolerancji i szacunku wobec różnorodności
- ♦ doskonalenie umiejętności językowych: praktyczne wykorzystanie języka angielskiego (lub innego języka obcego) w realnej komunikacji, rozwijanie sprawności mówienia, pisania, czytania i rozumienia ze słuchu
- ♦ rozwijanie kompetencji cyfrowych: nauka korzystania z narzędzi TIK i platformy eTwinning, tworzenie materiałów cyfrowych (prezentacje, filmy, plakaty, quizy)
- ♦ wspieranie współpracy i pracy zespołowej: praca w międzynarodowych zespołach uczniowskich, rozwijanie umiejętności komunikacji, planowania i odpowiedzialności
- ♦ wzmacnianie poczucia tożsamości europejskiej: uświadamianie wspólnych wartości europejskich, pokazanie, że różnorodność kulturowa jest bogactwem Europy

ZESKANUJ KOD QR,

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE





Komentarz jury

Projekt bardzo europejski, nawiązujący do korzeni pracy projektowej, czyli do poznawania Europy i wzmacniania tożsamości europejskiej. Dwudziestoletnia historia programu eTwinning i ponaddwudziestoletnie członkostwo Polski w EU nie zwalniają z obowiązku dalszego uświadamiania uczniom, że jesteśmy częścią wspólnoty europejskiej, która – obok tożsamości narodowej – stanowi ważny element naszej identyfikacji. Projekt został bardzo dobrze zaplanowany, a jego realizacja została podzielona na jasno określone etapy.

śnikami z innych krajów. Zdobyli cenne doświadczenia, poszerzyli wiedzę o kulturze europejskiej i kulturach poszczególnych narodów oraz doskonalili umiejętność pracy zespołowej. Nauczyciele mieli natomiast okazję do wymiany dobrych praktyk, metod pracy oraz doświadczeń z partnerami zagranicznymi, co przyczyniło się do ich rozwoju zawodowego i wzbogacenia warsztatu pracy.

W ramach przedsięwzięcia wprowadziliśmy w szkole metody nauczania oparte na współpracy międzynarodowej, wykorzystaniu narzędzi cyfrowych oraz pracy projektowej. Uczniowie uczyli się poprzez działanie, tworzyli wspólne materiały online oraz prezentowali efekty swojej pracy. Wykorzystanie technologii w praktyce zwiększyło ich zaangażowanie i motywację do nauki, a sam projekt pozwolił budować poczucie globalnej odpowiedzialności i otwartości. Zdo-

byte doświadczenia wykraczały poza tradycyjne nauczanie w klasie.

Po zakończeniu projektu uczestnicy podkreślali wartość poznawania innych kultur, nawiązywania nowych znajomości oraz praktycznego rozwijania kompetencji językowych i cyfrowych. Wielu z nich zaznaczało, że udział w projekcie znacząco zwiększył ich pewność siebie w komunikacji w języku angielskim. Uczniowie wynieśli również większą otwartość na różnorodność oraz świadomość znaczenia dialogu i wzajemnego szacunku w relacjach międzynarodowych.

Planujemy kontynuować podobne przedsięwzięcia w przyszłości, rozwijając współpracę międzynarodową i angażując kolejnych uczniów w projekty o tematyce kulturowej, ekologicznej lub społecznej. Zamierzamy dalej wykorzystywać nowoczesne technologie oraz rozwijać partnerstwa, które przyniosą realne korzyści edukacyjne. ■



Ogólnopolski konkurs „Nasz projekt eTwinning”, organizowany corocznie przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji, jest skierowany do nauczycieli wszystkich przedmiotów, bibliotekarzy i innych pracowników dydaktycznych oraz do dyrektorów przedszkoli i szkół. Jego celem jest wyłonienie i upowszechnienie najlepszych międzynarodowych projektów eTwinning zrealizowanych z udziałem polskich nauczycieli. Są to przedsięwzięcia, które pomagają pozytywnie zmieniać polską, a przez to i europejską edukację. W publikacji przedstawiamy laureatów edycji konkursu 2026, obejmującej projekty zrealizowane w bieżącym lub w poprzednim roku szkolnym.

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji działa od 1993 roku. Pełni funkcję Narodowej Agencji Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności na lata 2021–2027, realizuje również projekty w ramach Funduszy Europejskich dla Rozwoju Społecznego (FERS). Równolegle prowadzi europejskie inicjatywy informacyjno-edukacyjne: eTwinning, Eurodesk, Eurydice, Europass, Euroguidance, EVET i EPALE. Wspiera także współpracę z krajami Wschodu za pośrednictwem Polsko-Litewskiego Funduszu Wymiany Młodzieży, Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży oraz Centrum Współpracy SALTO z Krajami Europy Wschodniej i Kaukazu.