



Prompt - Partnerstwo - Produkt

Od pomysłu do projektu eTwinning z AI

22 września 2026 r.

Michał Siwkowski • Ambasador eTwinning



90

MINUT

JEDEN KONKRETNY
REZULTAT

CEL WARSZTATU

Wyjdiesz z gotowym szkicem aktywności eTwinning.

- 1 precyzyjny prompt do ponownego użycia
- 2 realna współpraca uczniów z różnych krajów
- 3 zasady bezpieczeństwa i widoczny wkład ucznia



PLAN PRACY

Agenda 90 minut

Krótkie wprowadzenia przeplatają się z pracą zespołową.

0–8 MIN

AI czy uczeń?

8–20 MIN

Prompt Clinic

20–32 MIN

Wybór wyzwania

32–50 MIN

AI Project Sprint

50–63 MIN

**Budowanie
aktywności**

63–75 MIN

Red Team Review

75–85 MIN

Safety Upgrade

85–90 MIN

Project Pitch

Każde ćwiczenie ma widoczny limit czasu i konkretny rezultat.



PUNKT WYJŚCIA

Kto powinien wykonać najważniejszą pracę?

01

AI MOŻE POMÓC

Generuje warianty, tłumaczy, porządkuje pomysły i udziela informacji zwrotnej.

02

UCZEŃ TWORZY

Podjmuje decyzje, argumentuje, sprawdza informacje i buduje wspólny rezultat.

03

NAUCZYCIEL DECYDUJE

Ustala cel, dobiera narzędzie, chroni dane i ocenia proces uczenia się.



— ĆWICZENIE OTWIERAJĄCE

Kto powinien to zrobić?

Przyporządkujcie czynności do właściwej kategorii.

AI MOŻE POMÓC

warianty • porządkowanie •
tłumaczenie

UCZEŃ ROBI SAM

myślenie • decyzje • tworzenie

NAUCZYCIEL DECYDUJE

cele • zasady • ocena procesu

CZYNNOŚCI DO PRZYPORZĄDKOWANIA

wybór tematu • trzy pomysły • końcowa wypowiedź • sprawdzenie faktów
ilustracja • ocena argumentów • refleksja • podjęcie decyzji

— 5 MIN • PRACA W PARACH • UZASADNIJCIE JEDNĄ DECYZJĘ



SŁABY PROMPT

Dlaczego AI daje przeciętne odpowiedzi?

PROMPT

„Przygotuj ciekawy projekt eTwinning o ekologii.”

Problemem nie jest długość. AI dostało wszystkie decyzje pedagogiczne.

CZEGO BRAKUJE?

- ? Dla kogo?
- ? Na jaki czas?
- ? Jaki cel?
- ? Jaka współpraca?
- ? Jaki produkt?
- ? Jaka rola AI?
- ? Jak sprawdzimy wkład ucznia?

3 MIN • ZNAJDŹCIE CO NAJMNIJ PIĘĆ BRAKUJĄCYCH INFORMACJI



KLINIKA PROMPTÓW • PROMPT CLINIC

Napraw słaby prompt

Ogólne polecenie daje ogólny rezultat.

PRZED

„Przygotuj projekt
eTwinning o ekologii.”

Brakuje: odbiorcy • celu • kryteriów •
formatu



PO OPERACJI

„Zaproponuj 3 aktywności dla 12-
latków, wymagające współpracy
dwóch krajów. Podaj wynik w
tabeli: cel, role partnerów, produkt i
rola AI.”

Format: tabela • 3 propozycje •
konkretne kryteria



PROMPT CLINIC

Operacja na słabym poleceniu

- 1 Wybierzcie grupę uczniów.
- 2 Określcie rozwijaną umiejętność.
- 3 Dodajcie współpracę międzynarodową.
- 4 Ustalcie rolę AI.
- 5 Wskażcie oczekiwany format.
- 6 Dodajcie ograniczenia.

POCZĄTEK POPRAWIONEGO PROMPTU

**„Jesteś projektantem
aktywności eTwinning.
Zaproponuj trzy pomysły
dla uczniów w wieku...”**

Teraz poprawiamy jakość polecenia —
jeszcze nie oceniamy pomysłów AI.

7 MIN • PRACA W ZESPOŁACH • PRZEPISZCIE PROMPT WEDŁUG K-R-Z-O-F-I



MODEL PROMPTU

K–R–Z–O–F–I: sześć elementów dobrego promptu

Każdy element ogranicza przypadkowość odpowiedzi AI.



KONTEKST

Kim są uczniowie?



ROLA

Kim ma być AI?



ZADANIE

Co ma powstać?



OGRANICZENIA

Jakie warunki?



FORMAT

Jak ma wyglądać
wynik?



ITERACJA

Co poprawić dalej?



— ITERACJA

Pierwsza odpowiedź AI to dopiero wersja robocza

01

DOPRECYZUJ

Dodaj wiek, cel, czas, współpracę i rolę AI.

02

PORÓWNAJ

Wygeneruj trzy opcje. Nie wybieraj automatycznie pierwszej.

03

POPRAW

Uprość, rozwiń, zróżnicuj albo poddaj pomysł audytowi.



WYBÓR WYZWANIA

Najpierw określ problem. Dopiero potem pytaj AI.

01 UCZNIOWIE

Wiek, poziom i potrzeby.

02 UMIEJĘTNOŚĆ

Komunikacja lub
rozwiązywanie problemów.

03 KONTEKST

Temat, przedmiot i warunki
pracy.

04 PARTNERSTWO

Co uczniowie zrobią
wspólnie?

WYZWANIE

6 MIN • PRACA W PARACH • NAZWIJCIE JEDEN PROBLEM



AI PROJECT SPRINT

Trzy pomysły. Cztery kryteria. Jedna decyzja.

1

WYGENERUJ

Poproś AI o trzy różne koncepcje.

2

PORÓWNAJ

Sprawdź myślenie,
współpracę, produkt i rolę
AI.

3

WYBIERZ

Zapisz, dlaczego jeden
pomysł jest najlepszy.

MYŚLENIE • WSPÓŁPRACA • WSPÓLNY PRODUKT • ROLA AI

12 MIN • PRACA W PARACH • WYBIERZCIE JEDEN POMYSŁ



FILTR WARTOŚCI

Czy ten pomysł naprawdę ma wartość?

Cztery pytania odsiewają efektywne, ale puste koncepcje.

01

Czy uczniowie muszą myśleć?

02

Czy muszą ze sobą współpracować?

03

Czy tworzą wspólny rezultat?

04

Czy wykorzystanie AI ma konkretny cel edukacyjny?

Jeżeli na dwa pytania odpowiadacie NIE — zmieńcie pomysł.



KARTA AKTYWNOŚCI • ACTIVITY CANVAS

Od pytania do partnerstwa

Najpierw ustal sens i strukturę wspólnej pracy.

PYTANIE

Co chcemy zbadać?

CELE

Czego uczniowie się nauczą?

PARTNERSTWO

Jak będą od siebie zależni?

DZIAŁANIA

Co zrobią krok po kroku?

6 MIN • PRACA W PARACH • WYPEŁNIJCIE CZTERY POLA



KARTA AKTYWNOŚCI • ACTIVITY CANVAS

Od ról do oceny

Doprecyzuj odpowiedzialność, dostępność i rezultat.

ROLE

Uczeń • AI • nauczyciel

RÓŻNICOWANIE

Poziom trudności • wsparcie • dostępność

PRODUKT

Jeden wspólny rezultat

OCENA

Proces • wkład • refleksja

6 MIN • PRACA W PARACH • DOKOŃCZCIE KARTĘ



ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Kto robi co w projekcie?

AI wspiera działanie — nie zastępuje ucznia ani nauczyciela.

UCZEŃ

- ✓ analizuje
- ✓ wybiera
- ✓ tworzy
- ✓ uzasadnia
- ✓ współpracuje
- ✓ sprawdza

AI

- ✓ proponuje warianty
- ✓ porządkuje
- ✓ upraszcza
- ✓ tłumaczy
- ✓ udziela informacji zwrotnej

NAUCZYCIEL

- ✓ określa cele
- ✓ ustala zasady
- ✓ dobiera narzędzia
- ✓ monitoruje proces
- ✓ ocenia wkład ucznia

Jeżeli któraś kolumna jest pusta — projekt wymaga poprawy.



JAKOŚĆ PARTNERSTWA

Współpraca oznacza współzależność

NIE

Każda szkoła tworzy osobny plakat,
a nauczyciel skleja je w całość.

obok siebie

TAK

Szkoły wymieniają wyniki, negocjują
wybór i wspólnie tworzą jeden
rezultat.

razem i wzajemnie zależni

INFORMACJE • DECYZJE • PRODUKT • PROCES • FEEDBACK



KRYTYCZNA RECENZJA • RED TEAM REVIEW

Sprawdź projekt krytycznie

SZUKAJ DOWODÓW

- 1 Czy uczniowie myślą i decydują?
- 2 Czy partnerzy są od siebie zależni?
- 3 Czy widać proces i wkład własny?

WSKAŹ RYZYKO

- 1 Gdzie AI przejmie najważniejszą pracę?
- 2 Co może pójść źle?
- 3 Jaka jedna zmiana najbardziej poprawi projekt?

10 MIN • ZAMIANA Z INNĄ PARĄ • ZAPISZCIE JEDNĄ POPRAWKĘ



ODPOWIEDZIALNE AI

Cztery filary, które chronią sens projektu

01

CEL

AI wspiera konkretny efekt uczenia się.

02

PRYWATNOŚĆ

Nie używamy prawdziwych danych uczniów.

03

WERYFIKACJA

Fakty, źródła, uprzedzenia i prawa.

04

SPRAWCZOŚĆ

Widoczny głos, decyzje i wkład ucznia.



5

5 ZASAD BEZPIECZEŃSTW A

Bezpieczeństwo
projektujemy przed
rozpoczęciem pracy.

LISTA KONTROLNA

Dodaj konkretne zabezpieczenia

- ✓ Chroń dane uczestników
- ✓ Sprawdzaj fakty i źródła
- ✓ Oznaczaj wykorzystanie AI
- ✓ Sprawdzaj stereotypy i uprzedzenia
- ✓ Zachowaj wkład własny ucznia



SAFETY UPGRADE

Audyt bezpieczeństwa projektu

Zanim uczniowie zaczną pracę, odpowiedzcie na osiem pytań.



Czy narzędzie jest odpowiednie dla wieku?



Czy potrzebne jest konto ucznia?



Czy wprowadzamy dane osobowe?



Jak uczniowie sprawdzą informacje?



Jak oznaczą wykorzystanie AI?



Jak pokażą swój proces pracy?



Jak ocenimy wkład własny?



Czy istnieje alternatywa bez konta AI?

8 MIN • DODAJCIE MINIMUM TRZY KONKRETNE ZASADY BEZPIECZEŃSTWA



— FINAŁ SPRINTU • PROJECT PITCH

60 sekund, aby pokazać sedno projektu

60

SEKUND

Nie prezentuj całej karty.

1

Problem + pytanie przewodnie

2

Współpraca uczniów

3

Rola AI i nauczyciela

4

Wspólny produkt końcowy

— 60 S • PREZENTACJA ZESPOŁU • JEDEN KONKRETNY PROJEKT



PROJECT PITCH

Zacznij od sedna — siedem zdań pomocniczych

Uzupełnijcie zdania, a potem skróćcie wypowiedź do 60 sekund.

01 „Nasi uczniowie...”

02 „Ich zadaniem będzie...”

03 „Partnerzy będą współpracować poprzez...”

04 „AI pomoże im w...”

05 „AI nie będzie...”

06 „Końcowym rezultatem będzie...”

07 „Bezpieczeństwo zapewnimy poprzez...”

5 MIN • NAPISZCIE PITCH • POTEM SKRÓĆCIE GO DO 60 SEKUND



MATERIAŁ DLA UCZESTNIKÓW

Główny prompt warsztatowy

Skopiuj, uzupełnij nawiasy i potraktuj odpowiedź AI jako wersję roboczą.

„Jesteś projektantem angażujących aktywności eTwinning. Zaproponuj trzy pomysły dla uczniów w wieku [wiek], dotyczące [temat] i rozwijające [umiejętność]. Aktywność trwa [czas] i wymaga współpracy uczniów z co najmniej dwóch krajów: wymiany informacji, wspólnych decyzji i jednego rezultatu. AI może pomagać w generowaniu wariantów, tłumaczeniu i informacji zwrotnej, ale nie wykonuje głównej pracy za uczniów. Dla każdego pomysłu podaj: pytanie przewodnie, działania uczniów, role partnerów, rolę AI i nauczyciela, produkt, kryteria sukcesu oraz sposób sprawdzenia wkładu własnego. Przedstaw wynik w tabeli. Nie używaj danych osobowych ani płatnego oprogramowania.”

PO WYBORZE: „Rozwiń pomysł nr [numer] w szczegółową aktywność eTwinning — z etapami, rolami partnerów, pytaniami krytycznymi, wariantem łatwiejszym i trudniejszym oraz kryteriami sukcesu.”



Pytania / Q&A

Dziękuję za wspólną pracę

Michał Siwkowski

Ambasador eTwinning



NA KONIEC

AI wspiera proces. Uczeń pozostaje autorem.

PROMPT — precyzyjny
PARTNERSTWO — rzeczywiste
PRODUKT — wspólny

Co myśli uczeń? • Po co partnerzy? • Gdzie AI
naprawdę pomaga?

