



Inspiracja

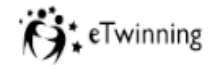
KONFERENCJA HYBRYDOWA

Współpraca

Rozwój

7 grudnia 2024, stacjonarnie - Gdynia, online - platforma ClickMeeting

9 grudnia 2024, online - platforma ClickMeeting



# KOMPAS REAKTYWNOŚCI

czyli o nietypowych podróżach z uczniami

Maciej Karwowski

[www.etwinning.pl](http://www.etwinning.pl)



# Krótki plan

- Dlaczego Kompas?
  - Cele eTwinning i priorytety na 2025
  - Rola i znaczenie edukacji obywatelskiej
- Rzut oka na badania – jak jest z kompetencjami obywatelskimi polskich uczniów na tle międzynarodowym? ICCS 2022
- Jak można i należy wspierać te kompetencje na wcześniejszych etapach edukacji?
  - Kompas kreatywności, jako platforma budowania kreatywności i wrażliwości międzykulturowej

# Krótki plan

- Dlaczego Kompas?
  - Cele eTwinning i priorytety na 2025
  - Rola i znaczenie edukacji obywatelskiej
- Rzut oka na badania – jak jest z kompetencjami obywatelskimi polskich uczniów na tle międzynarodowym? ICCS 2022
- Jak można i należy wspierać te kompetencje na wcześniejszych etapach edukacji?
  - Kompas kreatywności, jako platforma budowania kreatywności i wrażliwości międzykulturowej

# Krótki plan

- Dlaczego Kompas?
  - Cele eTwinning i priorytety na 2025
  - Rola i znaczenie edukacji obywatelskiej
- Rzut oka na badania – jak jest z kompetencjami obywatelskimi polskich uczniów na tle międzynarodowym? ICCS 2022
- Jak można i należy wspierać te kompetencje na wcześniejszych etapach edukacji?
  - Kompas kreatywności, jako platforma budowania kreatywności i wrażliwości międzykulturowej

# Jak jest...

ZNAKOMITE REZULTATY W  
ZAKRESIE WIEDZY  
OBYWATELSKIEJ POLSKICH  
UCZNIÓW NA TLE  
MIĘDZYNARODOWYM

Tabela 4.2. Średnie wieku i wyników uczniów w zakresie wiedzy i rozumienia kwestii obywatelskich w krajach ICCS 2022

Kraj	Średni wiek	Średni wynik		Średnia i wartość centyli					
				250	350	450	550	650	750
Tajwan	14,2	583 (2,3)	▲						
Szwecja <sup>1</sup>	14,8	565 (3,5)	▲						
<b>Polska</b>	<b>14,4</b>	<b>554 (2,5)</b>							
Estonia	15,0	545 (5,5)							
Chorwacja <sup>1</sup>	14,7	531 (2,6)	▼						
Norwegia (9) <sup>1</sup>	14,9	529 (2,8)	▼						
Włochy	13,8	523 (3,6)	▼						
Hiszpania	14,0	510 (3,3)	▼						
Litwa	14,8	509 (4,0)	▼						
Holandia*	14,1	508 (4,1)	▼						
Francja	13,9	508 (3,3)	▼						
Słowenia	13,9	504 (2,3)	▼						
Słowacja	14,4	501 (3,3)	▼						
Łotwa <sup>1</sup>	14,9	490 (2,8)	▼						
Malta	13,6	490 (7,4)	▼						
Rumunia	15,0	470 (9,1)	▼						
Serbia	14,6	464 (3,4)	▼						
Cypr	13,9	459 (2,5)	▼						
Bułgaria	14,8	456 (4,6)	▼						
Kolumbia	14,1	452 (3,8)	▼						
<b>Średnia ICCS 2022</b>	<b>14,4</b>	<b>508 (0,9)</b>							

## PRZYKŁAD 1

Kamil został oskarżony o poważne przestępstwo. Jego ojciec jest ważnym politykiem. Kiedy policja dowiaduje się, że ojciec Kamila jest ważnym politykiem, wycofuje zarzuty i zwalnia Kamila z aresztu.

Dlaczego te działania policji są niedemokratyczne?

- 1. W demokracji ludzie są uznawani za niewinnych dopóki nie udowodni im się winy.
- 2. W demokracji policja nie ma prawa oskarżać kogoś o popełnienie przestępstwa.
- 3. W demokracji wszyscy obywatele mają prawo do bycia reprezentowanym przez prawnika.
- 4. W demokracji prawo musi być stosowane jednakowo wobec wszystkich.

**Treści – obszar tematyczny:**  
normy i wartości obywatelskie,  
**podobszar:** praworządność  
**Umiejętności – obszar**  
**poznawczy:** wiedza  
**Poziom osiągnięć:** C

Tabela 4.6. Odpowiedzi uczniów na przykładowe zadanie 1

Kraj	Odsetek prawidłowych odpowiedzi
Bulgaria	64% (2,1)
Chorwacja <sup>1</sup>	70% (2,0)
Cypr	65% (2,1)
Estonia	65% (2,2)
Francja	75% (1,7)
Hiszpania	68% (1,8)
Holandia*	60% (1,9)
Kolumbia	64% (2,0)
Litwa	68% (2,1)
Łotwa <sup>1</sup>	54% (2,1)
Malta	68% (2,0)
Norwegia (9) <sup>1</sup>	72% (1,3)
<b>Polska</b>	<b>79% (1,2)</b>
Rumunia	68% (2,7)

Odpowiedzi uczniów w Polsce	
Odpowiedź	Odsetek wskazań
1	8% (1,0)
2	3% (0,5)
3	9% (1,0)
<b>4*</b>	<b>79% (1,2)</b>
Brak odpowiedzi	1% (0,4)

# Normy i wartości obywatelskie

60%

23%

49%

21%

21%

## PRZYKŁADY 3-5

Magda mieszka w bogatym kraju i chce być etyczną konsumentką. Oznacza to, że wnikliwie zastanawia się nad swoimi zakupami i bierze pod uwagę, w jaki sposób dany produkt został wytworzony, skąd pochodzi oraz jaki wpływ na środowisko mają jej decyzje zakupowe.

Magda jest etyczna konsumentka, ponieważ:

- kupuje wyłącznie jajka od kur z wolnego wybiegu.
- kupuje wyłącznie najtańsze ubrania.
- kupuje wyłącznie produkty od małych firm.
- kupuje wyłącznie produkty, które mają pozytywne opinie w internecie.

Magda odwiedza stronę internetową z informacjami dla etycznych konsumentów.

Znajdzie tam najprawdopodobniej informacje o:

- kosztach dostawy produktów.
- warunkach pracy ludzi, którzy wytwarzają dane produkty.
- popularności produktów na rynku międzynarodowym.
- krajach, w których dane produkty są łatwo dostępne.

Magda zdecydowała, że będzie kupowała wyłącznie produkty wytwarzane w pobliżu jej miejsca zamieszkania.

Czym kierowała się Magda – jako etyczna konsumentka – w swojej decyzji?

- Produkty, aby do niej dotrzeć, są transportowane na krótką odległość.
- Produkty są lepszej jakości niż produkty wytwarzane gdzie indziej.
- Łatwiej jest jej skontaktować się z producentami w przypadku reklamacji.
- Może łatwiej przekonać znajomych do kupna tych samych produktów.

### Przykład 3

**Treści – obszar tematyczny:** uczestnictwo obywatelskie,  
**podobszar:** procesy wpływania na sprawy społeczne  
**Umiejętności – obszar poznawczy:** wiedza  
**Poziom osiągnięć:** B

### Przykład 4

**Treści – obszar tematyczny:** uczestnictwo obywatelskie,  
**podobszar:** zaangażowanie społeczne  
**Umiejętności – obszar poznawczy:** wiedza  
**Poziom osiągnięć:** B

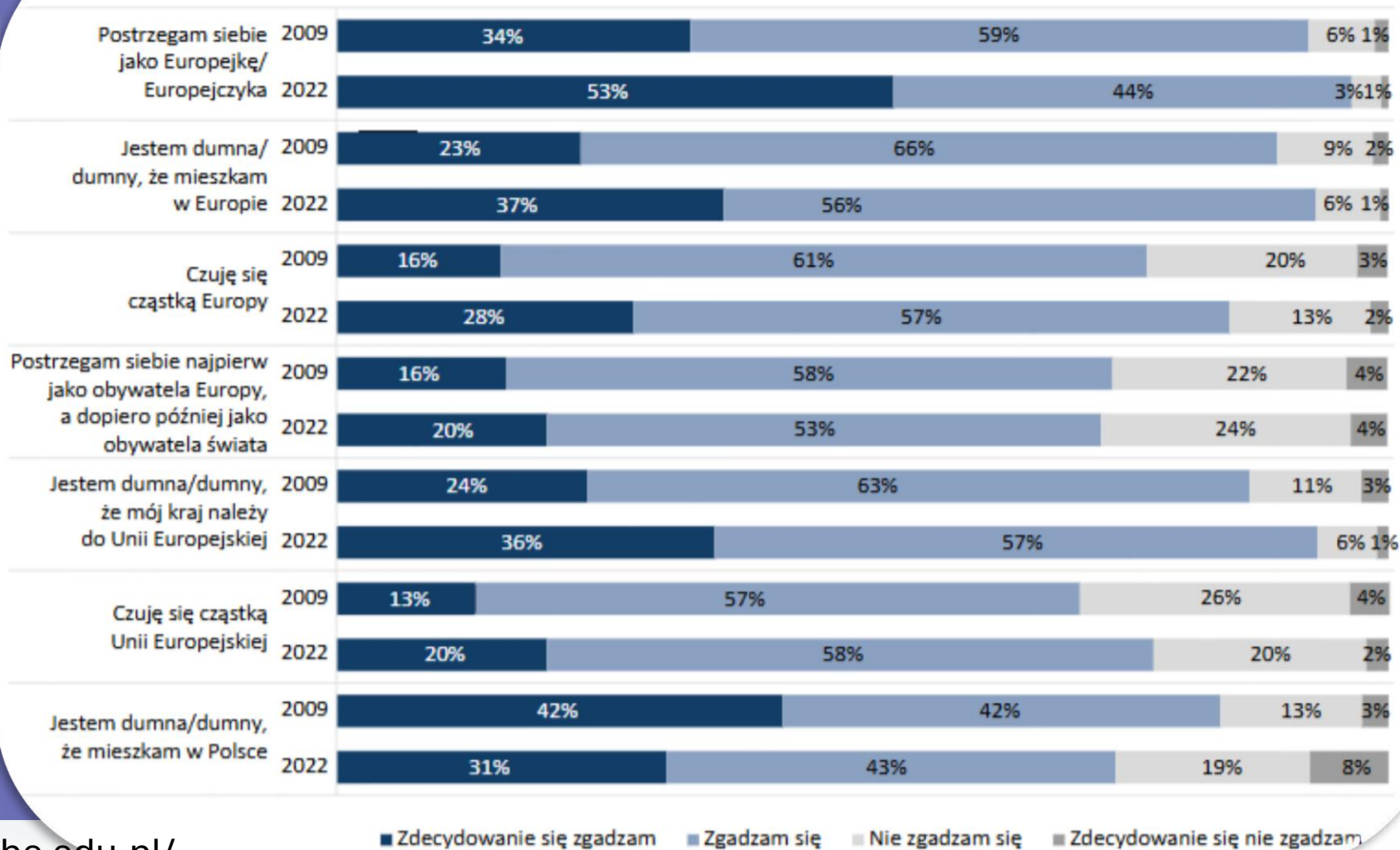
### Przykład 5

**Treści – obszar tematyczny:** normy i wartości obywatelskie  
**Umiejętności – obszar poznawczy:** rozumowanie i stosowanie  
**Poziom osiągnięć:** B

# Silna (i rosnąca) identyfikacja europejska

Participation Inclusion  
 Human Solidarity  
 Active Citizenship  
 Rule of Law  
 Organisations Structures  
 Engaged  
 Inclusively Collaborative  
 Responsible Equitable  
 Diverse

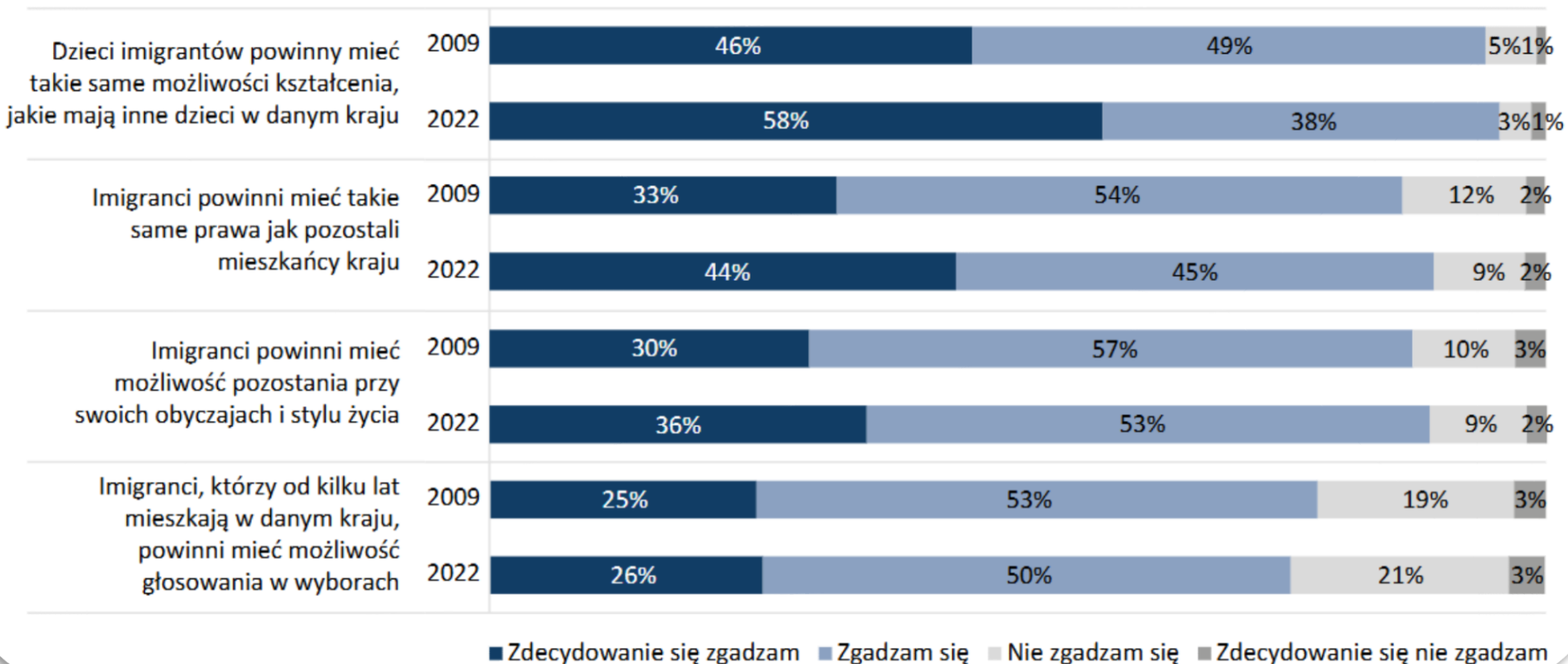
Wykres 5.2. Tożsamość europejska i narodowa – odpowiedzi polskich uczniów w ICCS 2009 i ICCS 2022





# I wysoki poziom tolerancji

Wykres 5.17. Stosunek polskich uczniów do równości praw imigrantów w ICCS 2009 i ICCS 2022



- Dlaczego Kompas?
  - Cele eTwinning i priorytety na 2025
  - Rola i znaczenie edukacji obywatelskiej
- Rzut oka na badania – jak jest z kompetencjami obywatelskimi polskich uczniów na tle międzynarodowym? ICCS 2022
- Jak można i należy wspierać te kompetencje na wcześniejszych etapach edukacji?
  - Kompas kreatywności, jako platforma budowania kreatywności i wrażliwości międzykulturowej



# KOMPAS KREATYWNOŚCI

Program rozwijania kreatywności  
i kompetencji wielokulturowych

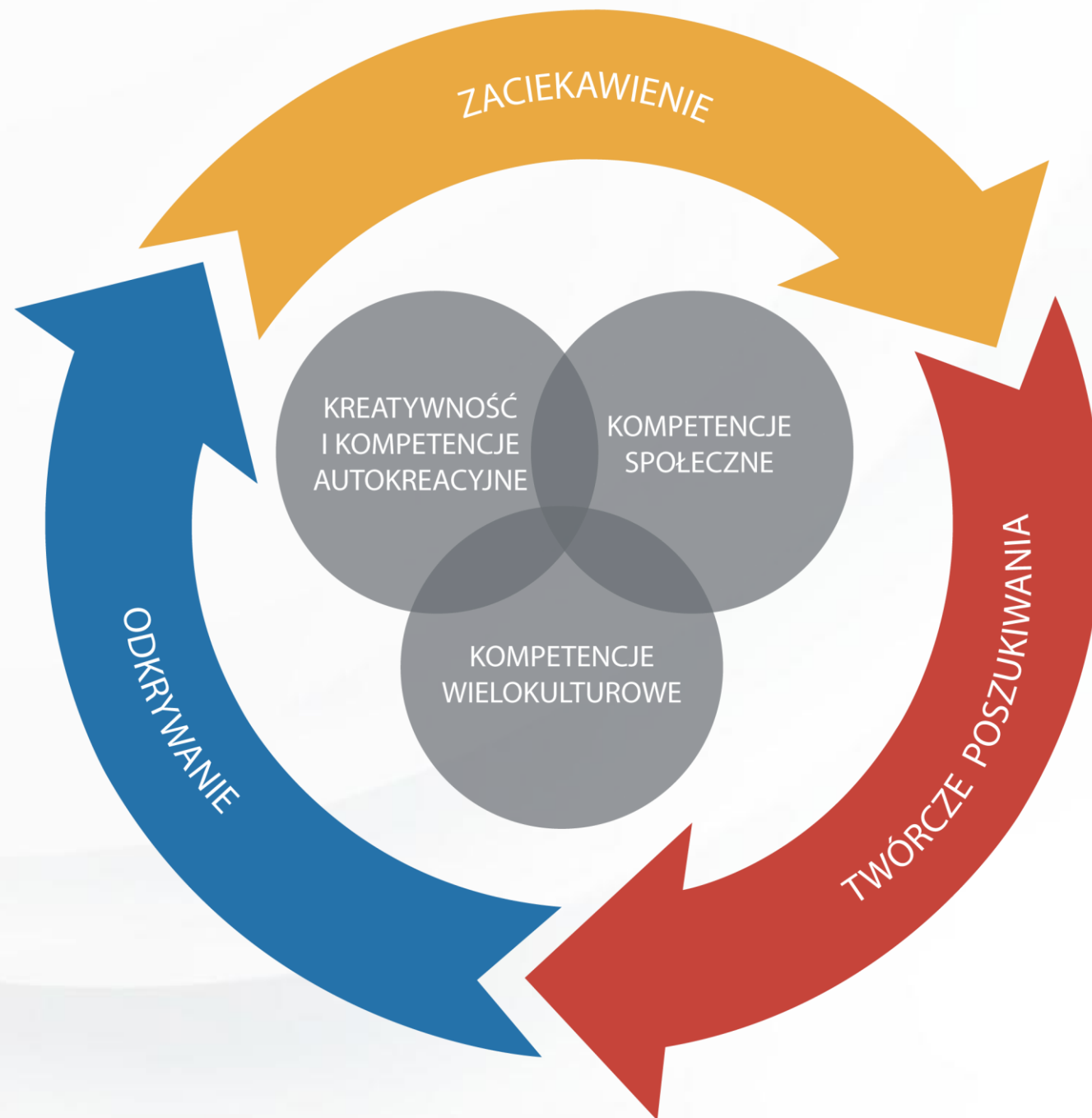
# Różnorodność kulturowa

jest jednym z głównych atrybutów współczesnego świata

jest jednym z największych wyzwań, z jakimi przychodzi nam się współcześnie mierzyć

JAK **SPROSTAĆ WYZWANIAM** ZWIĄZANYM Z RÓŻNORODNOŚCIĄ KULTUROWĄ I **UCZYNIĆ Z NICH SZANSE?**





# CELE PROGRAMU

## 1. Rozwijanie kreatywności

- odkrywania, formułowania i redefiniowania problemów wymagających twórczego działania,
- myślenia dywergencyjnego (płynności, giętkości, oryginalności i elaboracji),
- operacji myślenia twórczego (skojarzeń, analogii, abstrahowania, metaforyzowania, dedukcji, transformowania),
- zdolności wyobrazeniowych (obrazowości, oryginalności i transformatywności tworzonych wyobrażeń),
- otwartości, ciekawości poznawczej oraz umiejętności stawiania pytań,
- niezależności,
- motywacji wewnętrznej i wytrwałości w twórczych działaniach.

## 2. Rozwijanie kompetencji autokreacyjnych

- wiedzy na temat istoty i potrzeby kreatywności,
- umiejętności oceniania twórczych idei i zarządzania procesem twórczym,
- pozytywnego wartościowania kreatywności,
- odwagi tworzenia,
- przekonania o własnych możliwościach twórczych.

# CELE PROGRAMU

## 3. Rozwijanie kompetencji wielokulturowych

- wiedzy o swoim kraju, innych krajach i kręgach kulturowych,
- tożsamości narodowej i regionalnej,
- zainteresowania innymi kulturami,
- tolerancji wobec odmienności kulturowej,
- świadomości kulturowej.

## 4. Rozwijanie kompetencji społecznych

- umiejętności pracy w zespole,
- umiejętności wyrażania własnych myśli i emocji,
- umiejętności przestrzegania zasad i norm obowiązujących w grupie,
- dyskusowania i negocjowania.





## ZACIEKAWIENIE

### SMOK WAWELSKI

**Zanim zaczniesz.** Przygotuj dwa szaliki lub chusty oraz wycięte hasła z ilustracji KALAMBURY.

Podziel grupę dzieci na pół, tworząc dwa rzędy. Dzieci w rzędach stoją tak, aby widzieć plecy osoby z przodu i trzymają się za biodra. Pierwsza osoba w rzędzie jest głową smoka, ostatnia osoba – jego ogonem. Zadaniem głowy smoka jest wyrwać ogon smoka drużyny przeciwnej (ostatnia osoba zahacza sobie o pasek spodni szalik albo chustkę jako ogon do wyrwania). Podczas próby wyrwania ogona smoki nie mogą się rozłączyć. Wygrywa drużyna, która pierwsza zdobędzie ogon drużyny przeciwnej.



### KRAKOWSKIE KALAMBURY

Grupa pozostaje w zespołach z poprzedniego zadania. Zespół, któremu udało się wygrać smoczy ogon, zaczyna jako pierwszy. Osoby z tego zespołu będą przedstawiać hasło, a drugi zespół będzie je odgadnywać. Poproś zespół przedstawiający hasło, aby wyszedł z Tobą za drzwi sali. Następnie pierwszej osobie z zespołu pokaż hasło (lub powiedz je na ucho). Zadaniem tej osoby jest wejść do sali, krótko mimicznie pokazać jakieś skojarzenia związane z hasłem, a następnie zastygnąć nieruchomo w pozycji, która ma się kojarzyć z hasłem do odgadnięcia. Kolejne osoby, również pojedynczo, poznają hasło, a następnie wchodzi do sali i po krótkim mimicznym odegraniu hasła zastygają nieruchomo w pozycji, którą muszą dopasować do osób z zespołu już stojących w sali. Zadaniem drugiej połowy grupy jest odgadnąć hasło w momencie, kiedy cały pierwszy zespół stanie nieruchomo. Następuje kilka zmian pomiędzy grupami.

Po odgadnięciu wszystkich haseł powiedz dzieciom, że miastem, które odwiedzają podczas wycieczki klasowej, jest Kraków, a każde z haseł jest związane z charakterystycznymi rzeczami w Krakowie.



## TWÓRCZE POSZUKIWANIA

### SUKIENNICE

**Zanim zaczniesz.** Przygotuj karty aktywności SUKIENNICE, ilustrację SUKIENNICE oraz wycięte losy z ilustracji PAMIĄTKI.

Podziel grupę na trzyosobowe zespoły i każdemu zespołowi rozdaj kartę aktywności SUKIENNICE. Opowiedz dzieciom, że każdy zespół to właściciele jednego ze straganów, które znajdują się w krakowskich Sukiennicach. Oprócz standardowych pamiątek na każdym straganie znajduje się jakaś wyjątkowa rzecz, która odróżnia go od straganów innych kupców. Zadaniem dzieci jest wylosowanie dwóch przedmiotów z dostępnych losów (ilustracja PAMIĄTKI), a następnie stworzenie z nich jednego, nowego przedmiotu. Przedmiot ten dzieci rysują na karcie aktywności SUKIENNICE. Przedmioty powinny być jak najbardziej oryginalne i zaskakujące, takie, jakich nikt wcześniej nie wymyślił. Chodzi o to, aby zwrócić uwagę jak największej liczby klientów i turystów. Kiedy wszyscy kupcy skończą rysować swoje przedmioty, połączcie wszystkie stragany za pomocą taśmy lub kleju w jeden ciąg sukiennic. Na koniec każdy zespół kupców prezentuje swój przedmiot, jego nazwę oraz funkcje, jakie spełnia. Inni kupcy mogą zadawać pytania dotyczące tego przedmiotu i procesu jego powstawania.

### GLÓDNY HEJNALISTA

**Zanim zaczniesz.** Przygotuj materiały do budowy katapulty dla każdego zespołu, tj. drewniane patyczki do lodów oraz gumki recepturki.

**ETAP 1:** Przyklejcie połączone w ciąg sukiennice w widocznym miejscu, na jednej ze ścian sali, a następnie poproś dzieci, aby odwróciły się do sukiennic plecami i wyjaśnij, że po drugiej stronie rynku w Krakowie stoi kościół Mariacki, z którego co godzinę rozbrzmiewa hejnał grany na trąbce. Następnie odtwórz nagranie dźwiękowe hejnału, prosząc dzieci, aby uważnie go słuchały i poszukały w nim rzeczy, która jest zastanawiająca. Zwróćcie uwagę na to, że hejnał urywa się w pewnym momencie bez zakończenia. Zróbcie z dziećmi szybką burzę mózgow, poszukując pomysłów dlaczego hejnał urywa się właśnie w taki nieoczekiwany sposób.

**ETAP 2:** Poproś, aby dzieci pozostały w zespołach, w których pracowały w poprzednim zadaniu. Następnie wyobraźcie sobie, że jednym z powodów, dla których hejnał urywa się niespodziewanie, jest to, że hejnalista zmarzył wielki głód, ponieważ nie zdążył zjeść śniadania. Zadaniem każdego zespołu jest stworzenie modelu wyrzutni z wykorzystaniem taśmy dwustronnej, patyczków lub ołówków, nakrętek od butelek i gumek recepturek, dzięki której będzie można wrzucić hejnalistę przez okno obwarzanek krakowskiego, aby mógł się posilić i dokończyć granie hejnału. Czas na wykonanie zadania to maksymalnie 10 minut, po tym czasie każdy zespół prezentuje, czy stworzony model katapulty działa, umieszczając na niej małą kulkę papieru imitującą obwarzanek.

**Opcjonalnie.** Możesz pokazać dzieciom krótki filmik dotyczący tego, jak można zbudować katapultę (YouTube: Wytwórnica - Katapulta):

<https://www.youtube.com/watch?v=wrxGxMjFeDg>

**ETAP 3:** Naklejcie na podłozie linie bazową, np. z taśmy malarskiej i ustawcie na niej wszystkie katapulty. Następnie wystrzelcie wszystkie po kolei i sprawdźcie, która z nich strzela najdalej i najwyżej. Porozmawiajcie o tym, jak to się dzieje, że katapulta działa, i jakie elementy są niezbędne do jej prawidłowego funkcjonowania. Sprawdźcie, co można ulepszyć w stworzonych modelach, aby działały lepiej.



## ODKRYWANIE

### SMOK WAWELSKI

Legendarny stwór, który mieszkał pod wzgórzem wawelskim i straszył mieszkańców Krakowa. Musieli oni dostarczać mu owce, pożałował także dziewczęta. Żaden z rycerzy nie był w stanie go pokonać w walce, udało się to dopiero podstępem. Szewc Skuba (inne imię Dratewka) wypchał owcę siarką i dał smokowi na pożarcie. Smok mocno się zatrut, siarka piekła go w gardło, zaczął więc pić wodę z Wisły. Pił tak długo, aż pękł. Na pamiątkę tych wydarzeń pod Wawelem ustawiono pomnik smoka, który zjeje prawdziwym ogniem.

### SUKIENNICE

Sukiennice to zabytkowy budynek na starym mieście w Krakowie. Jego pierwowzorem były drewniane kramy sukienne (na których sprzedawano sukna, czyli materiały) otoczone budami, innymi straganami i jatkami z mięsem. Obecnie Sukiennice to budynek murowany, znajdują się w nim dwa rzędy kramów, gdzie sprzedaje się pamiątki, biżuterię i wyroby ręcznie robione. Na piętrze znajduje się Galeria Polskiego Malarstwa i Rzeźby XIX w., która należy do Muzeum Narodowego.

### HEJNAŁ

Już od średniowiecza obowiązkiem strażnika urzędującego na jednej z wież kościoła Mariackiego było granie hejnału na trąbce. Początkowo hejnał rozbrzmiewał rano i wieczorem, jako znak otwarcia i zamknięcia bram miasta. Od XVI wieku aż do teraz hejnał wygrywany jest co godzinę. Jak głosi legenda, dawno temu jeden ze strażników zaczął grać na alarm, widząc zbliżające się wojska tatarskie. Udało mu się ostrzec miasto przed atakiem, ale w polowie melodii ugodziła go jedna z tatarskich strzał i właśnie dlatego melodia hejnału kończy się tak niespodziewanie.

**Opcjonalnie.** Wspólnie możecie odsłuchać hejnał z wieży Mariackiej

<https://www.youtube.com/watch?v=WVQbxXvyG7A>

lub obejrzeć film prezentujący legendę o hejnale krakowskim (YouTube: Studio Vadun - Legenda o hejnale krakowskim):

<https://www.youtube.com/watch?v=S03wdZdGUh8>

### KATAPULTA

Zasada działania katapulty opiera się na energii sprężystej, która gromadzi się podczas napinania lub skręcania elementów konstrukcji. W momencie, w którym napięcie zostaje zwolnione, zgromadzona energia musi znaleźć ujście i jest to wykorzystywane do wyrzucania np. pocisków.



Polska  
**Kaszubskie stolemy**

**Cele**

rozwijanie wyobraźni twórczej  
rozwijanie oryginalności myślenia  
rozwijanie operacji skojarzeń  
rozwijanie umiejętności dyskusowania  
poznanie legend kaszubskich oraz informacji na temat Centrum Edukacji i Promocji Regionu w Szymbarku  
rozwijanie tożsamości kulturowej

**Materiały**

farby i pędziki  
markery  
taśma malarska  
papier pakowy (4 arkusze)  
kamienie (5 cm) dla każdego dziecka

**Ilustracje i karty aktywności**

ilustracje: DOM DO GÓRY NOGAMI, KAMIENNY KRAJ, CMENTARZYSKO KURHANÓW, WĘDRUJĄCE KAMYCZKI

**Czas**

45 minut

Austria  
**Bal w operze**

**Cele**

rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia  
rozwijanie operacji skojarzeń  
rozwijanie operacji dedukcji  
rozwijanie wyobraźni twórczej  
poznanie tradycji i historii balu wiedeńskiego  
poznanie historii walca wiedeńskiego  
poznanie sylwetki austriackiego kompozytora Johanna Straussa  
rozwijanie umiejętności prezentowania pomysłów na forum grupy  
rozwijanie twórczej ekspresji twórczej

**Materiały**

kartki a4  
plastelina lub modelina w kolorach białym i czarnym  
bibuła w kolorach białym i czarnym  
krepina w kolorach białym i czarnym  
przeźroczysta taśma klejąca  
kleje  
nożyczki  
czarne i białe worki na śmieci  
brystol w kolorze białym i czarnym  
sznurek  
drewniane spinacze do prania

**Ilustracje i karty aktywności**

karty aktywności: NUTA  
ilustracje: LOSY, OPERA WIEDEŃSKA

**Czas**

45 minut

Polska  
**Niesamochód**

**Cele**

rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia  
rozwijanie operacji abstrahowania  
rozwijanie operacji transformowania  
rozwijanie wiedzy na temat procesu twórczego  
rozwijanie przekonania o znaczeniu wytrwałości w pracy twórczej  
rozwijanie wyobraźni twórczej  
poznanie definicji wynalazku i patentu  
poznanie historii powstania łodzi podwodnej napędzanej siłą ludzkich nóg  
poznanie sylwetki polskiego wynalazcy Stefana Drzewieckiego  
rozwijanie tożsamości kulturowej

**Materiały**

karteczki post-it  
długopisy  
kleje  
kartki w formacie a4  
kredki/mazaki  
pudełka od śniadanków  
workczek/pudełko

**Ilustracje i karty aktywności**

karty aktywności: ŚRODKI TRANSPORTU, MASZYNA, PATENT, WYNALEZKI, WYNALEZKI I WYNALEZCIELE, PIKTOGRAMY 1-7, ŁÓDZ  
ilustracje: WYNALEZKI I WYNALEZCIELE (opcjonalnie)

Austria  
**Tort Sachera**

**Cele**

rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia  
rozwijanie operacji skojarzeń  
rozwijanie operacji dedukcji  
rozwijanie wyobraźni twórczej  
rozwijanie wiedzy na temat istoty i znaczenia kreatywności  
rozwijanie umiejętności oceniania i wartościowania tworzonych pomysłów  
poznanie historii kawy po wiedeńsku  
poznanie historii tortu Sachera

**Materiały**

kartki a4  
nożyczki  
kleje  
kredki/mazaki  
farby  
materiały w jednolitych, różnych kolorach (np. krepina, pompony, włóczka, kupa patyczki, papier kolorowy, plastelina etc.)  
ziarna kawy

**Ilustracje i karty aktywności**

karty aktywności: CZEKOLADA, KONFITURA, ZIARNO KAWY  
ilustracje: TORTI, TORTZ

**Czas**

45 minut

Polska  
**PoRa na Marię**

**Cele**

rozwijanie wyobraźni twórczej  
rozwijanie oryginalności myślenia  
rozwijanie operacji skojarzeń  
rozwijanie pozytywnej samooceny i poczucia odpowiedzialności za własne działania  
rozwijanie przekonania o własnych możliwościach twórczych  
poznanie informacji na temat Nagrody Nobla  
poznanie historii Marii Skłodowskiej Curie  
rozwijanie umiejętności prezentowania efektów swojej pracy  
rozwijanie świadomości i tożsamości kulturowej

**Materiały**

kredki i markery  
nożyczki  
klej  
pudełka od śniadanków  
workczki/koszyki  
karty aktywności  
papierowe nożyczki (lub nożyczki)

**Ilustracje i karty aktywności**

karty aktywności: MEDAL, LABORATORIUM, WYNALEZKI I WYNALEZCIELE  
ilustracje: TAK, NIE, NIE WIEM, BAKTERIE

Austria  
**Na jogurt do Bułgarii**

**Cele**

rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia  
rozwijanie wyobraźni twórczej  
rozwijanie operacji transformowania  
rozwijanie umiejętności klasyfikowania i oceniania tworzonych pomysłów  
rozwijanie umiejętności współpracy i współdziałania w grupie  
poznanie informacji o kulturze i historii Bułgarii  
rozwijanie otwartości na nowe pomysły i doświadczenia

**Materiały**

kartki a4  
mazaki lub kredki  
arkusz flipchart  
karteczki post-it

**Ilustracje i karty aktywności**

karty aktywności: ENCYKLOPEDIA BAKTERII  
ilustracje: TAK, NIE, NIE WIEM, BAKTERIE

**Czas**

45 minut

Estonia  
**Estońska huśtawka**

**Cele**

rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia  
rozwijanie operacji dedukcji  
rozwijanie operacji abstrahowania  
rozwijanie wyobraźni twórczej  
rozwijanie wiedzy na temat kreatywności  
poznanie informacji na temat narodowego sportu w Estonii  
poznanie zasady działania siły odśrodkowej  
rozwijanie rozumienia różnorodności kulturowej  
rozwijanie potrzeby uczenia się i chęci poznawania innych kultur

**Materiały**

kartki a4  
karteczki post-it  
długopisy lub mazaki  
taśmy klejące  
ręczniki papierowe i/lub mokre chusteczki  
worki na śmieci  
plastelina  
surowe jajka (po jednym dla każdego zespołu +1)

**Ilustracje i karty aktywności**

ilustracje: KIIKING, DOŚWIADCZENIE

**Czas**

60 minut

Grecja  
**Olimpiada**

**Cele**

rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia  
rozwijanie wyobraźni twórczej  
rozwijanie operacji dedukcji  
rozwijanie operacji skojarzeń  
poznanie historii igrzysk olimpijskich  
poznanie symboliki igrzysk olimpijskich  
rozwijanie akceptacji i rozumienia różnorodności kulturowej świata

**Materiały**

kolorowe kartki a4  
nożyczki  
mazaki/długopisy

**Ilustracje i karty aktywności**

karty aktywności: STOMACHION, PIKTOGRAMY OLIMPIJSKIE 1 i 2 oraz NOWA DYSCYPLINA  
ilustracje: KATEGORIE I NIETYPOWE DYSCYPLINY 1 i 2

**Czas**

60 minut

Francja  
**Wieża Eiffla**

**Cele**

rozwijanie operacji skojarzeń  
rozwijanie płynności, giętkości myślenia  
rozwijanie operacji dedukcji  
rozwijanie ciekawości poznawczej  
rozwijanie wyobraźni twórczej  
rozwijanie umiejętności współpracy i współdziałania w grupie  
poznanie historii wieży Eiffla oraz Łuku Triumfalnego

**Materiały**

duży arkusz papieru (flipchart)  
karteczki post-it  
taśma klejąca  
ołówki/węgiel  
miarka centymetrowa  
kompas

**Ilustracje i karty aktywności**

karty aktywności: LUK, SZYFR  
ilustracje: LUK TRIUMFALNY, WIEŻA

**Czas**

60 minut

Dania  
**Hyggedag**



rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia  
rozwijanie operacji dedukcji  
rozwijanie operacji skojarzeń  
rozwijanie wyobraźni twórczej  
poznanie historii igrzysk olimpijskich  
poznanie symboliki igrzysk olimpijskich  
rozwijanie akceptacji i rozumienia różnorodności kulturowej świata

rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia  
rozwijanie operacji dedukcji  
rozwijanie operacji skojarzeń  
rozwijanie wyobraźni twórczej  
poznanie historii igrzysk olimpijskich  
poznanie symboliki igrzysk olimpijskich  
rozwijanie akceptacji i rozumienia różnorodności kulturowej świata

**Cele**

rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia  
rozwijanie operacji dedukcji  
rozwijanie operacji skojarzeń  
rozwijanie wyobraźni twórczej  
poznanie historii igrzysk olimpijskich  
poznanie symboliki igrzysk olimpijskich  
rozwijanie akceptacji i rozumienia różnorodności kulturowej świata

**Ilustracje i karty aktywności**

ilustracje: RYBA, SYRENKI, SYRENKI I SYRENKI  
ilustracje: RYBA, SYRENKI, SYRENKI I SYRENKI

**Czas**

60 minut



## Wstęp

SŁOWACJA. Lomnický štít, czyli w góry nad chmury

6

BIAŁORUŚ ziemniakiem stoi

14

CZECHY. Na tropie czeskiego pociągu

18

ESTONIA. Na cebulowym szlaku

26

ESTONIA. Wyspa Kihnu

32

UKRAINA. Dnieprzańskie opowieści

40

SERBIA. Odkrywamy Serbię

46

SŁOWENIA. Lublana – miasto smoka

52

GRUZJA. Gambarjoba Prometeusza

58

MOŁDAWIA. Winogronoptak

62

MOŁDAWIA. Mołdawskie leje

68

CHORWACJA. Najmniejsze miasto na świecie

74



Program Kompas  
kreatywności



Karty pracy do  
programu

Kompas kreatywności  
Europa Wschodnia



**DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ**

