

**Sieć inspiracji i współpracy**  
*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



# Innowacja pedagogiczna w praktyce Klas Patronackich eTwinning w klasach 4-8 z uwzględnieniem Tygodnia Projektów

Propozycja działalności innowacyjnej „Miasto zawodów w 3D”

**21 i 22 marca 2026 r.**

Warsztat poprowadzi: **Celina Świebocka**



**W placówkach przedszkolnych realizujących działania w ramach klasy patronackiej eTwinning musi pojawić się jako innowacja pedagogiczna w bieżącym roku szkolnym.**



*Innowacja to robienie czegoś innego, to robienie czegoś inaczej...*

## Sieć inspiracji i współpracy

I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich

21-22 marca 2026, Gdynia



## Innowacja pedagogiczna to każde nowatorskie rozwiązanie:

- programowe
- organizacyjne
- metodyczne
- lub mieszane

... mające na celu poprawę jakości pracy szkoły/placówki, gwarantujące realizację zadań szkoły określonych w prawie oświatowym, a w szczególności w podstawie programowej.



*Innowacja to robienie czegoś innego, to robienie czegoś inaczej...*

**Sieć inspiracji i współpracy**  
*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



## DZIAŁALNOŚĆ INNOWACYJNA PO NOWEMU

- rozpoczęcie prowadzenia działalności innowacyjnej **bez żadnych warunków formalnych**
- innowacja to **integralny element działalności szkoły**, wyzwalający kreatywność uczniów i nauczycieli



Podstawa prawna: Ustawa z 14 grudnia 2016 r. - Prawo oświatowe (Dz.U. z 2017 r. poz. 59) - art. 1 pkt 18, art. 44 ust. 2 pkt 3, art. 55 ust. 1 pkt 4, art. 68 ust. 1 pkt 9, art. 86 ust. 1.

**Sieć inspiracji i współpracy**  
*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



## ZMIANY!

- zniesienie konieczności zgłaszania innowacji pedagogicznej kuratorowi oświaty oraz organowi prowadzącemu,
- innowacje wymagające dodatkowych środków finansowych muszą być uzgodnione z organem prowadzącym,
- zniesienie wymagań formalnych warunkujących rozpoczęcie działalności innowacyjnej

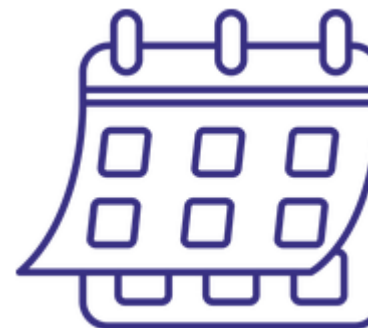


*Innowacja to robienie czegoś innego, to robienie czegoś inaczej...*



## TERMINY

- termin wprowadzania działań innowacyjnych - dowolny w ciągu roku szkolnego
- czas trwania innowacji - dowolny



*Innowacja to robienie czegoś innego, to robienie czegoś inaczej...*

## Sieć inspiracji i współpracy

I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich

21-22 marca 2026, Gdynia



# PROPOZYCJA DOKUMENTOWANIA DZIAŁAŃ INNOWACYJNYCH

- Zapis w Statucie szkoły
- Procedura wprowadzania innowacji pedagogicznej w szkole/placówce
- Zgłoszenie innowacji pedagogicznej
- Zgoda autora/autorów
- Karta innowacji /opis innowacji
- Sprawozdanie z przeprowadzonych działań innowacyjnych



*Innowacja to robienie czegoś innego, to robienie czegoś inaczej...*

**Sieć inspiracji i współpracy**  
I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich

21-22 marca 2026, Gdynia



## PROPOZYCJA DOKUMENTOWANIA DZIAŁAŃ INNOWACYJNYCH

Procedura wprowadzania innowacji

Zgłoszenie innowacji

Zgoda autora

Wzór opisu innowacji

Rejestr innowacji



*Innowacja to robienie czegoś innego, to robienie czegoś inaczej...*

**Sieć inspiracji i współpracy**  
I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich

21-22 marca 2026, Gdynia



## RODZAJE INNOWACJI I DZIAŁANIA W ICH OBRĘBIE

### Innowacje programowe:

- modyfikacja programu nauczania
- realizacja programu autorskiego
- integrowanie nauczania wokół bloków edukacyjnych
- wprowadzenie wewnętrznych zasad oceniania uczniów



*Innowacja to robienie czegoś innego, to robienie czegoś inaczej...*

## Sieć inspiracji i współpracy

I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich

21-22 marca 2026, Gdynia



# RODZAJE INNOWACJI I DZIAŁANIA W ICH OBRĘBIE

## Innowacje organizacyjne dotyczą:

- struktury działań pedagogicznych, np.:
  - zmiana liczby uczniów w klasie,
  - wprowadzenie zmiany czasu trwania lekcji,
  - tworzeniu zespołów problemowych w szkole,
- form współpracy szkoły z innymi instytucjami w zakresie wspierania rozwoju uczniów
- o specjalnych potrzebach edukacyjnych.



*Innowacja to robienie czegoś innego, to robienie czegoś inaczej...*



## RODZAJE INNOWACJI I DZIAŁANIA W ICH OBRĘBIE

### Innowacje metodyczne dotyczą:

- zmian w procesie nauczania, uczenia się ( nowe metody i form pracy z uczniem, warsztat pracy),
- prezentacji materiału, utrwalania lub sprawdzania wiadomości,
- zakresu technik dydaktycznych, nowych treści, stylów uczenia i nauczania.

## Sieć inspiracji i współpracy

*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



# INNOWACJA PEDAGOGICZNA (METODYCZNA) W PROJEKCIE ETWINNING

**Rozwijanie wszystkich kompetencji kluczowych** poprzez wykorzystanie różnorodnych metod pedagogicznych:

- poszukiwanie i porównywanie informacji,
- analiza i rozwiązywanie problemów,
- interdyscyplinarność,
- przeprowadzanie eksperymentów, doświadczeń i badań
- wykorzystanie nowoczesnych technologii,
- praca indywidualna i grupowa.





## ODZNAKA JAKOŚCI eTWINNING

Projekt zostaje poddany ocenie pod kątem pięciu kryteriów merytorycznych:

- **Innowacja pedagogiczna i kreatywność**
- Integracja z programem nauczania
- Współpraca szkół partnerskich
- Wykorzystanie technologii
- Rezultaty, wpływ i dokumentacja





## JAK ROZPOCZAĆ ?

- Zaproszenie trenera warsztatów komputerowych eTwinning do szkoły
- Udział nauczyciela/nauczycieli w "Mój pierwszy projekt z Ambasadorem"
- Udział w stacjonarnych seminariach eTwinning
- Pomysł na projekt
- Partnerzy



## Karta innowacji /opis innowacji

### Zakres innowacji

- Jakie zajęcia edukacyjne?
- Do kogo adresowana jest innowacja?
- Przewidywany czas realizacji innowacji, wskazać termin jej rozpoczęcia i zakończenia.



## Karta innowacji /opis innowacji

### Motywacja wprowadzenia innowacji

- oczekiwania z nią związane
- powody, przyczyny, motywację opracowania i wprowadzenia innowacji

*Innowacja to robienie czegoś innego, to robienie czegoś inaczej...*



## Karta innowacji /opis innowacji

### Założenia innowacji (treść innowacji)

- rzeczowo i czytelnie,
- określić przewidywane osiągnięcia, wiedzę i umiejętności uczniów uzyskane poprzez wprowadzenie



- Ewaluacja
- Sprawozdanie z przeprowadzonych działań innowacyjnych





# PLAN DZIAŁAŃ ZWIĄZANYCH Z REALIZACJĄ Klasy Patronackiej eTwinning jako DZIAŁALNOŚCI INNOWACYJNEJ POPRZEZ PROJEKT ETWINNING (wspólna edycja)

**LINK**

**Sieć inspiracji i współpracy**  
*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



## Doradztwo zawodowe/język angielski z eTwinning - 1h/tydz.

realizacja projektu eTwinning „**Miasto zawodów w 3D**”

- Opis projektu [LINK](#)
- Plan projektu [LINK](#)
- Opis działalności innowacyjnej [LINK](#)

**Sieć inspiracji i współpracy**  
*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



## Pierwsze kroki w programie Tinkercad

### JAK DOŁĄCZYĆ DO ZAJĘĆ?

1. Wejdź na stronę podaną przez nauczyciela:

<https://www.tinkercad.com/joinclass/.....>

Podczas warsztatów będzie to link: <https://www.tinkercad.com/joinclass/DTAZ2TFMF>

2. Wpisz swój pseudonim przypisany i podany przez prowadzącego.

3. Dołącz do klasy.

### Kurs internetowy eTwinning

<https://etwinning.pl/szkolenia-etwinning/lista-szkolen/tydzien-z-modelowaniem-3d>



**Sieć inspiracji i współpracy**  
I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich

21-22 marca 2026, Gdynia



**TINKER CAD** AUTODESK Tinkercad

Edycja ▾ Galeria Nauka Nauczyciele Materiały ▾

**Celina Świebocka**

Strona główna

**1.** Zajęcia

Projekty

Kolekcje

Samouczki

Ćwiczenia sprawdzające

### Twoje zajęcia

Nauczanie Zarchiwizowane Współnauczanie Zarejestrowano

**2.** Utwórz nowe zajęcia Działania ▾

- Klasa patronacka - Miasto 3D
- Klasa 4 - koto języka niemieckiego
- eTwinning - KI im Unterricht
- Klasa 5

#### Utwórz nowe zajęcia

Nazwa zajęć (wymagane)

Klasy/wiek (wymagane)

Temat

Ustawienie trybu bezpiecznego dla zajęć

Tryb bezpieczny ogranicza możliwości wyświetlania projektów przez uczniów i uniemożliwia im ich publikowanie. Ustawienie można zmienić w dowolnym momencie. [Dowiedz się więcej](#)

Wł.  
 Wył.


Anuluj **Utwórz zajęcia**

**Sieć inspiracji i współpracy**  
I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich


21-22 marca 2026, Gdynia



< Klasa patronacka - Miasto 3D































 **Udostępnij link do zajęć**

Uczniowie Ćwiczenia Projekty Moderacja Współnauczyciele

Tryb bezpieczny dla wszystkich: **Wł.**  

Dodaj uczniów Plan zajęć Operacje ▾

Wyszukaj uczniów  Uczniowie A-Z ▾

<input type="radio"/> Uczniowie	Typ	Ostatnia aktywność	Oznaki	Tryb bezpieczny
<input type="radio"/> Grupa 1	Stanowisko Kod logowania: grupa1		 0	 Wł. 
<input type="radio"/> Grupa 10	Stanowisko Kod logowania: grupa10		 0	 Wł. 
<input type="radio"/> Grupa 11	Stanowisko Kod logowania: grupa11		 0	 Wł. 
<input type="radio"/> Grupa 12	Stanowisko Kod logowania: grupa12		 0	 Wł. 
<input type="radio"/> Grupa 13	Stanowisko Kod logowania: grupa13		 0	 Wł. 
<input type="radio"/> Grupa 14	Stanowisko Kod logowania: grupa14		 0	 Wł. 
<input type="radio"/> Grupa 2	Stanowisko Kod logowania: grupa2		 0	 Wł. 
<input type="radio"/> Grupa 3	Stanowisko Kod logowania: grupa3		 0	 Wł. 
<input type="radio"/> Grupa 4	Stanowisko Kod logowania: grupa4		 0	 Wł. 
<input type="radio"/> Grupa 5	Stanowisko Kod logowania: grupa5		 0	 Wł. 

Dołącz do zajęć Klasa patronacka - Miasto 3D przy użyciu linku lub wprowadź ten kod zajęć:

**DTA Z2T FMF**

Dodając uczniów do tych zajęć, akceptuję fakt, że mam prawo do zezwolenia w imieniu szkoły lub innego na gromadzenie danych osobowych moich uczniów i nadania im uprawnień do korzystania z aplikacji i Internetu zgodnie z Regulaminem powiadomieniem.  
Dowiedz się więcej na temat polityki prywatności i bezpieczeństwa danych dzieci.

[Skopiuj link](#) [Skopiuj kod](#)

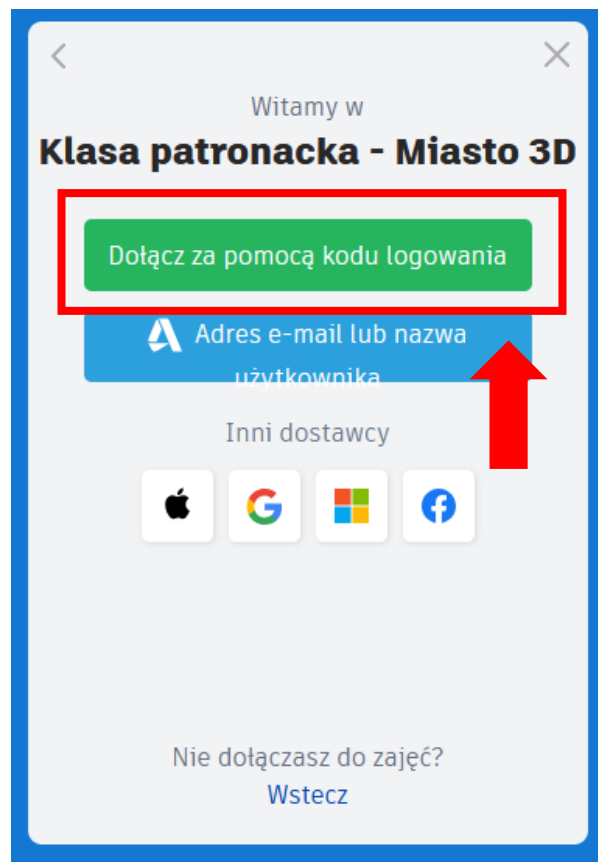
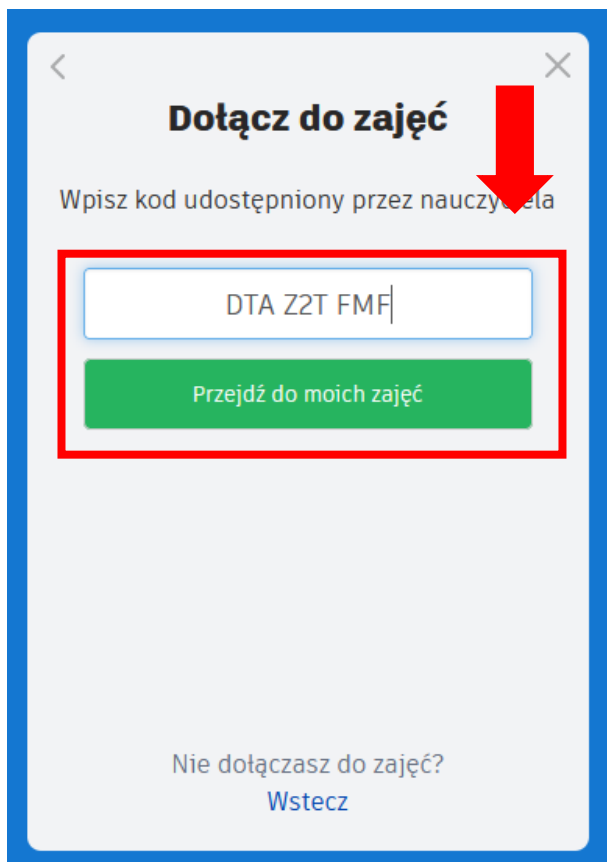
**Instrukcje dla uczniów**

Link do zajęć:

- Przejdź do swoich zajęć przy użyciu tego linku: <https://www.tinkercad.com/joinclass/DTAZ2TFMF>
- Wprowadź swój kod logowania przypisany przez nauczyciela.

Kod zajęć:

- Przejdź pod adres <https://www.tinkercad.com/joinclass>
- Wprowadź kod zajęć: DTAZ2TFMF
- Wprowadź swój kod logowania przypisany przez nauczyciela.



**Sieć inspiracji i współpracy**  
*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



**TINKERCAD** Autodesk Tinkercad

Edycja ▾ Galeria Nauka Nauczyciele Materiały ▾

**Grupa 1**

Wyświetl odznaki

Strona główna

Zajęcia

Projekty

Kolekcje

Samouczki

Ćwiczenia sprawdzające

**Illusions Challenge**

Show us how you can flip perspectives and make reality glitch.

Enter now

Projekty 3D

+  
Utwórz pierwszy projekt 3D

Place It

View It

Move It

Obwody

**Sieć inspiracji i współpracy**  
*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



## ZADANIE 1 – DOM Z OGRODEM W TINKERCAD

1. Utwórz nowy projekt w Tinkercad.

### Krok 1:

Najpierw stwórz łąkę. Narysuj prostopadłościan na obszarze rysowania i ustaw jego wymiary na:

Długość: 100 mm

Szerokość: 100 mm

Wysokość: 1 mm

Zmień kolor prostopadłościanu na zielony.

### Krok 2:

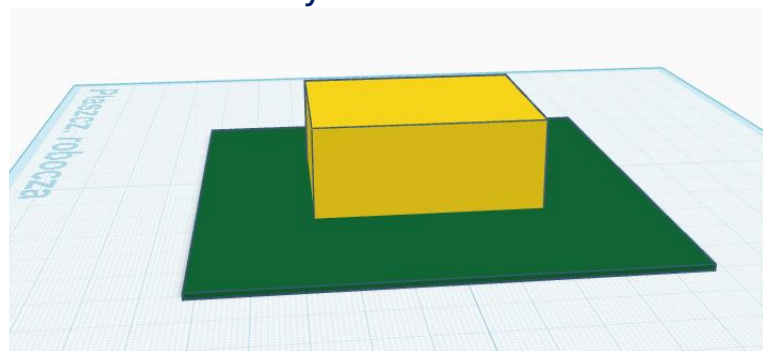
Umieść dom dokładnie w środku ogrodu, na zielonym prostopadłościanie.

Dom powinien być prostopadłościanem w kolorze żółtym.

Długość: 50 mm

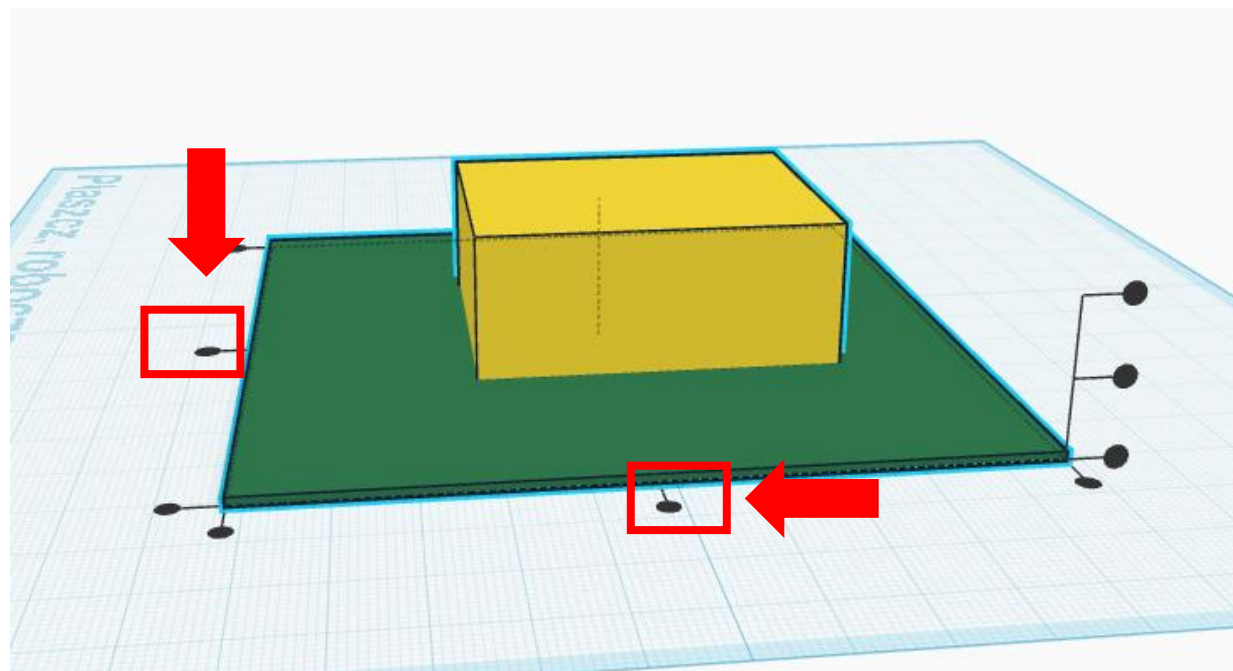
Szerokość: 40 mm

Wysokość: 20 mm



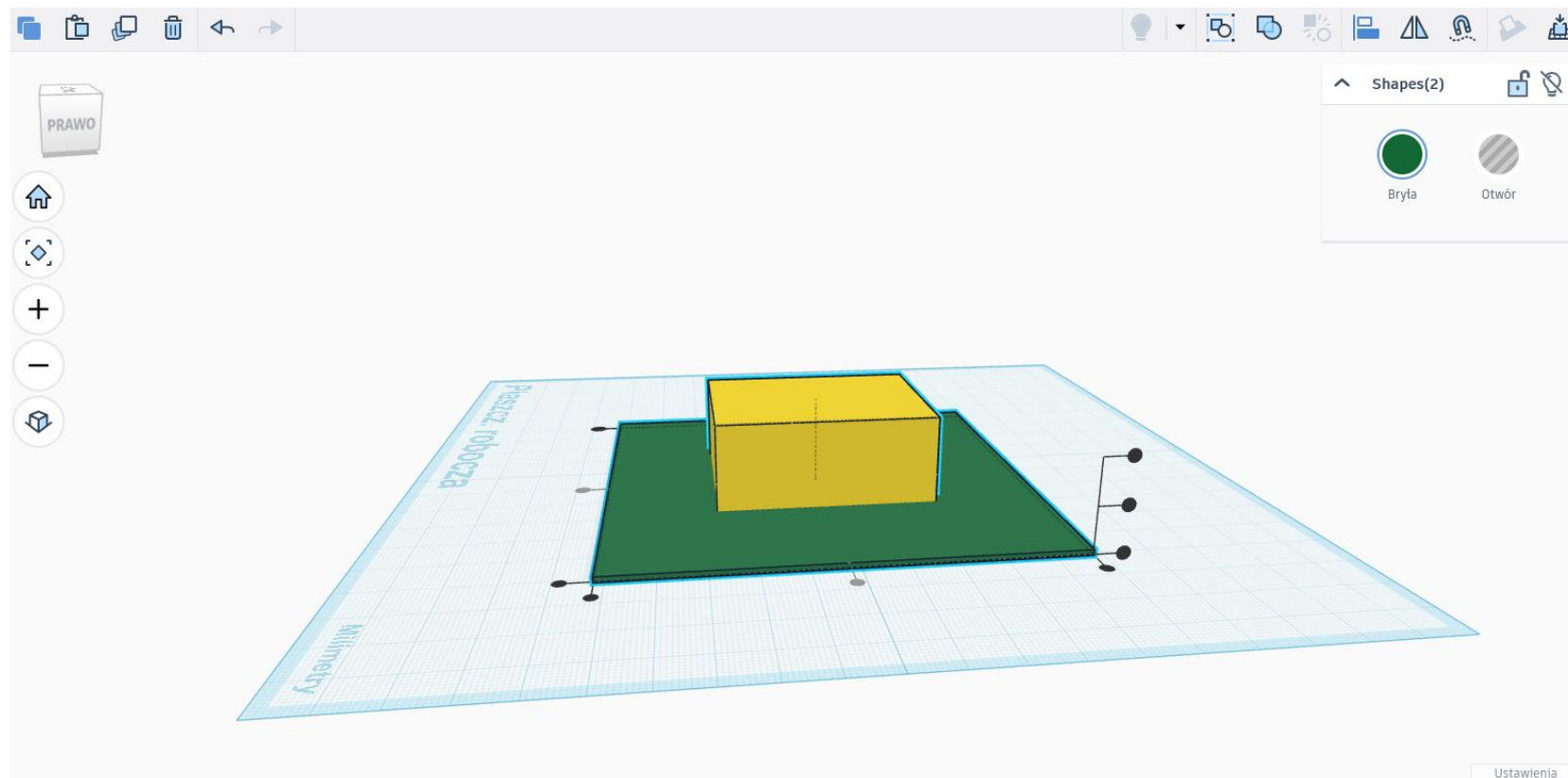
**Sieć inspiracji i współpracy**  
*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



**Sieć inspiracji i współpracy**  
*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia





### **Krok 3:**

Umieść na domu piramidę, która będzie dachem.

Użyj funkcji Align, aby wyśrodkować obiekt.

Następnie zgrupuj elementy za pomocą funkcji Group, aby nie przesuwac wcześniej utworzonych obiektów.

### **Krok 4:**

Utwórz komin dla domu.

Narysuj prostopadłościan o wymiarach:

Długość: 5 mm

Szerokość: 3 mm

Wysokość: 10 mm.

Zmień kolor komina na czerwony.

### **Krok 5:**

Po zakończeniu pracy rozgrupuj obiekty, aby zobaczyć poszczególne kolory elementów.

## Sieć inspiracji i współpracy

*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



### Krok 3:

Umieść na domu piramidę, która będzie dachem.

Użyj funkcji Align, aby wyśrodkować obiekt.

Następnie zgrupuj elementy za pomocą funkcji Group, aby nie przesuwać wcześniej utworzonych obiektów.

Zmień kolor na czerwony.

### Krok 4:

Utwórz komin dla domu.

Narysuj prostopadłościan o wymiarach:

Długość: 5 mm

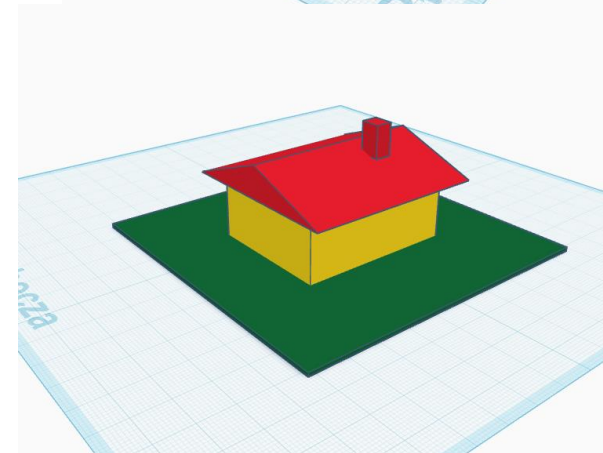
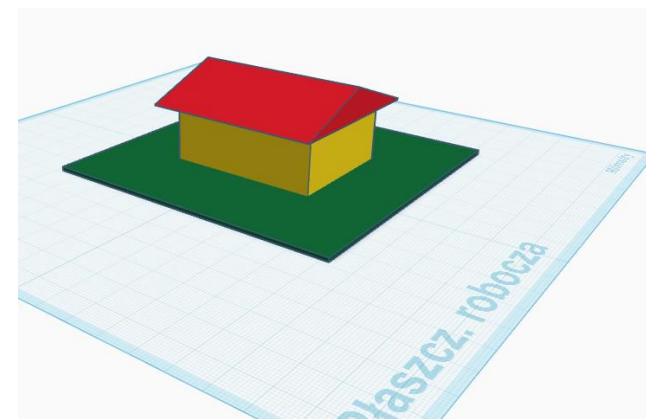
Szerokość: 3 mm

Wysokość: 10 mm.

Zmień kolor komina na czerwony.

### Krok 5:

Po zakończeniu pracy rozgrupuj obiekty, aby zobaczyć poszczególne kolory elementów.



## Sieć inspiracji i współpracy

*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



## Projekt: Wspólne miasto międzynarodowe

### Etap 1 – Nauka słownictwa

- Uczniowie dzielą się na grupy.
- Najpierw uczą się nazw budynków w języku obcym.
- Następnie uczą się nazw zawodów związanych z miastem (np. architekt, budowniczy, projektant).
- Łączą naukę języka obcego z wiedzą o instytucjach i budynkach w mieście.

### Etap 2 – Podział zadań w grupach

- Każda grupa ustala, kto będzie odpowiedzialny za dany budynek lub instytucję.
- Uczniowie ze szkoły partnerskiej pracują razem.
- Na jednym koncie w programie (np. Tinkercad) jeden uczeń projektuje jeden budynek.
- Budynki są tworzone po wcześniejszym wspólnym ustaleniu ich wyglądu.



**Sieć inspiracji i współpracy**  
*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia

 Dofinansowane przez  
Unię Europejską

  
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

### **Etap 3 – Ustalanie zasad projektu**

- Wszyscy uczestnicy wspólnie ustalają:
  - skalę wszystkich budynków,
  - wielkość elementów,
  - zasady proporcji dla całego miasta.
- Uzgadniają także kolory budynków, aby miasto było spójne wizualnie.

### **Etap 4 – Tworzenie miasta**

- Każda grupa projektuje swoje budynki zgodnie z ustaloną skalą.
- Po zakończeniu projektowania budynki są drukowane (np. na drukarce 3D).
- Wszystkie elementy są łączone w jedno wspólne miasto.
- Powstaje model miasta wykonany wspólnie przez uczniów.

## Sieć inspiracji i współpracy

*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



## Tydzień Projektów – język obcy/doradztwo zawodowe: „Moje miasto międzynarodowe w 3D”

### Dzień 1 – Nauka słownictwa i planowanie

- Uczniowie dzielą się na grupy (np. po 3–4 osoby).
- Nauka nazw budynków w języku obcym (np. school – szkoła, hospital – szpital).
- Nauka nazw zawodów związanych z budynkami (np. teacher – nauczyciel, doctor – lekarz).
- Każda grupa zapisuje budynki i zawody, które będzie projektować.
- Planowanie projektu: ustalanie, kto odpowiada za dany budynek i jakie kolory będą użyte.

### Dzień 2 – Projektowanie budynków w Tinkercad

- Uczniowie logują się do Tinkercad.
- Każdy projektuje przypisany budynek (jedna osoba – jeden budynek).
- Używają wcześniej ustalonej skali i kolorów, aby miasto było spójne.
- Zespół uzgadnia szczegóły: wielkość budynków, rozmieszczenie, proporcje.

**Sieć inspiracji i współpracy**  
*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



### **Dzień 3 – Drukowanie i przygotowanie miasta**

- Uczniowie drukują zaprojektowane budynki na drukarkach 3D.
- Po wydrukowaniu każdy budynek jest podpisany (np. nazwą w języku obcym).
- Przygotowanie karteczek z opisami zawodów, które są powiązane z danym budynkiem.

### **Dzień 4 – Łączenie miasta i interaktywny element**

- Budynki są ustawiane razem, tworząc spójne miasto.
- Każdy budynek jest umieszczony na wyznaczonym miejscu.
- Wykorzystanie **Merge Cube**: zeskanowanie budynków i przesyłanie ich do aplikacji AR (np. Merge EDU), aby uczniowie mogli oglądać budynki w 3D na tabletach.

**Sieć inspiracji i współpracy**  
*I spotkanie Korodynatorów Klas Patronackich*

21-22 marca 2026, Gdynia



## **Dzień 5 – Quizy, interaktywne zadania, tworzenie zadań tekstowych z matematyki**

- Uczniowie przygotowują atrybuty zawodów (np. mini-akcesoria w 3D, które odpowiadają profesjom).
- Tworzenie prostego quizu „dopasuj zawód do budynku” – np. karteczki z zawodami, które należy połączyć z właściwym budynkiem.
- Testowanie interaktywnych elementów w Merge Cube i wspólne oglądanie miasta w AR.
- Podsumowanie projektu: omówienie, jakie budynki i zawody zostały użyte, prezentacja miasta partnerom w szkole zagranicznej.

Dodatkowo:

- Przygotowanie zadań tekstowych, podczas których uczniowie będą ustalać skalę oraz obliczać ją z wykorzystaniem rzeczywistych odległości pomiędzy budynkami.



# Q&A

**Zapraszam do kontaktu:**

**Celina Świebocka**

**celinaswiebocka@poczta.fm**