



# Od pomysłu do zmiany - projekty, które rozpalają motywację i wzmacniają odpowiedzialność uczniów

**12 kwietnia 2026 r.**

Warsztat prowadzi: **Marlena Kowalska**



## Marlena Kowalska: Mapa Aktywności i Innowacji Edukacyjnej





## Po co działanie projektowe?

Młodzi ludzie chcą mieć wpływ.

Chcą widzieć sens.

Chcą poczuć, że coś od nich zależy —  
naprawdę, nie na niby.



# Trójkąt zapłonu

## ZASADY TRÓJKĄTA ZAPŁONU

### 1. 1. Autonomia (Mój wybór)



Uczeń musi czuć, że ma wpływ na to, co robi.  
Projekt zaczyna się tam, gdzie uczeń decyduje.

### 2. 2. Celowość (Prawdziwy problem)



Projekt musi rozwiązywać realny problem.  
Nawet jeśli jest to nakręcenie krótkiego filmu  
promującego czytelnictwo dla młodszych klas.  
Musi być po coś i dla kogoś. Odbiorcą nie może być  
tylko nauczyciel z czerwonym długopisem.

### 3. 3. Relacyjność (Robię to z moimi ludźmi)



Jesteśmy istotami społecznymi. Dla nastolatków  
grupa rómína rówieśnicza to cały świat.  
Dobrze skrojony projekt wymaga współpracy, podziału ról  
(ktoś jest liderem, ktoś grafikiem, ktoś badaczem).  
To w relacjach rodzi się prawdziwe zaangażowanie.



## Odkrywanie pasji

Każdy uczeń ma jakiś talent.  
Czasem zaskakująco nietypowy.  
Projekt daje przestrzeń, aby te talenty stały się  
**elementem wspólnego działania.**



# PROJEKT JAKO PRZESTRZEŃ ROZWOJU KOMPETENCJI KLUCZOWYCH

## Czytanie i pisanie

- uczeń:

- analizuje źródła,
- tworzy treści,
- komunikuje ustnie i pisemnie,
- dociera do informacji i je interpretuje,
- pracuje na multimodalnych materiałach.



# PROJEKT JAKO PRZESTRZEŃ ROZWOJU KOMPETENCJI KLUCZOWYCH

## Kompetencje matematyczne

- uczniowie:

- analizują dane,
- pracują na wykresach,
- projektują budżet,
- planują harmonogram,
- kodują informacje,
- szacują, porównują, liczą zasoby.



# PROJEKT JAKO PRZESTRZEŃ ROZWOJU KOMPETENCJI KLUCZOWYCH

## Kompetencje cyfrowe

- uczniowie:

- tworzą prezentacje, filmy, plakaty cyfrowe,
- korzystają z narzędzi online,
- współpracują w chmurze,
- uczą się etyki i odpowiedzialności cyfrowej.



# PROJEKT JAKO PRZESTRZEŃ ROZWOJU KOMPETENCJI KLUCZOWYCH

## Nauka i rozumowanie naukowe

- projekt to:

- pytanie badawcze,
- hipoteza,
- eksperyment,
- dane,
- wnioski.



# PROJEKT JAKO PRZESTRZEŃ ROZWOJU KOMPETENCJI KLUCZOWYCH

## Obywatelskość i odpowiedzialność społeczna

- projekt:

- uczy empatii,
- współpracy,
- dialogu,
- rozwiązywania konfliktów,
- troski o wspólne dobro.



## Od pomysłu do zmiany

### 1. Odszukanie „iskry” — tego, co naprawdę ich porusza

- problem w klasie,
- problem w szkole,
- problem w społeczności lokalnej.



Z pytania ucznia rodzi się projekt: Zbieramy dane i łączymy  
Czy możemy coś z tym zrobić? matematyczne, naukowe



## Od pomysłu do zmiany

### 2. Badanie tematu

- Zbieramy dane, fakty, informacje.
- W tym momencie łączymy kompetencje: czytelnicze, matematyczne, naukowe.

**1. Odszukanie „iskry”**

**ISKRA! ?**  
Czy możemy coś z tym zrobić?

START

LEDER

**2. Badanie tematu**

BADACZ

GRAFIK

Z pytania ucznia rodzi się projekt: Zbieramy dane i łączymy matematyczne, naukowe  
Czy możemy coś z tym zrobić?



## Od pomysłu do zmiany

### 3. Projektowanie rozwiązania

Uczniowie tworzą plan:

- co chcą zrobić,
- jak to zrobią,
- czym dysponują,
- czego potrzebują,
- jak zmierzą efekty.





## Od pomysłu do zmiany

### 4. Działanie — serce projektu

Pojawia się:

- współpraca
- komunikacja
- technologia
- odpowiedzialność
- elastyczność
- radzenie sobie z trudnościami.





## Od pomysłu do zmiany

### 5. Refleksja i świętowanie efektów

Projekty kończymy nie „sprawdzianem”,  
lecz:

- prezentacją,
- wystawą,
- filmem,
- konferencją klasową,
- raportem,
- działaniem „oddanym”  
społeczności.





## Dobra praktyka

[LINK](#)





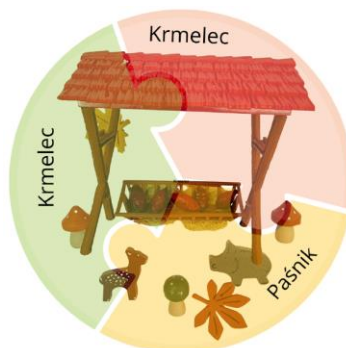
## Dobra praktyka

[LINK](#)





# Dobra praktyka



TO JE... TO JEST... TO JE...			
	DOMEČEK	DOMEK	DOMČEK
	CESTA	ŚCIEŻKA	CESTA
	OTEVŘENÁ BRÁNA	OTWARTA BRAMA	OTVORENÁ BRÁNA
	ZAHRADA	OGRÓD	ZÁHRADA
	DÝŇĚ	DYNIA	TEKVICE



## Repozytorium IBE

**Pozwól swojej  
innowacji  
zmienić edukację**

Zobacz, jak to robią inni

↓ Zainspiruj się ↓



[LINK](#)



## Kompetencje w działaniu

**Odpowiedzialność jest jak mięsień.  
Można ją wyćwiczyć tylko "podnosząc ciężary".**

Kiedy uczniowie realizują projekt, trenują kompetencje, których nie da się sprawdzić testem wielokrotnego wyboru, a które są kluczowe na rynku pracy i w życiu dorosłym.



## Kompetencje w działaniu

1. Zarządzanie sobą w czasie i delegowanie zadań.
2. Adaptacja do zmian i rozwiązywanie problemów.
3. Komunikacja i empatia.

Projekt sprawia, że wiedza staje się wehikułem,  
a nie celem samym w sobie.



## Nauczyciel – architekt sprawczości

Sprawczość ginie w klasie,  
w której:

- uczeń boi się błędów,
- inicjatywa jest karana lub gaszona,
- uczeń nie ma wpływu na nic,
- wszystko jest narzucone odgórnie.

Sprawczość rośnie tam, gdzie  
jest:

- zaufanie,
- autonomia,
- sens,
- odpowiedzialność,
- współpraca,
- poczucie, że „moje działanie robi różnicę”.



**Projekt to nie metoda —  
to doświadczenie, które zmienia  
zarówno uczniów, jak i nauczycieli.**



# Dziękuję za uwagę

## Zapraszam do kontaktu:

**Marlena Kowalska**

**Adres email: [panikowalska.poczta@gmail.com](mailto:panikowalska.poczta@gmail.com)**