



Na początku było słowo, czyli jak łączyć kulturę, historię i sztukę w projektach

11 kwietnia 2026 r.

Warsztat prowadzi: **Justyna Gajdziszewska**



Justyna Gajdziszewska

Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 2 w Olkuszu





Poznajmy się

Jakiego przedmiotu uczysz?





Poznajmy się

Czy realizowałeś już projekt
eTwinning?

*Napisz na czacie TAK/NIE



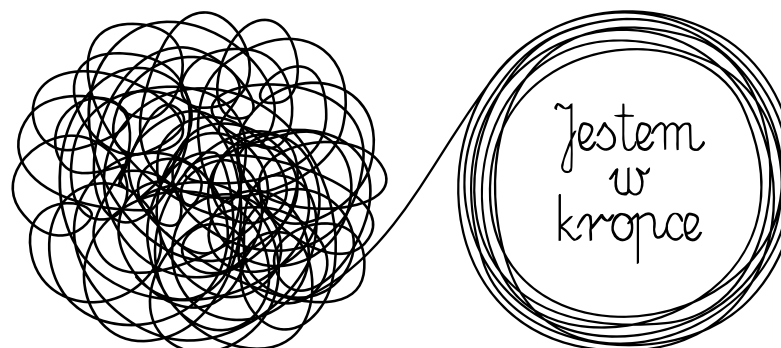


Poznajmy się

Co dają nam projekty?



Ogólnopolski Projekt Edukacyjny





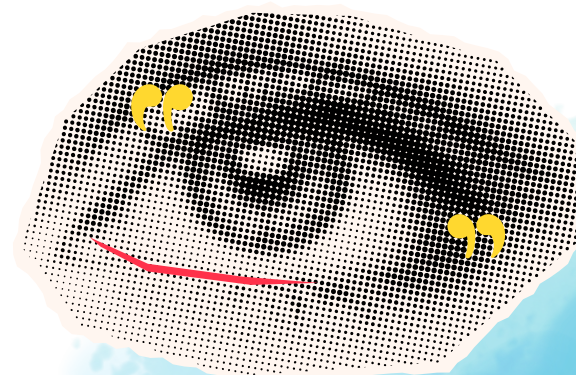
Napisz na czacie:
Jakie słowo kojarzy Ci się
z **kulturą?**





**Gdyby Twoi uczniowie
mieli pokazać swoją kulturę
innym krajom**

- co by pokazali?





Opowiedz mi **historię,** a zrozumieć **świat.**

Humanistyka to przestrzeń **naturalnej współpracy.**
W projektach eTwinning, każda inicjatywa zaczyna się od **narracji,**
która łączy przeszłość z teraźniejszością
i buduje autentyczną komunikację między kulturami.



Dlaczego humanistyka i eTwinning to idealne połączenie?

Siła Humanistyki

- - Buduje tożsamość ucznia
- - Rozwija empatię i wrażliwość
- - Uczy interpretacji świata
- - Łączy przeszłość z teraźniejszością

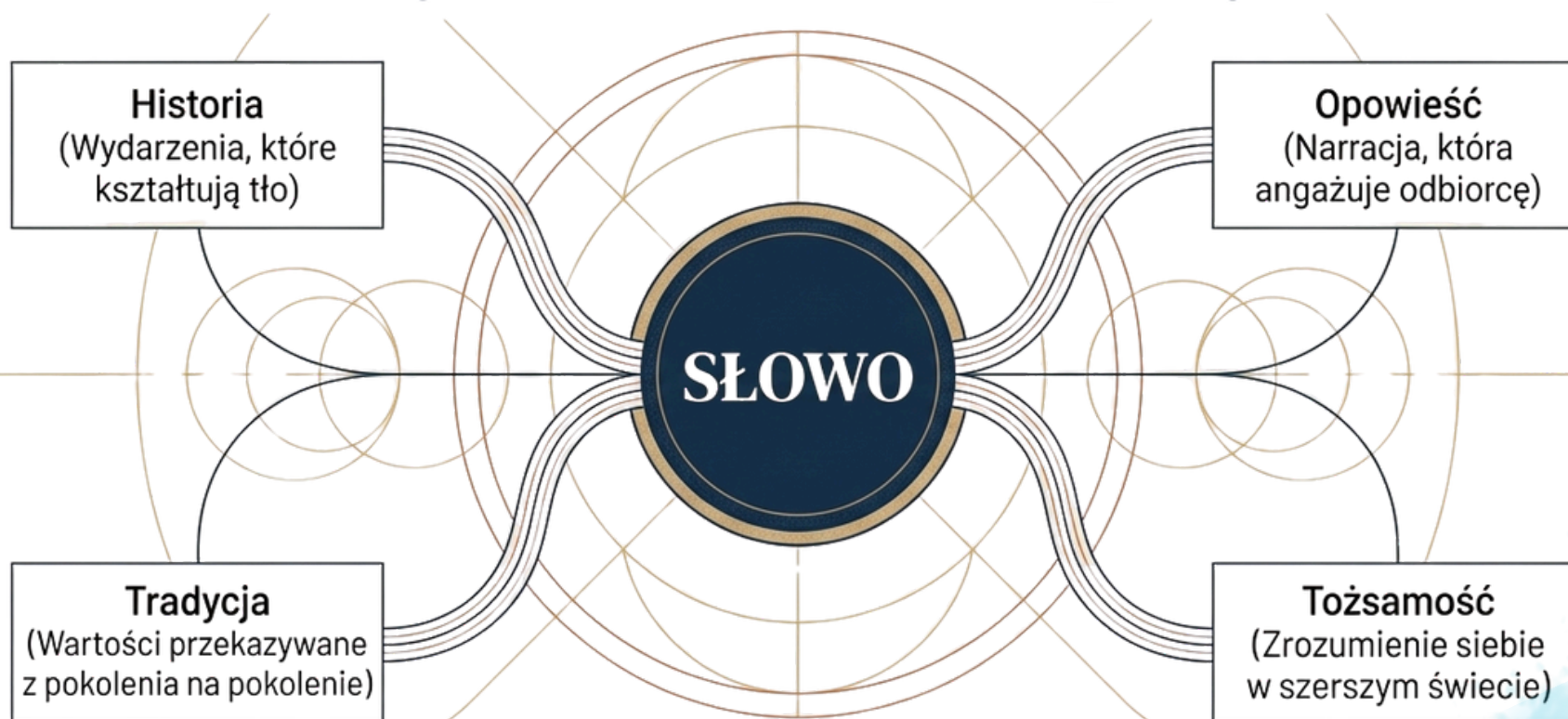
**Praca projektowa
= naturalne
środowisko
humanistyki.**

Środowisko eTwinning

- - Autentyczna komunikacja
- - Międzynarodowy kontekst
- - Różnorodność kulturowa
- - Praca projektowa



Słowo jako fundament projektu



➡ Każdy międzynarodowy projekt zaczyna się od wspólnej narracji.



Triada humanistyczna: ekosystem projektowy



Co wnoszą poszczególne przedmioty?

Język polski: opowieści, teksty, wywiady

Historia: wydarzenia, lokalna historia

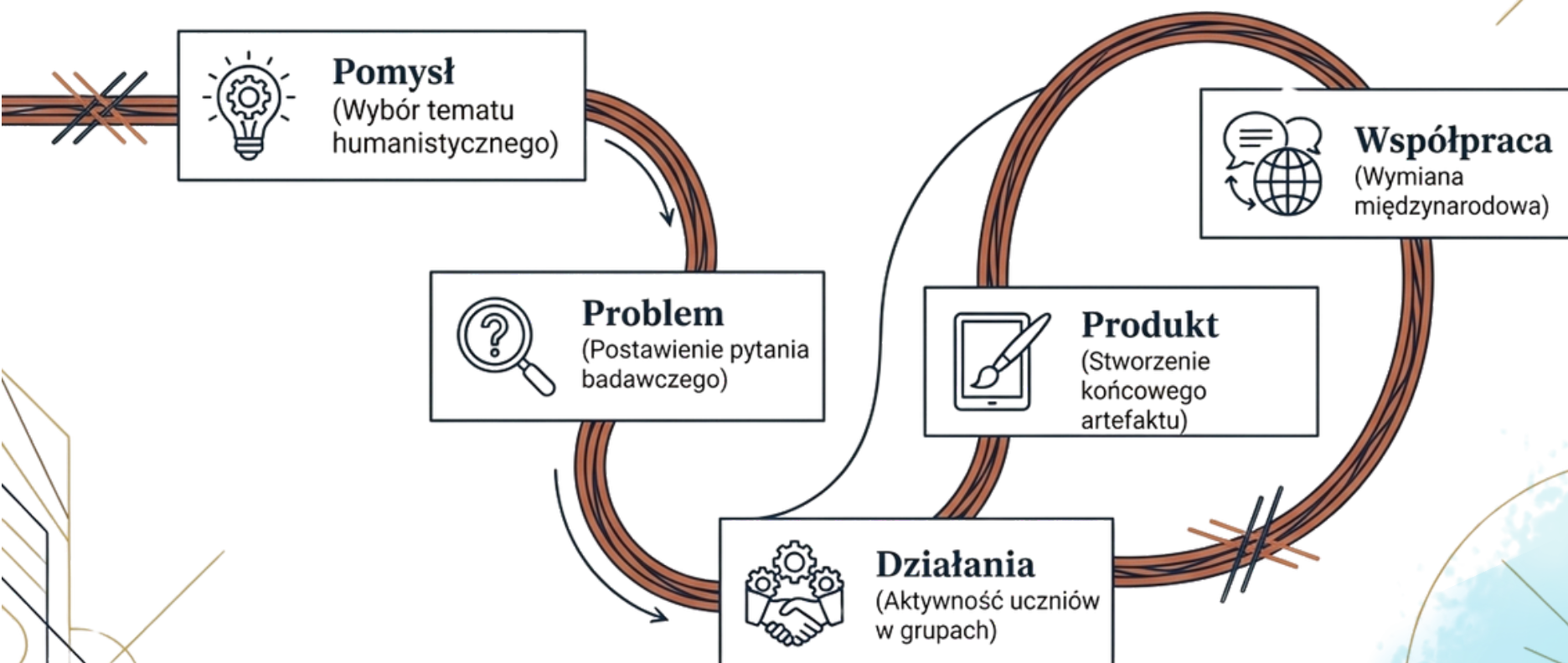
Plastyka: ilustracje, plakaty

Muzyka: pieśni, muzyka regionalna

Religia: tradycje, wartości



Silnik projektu: Od pomysłu do współpracy





Typologia aktywności uczniowskich



Badawcze (Research)

Zbieranie danych
i eksploracja.

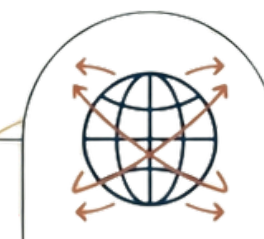
Poznawanie historii
regionu, mapowanie
miejsc historycznych.



Twórcze (Creative)

Przetwarzanie wiedzy
w artefakty.

Tworzenie ilustracji,
nagrywanie pieśni
regionalnych,
wirtualne galerie.



Międzykulturowe (Intercultural)

Zderzenie i synteza
perspektyw.

Porównywanie tradycji,
analiza świąt w różnych
krajach.



Przepis projektowy 1: Legendy Europy

Temat

Zbieranie i adaptacja lokalnych legend.

Akcje uczniów

Zbieranie lokalnych legend i podań.
Tłumaczenie tekstów na język obcy.
Tworzenie autorskich ilustracji lub komiksów.

Narzędzia

Canva (Komiksy)

StoryJumper

TwinSpace

Efekt końcowy

Nagranie wspólnego międzynarodowego podcastu i cyfrowej antologii.



Przepis projektowy 2: Słowa, które przetrwały wieki

Temat

Językoznawstwo i ewolucja przysłów.

Akcje uczniów

- Wyszukiwanie starych powiedzeń i przysłów.
- Analiza ich znaczenia we współczesnym świecie.
- Porównywanie odpowiedników w krajach partnerskich.

Narzędzia

Canva (Plakaty)

Padlet (Współpraca)

Efekt końcowy

Galeria cyfrowych plakatów typograficznych tłumaczących idiomy.



Przepis projektowy 3: Historia ukryta w obrazach

Temat

Wizualny storytelling i historia sztuki.

Akcje uczniów

- Analiza wybranych dzieł sztuki malarskiej. Badanie historycznego kontekstu powstania obrazu.
- Tworzenie własnych, współczesnych interpretacji wizualnych.

Narzędzia

Genially (Interaktywne historie)

BookCreator

Efekt końcowy

Interaktywna wystawa sztuki z wbudowanym storytellingiem.



Przepis projektowy 4: Moje miejsce, moja historia

Temat

Dziedzictwo lokalne i historia mówiona.

Akcje uczniów

- Odkrywanie nieznanych lokalnych historii.
 - Przeprowadzanie wywiadów z najstarszymi mieszkańcami.
- Zaznaczanie punktów na cyfrowych mapach.

Narzędzia

Padlet (Mapowanie)

TwinSpace

Efekt końcowy

Międzynarodowe prezentacje i wspólne, interaktywne mapy kulturowe.



Efekt mnożnika: 1 Zadanie = 3 Kompetencje

Model łączenia dziedzin na przykładzie pracy nad legendą

1 Zadanie

Aktywność: Uczeń opracowuje lokalną legendę.

Język

👉 Redagowanie tekstu, budowa opowiadania, tłumaczenie.

Historia

👉 Zrozumienie realiów epoki, kontekst wydarzeń.

Sztuka

👉 Tworzenie warstwy wizualnej, ilustracja historii.

Dobry projekt nie dodaje pracy - on ją porządkuje.



Mapa narzędzi cyfrowych w eTwinning

Projektowanie wizualne (Visual Design)

Canva (Plakaty, grafiki, komiksy)

Tworzenie narracji (Narrative Building)

Story Jumper (Książki dla młodszych)
BookCreator (Książki dla starszych)
Genially (Interaktywne historie, gry)

Burza mózgów i mapowanie (Collaboration)

Padlet (Wspólne tablice, mapy kulturowe)

Baza projektu (Documentation)

TwinSpace (Główne centrum
dowodzenia i archiwizacja)



Twój plan: Czas na projekt (10 minut)

Wykorzystaj poniższy schemat, aby zaprojektować własny mini-projekt.

1. Temat projektu: _____

2. Wiek uczniów: _____

3. Zaangażowane przedmioty (np. historia + sztuka): _____

4. Główny produkt końcowy: _____

Inspiracje na start

- Lokalna legenda lub tradycja.
- Stare przysłowie.
- Zapomniany obraz lub rzeźba.
- Miejsca pamięci w mieście.
- Muzyka regionu.



Co zabierasz ze sobą?

- Humanistyka to otwarta przestrzeń do międzynarodowej współpracy.
- Wszystkie udane projekty to w swej istocie opowieści.
- Małe pomysły w jednej klasie generują ogromne efekty w Europie.

ZACZNIJ OD SŁOWA. SKONSTRUJ OPOWIEŚĆ. ZBUDUJ POŁĄCZENIE.





Q&A



**SUPER
BELFRZY**

**Zapraszam do kontaktu:
Justyna Gajdziszewska
kontakt@polonistkasieznalazla.pl**

