

KARTA PROJEKTU

1. Temat projektu:

2. Cele (dla uczniów):

- wiedza:
- umiejętności:
- kompetencje społeczne:

1. Uczestnicy:

- (wiek, kraje)

1. Główne działania uczniów (aktywności projektowe):

- **badawcze:**
 - **ankieta międzynarodowa** (np. styl życia, szkoła, język młodzieżowy),
 - tworzenie i analiza **map myśli / map pojęciowych** (np. skojarzenia kulturowe),
 - **wywiady z lokalną społecznością** (np. starszymi mieszkańcami, nauczycielami),
 - **badania terenowe** (np. miejsca w okolicy, ślady historii),
 - opracowanie **statystyk i wizualizacji danych** (wykresy, diagramy),
 - tworzenie **mini raportów badawczych** w grupach,
 - **porównywanie źródeł informacji** (książki vs. internet vs. opinie),
 - proste **eksperymenty lub obserwacje** (np. zachowania, język, środowisko),
 - zbieranie **historii lokalnych / opowieści rodzinnych**,
 - projekt „**detektywi językowi/kulturowi**” (np. skąd pochodzą słowa, zwyczaje),
 - badanie „**Dzień z życia ucznia**” w różnych krajach – porównanie wyników,
 - analiza **popularnych powiedzeń/frazeologizmów** w różnych językach,

- krótkie badanie: „**Jak wygląda szkoła marzeń?**” (wywiady + wnioski),
- poszukiwanie i porównywanie **lokalnych tradycji/kultury**,
- projekt „**Fake czy fakt?**” – weryfikowanie informacji z internetu.

Efekt: raport, prezentacja, infografika, podcast...

- **twórcze:**

- tworzenie **komiksów lub storyboardów**,
- pisanie **opowiadań, listów, pamiętników ucznia z innego kraju**,
- nagranie **reklamy, reportażu lub vloga**,
- tworzenie **słuchowisk / audycji radiowych**,
- **kolaże kulturowe** (np. „kim jesteśmy”)
- projektowanie **symboli, flag, logotypów projektu**,
- tworzenie **piosenek / rymowanek / rapów edukacyjnych**,
- projektowanie **gier planszowych lub kart pracy**,
- tworzenie **prezentacji multimedialnych lub animacji**,
- fotoprojekty: „**Mój dzień w obrazach**” (pokaż swój dzień na 9 zdjęciach),
- nagranie **filmu lub scenki** (np. życie ucznia, humor szkolny),
- stworzenie **krótkiego przedstawienia** lub komiksu,
- projekt plakatu „**Nasza kultura w pigułce**”,
- nagranie **podcastu międzynarodowego**,
- tworzenie **wspólnej książki online** (np. opowiadania, historie zbiorczo),
- opracowanie **gry edukacyjnej** (quiz, escape room).

Efekt: film, e-book, wystawa, galeria online, nagrania

- **współpraca międzynarodowa:**

- **wideospotkania** z partnerami (prezentacje, quizy na żywo),
- wymiana **wiadomości, maili lub e-kartek**,
- praca w **międzynarodowych grupach mieszanych**
- tworzenie **wspólnej strony/projektu online**,
- organizacja **Dnia Kultury** (prezentacje krajów),
- wspólne rozwiązywanie zadań (np. escape room online),

- **debaty międzynarodowe** (np. „szkoła idealna”, „czas wolny”),
- wspólne odkrywanie **kuchni świata** (przepisy, prezentacje, filmy),
- organizacja **dni tematycznych** (np. Dzień Kultury, Języka),
- tworzenie **mapy projektu** (skąd jesteśmy, co nas łączy),
- wspólne **quizey i gry online na żywo**,
- wymiana **paczek kulturowych / kartek / symboli**,
- tworzenie **słowniczka międzynarodowego**,
- dyskusje o **stereotypach i różnicach kulturowych**.

Efekt: wspólny produkt, relacje, materiały na TwinSpace

1. **Produkt końcowy (wybór jednego):**

- cyfrowa wystawa,
- album tradycji,
- mapa kultury,
- prezentacja dorobku,
- e-book / strona projektu.

Dodatkowo:

- jak uczniowie będą współpracować?
- jakie narzędzia cyfrowe wykorzystają?

Przykładowy projekt

„Ślady kultury – historia zaklęta w sztuce”

1. Informacje podstawowe

- **przedmioty:** język polski, historia, plastyka, język angielski,
- **wiek uczniów:** 10–15 lat (klasy 4–8),
- **czas trwania:** 3–5 miesięcy,
- **język projektu:** angielski (z elementami języka ojczystego).

1. Cele projektu

Wiedza

Uczeń:

- zna podstawowe elementy kultury własnego kraju i krajów partnerskich,
- rozumie związek między historią a sztuką,
- zna wybrane wydarzenia historyczne i ich znaczenie,
- rozpoznaje różne formy sztuki (malarstwo, rzeźba, film, komiks),
- zna przykłady dzieł sztuki inspirowanych historią,
- poszerza słownictwo w języku angielskim związane z kulturą, historią i sztuką.

Umiejętności

Uczeń:

- wyszukuje i selekcjonuje informacje z różnych źródeł,
- tworzy prezentacje, plakaty i materiały cyfrowe,
- analizuje dzieła sztuki i interpretuje ich znaczenie,
- współpracuje w grupie (także międzynarodowej),
- komunikuje się w języku angielskim w prostych sytuacjach,

- korzysta z narzędzi TIK (np. Canva, Padlet, TwinSpace),
- planuje i realizuje własne projekty artystyczne.

Kompetencje społeczne

Uczeń:

- rozwija otwartość na inne kultury i tradycje,
- wykazuje szacunek wobec dziedzictwa kulturowego innych narodów,
- potrafi pracować w zespole i dzielić się zadaniami,
- bierze odpowiedzialność za swoją pracę,
- rozwija kreatywność i wyrażanie siebie poprzez sztukę,
- buduje poczucie własnej wartości poprzez udział w projekcie,
- uczy się komunikacji i współpracy w środowisku międzynarodowym.

1. Partnerzy projektu

Szkoły z różnych krajów Europy (np. Polska, Hiszpania, Włochy, Grecja, Turcja)

1. Etapy projektu

ETAP 1: Poznajmy się (2 tygodnie)

- przedstawienie szkół i uczniów (prezentacje, filmy),
- stworzenie mapy partnerów (np. Google Maps),
- ustalenie zasad współpracy.

ETAP 2: Nasze dziedzictwo kulturowe (3 tygodnie)

- prezentacje o kraju, regionie, tradycjach,
- tworzenie wspólnego e-booka „Nasza kultura”,
- quizy kulturowe (np. Kahoot).

ETAP 3: Historia w sztuce (4 tygodnie)

- wybór ważnych wydarzeń historycznych
- prezentacja dzieł sztuki inspirowanych historią (obrazy, rzeźby, muzyka)
- wspólna galeria online

ETAP 4: Tworzymy sztukę (4 tygodnie)

- uczniowie tworzą własne prace inspirowane historią:
 - obrazy,
 - komiksy,
 - krótkie filmy,
- międzynarodowe zespoły uczniowskie.

ETAP 5: Wspólne dzieło (2-3 tygodnie)

- stworzenie cyfrowej wystawy (np. Padlet / Canva),
- wspólna prezentacja projektu,
- głosowanie na najciekawsze prace.

1. Narzędzia TIK

- TwinSpace,
- Canva,
- Padlet,
- Kahoot,
- Genially,
- Google Docs / Slides.

1. Ewaluacja

- ankiety dla uczniów i nauczycieli,
- obserwacja pracy uczniów,
- ocena zaangażowania i współpracy,
- refleksja końcowa.

1. Rezultaty projektu

- e-book o kulturze krajów partnerskich,
- międzynarodowa galeria sztuki,
- cyfrowa wystawa prac uczniów,

- rozwój kompetencji językowych i społecznych.

1. **Upowszechnianie**

- strona internetowa szkoły,
- media społecznościowe,
- gazetka szkolna,
- prezentacja dla społeczności lokalnej.

1. **Bezpieczeństwo**

- zgody rodziców na udział,
- ochrona danych osobowych,
- korzystanie z bezpiecznych platform.

Hasło projektu:

„Historia inspiruje, kultura łączy, sztuka wyraża”

Efekt wspólnej pracy podczas warsztatu

Temat: Tradycje w życiu codziennym

Wybieracie 2-3 słowa:

- kultura
- język
- tradycje
- szkoła
- przyszłość
- natura
- komunikacja

Na tej podstawie tworzycie:

- **krótki opis (1-2 zdania):**

Tradycje ogólne i lokalne jak występują w życiu codziennym. 3-5 miesięcy

Dzięki tradycjom uczymy się wartości takich jak szacunek, wspólnota i pamięć o przodkach. Przekazywane z pokolenia na pokolenie, pomagają zachować kulturę i wzmacniają więzi rodzinne oraz społeczne.

Tradycje w życiu codziennym to nie tylko wielkie święta, ale przede wszystkim powtarzalne rytuały, które budują poczucie bezpieczeństwa i więzi. Choć często kojarzymy je z Bożym Narodzeniem czy Wielkanocą, przenikają one naszą rutynę na wielu poziomach

Dokumentujemy i porównujemy między sobą.

1. Temat projektu:

Codziennie tradycje

2. Cele (dla uczniów):

- wiedza:
 - znajomość rodzimych tradycji i zwyczajów
 - zna podstawowe elementy kultury i tradycji własnego kraju i krajów partnerskich,
 - zna wybrane tradycje historyczne i ich znaczenie,
 - zna i rozumienie słowa związane z tradycjami
 - poszerza słownictwo
- umiejętności:
 - umiejętności selekcjonowania informacji
 - współpraca w grupie
 - Uczeń potrafi zidentyfikować i opisać przynajmniej trzy tradycje kultywowane w jego własnym domu.
- kompetencje społeczne:
 - powinny pokazywać, że tradycja to nie tylko historia, ale praktyczne narzędzie budowania relacji i własnej tożsamości
 - Uczeń uczy się doceniać małe, powtarzalne chwile jako elementy stabilizujące życie i redukujące stres
 - akceptuje odmienne zwyczaje

1. Uczestnicy:

- (wiek, kraje) 1-3, 4-8

1. Główne działania uczniów:

- badawcze:

- **wywiady z lokalną społecznością** (np. starszymi mieszkańcami, nauczycielami),
- książki o tematyce regionalnej
- **porównywanie źródeł informacji** (książki vs. internet vs. opinie),
- tworzenie **mini raportów badawczych** w grupach,
- twórcze:
 - kartki, przepisy kulinarne
 - dokumentacja fotograficzna przedmiotów w domu, które służą codziennym rytuałom (np. stary stół, konkretna filiżanka, rodzinny album, planszówka)
 - prezentacje multimedialne, metoda dramy
 - tworzenie podcastów i wywiadów
 - wystawa zdjęć z opisami (storytelling)
- współpraca międzynarodowa:
 - prezentacje i filmy

1. **Produkt końcowy (wybór jednego):**

- cyfrowa wystawa ****album tradycji (pamiętnik który można wysłać do krajów partnerskich)**
- mapa kultury
- prezentacja dorobku + +++
- e-book / strona projektu

Dodatkowo:

- jak uczniowie będą współpracować?
- jakie narzędzia cyfrowe wykorzystają?
 - Canva
 - Genially

Efekt wspólnej pracy podczas warsztatu

Temat: Na skrzyżowaniu kultur (mieszanie się kultur na świecie)

Wybieracie 2–3 słowa:

- kultura
- język
- tradycje
- szkoła
- przyszłość
- natura
- komunikacja

Na tej podstawie tworzycie:

- **tytuł projektu:**
- **krótki opis (1–2 zdania):** Prezentacja historii, sztuki i zjawisk kulturowych poszczególnych krajów, a następnie zestawienie ich ze sobą, poszukiwanie podobieństw
-

1. Temat projektu:

Mieszanie się kultur sprawia, że świat staje się bardziej złożony, ale też ciekawszy. Uczy tolerancji – bo trudniej nienawidzić „obcego”, gdy uświadomimy sobie, że jego kultura jest już częścią naszej codzienności.

2. Cele (dla uczniów):

- wiedza:
 - rozwija otwartość na inne kultury i tradycje
 - wiedza z tego projektu ma nauczyć ucznia, że świat nie jest jednolity, a "normalność" jest pojęciem względnym. To, co dla nas jest codzienną tradycją, dla kogoś innego może być fascynującym kodem kulturowym
- umiejętności:
 - wyszukuje i selekcjonuje informacje z różnych źródeł,
 - tworzy prezentacje, plakaty i materiały cyfrowe,
 - komunikuje się w języku angielskim w prostych sytuacjach,
 - korzysta z narzędzi TIK (np. Canva, Padlet, TwinSpace),
- kompetencje społeczne:
 - zdolność do spojrzenia na świat „oczami innego”, co jest kluczowe w pracy nad „skrzyżowaniem kultur”,
 - rozwija otwartość na inne kultury i tradycje,
 - wykazuje szacunek wobec dziedzictwa kulturowego innych narodów,
 - potrafi pracować w zespole i dzielić się zadaniami,
 - bierze odpowiedzialność za swoją pracę,
 - rozwija kreatywność

1. Uczestnicy:

- (wiek, kraje) 7-8, szkoła ponadpodstawowa

1. Główne działania uczniów:

- badawcze:
 - tworzenie **mini raportów badawczych** w grupach,
 - zbieranie **historii lokalnych**
 - Wykorzystanie narzędzi do pracy grupowe
- twórcze:
 - tworzenie **słuchowisk / audycji radiowych**,

- **fotoreportaż**

- współpraca międzynarodowa:
- Umiejętność przedstawienia wyników badań w atrakcyjnej formie (podcast, wideo-esej, interaktywna mapa).
-

1. **Produkt końcowy (wybór jednego):**

- cyfrowa wystawa +++
- album tradycji +++
- mapa kultury +
- prezentacja dorobku +
- e-book / strona projektu ++

Dodatkowo:

- jak uczniowie będą współpracować?

Polska grupa nagrywa wstęp i wywiad, przesyła ścieżkę do partnerów w innym kraju, a ci dogrywiają swój komentarz lub własną historię. Finalny montaż odbywa się wspólnie na platformie BandLab.

-
- jakie narzędzia cyfrowe wykorzystają?tworzenie **słuchowisk / audycji radiowych, Youtube, Genially, Canva, NotebookLM**