

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Projekt w edukacji wczesnoszkolnej zgodnie z nową podstawą programową. Jak zrealizować go z eTwinning?

28 września 2026 r.

moderatorki grupy eTwinning Wczesnoszkolni:

Edyta Karwowska, Beata Wójcik, Paulina Kurowska-Loryńska

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji



Kompetencje fundamentalne

1. językowe
2. matematyczne
3. cyfrowe
4. ruchowe

Canva.com



Kompetencje przekrojowe

1. rozwiązywania problemów
2. krytycznego myślenia
3. kreatywnego myślenia
4. współpracy
5. dbania o innych
6. kierowania sobą
7. dbania o siebie

Canva.com

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Zgodnie z podstawą programową edukacji wczesnoszkolnej obowiązującą od 1 września 2026 roku w klasie 1:

Uczeń przynajmniej raz w trakcie etapu edukacyjnego pracując w grupie, realizuje pod opieką nauczyciela **przynajmniej po jednym projekcie edukacyjnym z każdego z obszarów**, które dotyczą:

- przedsiębiorczości** (np. sklepik, kiermasz charytatywny),
- tożsamości i społeczności lokalnej lub regionalnej** (np. dziedzictwo lokalne, tradycje i zwyczaje, gwary, atrakcyjność regionu),
- ochrony środowiska, ekologii, klimatu** (np. różnorodność biologiczna, oszczędzanie zasobów, recykling, odpowiedzialne zakupy),
- zagospodarowania przestrzeni** (np. projektowanie przestrzeni osiedla, parku, placu zabaw, z uwzględnieniem uwarunkowań estetycznych, przyrodniczych, w tym ochrony przyrody, i potrzeb społecznych),
- konstrukcji prostych maszyn technicznych** (np. proste maszyny z przekładniami zębatymi i dźwigniami, maszyny przepływowe, pochylnie),
- modelowania** (np. tworzenie modelu urządzenia lub układu elementów, który umożliwia obserwację siły grawitacji, oporu, tarcia, siły napędowej, naprężającej, rozciągającej, elektromotorycznej lub innych sił),
- programowania** (np. sekwencja ruchów robota po trasie, programowanie urządzenia, przesuwanie przedmiotów po macie, budowanie wieży z kubków, algorytm opisujący kroki działania),
- problemów społecznych** (np. rozwiązanie problemu, który uczniowie zaobserwowali w klasie, szkole lub okolicy, w tym opieka nad zwierzętami, aktywność na rzecz lokalnej społeczności),
- zdrowia** (np. odżywianie, ruch, zdrowe nawyki, monitorowanie zdrowia).

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA

Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji



MODUŁ EKONOMICZNO-FINANSOWY

Edukacja matematyczna:

posługuje się w codziennych sytuacjach jednostkami: złoty, grosz

wykonuje w kontekstach praktycznych obliczenia pieniężne, m.in. związane z budżetem domowym, zakupami, oszczędzaniem, a także odczytuje zapis dziesiętny cen towarów

odczytuje i interpretuje dane przedstawione za pomocą prostych tabel i diagramów słupkowych

wykorzystuje umiejętności matematyczne w codziennych sytuacjach, w tym sytuacjach zakupowych czy związanych z zarządzaniem kieszonkowym czy oszczędzaniem

Edukacja przyrodnicza:

przejawia zachowania ukazujące racjonalne korzystanie z materiałów i minimalizujące negatywny wpływ na przyrodę, w tym ograniczające zachowania konsumpcyjne

wyjaśnia konieczność oszczędzania zasobów Ziemi w codziennym życiu i proponuje własne pomysły takich działań poparte eksperymentami lub obserwacjami

Edukacja społeczna:

rozpoznaje wpływ innych osób, a także mediów i reklamy na swoje decyzje dotyczące wydatków

nazywa różne formy i źródła dochodu w rodzinie i zauważa różnice w dochodach ludzi

tworzy listę zakupów odróżniając potrzeby od pragnień (zachcianek), jest przygotowany do podejmowania prostych decyzji zakupowych uwzględniających dostępne środki oraz korzyści wynikające z oszczędzania

wyjaśnia cel przechowywania pieniędzy w odpowiednich instytucjach finansowych

Canva.com

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Projekt eTwinning: ZAKUPY W CENTRUM HANDLOWYM

Cele projektu

- rozwijanie umiejętności planowania i organizowania zakupów;
- kształtowanie rozumienia pojęć: kupno, sprzedaż, cena, budżet, oszczędzanie i płatność;
- rozwijanie umiejętności posługiwania się pieniędzmi oraz wykonywania prostych obliczeń pieniężnych;
- porównywanie cen, produktów i podejmowanie świadomych decyzji zakupowych;
- poznawanie zawodów związanych z handlem oraz drogi produktu od producenta do klienta;
- rozwijanie przedsiębiorczości, odpowiedzialności i umiejętności współpracy;
- wykorzystywanie matematyki w codziennych sytuacjach zgodnie z modułem ekonomiczno-finansowym;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania, porównywania i prezentowania informacji;
- kształtowanie odpowiedzialnych nawyków konsumenckich oraz świadomych wyborów związanych ze zdrowym stylem życia;
- doskonalenie kompetencji komunikacyjnych podczas pracy w zespołach międzynarodowych i prezentowania efektów swojej pracy.

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



USTALENIE KRYTERIÓW

Klasa 3 Społeczny Zespół Szkolno-Przedszkolny w Kudowie Zdroju kształt centrum
PIRAMIDA - 6 pięter pod ziemią

SP 25 Bydgoszcz kl 2d

Nasze centrum handlowe powinno być ceglane i 2-piętrowe.

Przedszkole nr. 226

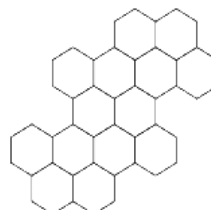
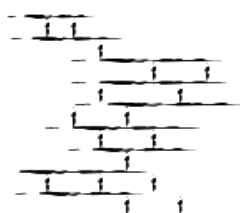
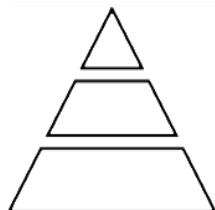
Centrum - na dachu domki dla pszczoł murarek oraz zielony zakątek z kwiatami

Klasa 1c SP16

Plaża na dachu, Złota fontanna przed budynkiem

Klasa 1, SP w Stojadłach

Podziemny parking, na korytarzach ławki, a wokół ławek zielen w donicach (najlepiej drzewa)



Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

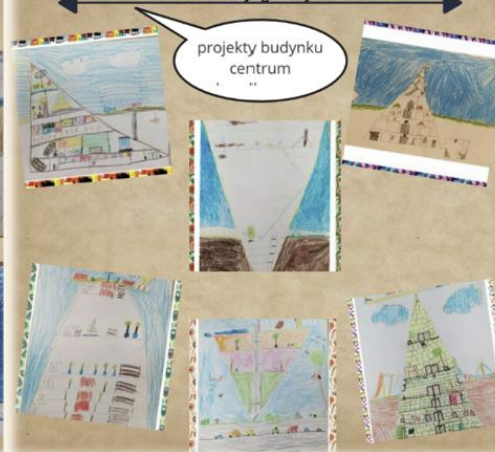
UCZNIOWIE W ROLI ARCHITEKTÓW



Przedszkole z Oddziałami Integracyjnymi nr 226.
"Małego Europejczyka" w Warszawie
Joanna Pacholczyk-Mizdańska



Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi
nr 25 w Bydgoszczy



Klasa 1, Szkoła Podstawowa
w Stojądach
(Ewa Przybysz-Gardyza)



Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

NAZWA CENTRUM HANDLOWEGO

Wyniki głosowania

Najwięcej głosów otrzymała nazwa DINO

1. Wybierz 3 propozycje nazwy nowego centrum handlowego

Nazwa	Głosy
PETARDA	10
JAMNICE	1
RYBA NAŁ LATAWIA	2
NAŚA	16
WUŚTAWKA	4
LUKSUSOWE CENTRUM HAN...	7
DINO	20
PONAD CHMURAMI	7
SKOK NA BANIE	5
TANIOŚCEK	8
PIRAMIDA HANDLOWA	8
HANDEL CITY	11
PIU PIU ŁAPCZKA	8
CZARNA GALERIA	8
BANDA BANANÓW	19
ŻELONA GALERIA	3
GALERIA ZABAW	4
CENTRUM HANDLOWE DZIED	2
MEGA GALERIA	4
SZOKSKLEP	3
SUPEROSKLEP	5
SPEŁNI MARZENIA	9
BOGATA BANDA	19
GALERIA SPEŁNIA MARZEŃ	10



Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

LOSOWANIE DZIAŁÓW

Klasa 3 Społeczny Zespół Szkolno-Przedszkolny w Kudowie Zdroju
proponujemy działów: z kosmetykami, odzieżowy, zoologiczny, budowlany

SP 25 Bydgoszcz kl 2d
nasze proponujemy działów: elektroniczny, sportowy, jubiler, meblowy i papierniczy

Przedszkole nr. 226
nasze proponujemy działów: zabawkowy, serduszkowy, balonowy, z książkami, ze słodyczami, kosmiczny

Klasa 1c SP16
proponujemy działów: lody Willis, elektroniczny, ogrodniczy, sportowy piłkarski, w połączeniu z naturą, słodkie, z figurkami dinozaurów

Klasa 1, SP w Stojadłach
proponujemy działów: zoologiczny, zabawki, ubrania, część rozrywkowa (kina, restauracje, hotel)

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

ZAKUPY W CENTRUM HANDLOWYM



Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji



Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

ZADANIA MATEMATYCZNE



Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Pomysł na Projekt eTwinning: TOY STORY – GIVE TOYS A SECOND LIFE!

Cele

Uczeń:

- rozumie, że przedmioty mają wartość i mogą być ponownie wykorzystane;
- poznaje podstawowe pojęcia: **produkt, klient, cena, reklama, koszt, wymiana, oszczędzanie, budżet**;
- podejmuje proste decyzje ekonomiczne;
- planuje działanie w grupie i dzieli się zadaniami;
- przedstawia i uzasadnia własny pomysł;
- tworzy prostą reklamę produktu;
- dokonuje wyborów przy ograniczonym budżecie;
- współpracuje z uczniami z innych szkół;
- udziela informacji zwrotnej partnerom;
- rozwija świadomość ekologiczną i odpowiedzialną konsumpcję.



Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

AKTYWNOŚCI

1. Meet our toys!
2. Toy detectives
3. Toy Second Life Map
4. Need or want?
5. The Great Toy Challenge
6. European Toy Fair
7. International jury
8. Real action – Toy Swap Day



Przydatne narzędzie do projektu **Zakupy w Centrum Handlowym** **LearningApps –**

quizy jako ćwiczenia matematyczne i językowe

<https://learningapps.org/>



Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

1.

LearningApps.org

Przeszukaj aplikacje | Przeglądaj aplikacje | Stwórz aplikację | Utwórz kolekcję | Zaloguj się

Co to jest LearningApps.org?
Zobacz Tutorial

Wspomóż nas. Twoja darowizna wpłynie bezpośrednio na dalszy rozwój i bezproblemowe działanie LearningApps.org. [learn more](#)
Przełącz darowiznę PayPal

LearningApps.org

Diagramy: trójkąt prostokątny z bokami a, b, c i kątem 45°, układ 3x3.

3.

LearningApps.org

Przeszukaj aplikacje | Przeglądaj aplikacje | Stwórz aplikację | Utwórz kolekcję | Ustawienia konta: beata wójcik | Moje aplikacje

have an idea → pick a template → fill in content → save your App → share it

Pasujące pary | Grupowanie | Oś liczbowa | Kolejność

2.

Nazwa aplikacji

Język:

Nie podano tytułu

Opis polecenia

Wprowadź polecenie do twojej aplikacji. Będzie ono wyświetlane przy rozpoczęciu. Jeśli go nie potrzebujesz, po prostu pozostaw to pole puste.

Pary

Wprowadź dwa elementy, które odpowiadają sobie. Może to być tekst, obraz, audio lub video.

Para 1: Tekst Obraz Tekst do odczytania Audio / Plik dźwiękowy Film

Para 1: Tekst Obraz Tekst do odczytania Audio / Plik dźwiękowy Film

+ Dodaj kolejny element

4.

WIOSNA

Talking about Job Routines - Vocabulary

Conversation on Job Routines

Układ Słoneczny

Planety Układu Słonecznego

Planety Układu Słonecznego

CZTERY PORY ROKU

grupa1

Mały artysta, to JA

Mały artysta, to ja!

Kwiaty

Name/Write the artist

KTO TO NAMALOWAŁ?

Kwiaty

zajęcia

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Nauczyciel/Uczniowie mogą przygotować quizy:

- łączenie produktu z ceną;
- dobieranie monet i banknotów;
- obliczanie reszty;
- układanie produktów od najtańszego do najdroższego;
- rozpoznawanie zawodów;
- klasyfikowanie produktów jako zdrowe i mniej zdrowe;
- quiz dotyczący zasad świadomego konsumenta.

Przydatne narzędzie do projektu **TOY STORY – GIVE TOYS A SECOND LIFE!**

StoryJumper – cyfrowa historia zabawek



<https://www.storyjumper.com/>

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

storyjumper

Teachers Parents Authors Library Prices Support

Search books...

Author a brighter future

Where students, parents, and teachers collaborate to publish their own storybooks - that outlive them and impact others for generations to come!

CREATE YOUR BOOK (FREE)

Create a FREE account

Sign up with Google

Sign up with Clever

OR

Choose a username

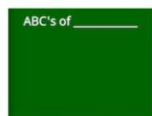
Pick type of book



Blank



StoryChat



ABC's of



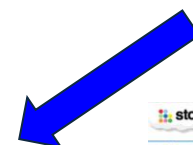
All About Me



Hero



The Monster



storyjumper

BECOME A PUBLISHED AUTHOR 20% **Finished?** **Collaborate** **Help** **Save & Exit**

Text big text box

Cover/Spine Color

Cover/Spine Pattern

Click to add Book Title

Click to add Author's Name

Page 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Uczniowie mogą opracować wspólną książkę: „The Secret Life of Our Toys”

Każdy rozdział będzie opowiadał historię jednej zabawki:

- Kim jestem?
- Skąd pochodzę?
- Co mi się przydarzyło?
- Dlaczego nie jestem już używana?
- Kto może mnie naprawić?
- Jak mogę otrzymać drugie życie?
- Kto może zostać moim nowym właścicielem?
- Czego nauczyła nas moja historia?

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Kompetencje fundamentalne realizowane w projekcie

Małe działania
- wielka zmiana

Zgodnie z nową
podstawą programową
(2026)



KOMPETENCJE JĘZYKOWE

- czytanie ze zrozumieniem
- tworzenie wypowiedzi ustnych i pisemnych
- komunikacja i dialog z partnerami projektu
- prezentowanie efektów pracy



KOMPETENCJE MATEMATYCZNE

- zbieranie i porządkowanie danych (np. wyniki badań, ankiety)
- tabele, wykresy, proste obliczenia
- logiczne myślenie i rozwiązywanie problemów
- wnioskowanie na podstawie danych



KOMPETENCJE W ZAKRESIE NAUK PRZYRODNICZYCH

- poznawanie przyrody w najbliższym otoczeniu
- prowadzenie obserwacji i doświadczeń
- rozumienie zależności w przyrodzie
- świadomość ekologiczna i odpowiedzialność za środowisko



KOMPETENCJE SPOŁECZNE

- współpraca w grupie i z rówieśnikami z innych krajów
- szacunek, empatia, otwartość na różnorodność
- podejmowanie wspólnych decyzji
- działanie na rzecz lokalnej społeczności



KOMPETENCJE CYFROWE

- korzystanie z bezpiecznych narzędzi TIK
- komunikacja online
- tworzenie cyfrowych materiałów (prezentacje, plakaty, filmy)
- świadome i odpowiedzialne korzystanie z technologii



KOMPETENCJE TWÓRCZE

- tworzenie prac plastycznych, muzycznych i multimedialnych
- wyrażanie własnych pomysłów i emocji
- kreatywne rozwiązywanie problemów
- estetyczne i innowacyjne prezentowanie efektów projektu



KOMPETENCJE TECHNICZNE

- planowanie i realizacja działań
- tworzenie prostych modeli i pomocy dydaktycznych
- rozwijanie praktycznych umiejętności
- łączenie wiedzy z działaniem



KOMPETENCJE OSOBISTE

- odpowiedzialność za własne działania
- wytrwałość i samodzielność
- wiara we własne możliwości
- poczucie sprawczości
- troska o dobro wspólne i zaangażowanie w realne zmiany

UCZYMY SIĘ
DZIAŁAMY
ZMIENIAMY ŚWIAT

WIEDZA • DZIAŁANIE • WSPÓŁPRACA • ODPOWIEDZIALNOŚĆ • LEPSZY ŚWIAT

Głębokie wyzwania
- lokalne działania

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Odkrywamy
Rozumiemy
Działamy
♡



MODUŁ PRZYRODNICZY

Odkrywamy świat – dbamy o przyszłość



Edukacja przyrodnicza



Prowadzi obserwacje przyrodnicze, rozpoznaje rośliny, zwierzęta i ich środowiska, opisuje zmiany zachodzące w przyrodzie.



Wyjaśnia zależności między organizmami i środowiskiem, dostrzega znaczenie różnorodności biologicznej.



Rozumie wpływ działalności człowieka na przyrodę i podejmuje proekologiczne działania w swoim otoczeniu.



Stosuje zasady odpowiedzialnego korzystania z zasobów naturalnych (np. woda, energia, odpady) i wskazuje sposoby ich ochrony.



Edukacja polonistyczna



Czyta ze zrozumieniem różnorodne testy (np. legendy, opowiadania, artykuły popularnonaukowe) i wyszukuje w nich potrzebne informacje.



Tworzy własne teksty: opisy, opowiadania, notatki, listy i hasła promujące ochronę środowiska.



Uczestniczy w rozmowach, wyraża własne zdanie, uzasadnia swoje stanowisko i słucha innych.



Poznae i analizuje legendy z różnych krajów, dostrzega wartości w nich zawarte oraz odnosi je do współczesnych wyzwań związanych z ochroną przyrody.



Edukacja społeczna



Współpracuje w grupie, podejmuje wspólne decyzje i realizuje zadania, również w międzynarodowym zespole projektowym.



Poznae różne kultury, tradycje i zwyczaje, wykazuje otwartość, szacunek i empatię wobec innych.



Rozumie, że każdy może mieć wpływ na otaczający świat i podejmuje działania na rzecz lokalnej i globalnej społeczności.



Kształtuje postawy odpowiedzialności, troski o wspólne dobro i szacunku dla środowiska naturalnego oraz ludzi i innych istot żywych.

*Małe działania
– wielka zmiana*
♡

WIEDZA • EMPATIA • WSPÓŁPRACA • ODPOWIEDZIALNOŚĆ • LEPSZY ŚWIAT

*Razem
dla lepszej planety*
♡

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Cele projektu eTwinning “G.A.I.A. - Green Adventure In Action”

1. **Rozwijanie świadomości ekologicznej uczniów** poprzez poznawanie różnorodności biologicznej świata, zagrożeń dla środowiska oraz sposobów jego ochrony.
2. **Rozbudzanie ciekawości poznawczej** poprzez odkrywanie niezwykłych miejsc, ekosystemów, gatunków zwierząt i roślin oraz związanych z nimi legend i historii.
3. **Rozwijanie kompetencji przyrodniczych** poprzez obserwacje, doświadczenia, formułowanie pytań i hipotez, analizowanie zależności zachodzących w środowisku oraz wyciąganie wniosków. Nowa podstawa wskazuje właśnie eksperymenty i badanie przyrody jako ważne sposoby rozwijania krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów.
4. **Rozwijanie kompetencji językowych** poprzez czytanie i analizowanie legend, wyszukiwanie informacji, tworzenie własnych wypowiedzi oraz komunikowanie się z rówieśnikami z innych krajów.
5. **Rozwijanie kompetencji matematycznych** poprzez wykorzystywanie matematyki w praktycznych sytuacjach związanych z przyrodą, analizowanie danych, porównywanie, mierzenie, klasyfikowanie i rozwiązywanie problemów.
6. **Rozwijanie kompetencji cyfrowych** poprzez twórcze i odpowiedzialne wykorzystywanie narzędzi TIK do wyszukiwania informacji, komunikacji, tworzenia materiałów oraz prezentowania rezultatów pracy.
7. **Rozwijanie kreatywności i twórczego myślenia** poprzez tworzenie prac plastycznych, cyfrowych książek, prezentacji, filmów, quizów, ilustracji i innych produktów związanych z poznawanymi miejscami i zagadnieniami.
8. **Rozwijanie umiejętności współpracy** poprzez pracę w parach, zespołach oraz międzynarodowych grupach projektowych, wspólne planowanie działań, podział zadań, wymianę pomysłów i współtworzenie rezultatów. W podstawie współpraca jest wskazywana jako jedna z kluczowych kompetencji społecznych.
9. **Wzmacnianie sprawczości uczniów** – umożliwianie im samodzielnego podejmowania decyzji, planowania działań, rozwiązywania problemów, prezentowania własnych pomysłów i tworzenia realnych rezultatów. To szczególnie mocno odpowiada nowej podstawie, która łączy sprawczość z inicjatywą, samodzielnym prowadzeniem badań i eksperymentów, udziałem w projektach oraz prezentowaniem efektów pracy.

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

EU EUROPA

- stworzenie **wspólnego logo projektu**,
- przygotowanie powitalnych wiadomości dla partnerów,
- wyszukiwanie i prezentowanie **lokalnych cudów natury**,
- przygotowanie materiałów przedstawiających przyrodę własnego regionu.



Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



AFRYKA

- poznawanie charakterystycznych zwierząt i krajobrazów Afryki,
- tworzenie **wspólnych opowieści o zwierzętach i miejscach**,
- przygotowanie **cyfrowych plakatów**,

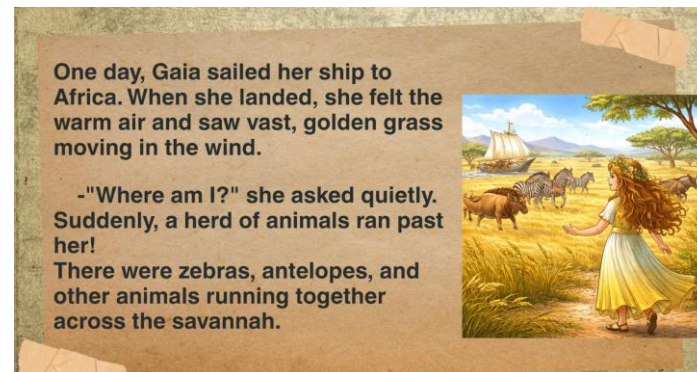
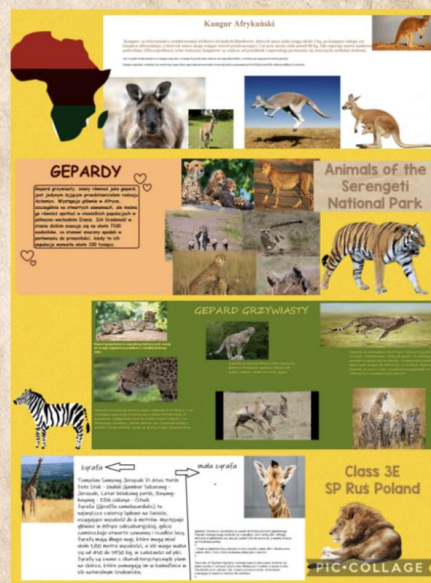
Serengeti (Tanzania)

Paulina and Eumorfia



A lion family in savana

Savanna - Eumorfia's Class
Lion family - Paulina's Class



One day, Gaia sailed her ship to Africa. When she landed, she felt the warm air and saw vast, golden grass moving in the wind.

"Where am I?" she asked quietly. Suddenly, a herd of animals ran past her! There were zebras, antelopes, and other animals running together across the savannah.



Our common document

vano za pomocą Dokumentów Google

- Paulina and Eumorfia

Gaia stopped and saw a lion watching from a distance. She was a little frightened, but knew she had to be careful. After a moment, she also noticed a tall giraffe calmly eating leaves from a tree.

"Hello!" Gaia said. "I'm Gaia, and I want to explore this place." Little did she know that a great adventure and an important mission awaited her in the Serengeti...

What would happen next?

Μια μέρα, η Γαία ταξίδευε με το πλοίο της προς την Αφρική. Όταν έφτασε, ένιωσε τον ζεστό αέρα και είδε απέραντα, χρυσαφένια χόρτα να κινούνται με τον άνεμο.

«Πού βρίσκομαι;» ρώτησε σιγανά.

Ξαφνικά, ένα κοπάδι ζώων πέρασε τρέχοντας δίπλα της! Υπήρχαν ζέβρες, αντιλόπες και άλλα ζώα που έτρεχαν μαζί στη σαβάνα.

«Αυτό πρέπει να είναι το Σερενκέτι!» είπε η Γαία με ενθουσιασμό.

Ξαφνικά, άκουσε ένα δυνατό βρυχηθμό...
«Ροοοαρ!»

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

CN AZJA

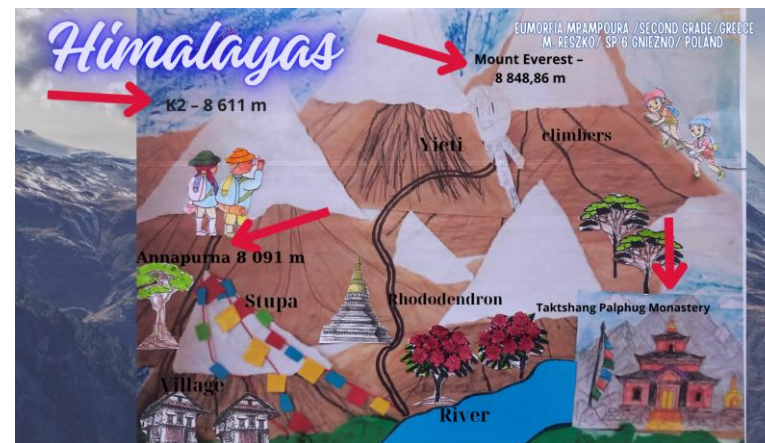
- poznawanie legend związanych z niezwykłymi miejscami, m.in. **Jiuzhaigou** i **Sagarmatha**,
- czytanie i analiza legend,
- tworzenie własnych **ilustracji do legend**,
- przygotowanie materiałów prezentujących przyrodę i kulturę regionu.



CLASS 3E/SP RUŚ/POLAND, PAULINA LORYŃSKA



Japan is a country in Asia. It is an island country. People in Japan eat rice and sushi. In Japan there is a famous mountain – Mount Fuji. People speak Japanese. Japan has beautiful flowers and trees. It is a very interesting country.



Przydatne narzędzie do projektu G.A.I.A. - Green Adventure In Action

WordArt - tworzenie chmur wyrazowych

<https://wordart.com/>



Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



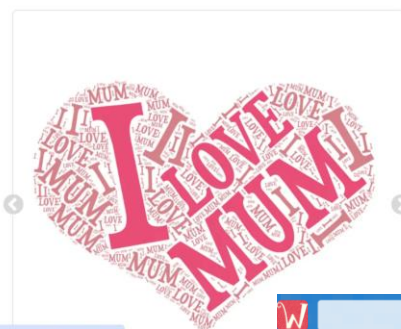
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

WORDART

TEMPLATES GALLERY PRICING RESOURCES

CREATE with AI SIGN UP LOGIN

Turn Words into Stunning Art with ease

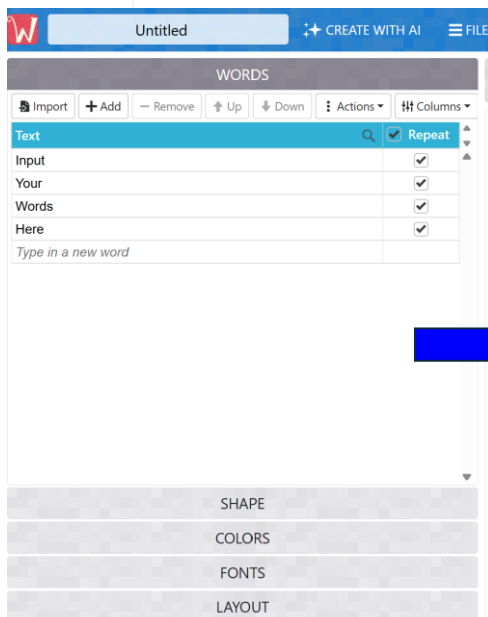
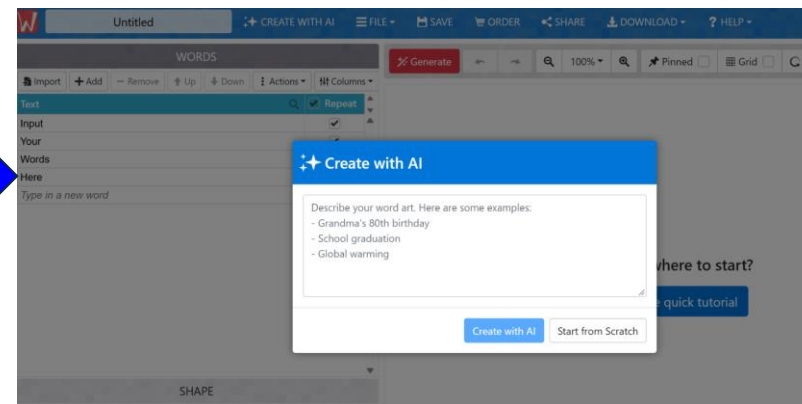


WordArt.com is an AI-powered word cloud generator that enables you to create amazing and unique word clouds with ease.

Professional quality results can be achieved in no time at all, even for users with no prior knowledge of graphic design.

Word clouds (also known as tag cloud, word collage or wordle) are visual representation of text that give greater rank to words that appear more frequently.

Word clouds are perfect for creating stunning personalized gifts. No sign up required!



Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Uczniowie mogą opracować wspólne plakaty:

- **Każda szkoła wybiera słowa opisujące przyrodę swojego kraju lub regionu:**
 - charakterystyczne zwierzęta;
 - rośliny;
 - krajobrazy;
 - parki narodowe;
 - działania służące ochronie środowiska.
- **Zespoły opracowują różne ekosystemy:**
 - las, łąkę, rzekę, jezioro, morze, góry.
- **Przygotowują wizytówki danego kontynentu.**

Realizacja podstawy programowej poprzez projekty eTwinning

28 września 2026
ClickMeeting - online

ETWINNING POLSKA
Przestrzeń Inspiracji, Współpracy i Rozwoju
Zawodowego



SPOTKANIE
W FORMULE
ONLINE



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Q&A

Zapraszamy do kontaktu:

Beata Wójcik

beata.wojcik@wp.pl

Edyta Karwowska

edyta.karwowska@onet.eu

Paulina Kurowska-Loryńska

paula.kurowska@gmail.com