

# Wprowadzenie do

01 lutego 2025, Bydgoszcz

# eTwinning



Dofinansowane przez  
Unię Europejską

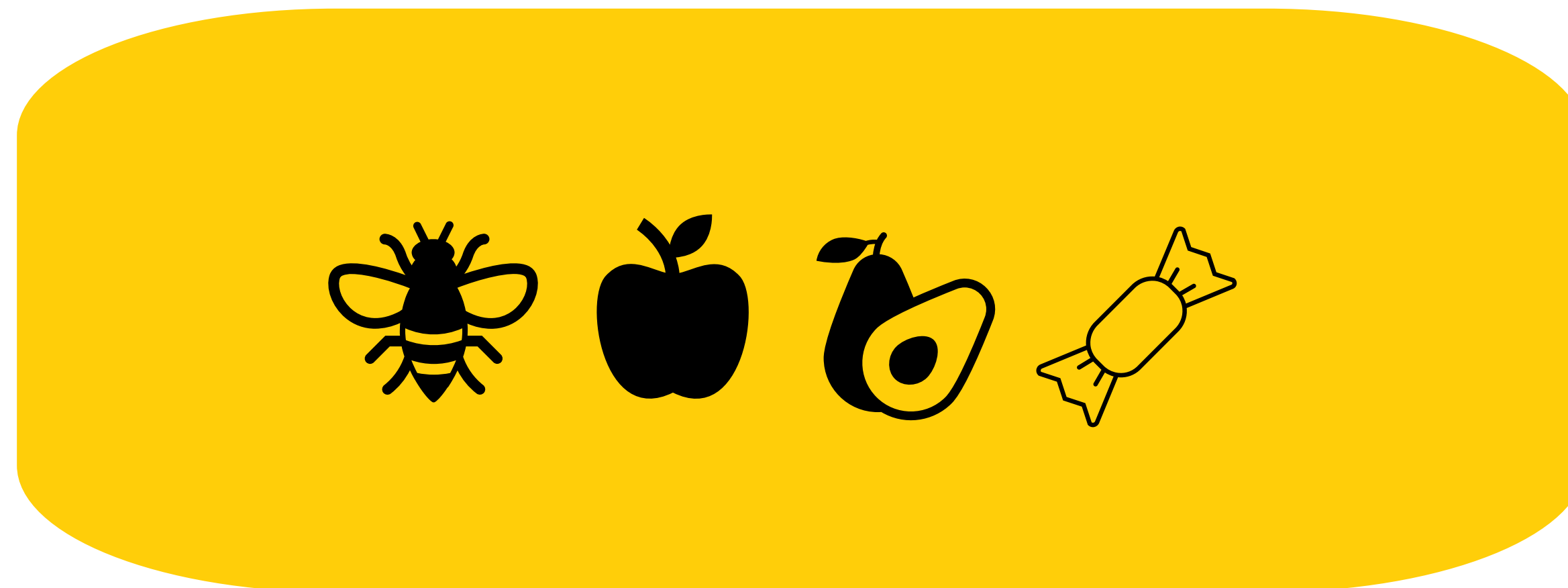


# Zagrajmy w grę!

deck•toys



**Stwórz zespół**  
**- poszukaj osoby z tym samym symbolem co Ty**



**UWAGA! Symbole występują w DWÓCH kolorach.**  
**Poszukaj IDENTYCZNEGO symbolu jak Twój**

# Zagrajmy w grę!

deck•toys



Wpisz do przeglądarki:  
[deck.toys/zmd-rrtf-psb](https://deck.toys/zmd-rrtf-psb)  
lub zeskanuj kod QR:



Tylko JEDNO urządzenie na JEDNĄ drużynę


# Zagrajmy w grę!


deck•toys

Wybierz „Sign in as Guest Student”



Student Log In Create Student Account

 Sign in with Google

 Sign in with Microsoft

Or

[Sign in as Guest Student](#)

Or

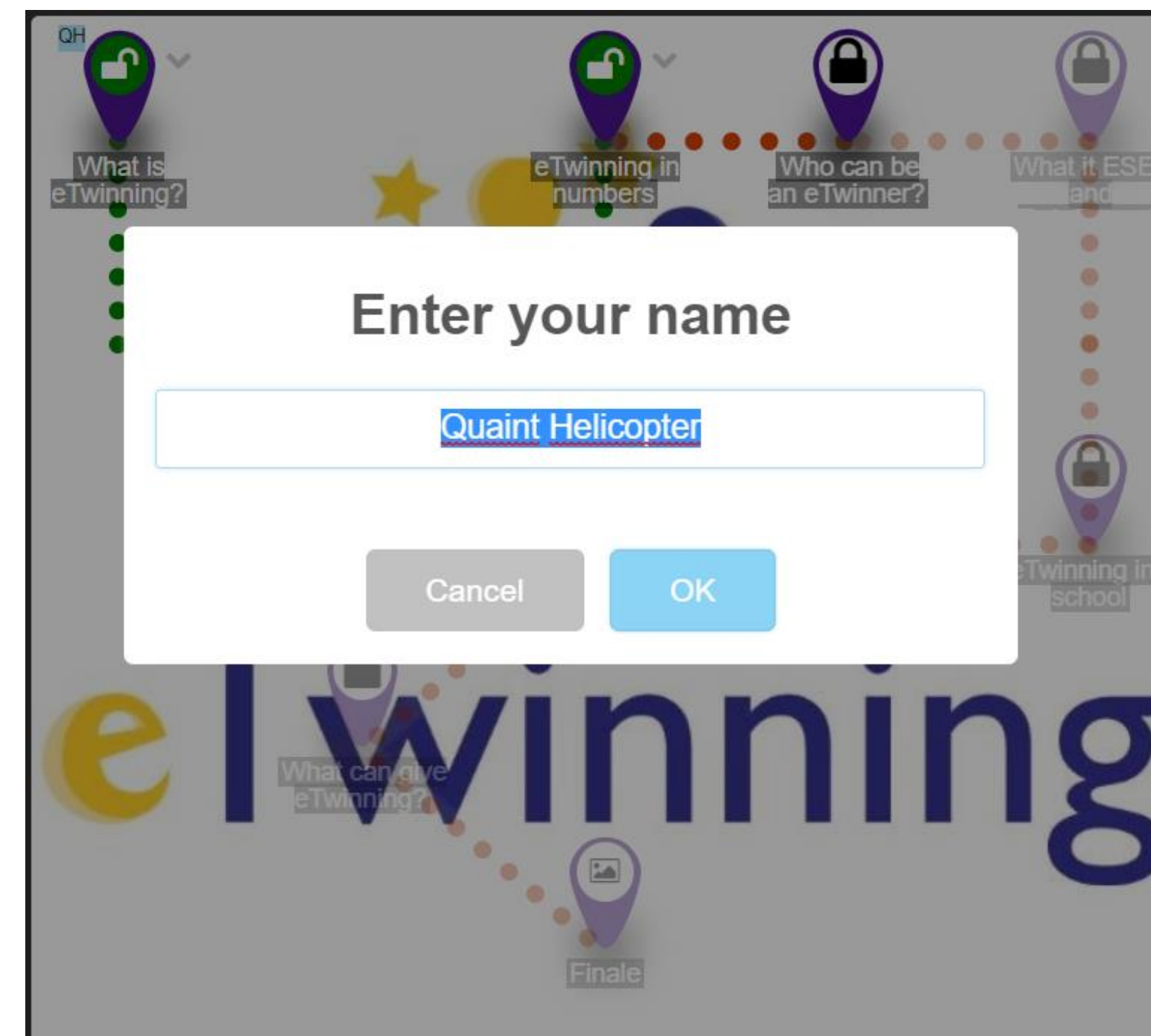
[Deck.Toys Home](#) [Create Account](#)

# Zagrajmy w grę!

deck•toys



Wpisz nazwę drużyny





# Program eTwinning



**Współpraca  
szkół**



**Rozwój  
zawodowy**



**Społeczność  
nauczycieli**



**Platforma  
ESEP**

# Zagrajmy w grę!

deck•toys



Kliknij w „Zadanie 1.” i wpisz kod:  
**1301**



# Dlaczego eTwinning?



## To doskonałe wsparcie w codziennej pracy z uczniami

- eTwinning jest dla wszystkich!
- Gwarantuje dostosowanie zadań do możliwości i zainteresowań każdego ucznia
- Nie wymaga nakładów finansowych, co oznacza brak skomplikowanych procedur
- Jeden nauczyciel – wiele projektów, jeden projekt – wielu nauczycieli
- Elastyczność pod względem tematyki, czasu trwania i sposobu realizacji
- Bezpieczna przestrzeń do współpracy
- eTwinning podąża za trendami edukacyjnymi i realizuje kierunki polityki oświatowej państwa

eTwinning realizuje działania *Polityki Cyfrowej Transformacji Edukacji* w obszarach:

- metody kształcenia, dydaktyka cyfrowa, cyfrowe zasoby dydaktyczne
- kształcenie i doskonalenia nauczycieli
- nowe technologie, w tym sztuczna inteligencja w praktyce
- wsparcie nauczycieli i szkół w procesie cyfrowej transformacji



# Elastyczność



# Zagrajmy w grę!

deck•toys



Kliknij w „Zadanie 2.” i wpisz kod:  
**2289**



# Kto może wziąć udział?

W programie mogą uczestniczyć przedszkola, szkoły podstawowe i ponadpodstawowe, zarówno państwowe, jak i prywatne (z uprawnieniami szkół publicznych, czyli realizujące podstawę programową).

## Placówki



**Przedszkola,  
szkoły podstawowe  
i ponadpodstawowe**

Przedział wiekowy uczniów: 3-19 lat

## eTwinnerzy



**Nauczyciele i ich uczniowie**

Nauczyciele wszystkich przedmiotów, dyrektorzy szkół, bibliotekarze, pedagodzy szkolni, logopedzi i inni pracownicy dydaktyczni szkoły

Studenci kierunków pedagogicznych na uczelniach objętych inicjatywą *eTwinning dla przyszłych nauczycieli*



# Kraje współpracy

W programie uczestniczą państwa Unii Europejskiej, a także znajdujące się w jej bliższym lub dalszym sąsiedztwie, nawet poza kontynentem:

Albania	Grecja	Niemcy
Armenia	Gruzja	Norwegia
Austria	Hiszpania	Palestyna
Azerbejdżan	Holandia	Polska
Belgia	Irlandia	Portugalia
Bośnia i Hercegowina	Islandia	Rumunia
Bułgaria	Jordania	Serbia
Chorwacja	Kosowo	Słowacja
Cypr	Liban	Słowenia
Czarnogóra	Liechtenstein	Szwecja
Czechy	Litwa	Tunezja
Dania	Luksemburg	Turcja
Estonia	Łotwa	Ukraina
Finlandia	Macedonia Północna	Węgry
Francja	Malta	Włochy
	Mołdawia	





# Zagrajmy w grę!

deck•toys



Kliknij w „Zadanie 3.” i wpisz kod:  
**0141**



# Jak to działa?



Zarejestruj się na ESEP – europejskiej Platformie Edukacji Szkolnej – i dołącz do eTwinning

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning>



# Synergia eTwinning i Erasmus+



## Przykładowe projekty eTwinning w synergii z Erasmus+

[Through Democracy to Literacy](#) (przedszkole)

[HAPPY MATHS](#) (szkoła podstawowa)

[L'Euro: hier, aujourd'hui, demain](#) (liceum)

[Inclusive Regional Guides for Youth](#)

- [IRGY](#) (technikum)

## Projekt Erasmus+ prowadzony jako projekt eTwinning to:

- Bezpieczna przestrzeń do współpracy z partnerami
- Włączenie do projektu uczestników projektu, którzy nie biorą udziału w mobilnościach
- Dostęp do spotkań online
- Panele dyskusyjne
- Tworzenie i udostępnianie materiałów oraz bieżąca współpraca
- Przygotowanie do upowszechniania rezultatów

# Zagrajmy w grę!

deck•toys



Kliknij w „Zadanie 4.” i wpisz kod:  
**1012**





# Rozwój zawodowy



## Szkolenia krajowe:

ogólnopolskie i regionalne spotkania kierowane do różnych grup docelowych, połączone z praktycznymi warsztatami, seminaria z cyklu *Mój pierwszy projekt Twinning*.



## Warsztaty regionalne:

dwugodzinne szkolenia dla grup 10-20 osobowych, w szkole lub online



## Grupy eTwinning:

wirtualne miejsca, w których eTwinnerzy wymieniają się doświadczeniem i rozwiązaniami edukacyjnymi



## Szkolenia międzynarodowe:

warsztaty doskonalenia zawodowego oraz seminaria kontaktowe.



## Kursy internetowe i webinaria:

Ponad 140 tygodniowych kursów na platformie Moodle oraz webinaria na platformie Clickmeeting z zakresu TIK i nowoczesnych metod pracy z uczniem.



## Inspiracje i materiały:

Scenariusze aktywności, opisy projektów, publikacje książkowe i online, filmy.

# Korzyści



- rozwój kompetencji językowych i technicznych
- realizacja podstawy programowej



- wymiana doświadczeń i materiałów dydaktycznych
- awans zawodowy i rozwój zawodowy



- motywacja do nauki
- zaangażowanie i entuzjazm
- praca w grupie
- wszechstronny rozwój



- bogatsza oferta edukacyjna
- większe zainteresowanie placówką – łatwiejszy nabór
- dodatkowe kwalifikacje kadry
- promocja szkoły

# Zagrajmy w grę!

deck•toys



Kliknij w „Zadanie 5.” i wpisz kod:  
**2023**



# Zagrajmy w grę!

deck•toys



Zakończ grę poprzez kliknięcie w stację „Finał”





# Wsparcie i kontakt



[youtube.com/user/eTwinningPL1](https://www.youtube.com/user/eTwinningPL1)



[facebook.com/eTwinningPolska](https://www.facebook.com/eTwinningPolska)



[instagram.com/etwinning\\_polska](https://www.instagram.com/etwinning_polska)



[twitter.com/eTwinningPolska](https://twitter.com/eTwinningPolska)



Krajowe Biuro eTwinning

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Al. Jerozolimskie 142 A

02-305 Warszawa

<https://etwinning.pl>

Helpdesk eTwinning Polska

[etwinning@frse.org.pl](mailto:etwinning@frse.org.pl)