

KURS na PROJEKT



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



SENSE



www.KURSnaPROJEKT.pl

Oglądam, czytam, zmieniam

– pracuję metodą projektu!

Dołącz do kursu, który pokaże Ci, jak wciągnąć uczniów w proces twórczego rozwiązywania rzeczywistych problemów. Dzięki praktycznym wskazówkom i inspirującym przykładom odkryjesz, że metoda projektu to nie tylko nauka, lecz także fascynująca przygoda – dla Ciebie i Twoich uczniów.

Stworzone przez ekspertów

z www.eduDzielnia.pl



Zrealizowane w ramach programu

www.popojutrze.pl

POPOJUTRZE



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



SENSE

Spis treści

WSTĘP **5**



<u>Co, jeśli...?</u>	<u>6</u>
<u>Projekt edukacyjny</u>	<u>8</u>
<u>Jak korzystać z kursu?</u>	<u>11</u>
<u>Zespół „KURSnaPROJEKT”</u>	<u>15</u>

PODSTAWY **17**



<u>Zmiana myślenia?</u>	<u>18</u>
<u>Projekt to trwała wiedza</u>	<u>20</u>
<u>Typowe obawy...</u>	<u>22</u>
<u>5 cech metody projektu</u>	<u>24</u>
<u>4 typy projektów</u>	<u>26</u>
<u>8 warunków brzegowych</u>	<u>28</u>
<u>Moduły kompetencyjne</u>	<u>30</u>
<u>Podstawa programowa</u>	<u>32</u>
<u>Wiedzy nie wlejesz...</u>	<u>37</u>
<u>Ocenianie</u>	<u>40</u>
<u>Wejście w projekt</u>	<u>43</u>
<u>Współpraca międzyprzedmiotowa</u>	<u>45</u>
<u>Poziom edukacyjny</u>	<u>48</u>
<u>8 sekretów motywacji</u>	<u>52</u>
<u>5 dla dobrej współpracy</u>	<u>55</u>
<u>Refleksja po</u>	<u>58</u>
<u>Emocje w projekcie</u>	<u>60</u>

TECHNIKI **66**



<u>Burza mózgów, Burza pomysłów</u>	67
<u>PlanujeMy</u>	71
<u>Projekt w terenie</u>	74
<u>Prowadzenie badań</u>	78
<u>Projekt w warsztacie</u>	83
<u>Materiały</u>	87

NARZĘDZIA CYFROWE **89**



<u>Narzędzia cyfrowe</u>	90
<u>Przygotowanie projektu z pomocą AI</u>	92
<u>Animacja poklatkowa</u>	95
<u>ABC Canvy</u>	97
<u>CANVA - a może książka?</u>	100
<u>Film w projekcie</u>	107
<u>Dźwięk w projekcie</u>	110
<u>Sprzęt cyfrowy</u>	113

DODATKOWE **119**



<u>Projekt krok po kroku</u>	120
<u>Quiz PRACA METODĄ PROJEKTU</u>	122
<u>Quiz AUTONOMIA UCZNIÓW</u>	128
<u>Polecamy książki i artykuły</u>	134

W INSTYTUCJI **138**



<u>Projekt w instytucji</u>	139
<u>Projekt w instytucji krok po kroku</u>	141

SŁOWA, KTÓRE ZOSTAJĄ! **153**

<u>Recenzje - Ekspertki o kursie</u>	153
<u>Podziękowania</u>	162

WSTĘP



Co, jeśli...?



Dlaczego warto pracować
metodą projektu?

< film

Zastanawiasz się, **co** się stanie,
jeśli zmienisz dotychczasowe
metody dydaktyczne?

Masz wątpliwości?

To normalne!



Droga do postępu wiedzie wąską ścieżką pomiędzy „nie ma co kombinować, wychylać się, zmieniać”, a całym spektrum nauki na błędach. Jednak postęp niesie za sobą ryzyko niepowodzenia.

Czy wiesz, że praca metodą projektu oznacza: większe zaangażowanie uczniów, silną motywację, rozwijanie krytycznego myślenia, kreatywności, współpracy, samodzielności, umiejętności rozwiązywania problemów i innych kompetencji przyszłości?

Ale jak zacząć?

Warto zbudować solidny fundament w postaci projektowego warsztatu dydaktycznego. Dzięki temu zyskasz pełną świadomość szans, zagrożeń oraz możliwych rozwiązań. Jeśli chcesz szybko i skutecznie zgłębić temat, jesteś na dobrym kursie!

Na kolejnych stronach dowiesz się, jak korzystać z kursu. Dzięki naszym materiałom krok po kroku odkryjesz kluczowe cechy i typy projektów oraz zagłębisz się w strategię i fazy działania. Dowiesz się, jak korzystać z przydatnych narzędzi – zarówno manualnych, jak i cyfrowych – oraz jak efektywnie współpracować z uczniami, ich rodzicami i kadrą szkoły. Pokażemy Ci sprawdzone rozwiązania z różnych przedmiotów i etapów edukacyjnych, a przede wszystkim zaprosimy do społeczności zaangażowanych nauczycielek i nauczycieli, którzy wzajemnie się wspierają w tworzeniu nowoczesnej dydaktyki.

Co, jeśli się uda?

Projekt edukacyjny

Żebyśmy się dobrze rozumieli...

Jak zdefiniować termin *projekt edukacyjny*?

Czy zawsze jest on związany z procesem dydaktycznym opartym na pracy metodą projektu z uczniami? Zanotuj swoje spostrzeżenia poniżej:

Obecnie mianem *projektu edukacyjnego* określa się wiele różnych inicjatyw oświatowych, często jest to **synonim przedsięwzięcia czy programu**. W takim rozumieniu może obejmować np. przeprowadzenie cyklu lekcji tematycznych w oparciu o materiały przygotowane przez organizatora, z wykorzystaniem innych metod i technik dydaktycznych niż praca metodą projektu. **Nie o takich działaniach będzie mowa na naszym kursie.**

Wielu dydaktyków zwraca uwagę na dużą elastyczność metody projektowej i wynikające z tego trudności definicyjne¹. Rzeczywiście, **w literaturze przedmiotu funkcjonują różne wyjaśnienia pojęcia projekt edukacyjny² – nie tyle sprzeczne ze sobą, co kładące nacisk na inne aspekty tego sposobu pracy.** W polskim prawie oświatowym znajdujemy zachęty, a nawet zobowiązania do stosowania metody projektowej³, jednak opis projektu edukacyjnego był obecny w przepisach tylko w latach 2010–2015 i dotyczył realizacji projektów gimnazjalnych⁴.

Poniżej znajdziesz definicję projektu edukacyjnego, na której został oparty nasz kurs – jest ona zbliżona do ujęcia zaproponowanego we wspomnianym wcześniej dokumencie ministerialnym:

Projekt edukacyjny to długoterminowe działanie polegające na rozwiązaniu złożonego zadania problemowego, realizowane przez zespół uczniów pod opieką nauczyciela, na które składa się: planowanie, realizacja, publiczna prezentacja wyników oraz ocena procesu i rezultatów pracy.

¹ Zob. m.in. M. S. Szymański, *O metodzie projektów*, Wydawnictwo Akademickie Żak, 2010, s. 59–93.

² Zob. m.in.: B. Potocka, L. Nowak, *Projekty edukacyjne. Poradnik dla nauczycieli*, Zakład Wydawniczy SFS, 2002, s. 7.

³ Będzie o tym mowa m.in. w rozdziale pt. „Podstawa programowa”.

⁴ Zob. Rozporządzenie MEN z 20 sierpnia 2010 r., Dz.U. nr 156, poz. 1046.

W kolejnych rozdziałach oraz w towarzyszących im filmach i materiałach dodatkowych znajdziesz więcej informacji o poszczególnych elementach powyższej definicji.

A dlaczego zachęcamy Cię do pracy projektowej?

Ponieważ zgadzamy się z tym, że:

Metoda projektów jest strategią postępowania dydaktycznego bardzo przyjazną dla uczniów i nauczyciela. Sprzyja ich wspólnej pracy i osiągnięciu wysokich efektów (...). Warunkiem sukcesu stosowania tej metody jest przekonanie uczniów, aby przejęli odpowiedzialność za własną pracę. Jeżeli uda się to osiągnąć, wówczas rezultat kształcenia jest znacznie lepszy niż w przypadku stosowania metod tradycyjnych⁵.

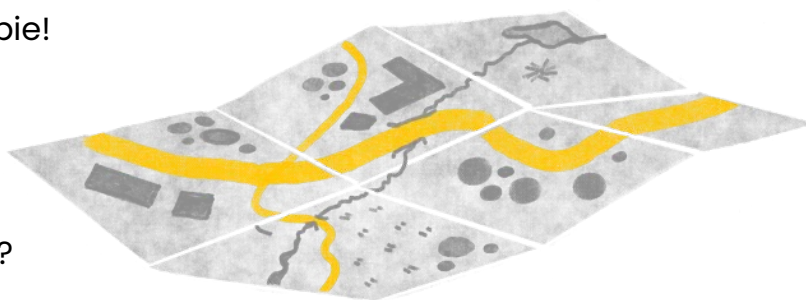
⁵ A. Mikina, B. Zając, *Jak wdrażać metodę projektów? Poradnik dla nauczycieli i uczniów gimnazjum, liceum i szkoły zawodowej*, Oficyna Wydawnicza Impuls, 2006, s. 131.

Jak korzystać z kursu?



Dopasuj go do siebie!

< film



Co dokładnie znajdziesz w kursie?

Oto jego układ i najważniejsze elementy.

„**KURSnA**PROJEKT” został przygotowany z myślą o praktykach – osobach, które pracują z dziećmi, młodzieżą lub dorosłymi, i szukają konkretnych narzędzi do codziennej pracy metodą projektu. To nie zestaw teoretycznych wykładów. To przemyślana całość, która łączy wiedzę z doświadczeniem, a treści merytoryczne – z działaniem.

Niektóre materiały filmowe i narzędzia są przeznaczone także dla uczniów. Aby ułatwić rozpoznanie tych elementów, oznaczyliśmy je poniższą grafiką:



Kurs składa się z 6 modułów:

Każdy moduł możesz przejść w swoim tempie – w dowolnej kolejności i formie.

1

WSTĘP

Poznasz tu cel kursu, jego autorów i logikę działania. To dobry punkt startowy, który pomoże Ci odnaleźć się w całym materiale.

2

PODSTAWY

Znajdziesz tu uporządkowaną wiedzę o pracy metodą projektu. Czym jest projekt? Jak ma etapy? Jak dobrze zacząć?

3

TECHNIKI

Zestaw sprawdzonych sposobów pracy z grupą. Jak zebrać pomysły?
Jak planować? Jak podejmować decyzje razem z uczniami?

4

NARZĘDZIA CYFROWE

Jak wspierać działania projektowe dzięki technologii? Film, Canva, aplikacje
– wszystko po to, aby ułatwić planowanie, dokumentowanie i prezentację.

5

MATERIAŁY DODATKOWE

Zawierają ogólny przegląd procesu projektowego, quizy diagnostyczne,
bibliografię oraz praktyczne wskazówki do dalszych działań.

6

W INSTYTUCJI

Prezentujemy tu model współpracy instytucji ze szkołą przy realizacji
projektów edukacyjnych metodą projektu – oparty na doświadczeniu
i możliwy do adaptacji w różnych warunkach.

Kurs jest dostępny na dwóch poziomach percepcji:

Warstwa tekstowa – ta książeczka poprowadzi Cię przez wszystkie tematy.

Możesz czytać, notować, zaznaczać istotne fragmenty oraz sięgać po dodatkowe
materiały dzięki kodom QR i linkom – do filmów, szablonów, planerów
czy tablic interaktywnych.

Warstwa filmowa – przy większości tytułów rozdziałów znajdziesz link i kod QR
prowadzący do krótkiego filmu. Film jest tożsamy z treścią rozdziału, ale rozwija
go wizualnie – poprzez obrazy, animacje, przykłady i wypowiedzi.



Jeśli korzystasz z wersji elektronicznej PDF – kliknij w link.



Jeśli korzystasz z wydruku – zeskanuj kod QR telefonem.

Każdy film dostępny jest w dwóch wersjach:

Podstawowej – z automatycznie podświetlanymi napisami.

Dostępnej – z napisami, które można włączać, wyłączać i powiększać (link znajduje się pod filmem, w opisie, na kanale YouTube).

Pod filmami umieszczona jest również informacja, z którym fragmentem PDF film jest powiązany – ułatwia to nawigację między materiałami.

Narzędzia:

W kursie znajdziesz **zestaw uniwersalnych narzędzi wspierających każdy etap pracy metodą projektu**. To elastyczne rozwiązania, które pomagają planować, podejmować decyzje i działać w zespole. Powstały z praktyki i są zaprojektowane tak, by można było z nich swobodnie korzystać w różnych kontekstach – niezależnie od tematu czy poziomu zaawansowania grupy.

Każde narzędzie jest dostępne w dwóch wersjach: jako gotowy do druku plik PDF oraz w formie edytowalnej w Canvie, jeśli chcesz je dopasować do swoich potrzeb lub zmodyfikować razem z zespołem.

Swoboda działania:

Z kursu możesz korzystać tak, jak Ci wygodnie:



krok po kroku od początku



wybierając tylko interesujące Cię fragmenty



wracając do wybranych treści w dowolnym momencie.

Nie musisz trzymać się sztywnego planu ani realizować wszystkiego od razu.

To Ty decydujesz, co jest Ci aktualnie potrzebne – niezależnie od tego, czy właśnie zaczynasz pracę metodą projektu, czy szukasz inspiracji lub odpowiedzi na konkretny problem.

Kurs ma wspierać Twoją praktykę, a nie ją ograniczać. Dlatego możesz go traktować jak podręcznik, z którego wyciągasz to, co przydatne tu i teraz – albo jak mapę, do której wracasz, kiedy potrzebujesz wskazówek na kolejnych etapach pracy z zespołem.

Sprawdź się!

Bez względu na to, czy dopiero zaczynasz pracę metodą projektu, czy masz już w tym doświadczenie – zachęcamy Cię do skorzystania z quizów. Znajdziesz je w materiałach dodatkowych na końcu książki oraz w formie interaktywnej na naszej stronie.

Quizy pomogą Ci określić, które materiały będą dla Ciebie najbardziej przydatne, a także lepiej zrozumieć własne podejście do pracy projektowej. Możesz potraktować je jako punkt wyjścia albo jako narzędzie do refleksji po przeczytaniu lub obejrzeniu materiałów:

QUIZ: PRACA METODĄ PROJEKTU – daje informację zwrotną na temat Twoich decyzji jako osoby uczącej pracującej metodą projektu.

QUIZ: AUTONOMIA – bada poziom autonomii uczniów i uczennic w Twojej pracy.

Masz już obraz całości?

To teraz czas na działanie!

Zespół „KURSnAPROJEKT”



Po więcej zajrzyj do filmu!

[< film](#)



Katarzyna Piętowska-Witek

łączy doświadczenia projektowe z różnych dziedzin – architektury, wzornictwa i edukacji. Od lat prowadzi autorskie projekty edukacyjne, zarządza nimi od koncepcji po wdrożenie, a swoją wiedzę wykorzystuje do tworzenia narzędzi wspierających pracę nauczycieli. W kursie odpowiada za projektowanie koncepcji, scenariuszy i całej warstwy wizualno-filmowej. Wierzy, że projekt daje przestrzeń do zobaczenia potencjału drugiego człowieka – i to jest klucz do prawdziwej zmiany w edukacji.



Małgorzata Bukowska-Ulatowska

odpowiada za stronę merytoryczną kursu. Tworzy scenariusze, projektuje badania i dba o spójność treści z dobrą dydaktyką. Jej wieloletnie doświadczenie obejmuje zarówno nauczanie języka angielskiego, jak i pracę w komisjach egzaminacyjnych oraz innych kontekstach oświatowych. Dziś jako nauczyciel konsultant PCEN wspiera nauczycieli w rozwijaniu warsztatu. Doskonale łączy wiedzę trenerską i redaktorską, dzięki czemu kurs zyskuje wysoką jakość oraz precyzję.

**Barbara Czarnek-Plasota**

wnosi do projektu perspektywę instytucji kultury. Jako edukatorka muzealna w Muzeum Narodowym w Gdańsku od lat tworzy programy edukacyjne, które angażują publiczność w aktywne odkrywanie treści prezentowanych na wystawach stałych i czasowych. Jej doświadczenie umożliwiło przetestowanie projektu w rzeczywistych warunkach instytucjonalnych. Umiejętnie łączy wiedzę z zakresu sztuki, edukacji i arteterapii, tworząc przestrzeń dla działań edukacyjnych, które są zarówno angażujące, jak i znaczące.

**Michał Mazurkiewicz**

odpowiada za warstwę filmową kursu. Fotograf i filmowiec z doświadczeniem w pracy dla instytucji kultury, chórów i teatrów, prowadzi własne studio, realizuje zdjęcia, montuje oraz tworzy oprawę wizualną materiałów. Dzięki jego pracy elementy filmowe kursu zyskały nie tylko profesjonalną jakość, ale i narracyjną spójność.

**Mateusz Ptaszyński**

wnosi do zespołu doświadczenie pracy w szkole i organizacji działań edukacyjnych. Jako wicedyrektor, nauczyciel oraz trener sportowy łączy wiedzę pedagogiczną i logistyczną. Odpowiada za stronę organizacyjną, warsztatową i finansową projektu, dbając o to, by przygotowane rozwiązania były możliwe do wdrożenia w codziennej pracy szkoły.

PODSTAWY





Zmiana myślenia?



Pamiętaj, że to wymaga czasu.

< film

Uczysz innych? Dzieci, młodzież, dorosłych? Jak to robisz? Jak wybierasz metody, narzędzia, sposób prowadzenia zajęć? To zależy od wielu czynników.

Cofnij się na chwilę w czasie. Jak wyglądała Twoja własna droga edukacyjna? Jakie metody dominowały w Twoim uczeniu się? Czy przeważały podejścia podawcze – wykłady, polecenia, testy? Jeśli tak, może właśnie one są Ci najbliższe. Znasz je, rozumiesz, masz z nimi osobiste doświadczenia. Może się sprawdzały. Więc dlaczego miałyby to nie działać również dziś?

Ale równie dobrze mogło być inaczej. Może pojawiła się inspiracja, może jakieś doświadczenie uruchomiło nowe myślenie. Albo zrodził się po prostu własny pomysł na uczenie – taki, który naturalnie prowadzi do metod aktywnych i twórczych, opartych na działaniu, współpracy i zaangażowaniu.

Wybory nie wynikają wyłącznie z wcześniejszych doświadczeń. Wpływają na nie także wartości, motywacje i pasje. To, kim jesteś, ma znaczenie. Przekonania, sposób myślenia, to, co porusza i napędza – wszystko to wpływa nie tylko na to, czego uczysz, ale przede wszystkim, jak to robisz.

Każde doświadczenie zdobyte w tej drodze – zarówno z czasów uczenia się, jak i pracy z innymi – **tworzy zasób, który zawsze masz przy sobie**. Można go porównać do plecaka. **Są w nim sprawdzone rozwiązania**, znane narzędzia, czasem też kilka cięższych kamieni. Ale to nie przeszkoda. **To kapitał. Nawet jeśli zmienisz sposób pracy, nie zaczniesz od zera.**



Jednak to, co masz w plecaku, nie sprawi, że wszystko zadziała samo.

Przejdźcie na metodę projektu – bez względu na wcześniejsze doświadczenia – nie dzieje się automatycznie. To inna logika działania, inne podejście do procesu, do planowania, do roli wszystkich zaangażowanych. Trzeba się jej nauczyć, zrozumieć, sprawdzić w praktyce – krok po kroku.

Co musi się wydarzyć, żeby wprowadzić metodę projektu świadomie i z poczuciem kontroli?

Po pierwsze – potrzebna jest jasna świadomość, czym ta metoda naprawdę jest. Nie chodzi o dowolną aktywność zespołową czy efektowną zabawę. Metoda projektu ma konkretne założenia i warunki, które trzeba poznać i spełnić.

Po drugie – konieczna jest zmiana myślenia. To nie wydarzy się z dnia na dzień. To przesunięcie perspektywy: inne spojrzenie na proces uczenia się, na osoby uczestniczące, na własną rolę.

Po trzecie – potrzebna jest praktyka. Nie wystarczy czytać, słuchać i planować. Trzeba zacząć działać. Zrobić pierwszy krok. Zacząć od niewielkich projektów, wyciągać wnioski i podejmować kolejne wyzwania.

Z czasem **wszystko zaczyna się zmieniać: sposób, w jaki mówisz, planujesz, kojarzysz, współpracujesz, podejmujesz decyzje.** To nie tylko zmiana metod. To zmiana sposobu myślenia. I jak **każda głęboka zmiana – wymaga czasu.** Ale przychodzi moment, w którym zyskujesz nową perspektywę. Jak wtedy, gdy po długiej wspinaczce stoisz na szczycie i po raz pierwszy widzisz cały krajobraz z góry. To chwila, gdy czujesz, że było warto.

„KURSnaPROJEKT” to teoria, wizja i narzędzia. Ale bez działania nic się nie zmieni. I nie pojawi się to prawdziwe zrozumienie. Więc... do dzieła!

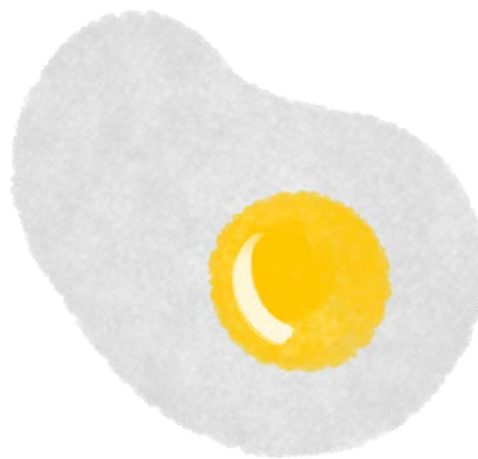


Projekt to trwała wiedza



Dowiedz się, dlaczego!

< film



Typowa lekcja przypomina sznurek z koralikami – każde zagadnienie jest nawlekane jedno po drugim, zgodnie z określoną kolejnością. Niezależnie od tego, czy korzystasz z podręcznika, czy innego scenariusza, podążasz po jasno wytyczonej ścieżce.

Jednak czy to wystarczy, aby uczniowie naprawdę zrozumieli i zapamiętali nowe informacje na dłużej? **Nasza wiedza nie jest liniowa.** Nie przypomina sznurka, lecz raczej sieć wzajemnych powiązań. **Każda informacja łączy się z innymi i może być przetwarzana na wiele różnych sposobów.**

Im więcej dróg prowadzi do danego zagadnienia, tym większa szansa, że zostanie ono zrozumiane i trwale zapamiętane.

Metoda projektu pozwala budować te połączenia, tworząc wielowymiarową strukturę kompetencji.

Weźmy prosty przykład – jajko. Pomyśl, jak wiele tematów można z nim powiązać! Możesz zacząć od gotowania jajka, potem przejść do rozmowy o biologii i cudzie narodzin, następnie odkryć tajniki kwasów i białek, zastanowić się nad wytrzymałością jajka jako konstrukcji, a ostatecznie zgłębić symbolikę życia. W ten sposób zwykłe jajko staje się punktem wyjścia do eksploracji świata – pełnego nauki, historii, sztuki i praktyki.



To właśnie esencja metody projektu: mieszanie ciekawości, eksperymentów oraz praktycznych działań, które budują coraz większą, gęściej splecioną sieć wiedzy i umiejętności. W projekcie nie pracujemy na prostym odcinku, lecz na fragmencie sieci. Zamiast przyswajać wiedzę w izolowanych fragmentach, uczniowie poznają świat jako spójną całość.

To dlatego metoda projektu jest tak skuteczna. Nie chodzi o przekazywanie suchych faktów, lecz o budowanie głębokiego rozumienia. Uczniowie zyskują nie tylko wiedzę, ale także kompetencje do jej zastosowania w praktyce, co staje się fundamentem dalszego rozwoju.

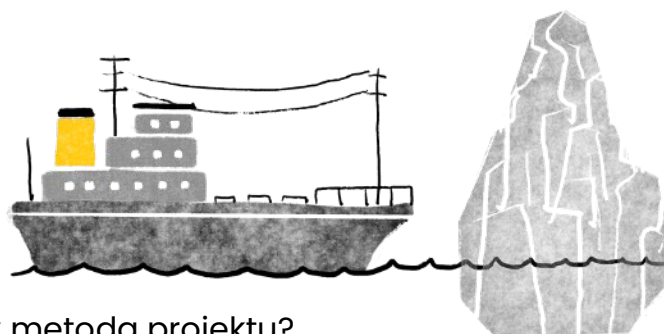


Typowe obawy...



Jak je przezwyciężyć?

< *film*



Masz wiele obaw dotyczących pracy metodą projektu?

Każdy ma!

To wstęp do ich rozwiania:

1

Chaos w klasie. Swoboda w projekcie brzmi dobrze, ale boisz się, że lekcja zamieni się w chaos. Uczniowie albo zarzucą Cię pomysłami, albo nie ruszą z miejsca. Jak nad tym zapanować?

Rozwiązanie tkwi w dobrym przygotowaniu – poznaj etapy pracy projektowej i zacznij od prostych projektów. Zamiast chaosu zyskasz uporządkowaną pracę oraz zaangażowanie uczniów.

2

Dyrekcja i inni nauczyciele. Co, jeśli dyrekcja zapyta: „Czy to jest w podstawie programowej?”, a koleżanki i koledzy przewrócą oczami i skomentują: „Znowu się wychylasz...”?

Przygotuj konkretne argumenty i przykłady udanych projektów. Pokaż, że metoda projektu rozwija kluczowe kompetencje oraz wpisuje się w podstawę programową.



3

Rodzice. Już nie możesz doczekać się tych komentarzy: „Moje dziecko ma się uczyć, a nie bawić!”, „Po co te plakaty i filmiki?”

Pokaż, jak wiele uczniowie zyskują: rozwijają kreatywność, współpracę i odpowiedzialność. Konkretnie efekty oraz uporządkowana praca szybko rozwieją wątpliwości rodziców.

Dołącz do społeczności nauczycielek i nauczycieli pracujących metodą projektu – zyskaj poczucie, że nie jesteś sam(a)!



5 cech metody projektu



Poznaj je!

[< film](#)



Chcesz pracować metodą projektu?

Koniecznienie zadbaj o spełnienie 5 warunków!

Oto one:

1

Zapewnij uczniom przestrzeń na sprawczość i samodzielność.

Spraw, by czuli, że mają realny wpływ na przebieg i efekty Waszych działań. Pozwalaj im popełniać błędy i traktuj je jako naturalną część procesu uczenia się – to wzbudza prawdziwą ciekawość i zwiększa zaangażowanie.

2

Wybierzcie realne problemy i zadania.

Pracujcie nad tematami, które mają znaczenie w życiu uczniów lub w szerszym kontekście społecznym. Gdy widzą, że efekty projektu mogą wpłynąć na rzeczywistość, podchodzą do zadań z większą odpowiedzialnością, rozwijając przy tym twórcze myślenie.

3

Rozłóż pracę w czasie.

Podziel projekt na etapy – od planowania, przez działania w terenie, aż po publiczną prezentację. Dzięki temu młodzi ludzie uczą się systematyczności, wytrwałości i reagowania na nieprzewidziane sytuacje. Dłuższy horyzont czasowy pozwala także na bieżąco modyfikować założenia i wyciągać wnioski.



4

Pracujcie w zespole.

Ucz swoich podopiecznych efektywnej komunikacji, dzielenia się zadaniami i rozwiązywania konfliktów. Wspólna praca rozwija kluczowe umiejętności społeczne, a poczucie jedności sprzyja osiąganiu lepszych rezultatów i zwiększa satysfakcję z konsekwentnego dążenia do celu.

5

Zaprezentujcie wyniki.

Publiczne przedstawienie rezultatów wzmacnia poczucie sukcesu oraz uczy formułowania wniosków i występowania przed innymi. Komentarze i opinie od rówieśników, nauczycieli czy ekspertów stanowią cenne źródło inspiracji do dalszego rozwoju.



4 typy projektów



Dlaczego warto je znać?

< *film*



Metoda projektu to morze możliwości.

Ale jest sposób, by je sobie uporządkować.

Wybierz odpowiedni typ projektu:

1

Projekt społeczny. Uczniowie podejmują działania, które służą klasie, szkole lub lokalnej społeczności. Samodzielnie ustalają cele, dzielą się zadaniami i planują kolejne kroki. Twoją rolą jest wspierać ich w procesie, ale nie wyręczać.

Przykład: Klasa organizuje szkolny rajd żeglarski – uczniowie planują trasę, ustalają terminy oraz budżet, a Ty dbasz o strukturę i podział obowiązków.

2

Projekt aplikacyjny. Skupia się na stworzeniu konkretnego produktu – np. książki, gry, przedstawienia czy filmu. Uczniowie mają jasno określony cel, ale droga do niego jest pełna odkryć i eksperymentów.

Przykład: Budowa papierowej łódki, która musi utrzymać ładunek na wyznaczonej trasie. Proces obejmuje projektowanie, testowanie i wyciąganie wniosków.



3

Projekt badawczy. Uczniowie wcielają się w rolę naukowców – stawiają pytania, formułują hipotezy oraz przeprowadzają eksperymenty.

Najważniejszy jest proces badawczy i dociekanie przyczyn.

Przykład: Dlaczego łódka pływa, a kamień tonie? Uczniowie testują różne materiały i kształty, by odkryć zasady pływalności.

4

Projekt problemowy. Uczniowie szukają rozwiązań dla rzeczywistych problemów, często współpracując z ekspertami lub społecznością lokalną.

Proces jest nieprzewidywalny, ale bardzo angażujący.

Przykład: Co zrobić, aby oczyścić zaniedbany staw przy szkole i zadbać o jego otoczenie? Uczniowie analizują problem, proponują nowe rozwiązania i współpracują z różnymi podmiotami.



8 warunków brzegowych



Twoja mapa bezpieczeństwa

< film



Zanim zaczniesz pracę projektową z klasą, sprawdź 8 warunków brzegowych.

To parasol bezpieczeństwa, który pozwoli Ci zachować kontrolę nad procesem, jednocześnie dając uczniom przestrzeń do twórczego działania.

Dlaczego to takie ważne?

Projekt to nie chaotyczne błądzenie po świecie wiedzy. Przemyślane ograniczenia wyzwalać kreatywność, a przewidywalny proces daje Ci kontrolę. Dlatego zanim wejdiesz z klasą w projekt, zastanów się nad następującymi zagadnieniami:

1

Czas – Ile czasu mamy na realizację działań? Zaplanuj ramy czasowe, uwzględnij dodatkowe okoliczności, które mogą spowolnić pracę.

2

Miejsce – Gdzie będziemy pracować? Zadbaj, by środowisko sprzyjało działaniom – czy to w klasie, czy poza szkołą.

3

Zasoby – Jakie materiały i narzędzia są dostępne? Braki zmuszają do kreatywności – znajdźcie rozwiązania w najbliższym otoczeniu.

4

Ograniczenia – Czego nie możemy zrobić? Świadomość ograniczeń pozwala lepiej planować i unikać rozczarowań.

5

Podstawa programowa – Jakie zagadnienia możemy zrealizować? Połącz temat projektu z Twoim przedmiotem (i innymi przedmiotami).



6

Stan wiedzy – Co uczniowie już wiedzą? Zastanów się, czy wiesz, jaki jest poziom kompetencji Twoich uczniów w danym obszarze.

7

Umiejętności – Czy uczniowie mają odpowiednie umiejętności? Jeśli nie – zaplanuj krótkie warsztaty, by ich przygotować.

8

Zainteresowania – Wykorzystaj pasję uczniów! Młodzi pasjonaci mogą stać się liderami projektu i podzielić się swoimi talentami.

***HALO, NARZĘDZIA!** Z pomocą szablonów w Canvie dołączonych do tego modułu możesz łatwo przeanalizować każdy z powyższych punktów. Znajdziesz tam pytania pomocnicze, które ułatwią Ci przygotowanie się do realizacji projektu.



CANVA tablica



CANVA A4



PDF DRUK

< CANVA tablica

< CANVA A4

< PDF druk



Moduły kompetencyjne



Czym są i jak je
wprowadzać w projekcie?
< film



Są takie zagadnienia, które wymagają metodycznego i skrupulatnego wprowadzenia. Właśnie tym są moduły kompetencyjne – **odrębne, zaplanowane jednostki w projekcie, które realizują wybrane elementy podstawy programowej**. To gotowe pakiety konkretnej, uporządkowanej wiedzy, którą uczniowie muszą zdobyć.

Przykłady modułów kompetencyjnych:



Ułamki: definicja, sposoby zapisu, podstawowe operacje arytmetyczne



Odmiana przez przypadki: zasady gramatyczne, schematy deklinacji



Konstruowanie osi czasu



Struktura rozprawki



Dzielenie pisemne



Odczytywanie współrzędnych na mapie



Bilansowanie reakcji chemicznych



Budowanie zdań warunkowych



Zasady postępowania w pracowni chemicznej



Wprowadzanie danych do arkusza kalkulacyjnego



Jeśli planujesz projekt, nie pomijaj tych modułów! Przeanalizuj, jakie zagadnienia będą kluczowe i zaplanuj, kiedy je wprowadzić, aby uczniowie mogli wykorzystać nowe treści w praktyce.

Możesz też zadziałać odwrotnie – przeanalizować moduły realizowane na danym poziomie edukacyjnym i zastanowić się, w jakim projekcie znajdą zastosowanie.

Przykład: W projekcie „Lokalny mikroświat” uczniowie badają okoliczne zbiorniki wodne. Kluczowa będzie umiejętność obsługi mikroskopu i przygotowywania preparatów: budowa sprzętu, ustawianie ostrości, tworzenie preparatów oraz zasady bezpieczeństwa. Dzięki realizacji takiego modułu kompetencyjnego uczniowie skutecznie przeprowadzą swoje badania.

Pamiętaj! Wybieraj moduły obejmujące zagadnienia, które sprawiają uczniom trudności. Łączenie ich z projektem zwiększa skuteczność nauki!



Podstawa programowa



Rusztowanie pod działanie

< *film*



Czy realizowanie projektów z uczniami wymaga prowadzenia zajęć dodatkowych? **Niekoniecznie!**

Już we wstępie do podstawy programowej znajdujemy zachętę do wykorzystywania metody projektu na zajęciach obowiązkowych. To właśnie w codziennej pracy z klasą mamy szansę rozwijać u młodych ludzi umiejętności, które są kluczowe w nowoczesnej edukacji: komunikację, współpracę, organizację pracy, przedsiębiorczość, kreatywność i sprawne korzystanie z technologii. Projekty umożliwiają uczniom rozwijanie indywidualnego potencjału, wzmacnianie samodzielności i odpowiedzialności, a także budowanie poczucia własnej wartości. Wspólna praca nad konkretnym wyzwaniem wspiera integrację zespołu klasowego i sprzyja uczeniu się poprzez działanie.

Metoda projektu nie jest dodatkiem do programu nauczania – to pełnoprawna forma realizacji podstawy programowej. Ministerstwo Edukacji Narodowej zaleca jej stosowanie na wszystkich etapach edukacyjnych i we wszystkich typach szkół. W niektórych przedmiotach projekty zostały wprost wpisane jako obowiązkowe. W szkole podstawowej metoda projektu pojawia się m.in. w: **edukacji wczesnoszkolnej, języku polskim, językach obcych i regionalnych, informatyce, geografii, chemii, wiedzy o społeczeństwie, muzyce, plastyce i technice.**



W szkole ponadpodstawowej obowiązek realizacji projektów dotyczy m.in.: języków obcych nowożytnych, informatyki, wychowania fizycznego, wiedzy o społeczeństwie i edukacji obywatelskiej, geografii, chemii, fizyki oraz przedmiotu biznes i zarządzanie. Coraz częściej mówi się o tym, że w przyszłych aktualizacjach podstawy programowej znaczenie metody projektu będzie jeszcze większe.

A co z czasem? Obawa, że projekt „zabierze czas na realizację materiału”, jest zrozumiała – ale nie musi się potwierdzić. **Kluczem jest dobre planowanie.**

Metoda projektu nie musi oznaczać porzucenia podręcznika czy zaniechania przekazywania treści. Może być traktowana jako jedno z narzędzi dydaktycznych – takie, które angażuje uczniów i pozwala im przyswajać wiedzę w sposób bardziej zintegrowany i praktyczny.

Zacznij od analizy treści podstawy programowej, które planujesz zrealizować w danym okresie. Zastanów się, które z tych zagadnień dobrze nadają się do pracy projektowej. Szczególnie warto wybierać te tematy, które:



można połączyć z innymi przedmiotami
(współpraca międzyprzedmiotowa)



sprzyjają działaniu, badaniu, eksploracji



wymagają kreatywności, refleksji i współpracy.

Jeśli uczniowie potrzebują uzupełnienia wiedzy lub ćwiczenia konkretnych umiejętności przed rozpoczęciem projektu – zaplanuj moduły kompetencyjne, które im to umożliwią (w poprzednim rozdziale pisaliśmy, czym one są).



A jeśli dopiero poznajesz podstawę programową?

To naturalne, zwłaszcza na początku pracy z nowym przedmiotem. Możesz korzystać z gotowych propozycji projektów przygotowanych przez instytucje edukacyjne i kulturalne. Z czasem łatwiej będzie Ci łączyć je z konkretnymi zapisami podstawy.

Pomocna może być również sztuczna inteligencja – narzędzia AI pozwalają analizować treści programowe i wskazywać ich zgodność z proponowanymi działaniami projektowymi (o tym również przygotowaliśmy osobny materiał).

Czy projekt oznacza rezygnację z podręcznika?

Wcale nie!

Podręcznik może być jednym z wielu narzędzi pomocnych w realizacji projektu.

W szczególności warto z niego korzystać:



w trakcie modułów kompetencyjnych



jako źródła informacji dla uczniów podczas pracy badawczej



po zakończeniu projektu – do utrwalenia i uporządkowania wiedzy.

Warto jednak pamiętać, że podręcznik nie gwarantuje realizacji celów edukacyjnych. To działania praktyczne, które angażują uczniów emocjonalnie i intelektualnie, najczęściej prowadzą do trwałego przyswojenia treści.



Wnioski

Metoda projektu to skuteczny sposób na realizację podstawy programowej. Umożliwia nie tylko przekazywanie wiedzy, ale także rozwijanie kompetencji kluczowych – tych, które są coraz bardziej doceniane zarówno w szkole, jak i poza nią. To narzędzie, które warto mieć w swojej nauczycielskiej walizce i z którego warto świadomie korzystać.

Wybrane cytaty z podstawy programowej:

Uczeń współdziała w grupie (np. w lekcyjnych i pozalekcyjnych językowych pracach projektowych).

język obcy nowożytny

W celu rozwijania umiejętności komunikacji i współdziałania powinno się stosować różne metody pracy grupowej, w tym uczniowskie projekty edukacyjne (każdy uczeń powinien uczestniczyć w dwóch projektach).

wiedza o społeczeństwie

Realizacja celów kształcenia geograficznego powinna odbywać się przez (...) stosowanie metody projektu w celu stworzenia warunków do podejmowania przez uczniów badań terenowych oraz konfrontowania informacji pozyskanych z różnych źródeł wiedzy (...) z samodzielnie zgromadzonymi danymi.

geografia



Zakres treści nauczania stwarza wiele możliwości pracy metodą projektu edukacyjnego (szczególnie o charakterze badawczym), metodą eksperymentu chemicznego lub innymi metodami pobudzającymi aktywność poznawczą uczniów, co pozwoli im na pozyskiwanie i przetwarzanie informacji na różne sposoby i z różnych źródeł.

chemia

Uczeń bierze udział w różnych formach współpracy, jak: programowanie w parach lub w zespole, realizacja projektów, uczestnictwo w zorganizowanej grupie uczących się, projektuje, tworzy i prezentuje efekty wspólnej pracy.

informatyka

W przypadku wykonywania prac wytwórczych zalecaną metodą pracy na zajęciach z techniki jest metoda projektu.

technika

Uczeń (...) uczestniczy w tworzeniu artystycznych projektów edukacyjnych o charakterze interdyscyplinarnym (również z wykorzystaniem technologii informacyjnej).

muzyka





Wiedzy nie wlejesz...



Metoda projektu
a nauka przyjazna mózgowi
< film



Wlewanie wiedzy do głowy nie działa?

Co zrobić, by nauka była skuteczna?

Poznaj przepis na głęboki ślad pamięciowy:

Zastanówmy się: dlaczego jedna informacja zostaje z nami na długo,
a inna znika błyskawicznie?

Weźmy przykład chłopca, który doskonale pamięta zaklęcia z Harry'ego Pottera,
ale ma problem z zapamiętaniem kilku słówek na kartkówkę z angielskiego.

Dlaczego tak się dzieje?

Po przeczytaniu książki chłopiec **jest emocjonalnie związany** z treścią. Zaklęcia
są częścią **historii**. Chłopiec używa ich **podczas zabawy** z rówieśnikami.

Sformułowania pojawiają się **nie tylko w kontakcie z książką**, ale również podczas
oglądania adaptacji czy kolekcjonowania naklejek z bohaterami powieści.



Przepis na trwałą wiedzę:

-  powiąż z emocjami
-  zamknij w historii
-  używaj w zabawie
-  wykorzystaj w praktyce
-  zadбай o różnorodność źródeł i kontekstów.

A jak to działa w projekcie?

Poznajcie przykład: Projekt językowy „Jeden z nas!” – tworzymy grę w stylu Mafia

Cel: Opanowanie słownictwa dotyczącego opisu cech osobowości i wyglądu.

Temat projektowy: Stwórzcie grę kryminalną, w której inspiracją dla profili postaci są nauczyciele i uczniowie z naszej szkoły. Obowiązkowym elementem gry są karty postaci.

Powiąż z emocjami: Uczniowie, tworząc postaci, bazują na swoich emocjach i relacjach z osobami, które dobrze znają. Dzięki temu gra staje się osobista, angażująca oraz pełna zabawnych akcentów.

Zamknij w historii: Cała narracja jest osadzona w kontekście kryminalnej zagadki, gdzie każdy element ma znaczenie dla śledztwa. Opisy postaci, ich zachowania i motywy stają się kluczowymi wskazówkami.



Używaj w zabawie: Projekt to przede wszystkim gra! Uczniowie rywalizują i współpracują, odgrywając role detektywów, co dodaje nauce emocji oraz spontaniczności. Wymyślają również mechanikę gry, co zwiększa ich zaangażowanie. Im wyższy poziom językowy uczniów, tym więcej okazji do rozmów i dyskusji w języku obcym.

Wykorzystaj w praktyce: Tworząc opowieści i opisy postaci, uczniowie aktywnie stosują słownictwo oraz konstrukcje gramatyczne, takie jak stopniowanie przymiotników czy konstrukcje porównawcze. Teoria zamienia się w praktyczne ćwiczenie, które naturalnie utrwala nowe umiejętności językowe.

Zadbaj o różnorodność źródeł i kontekstów: Współpracuj z nauczycielem plastyki albo informatyki. Uczniowie mogą samodzielnie przygotować ilustracje, grafiki lub skorzystać z generatorów AI, co pozwala na szybkie tworzenie materiałów wizualnych. Dodanie nowoczesnych technologii sprawia, że projekt zyskuje atrakcyjny i świeży wymiar.

Przewidywany efekt?

Trwałe umiejętności, interdyscyplinarna wiedza i zaangażowanie, które zostają z uczniami na długo – bez mechanicznego wkuwania.

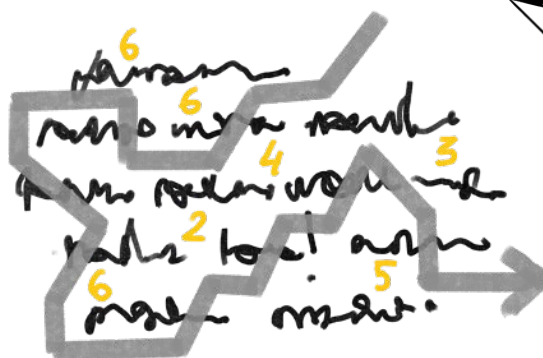




Ocenianie



Zaplanuj koniecznie
przed wejściem w projekt
< film



Ocena w metodzie projektu to nie tylko podsumowanie końcowych efektów pracy, ale także narzędzie wspierające proces uczenia się. Właściwie zaplanowana i konsekwentnie stosowana, pomaga uczniom zrozumieć zarówno swoje sukcesy, jak i obszary wymagające poprawy. **Ocenianie powinno być elementem każdego etapu projektu, a nie tylko jego finalnym akcentem.**

Przed rozpoczęciem projektu warto zadać sobie kilka kluczowych pytań:

-  Co będziemy oceniać?
-  W jaki sposób dokonamy oceny?
-  Jakie kryteria będą stosowane?
-  Czy są już istniejące kryteria (np. wynikające z regulaminu konkursu)?
-  Jakie aspekty pracy zespołu i jednostek chcemy szczególnie uwzględnić?
-  Czy uczniowie powinni mieć wpływ na ustalenie kryteriów oceny?



Co możemy oceniać?

1

Źródła informacji

– jakość i różnorodność wykorzystanych materiałów, selekcję danych.

2

Przebieg działań

– sposób podziału zadań, podejmowanie decyzji, zarządzanie czasem.

3

Współpraca w zespole

– sposób komunikacji, zaangażowanie członków.

4

Indywidualny wkład

– aktywność poszczególnych osób w zespole.

5

Efekt końcowy

– czy produkt finalny spełnia założenia projektu.



CANVA A4



PDF DRUK

*HALO, NARZĘDZIA!

Skorzystaj z przykładowych kryteriów oceniania – materiału przygotowanego w Canvie.

< CANVA A4 / < PDF druk

Jakie metody możemy wykorzystać?

Aby proces oceny był wielowymiarowy i wartościowy, warto zastosować różne techniki, takie jak:

1

Samoocena uczniów – uczniowie analizują swoje działania, poddają refleksji swoje osiągnięcia i trudności.



CANVA A4



PDF DRUK

*HALO, NARZĘDZIA!

szablon: „Medal i Misja”

< CANVA A4 / < PDF druk





2

Ocena koleżeńska – uczniowie nawzajem udzielają sobie informacji zwrotnej.



***HALO, NARZĘDZIA!**

szablon: „Dwie gwiazdy i życzenie”

< CANVA A4 / < PDF druk



3

Ocena nauczycielska – nauczyciel pełni rolę moderatora oceny i wspiera uczniów w analizie ich pracy. Może stosować różne formy informacji zwrotnej, takie jak:



Komentarze kierowane indywidualnie do uczniów.



Wskazywanie mocnych stron i obszarów wymagających poprawy w pracy całego zespołu.

4

Ocena publiczności – jeśli sposób prezentacji efektów pracy projektowej na to pozwala, warto zaangażować publiczność w ocenę.

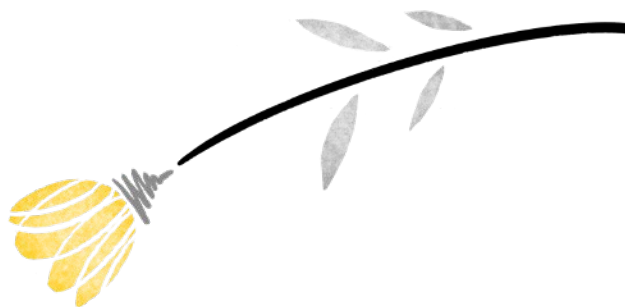
Pamiętaj! Efektywna ocena w metodzie projektu wymaga wcześniejszego zaplanowania kryteriów i konsekwentnego ich stosowania. Powinna obejmować zarówno końcowy efekt, jak i proces dochodzenia do niego, a także uwzględniać różne perspektywy – nauczycieli, uczniów oraz odbiorców zewnętrznych. Korzystanie z odpowiednich narzędzi, takich jak „Medal i Misja” czy „Dwie gwiazdy i życzenie”, pomaga uczniom lepiej zrozumieć swoją pracę i doskonalić umiejętności potrzebne w przyszłych projektach.



Wejście w projekt



Pierwsze wrażenie
ma znaczenie!
< film



Jak zacząć projekt, żeby od pierwszych minut wzbudzić zaangażowanie uczniów i nadać działaniom odpowiedni kierunek? Kluczowy moment to pierwsze minuty zajęć! Mogą one określić dynamikę całego projektu. To czas, który warto dobrze zaplanować. Nie zmarnuj go na rutynowe formalności!

Co możesz zrobić?

1

Zaskocz i zaintryguj! Możesz to zrobić na wiele sposobów: Intrygujący przedmiot, zagadka, tajemniczy list, a może fragment książki? Spotkanie z gościem lub nietypowy artefakt, który pobudzi wyobraźnię? Krótki warsztat wprowadzający, który wzbudzi zainteresowanie tematem? Najważniejsze, by już na starcie uczniowie poczuli, że wchodzą w coś wyjątkowego!

2

Pokaż swoje zaangażowanie. Twoja energia i entuzjazm są kluczowe! Jeśli uczniowie zobaczą, że wierzysz w projekt, chcesz go realizować i sprawia Ci to frajdę, dużo chętniej się w niego zaangażują.

3

Zmień przestrzeń. Fizyczne otoczenie wpływa na dynamikę pracy. Zamiast tradycyjnego układu ławek spróbuj: ustawić ławki w kręgu – sprzyja to rozmowie i współpracy, podzielić uczniów na małe grupy robocze – to ułatwia współdziałanie, przenieść część zajęć w inne miejsce – może do muzeum, na podwórko lub do biblioteki?



4

Znajdź sojuszników. W każdej klasie są uczniowie, którzy mogą stać się naturalnymi liderami projektu. Obserwuj ich, daj im przestrzeń do działania i pozwól angażować innych. Dzięki temu energia projektu zacznie się sama napędzać.

5

Daj uczniom decydujący głos. To ich projekt! Od początku pokaż, że ich zdanie się liczy. Możesz zapytać: „Co Was interesuje w tym temacie?“, „Jak chcielibyście pracować?“ To buduje poczucie współodpowiedzialności i wzmacnia motywację do działania.

6

Pozostaw przestrzeń na zmiany. Projekt to proces. Czasem warto podążać za tym, co działa najlepiej – nawet jeśli nie było tego w pierwotnym planie. Elastyczność i otwartość na nowe pomysły mogą prowadzić do świetnych rezultatów.

7

Obserwuj i reaguj. Jeśli uczniowie tracą zainteresowanie – dodaj ruch i dynamikę. Jeśli pojawia się chaos – wprowadź strukturę i jasne zasady. Dopasowywanie się do dynamiki grupy to klucz do sukcesu.

Pierwsze spotkanie to fundament projektu, buduj na nim motywację i ciekawość. To Twoja szansa, by zaszczerpić w klasie chęć do działania. Jeśli włożysz w to energię, kreatywność i otwartość – projekt od samego początku będzie miał solidne podstawy. I pamiętaj: **Ty też masz prawo się dobrze bawić i dać się ponieść procesowi!**



Współpraca międzyprzedmiotowa



Mój kawałek tortu

< film



Projekty edukacyjne, jako złożone zadania problemowe, **z samej swojej natury wykraczają poza granice jednego przedmiotu**. Są interdyscyplinarne – łączą różne obszary wiedzy i kompetencji, **pozwalając uczniom dostrzec powiązania między tym, czego uczą się na pozornie odrębnych lekcjach**.

Szczególnie dobrze widać to we wczesnej edukacji, gdzie funkcjonuje kształcenie zintegrowane. To naturalne środowisko dla pracy projektowej – sprzyjające łączeniu treści z różnych obszarów w ramach jednego działania.

Przykład?

Założmy, że dzieci z klasy III szkoły podstawowej przygotowują książeczkę edukacyjną dla rówieśników na temat tajemnic wody. W ramach edukacji przyrodniczej mogą przeprowadzić proste eksperymenty, poznać właściwości wody i zrozumieć podstawowe zależności w przyrodzie. Na zajęciach matematycznych będą mierzyć objętość wody, zapisywać wyniki w jednostkach, przeliczać i porównywać. Na języku polskim – tworzyć krótkie teksty informacyjne o wodzie i jej roli w życiu codziennym. Na języku obcym mogą poznać słownictwo związane z wodą: lód, para wodna, deszcz, jezioro. Na zajęciach wychowania fizycznego – wziąć udział w grach i zabawach na świeżym powietrzu, związanych z wodą. Na muzyce – eksperymentować z dźwiękami, jakie wydaje woda. A na plastyce – zaprojektować oprawę graficzną książeczki.



A co w klasach starszych?

Od IV klasy szkoły podstawowej obowiązuje podział na przedmioty, **który często utrudnia uczniom dostrzeganie związków między różnymi dziedzinami**. Dlatego tak ważne jest, by **praca projektowa była planowana wspólnie** przez kilku nauczycieli. To nie tylko zwiększa wartość edukacyjną projektu, ale też wzmacnia jego spójność i znaczenie dla uczniów.

Nawet jeśli jednak projekt realizowany jest głównie w ramach jednego przedmiotu, warto zaprosić do współpracy innych nauczycieli. Nie musi to oznaczać dużego zaangażowania – czasem wystarczy, że kilka lekcji będzie dotyczyło tematu projektu.

Przykład?

Uczniowie w ramach lekcji historii przygotowują grę planszową pt. „Podróż przez średniowiecze”. Poznają życie codzienne ludzi w tej epoce, ważne wydarzenia i postacie, opracowują pytania i zadania do gry. Współpraca z nauczycielem języka polskiego może dotyczyć tworzenia instrukcji gry.

Nauczyciel geografii może pomóc uczniom zlokalizować średniowieczne szlaki handlowe na mapie Europy. Podczas zajęć plastycznych uczniowie zaprojektują planszę, karty i pionki. Na informatyce mogą przygotować krótki film promujący swoją grę lub zaprezentować projekt w formie cyfrowej.



Projekt to nie tylko treści – to także wychowanie! W działaniach projektowych aspekty merytoryczne zawsze łączą się z wychowawczymi. Uczniowie uczą się komunikacji, planowania, podziału ról i odpowiedzialności. Te kompetencje mogą być dodatkowo wspierane przez wychowawcę klasy – na przykład poprzez rozmowy zespołowe – lub przez psychologa szkolnego podczas warsztatów dotyczących współpracy, radzenia sobie z konfliktem czy pracy w grupie. Projekty rozwijają u uczniów umiejętność pracy zespołowej, ale też **zachęcają do współpracy nauczycieli**. To dzięki niej możliwe jest pełne wykorzystanie interdyscyplinarnego potencjału, jaki niesie ze sobą metoda projektu.

W dalszych modułach kursu znajdziesz materiały pokazujące, jak wyszukiwać w podstawie programowej różnych przedmiotów treści, które wpisują się w jeden wspólny temat projektowy. Przygotowaliśmy również nagranie o wykorzystaniu sztucznej inteligencji w planowaniu projektów – krok po kroku.

Przygotowaliśmy narzędzie, które pomoże Wam podzielić projektowy tort – czyli określić, kto co chce robić, ile czasu może poświęcić, czego woli unikać i na co liczy w zespole nauczycielskim. Dzięki temu będziecie mogli realnie zaplanować współpracę, zadbać o dobrą atmosferę i wykorzystać Wasze różnorodne zasoby.



CANVA

A4



PDF

DRUK

***HALO, NARZĘDZIA!**

szablon: „Mój kawałek tortu!”

< CANVA A4 / < PDF druk

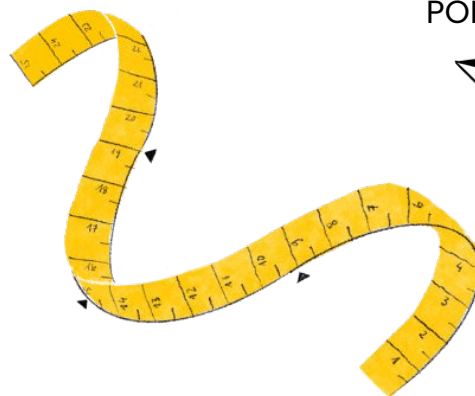


Poziom edukacyjny



Czyli jak szyć projekt na miarę

< *film*



Metoda projektu może być stosowana na każdym etapie edukacyjnym. Jej formy, cele i stopień samodzielności uczniów powinny być jednak dostosowane do wieku, doświadczenia oraz możliwości danej grupy. Im młodsze dzieci i mniej zaznajomione z tym sposobem pracy, tym więcej uwagi warto poświęcić etapowi przygotowania projektu. Dobrze zaplanowany początek pomaga uniknąć wielu trudnych sytuacji i utrzymać zaangażowanie w kolejnych tygodniach.

Edukacja wczesnoszkolna

– projekt przez zabawę i doświadczenie

W klasach I–III szkoły podstawowej najlepiej planować projekty, które trwają od dwóch do trzech tygodni. Złożone przedsięwzięcia warto podzielić na mniejsze etapy – z wyraźnym początkiem i końcem – co daje dzieciom poczucie sensu i sukcesu. Wybieraj tematy bliskie codziennemu życiu dzieci, ale też wykorzystuj ich naturalną ciekawość. Pamiętaj, by:



przekształcać działania projektowe w grę lub zabawę



wplatać aktywność fizyczną i artystyczną



stawiać na praktyczne działanie



tworzyć okazje do obserwacji, eksperymentowania i wyciągania wniosków.



Warto zapoznać dzieci z prostymi narzędziami – np. stworzyć mapę myśli na temat projektu, pracować poza klasą (w terenie, w muzeum, w bibliotece), korzystać z różnych form ekspresji.

Starsze klasy szkoły podstawowej – więcej odpowiedzialności, więcej interdyscyplinarności

Uczniowie z klas IV–VIII mogą już brać na siebie większą odpowiedzialność za planowanie działań i monitorowanie postępów, choć nadal potrzebują wsparcia nauczyciela – np. w postaci proponowania narzędzi czy wzorów.

Na tym etapie warto:

-  łączyć w projekcie treści z kilku przedmiotów
-  zachęcać uczniów do zadawania pytań i korzystania z różnych źródeł informacji
-  planować aktywności w terenie
-  umożliwić uczniom wybranie sposobu prezentacji efektów
-  obserwować komunikację i współpracę w grupie
-  pomagać uczniom radzić sobie z trudnościami i budować refleksyjność.



Szkoła ponadpodstawowa – samodzielność, refleksja, technologia

Na tym etapie projekty stają się w dużej mierze autonomicznymi działaniami młodych ludzi, prowadzonymi wokół tematów, które są dla nich aktualne i ważne.

Uczniowie mogą samodzielnie:

-  wybierać temat i formę projektu
-  wyszukiwać powiązania między przedmiotami
-  szukać partnerów do współpracy – w szkole i poza nią
-  dobierać narzędzia cyfrowe wspierające różne działania
-  planować badania, działania promocyjne, warsztaty czy wydarzenia.

Na tym poziomie warto stawiać na różnorodne źródła, rozwijać krytyczne myślenie, promować dyskusje, debaty i autorefleksję. Ewaluacja procesu oraz świadomość efektów działań stają się ważnymi elementami pracy nad kompetencjami osobistymi i społecznymi.

Jeden temat – różne podejścia

Ten sam temat projektowy może być realizowany na różnych poziomach edukacyjnych – z różnym zakresem i oczekiwanymi efektami.



Przykład: zdrowy styl życia

Klasy I–III mogą szukać odpowiedzi na pytanie „Co to znaczy być zdrowym?”, poznawać podstawowe zasady dbania o siebie i prezentować efekty w formie wystawy plakatów czy akcji szkolnych (np. „Zdrowa środa” lub „Aktywny korytarz”).

Klasy IV–VIII mogą zrealizować projekt „Start po zdrowie”, prowadzić dzienniczki nawyków, tworzyć materiały edukacyjne i organizować warsztaty dla młodszych uczniów lub przedszkolaków.

Szkoły ponadpodstawowe mogą realizować projekt „Zdrowo ogarnięci”, analizować trendy zdrowotne, debatować na temat stylu życia młodych ludzi, tworzyć aplikacje wspierające dobre nawyki lub mapy miejsc sprzyjających zdrowiu w lokalnym środowisku.

Metoda projektu to jedna z **najbardziej elastycznych i uniwersalnych metod dydaktycznych**. Daje nauczycielowi możliwość **dostosowania treści, form i poziomu wsparcia do zróżnicowanych potrzeb uczniów**.

Warto korzystać z tego potencjału – niezależnie od tego, z kim i na jakim etapie edukacyjnym pracujesz.

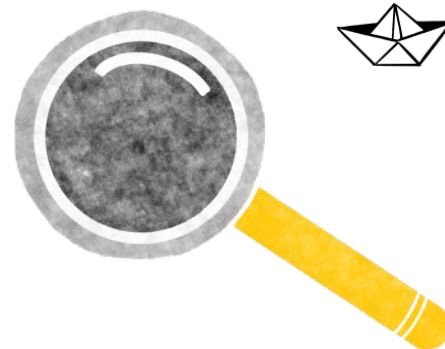


8 sekretów motywacji



Jak to jest z tym zaangażowaniem?

< *film*



1

Zaangażowanie uczniów nie zaczyna się w chwili, gdy pojawia się temat projektu. Zaczyna się wcześniej – od **relacji**.

Bez relacji nie ma motywacji. Dlatego pierwszym krokiem jest **poznanie uczniów – ich mocnych stron, stylów działania, lęków i potrzeb**. Ale ważne jest też to, by **pozwolić poznać siebie**: swoją pasję, ciekawość, czasem niepewność. Wspólna droga zaczyna się od zaufania.

2

Prawdziwe zaangażowanie nie wynika z przymusu – rodzi się z **wyboru**. Dlatego autonomia ucznia to jeden z najważniejszych filarów motywacji.

Nie chodzi o pełną dowolność, lecz o **poczucie wpływu**. Czy uczniowie mogą decydować o temacie? O formie działania? O sposobie prezentacji?

Czy czują, że mają prawo popełnić błąd, spróbować inaczej? Autonomia to odpowiedzialność w ramach wyznaczonych granic. To przestrzeń, w której uczeń może stwierdzić: „Mam coś do powiedzenia w tej sprawie”.

A nauczyciel odpowie: „Zobaczmy, jak to działa”.



3

Motywacja nie działa hurtowo. To, co inspiruje jednych, może zniechęcać innych. Dlatego **indywidualizacja** w projektach to nie przywilej – to warunek skutecznej pracy.

Daj uczniom wybór formy działania. Pozwól mówić, rysować, nagrywać, budować. **Twórz zadania, które uwzględniają różne sposoby uczenia się i różne talenty.**

Nie chodzi o wyrównywanie, tylko o **wydobywanie potencjału**.

Tak, by każdy mógł wnieść coś wartościowego na swój sposób.

4

W każdej klasie są osoby, które potrafią porwać innych. W swoich działaniach uwzględnij potencjał **liderów**.

Wspieraj „**łączników**” – tych, którzy dbają o atmosferę i zapraszają innych do współpracy. Wykorzystaj potencjał „**mavenów**” – ekspertów w danej dziedzinie, którzy lubią analizować, dzielić się wiedzą, szukać głębiej. Daj pole do działania „**sprzedawcom**” – tym, którzy umieją opowiadać, wzbudzać emocje, promować wspólne działania.

5

Nie zawsze trzeba coś ogłaszać. Czasem można zacząć **działać** i w ten sposób zaciekać innych.

Rozłóż materiały, zacznij rysować schemat lub montować ciekawe urządzenie. Zobacz, czy ktoś podejdzie. Wspólne działanie przy jednym stole często zbliża bardziej niż najbardziej przemyślana instrukcja. Zamiast mówić: „Teraz pracujemy w grupach”, wzbudź ciekawość przez własne działania.



6

Projekt nie może być jedynie ciągiem zadań do wykonania. Na każdym etapie przyda nam się **refleksja**.

Do wykonywanych działań dobrze podejść w **sposób krytyczny, wytrącający uczniów** ze zbyt szybko obranej ścieżki. Zatrzymujcie się. Pytajcie. Otwierajcie nowe kierunki myślenia.

- „Dlaczego tak?”
- „A co by było, gdyby zrobić to inaczej?”
- „Kto tak powiedział?”

To pytania, które nie zatrzymują – one pobudzają refleksję. Dają uczniom prawo do myślenia i do zmiany kierunku, jeśli znajdą lepszy.

7

Projekt trwa tygodniami. Bez widocznych etapów i punktów odniesienia łatwo o zniechęcenie. Dlatego dzielcie pracę na **odcinki**.

Rysujcie mapy. Twórzcie listy kontrolne. Zaznaczajcie: „To już za nami”. To nie tylko kwestia organizacji – to poczucie, że coś się dzieje. Bez tego nawet najbardziej kreatywny projekt może się rozsypać.

8

Najważniejsze pytanie: co stanie się z efektami projektu? Uczniowie potrzebują nie tylko informacji zwrotnej, lecz także świadomości, że ich praca ma sens, potrzebują **„La Grande Finale”**.

Zamiast nagród, punktów i dyplomów – daj im widowisko. Zorganizujcie prezentację, pokaz, debatę, wystawę. Zaproście innych uczniów, nauczycieli, rodziców. Pokażcie światu, co zrobiliście i z czego możecie być dumni. To moment, który daje satysfakcję i motywację do kolejnych działań.



5 dla dobrej współpracy



Czyli sposoby
na pracę zespołową
< film



Praca zespołowa to kluczowa umiejętność, nie tylko w edukacji, ale i w innych dziedzinach życia. Umiejętność współpracy nie pojawia się samoistnie. Wymaga praktyki, uważności i narzędzi, które pomagają budować zespół krok po kroku.

Poznaj naszą projektową piątkę – **pięć zasad i prostych rytuałów, które wspierają współpracę** w każdej klasie.

1

Wczesny start.

Jeśli uczniowie od najmłodszych lat uczestniczą w prawdziwych działaniach projektowych, uczą się współpracy tak naturalnie, jak przyswajają tabliczkę mnożenia. To właśnie na etapie edukacji wczesnoszkolnej warto położyć solidne fundamenty dla umiejętności pracy zespołowej.

Uczniowie, którzy w pierwszych klasach ćwiczą wspólne planowanie, słuchanie się nawzajem i dzielenie się zadaniami, w klasie IV będą gotowi na poważniejsze wyzwania, a praca projektowa z taką grupą będzie znacznie łatwiejsza.



Jeśli pracujesz na późniejszym etapie edukacji i spotykasz taką klasę, zadбай o kontynuację. Jeśli nie masz tyle szczęścia, to nie zrażaj się. Zawsze można zacząć i naprawdę warto. Bo brak pracy projektowej to jak pominięcie renesansu w historii albo fotosyntezy w biologii – konsekwencje będą odczuwalne.

2

Zaczynaj od prostych projektów

Współpraca w zespole wymaga ćwiczeń na małych zadaniach zanim przejdziesz do złożonych przedsięwzięć. Wybieraj krótkie, konkretne działania, w których uczniowie mogą bezpiecznie trenować komunikację, dzielenie ról i podejmowanie decyzji. Pamiętaj, że warto dobrać odpowiedni typ projektu do poziomu zaawansowania Twojej grupy.

Zwróć uwagę, że wielu z nas dobrze reaguje na rytuały – powtarzalne gesty lub symbole, które porządkują czas i budują atmosferę. Takie rytuały można wprowadzać również w pracy projektowej. Kolejne trzy punkty właśnie ich dotyczą:

3

Rytuał głosu – „mikrofon”

Przygotuj prosty przedmiot symbolizujący głos – może to być zabawkowy mikrofon, piłeczka lub dowolny gadżet. Zasada: kiedy ktoś trzyma mikrofon, mówi tylko on – reszta słucha. To wzmacnia uważność i szacunek w grupie. Daje każdemu szansę na bycie usłyszonym, bez przerywania i oceniania.



4

Rozwiązywanie konfliktów – „zamiana butów”

Konflikty w grupie są nieuniknione – ale można się z nimi obchodzić mądrze. Przygotuj gadżet symbolizujący buty, np. rysunek butów, kalosz, miniaturowe buciki. Gdy pojawia się napięcie, uczniowie „zamieniają się butami” – wcielają się w rolę drugiej osoby, próbując opowiedzieć, co mogła czuć, myśleć, czego potrzebować. To nie jest rozmowa o tym, kto ma rację. To praktyka empatii i rozumienia perspektywy drugiej osoby – zanim konflikt stanie się problemem.

5

Aktywizacja wycofanych – „kubek dla spragnionych”

W każdej grupie może zdarzyć się moment spadku zaangażowania. Przygotuj kubek dla spragnionych pracy – prosty, widoczny symbol. Kiedy ktoś wycofuje się z pracy zespołowej, możesz z uśmiechem wręczyć mu kubek i powiedzieć: „Wygląda na to, że jesteś spragniony działania. Przydasz się nam! Zastanówmy się razem, jakie zadanie do Ciebie pasuje.” To delikatne zaproszenie, nie wyrzut. Przypomnienie, że każda osoba w zespole jest ważna i potrzebna.

Współpracy nie nauczymy jednym ćwiczeniem. Ale możemy ją świadomie rozwijać, krok po kroku, tydzień po tygodniu.

Dzięki odpowiednim rytuałom, dobrym pytaniom i cierpliwemu towarzyszeniu uczniom grupa staje się zespołem. I właśnie wtedy projekt przestaje być tylko zadaniem do wykonania. Staje się wspólną drogą – zaufaniem, odpowiedzialnością i miejscem na głos każdego ucznia.



Refleksja po



Świadome nauczanie

< film



Realizacja projektu edukacyjnego

to cenne doświadczenie – nie tylko dla uczniów,

lecz także dla nauczyciela.

Kiedy już opadną emocje towarzyszące finalizowaniu działań i publicznej prezentacji efektów, warto wygospodarować czas na nauczycielską autorefleksję. Oczywiście możesz samodzielnie wybrać obszary pracy projektowej, które chcesz poddać ewaluacji. Możesz też użyć jednej z dwóch kart nauczycielskiej refleksji, które przygotowaliśmy dla Ciebie w ramach kursu.



***HALO, NARZĘDZIA!**

Pierwsza karta refleksji – ogólna

< CANVA A4 / < PDF druk



Pierwsza karta ma charakter bardziej ogólny. Zaproponowaliśmy w niej sześć pytań, które warto sobie zadać w ramach podsumowania doświadczenia projektowego.



***HALO, NARZĘDZIA!**

Druga karta refleksji – szczegółowa

< CANVA A4 / < PDF druk



Druga karta zawiera bardziej szczegółowe zestawy pytań do refleksji w ramach sześciu obszarów. W każdym z nich zaproponowaliśmy po pięć pytań szczegółowych. Warto poddać refleksji wszystkie zaproponowane przez nas zagadnienia, ale możesz również wybrać te, którym chcesz przyjrzeć się dokładniej.

Autorefleksja i formułowanie wniosków do dalszej pracy to istotne elementy rozwoju zawodowego. Działania te są również wpisane w warunki uzyskiwania kolejnych stopni awansu zawodowego nauczyciela. Realizacja projektu zawsze dostarcza wiele materiału do przemyśleń. **Skorzystaj z tej okazji!**

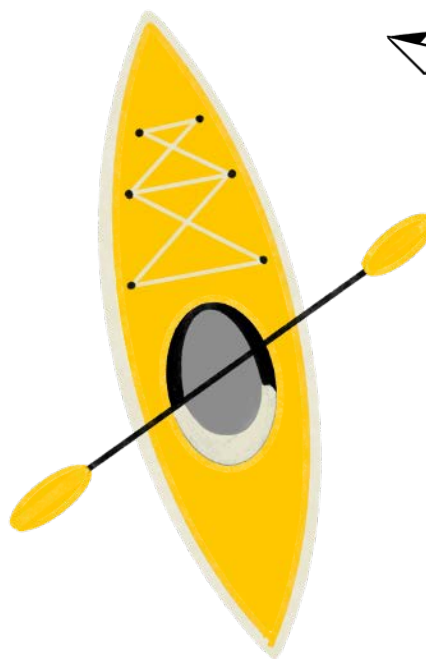


Emocje w projekcie



Co nas czeka i jak sobie radzić?

< film



Projekt to nie tylko metoda. To emocjonalna podróż, która potrafi zaskoczyć. Od ekscytacji po zwątpienie, od radości po zmęczenie. Dlatego warto się na to przygotować.

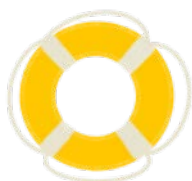
Choć każda grupa jest inna, to **emocjonalna mapa projektów** bywa **zaskakująco podobna**. Przypomina wyprawę po zmiennym akwenie: są momenty, gdy płynie się lekko i z radością, ale są też mierzchy zmęczenia, prądy niepewności, zawirowania emocji i odcinki pełne zaskoczeń. **Warto znać ten krajobraz**, by bezpiecznie dopłynąć do celu.

Ruszamy!

Na początku jest zachwyt. Zaczynacie coś nowego. Błysk w oczach, powiew świeżości. Aż chce się działać! I to jest super. Ale warto zadbać o równowagę. Nie przepompujcie oczekiwań. Projekt to nie tylko przygoda – to też odcinki z przeciwnym nurtem. Będą momenty zachwytu, ale będą i takie, gdy trzeba będzie mocno wiosłować, żeby ruszyć dalej.

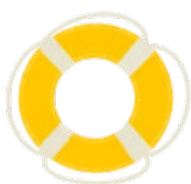


Już po chwili może pojawić się niepewność. O czym my właściwie robimy ten projekt? Po co to wszystko? Czy nasz temat ma sens? Czy damy radę? Czy to nie za trudne?



Koło ratunkowe: postawcie na pełną otwartość, nawet na pozornie szalone pomysły. Coś, co w pierwszej chwili brzmi absurdalnie, może być iskrą, która zapali ogień.

No i nagle – jest! Rusza fala pomysłów. Euforia, *flow*, działacie! Nagle wszystko się zgadza, zaczynacie pracować jak zgrany zespół, kreatywność buzuje. Mamy to! Ale... tylko do momentu, w którym okaże się, że każdy widzi ten projekt trochę inaczej. Każdy ma swoją wizję. Każdy chce, żeby to jego pomysł wypłynął na wierzch. I zaczyna się... konflikt.

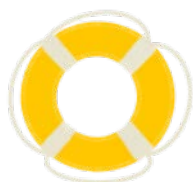


Koło ratunkowe: to dobry moment na bardzo ważną rozmowę – że mieć dobry pomysł to jedno, ale potrafić go zrealizować – to już zupełnie inna sprawa. Miliony ludzi mają świetne pomysły. Ale tylko nieliczni potrafią doprowadzić je do końca. To, że realizujecie akurat pomysł koleżanki albo kolegi, to nie porażka – to efekt wspólnych rozmów, inspiracji, kompromisów.

Jeśli jednak czujecie, że nie jesteście w stanie płynąć w jednym kierunku, może warto się rozdzielić. Stwórzcie dwa lub trzy mniejsze zespoły z jasnym planem, w którym każdy wie, co robi.

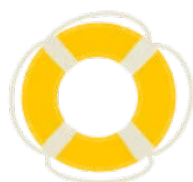


Gdy decyzja już zapadnie, przychodzi ulga. Mamy temat, mamy kierunek, możemy planować. Wraca spokój, koncentracja. Ale zaraz potem – spadek. Bo nagle widać, ile tego jest. Ile pracy. Ile rzeczy do ogarnięcia. I zaczyna się stres. Serio? To wszystko mamy zrobić?



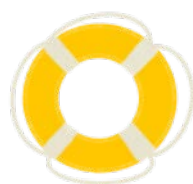
Koło ratunkowe: weźcie głęboki oddech i rozłóżcie projekt na mniejsze części. Co dziś, co jutro, kto za co odpowiada. Zróbcie prostą mapę z zaznaczonymi punktami – to pozwala poczuć, że da się radę.

Ruszacie. Pojawiają się pierwsze efekty. Ktoś coś nagrał, ktoś zrobił grafikę, ktoś wymyślił świetną nazwę. Wraca wiara. Pojawia się duma. Projekt żyje. Ale potem... znowu kryzys. Czasu coraz mniej, tempo nierówne, ktoś wypada, ktoś się spóźnia. Niektórzy zaczynają mówić: „Ej, może by tak odpuścić?”. Klasyka.



Koło ratunkowe: zróbcie pauzę na podsumowanie: co już mamy, co działało najlepiej, co zostało. Niech każdy zobaczy, że naprawdę płynie – nawet jeśli powoli. Warto świętować małe sukcesy!

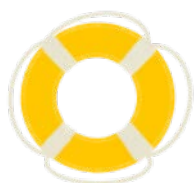
A potem, znikąd, przychodzi nowe tchnienie. Ktoś rzuca świetnym pomysłem. Ktoś zaprasza eksperta. Projekt znów nabiera tempa. Działa. Jest siła. Ale jest też zmęczenie. Takie porządne. Wszyscy na rezerwie.



Koło ratunkowe: wyłączcie na chwilę tryb projektowy. Zróbcie wspólne śniadanie, idźcie do kina, pograjcie w siatkę, zróbcie quiz. Jeden dzień może przywrócić całą energię.



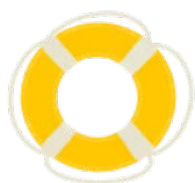
I nagle... koniec. Wszystko gotowe. Ostatnie poprawki, ostatnie kliknięcia. W sali cicho. Ale to ta dobra cisza. Taka, co mówi: „Zrobiliśmy to”. Pojawia się satysfakcja. A zaraz potem... stres. Bo nadchodzi prezentacja. A co, jeśli się nie spodoba? Co, jeśli coś pójdzie nie tak? Ktoś nie chce wyjść na scenę. Ktoś się chowa. To zupełnie normalne.



Koło ratunkowe: pamiętajcie – to nie egzamin. To święto.

To Wasze dzieło. Nikt nie przyszedł Was oceniać, wszyscy kibicują. Nawet jeśli coś nie wyszło, to jest nauka. Uczymy się na błędach. Błędy są potrzebne, nieuniknione i ważne.

I wreszcie: pokaz. Brawa. Śmiech. Ulotna, ale prawdziwa radość. To naprawdę się wydarzyło. Tyle godzin, tyle emocji – i jesteście tu. Ale zaraz potem... pustka. Koniec projektu to trochę jak ostatni dzień wakacji. Niby się cieszyacie, ale już tęsknicie. I właśnie wtedy warto się zatrzymać. Bo w tej ciszy jest miejsce na coś najważniejszego – refleksję. „Nie wiedziałem, że to potrafię.” „Pierwszy raz byłem liderem.” „Nigdy tyle się nie nauczyłam.” Takie zdania padają tylko wtedy, gdy był prawdziwy proces. Gdy była droga, a nie tylko cel. I właśnie to jest najpiękniejsze w projekcie.



Koło ratunkowe na finał: nie róbcie szybkiego „to już”, tylko zróbcie wspólne „wow”. Zatrzymajcie się. Wypowiedzcie, co się wydarzyło. Dajcie temu wagę, uchwycie sens.

Emocje są częścią projektu. Nie trzeba ich tłumić, nie trzeba z nimi walczyć.

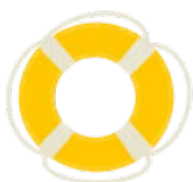
Wystarczy je zauważać, rozumieć i dawać na nie przestrzeń. Bo właśnie dzięki nim projekt staje się czymś więcej niż zadaniem – staje się doświadczeniem, które zostaje z Wami na długo.



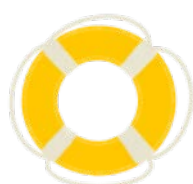
Nauczycielko, Nauczycielu – Twoje uczucia mają znaczenie. Twoje emocje bardzo mocno korespondują z odczuciami grupy.

Czasem jesteście jak połączone naczynia: jeśli w Tobie narasta frustracja, niepokój, znużenie – uczniowie też to czują.

I odwrotnie – jeśli Ty czujesz satysfakcję, oni szybciej ją podchwycą. Dlatego zadbaj także o siebie. Masz do dyspozycji własne koła ratunkowe – sięgaj po nie bez wahania.



Pierwsze koło ratunkowe: Nie musisz być zawsze o krok do przodu. Jeśli czujesz, że nie wszystko wiesz albo że sprawy wymykają się spod kontroli – powiedz to. Szczerść buduje zaufanie. Możesz powiedzieć: „Nie wiem, ale poszukajmy odpowiedzi razem”. To nie jest słabość – to siła wspólnego uczenia się.

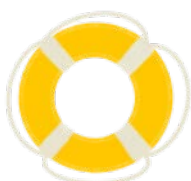


Drugie koło ratunkowe: Daj sobie prawo do bycia zmęczoną/zmęczonym. Projekt to wysiłek również dla Ciebie. Jeśli czujesz się wypompowana, sfrustrowana, zniechęcona – to normalne. To nie znaczy, że robisz coś źle. Zrób coś tylko dla siebie, choćby symbolicznie – chwilę samotności, kubek kawy w ciszy, jedno „nie muszę” w miejsce kolejnego „powinnam”.



Trzecie koło ratunkowe: Poproś o pomoc. To może być inny nauczyciel, wychowawczyni, pedagog szkolny, ale też sama grupa. Masz prawo powiedzieć: „Zatrzymajmy się na chwilę, muszę to przemyśleć” albo „Potrzebuję, żebyśmy dziś poprowadzili to razem”. Nie jesteś sama/sam na tej łódce.

Czwarte koło ratunkowe: Nie musisz udawać, że wszystko gra. Możesz mówić wprost: „Mam dziś trudniejszy dzień”, „To też dla mnie nowe”. Autentyczność nie odbiera Ci autorytetu – wręcz przeciwnie. Grupa szybciej Ci zaufa, jeśli zobaczy w Tobie człowieka, a nie perfekcyjną maszynę do organizacji. To pozwala im też poczuć się bezpieczniej ze swoimi emocjami.



Piąte koło ratunkowe: Zatrzymaj się na brzegu i popatrz z dystansu. Gdy wszystko wiruje, gdy emocje grupy ciągną Cię w różne strony – wyobraź sobie, że na chwilę wysiadasz na brzeg. Patrzysz z oddalenia: co naprawdę się dzieje? Czy to panika, czy tylko fala, która zaraz minie? Ten dystans pomaga zobaczyć, że to, co wydaje się dramatem, często jest tylko chwilowym podmuchem zamętu.

TECHNIKI





Burza mózgów, Burza pomysłów



Pokaż proces!

< film



Burza mózgów to **jedno z najskuteczniejszych narzędzi kreatywnego myślenia** w pracy metodą projektu.

Pomaga zebrać szeroką gamę pomysłów,
które następnie porządkujemy i analizujemy.

Jak zrobić to dobrze?

Każda burza mózgów zaczyna się od hasła, pytania lub zagadnienia.

W pierwszej fazie chodzi o generowanie **maksymalnej liczby skojarzeń, pytań i pomysłów** – im więcej, tym lepiej! **Na tym etapie nie ma złych odpowiedzi.**

To moment, w którym uczniowie mogą wyrzucać z siebie dowolne myśli.

Nie oceniamy ich wartości, nie ograniczamy się do jednej ścieżki, pozwalamy na swobodę myślenia.

Gdy skończą się pomysły, przechodzimy do ich grupowania i łączenia. Szukamy wzajemnych powiązań oraz próbujemy wyłonić główne kategorie, wokół których możemy budować projekt.



Narzędzia i materiały pomocne w burzy mózgów:



CANVA tablica



CANVA A4



PDF DRUK

*HALO, NARZĘDZIA!

szablon: „Burza mózgów, burza

pomysłów”. < [CANVA tablica](#) /

< [CANVA A4](#) / < [PDF druk](#)

Narzędzia przydatne w pracy manualnej:



karteczki samoprzylepne (Post-it)



kolorowe mazaki/kredki



kolorowe pieczątki



kolorowe klamerki



duże arkusze papieru



taśma dwustronna.

Jakie dane zwykle pojawiają się w burzy mózgów?



Skojarzenia – pierwsze myśli, emocje i luźne konotacje.



Pytania – co chcemy wiedzieć? czego jeszcze nie rozumiemy?



Inspiracje – pomysły na ciekawe podejście do tematu.



Zasoby – jakie materiały i narzędzia mamy do dyspozycji?



Ograniczenia – czas, budżet, inne dostępne środki.



Cele – co chcemy osiągnąć?



Interesariusze – dodatkowe osoby zaangażowane w projekt: nauczyciele, rodzice, eksperci.



Odbiorcy/Użytkownicy – osoby, dla których tworzymy ten projekt.



Potrzeby – nasze, interesariuszy, odbiorców, użytkowników.



Na początku nie filtrujemy i nie odrzucamy żadnych pomysłów. To naturalne, że niektóre koncepcje okażą się mniej użyteczne.

Następnie nadchodzi moment, w którym chaos przekształca się w strukturę.

Na tym etapie kluczowe jest segregowanie i analiza – aby z luźnych myśli wyłoniły się konkretne kierunki działania. Warto wyraźnie oznaczyć tematy, które wydają nam się ważne i/lub ciekawe.

Zebrane pomysły zaczynają się łączyć w większe bloki. Część z nich naturalnie do siebie pasuje – mogą dotyczyć podobnych zagadnień, działań lub metod realizacji.

Na tym etapie warto zastanowi się:



Co możemy zrobić samodzielnie w klasie?



Czy potrzebujemy dodatkowych materiałów, narzędzi, przestrzeni?



Czy warto zaprosić eksperta, który pomoże zgłębić temat?

Teraz czas na pierwszą selekcję. Bierzemy pod uwagę:



Czas – czy damy radę to zrobić w ramach projektu?



Budżet – czy potrzebujemy dodatkowych środków?



Cele projektu – czy pomysł pasuje do założeń i tematu?



Co dalej?

- 1 Rozpoznanie zasobów** – ustalamy, kogo możemy zaangażować i jakie materiały są potrzebne.
- 2 Pierwsze decyzje** – wybieramy pomysły do realizacji, biorąc pod uwagę warunki projektu.
- 3 Pomysły na działania** – planujemy pierwsze kroki, nie tworząc jeszcze szczegółowego planu.
- 4 Przygotowanie do kolejnych etapów** – w następnym kroku zajmiemy się dopracowaniem koncepcji i stworzeniem konkretnego harmonogramu.

Pamiętaj!

Elastyczność i otwartość na pomysły uczniów zwiększają ich zaangażowanie.

Proces kreatywny powinien być inspirujący oraz angażujący – zarówno dla uczniów, jak i dla nauczyciela. Burza mózgów to dopiero początek, ale jeśli dobrze ją przeprowadzisz, cały projekt nabierze dynamiki!



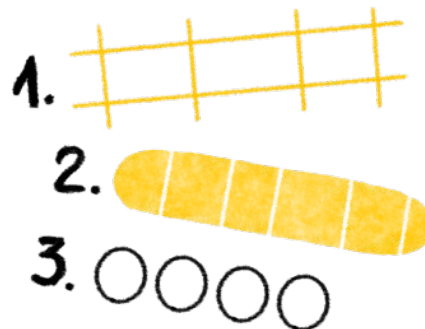
PlanujeMy



Każdy ma swoje zadanie

< film

TECHNIKI



Wyobraźmy sobie dwie grupy uczniów. Pierwsza składa się z samych „bystrzaków” – utalentowanych, kreatywnych, pełnych pomysłów. Druga to zespół bardziej zróżnicowany: może mniej błyskotliwy, ale potrafiący się porozumieć, słuchać nawzajem i dzielić zadaniami. Obie grupy otrzymują to samo zadanie: zrealizować złożony projekt, który wymaga planowania, współpracy i działania w określonym czasie. **Która grupa poradzi sobie lepiej?**

Choć intuicja może podpowiadać, że „bystrzaki” mają przewagę, praktyka projektowa pokazuje coś innego: **bez współpracy nawet najlepszy pomysł się rozpadnie**. Zespół złożony z samych gwiazd, które nie podają sobie piłki, nie wygra meczu z przeciętną drużyną, która gra zespołowo. **To dlatego w projektach kluczowe jest zaplanowanie pracy i harmonijna współpraca**. Na początku to nie oryginalność pomysłu, ale zdolność do wspólnego przeprowadzenia działań od początku do końca decyduje o sukcesie.

Przeanalizujmy przykład z klasowej rzeczywistości. Załóżmy, że celem projektu jest stworzenie przewodnika po ciekawych miejscach regionu.

Grupa „bystrzaków” natychmiast rzuca się w wir pomysłów – jeden chce robić aplikację, inny audiodeskrypcję z geolokalizacją, ktoś jeszcze proponuje grę terenową. Wszystko brzmi ekscytująco, ale... każdy działa osobno. Brakuje koordynacji, nikt nie kończy swojego pomysłu na czas.



W tym samym czasie druga grupa wybiera prostsze rozwiązanie. Uczniowie dzielą się tematami zgodnie z zainteresowaniami, wspólnie planują działania i tworzą dobrze opracowany folder. Nie jest on może tak innowacyjny, ale powstaje w terminie, spójnie i z zaangażowaniem.



Właśnie ta grupa – dzięki współpracy – może przy kolejnym projekcie podnieść poprzeczkę. Najpierw folder, potem gra, potem aplikacja.

Bo ich siłą jest zespół.

Aby wspierać takie podejście do projektów, przygotowaliśmy specjalne narzędzie – **szablon w Canvie służący do planowania projektu pn. „PlanujeMy”**. Można go **wydrukować w formacie A3 lub wypełniać cyfrowo**. To nie jest formularz do odhaczania zadań. To mapa, z którą zespół rusza w projektową podróż.

Jak skonstruowane jest to narzędzie?

1

Karta główna przedstawia cały projekt – może wisieć w sali lekcyjnej, być u nauczyciela lub lidera. Dzięki niej każdy wie, co jest do zrobienia, kto za co odpowiada i w jakiej kolejności realizowane są działania.

2

Karty grupowe trafiają do poszczególnych zespołów. To na nich uczniowie planują szczegółowe zadania.



3

Karta do pocięcia – umożliwia zapisywanie w pierwszej kolejności wszystkich pomysłów, a następnie układanie ich w odpowiedniej kolejności i przypisywanie do pojedynczych osób lub kilkusobowych grup.

Taki system pozwala zachować porządek, trzymać rękę na pulsie i nie pogubić się w zadaniach. Poszczególne zadania można **oznaczać kolorami** – na przykład różnymi barwami dla każdej grupy roboczej lub rodzaju działania. Jeśli wolicie pracować online, dostępna jest też **interaktywna wersja szablonu w Canvie**, którą można drukować lub udostępniać cyfrowo.

Narzędzie występuje w dwóch wersjach:

U

wersja uproszczona – bardziej intuicyjna, zawiera tylko najważniejsze elementy; doskonała dla młodszych grup lub na start pracy projektowej

P

wersja pełna – dla bardziej zaawansowanych zespołów, zawiera dodatkowe pola: typ działania, przewidywane ryzyka, podzadania, waga zadania.

Najważniejsze jednak nie jest to, którą wersję wybierzeecie, ale że planujecie razem, dzielicie się pracą i wspólnie dążycie do celu. Bo – jak pokazuje historia z początku tego rozdziału – nie trzeba być najlepszym z najlepszych, by osiągnąć sukces.

Trzeba umieć grać zespołowo.

***HALO, NARZĘDZIA!** Poznaj kanwę: PlanujeMy



CANVA A3



PDF DRUK



CANVA A3



PDF DRUK

< uproszczona, CANVA A3

< uproszczona, PDF druk

< pełna, CANVA A3

< pełna, PDF druk

Wersja uproszczona

Wersja pełna



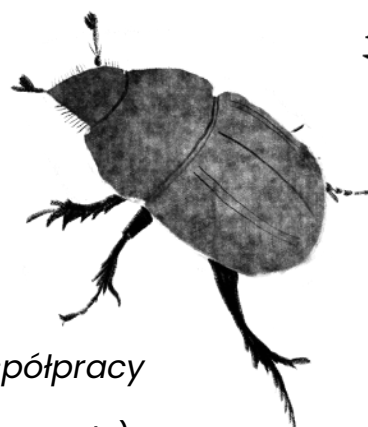
Projekt w terenie



Bo warto wyjść!

< *film*

Materiał został przygotowany przy współpracy z Katarzyną Tysler (Tuptowie Leśne Przygody).



Wyjście w teren to coś więcej niż spacer. To pełnoprawny etap projektu, który – jeśli został zaplanowany – może przynieść mnóstwo korzyści edukacyjnych, relacyjnych i rozwojowych. Poniżej znajdziesz praktyczne wskazówki, które pomogą przygotować się do wyprawy z klasą.

1

Gotowość: Pierwsze, czego potrzebujesz, to gotowość, odrobina wiary i przekonanie, że wychodząc na dwór, otwierasz przestrzeń niemożliwą do uzyskania w klasie. To wyjście poza znany schemat zdobywania wiedzy – takie, które pozwala na płynne przejście od teorii do praktyki. Uczniowie mogą natychmiast zastosować zdobyte informacje i umiejętności. Buduje to poczucie sensu oraz przydatności nauki. Dodatkową wartością jest rozwijanie współpracy w dynamicznych, często nieprzewidywalnych warunkach.

2

Rozeznanie: Zanim zaplanujesz trasę, warto porozmawiać z dziećmi. Czy mają już doświadczenie z wyjazdami w teren? Czy wychodzą z rodziną, chodzą na spacer, byli na obozach, działają w harcerstwie? Jak często to robią, czy to lubią, czy może czegoś się obawiają? Taka rozmowa pomoże Ci lepiej dopasować formę i miejsce do potrzeb grupy. Dobrze też uprzedzić uczniów, czego mogą się spodziewać – to buduje poczucie bezpieczeństwa.



3

Wybór miejsca i rodzaj terenu: Kluczowe znaczenie ma wybór miejsca.

Wybierajmy teren, który dobrze znamy i w którym czujemy się bezpiecznie.

Jeśli nie jesteśmy pewni, czy klasa jest gotowa na las – zacznijmy od okolicznego parku, skweru czy nawet niekoszonego trawnika z jednym drzewem. Nawet tak prosta przestrzeń może być znakomitym polem do obserwacji i eksploracji. Długość trasy dostosuj do wieku dzieci oraz ich wcześniejszych doświadczeń. Znajomość terenu pozwala lepiej zaplanować działania i potrzebny ekwipunek. Sprawdź też, kto zarządza terenem – czy można tam rozpalić ognisko, czy to obszar chroniony, a może teren prywatny? Czasem wystarczy uprzejmie zapytać właściciela o zgodę. Wiele tych informacji znajdziesz na portalach mapowych.

Są też sytuacje, gdy cel projektu zachęca do wyprawy w nieznane – np. nauka orientacji w terenie, posługiwania się mapą i kompasem. W takim przypadku szczególnie zadbaj o wygodne buty, odpowiednie ubranie, wodę i świadomość możliwych niespodzianek, jak mokradła, przewrócone drzewa czy wspinaczka na wzgórze. W takich warunkach nauczyciel powinien nieustannie monitorować sytuację i reagować elastycznie.

4

Kontrakt i wspólne zasady: Warto wspólnie z uczniami ustalić zasady

wyjścia – coś w rodzaju kontraktu. Może on zawierać takie punkty, jak: nie zabieramy prywatnych rzeczy, które nie są potrzebne do realizacji projektu; zawsze jesteśmy w zasięgu wzroku grupy; nie wchodzimy w miejsca, z których trudno zejść. Jasne zasady to bezpieczeństwo i porządek.



5

Cel i plan wyprawy: Zanim wyruszyście, ustalcie cel wyprawy.

Po co idziemy? Co chcemy osiągnąć? Czy planujemy też czas na odpoczynek lub swobodną zabawę? Jeśli tak, warto zabrać plandekę do siedzenia albo hamaki. Zaplanujcie też czas trwania wyjścia – to pozwoli zdecydować, czy zabrać przekąski. Woda to absolutna podstawa.

6

Organizacja i bezpieczeństwo: Plecaki powinny być wygodne, a ich

zawartość dostosowana do wieku oraz możliwości dzieci. Nauczyciel powinien mieć ze sobą: naładowany telefon, listę kontaktów do rodziców i szkoły oraz podstawową apteczkę. Jej zawartość możecie przygotować wspólnie z uczniami, dopasowując do planowanego działania.

7

Pogoda i ubiór: Dzień przed wyjściem warto sprawdzić prognozę. Ubiór

uczestników powinien być dopasowany do warunków – najlepiej „na cebulkę”, w rzeczy, które można ubrudzić i które nie przemakają. Wygodne buty to podstawa. Pamiętajcie, że również opiekunowie muszą być przygotowani – często koncentrują się na dzieciach i zapominają o sobie. Warto wcześniej poinformować rodziców o planowanym wyjściu – pomogą dzieciom dobrać odpowiednie ubranie i przygotować plecak. Jak głosi popularne powiedzenie: „Nie ma złej pogody, są tylko złe ubrania”. I coś w tym jest. Wyprawy w deszczu, chłdzie, a nawet śniegu potrafią być niezwykle wartościowe oraz zapadające w pamięć – o ile jesteście przygotowani. Jedynymi warunkami, które powinny powstrzymać wyjście, są: silny wiatr, burza, grad i nawalny deszcz. W pozostałych przypadkach warto działać – zabrać nieprzemakalne kurtki i spodnie, kalosze, plandekę oraz linę, z których można zbudować prowizoryczne schronienie lub terenowe centrum badawcze.



8

Ekwipunek: Zależnie od planowanych działań, przygotuj odpowiedni sprzęt.

Plandeka do siedzenia, maty trekkingowe, notatniki, sprzęt entomologiczny (siatki, lupy, pojemniki), klucze do rozpoznawania gatunków, ołówki (lepsze niż długopisy – nie rozmazują się na wilgotnym papierze) i podkładki do pisania. Wszystko to ułatwi prowadzenie obserwacji i dokumentowanie wyników. Przemyśl też logistykę: kto niesie sprzęt? Czy dzielimy go między uczestników? Czy może wszystko zabieramy do jednego plecaka? A może warto wziąć wózek – jeśli teren na to pozwala, to bardzo praktyczne rozwiązanie.

9

Zabezpieczenie przed kleszczami i komarami: Zadbajcie o zabezpieczenie przed owadami. Długie spodnie, nogawki w skarpetach, środki odstraszające – to wszystko ma znaczenie. Ale najważniejsze: po powrocie należy dokładnie sprawdzić ciało. Jeśli jest taka możliwość – można to zrobić jeszcze w szkole. Przypominajcie o tym również rodzicom.

10

Aplikacje mobilne: Nowe technologie mogą wzbogacić wyprawę. Warto skorzystać z aplikacji rozpoznających rośliny, odgłosy ptaków, pokazujących mapy czy prognozy pogody. Przed wyjściem zainstalujcie je i sprawdźcie, czy działają offline – nie wszędzie będzie zasięg.



Prowadzenie badań



10 prostych trików

< *film*

*Materiał został przygotowany przy współpracy
z dr Natalią Ptaszyńską (Uniwersytet Gdański).*

TECHNIKI



Chcecie zrobić własne badania, ale nie wiecie, jak się za to zabrać? Ten rozdział pomoże Wam zacząć – krok po kroku, bez pośpiechu. Znajdziecie tu 10 prostych trików, które pomogą Wam ogarnąć naukę jak zawodowcy.

Zanim przejście dalej – ważna podpowiedź! W całym tekście możecie spotkać trzy typy informacji:

zielone – dla wszystkich

żółte – dla osób z pewnym doświadczeniem

czerwone – dla tych, którzy chcą wejść głębiej i poczuć się jak prawdziwi badacze.

Nie przejmujcie się, jeśli coś wydaje się trudne – można wrócić do tego później.

Badania to przygoda, którą każdy może zacząć – krok po kroku, we własnym tempie.

1

Zdefiniuj jasny cel badania

Zanim zaczniesz, określ co chcesz zbadać i dlaczego. Wybierz temat, który naprawdę Cię interesuje – to pomoże Ci przetrwać trudniejsze momenty i utrzymać motywację. Dobrze sformułowany problem badawczy to fundament całego projektu. Cel powinien być mierzalny i konkretny.



2

Przeprowadź dokładny przegląd literatury

Zbadaj, co już zostało opublikowane na dany temat. To pomoże Ci uniknąć powielania istniejących badań, znaleźć luki w wiedzy oraz opracować własne podejście.

3

Wybierz odpowiednią metodologię

Dostosuj metody badawcze do rodzaju pytania badawczego / tematyki badań: ilościowe (np. ankiety, eksperymenty), jakościowe (np. wywiady, analiza treści) lub mieszane. Stosuj metody badawcze adekwatne do celu i charakteru badania. Zadbaj, aby Twoja metoda była innowacyjna, wyróżniająca się na tle innych oraz wносиła coś nowego w danej tematyce. Przetestuj wybraną metodologię w działaniu na małą skalę. Sprawdź, czy wybrana metoda będzie odpowiednia dla Twoich badań, czy wszystko działa, jak należy.

4

Opracuj plan badania

Zaplanuj: etapy badania, harmonogram, potrzebne zasoby, potencjalne trudności. Harmonogram pomoże określić Ci kamienie milowe Twojej pracy, które potwierdzą założoną hipotezę i pozwolą przejść do kolejnego etapu badań. Znajdź osobę z doświadczeniem (mentora), z którą skonsultujesz opracowany plan badań, która pomoże Ci uniknąć potencjalnych błędów, poda Ci pomocną dłoń w trakcie prowadzenia badań lub wesprze w przypadku niepowodzenia.



5

Zadbaj o etykę badań

Upewnij się, że Twoje badania są zgodne z zasadami etycznymi: uzyskaj świadomą zgodę uczestników oraz zapewnij anonimowość i poufność danych. Unikaj fałszowania czy fabrykowania wyników lub manipulowania danymi.

6

Zbieraj dane systematycznie

Używaj sprawdzonych narzędzi i technik. Prowadź dziennik badań i rób, szczegółowe notatki. Dokumentuj każdy etap zbierania danych, aby zapewnić ich wiarygodność i możliwość powtórzenia czy odtworzenia. A przy tym ciągle aktualizuj wiedzę / czytaj literaturę, często pomoże Ci to rozwiązać problemy, które potencjalnie możesz napotkać w trakcie realizacji swojego planu.

7

Analizuj dane rzetelnie i interpretuj wyniki z rozwagą

Wybierz odpowiednie metody analizy: statystyczne (dla danych liczbowych), tematyczne lub narracyjne (dla danych jakościowych). Nie wyciągaj pochopnych wniosków. Zastanów się, co dane naprawdę mówią i jakie są ich ograniczenia.

8

Bądź cierpliwy

Badania to proces, czasem długi i żmudny. Nie zniechęcaj się, jeśli coś nie idzie zgodnie z planem lub coś nie wychodzi. Nie bój się błędów – są częścią nauki – ucz się na nich i traktuj je jako okazję do rozwoju i poprawy. Każdy wynik, nawet gdy reakcja nie wyjdzie, jest odpowiedzią, w którym kierunku pójść, czy wybrana metoda jest dobra, czy wymaga optymalizacji itp.



9

Publikuj i dziel się wynikami

Napisz raport, artykuł lub prezentację w sposób zrozumiały dla odbiorców. Używaj wykresów, tabel i przykładów. Uczestnicz w konferencjach i dziel się wynikami z innymi naukowcami. Recenzje i opinie innych badaczy są cenne. Mogą pomóc Ci udoskonalić badanie i przygotować je do publikacji. Nawet jeśli nie masz przełomowych odkryć, Twoje wyniki mogą być wartościowe dla innych.

10

Bądź otwarty na współpracę

Otwórz się na współpracę interdyscyplinarną. Poszukaj innych badaczy, którzy pomogą Ci rozwinąć Twoją tematykę, poszerzyć jej zastosowanie czy udowodnić skuteczność metody otrzymanych związków.

Prowadzenie badań to nie tylko wiedza – to także wytrwałość, ciekawość i gotowość do zadawania pytań. Jeśli podczas lektury trafiłeś na nowe lub niezrozumiałe słowo – spokojnie! Poniżej znajdziesz krótkie wyjaśnienia najważniejszych pojęć.

Słowniczek

Problem badawczy – pytanie lub zagadnienie, na które badacz chce znaleźć odpowiedź. Punkt wyjścia dla całego badania.

Mierzalny cel – taki, którego osiągnięcie można sprawdzić na podstawie konkretnych danych (np. wyników ankiety, obserwacji).

Metodologia – sposób prowadzenia badań, czyli zestaw technik i narzędzi, które pomagają zdobywać i analizować dane.

Metody ilościowe – metody badające zjawiska za pomocą liczb, np. eksperymenty, ankiety z pytaniami zamkniętymi, testy.



Metody jakościowe – metody badające zjawiska przez opowieści, doświadczenia, obserwacje, np. wywiady, analiza tekstów, notatek czy filmów.

Metody mieszane – połączenie metod ilościowych i jakościowych.

Innowacyjna metoda – metoda, która wnosi coś nowego, stosuje nowe podejście lub łączy różne techniki.

Mentor – osoba bardziej doświadczona, która pomaga i wspiera w realizacji badania.

Analiza statystyczna – sposób opracowywania danych liczbowych, np. obliczanie średnich, dokonywanie porównań czy rysowanie wykresów.

Analiza tematyczna – analiza danych jakościowych polegająca na szukaniu powtarzających się tematów, kategorii, pojęć.

Analiza narracyjna – badanie opowieści i historii, np. analiza wypowiedzi, blogów, relacji ustnych.

Publikacja – przedstawienie wyników badania w formie dostępnej dla innych, np. artykuł, raport, film, prezentacja.

Interdyscyplinarność – współpraca między osobami z różnych dziedzin (np. chemik + grafik + nauczyciel) nad jednym tematem.

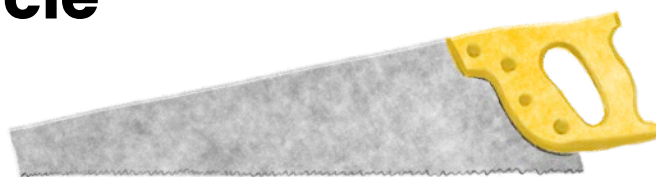


Projekt w warsztacie



Solidne ABC

[< link](#)



Praca w warsztacie to coś więcej niż tylko cięcie, klejenie i budowanie. To wspólne działanie, tworzenie, próby i błędy, decyzje oraz dużo dobrej energii.

Ale żeby ta energia nie zamieniła się w chaos, potrzeba czegoś jeszcze: planu i współpracy.

Ale jak wspólnie zorganizować warsztat – twórczo, bezpiecznie i bez stresu – tak, by pod koniec zajęć nikt nie wychodził z sali z nowym pasmem siwych włosów na głowie?

A jak Antycypujecie chaos

Macie dwie godziny lekcyjne i sporo do zrobienia?

Nie zostawiajcie wszystkiego na żywioł. Ustalcie plan, przygotujcie potrzebne materiały i podzielcie się zadaniami. To nie znaczy, że nie będzie wyboru – ale wybór będzie się odbywał w ramach, które wspólnie ustalicie.

Zadajcie sobie pytania:



Co dokładnie mamy zrobić?



Co może pójść nie tak?



Gdzie mogą się tworzyć „korki”?



Co uprościć, żeby skupić się na tym, co ważne?



B jak Bezpieczeństwo (bez wyręczania)

Nie każdy musi być ekspertem od narzędzi, żeby działać w warsztacie.

Jeśli pracujecie z trudniejszym sprzętem – nożykiem, pistoletem do kleju, wiertarką, piłą – zorganizujcie miejsce, gdzie można pracować bezpiecznie, pod opieką lub z pomocą osoby, która czuje się pewnie z danym narzędziem w ręku.

To może być nauczyciel, rodzic, starszy uczeń, bardziej doświadczony kolega lub koleżanka – ktoś, kto będzie obok, nie po to, by wyręczać, ale żeby pomóc, kiedy trzeba. Bo chodzi o to, żeby każdy pracował samodzielnie, ale bez ryzyka.

C jak Celuj w liderów

W każdej klasie są osoby, które: potrafią rozplanować pracę, dobrze czują się przy narzędziach, widzą, kto się gubi – i chcą pomóc. Nie muszą być „szefami”. Wystarczy, że będą wsparciem.

D jak Dobry podział obowiązków

Zanim zaczniecie ciąć i kleić, upewnijcie się, że każdy zna swoje zadanie.



Jaki jest system naszej pracy?



Kto za co odpowiada?



Czy wszystkie role zostały obsadzone?

Warto zapisać ustalenia na tablicy. Potem łatwiej się do nich odwołać, kiedy emocje pójdą w górę.



E jak Eksperymenty

Nie wszystko musi być zaplanowane co do minuty. Przychodźcie do warsztatu z planem, ale w wielu projektach warto przewidzieć czas i miejsce na próbowanie, testowanie, poprawianie. Eksperyment to nie błąd – to część procesu. Możecie sprawdzić różne sposoby rozwiązania zadania, porównać techniki, zmienić koncepcję w trakcie działania. Nie trzymajcie się jedyne „słusznego” rozwiązania – szukajcie swojego.

A jeśli coś się nie uda?

To świetna okazja do rozmowy:



Co zadziałało, a co nie?



Co warto zmienić?



Co możemy zrobić inaczej następnym razem?

Eksperymentowanie uczy odwagi, elastyczności i samodzielnego myślenia.

W projekcie – to jedno z najważniejszych kompetencji.

F jak Fajne materiały

Dobre materiały potrafią napędzić projekt. Czasem są po prostu potrzebne do realizacji konkretnego pomysłu, a czasem same stają się źródłem inspiracji i pomagają wymyślić kierunek działania. Można podejść do tego na dwa sposoby.



Pierwszy: macie pomysł i dobieracie do niego to, czego potrzebujecie.



Drugi: to materiały podsuwają Wam pomysł – wywołują ciekawość, skojarzenia, zaskakujące połączenia.



Warto wypróbować oba podejścia. Czasem wystarczy położyć na stole pudełko z pozornie nieprzydatnymi przedmiotami i zapytać: „Co możemy z tym zrobić?” Z takich przypadkowych zestawów często rodzą się najbardziej twórcze projekty. To świetny sposób na rozpoczęcie pracy – od działania, a nie od gotowego tematu. W kolejnym rozdziale znajdziecie listę inspirujących materiałów, które możecie wspólnie skompletować i wykorzystać na zajęciach.



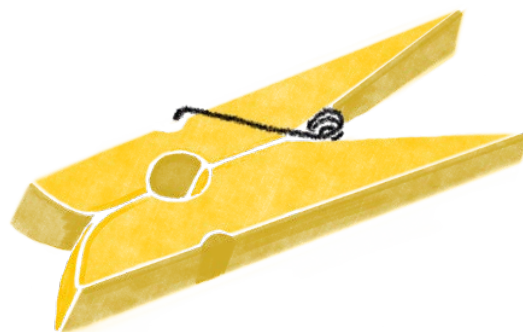
Materiały

TECHNIKI



Szczęśliwa dwunastka

< *film*



Są rzeczy, które warto mieć zawsze pod ręką – szczególnie wtedy, gdy pracujecie metodą projektu. To nie tylko kredki, farby i plastelina. To zestaw do prototypowania, testowania pomysłów, budowania gier, modeli, scenografii i narzędzi wizualnych. Tani, dostępny, często z odzysku, ale z ogromnym potencjałem twórczym. Przedstawiamy Wam szczęśliwą dwunastkę – dwanaście materiałów, które mogą odmienić Wasze działania w klasie.

1

Klamerki do ubrań (drewniane, kolorowe) – świetne do łączenia elementów, oznaczania kolorami, budowania, przyczepiania, kodowania.

2

Plastry drewna z cienkich gałęzi – naturalne, estetyczne, trwałe; można ich używać w grach, jako żetony, bazy do malowania czy elementy instalacji.

3

Taśma malarska – łatwo się odkleja, można po niej pisać; służy do oznaczania przestrzeni, opisywania elementów, tworzenia struktur.

4

Gumki recepturki – idealne do konstrukcji i mechanizmów: tworzenia napięć, połączeń, ruchomych części.

5

Szpatułki lekarskie/laryngologiczne – przydadzą się do budowania, mieszania lub wzmacniania, stworzą ramy albo osie... mają dziesiątki zastosowań.

6

Puste drewniane kostki do gry – na każdej można napisać lub narysować coś innego: zadania, pytania, kategorie czy działania losujące.

7

Pakowy papier w rolce – idealne tło do wspólnej pracy: tworzenia plakatów, map myśli, scenariuszy albo schematów przestrzennych.



8

Pocięte kartki A6 w różnych kolorach – do tworzenia kart do gry lub skrętnych informacji, sortowania pomysłów, refleksji, głosowań.

9

Folia przezroczysta lub koszulki na dokumenty – można po nich pisać markerami suchociernymi, tworzyć elementy warstwowe, używać przy budowaniu lekkich konstrukcji.

10

Zakładki indeksujące („flagi”) – do kodowania informacji, oznaczania etapów, sortowania.

11

Papierowe talerzyki i kubeczki – do gier i konstrukcji, organizowania przestrzeni, dzielenia materiałów albo tworzenia prototypów.

12

Stare klucze, śrubki, nakrętki, metalowe elementy – nadają pracy charakteru, są świetne do projektów mechanicznych czy sensorycznych.

Warto mieć w klasie specjalne pudełko – Wasz własny „Zestaw do działań w ciemno” na wypadek sytuacji nieprzewidzianych, spontanicznych pomysłów i twórczych zrywów. Dobrze dobrane materiały to zaproszenie do działania bez instrukcji, bez szablonu – za to własną inicjatywą.

NARZĘDZIA CYFROWE





Narzędzia cyfrowe



Technologia wspiera projekt

< film



Narzędzia cyfrowe wciąż się zmieniają.

Programy są aktualizowane, interfejsy przestawiane, pojawiają się nowe aplikacje.

Dlatego najważniejsze nie jest to, żeby znać każdy program, ale żeby potrafić się w nim **odnaleźć intuicyjnie**.

Wiele aplikacji działa podobnie. Canva, CapCut, czaty, generatory głosu, muzyki czy kreatory stron – mają podobne ikony, podobny układ menu i logikę.

Jeśli poznacie kilka z nich, łatwiej będzie nauczyć się kolejnych. Warto po prostu zacząć klikać, sprawdzać, testować, zanim sięgniemy po instrukcję. W Internecie łatwo znaleźć konkretne wskazówki – **trzeba tylko dobrze sformułować pytanie**.

Tak samo jak kredka, linijka czy nożyczki, program komputerowy to tylko narzędzie. Najważniejsze to **wiedzieć, jakie daje możliwości i czy pomoże zrealizować Wasz pomysł**. Nie każdy projekt wymaga technologii. Ale jeśli może coś ułatwić – warto z niej skorzystać.

Sztuczna inteligencja też jest narzędziem. Należy jednak pamiętać, że jej największą **siłą jest wsparcie, nie zastępowanie**. W pracy projektowej **najwyższą wartość mają działania autorskie** – własnoręczne, przemyślane, osobiste.

Ale są sytuacje, w których AI może być pomocna:

- gdy macie mało czasu, a potrzebujecie szybkiej ilustracji lub podsumowania
- gdy nie chcecie tracić energii na analizę długiego tekstu, tylko sprawdzić czy w ogóle warto się nim zająć
- gdy nie macie konkretnych umiejętności (np. komponowania muzyki), ale macie wyobrażenie, jak coś mogłoby brzmieć lub wyglądać – i chcecie się do tego zbliżyć.

AI może przyspieszyć niektóre etapy projektu, uprościć pracę lub pomóc na starcie. Ale jak zawsze ważny jest balans i krytyczne myślenie. Nie wszystko, co szybkie, będzie lepsze.

W kursie znajdziecie filmy poświęcone narzędziom cyfrowym. To nie są typowe tutoriale techniczne – to odpowiedzi z perspektywy pracy metodą projektu: jak to narzędzie pomaga, w czym wspiera, jak ułatwia planowanie, komunikację czy prezentację efektów.

Przygotowanie projektu z pomocą AI



Przydatne wsparcie

< film



Jeszcze niedawno szukaliśmy informacji w encyklopediach i bibliotekach. Potem pojawiły się wyszukiwarki internetowe, które zrewolucjonizowały sposób pozyskiwania wiedzy. Dziś mamy kolejne narzędzia – modele językowe AI, **które nie tylko wyszukują, ale też analizują treści, proponują rozwiązania, porządkują dane, zadają pytania oraz wskazują możliwe ryzyka.** To znak naszych czasów. I dobrze – bo możemy je mądrze wykorzystać w pracy projektowej.

Modele językowe, takie jak ChatGPT (OpenAI), Gemini (Google), Claude (Anthropic), Copilot (Microsoft), Mistral, czy LLaMA (Meta), to przede wszystkim **ogromna oszczędność czasu.** Działają jak **wirtualny asystent**, który: **zbiera i porządkuje informacje, streszcza długie teksty, pomaga ocenić przydatność materiałów, podpowiada rozwiązania oraz stawia pytania naprowadzające.**

Zamiast godzin analizowania materiału źródłowego możemy zyskać wstępny przegląd i szybciej podjąć decyzję, co warto wykorzystać.

Pracę z czatem najlepiej **zacząć od przekazania materiałów źródłowych.**

Jeśli mamy kilka wiadomości do przesłania, warto dodać krótką instrukcję:

„Prześlę Ci teraz materiały źródłowe. Proszę, nie zaczynaj analizy od razu – dam znać, kiedy wszystko będzie gotowe.” Dzięki temu AI nie zacznie generować odpowiedzi na podstawie niekompletnych danych.

Materiały możemy przekazywać na kilka sposobów:

-  kopiować i wklejać tekst – np. fragmenty podstawy programowej
-  dostarczać całe dokumenty – w różnych formatach (pdf, doc, txt)
-  dostarczać zdjęcia i skany – z których większość modeli odczyta tekst oraz poprawnie zidentyfikuje elementy graficzne
-  podawać linki – niektóre modele potrafią analizować zawartość stron.

Z chatbotami możemy komunikować się na trzy sposoby:

-  pisać – jak w typowym komunikatorze
-  mówić – w aplikacji mobilnej możesz dyktować polecenia
-  rozmawiać – niektóre wersje chatbotów obsługują rozmowy głosowe.

Warto wiedzieć, że w większości modeli konwersacje zapisują się na koncie użytkownika, więc można zacząć rozmowę na telefonie, a potem kontynuować ją na komputerze – wszystko zostaje w jednym miejscu.

Należy pamiętać, że AI może się mylić. Jeśli poprosisz o informacje, których sam nie dostarczysz w materiale źródłowym, chat może się pomylić lub zmyślić odpowiedź. Ale jeśli wprowadzisz rzetelne, sprawdzone źródła, a chat ma je tylko przetworzyć, ryzyko błędu znacząco maleje.

Pamiętaj o ważnych zasadach pracy z AI:

-  Weryfikuj kluczowe informacje.
-  Nie kopiuj bez refleksji.
-  Traktuj AI jako wsparcie, nie wyrocznie.
-  Nie używaj bezrefleksyjnie.

Sztuczna inteligencja nie zastąpi samodzielnego myślenia, ale dobrze użyta pomaga uporządkować informacje, sprawdzić pomysł lub zaplanować kolejne kroki w projekcie.

W filmie dołączonym do tego rozdziału możesz zobaczyć przykładowy proces planowania pracy metodą projektu z wykorzystaniem narzędzia ChatGPT. Efekty tego pokazu załączamy do opracowania. Pamiętaj, że to jedynie wersja wstępna, którą należy dopracować. Na jej podstawie możesz jednak ocenić możliwości tego modelu.



Dokument został wygenerowany przez aplikację ChatGPT-4o podczas pokazu, w trakcie realizacji nagrania.

[< dokument](#)

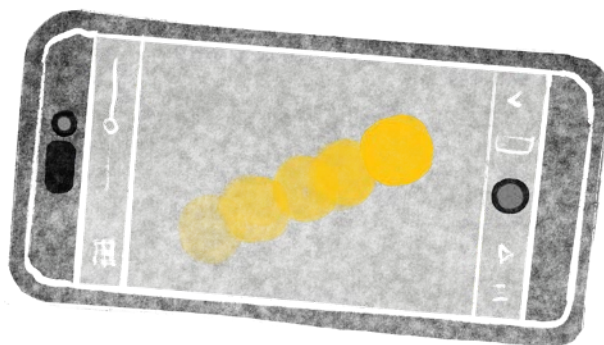


Animacja poklatkowa



Pokaż proces!

< film



Animacja poklatkowa to **prosty i kreatywny** sposób na ożywienie projektów edukacyjnych, który pozwala **przedstawić procesy**, zmiany i historie w wyjątkowej formie wizualnej.

Nie wymaga skomplikowanego sprzętu ani zaawansowanych umiejętności – wystarczy **pomysł, telefon lub tablet i odrobina cierpliwości**. Dzięki **darmowym** aplikacjom, takim jak **Stop Motion Studio** możesz stworzyć płynne animacje, dokumentując np. etapy budowy lub procesy biologiczne albo opowiadając narracyjne historie.

Dlaczego warto?

Animacja poklatkowa daje uczniom możliwość praktycznego zastosowania wiedzy w różnych dziedzin – od biologii, przez historię, po sztukę czy języki obce.

Proces tworzenia wymaga współpracy, organizacji i planowania, rozwija kreatywność i umiejętność rozwiązywania problemów. To doskonały sposób na zaangażowanie uczniów w projektowy sposób myślenia oraz działania.

Od czego zacząć?

Materiały: Możesz użyć plasteliny, papieru, klocków, figurek lub dowolnych przedmiotów codziennego użytku.

Planowanie: Storyboard lub lista kroków pomogą uporządkować pomysł i rozdzielić role – od zdjęć po scenariusz.

Aplikacje: Funkcja „onion skin” i ustawianie liczby klatek na sekundę ułatwią płynne przejścia między klatkami.

Animacja poklatkowa to nie tylko świetna zabawa, ale również efektywne narzędzie dydaktyczne, które pomaga uczniom w głębszym zrozumieniu prezentowanych zagadnień. Możesz pokazać ruch płyt tektonicznych, etapy powstawania wulkanu czy stworzyć animowane fiszki do nauki słownictwa. Ograniczeniem jest tylko wyobraźnia!

Gotowi na eksperymentowanie? Niech proces tworzenia stanie się Waszym wspólnym doświadczeniem – pełnym zabawy, nauki i inspiracji!



ABC Canvy



Niezawodna
w pracy projektowej
< film



Canva to jedno z najpopularniejszych i najbardziej **wszechstronnych narzędzi graficznych dostępnych online**. Działa **w przeglądarce oraz jako aplikacja mobilna** – na telefonach i tabletach. **Wszystkie zmiany zapisują się automatycznie**, więc można płynnie przechodzić między komputerem a telefonem, w zależności od tego, gdzie i kiedy pracujemy. **Nie wymaga instalacji ani wcześniejszego doświadczenia**. Powstała z myślą o osobach, które chcą tworzyć przejrzyste i estetyczne materiały **szybko, intuicyjnie i bez stresu**.

Dlaczego warto korzystać z Canvy w edukacji projektowej?

Bo pozwala tworzyć materiały, które nie tylko dobrze wyglądają, ale też **pomagają w planowaniu, porządkowaniu i prezentowaniu efektów pracy**. Canva sprawdza się na każdym etapie projektu – od planowania po promocję.

Do czego wykorzystać Canwę?

Planowanie i organizacja:



harmonogramy i planery – tygodniowe, miesięczne, zadaniowe



mapy myśli, moodboardy, burze mózgów



scenariusze działań, formularze, karty refleksji.

Tworzenie materiałów:

-  prezentacje – gotowe do wspólnej edycji
-  ulotki, broszury, infografiki
-  ziny, gazetki, e-booki podsumowujące projekt
-  gry planszowe i karciane – projektowanie kart, plansz, instrukcji
-  filmy – z tekstem, dźwiękiem i prostą animacją.

Promocja i dokumentacja:

-  plakaty promujące projekt lub wydarzenie
-  posty do mediów społecznościowych
-  kolaże zdjęć z przebiegu projektu
-  zaproszenia, dyplomy, banery na wystawy i finały.

Na co warto zwrócić uwagę?**1**

Szablony – Canva oferuje tysiące gotowych wzorów, ale warto tworzyć też własne szablony z logotypem szkoły, symbolem klasy albo z wypracowanym, autorskim stylem komunikacji wizualnej.

2

Elementy graficzne – ikony, linie, zdjęcia, tekstury – wszystko, co pomaga w zbudowaniu przejrzystego i atrakcyjnego komunikatu.

3

Praca zespołowa – można zaprosić innych do współtworzenia, świetne rozwiązanie w pracy grupowej; wszyscy mają dostęp do tego samego projektu, mogą go wspólnie edytować i komentować w czasie rzeczywistym.

4

Edycja wideo – Canva pozwala tworzyć proste filmy z animacjami, podkładem muzycznym i efektami przejścia; to świetna opcja na podsumowanie projektu, relację z wydarzenia albo intro do prezentacji.

5

Narzędzia AI – w Canvie znajdziesz funkcje oparte na sztucznej inteligencji: Magic Write (generowanie tekstów), Text to Image (tworzenie grafik na podstawie opisu), automatyczne tłumaczenia, usuwanie tła, a także uporządkowanie slajdów i kompozycji; te opcje nie tylko przyspieszają pracę, ale też pozwalają uczyć się nowoczesnych rozwiązań.

6

Foldery i porządek – w projektach trwających kilka tygodni naprawdę warto dbać o porządek. Canva pozwala tworzyć foldery, oznaczać wersje robocze i szybko znajdować potrzebny plik.

Podczas pracy w Canvie dobrze jest trzymać się kilku zasad:



Korzystaj z gotowych elementów, ale z umiarem. Własne zdjęcia, grafiki czy teksty sprawiają, że projekt będzie naprawdę „Wasz”.



Dobrze nazywaj pliki i foldery. To drobna rzecz, ale ogromna oszczędność czasu.



Najpierw pomysł, potem grafika. Canva to narzędzie – najpierw warto naszkicować, zaplanować, dopiero później przełożyć to na ekran.



Zostaw przestrzeń na samodzielne klikanie. Eksperymentowanie jest ważną częścią procesu uczenia się.



CANVA – a może książka?



Zacznij od końca...

< *film*



Canva to narzędzie, które odmienia sposób pracy z tekstem, grafiką i projektowaniem materiałów edukacyjnych. **Jest proste w obsłudze, dostępne online i – co ważne – darmowe.** Dla nauczycieli i szkół, po weryfikacji, udostępniana jest bezpłatnie wersja Pro. W tym rozdziale omawiamy, jak korzystać z Canvy przy pracy nad projektem książkowym.

O czym warto pamiętać przy projektach książkowych?

1 **Zacznij od końca.** Jeśli planujecie wydrukować książkę, kalendarz lub folder – zacznijcie od sprawdzenia wymagań drukarni:



Jaki format i wymiary akceptują?



Czy potrzebne są spadki drukarskie?



Jakie są wytyczne dotyczące marginesów i układu stron?

Te informacje pomogą uniknąć błędów i już od początku dostosować projekt do druku. Zignorowanie tych wymagań może oznaczać konieczność późniejszych przeróbek lub problemy z zaakceptowaniem pliku przez drukarnię. Warto też upewnić się, **w jakim formacie plików należy przesłać projekt** – najczęściej jest to PDF (z marginesami i spadami) lub JPG, jeśli korzystamy z wewnętrznego kreatora online.

2

Ustal format projektu i trzymaj się go konsekwentnie.

Na samym początku zdecyduj:

Jaki będzie format? (np. A4 poziomo, 20×20 cm).

Czy projektujemy rozkładówki (lewa i prawa strona razem, jako wspólna powierzchnia wizualna)? Canva domyślnie tworzy strony pojedynczo, dlatego przy rozkładówkach warto zaprojektować każdą parę stron jako jedną wspólną stronę i dodać linię pomocniczą w środku.

Czy wszystkie zespoły będą pracować na wspólnym szablonie?

3

Zadbaj o wspólne zasady projektowe. Współpraca nad książką będzie bardziej efektywna, jeśli ustalicie reguły:



jednolity rozmiar i krój czcionek (np. nagłówki w jednej czcionce, tekst główny w innej)



stały układ graficzny (np. miejsce na tytuł, ilustrację, podpisy; szablon bazowy – tzw. „matka projektu”, z której korzystają wszyscy)



zakaz usuwania wspólnych elementów (np. logo, marginesów, znaczników spadów).

4

Wspieraj twórczość uczniów. Canva to nie tylko kompozycja gotowych elementów. Zachęcaj uczniów do:



tworzenia własnych ilustracji



robienia zdjęć i skanowania rysunków



kreatywnego komponowania układów.

To sprawia, że książka staje się autentycznym dziełem zespołu, a nie tylko sklejką z internetu.

Na kolejnych stronach znajdziesz przykład pełnego procesu projektowego, którego efektem jest zaprojektowana przez uczniów książka.

Zdecydowaliśmy się pokazać ten projekt w całości, krok po kroku, ponieważ spojrzenie na cały proces pozwala lepiej zrozumieć zależności między etapami pracy i uczy podejmowania decyzji z wyprzedzeniem. Dzięki takiemu podejściu łatwiej uniknąć typowych trudności, które pojawiają się wtedy, gdy skupiamy się tylko na fragmencie zadania, bez myślenia o dalszych krokach. To podejście pomaga budować nawyk planowania, przewidywania i świadomego korzystania z narzędzi – a to jedna z kluczowych kompetencji w pracy metodą projektu.

Poznajcie przykład:

„Królewska Szkoła Pieniądza”

– od pytania do projektu!

Pytanie wprowadzające: **Jak działają pieniądze?**

Pierwszy krok to burza mózgów – uczniowie zapisują pytania i skojarzenia: jak wyglądają pieniądze, skąd się biorą, do czego służą, czym są zagrożenia, jak działają systemy finansowe.

Na kolejnej stronie znajduje się przykładowa mapa myśli. Zwróć uwagę, jak wielowątkowy może być temat. Na tym etapie nie narzucamy kierunku – pozwalamy uczniom samodzielnie zdecydować, co jest dla nich ciekawe i ważne.

Historia wiele wyjaśnia!



Wybór formy i technologii

Po analizie przychodzi czas na pytanie: „W jakiej formie chcemy opowiedzieć o tym, czego się dowiemy?” Uczniowie proponują różne formaty: książkę, lapbook, film, grę. **Warto wspólnie zastanowić się, która forma: najlepiej oddaje charakter treści, umożliwia współpracę zespołową, jest ciekawa i czytelna dla odbiorcy, pozwala rozwijać konkretne umiejętności** (np. graficzne, tekstowe, medialne).

Jeśli wybór pada na książkę projektowaną w Canvie, warto zwrócić uwagę, że taka forma umożliwia: **podział treści na rozdziały, planowanie graficzne i tekstowe, łatwe eksportowanie do druku lub wersji cyfrowej.**

Dobrze jest poświęcić chwilę na zapoznanie uczniów z funkcjami Canvy, takimi jak: **wspólna praca w czasie rzeczywistym; historia wersji i komentowanie; siatki, marginesy i szablony ułatwiające kompozycję; automatyczny zapis w chmurze i dostępność z różnych urządzeń.**

Planowanie i organizacja pracy

Gdy forma i narzędzie są wybrane, pora zaplanować działania. To dobry moment na: **podział klasy na zespoły, ustalenie tematów rozdziałów, a także określenie etapów projektu i terminów realizacji.**

Zwróć uwagę, jak rozbudowana mapa myśli może pomóc w wygenerowaniu wspólnego motywu – w tym przypadku był to motyw królów z banknotów, który spina projekt zarówno graficznie, jak i symbolicznie. Każdy zespół wybiera „swojego króla” oraz temat – to ułatwia organizację pracy i czyni projekt bardziej angażującym.

WAŻNE: Na tym etapie dobrze jest wybrać miejsce druku. Jeśli planujemy korzystać z wewnętrznego kreatora drukarni (np. CEWE, Empik Foto), pliki warto eksportować jako JPG. Jeśli drukujemy tradycyjnie, lepiej wybrać PDF ze spadami i odpowiednią rozdzielczością.

Praca właściwa – Canva w akcji

Gdy każdy zespół projektuje swoją rozkładówkę – czyli jedną parę stron książki – uczniowie: **korzystają ze wspólnych szablonów, ustalają spójny styl (czcionki, kolory, układ), tworzą ilustracje i grafiki, redagują teksty.**

Zwróć uwagę na wykorzystanie narzędzia ChatGPT do tworzenia ilustracji postaci królów. Uczniowie importują zdjęcia banknotów wraz z prostym szkicem reszty postaci i proszą o ich wygenerowanie. To twórczy sposób na oszczędność czasu, szczególnie przy projektach z ograniczonym harmonogramem.

Na tym etapie zachęć uczniów do regularnego dzielenia się postępami, organizowania przeglądów i udzielania sobie wzajemnie informacji zwrotnych.

Poprawki i testowanie

Kiedy projekt osiąga wersję roboczą, warto sprawdzić: **czy treści są zrozumiałe, co można uprościć oraz czy układ graficzny jest spójny i czytelny.**

To dobry moment, by przypomnieć, że Canva pozwala łatwo wprowadzać zmiany i wracać do wcześniejszych wersji bez obawy o utratę danych.

Druk

Po zakończeniu pracy uczniowie: **łączą wszystkie rozkładowki w jeden spójny dokument, jeszcze raz sprawdzają wymagania drukarni** (format, marginesy, spady), **eksportują plik z Canvy**:



jako JPG – jeśli projekt ma zostać zaimportowany do kreatora online (drukarnia z własnym systemem)



jako PDF ze spadami (300 DPI) – jeśli plik jest wysyłany bezpośrednio do drukarni.

Następnie przesyłają gotowy plik i wybierają opcje druku: format, okładkę, papier oraz liczbę egzemplarzy.

Prezentacja i refleksja

Projekt można zaprezentować w klasie, podczas wydarzenia szkolnego lub na spotkaniu z rodzicami. Każdy zespół może opowiedzieć o swoim rozdziale, zaprezentować ilustracje lub podzielić się najważniejszymi wnioskami.

Podsumowanie

Po zakończeniu warto zarezerwować czas na krótką refleksję:



Co się sprawdziło w pracy z Canvą?



Jakie umiejętności rozwinęliśmy?



Co było najtrudniejsze, a co najciekawsze?



Jak można ulepszyć ten proces następnym razem?

Takie podsumowanie pozwala nie tylko docenić wspólny wysiłek, ale także lepiej zrozumieć, dlaczego projekt się udał i jak wykorzystać to doświadczenie w kolejnych działaniach.

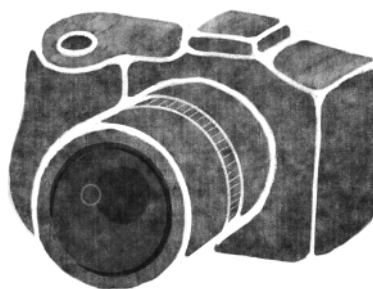


Film w projekcie



Sprzęt, technika, narzędzia

< film



Film to jedno z **najczęściej wykorzystywanych narzędzi komunikacji we współczesnym świecie**. Pojawia się w edukacji, mediach społecznościowych, działaniach artystycznych, kampaniach społecznych i komunikacji biznesowej. Ma tę przewagę nad wieloma innymi formami, że **oddziałuje nie tylko słowem, lecz także obrazem, rytmem, muzyką i emocjami**.

W projektach edukacyjnych film może pełnić wiele funkcji – być formą dokumentacji, sposobem na prezentację efektów, przestrzenią do zadania pytania lub podsumowania pracy zespołu. Może mieć bardzo różne formy: **od dokumentu, przez krótki film fabularny, wideoesej, animację, po relację z wydarzenia lub kolaż z gotowych materiałów**. Równie dobrze sprawdza się jako prosty montaż zdjęć i ekranów, bez konieczności realizacji zdjęć filmowych.

Istotną zaletą filmu jest jego **zespołowy charakter**.

Realizacja wymaga współpracy i pozwala na wyraźny podział zadań: planowanie, nagrywanie, montaż, obsługa dźwięku, przygotowanie scenariusza, storyboardu, napisów czy elementów graficznych.

Warto wiedzieć, że w pracy projektowej **nie jest konieczne dysponowanie profesjonalnym sprzętem**. Do realizacji szkolnych filmów z powodzeniem wystarczy smartfon z dobrą kamerą. **Warto jednak zadbać o odpowiedni dźwięk** – ponieważ to właśnie jakość dźwięku najczęściej decyduje o odbiorze nagrania. Dobrym rozwiązaniem może być użycie mikrofonu krawatowego, słuchawek z mikrofonem lub nagranie audio na osobnym urządzeniu.

Pracę warto zaplanować. Oprócz harmonogramu i podziału ról pomocne będą:



scenariusz (czyli spis kolejnych scen i ujęć)



storyboard (prosty szkic z wizualnym planem filmu).

Podział ról może obejmować: reżyserię, nagranie obrazu, dźwięk, montaż, przygotowanie grafik i napisów, organizację planu, kostiumy, charakteryzację – tak, aby każdy uczeń mógł wnieść swój wkład.

Do montażu warto sięgnąć po narzędzie przyjazne początkującym. Jednym z takich rozwiązań jest **CapCut – darmowy program dostępny zarówno na telefon, jak i komputer**. Pozwala szybko i sprawnie wykonać podstawowy montaż: cięcie nagrań, dodawanie tytułów i napisów, wstawianie muzyki i efektów, stosowanie przejść i filtrów. CapCut ma również funkcję **automatycznego tworzenia napisów**, co znacząco zwiększa dostępność filmów i może być przydatne w działaniach edukacyjnych. Narzędzie nie wymaga mocnego sprzętu i pozwala rozwijać się krok po kroku – od prostych zadań po bardziej zaawansowane formy montażu.

Drugim narzędziem, które warto wziąć pod uwagę, jest **Canva**. Choć kojarzy się przede wszystkim z grafiką, oferuje również możliwość tworzenia i edytowania filmów. **Świetnie sprawdza się w projektach, w których film zawiera dużo tekstu, a także opisy, ikonki, chmurki i inne graficzne uzupełnienia.**

Możliwe jest również połączenie obu narzędzi: **warstwę filmową można przygotować w CapCut, a następnie wzbogacić ją w Canvie o dodatkowe elementy wizualne.**

Dobrym sposobem na podniesienie jakości waszych filmów – zarówno pod względem wizualnym, jak i technicznym – może być regularne **śledzenie twórców internetowych, którzy dzielą się swoją wiedzą na temat montażu oraz edycji wideo w takich narzędziach, jak CapCut czy Canva.** Na platformach internetowych (np. Instagram i TikTok) można znaleźć wiele krótkich, przystępnych materiałów wideo, **które pokazują, jak krok po kroku osiągnąć konkretne efekty wizualne** – od prostych przejść i animacji, po bardziej zaawansowane techniki edycyjne. Tego typu poradniki mogą być świetnym uzupełnieniem pracy projektowej, szczególnie dla uczniów, którzy chcą samodzielnie rozwijać swoje kompetencje twórcze, a także dla nauczycieli poszukujących nowoczesnych, sprawdzonych inspiracji do pracy z filmem w klasie.



Dźwięk w projekcie



Między nutą a słowem

< film



Dźwięk to wyjątkowa forma wyrazu. Można go słuchać w tle, daje wrażenie bezpośredniego kontaktu i **pozwała skupić się na treści.**

W projektach edukacyjnych jego zastosowanie jest niezwykle szerokie.

Nie wymaga światła, scenografii czy profesjonalnego sprzętu. Wystarczy pomysł, wypowiedź i mikrofon – choćby w telefonie. Spektrum możliwości projektów dźwiękowych jest naprawdę duże, oto kilka z nich:

Podcasty

Podcast to nagranie dźwiękowe, które może przybrać **formę opowieści, wywiadu, rozmowy czy reportażu.** Może **dokumentować proces pracy, prezentować efekty projektu albo być formą refleksji.** Uczniowie nagrywają solo, w parach lub grupowo. W treści mogą pojawić się **wypowiedzi zebrane w terenie, cytaty, dźwięki otoczenia.** Podcasty są stosunkowo łatwe do zrealizowania – nie wymagają montażu wideo ani przygotowania wizualnego. Do ich publikacji można wykorzystać bezpłatne narzędzia, takie jak **Spotify for Podcasters** które pozwalają szybko udostępnić gotowe nagranie.

Podcast można nagrać i zmontować na różne sposoby – w zależności od dostępnych narzędzi i doświadczenia zespołu. **Do prostego montażu dobrze sprawdzi się CapCut** – program intuicyjny oraz dostępny zarówno na komputer, jak i telefon. **Pozwala on nie tylko na obróbkę materiału audio, ale również – w razie potrzeby – na dodanie grafiki** (np. okładki podcastu), napisów czy prostych efektów wizualnych. Gotowy plik można wyeksportować jako samo nagranie dźwiękowe lub jako film z nieruchomym obrazem – co jest **przydatne przy publikacji na platformach takich jak YouTube**. Jeśli podcast ma formę wyłącznie audio, warto rozważyć użycie programów dedykowanych pracy z dźwiękiem, takich jak **Audacity** (na komputer) lub **Lexis Audio Editor** (na telefon). Wygodną alternatywą – zwłaszcza dla początkujących – jest też platforma **Spotify for Creators**, która umożliwia nagranie, montaż i publikację podcastu bezpośrednio z poziomu przeglądarki.

Głos generowany przez AI

W sytuacjach, gdy nagranie własnego głosu jest trudne lub niemożliwe, **można skorzystać z głosu syntetycznego**. Narzędzia takie jak **ElevenLabs** pozwalają zamienić tekst na realistycznie brzmiącą wypowiedź, **z możliwością regulowania stylu, tempa i emocji**. To przydatne rozwiązanie w projektach wymagających narracji lub podkładu lektorskiego.

Jeśli materiał ma trafić do odbiorców w innych językach, można wykorzystać narzędzie Rask AI. Automatycznie tłumaczy ono nagranie i podkłada odpowiednio dopasowany głos w wybranym języku. Ułatwia to realizację projektów międzynarodowych, działania w ramach programu Erasmus+ oraz współpracę międzykulturową.

Muzyka tworzona przez AI

Kreatywne projekty mogą zyskać **wyjątkową oprawę muzyczną** dzięki takim narzędziom, jak **Suno**. Umożliwiają one **wygenerowanie utworu na podstawie opisu, napisanie własnego tekstu piosenki lub zaimportowanie nagrania głosowego, do którego system stworzy aranżację muzyczną**.

Tego typu muzyka może stać się **tłem filmu, częścią gry, elementem scenografii lub samodzielnym utworem** – np. hymnem projektu czy piosenką podsumowującą działania. Suno oferuje również możliwość wyboru stylu muzycznego i nastroju, co daje użytkownikom dużą swobodę artystyczną.

Zarówno podcast, jak i generowany głos czy muzyka mogą wzbogacić pracę metodą projektu. Zaletą narzędzi dźwiękowych jest ich **dostępność i prostota obsługi** – większość z nich działa online, na telefonie lub w przeglądarce.

Dobrze jest również pamiętać o licencjach, zwłaszcza w przypadku tworzenia muzyki. Większość narzędzi dopuszcza użycie niekomercyjne, ale przed publikacją zawsze warto sprawdzić warunki.



Sprzęt cyfrowy

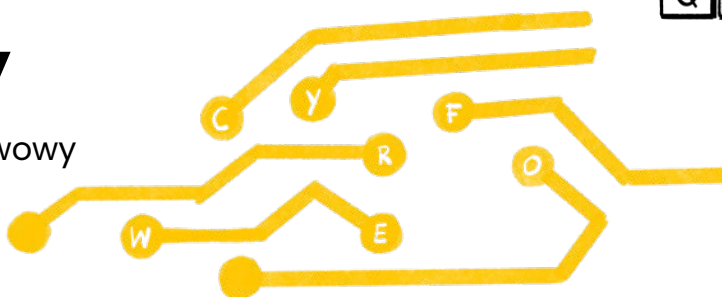


Zestaw podstawowy

< film

NARZĘDZIA CYFROWE

Q W E



W pracy metodą projektu najważniejsze są: pomysł i sens działania. Nie potrzeba do tego profesjonalnego sprzętu za tysiące złotych. Ale dobrze dobrany zestaw narzędzi cyfrowych może bardzo ułatwić pracę i otworzyć nowe możliwości. W tym rozdziale przyglądamy się sprzętowi, który może się przydać w projektach edukacyjnych i podpowiadamy, do czego może służyć, na co zwrócić uwagę oraz z jakiego oprogramowania warto skorzystać.

1 Komputer lub laptop (z dostępem do internetu)

Do czego może służyć? Do projektowania graficznego, tworzenia prezentacji, montażu filmów i dźwięku, pisania tekstów, planowania projektów, edycji dokumentów, tworzenia animacji, prowadzenia spotkań online i pracy zespołowej.

Na co zwrócić uwagę? Szczególnie ważna jest ilość pamięci RAM – to ona odpowiada za płynność działania, zwłaszcza przy jednoczesnym korzystaniu z kilku aplikacji (np. Canva, CapCut, edytor tekstu i przeglądarka). Przy większych projektach, szczególnie filmowych, warto mieć komputer z przynajmniej 8 GB RAM. Warto również zwrócić uwagę na system operacyjny, stabilne łącze internetowe i możliwość podłączenia zewnętrznych urządzeń (mikrofon, słuchawki, drukarka).

Przydatne oprogramowanie:

Programów wspierających pracę metodą projektu jest naprawdę mnóstwo – ich pełne wyliczenie mogłoby być przytłaczające, dlatego poniżej znajdziesz zestawienie tych, które warto znać i mieć pod ręką jako absolutne *must have*.

- Canva, CapCut – tworzenie grafiki i montaż wideo
- Audacity – edycja dźwięku
- QuickTime – nagrywanie ekranu, wyświetlanie filmów
- Tinkercad, SketchUp Make 2017 – modele 3D
- Writefull, Grammarly – wsparcie językowe
- Google Earth Studio, Solar System Scope – eksploracja map, kosmosu
- Scratch – wizualne programowanie i tworzenie prostych gier, quizów i animacji

2 Smartfon (z dostępem do internetu)

Do czego może służyć? Do nagrywania filmów i dźwięku, robienia zdjęć, korzystania z aplikacji edukacyjnych, skanowania tekstów, mierzenia przestrzeni, rozpoznawania roślin i zwierząt, dokumentowania projektów, komunikacji z zespołem.

Na co zwrócić uwagę? Nowoczesne smartfony często posiadają bardzo dobre aparaty i mikrofony. System iOS (iPhone) ma wbudowaną funkcję nagrywania ekranu w centrum sterowania, wiele modeli z Androidem również oferuje tę funkcję w ustawieniach. Pamięć wewnętrzna, pojemność baterii oraz możliwość instalacji aplikacji to kluczowe elementy przy intensywnym wykorzystaniu smartfona w projekcie. Ustawienie smartfona na statywie może dodatkowo zwiększyć jego funkcjonalność – zmienia jego charakter z urządzenia do rozrywki na narzędzie pracy.

Przydatne aplikacje:

-  Canva, CapCut – tworzenie grafiki i montaż wideo
-  iNaturalist, Seek, Flora Incognita – rozpoznawanie roślin, zwierząt i grzybów
-  Google Lens – skanowanie obiektów i tekstów, wyszukiwanie informacji
-  Measure (Android/iOS) – pomiary przestrzeni za pomocą kamery
-  Google Arts & Culture – eksploracja dzieł sztuki, muzeów i historii
-  Adobe Scan – skanowanie dokumentów do PDF
-  ChatGPT lub inny model językowy – pomoc, analiza, tworzenie tekstów

3 Tablet (z dostępem do internetu)

Do czego może służyć? Tablet to wszechstronne, mobilne narzędzie, które świetnie sprawdza się w projektach edukacyjnych, zwłaszcza tych wymagających pracy kreatywnej i szybkiej dokumentacji. Może służyć do: rysowania i projektowania ilustracji, tworzenia animacji i storyboardów, rejestrowania i montażu krótkich filmów lub dźwięków, eksplorowania treści w rzeczywistości rozszerzonej (AR) i wirtualnej (VR), prowadzenia notatek i pracy z mapami myśli, nagrywania ekranu, robienia zdjęć i skanowania dokumentów.

Na co zwrócić uwagę? Warto wybrać tablet z dobrą responsywnością ekranu, obsługą rysika, dużą pamięcią wewnętrzną lub możliwością korzystania z chmury, a także z możliwością instalacji potrzebnych aplikacji. W projektach zespołowych ważna jest też łatwość przesyłania danych i współpracy z komputerami.

Przydatne aplikacje:

-  Canva, CapCut – tworzenie grafiki i montaż wideo
-  Sketchbook – tworzenie rysunków, ilustracji, storyboardów
-  FlipaClip – animacje poklatkowe 2D
-  ExpeditionsPro – wirtualne wycieczki edukacyjne (VR)
-  AR Makr (iOS) – tworzenie prostych modeli w rzeczywistości rozszerzonej

Tablet świetnie wspiera działania uczniów w ruchu, poza salą lekcyjną lub podczas pracy twórczej, a dzięki aplikacjom edukacyjnym i kreatywnym może stać się centrum działania całego projektu.

4 Statyw lub uchwyt do telefonu

Do czego może służyć? Do stabilnego nagrywania filmów, robienia zdjęć, prowadzenia wideorozmów, pracy w trybie poklatkowym lub dokumentowania działań bez użycia rąk.

Na co zwrócić uwagę? Ustawienie telefonu na statywie znacząco zmienia jego funkcję – przestaje być urządzeniem do scrollowania TikToka, a zaczyna być narzędziem do pracy. Dobrze dobrany statyw umożliwia kreatywną i dokładną rejestrację materiałów bez drgań czy przypadkowych ujęć.

5 Mikrofon

Do czego może służyć? Do nagrywania podcastów, wywiadów, narracji do filmów, ścieżek dźwiękowych i innych materiałów audio.

Na co zwrócić uwagę? Wystarczy prosty mikrofon krawatowy lub zestaw słuchawkowy z mikrofonem. Alternatywą może być drugi telefon, służący tylko do rejestrowania dźwięku.

6 Słuchawki

Do czego mogą służyć? Do odsłuchiwania nagrań, montażu audio, testowania efektów dźwiękowych.

Na co zwrócić uwagę? Najlepiej sprawdzają się słuchawki przewodowe – dają lepszą jakość i nie mają opóźnień, co jest istotne przy precyzyjnej pracy z dźwiękiem.

7 Powerbanki i ładowarki

Do czego mogą służyć? Do zasilania urządzeń podczas nagrań w terenie, dłuższych wydarzeń lub mobilnych aktywności projektowych.

8 Tablica interaktywna lub projektor

Do czego mogą służyć? Do wspólnej pracy na ekranie, prezentacji materiałów, prowadzenia burzy mózgów, śledzenia postępów projektu.

9

Drukarka 2D/3D

Do czego może służyć? Do drukowania plakatów, ulotek, zaproszeń, kart do gier, książek lub materiałów do wystawy. Warto pamiętać także o możliwości druku 3D – jeżeli szkoła lub partnerzy projektu dysponują taką drukarką, można tworzyć modele, prototypy i fizyczne efekty pracy uczniów.

Dobre praktyki:



regularne tworzenie kopii zapasowych, również w chmurze



jasny podział ról w zespole



porządek w plikach i nazwach – lepiej „projekt_eko_4b_1” niż „nowy 1”.

Warto pamiętać, że to nie technologia decyduje o jakości projektu, ale to, jak ją wykorzystamy.

DODATKOWE





Projekt krok po kroku

Podsumujmy, co już wiemy!

„Projekt krok po kroku” to narzędzie, które pozwala spojrzeć na cały proces pracy metodą projektu z lotu ptaka. Gdy zaczynasz, łatwo się pogubić – wiele działań dzieje się jednocześnie, zmienia się rola nauczyciela i uczniów, pojawia się chaos. Ta plansza pomaga złapać orientację, zrozumieć złożoność procesu i świadomie przez niego przechodzić.

Pokazuje trzy etapy pracy: planowanie, realizację i ewaluację, a w każdym z nich – co robi nauczyciel, co grupa, jakie działania warto zaplanować. Pomaga rozpoznać momenty kluczowe, wspiera refleksję i organizację działań.

Na górze znajdziesz trzy ścieżki dostosowane do poziomu doświadczenia:



Startuję – dla tych, którzy dopiero zaczynają



Praktykuję – dla osób z pierwszymi projektami za sobą



Ogarniam – dla nauczycieli, którzy chcą rozwijać swój styl i testować nowe rozwiązania.

Możesz z niej korzystać na wiele sposobów – wydrukować i oznaczać postępy, albo pracować na wersji online w Canvie.



CANVA tablica



CANVA A3



PDF Druk

***HALO, NARZĘDZIA!**

Zapoznaj się z szablonem:

„Projekt krok po kroku”

< CANVA tablica / < CANVA A3

< PDF druk



W zestawie jest też **LISTA KONTROLNA**, która pomaga zatrzymać się na każdym etapie i zadać sobie pytania pomocne w refleksji i planowaniu. To nie instrukcja, ale wsparcie – dzięki któremu łatwiej ogarnąć projekt jako całość.



***HALO, NARZĘDZIA!**

Zapoznaj się z listą kontrolną:

< CANVA A3

< PDF druk



Quiz

PRACA METODĄ PROJEKTU

Sprawdź swoją wiedzę na temat pracy metodą projektu w edukacji.

Quiz składa się z 10 stwierdzeń – zdecyduj, czy zgadzasz się z każdym z nich.

Możesz rozwiązać quiz przed rozpoczęciem pracy z naszym kursem – pomoże Ci to wybrać elementy szkolenia, z którymi przede wszystkim warto się zapoznać.

Quiz możesz również rozwiązać po zakończeniu „KURSnA PROJEKT”, aby sprawdzić, w jakim stopniu opanowałeś prezentowane treści, a także – do których materiałów szkoleniowych warto jeszcze wrócić.

1

Prawie każde zadanie dla uczniów czy działanie szkolne można nazwać projektem edukacyjnym.

TAK – Rzeczywiście wiele inicjatyw bywa określanych mianem projektu. Jednak, aby móc mówić o pracy metodą projektu, konieczne jest spełnienie kilku warunków – omawiamy je w rozdziale „**5 cech metody projektu**” oraz w filmie o tym samym tytule. Aby uniknąć nieporozumień terminologicznych, warto zajrzeć do rozdziału „**Projekt edukacyjny**”.

NIE – Brawo, masz świadomość, że konieczne jest spełnienie kilku warunków, aby móc mówić o pracy metodą projektu. Jeżeli chcesz zweryfikować swoją listę, zajrzyj do rozdziału „**5 cech metody projektu**” lub obejrzyj film o tym samym tytule.

**2**

Wszystkie projekty są podobne do siebie, mają zbliżony przebieg i efekty końcowe.

TAK – Metoda projektu to ogólne ramy, w których mieści się wiele różnorodnych inicjatyw. Dobrze, aby projekt był dostosowany do kontekstu edukacyjnego, w którym jest realizowany. W rozdziale i w filmie „**4 typy projektów**” przybliżamy projekty społeczne, aplikacyjne, badawcze oraz problemowe. Natomiast w rozdziale i w filmie „**Poziom edukacyjny**” zwracamy uwagę na specyfikę pracy metodą projektu z różnymi grupami wiekowymi uczniów.

NIE – Świetnie, że dostrzegasz morze możliwości, jakie daje praca projektowa. W rozdziale i w filmie „**4 typy projektów**” przybliżamy projekty społeczne, aplikacyjne, badawcze oraz problemowe. Natomiast w rozdziale i w filmie „**Poziom edukacyjny**” zwracamy uwagę na specyfikę pracy metodą projektu z różnymi grupami wiekowymi uczniów.

3

Praca projektowa to przede wszystkim chaos.

TAK – Zdarza się, że opiekun grupy projektowej nie panuje nad przebiegiem działań. Najczęściej jest to skutkiem poświęcenia zbyt małej uwagi etapowi przygotowania się do realizacji projektu – wskazówki oraz materiały pomocnicze do skutecznego przygotowania się znajdziesz w rozdziale i w filmie „**8 warunków brzegowych**”. Czasem też wyzwaniem stanowi sprawna współpraca w zespole projektowym – pomocne rozwiązania proponujemy w rozdziale i w filmie „**5 dla dobrej współpracy**”.



NIE – Super, że widzisz możliwości panowania nad przebiegiem działań projektowych. Jeżeli interesuje Cię temat skutecznego przygotowania się do realizacji projektu, zajrzyj do rozdziału lub filmu „**8 warunków brzegowych**”. Jeżeli szukasz dodatkowych wskazówek dot. sprawnej współpracy w zespole projektowym, znajdziesz je w rozdziale i w filmie „**5 dla dobrej współpracy**”.

4

Muszę wybrać: albo praca metodą projektu, albo realizacja podstawy programowej (i podręcznika).

TAK – Projekt edukacyjny jest jedną z metody dydaktycznych, która może być z powodzeniem używana do realizacji treści z podstawy programowej. Jak to zrobić, pokazujemy w filmie i rozdziale „**Podstawa programowa**”.

NIE – Gratulacje! Dostrzegasz możliwość wykorzystania metody projektu do realizacji treści z podstawy programowej. Gdybyś chciał pogłębić ten temat, zapraszamy do zapoznania się z filmem lub rozdziałem „**Podstawa programowa**”.

5

Ocenianie w projekcie dotyczy tylko końcowej prezentacji i jest wspólne dla całego zespołu.

TAK – Realizacja projektu to tak złożone działanie, że jego ocena powinna uwzględniać różne aspekty i etapy pracy – nie tylko całego zespołu, lecz także poszczególnych jego członków. Jak to zrobić w praktyce? Po wskazówki i materiały pomocnicze zapraszamy do rozdziału i do filmu „**Ocenianie**”.

NIE – To cenne, że masz świadomość złożoności oceniania w pracy metodą projektu. Jeżeli szukasz dodatkowych inspiracji, zapoznaj się z rozdziałem lub z filmem „**Ocenianie**” i towarzyszącymi im materiałami dodatkowymi.

**6**

Nie ma większego znaczenia, jak rozpoczniemy działania projektowe z uczniami.

TAK – Lepiej zapobiegać niż leczyć... Warto tak rozpocząć działania projektowe, aby od samego początku wzbudzić zaangażowanie uczniów i nadać pracy odpowiedni kierunek. Praktyczne wskazówki, jak to zrobić, znajdziesz w rozdziale i w filmie „**Wejście w projekt**”.

NIE – Super, że dostrzegasz znaczenie tego, w jaki sposób rozpoczyna się pracę nad projektem. Jeżeli chcesz porównać swoje pomysły z naszymi propozycjami, zajrzyj do rozdziału lub do filmu „**Wejście w projekt**”.

7

Najlepiej, kiedy projekt jest realizowany przez 1 nauczyciela na lekcjach 1 przedmiotu.

TAK – Projekty mają ogromny potencjał interdyscyplinarny – szkoda byłoby go nie wykorzystać. Jak planować i organizować współdziałanie nauczycieli kilku przedmiotów? Podpowiedzi znajdziesz w rozdziale i w filmie „**Współpraca międzyprzedmiotowa**”.

NIE – Brawo! Widzisz sens realizacji projektów interdyscyplinarnych oraz pracy zespołowej nauczycieli. Jeżeli szukasz dodatkowych inspiracji albo pomocnych narzędzi, zapoznaj się z rozdziałem lub filmem „**Współpraca międzyprzedmiotowa**”.

**8**

Jako nauczyciel zupełnie nie mam wpływu na motywację uczniów do pracy nad projektem.

TAK – Rzeczywiście nie możemy bezpośrednio zmienić czyjejś motywacji, jednak mamy wpływ na tworzenie warunków, które wzmacniają albo osłabiają uczniowskie zaangażowanie. Praktyczne wskazówki zawarliśmy w rozdziale i w filmie „**8 sekretów motywacji**”.

NIE – To cenne, że masz świadomość swojego wpływu. Jeżeli szukasz dodatkowych pomysłów na tworzenie warunków, które wzmacniają uczniowskie zaangażowanie, zapraszamy do lektury rozdziału albo obejrzenia filmu „**8 sekretów motywacji**”.

9

Właściwie nie wiadomo czy warto pracować z uczniami metodą projektu.

TAK – Pozytywne efekty edukacyjne można osiągać różnymi metodami i technikami pracy dydaktycznej. O tym, dlaczego warto realizować projekty z uczniami, dowiesz się z rozdziałów i filmów „**Projekt to trwała wiedza**” oraz „**Wiedzy nie wlejesz**”.

NIE – Gratulacje! Masz świadomość korzyści dla ucznia wynikających z pracy metodą projektu. Jeżeli masz ochotę pogłębić ten temat, zapoznaj się z rozdziałami lub filmami „**Projekt to trwała wiedza**” oraz „**Wiedzy nie wlejesz**”.

**Praca metodą projektu nie przynosi korzyści nauczycielowi.**

TAK – Realizacja projektu edukacyjnego może być postrzegana bardziej jako wyzwanie dla nauczyciela niż okazja do rozwoju zawodowego. Jak poradzić sobie z najczęstszymi wątpliwościami, podpowiadamy w rozdziale i w filmie „**Typowe obawy**”. Natomiast wskazówki zawarte w rozdziale i w filmie „**Refleksja po**” oraz towarzyszące im materiały dodatkowe pomogą w pełni wykorzystać cenne doświadczenie projektowe.

NIE – Świetnie, że widzisz korzyści dla nauczyciela wynikające z pracy metodą projektu. Zachęcamy Cię do skorzystania z kart autorefleksji, które towarzyszą rozdziałowi i filmowi „**Refleksja po**”.



Quiz

AUTONOMIA UCZNIÓW

Sprawdź, jak wiele możliwości rozwijania swojej samodzielności oraz budowania poczucia sprawczości mają Twoi uczniowie podczas pracy metodą projektu. Quiz składa się z 10 stwierdzeń – wskaż po kolei, w jakim stopniu zgadzasz się z każdym z nich.

Możesz rozwiązać quiz w ramach autorefleksji podczas realizacji działań projektowych lub po ich zakończeniu – aby podsumować swoje doświadczenia i uzyskać wskazówki, które będą pomocne przy kolejnym projekcie.

Quiz możesz również rozwiązać na etapie przygotowania do rozpoczęcia pracy projektowej – wówczas będziesz mogła/mógł wprowadzić jeszcze pewne modyfikacje zwiększające uczniowską autonomię.

1

Moi uczniowie mają wpływ na doprecyzowanie tematu / wybór problemu do rozwiązania w ramach projektu.

- a) Zdecydowanie tak.
- b) Częściowo.
- c) Nie.

2

To przede wszystkim uczniowie planują przebieg pracy: poszczególne działania oraz podział obowiązków.

- a) Zdecydowanie tak.
- b) Częściowo.
- c) Nie.

**3**

Uczniowie uczestniczą w formułowaniu kryteriów oceny przebiegu działań projektowych oraz efektu końcowego.

- a) Zdecydowanie tak.
- b) Częściowo.
- c) Nie.

4

Uczniowie mają wpływ na dobór grupy odbiorców i sposób prezentacji efektów pracy projektowej.

- a) Zdecydowanie tak.
- b) Częściowo.
- c) Nie.

5

Trafnie planuję oraz skutecznie realizuję moduły kompetencyjne, aby wyposażać moich uczniów w wiedzę i umiejętności niezbędne do realizacji działań projektowych.

- a) Zdecydowanie tak.
- b) Częściowo.
- c) Nie.

6

Podczas realizacji projektu uczniowie korzystają z różnych źródeł wiedzy i pracują również poza salą lekcyjną.

- a) Zdecydowanie tak.
- b) Częściowo.
- c) Nie.

7

Uczniowie sprawnie komunikują się w zespole i efektywnie współpracują.

- a) Zdecydowanie tak.
- b) Częściowo.
- c) Nie.

**8**

Uczniowie radzą sobie z wyzwaniami i aktywnie szukają rozwiązań pojawiających się problemów.

- a) Zdecydowanie tak.
- b) Częściowo.
- c) Nie.

9

Moi uczniowie umiejętnie pracują z błędem – analizują sytuację, wyciągają wnioski i planują działania na przyszłość.

- a) Zdecydowanie tak.
- b) Częściowo.
- c) Nie.

10

Towarzyszę uczniom w działaniach projektowych oraz wspieram ich, ale nie wyręczam w pracy i nie podaję gotowych rozwiązań.

- a) Zdecydowanie tak.
- b) Częściowo.
- c) Nie.



Podsumowanie wyników quizu AUTONOMIA UCZNIÓW

Wszystkie odpowiedzi: ZDECYDOWANIE TAK

Brawo! Twoi uczniowie mają realny wpływ na każdy etap projektu – od wyboru tematu, przez planowanie i realizację działań, aż po prezentację i ocenę efektów. Pokazujesz im, że mają coś do powiedzenia, mogą decydować, popełniać błędy oraz rozwijać się dzięki własnym wyborom. To nie tylko skuteczna edukacja – to wspieranie ludzi w stawaniu się samodzielnymi dorosłymi.

Skoro masz już solidne podstawy, warto zajrzeć do wybranych materiałów z kursu, by jeszcze bardziej rozwinąć swój warsztat pracy:

„**PlanujeMy**” – nawet jeśli uczniowie planują samodzielnie, znajdziesz tu narzędzia, które pomogą im robić to jeszcze skuteczniej.

„**Ocenianie**” – bo dobre współtworzenie kryteriów to nie jednorazowy akt, ale proces, który można rozwijać.

„**Refleksja po**” – pokazuje, jak zakończenie projektu może wzmacniać poczucie sensu i odpowiedzialności.

„**Moduły kompetencyjne**” – możesz świadomie dobierać wsparcie do zmieniających się potrzeb uczniów w trakcie projektu.



Większość odpowiedzi: ZDECYDOWANIE TAK i CZĘŚCIOWO (z możliwymi wyjątkami)

To bardzo dobry wynik – Twoi uczniowie mają wiele okazji do działania i samodzielności. Odpowiedzi „częściowo” pokazują, że w niektórych aspektach mogą już współdecydować, ale jest jeszcze przestrzeń, do rozwoju. Jeśli pojawiła się jedna lub dwie odpowiedzi „nie”, to ważny sygnał – nie przekreśla on Twoich działań, ale przypomina, że nawet mocny projekt może mieć słabsze punkty.

Aby rozwijać autonomię uczniów z wyczuciem i konsekwencją, sięgnij po:

„**PlanujeMy**” – nawet jeśli uczniowie planują samodzielnie, znajdziesz tu narzędzia, które pomogą im robić to jeszcze skuteczniej.

„**Ocenianie**” – bo dobre współtworzenie kryteriów to nie jednorazowy akt, ale proces, który można rozwijać.

„**Refleksja po**” – pokazuje, jak zakończenie projektu może wzmacniać poczucie sensu i odpowiedzialności.

„**Moduły kompetencyjne**” – możesz świadomie dobierać wsparcie do zmieniających się potrzeb uczniów w trakcie projektu.

„**Burza mózgów**” – jeśli chcesz wzmocnić autonomię na wczesnym etapie projektu.

„**Poziom edukacyjny**” – o dostosowaniu do różnych poziomów edukacyjnych i wymiarze autonomii na danym etapie.



Przewaga odpowiedzi: CZĘŚCIOWO i NIE

Twoi uczniowie mają pewne możliwości działania, ale często nie doświadczają pełnej autonomii. To nie jest porażka – to okazja do rozwoju. Nawet jeżeli młodzi ludzie mają wpływ tylko na drobne elementy projektu, warto to potraktować jako punkt wyjścia. Jedna rozmowa więcej, jedno pytanie zamiast polecenia czy jedno wspólne planowanie może wiele zmienić.

Pomogą Ci materiały, które zbudują bezpieczne ramy dla zmian:

„**8 warunków brzegowych**” – jak przygotować przestrzeń pracy.

„**Wiedzy nie wlejesz**” – jak wspierać uczniów bez odbierania im odpowiedzialności.

„**5 dla dobrej współpracy**” – konkretne wskazówki do poprawy komunikacji.

„**Projekt w terenie**” – jak przenieść uczenie się w realne działania.

Wszystkie odpowiedzi: NIE

Dziękuję, że wypełniłaś/eś quiz – to pierwszy krok, by coś zmienić. Twoje odpowiedzi pokazują, że uczniowie nie mają wpływu na kluczowe elementy projektu. Mogą realizować zadania, ale nie decydują, nie wybierają, nie współtworzą. To sprawia, że projekt traci swój potencjał jako narzędzie rozwoju – staje się bardziej zleceniem niż przygodą edukacyjną.

Warto zatrzymać się i zacząć od początku. Nie próbuj wdrażać wszystkiego naraz – przejdź po prostu przez **cały KURSnaPROJEKT** krok po kroku, w kolejności modułów. Znajdziesz tam fundamenty metody projektu, inspirujące przykłady, gotowe narzędzia oraz filmy i scenariusze do zastosowania od zaraz.

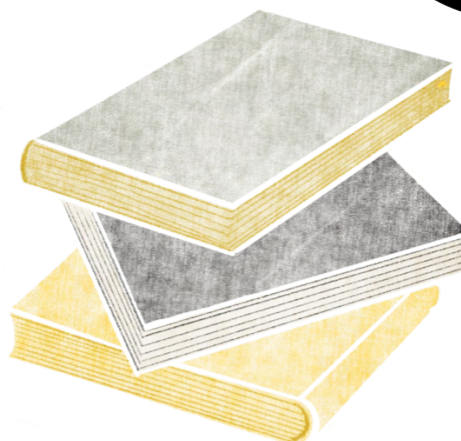
Przejdź przez kurs od pierwszego do ostatniego kroku – z notatnikiem i refleksją.

Zacznij od małych zmian i obserwuj, jak rośnie sprawczość Twoich uczniów.



Polecamy książki i artykuły

Coś więcej niż bibliografia



KSIĄŻKI

Metoda Projektu. Podręcznik

Autor(zy): Hanna Buchner, Justyna Józefowicz

Dlaczego warto: Podręcznik pełen konkretów — przykłady i ćwiczenia krok po kroku, świetna baza do prowadzenia pracy metodą projektu.

Neurodydaktyka

Autor(zy): Marzena Żylińska

Dlaczego warto: Pokazuje, jak mózg naturalnie uczy się przez działanie, emocje i zaangażowanie — podstawa skutecznej edukacji.

Synapsy społeczne. Jak mózgi budują kulturę wychowania?

Autor: Marek Kaczmarzyk

Dlaczego warto: Autor w przystępny sposób pokazuje, jak nasze biologiczne mechanizmy i procesy mózgowe kształtują relacje wychowawcze, sposoby komunikacji i przekazywania norm w edukacji. Świetna pomoc w zrozumieniu, skąd biorą się trudności, napięcia i sukcesy w pracy z grupą.



Praca u podstaw.

Metodyka nauczania wstępnego w zakresie projektowania wzornictwa w akademiach sztuk pięknych w Polsce.

Autor(zy): red. Piotr Mikołajczak

Dlaczego warto: Pokazuje, jak budować fundamenty projektowania przez doświadczenie, również na styku edukacji i sztuki.

Punkt przełomowy

Autor(zy): Malcolm Gladwell

Dlaczego warto: O tym, jak niewielkie zmiany prowadzą do dużych efektów — inspirująca lektura o dynamice zmian społecznych i edukacyjnych.

Tryptyk: Kosmos, Ciało, Ew olucja

Autor(zy): Jan Paul Schutten, Floor Rieder

Dlaczego warto: Świetnie pokazuje, jak zadawać pytania, które napędzają ciekawość i myślenie. Napisane z lekkością, poczuciem humoru i ogromną dbałością o treść — doskonały przykład mądrej i atrakcyjnej narracji edukacyjnej.

Nowa psychologia sukcesu

Autor(zy): Carol Dweck

Dlaczego warto: Rozwija podejście *growth mindset* — pokazuje, jak ważne jest nastawienie na rozwój, pokonywanie trudności i budowanie wytrwałości.

Widoczne uczenie się dla nauczycieli.

Jak maksymalizować siłę oddziaływania na uczenie się?

Autor(zy): John Hattie

Dlaczego warto: Pokazuje, co naprawdę działa w nauczaniu, na podstawie bardzo szerokich badań — świetne narzędzie do świadomego planowania pracy edukacyjnej.



W szkole wcale nie chodzi o szkołę

Autor(zy): Ewa Radanowicz

Dlaczego warto: Inspiruje do odważnego myślenia o szkole jako miejscu rozwoju, relacji i sensownego działania.

ARTYKUŁY I MATERIAŁY ONLINE

Jak rozwijać kompetencje proinnowacyjne w szkole?

Autor(zy): Bernadetta Czerkawska, Dorota Pintal, Jędrzej Witkowski

Dlaczego warto: Pomaga rozwijać w uczniach i nauczycielach gotowość do samodzielnego myślenia, eksperymentowania i poszukiwania rozwiązań.

[Link](#)

Jak rozwijać kompetencję samodzielności myślenia w szkole?

Autor(zy): Maciej Pabisek

Dlaczego warto: Praktyczne wskazówki, jak rozwijać w uczniach samodzielność w uczeniu się i podejmowaniu decyzji.

[Link](#)

Jak stworzyć wartościowy projekt społeczny?

Autor(zy): Gaja Andrukowicz

Dlaczego warto: Konkretnie narzędzia do budowania projektów społecznych z realnym wpływem i zaangażowaniem uczniów.

[Link](#)



Przestrzenie Dobrostanu: Jak wspólna praca nad projektem pomaga budować odporność psychiczną?

Autor(zy): Ewa Przybysz-Gardyza

Dlaczego warto: Pokazuje, jak poprzez wspólne działania edukacyjne wzmacniać dobrostan i odporność psychiczną uczestników.

Link

5 złotych zasad projektu edukacyjnego

Autor(zy): Konrad Ryszard Wysocki

Dlaczego warto: Krótkie, konkretne i bardzo praktyczne zasady, które pomagają prowadzić dobrze zaplanowane i skuteczne projekty edukacyjne.

Link

W INSTYTUCJI





Projekt w instytucji



Zróbmy to razem!

< film

*Materiał został przygotowany przy współpracy
z Kamilą Glazer (Muzeum Narodowe w Gdańsku).*



W instytucjach kultury i nauki praca projektowa to codzienna praktyka –

planowanie wystaw, organizacja wydarzeń, działania edukacyjne. Taki sposób działania opiera się na współpracy, podziale zadań, refleksji i prezentacji efektów. Zespoły instytucjonalne dobrze znają ten rytm.

Coraz częściej do instytucji trafiają klasy, które realizują własne projekty edukacyjne – prowadzone metodą projektu, czyli metodą dydaktyczną opartą na planowaniu, działaniu i prezentacji efektów pracy zespołu uczniowskiego. W takim projekcie nauczyciele pełnią rolę opiekunów procesu, a uczniowie przechodzą przez kolejne etapy pracy projektowej.

Kiedy instytucja współpracuje z klasą realizującą projekt edukacyjny, **obie strony mogą się wzajemnie wspierać. Instytucja oferuje swoją przestrzeń, wiedzę, zasoby i doświadczenie w pracy projektowej. Szkoła wnosi proces dydaktyczny, w którym uczniowie uczą się przez działanie.**

Na podstawie dotychczasowych doświadczeń – zarówno własnych, jak i partnerskich – **opracowaliśmy model współpracy instytucji ze szkołą przy realizacji projektów edukacyjnych metodą projektu.** To propozycja, która może wspomóc instytucje w planowaniu i prowadzeniu tego typu działań – od pierwszego kontaktu po wspólne podsumowanie.



Nasze doświadczenia – zarówno z projektów własnych czy partnerskich, jak i ze współpracy z nauczycielkami i nauczycielami – pokazują wyraźnie, że inicjatywa po stronie instytucji ma kluczowe znaczenie. Dla szkół to często nie tylko konkretne wsparcie organizacyjne czy merytoryczne, ale też punkt zapalny – impuls, który pomaga zacząć i utrzymać projektowy rytm pracy. W wielu przypadkach to właśnie zaangażowanie instytucji sprawia, że nauczyciele decydują się wejść w projekt z klasą, czując, że nie są w tym sami.

W kolejnym rozdziale opisujemy nasz model szczegółowo – krok po kroku, z podziałem na etapy, pytaniami pomocniczymi i wskazówkami. Wiemy, że każda instytucja działa w innym kontekście – ma inne zasoby, zespół, cele. Dlatego nasza propozycja może być traktowana jako punkt wyjścia, który można swobodnie modyfikować i dostosowywać do własnych warunków.



Projekt w instytucji krok po kroku

MODEL

Ten model ma na celu pomóc instytucjom w przejściu od klasycznej oferty edukacyjnej do działań opartych na współpracy projektowej z klasami szkolnymi. Krok po kroku przeprowadzimy Cię przez proces przygotowania, planowania i realizacji takiego projektu: od pierwszych pomysłów, przez kontakt ze szkołami, aż po wspólne zakończenie i refleksję. Nie chodzi o radykalną zmianę, lecz o rozszerzenie oferty.

RAMY

Kiedy zacząć projekt i jak go zaplanować w kalendarzu szkolnym?

Z doświadczenia wynika, że najlepsze są dwa przedziały czasowe:

Slot jesienny:

wrzesień – planowanie i przygotowanie

październik – nabór szkół i klas

listopad–grudzień – realizacja projektu i zakończenie przed świętami.

Slot zimowo-wiosenny:

styczeń/luty – rekrutacja

po feriach – start projektu

zakończenie do końca kwietnia.



Dlaczego nie maj-czerwiec? Wtedy przypadają egzaminy ósmoklasistów, matury, liczne wycieczki i uroczystości szkolne. Nauczyciele mają ograniczoną swobodę planowania, a uczniowie – spadek zaangażowania.

WAŻNE: Dobrze zaplanowany harmonogram powinien także uwzględniać czas dla nauczycieli na zapoznanie się z materiałami i przygotowanie klasy do pracy.

OD CZEGO ZACZAĆ?

Zacznij od siebie: zdefiniuj potrzeby instytucji

Zanim zaprosisz szkoły do wspólnego działania, warto przyrzeć się swojej instytucji – tematom, które są dla niej ważne, zasobom, które możesz wykorzystać, oraz celom, które chcesz osiągnąć dzięki projektowi. Dlatego zadaj sobie kilka kluczowych pytań:



Co chcesz przekazać, zbadać lub pokazać? Może to być ważny temat społeczny, lokalna historia, konkretna dziedzina wiedzy, której Twoja instytucja poświęca uwagę.



Jakie tematy są dla Ciebie istotne i wpisują się w misję Twojej instytucji? To mogą być zarówno wątki stale obecne w Waszej działalności, jak i nowe tropy, które chcesz przetestować w formule projektu.



Jakimi zasobami dysponujesz? Zastanów się nad wszystkim, co możesz zaproponować: wiedzą ekspertów, dostępem do archiwów, przestrzenią do pracy, wystawami, narzędziami czy ciekawymi kontaktami. To Twoje mocne strony – warto uświadomić je sobie już na starcie.



Nie zapomnij także o kwestiach organizacyjnych

Czy planujesz, aby projekt zawierał odpłatne warsztaty? To zupełnie zrozumiałe – szczególnie jeśli są to wartościowe, angażujące działania. Ważne, by cena była rozsądna, jasno określona i adekwatna do oferowanych treści.

To wszystko pomoże Ci ułożyć projekt, który będzie spójny z Twoją działalnością i możliwy do przeprowadzenia, zarówno dla Ciebie, jak i dla nauczycieli oraz uczniów. Na tym etapie nie szukaj jeszcze konkretnej formy – najważniejsze, żeby dobrze rozumieć swoje cele i możliwości. To solidny fundament pod wartościowe, wspólne działanie.

POTRZEBY ODBIORCÓW

Zdefiniuj potrzeby odbiorców i wybierz temat projektu

Gdy już wiesz, co jest ważne dla Twojej instytucji, czas zastanowić się nad tym, co może być wartościowe i atrakcyjne dla nauczycieli oraz uczniów. Dobrze dobrany temat projektu to taki, który łączy potrzeby obu stron i otwiera pole do twórczej współpracy.

Na początek zadaj sobie pytanie: czy zależy Ci na **uniwersalnym temacie**, który można zrealizować z uczniami w różnym wieku, czy raczej chcesz **dobrać treści konkretnie** dla określonej grupy wiekowej lub przedmiotu szkolnego? Obie ścieżki są dobre – klucz to jasność, dla kogo projekt jest przeznaczony.

Jeśli chcesz precyzyjnie dopasować treści do wymagań szkolnych, skorzystaj z podstawy programowej. Możesz przeanalizować ją samodzielnie, ale możesz też skorzystać ze wsparcia – np. przesłać opis swojej wystawy lub zbiorów do modelu językowego AI (takiego jak ChatGPT) i zapytać, w jakich klasach dana tematyka będzie szczególnie trafna. To szybka i skuteczna forma diagnozy.



Wybierając temat projektu, warto również poznać typy projektów (np. problemowy, badawczy, aplikacyjny, społeczny) oraz świadomie wybrać formułę, która pasuje do Twoich zasobów oraz pozwala na swobodę interpretacyjną. Pamiętaj, że istotą dobrej pracy projektowej jest zostawienie uczniom i nauczycielom przestrzeni decyzyjnej.

Na przykład:



jeśli temat brzmi „Stwórzmy gry tematyczne” – niech uczniowie sami zdecydują, czy to będzie gra planszowa, escape room czy aplikacja



jeśli hasłem projektu będzie „Co mówią obrazy?” – zostaw otwartość na wybór epoki, dzieła czy medium



a jeśli chcesz zaprosić uczniów do poznawania średniowiecza w Twoim mieście – rozważ dodanie elementu wyobraźni, np. „Portal do średniowiecza”. Taki format pobudza kreatywność i pozwala każdej grupie podejść do tematu inaczej: jedni stworzą opowieści, inni animację, a jeszcze inni grę geolokalizacyjną.

Dobrze dobrany temat to połowa sukcesu – daje motywację i szerokie pole do działania. Pomaga też trafić do bardzo różnych grup, bez rezygnowania z jakości i głębi przekazu.



PLANOWANIE

Zaplanuj warsztaty wprowadzające i materiały startowe

Zanim uczniowie przystąpią do właściwej pracy projektowej, warto ich wprowadzić w temat i obudzić ciekawość. Warsztaty, wizyty czy spacer wprowadzające powinny być inspirujące, dostępne i angażujące – mogą pochodzić z Twojej bieżącej oferty lub zostać opracowane specjalnie na potrzeby projektu. Ich celem nie jest przekazanie informacji, ale rozbudzenie myślenia i pobudzenie do zadawania pytań.

Przygotuj materiały dla nauczycieli

Nauczyciele są głównymi przewodnikami uczniów w projekcie. Twoim zadaniem jest przygotować ich do tej roli poprzez jasne, zwięzłe i konkretne materiały. Taki informator powinien zawierać: cel i temat projektu, etapy działań, sugerowane terminy, rolę instytucji, zasoby, dostępność ekspertów, przydatne narzędzia oraz wszelkie kwestie organizacyjne.

Niezależnie od tego, czy nauczyciele mają już doświadczenie z metodą projektu, warto zaprosić ich do zapoznania się z materiałami „**KURSnA PROJEKT**”.

To wsparcie, które może pomóc uporządkować wiedzę, ułatwić start i zapewnić wspólny punkt odniesienia. W harmonogramie współpracy dobrze jest przewidzieć czas na przygotowanie – np. tydzień na zapoznanie się z materiałami i zaplanowanie dalszych działań w szkole.



START

Zainicjuj projekt – zaproś szkoły i uruchom nabór

Ogłoszenie naboru to moment przejścia od planowania do działania. Wymaga jasnej, przemyślanej komunikacji oraz dobrze przygotowanych narzędzi. Kluczowe jest, aby nauczyciele już na starcie mieli poczucie klarowności i zaufania – dokładnie wiedzieli, czego się spodziewać i jak się zgłosić. **Jak to zrobić?**

1

Przygotuj informator projektu

– zwięzły dokument, w którym znajdą się:



tytuł i temat projektu



co będzie robić klasa (ogólnie)



planowane działania instytucji (np. warsztaty)



przewidywana liczba miejsc i zasady naboru



orientacyjny harmonogram



dane kontaktowe do koordynatora.

2

Stwórz prosty formularz rekrutacyjny

– online (np. Google Forms, Typeform), zawierający:



imię i nazwisko nauczyciela



nazwę szkoły i klasy



dane kontaktowe



krótkie pytanie otwarte (np. dlaczego chcą wziąć udział albo czego się spodziewają).



3

Zadbaj o dystrybucję

– poinformuj nauczycieli przez:



maile do szkół (sekretariaty lub konkretne osoby)



portale edukacyjne, grupy na Facebooku



lokalne sieci współpracy (np. w ośrodkach doskonalenia nauczycieli)



jeśli masz – newsletter lub profile instytucji w mediach społecznościowych.

4

Ułatw kontakt

– dodaj adres e-mail lub numer telefonu osoby odpowiedzialnej,
z zaznaczeniem, w jakich godzinach można zadzwonić.

Możesz też zaplanować jedno krótkie informacyjne spotkanie
online, 20–30 minut, z pytaniami i odpowiedziami.

5

Zadbaj o estetykę i prostotę przekazu

– czytelna grafika, jasne nagłówki, brak przeładowania treścią. Możesz
nagrać też krótkie wideo – osobisty kontakt bardzo pomaga zbudować
zaufanie i zaangażowanie.

6

Zbieraj zgłoszenia, ale nie zwlekaj z informacją zwrotną

– w miarę możliwości informuj uczestników o przyjęciu do projektu w ciągu
kilku dni od zakończenia naboru. Jeśli liczba zgłoszeń przekroczy możliwości,
poinformuj o tym z uznaniem i zachętą do udziału w kolejnych edycji.



DZIAŁANIA

Zaprojektuj działanie wprowadzające: warsztaty, wizyty, spacer

Zanim uczniowie przystąpią do pracy metodą projektu, warto zaprosić ich do udziału w działaniu wprowadzającym, które pomoże im osadzić temat w kontekście i zainspiruje do dalszych poszukiwań. Nie musi to być klasyczny warsztat – równie dobrze sprawdzi się wizyta studyjna, spacer tematyczny, spotkanie z ekspertem, pokaz czy interaktywna prezentacja.

W zależności od celu i momentu wejścia w projekt, można zaproponować dwa główne typy działań:

1

Działanie otwierające temat (inspirujące)

Jego celem jest rozbudzenie ciekawości i wprowadzenie w temat projektu.

Może to być kreatywny warsztat oparty na skojarzeniach, spacer z pytaniami, krótkie zadanie terenowe lub symboliczna wizyta w instytucji z okazją do „dotknięcia” tematu (np. obejrzenie jednego obiektu, zdjęcia, planszy, plakatu czy dokumentu). Dobrze sprawdzają się tu formy nieprzeładowane treścią, ale zachęcające do zadawania pytań i własnych interpretacji. Chodzi o to, aby uczniowie wyszli z myślą: „Chcę wiedzieć więcej!” – nie ma potrzeby dogłębnego omówienia tematu.



2

Działanie pogłębiające (eksperskie lub eksploracyjne)

W tym wariancie uczniowie najpierw przygotowują się w klasie: analizują temat, budują bazę pytań i definiują swoje wątpliwości. Wtedy zaproszenie do instytucji – na pogłębioną wizytę, wykład, warsztat czy spotkanie z ekspertem – ma charakter uzupełniający. Tu instytucja staje się źródłem wiedzy oraz inspiracji, ale na zaproszenie uczniów i nauczyciela, którzy mają już kontekst, a także konkretne pytania. Dobrze działają też: analiza materiałów źródłowych, pokaz z komentarzem, dostęp do przestrzeni zwykle niedostępnych, archiwalia, zaplecze wystawy.

Forma działania powinna wynikać z tematu projektu i wieku uczestników, ale też z zasobów, jakimi dysponuje instytucja. Czasem lepiej zorganizować krótkie spotkanie, ale dobrze osadzone w kontekście projektu niż rozbudowane warsztaty oderwane od celu działań projektowych.

Warto zadbać o to, żeby uczniowie czuli się zaproszeni do współpracy, a nie tylko biernie obecni – to kluczowe, by od samego początku mieli poczucie sprawczości i zrozumieli, że to oni będą nadawać kierunek dalszym działaniom. Instytucja może wzmocnić to poczucie, przygotowując np. krótkie nagranie powitalne, personalizując materiały, zadając pytania otwarte lub dając uczniom przestrzeń na własne refleksje. Warto również okazać realne zainteresowanie ich pierwszymi wrażeniami czy przemyśleniami. Zarówno dzieci, jak i młodzież doceniają, gdy są słuchani – nawet jeśli na początku spuszczają głowy oraz uciekają od interakcji. Dobrym pomysłem jest dostrzeżenie i nazwanie ich kompetencji – można w grupie wypatrywać potencjalnych pomocników, inicjatorów, młodych ekspertów.



W TRAKCIE

Bądź dostępny w trakcie trwania projektu

Po warsztatach i rozpoczęciu pracy przez klasy, rola instytucji się zmienia – projekt toczy się głównie w szkołach, ale Twoje wsparcie nadal może być istotne. Zadeklaruj możliwość kontaktu mailowego, telefonicznego lub przez platformę. Ustal, kto w Twojej instytucji odpowiada za kontakt z nauczycielami.

Zachęcaj do korzystania ze wsparcia dostępnego w społeczności

„**KURSnA**PROJEKT”, np. poprzez tutorów lub fora wymiany doświadczeń.

Twoja obecność – nawet symboliczna – wzmacnia relacje i pomaga rozwiązywać trudności zanim urosną do skali problemu.

FINAŁ

Zorganizuj wspólny finał projektu

Finał projektu to ważny moment – uczniowie prezentują efekty swojej pracy, dzielą się nimi z innymi i mają szansę poczuć dumę z własnych działań.

Warto zadbać, aby prezentacje odbywały się w przyjaznej oraz prestiżowej przestrzeni: może to być sala wystawowa, aula szkolna, kino lub inne miejsce, które podkreśli wagę wydarzenia. Każda klasa powinna mieć swój czas – osobną przestrzeń do pokazania efektów i do zabrania głosu.

Daj uczniom możliwość odpowiadania na pytania – to dla nich okazja do wyrażenia własnej perspektywy, którą często cenią równie mocno jak sam pokaz. Warto zadawać pytania nie tylko o rezultat, ale również o proces projektowy: co ich zaskoczyło, co było trudne, co zmieniliby następnym razem.



Zadbaj o wyraźne limity czasowe prezentacji (np. 20 minut) i przypominaj o nich kilkakrotnie w trakcie przygotowań – to pomoże uniknąć chaosu i pozwoli wszystkim uczestnikom spokojnie zaprezentować swoje działania. Możesz zaprosić rodziców, nawet starsi uczniowie doceniają obecność bliskich. Jeśli nie masz możliwości zaproszenia publiczności z zewnątrz, niech widownię stanowią inne grupy projektowe – wspólne oglądanie i komentowanie finału to także część uczenia się od siebie nawzajem.



***RELACJA Z ZAKOŃCZENIA!**

Zobacz, jak wyglądało zakończenie projektu testowego:

„Jak Działa Muzeum?”.

< Film

EWALUACJA

Zadbaj o ewaluację i przygotuj się na kolejny cykl

Na zakończenie nie zapomnij o ewaluacji. To ważny moment, aby zebrać informacje zwrotne i wyciągnąć wnioski na przyszłość. Zapytaj nauczycieli, co się udało, co sprawiło trudność, a co warto ulepszyć w kolejnych edycjach.

Warto również dowiedzieć się, jak uczniowie odebrali projekt – co ich zaangażowało, co ich zaskoczyło, a co zapamiętają najbardziej. Takie informacje pozwolą lepiej zrozumieć perspektywę odbiorców.

Spójrz też na projekt z perspektywy instytucji: czy udało się zrealizować Twoje cele? Co zyskała Twoja organizacja – nowe kontakty, widoczność, doświadczenie, a może pomysły na kolejne działania?



Z każdą edycją będzie łatwiej: lepiej poznasz potrzeby nauczycieli i uczniów, wzmocnisz relacje ze szkołami oraz wypracujesz efektywny sposób komunikacji. Dopracujesz harmonogramy, udoskonalisz materiały i sprawniej zorganizujesz każdy etap współpracy. To wszystko przełoży się na większe zaufanie – zarówno ze strony nauczycieli, którzy chętniej będą wracać do Twojej oferty, jak i uczniów, którzy poczują się pewniej w działaniu.

Dziel się swoimi doświadczeniami – możesz opisać przebieg projektu, efekty i przemyślenia w społeczności „KURSnAPROJEKT” lub w mediach instytucji. Opowiedz o sukcesach, ale też o trudnościach i tym, jak sobie z nimi poradziłaś/eś. To wzmacnia Twoją pozycję jako partnera edukacyjnego – instytucji, która nie tylko udostępnia swoje zasoby, ale aktywnie współtworzy edukację z nauczycielami i uczniami. **Dodatkowo, Twoje doświadczenia mogą stać się inspiracją dla innych instytucji, które dopiero zaczynają współpracę ze szkołami realizującymi projekty edukacyjne metodą projektu – wspólnie możemy tworzyć środowisko otwartego uczenia się i współdziałania.**

W zestawie znajduje się także **LISTA KONTROLNA**, przygotowana z myślą o instytucjach. Pomaga zatrzymać się na każdym etapie współpracy i zadać sobie pytania wspierające refleksję, planowanie i podział ról.



CANVA A3



PDF DRUK

***HALO, NARZĘDZIA!**

Zapoznaj się z listą kontrolną:

< CANVA A3

< PDF druk

SŁOWA, KTÓRE ZOSTAJĄ!

Recenzje – Ekspertki o kursie

Co doceniły? Co je zaskoczyło?

Marta Młyńska

Edukatorka, trenerka, coachka, psycholożka in spe, autorka książki „Wypalona. Jak poradzić sobie z wypaleniem zawodowym i całkiem nie zgasnąć”, finalistka konkursu Nauczyciel Pomorza 2018, propagatorka programu „Dove Self-Esteem – Budowanie pozytywnej samooceny”, ambasadorka Fundacji Kosmos dla Dziewczynek, programów Fundacji Digital University: „Be.Eco” i „Be.Net”.



*RECENZJA FILMOWA

< Film

Wybrane cytaty:

„Kiedy po raz pierwszy usłyszałam „KURSnA PROJEKT”, pomyślałam: ok, pewnie kolejny materiał o metodzie projektowej. Ale wiesz co? To w ogóle nie jest kolejny tego typu materiał. To jest coś, co zmienia perspektywę.”

„Jestem pod przeogromnym wrażeniem, bo ten kurs jest naprawdę esencją eksperckości, profesjonalizmu, myślenia krytycznego, komunikacji i kooperacji. W podstawach każda osoba dostanie takie fundamenty metody projektowej, strategię wprowadzania zmiany – jak to robić.”

„Osiem warunków brzegowych – to są takie konkretne ramy bezpieczeństwa, które ratują przed chaosem. W ogóle kocham te nazwy merytoryczne.

Nie ma nudy – jest o lekkości, o takim dystansie do siebie i do pracy.

Pięć cech metody projektu – też świetne. Wpada w ucho, oko i cokolwiek.”

„Kocham ten rozdział o emocjach – to jest takie must have. Mimo że wydaje się trudny i ciężki, tak naprawdę dzięki Waszemu podejściu wszystko staje się prostsze. Czyli: okiełznanie – to ogarnięcie cudowne tych trudnych, nieprzyjemnych emocji, które – wiadomo – przytrafiają się każdej i każdemu z nas.”

„To jest mapa, która prowadzi Cię przez edukacyjną zmianę. I choć będzie trudno, będzie ciężko – on będzie tym Twoim drogowskazem, cudownym kluczem do tego, aby Twój cały team projektowy osiągnął sukces.”

Marta Jankowska

Nauczycielka dyplomowana, polonistka, szkolna doradczyni zawodowa, prowadzi zajęcia z technik uczenia. Trenerka myślenia krytycznego. Twórczyni licznych materiałów edukacyjnych. Specjalistka do spraw edukacji w Miejskim Teatrze Miniatura. Pracuje w zespole biura programu Edukacja do Kultury. Gdańsk. Liderka gdańskiego projektu doskonalenia nauczycieli Kreatywna Pedagogika. Założyła i prowadzi Kreatywny Klub Książki. Finalistka konkursu Nauczyciel Roku 2024.

Warto obrać KURSnaPROJEKT!

Czyli o tym, że przepis na przemyślaną, pełną przygodę edukację zgodną z podstawą programową naprawdę istnieje.

Jako nauczycielka dyplomowana z 15-letnim stażem, polonistka, nauczycielka technik uczenia się i doradztwa zawodowego, z pełnym przekonaniem rekomenduję KURSnaPROJEKT – publikację oferującą potrzebne, przemyślane, praktyczne, pomocne, przystępne i uniwersalne narzędzia, pozwalające uczyć skuteczniej. To zbiór materiałów, które z pewnością sprawdzą się w każdej klasie, z których sama skorzystam, by jeszcze umiejętniej wdrażać metodę projektu w mojej codziennej pracy.

Metoda projektu – fundament nowoczesnej edukacji

Współczesna szkoła potrzebuje edukacyjnego przewrotu kopernikańskiego – wstrzymania nauczyciela i poruszenia ucznia. Jestem przekonana, że metoda projektu może stanowić fundament nowoczesnej edukacji, jest narzędziem, z którego bez wątpienia warto korzystać.

Teraz poznanie jej jest prostsze niż kiedykolwiek. KURSnaPROJEKT odpowiada na potrzeby XXI wieku, w którym szkoła powinna inspirować do poszukiwań i działania, a nie tylko przekazywać dane. Metoda projektu doskonale wpisuje się w to podejście, kładąc nacisk na praktykę, współpracę i rozwój kompetencji kluczowych, takich jak: samodzielność, kreatywność, współpraca i krytyczne myślenie. Autorzy publikacji wyjaśniają, dlaczego "wlewanie wiedzy do głowy to mit", prezentując co zrobić, by uczniowie i uczennice mogli autentycznie zaangażować się w proces uczenia się. Co ważne, kurs pokazuje, że metoda projektu to nic dodatkowego, lecz sposób na efektywną realizację treści zapisanych w podstawie programowej (także z wykorzystaniem podręcznika jako jednego z narzędzi).

Rozwiewanie obaw i praktyczne wsparcie

Nauczyciele być może obawiają się pracy projektowej, która zakłada dużą autonomię i oddanie sprawstwa uczniom i uczennicom, ale to właśnie wtedy dzieci i młodzież uczą się najbardziej efektywnie i trwale. Autorzy publikacji nie boją się trudnych tematów, poruszają kwestie chaosu w klasie czy braku uczniowskiej motywacji, obawy są nazywane, a zaraz potem skutecznie rozwiewane, gdyż KURSnaPROJEKT to nie tylko teoria, lecz zbiór konkretnych narzędzi i inspiracji, stworzonych przez praktyków dla praktyków. Kurs porządkuje wiedzę o metodzie projektu, precyzyjnie wyjaśniając, czym jest projekt edukacyjny. Podkreślono wagę fazy namysłu i przygotowania przed działaniami, co jest kluczowe dla uniknięcia chaosu.

Kompleksowa struktura i uniwersalne zastosowanie

Kurs w przystępny sposób prezentuje uporządkowaną wiedzę o pracy metodą projektu, od podstaw po zaawansowane techniki, obejmując: wstęp, podstawy (jak świadomie wprowadzić metodę projektu), techniki (np. "burza mózgów", "planujeMy"), narzędzia cyfrowe (canva , capcut , AI), materiały dodatkowe oraz sekcję "w instytucji". Poruszony został tu także ważny (i uniwersalny) temat oceniania, które jest nie tylko podsumowaniem końcowych efektów, ale narzędziem wspierające proces uczenia się. Obejmuje ono samoocenę, ocenę koleżeńską (np. metodą „Medal i Misja” czy „Dwie gwiazdy i życzenie”), czy ocenę nauczycielską. Co istotne, informacje zaprezentowane w publikacji w kontekście metody projektu z powodzeniem można wykorzystywać także przy innych działaniach edukacyjnych, co czyni tę publikację jeszcze bardziej przydatną i wartościową dla nauczycieli praktyków.

Innowacyjność i konkretne rozwiązania

Szczególnie ciekawy był dla mnie moduł dotyczący sztucznej inteligencji, ponieważ pokazuje on, jak zaplanować projekt wykorzystując AI, podstawę programową i podręcznik. Tego typu tutoriale pozwalają znacząco zaoszczędzić czas, porządkować informacje. Są odpowiedzią na realne potrzeby i dają konkretne rozwiązania. Zdecydowanie ułatwią pracę. Ja z wdzięcznością zabieram ten pomysł do mojego warsztatu dydaktycznego.

Praktyczne przykłady i szerokie możliwości

Jako praktyczka, wielokrotnie spotykałam się z myleniem metody projektu z projektem edukacyjnym. Niniejsza publikacja rzetelnie porządkuje tę wiedzę.

Materiały zawierają użyteczne narzędzia, szablony (także edytowalne) oraz angażujące filmiki wspierające przekaz, z odnośnikami do materiałów poszerzających dany temat, tworząc spójną sieć wiedzy. Dzięki temu łatwo i przyjemnie można nabyć wiedzę i umiejętności tak, by wprowadzać metodę projektu zgodnie z jej założeniami, co przynosi najlepsze rezultaty.

Metoda projektu jest uniwersalnym narzędziem stosowanym na każdym etapie edukacyjnym, z dostosowaniem form i samodzielności uczniów i uczennic. Kurs zapewnia solidne podstawy do budowania warsztatu dydaktycznego, pomagając zyskać pełną świadomość szans, zagrożeń i możliwych rozwiązań. Doskonale pokazuje, jak różnicować projekty w zależności od wieku i potrzeb grupy, a także jak wykorzystywać najnowsze technologie do efektywnego planowania i realizacji działań.

Autorzy zadbali o to, by pokazać realizację projektów nie tylko w klasie, ale także na łonie natury („projekt w terenie”) czy we współpracy z instytucjami kultury („projekt w instytucji”). W materiałach zaprezentowano przykład projektu „Jak działa Muzeum?” realizowanego we współpracy z Muzeum Narodowym w Gdańsku, gdzie przedstawiono efekty pracy uczniów, co w mojej ocenie jest bardzo inspirujące i wartościowe, ponieważ mamy tu do czynienia z realnymi działaniami, a nie teorią, która często pięknie brzmi, ale może nie sprawdzić się w praktyce szkolnej.

Klarowność i wartość dodana

Mimo obszernego zakresu treści, publikacja jest uporządkowana i przejrzysta. Materiały są ze sobą logicznie połączone, a dodatkowe elementy porządkujące wiedzę (np. quizy czy checklisty) wspierają użytkownika na każdym etapie.

To, co wydaje się ogromem wiedzy, staje się skarbnicą uniwersalnych narzędzi, które poszerzają warsztat dydaktyczny, niezależnie od doświadczenia nauczyciela. To doskonała pozycja zarówno dla tych, którzy chcą zacząć swoją przygodę z metodą projektu, jak i dla doświadczonych praktyków, którym kurs pozwoli uporządkować wiedzę, skorzystać z przydatnych materiałów i rozwinąć swój warsztat dydaktyczny. Elementy kursu, takie jak strategie motywacji, sposoby oceniania czy wykorzystanie narzędzi cyfrowych, mogą być adaptowane w codziennej praktyce edukacyjnej, nie tylko przy realizacji projektów. Co bez wątplenia stanowi dodatkowy walor tej publikacji. Zdecydowanie rekomenduję KURSnaPROJEKT i liczę, że znajdzie się on w bibliotece każdego nauczyciela i każdej nauczycielki. Marzę, by metoda projektu stała się fundamentem edukacji. To uniwersalne i wspaniałe narzędziem, którym biegle powinien posługiwać się każdy nauczyciel praktyk. Dzięki tak dobrze stworzonej publikacji i świetnym materiałom ta umiejętność jest na wyciągnięcie ręki. Nic, tylko czytać, uczyć się, rozwijać, porządkować wiedzę, obmyślać i wdrażać. Zdecydowanie rekomenduję tę publikację. Warto z niej korzystać, by zabrać swoje uczennice i uczniów w fascynującą, edukacyjną podróż!

Epilog, czyli o wisience na torcie

Najbardziej cenię w edukacji działania opierające się na procesie. Nie jednorazowe fajerwerki, ale przemyślane, podzielone na etapy inicjatywy. A gdyby tak dodatkowo można było jeszcze podzielić się swoimi przemyśleniami i efektami uczniowskiej pracy w gronie nauczycieli praktyków? I tę możliwość przewidzieli twórcy „KURSunPROJEKT”. Sieć nauczycielska, przestrzeń wymiany doświadczeń i inspiracji to dla mnie wisienka na torcie.

Liczę, że się tam spotkamy!

Małgorzata Kostrzewska

Profesor uczelni w Katedrze Urbanistyki i Planowania Regionalnego na Wydziale Architektury Politechniki Gdańskiej oraz metodyczka w Centrum Nowoczesnej Edukacji PG. Uczenie to jej pasja. W pracy dydaktycznej wdraża różnorodne metody aktywnego uczenia się, np. PBL i Design Thinking czy uczenie się przez doświadczanie. Natomiast w pracy metodycznej wspiera wykładowców Politechniki Gdańskiej w tworzeniu angażujących i aktywizujących zajęć dla studentów oraz współtworzy programy, których celem jest docenianie wysokiej jakości dydaktyki akademickiej.

Recenzja kursu dla nauczycieli „KURSnaPROJEKT”

„KURSnaPROJEKT” to jedna z najbardziej przemyślanych i inspirujących propozycji dla nauczycieli o pracy metodą projektu, z jaką miałam okazję się zapoznać. Kurs zachwyca nie tylko swoją przystępną formą, ale przede wszystkim głębokim przygotowaniem merytorycznym, praktycznością oraz empatycznym podejściem do nauczyciela.

*Przede wszystkim doceniam **kompleksowe ujęcie tematu**. Kurs prowadzi nauczyciela krok po kroku przez wszystkie kluczowe zagadnienia: od definicji projektu edukacyjnego, przez typy projektów, planowanie, współpracę i ocenianie, aż po refleksję i emocje towarzyszące pracy projektowej. Zawarte w nim treści są konkretne, dobrze wyjaśnione i zilustrowane praktycznymi przykładami.*

*Bardzo pozytywnie zaskoczyło mnie to, jak **konsekwentnie cały kurs realizuje zasadę sprawczości i wyboru**, które to zasady są charakterystyczne dla pracy metodą projektu. Uczestnik może czytać e-book, oglądać filmy,*

korzystać z gotowych szablonów lub edytować je w Canvie, a każdy element został przygotowany z dbałością o wygodę i użyteczność. Dzięki temu kurs można realizować zgodnie z własnym stylem uczenia się – czytając, oglądając, przeglądając narzędzia lub łącząc wszystkie te formy. Zatem kurs – podobnie jak dobra lekcja projektowa – daje wolność działania w ramach dobrze zaprojektowanej struktury.

Duże wrażenie zrobiła na mnie liczba **gotowych narzędzi**, z których można korzystać od razu – są one dostępne jako gotowe pliki PDF lub w formie edytowalnej w Canvie. To ogromne ułatwienie dla nauczyciela, zwłaszcza że materiały są atrakcyjne wizualnie i dobrze przemyślane metodycznie.

Na uznanie zasługuje także **jasne osadzenie metody projektu w podstawie programowej**, a także porady dotyczące doboru treści i elastycznego dopasowania projektów do różnych poziomów edukacyjnych. Szczególnie doceniam uwzględnienie **roli refleksji** w trakcie i po projekcie oraz **ocenianie procesu** pracy projektowej, kwestie często pomijane w podobnych opracowaniach.

Autorzy umiejętnie łączą **nowoczesne podejście do edukacji z troską o realia szkolne** – rozumieją obawy, ograniczenia i codzienne wyzwania nauczyciela. Jednocześnie dodają odwagi, pokazując, że zmiana jest możliwa i warta wysiłku. Dzięki takiemu podejściu „KURSnaPROJEKT” to nie tylko podręcznik, ale także towarzysz w nauczycielskiej drodze – wspierający, życzliwy, inspirujący.

Na koniec dodam, że mimo iż kurs kierowany jest głównie do nauczycieli szkół podstawowych, wiele elementów (np. praca z autonomią uczniów, techniki facylitacji, refleksja i ewaluacja) będzie też **inspiracją dla nauczycieli akademickich**.

Podziękowania

Na koniec chcemy zatrzymać się na chwilę i powiedzieć: **dziękujemy!**

Najpierw – sobie nawzajem, członkom zespołu „KURSnAPROJEKT”.

Za zaufanie, wspólną drogę, konkret i uważność.

Za to, że każdy z nas wiedział, co robi – i robił to najlepiej, jak potrafił.

Za to, że mogliśmy na sobie polegać i przejść przez ten proces bez konfliktów,

za to z ogromnym wsparciem, spokojem i poczuciem sensu.

Że mimo intensywności, udało się dowieźć wszystko do końca – razem.

Kasia, Małgosia, Basia, Michał, Mateusz!

Ogromne podziękowania kierujemy także do osób, które nas wspierały z zewnątrz – dzieliły się swoją wiedzą, doświadczeniem i świeżym spojrzeniem.

Dziękujemy trzem ekspertkom, które wniosły do kursu nowe wątki i pytania:

Kasi Tysler, Natalii Ptaszyńskiej i Kamili Glazer.

Dziękujemy **Oli Gałkowskiej**, która przez cały czas dbała o dostępność filmów, tworząc napisy, ale też wspierała nas przy testowaniu kursu w ramach projektu „Jak działa Muzeum?”.

Dziękujemy **Sense Consulting Sp. z o.o.** za zaufanie, profesjonalne wsparcie i ramy, które pozwoliły nam bezpiecznie przejść przez cały proces.

Dziękujemy **zespołowi Popojutrze** – za uważne towarzyszenie, zaangażowanie i wiarę w nasz pomysł od pierwszych kroków aż do finału. Za to, że mogliśmy liczyć na Waszą wiedzę, doświadczenie i zrozumienie w momentach, gdy coś było nieoczywiste, trudne lub zupełnie nowe. W szczególności dziękujemy naszym tutorom: **Ani Wiśniewskiej, Kasi Rzęsa-Frońskiej, Kindze Skrzyniarz,** a także **Marcinowi Bielickiemu**, który poprowadził dla nas wszystkie inspirujące warsztaty – za cierpliwość, mądre wsparcie i prawdziwą obecność na każdym etapie pracy.

Dzięki Wam ten proces mógł być naprawdę partnerski, rozwojowy i pełen wzajemnego szacunku – taki, w jakim chcielibyśmy uczestniczyć na co dzień.

Dziękujemy **Muzeum Narodowemu w Gdańsku**, a w szczególności zespołowi Ośrodka Edukacji Muzealnej, Wolontariatu i Współpracy z Publicznością. To tam zostaliśmy przyjęci z otwartością i życzliwością – najpierw przez **Noemi Etush**, która pokierowała nas dalej. Dzięki Wam mogliśmy przeprowadzić pilotażowy projekt w prawdziwej instytucji, pracując z uczniami w muzealnych przestrzeniach, ucząc się razem, co działa, a co wymaga jeszcze pracy. To było dla nas niezwykle ważne doświadczenie.

Dziękujemy edukatorom, które poprowadziły warsztaty w ramach projektu „Jak działa Muzeum?” i jednocześnie testowały nasze materiały: **Sarze Rokickiej, Annie Piotrowskiej, Karolinie Szyszkowskiej** oraz **Monice Odalskiej**.

Dziękujemy wszystkim Uczennicom i Uczniom, Nauczycielkom i Rodzicom, którzy wzięli udział w testowaniu kursu. Za odwagę, otwartość i ogrom pracy włożonej w realizację projektów. Za zaangażowanie, kreatywność i gotowość do wspólnego odkrywania, jak może wyglądać praca metodą projektu – naprawdę i od początku.

< *wracam do spisu treści*

W testowaniu kursu wzięły udział klasy z różnych szkół, prowadzone przez zaangażowane nauczycielki:



Szkoła Podstawowa nr 27 im. Dzieci Zjednoczonej Europy w Gdańsku

Anna Leoszevska



Szkoła Podstawowa nr 47 im. Kaszubskiej Brygady WOP w Gdańsku

Maria Reliszko



Szkoła Podstawowa nr 1 w ZSO nr 1 im. Marii Konopnickiej w Pruszczu Gdańskim

Agata Grzegorzczuk



Szkoła I Społeczna STO w Gdańsku

Małgorzata Piasek-Flaszyńska



Szkoła Przysposabiająca do Pracy im. Pawła Adamowicza w Gdańsku

Anna Jazgarska



Szkoła Ogólnokształcące Liceum Programów Indywidualnych w Gdańsku

Katarzyna Korolczuk



Szkoła I Liceum Ogólnokształcące im. Mikołaja Kopernika w Gdańsku

Jolanta Manthey

Dziękujemy również **Instytutowi Kultury Miejskiej w Gdańsku**, a w szczególności

Agnieszce Misztal, kierownicze Działu Edukacji oraz **Hevelianum** –

w tym **Monice Mikołajczyk**, zastępczyni kierownicze Działu Edukacji –

za wsparcie na samym początku, gdy pomysł na kurs był jeszcze tylko szkicem.

Dziękujemy wszystkim Nauczycielkom i Nauczycielom, którzy wzięli udział we wstępnych badaniach i podzielili się z nami swoim doświadczeniem.

Wasze głosy były dla nas drogowskazem.

Dziękujemy Recenzentkom kursu, które uważnie przyglądały się naszej pracy i dodawały nam odwagi – **Marcie Młyńskiej, Marcie Jankowskiej i Małgosi Kostrzewskiej.**

Dziękujemy również ekspertom współpracującym z Popojutrze – **Annie Kusiak, Łukaszowi Wolffowi i Mariuszowi Mażewskiemu** – za to, że pomagali nam upewnić się, iż wszystko, co tworzymy, jest dostępne, oparte na rzetelnej metodyce oraz zgodne z założeniami badawczymi.

Ten kurs powstał dzięki współpracy, zaufaniu i energii wielu osób.

Dziękujemy każdej i każdemu z Was.

Zespół KURSnaPROJEKT

Innowacja „KURSnaPROJEKT” powstała w ramach projektu
POPOJUTRZE 3.0 – KSZTAŁCENIE i jest współfinansowana
przez Unię Europejską ze środków
Europejskiego Funduszu Społecznego Plus
oraz budżetu państwa.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



SENSE

Licencja



Niniejszy materiał opublikowany jest na licencji CC BY 4.0 (Creative Commons – Uznanie autorstwa – 4.0 Międzynarodowe). Szczegóły licencji znajdziesz TUTAJ: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl>

Co do zasady masz prawo do korzystania, używania i remiksowania niniejszego materiału w celach komercyjnych i niekomercyjnych, przy jednoczesnej konieczności podania autorów materiału.

Prosimy również, abyś podał/a informację, że materiał powstał w ramach projektu „**POPOJUTRZE 3.0 – KSZTAŁCENIE**”, <http://www.popojutrze.pl/>.

Uwaga: Materiał może zawierać elementy przedstawiające wizerunek osób fizycznych (np. na zdjęciach lub w nagraniach). W takich przypadkach obowiązują odrębne przepisy dotyczące ochrony wizerunku. Ich dalsze wykorzystywanie, zwłaszcza poza kontekstem niniejszej publikacji, może wymagać odrębnej zgody osób widocznych w materiale.