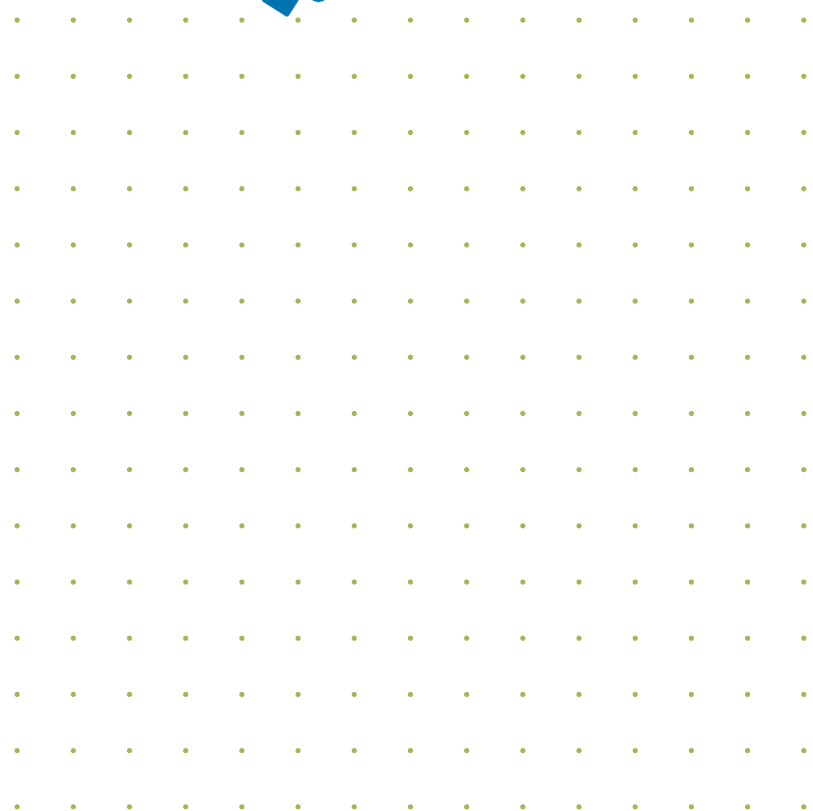




# Metoda projektowa w edukacji – praktyczny przewodnik

KREATORZY ZMIAN



AUTORKA

Katarzyna Grabias-Banaszewska



# CZAS NA PROJEKT

KREATORZY ZMIAN

WYDAWCA

INSTYTUT FILOLOGII POLSKIEJ UZ

ISBN

978-83-975670-1-6

ZIELONA GÓRA

2025



# WPROWADZENIE

Od kilku lat wdrażam metodę projektu w swoją pracę dydaktyczną w szkole podstawowej, ponadpodstawowej i akademickiej. Dzięki temu doświadczeniu moje spojrzenie na nauczanie i uczenie się uległo głębokiej przemianie. Coraz bardziej ufam przekonaniu, że prawdziwe zaangażowanie ucznia rodzi się wtedy, gdy ma on wpływ na proces nauki – kiedy może decydować, wybierać, tworzyć i współdziałać.

To, co w projektach cenię najbardziej, to autentyczność doświadczenia. Uczeń nie uczy się dla ocen, nie odhacza punktów z listy, ale zdobywa wiedzę i umiejętności poprzez działanie. Od pomysłu, przez planowanie, aż po realizację i prezentację – projekt wymaga zaangażowania wielu kompetencji, które w tradycyjnej edukacji często pozostają w tle, a które w zawodoznawstwie określamy jako kompetencje przyszłości.

Jednym z największych atutów pracy projektowej jest to, że daje przestrzeń do nauki sztuki wystąpień publicznych. Uczniowie uczą się mówić do innych z odwagą i sensem. Stają przed klasą, społecznością szkolną, a niekiedy także przed szerszym gronem odbiorców – i opowiadają o czymś, co sami zrobili. To nie tylko rozwija umiejętności komunikacyjne, ale też buduje pewność siebie i poczucie sprawczości.

Projekty dają również naturalną przestrzeń do wykorzystania nowych technologii w sposób twórczy i świadomy. Uczniowie uczą się korzystać z narzędzi cyfrowych nie tylko jako konsumenci, ale jako twórcy – nagrywają filmy, tworzą strony internetowe, podcasty, prezentacje multimedialne, projektują plakaty, wykorzystują aplikacje do zarządzania pracą w grupie. Dzięki temu technologia przestaje być dodatkiem, a staje się środkiem.

Praca w zespole to kolejna kluczowa kompetencja, której nie da się nauczyć z podręcznika. Trzeba ją przeżyć – doświadczyć różnicy zdań, nauczyć się słuchać, dzielić zadania, wspierać się nawzajem, ale też brać odpowiedzialność za wspólny cel. W projektach uczniowie uczą się nie tylko treści programowych, ale też współpracy – bez której trudno dziś funkcjonować w świecie.

Ogromną wartość widzę również w ocenie koleżeńskiej i samoocenie, które są naturalnym elementem pracy projektowej. Uczniowie uczą się udzielać sobie konstruktywnej informacji zwrotnej – nie według sztywnego klucza, ale w języku wspierającym, refleksyjnym, opartym na faktach. Uczą się zauważać swoje mocne strony i obszary do rozwoju. To niezwykle ważna umiejętność – nie tylko w szkole, ale i w dorosłym życiu. Samoocena uczy odpowiedzialności za swój rozwój, a ocena koleżeńska – empatii i otwartości.

Metoda projektu to także edukacja emocjonalna. Często zdarza się, że uczniowie przeżywają wzloty i upadki – raz coś nie wychodzi, innym razem efekty przekraczają ich oczekiwania. I właśnie w tej zmienności i nieprzewidywalności rodzi się prawdziwe uczenie się – pełne pasji, odkrywania i ciekawości.

Z powodzeniem stosuję metodę projektu edukacyjnego w pracy dydaktycznej i z pełnym przekonaniem rekomenduję ją innym nauczycielom. Prowadzę szkolenia metodyczne, biorę udział w konferencjach dydaktycznych, publikuję teksty poświęcone tej metodzie- dzieląc się doświadczeniem i sprawdzonymi rozwiązaniami.

Zachęcam do odwiedzenia strony Pracowni Edukacji Polonistycznej i Badań nad Kulturą – jednostki Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu Zielonogórskiego – gdzie już niebawem pojawi się Narzędziownik - krótki, merytoryczny podręcznik, który w prosty i przejrzysty sposób pomoże nauczycielom zaplanować i zrealizować działania projektowe.



# MISJA I CELE PORADNIKA

Poradnik Czas na projekt powstał z myślą o nauczycielach szkół podstawowych i ponadpodstawowych, którzy pragną włączyć metodę projektu edukacyjnego do swojej codziennej praktyki dydaktycznej. Jego celem jest dostarczenie kompleksowego narzędzia wspierającego planowanie, realizację oraz ewaluację projektów edukacyjnych w różnorodnych kontekstach szkolnych.

Publikacja nie tylko wyjaśnia istotę pracy metodą projektu, lecz także oferuje praktyczne wskazówki, szablony i inspiracje, które można łatwo dostosować do konkretnych warunków i potrzeb uczniów. Znajdują się w niej rozwiązania sprawdzone w praktyce, ułatwiające efektywne prowadzenie projektów w duchu współpracy, kreatywności i odpowiedzialności. Misją poradnika jest promowanie nowoczesnych, aktywizujących metod nauczania, które wspierają rozwój ucznia jako twórcy, badacza i świadomego uczestnika procesu edukacyjnego.

Zachęcamy do odejścia od schematycznego przekazywania wiedzy na rzecz angażującego, problemowego i praktycznego działania. Wierzimy, że metoda projektu może stać się impulsem do realnej zmiany edukacyjnej — zarówno w klasie, jak i w całej społeczności szkolnej.



popularyzacja metody  
projektu edukacyjnego



rozwijanie kompetencji  
nauczycieli w zakresie  
organizacji projektów



wsparcie uczniów w  
rozwijaniu umiejętności  
kluczowych



# KORZYŚCI Z PRACY METODĄ PROJEKTU

Realizacja projektu edukacyjnego w szkole ma na celu nie tylko zdobywanie wiedzy, ale przede wszystkim rozwijanie umiejętności i postaw, które są kluczowe dla wszechstronnego rozwoju uczniów.

## Rozwój kompetencji kluczowych

Uczniowie uczą się pracy zespołowej, rozwiązywania problemów, komunikacji i samoorganizacji.

01

## Wzrost motywacji i zaangażowania

Realizacja projektów opartych na realnych problemach i zainteresowaniach uczniów zwiększa ich motywację do nauki.

02

## Integracja wiedzy z różnych dziedzin

Projekty umożliwiają łączenie treści z różnych przedmiotów i zastosowanie wiedzy w praktyce.

03

## Wzmacnianie samodzielności i odpowiedzialności

Uczniowie biorą aktywny udział w planowaniu i realizacji zadań, co rozwija ich poczucie odpowiedzialności i umiejętność zarządzania czasem.

04

## CZYM JEST PROJEKT EDUKACYJNY?

Projekt edukacyjny to jedna z najbardziej rozwijających i angażujących metod pracy z uczniami. Jego istotą jest uczenie się przez działanie, oparte na realnym problemie, współpracy, planowaniu i refleksji. Nie jest to jednorazowe wydarzenie ani efektowna prezentacja wyników – to proces edukacyjny, który kształtuje kompetencje kluczowe, rozwija samodzielność, kreatywność i umiejętność pracy zespołowej.

W odróżnieniu od tradycyjnych metod nauczania, projekt stawia ucznia w centrum – to on współtworzy temat, planuje działania, poszukuje rozwiązań, testuje pomysły i w końcu prezentuje efekty. Dobrze zaprojektowany projekt edukacyjny może opierać się na sprawdzonych strategiach, takich jak Design Thinking czy model Double Diamond, dzięki którym cały proces ma klarowną strukturę, ale nie traci elastyczności.

## CO POWINIEN ZAWIERAĆ DOBRY PROJEKT EDUKACYJNY?

1. Realny problem lub wyzwanie – ważny dla uczniów temat, który motywuje do działania.
2. Diagnozę potrzeb i celów – określenie, dlaczego i dla kogo działa grupa projektowa.
3. Planowanie i podział zadań – rozpisanie etapów projektu i odpowiedzialności.
4. Współpracę i iterację – wspólne poszukiwanie rozwiązań, testowanie, wprowadzanie zmian.
5. Refleksję i ewaluację – analiza procesu i efektów, wyciąganie wniosków.
6. Prezentację efektów – publiczne przedstawienie rezultatów, np. w formie wydarzenia, kampanii, wystawy, raportu czy strony internetowej.

## CZYM PROJEKT NIE JEST?

Często za projekt edukacyjny błędnie uznaje się działania, które nie zawierają kluczowych jego elementów. Nie są projektami edukacyjnymi:

- jednorazowe wykonanie gazetki czy plakatu,
- przygotowanie przedstawienia według scenariusza nauczyciela,
- udział w konkursie bez szerszego kontekstu i refleksji,
- jednorazowa akcja bez diagnozy potrzeb i zaangażowania uczniów w planowanie.

Choć te działania mogą być wartościowe i rozwijające, brakuje im elementów procesu projektowego, takich jak samodzielność uczniów, głębsza analiza problemu, testowanie rozwiązań czy wspólna refleksja nad efektami.





## ROLA NAUCZYCIELA

Nauczyciel nie pełni już roli wykładowcy czy osoby przekazującej jedynie wiedzę. W pracy metodą projektu staje się mentorem, przewodnikiem i towarzyszem ucznia w procesie odkrywania.

To osoba, która:

- inicjuje projekt, inspirując uczniów do poszukiwania tematów i form działania,
- planuje wraz z uczniami cele, zadania i etapy pracy,
- pomaga przekładać pomysły na konkretne działania,
- wspiera uczniów w planowaniu i organizowaniu pracy,
- moderuje pracę zespołów, dbając o komunikację i współpracę,
- udostępnia narzędzia i źródła,
- czuwa nad realizacją zadań i harmonogramu,
- zachęca do refleksji, zadawania pytań i rozwiązywania problemów,
- motywuje w chwilach zniechęcenia,
- wspólnie z uczniami celebruje sukcesy.

To rola dynamiczna, wymagająca elastyczności, empatii i otwartości na proces, który nie zawsze jest liniowy. Nauczyciel staje się osobą, która tworzy przestrzeń do działania i myślenia, zamiast jedynie kontrolować jego przebieg.





# ROLA UCZNIA

Uczeń staje się w projekcie edukacyjnym pełnoprawnym uczestnikiem procesu uczenia się. To nie bierny odbiorca treści, ale aktywny twórca, który współdecyduje, współorganizuje i współodpowiada za przebieg działań. Metoda projektu uczy go samodzielności, krytycznego myślenia, planowania oraz współpracy.

Uczeń:

- samodzielnie lub zespołowo wybiera temat projektu, zgodny z własnymi zainteresowaniami,
- definiuje cele projektu i pomaga sformułować problem badawczy,
- planuje działania oraz ustala zasoby niezbędne do realizacji projektu,
- przyjmuje konkretne role w zespole (np. lider, badacz, grafik, prezenter),
- realizuje zadania indywidualne i zespołowe,
- prowadzi obserwacje, gromadzi i analizuje dane,
- poszukuje twórczych i praktycznych rozwiązań,
- dokumentuje działania i tworzy produkt końcowy projektu,
- bierze udział w prezentacji efektów pracy,
- dokonuje samooceny i bierze udział w ocenie koleżeńskiej,
- wyciąga wnioski z procesu i reflektuje nad przebiegiem swojej pracy.

Tym samym uczeń rozwija umiejętności, które są nie tylko przydatne w edukacji, ale stanowią fundament funkcjonowania we współczesnym społeczeństwie: odpowiedzialność, inicjatywę, elastyczność, komunikatywność i gotowość do uczenia się przez całe życie.



# RODZAJE PROJEKTÓW EDUKACYJNYCH

Praca projektowa może przyjmować wiele form w zależności od celu, tematu i potrzeb uczniów. Poniżej przedstawiamy podstawowe typy projektów edukacyjnych wraz z przykładami dostosowanymi do poziomu szkoły podstawowej:

Projekty społeczne – kształtują postawy obywatelskie i uczą wrażliwości społecznej. Przykłady:

- "Paczka dla seniora" – organizacja zbiórki dla lokalnego domu opieki.
- "Szkolna akcja sprzątania świata" – kampania ekologiczna na rzecz czystości w okolicy.

Projekty badawcze – uczą formułowania pytań, obserwacji i wyciągania wniosków. Przykłady:

- "Czy rośliny lepiej rosną przy muzyce?" – eksperyment ogrodniczy w klasie 4.
- "Z czego składa się nasz śniadaniowy jogurt?" – analiza składu produktów spożywczych.

Projekty artystyczne – rozwijają kreatywność, wrażliwość i ekspresję twórczą. Przykłady:

- "Wystawa inspirowana książką" – ilustracje do lektury szkolnej.
- "Szkolne jasełka" – spektakl przygotowany przez uczniów.

Projekty interdyscyplinarne – integrują treści z różnych przedmiotów. Przykłady:

- "Moja mała ojczyzna" – połączenie wiedzy z geografii, historii i plastyki.
- "Zbuduj własną ekowioskę" – projekt łączący przyrodę, matematykę i technikę.

Projekty zintegrowane – realizowane w ramach współpracy kilku nauczycieli przedmiotowych. Przykłady:

- "Zmysły człowieka" – realizowany na zajęciach biologii, języka polskiego i plastyki.
- "Zaprojektuj własny sklep" – połączenie matematyki, informatyki i języka angielskiego.

Projekty blokowe – prowadzone intensywnie w określonym czasie (np. tydzień projektowy). Przykłady:

- "Tydzień zdrowego stylu życia" – warsztaty, prelekcje, gazetka ścienna.
- "Tydzień z teatrem" – przygotowanie przedstawienia i kulis teatralnych.

Każdy z tych projektów można modyfikować i dostosowywać do wieku, możliwości i zainteresowań uczniów. Ważne, aby opierały się na rzeczywistych działaniach, angażowały dzieci emocjonalnie i dawały im poczucie wpływu.

# ETAPY PRACY PROJEKTOWEJ

## METAPLANOWANIE NAUCZYCIELA

To etap przygotowawczy, w którym nauczyciel projektuje ramy całego przedsięwzięcia:

- analizuje podstawę programową i wybiera treści możliwe do realizacji metodą projektu,
- określa cele projektu (poznawcze, społeczne, praktyczne),
- formułuje problem badawczy i propozycje tematów,
- przygotowuje propozycję źródeł, materiałów oraz narzędzi,
- planuje harmonogram i zasady współpracy (np. formy konsultacji).

## INICJACJA PROJEKTU

Etap przekazania uczniom kompletnej informacji o projekcie:

- prezentacja tematu i celów projektu, z użyciem jasnego języka,
- wspólne określenie problemu badawczego i oczekiwanych efektów pracy,
- omówienie ram czasowych, zasad pracy i oceny,
- zawarcie kontraktu grupowego lub indywidualnego,
- przedstawienie możliwych form końcowego produktu.

## REALIZACJA PROJEKTU

Faza działania uczniów – najbardziej dynamiczna i rozbudowana:

- utworzenie zespołów projektowych i podział ról,
- planowanie działań szczegółowych przez uczniów,
- zbieranie informacji: badania, obserwacje, wywiady, analiza materiałów,
- konsultacje z nauczycielem i bieżące korygowanie działań,
- opracowanie i wykonanie produktu końcowego (np. prezentacja, gra, wystawa).

## PREZENTACJA I EWALUACJA

Końcowy etap podsumowujący i zamykający projekt:

- publiczna prezentacja wyników i efektów działań,
- dyskusja z odbiorcami (np. innymi klasami, nauczycielami, rodzicami),
- refleksja nad przebiegiem i rezultatami projektu,
- samoocena, ocena koleżeńska oraz ewaluacja nauczycielska,
- omówienie napotkanych trudności i wyciągnięcie wniosków na przyszłość.

# FORMY PREZENTACJI EFEKTÓW

Prezentacja efektów projektu to nie tylko zwieńczenie pracy uczniów, ale również moment kluczowy dla procesu dydaktycznego. Właściwie dobrana forma prezentacji może znacząco zwiększyć zaangażowanie uczestników, pogłębić przyswajanie treści oraz ułatwić uczniom rozwijanie kompetencji miękkich, takich jak wystąpienia publiczne, autoprezentacja, logiczne argumentowanie czy praca zespołowa.

## Cele edukacyjne prezentacji:

- utrwalenie wiedzy i umiejętności nabytych w trakcie projektu,
- rozwój umiejętności komunikacyjnych,
- nabycie doświadczenia w publicznym występowaniu,
- umiejętność syntezy informacji i przedstawienia ich w atrakcyjnej formie,
- nauka odbierania informacji zwrotnej od odbiorców.

## Przykładowe formy prezentacji i ich wartości dydaktyczne:

- Prezentacja multimedialna – uczy klarownego przekazu treści, selekcji informacji i umiejętności obsługi narzędzi cyfrowych.
- Wystawa tematyczna – sprzyja pracy manualnej, estetyce przekazu i kreatywnemu ujęciu tematu.
- Film lub reportaż – rozwija kompetencje cyfrowe, narracyjne i techniczne; świetnie sprawdza się w projektach dokumentujących działania społeczne lub artystyczne.
- Gra planszowa/karciana – uczy systemowego myślenia, zasad tworzenia mechanizmów edukacyjnych, logicznego planowania.
- Strona internetowa/blog – rozwija umiejętności publikowania treści i pracy w środowisku online.
- Kampania społeczna – uczy perswazji, świadomego tworzenia przekazów, planowania działań medialnych.
- Podcast lub audycja – rozwija dykcję, umiejętności narracyjne, montaż dźwięku i formy dialogu.
- Debata/panel dyskusyjny – ćwiczy argumentację, słuchanie, reagowanie i kulturalne prowadzenie rozmowy.
- Gra terenowa/escape room – wspiera aktywność fizyczną, planowanie przestrzeni, logikę działań.
- Lekcja prowadzona przez uczniów – wzmacnia poczucie sprawczości, pogłębia rozumienie tematu i daje możliwość podzielenia się wiedzą z rówieśnikami.
- Dobrze, jeśli prezentacja ma charakter otwarty – z udziałem społeczności szkolnej, nauczycieli, rodziców lub zaproszonych gości. Taka forma podnosi rangę wydarzenia, buduje poczucie dumy i daje uczniom realne doświadczenie bycia słuchanym i docenionym.
- Prezentacja to nie koniec – to moment kulminacyjny, który inspirowe do refleksji, ewaluacji i dalszych działań.



# SPOSOBY POZYSKIWANIA DANYCH

Wybór odpowiednich metod gromadzenia danych to kluczowy element realizacji projektu edukacyjnego, szczególnie w jego fazie badawczej. Uczniowie mogą korzystać z różnych technik, które rozwijają ich warsztat poznawczy i uczą selekcji oraz analizy informacji.

**Ankieta** – pozwala zebrać informacje od większej liczby osób. Uczniowie mogą przygotować kwestionariusz dotyczący np. nawyków żywieniowych, stylu życia czy opinii na temat danego zagadnienia.

Przykład: „Jak uczniowie naszej szkoły spędzają wolny czas?”

**Wywiad** – umożliwia zebranie pogłębionych informacji od konkretnej osoby. Uczniowie uczą się formułować pytania, prowadzić rozmowę i analizować wypowiedzi.

Przykład: wywiad z pielęgniarką szkolną na temat profilaktyki zdrowotnej.

**Eksperyment** – metoda szczególnie atrakcyjna w projektach przyrodniczych i technicznych. Uczniowie formułują hipotezę i przeprowadzają doświadczenie.

Przykład: badanie wpływu rodzaju gleby na wzrost roślin.

**Obserwacja** – pozwala zebrać dane poprzez uważne przyglądanie się wybranemu zjawisku, miejscu lub zachowaniu.

Przykład: obserwacja zachowania ptaków w różnych porach dnia.

**Analiza dokumentów i źródeł** – uczniowie analizują teksty źródłowe, artykuły, raporty, podręczniki, publikacje naukowe lub dane statystyczne.

Przykład: porównanie przepisów o ochronie środowiska w Polsce i innych krajach.

**Kwerenda źródłowa** – poszukiwanie informacji w zasobach bibliotecznych, archiwach, Internecie lub lokalnych zbiorach.

Przykład: poszukiwanie materiałów o historii miejscowości.

**Badania statystyczne** – uczniowie uczą się przedstawiać i analizować dane liczbowo. Praca z tabelami, wykresami i diagramami rozwija kompetencje matematyczne.

Przykład: analiza wyników ankiety dotyczącej korzystania z telefonów w czasie lekcji.





# OKREŚLANIE CELÓW I TEMATÓW PROJEKTU

Dobór tematu powinien być dostosowany do zainteresowań uczniów oraz celów edukacyjnych. Ważne, aby temat był aktualny, angażujący i umożliwiał rozwijanie kompetencji kluczowych, takich jak praca zespołowa, krytyczne myślenie czy umiejętności badawcze.

## KRYTERIA WYBORU TEMATU

- Zgodność z podstawą programową.
- Relewantność dla uczniów i ich środowiska.
- Możliwość realizacji w określonym czasie i warunkach.
- Potencjał interdyscyplinarny.

## OKREŚLANIE CELÓW

- Cele poznawcze (np. zdobycie wiedzy z określonej dziedziny).
- Cele społeczne (np. rozwijanie umiejętności współpracy).
- Cele praktyczne (np. stworzenie produktu końcowego, jak film, wystawa czy kampania społeczna).





## 14 POWODÓW, DLA KTÓRYCH WARTO REALIZOWAĆ PROJEKTY

1. Odpowiedzialność indywidualna i grupowa – uczniowie uczą się nie tylko odpowiadać za swoje działania, ale także współodpowiadać za sukces zespołu.
2. Emocjonalne zaangażowanie – praca nad projektem bliskim zainteresowaniom uczniów angażuje ich emocjonalnie i wzmacnia motywację.
3. Partnerska relacja z nauczycielem – zmienia się układ sił: nauczyciel to przewodnik, a uczeń – aktywny twórca.
4. Praca zespołowa – uczniowie nabywają umiejętności współdziałania, podziału ról i wzajemnego wspierania się.
5. Skuteczna komunikacja – projekt wymaga dyskusji, negocjacji, prezentacji – rozwija zatem kompetencje komunikacyjne.
6. Planowanie i organizacja – uczniowie uczą się zarządzać czasem, tworzyć harmonogramy i wyznaczać cele.
7. Kreatywność – metoda projektu daje przestrzeń do twórczych rozwiązań i niestandardowego myślenia.
8. Autorefleksja i samoocena – uczniowie uczą się oceniać własne postępy i wyciągać wnioski.
9. Samodzielność – konieczność podejmowania decyzji rozwija poczucie sprawczości.
10. Systematyczność – projekt wymaga regularności i konsekwentnego działania.
11. Kompetencje praktyczne – uczniowie zdobywają umiejętności przydatne poza szkołą (techniczne, organizacyjne, społeczne).
12. Poznanie mocnych i słabych stron – praca w grupie i analiza efektów pozwalają lepiej poznać siebie.
13. Interdyscyplinarność – projekty łączą treści z wielu dziedzin, co sprzyja całościowemu rozumieniu zagadnień.
14. Nauka przez doświadczenie – uczenie się poprzez działanie utrwala wiedzę i kształci kompetencje życiowe.



# KARTA METAPLANOWNIA

|    |                                                                                                                                                     |  |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 1  | Imię i nazwisko nauczyciela                                                                                                                         |  |
| 2  | Przedmiot/y                                                                                                                                         |  |
| 3  | Grupa uczniów (klasa)                                                                                                                               |  |
| 4  | Liczba uczniów                                                                                                                                      |  |
| 5  | Data rozpoczęcia projektu                                                                                                                           |  |
| 6  | Planowana data zakończenia projektu                                                                                                                 |  |
| 7  | Zakres podstawy programowej realizowany w projekcie.<br>Konkretne punkty podstawy programowej, które zostaną zrealizowane metodą projektu.          |  |
| 8  | Charakter projektu<br>(badawczy, artystyczny, społeczny,...)                                                                                        |  |
| 9  | Temat projektu badawczego                                                                                                                           |  |
| 10 | Sformułowanie problemu badawczego<br>(np. Dlaczego...?, W jaki sposób...?, Co wpływa na...?)                                                        |  |
| 11 | Pytania badawcze<br>(minimum 2-3 przykłady pytań, które mogą prowadzić uczniów w pracy badawczej)                                                   |  |
| 12 | Cele projektu<br>(np. rozwijanie umiejętności pracy zespołowej, formułowania hipotez, poszukiwania danych, komunikacji, prezentowania wyników itd.) |  |

|    |                                                                                                                                                 |  |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 13 | Sposób prezentacji wyników (np. wystawa, prezentacja multimedialna, film, debata, plakat, blog, makieta, podcast itd.)                          |  |
| 14 | Sugerowane źródła informacji (minimum 3–5 przykładów: książki, artykuły, strony internetowe, eksperci, instytucje itd.)                         |  |
| 15 | Formy pracy i czas realizacji projektu                                                                                                          |  |
| 16 | Potencjalne trudności i strategie ich rozwiązania                                                                                               |  |
| 17 | Sposób monitorowania pracy uczniów (np. dzienniki projektowe, arkusze obserwacji, samoocena uczniów, konsultacje, ewaluacja nauczycielska, ...) |  |
| 18 | Sposób prezentacji wyników (np. wystawa, prezentacja multimedialna, film, debata, plakat, blog, makieta, podcast itd.)                          |  |

## KONTRAKT (PRZYKŁAD)

Ja.....podczas pracy nad projektem pt.

.....  
zobowiązuję się:

1. wykonywać przydzielone mi zadania samodzielnie i najlepiej, jak umiem;
3. dzielić się z innymi własnymi pomysłami, wiedzą i umiejętnościami;
4. wykonywać moje zadania rzetelnie i terminowo;
6. uczestniczyć w spotkaniach i konsultacjach dotyczących projektu;
7. szanować zdanie innych.

# KARTA KONTROLI REALIZACJI PROJEKTU

## DANE PODSTAWOWE

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| Grupa projektowa                    |  |
| Lider                               |  |
| Uczestnicy                          |  |
| Karta należy do<br>Ucznia/Uczennicy |  |
| Przedmiot                           |  |
| Temat projektu                      |  |
| Data rozpoczęcia                    |  |
| Data zakończenia                    |  |
| Cele                                |  |
| Termin prezentacji                  |  |

# KARTA KONTROLI REALIZACJI PROJEKTU

## HARMONOGRAM KONSULTACJI

| Data odbytych konsultacji | Informacja zwrotna (szczegółowa ocena postępów zostanie odnotowana w dzienniku) | Zadanie do wykonania i zaprezentowania na kolejnych konsultacjach (etap projektu) | Podpis nauczyciela |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
|                           |                                                                                 |                                                                                   |                    |
|                           |                                                                                 |                                                                                   |                    |
|                           |                                                                                 |                                                                                   |                    |
|                           |                                                                                 |                                                                                   |                    |
|                           |                                                                                 |                                                                                   |                    |

| L.P. | Kryteria oceny                                                                          | Samooocena | Ocena nauczycielska |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------------------|
| 1    | Czy wszystkie założone cele projektu zostały osiągnięte?                                |            |                     |
| 2    | Czy działania były realizowany zgodnie z harmonogramem?                                 |            |                     |
| 3    | Czy wyniki projektu zostały zaprezentowane w merytoryczny sposób?                       |            |                     |
| 4    | Czy uczeń wykazał się umiejętnościami prezentacyjnymi i komunikatywnością (prezentacja) |            |                     |
| 5    | Czy prezentacja była zgodna z przyjętymi standardami                                    |            |                     |
| 6    | Jak oceniasz współpracę w grupie?                                                       |            |                     |
| 7    | Czy projekt zawierał nowe, oryginalne rozwiązania?                                      |            |                     |
| 8    | Czy uczeń wykazał się wiedzą z przedmiotu.                                              |            |                     |

JAKIE POMYSŁY UCZNIOWIE ZAPROPONOWALI W RAMACH PROJEKTU?

JAKIE WNIOSKI WYNIKAJĄ Z REALIZACJI PROJEKTU?

# SZABLON INNOWACJI

Załącznik nr ..... do uchwały Rady Pedagogicznej [nazwa szkoły] z dnia .....

## INNOWACJA PEDAGOGICZNA

Rodzaj innowacji:

Nazwa szkoły:

Autor(ka)/Autorzy:

Realizatorzy:

Tytuł innowacji:

Data rozpoczęcia:

Data zakończenia:

### Zakres innowacji

(Opis grupy docelowej, etap edukacyjny, przedmioty objęte innowacją, czas trwania, ewentualna możliwość kontynuacji).

**Grupa docelowa:** Innowacja skierowana jest do uczniów klasy / klas: [wpisać numer klasy / grupy uczniów] na etapie edukacyjnym: [szkoła podstawowa / liceum / technikum / szkoła branżowa / inne]

**Przedmioty objęte innowacją:** Innowacja będzie realizowana w ramach przedmiotów: [wpisać nazwę lub nazwy przedmiotów / zajęć edukacyjnych, np. język polski, matematyka, informatyka, godzina wychowawcza, projekt edukacyjny, zajęcia artystyczne itp.]

**Czas realizacji:** Innowacja będzie realizowana w roku szkolnym [wpisać rok szkolny lub konkretny zakres dat, np. wrzesień 2025 – czerwiec 2026]

**Częstotliwość zajęć / działań:** Zajęcia będą się odbywać [np. raz w tygodniu / w cyklach tematycznych / w ramach projektu semestralnego / podczas wybranych lekcji / w trybie warsztatowym itp.]

**Możliwość kontynuacji:** Innowacja została zaplanowana jako działanie [np. jednoroczne / cykliczne / z możliwością kontynuowania w kolejnych latach / rozwijania na wyższych etapach edukacyjnych]



# SZABLON INNOWACJI

## Motywacja wprowadzenia innowacji

(Uzasadnienie potrzeby wprowadzenia innowacji: problemy, potrzeby uczniów, potrzeba zmiany metodyki itp.).

### PRZYKŁAD

Wprowadzenie innowacji pedagogicznej wynika z potrzeby odpowiedzi na aktualne wyzwania edukacyjne, obserwowane zarówno wśród uczniów, jak i nauczycieli. Współczesna szkoła funkcjonuje w dynamicznie zmieniającym się świecie, w którym dostęp do informacji jest niemal nieograniczony, a kluczowe staje się nie samo „zapamiętanie”, lecz umiejętność krytycznego myślenia, samodzielnego działania i twórczego rozwiązywania problemów.

Analiza bieżącej sytuacji dydaktyczno-wychowawczej ujawnia szereg istotnych potrzeb:

- spadek motywacji uczniów do nauki tradycyjnymi metodami,
- brak poczucia sensu nauki w oderwaniu od praktyki i życia codziennego,
- niskie poczucie sprawczości i odpowiedzialności za własny proces uczenia się,
- potrzeba większego zaangażowania emocjonalnego i intelektualnego uczniów,
- zróżnicowane style uczenia się i potrzeba indywidualizacji pracy,
- konieczność łączenia wiedzy z różnych przedmiotów i ukazywania jej zastosowań w rzeczywistym kontekście,
- chęć wzmacniania umiejętności miękkich, takich jak komunikacja, współpraca czy zarządzanie sobą w czasie.

Dotychczasowe doświadczenia nauczycieli wskazują, że innowacyjne podejście do nauczania – oparte na projektach, badaniach, działaniach twórczych lub pracy zespołowej – pozwala uczniom na głębsze zrozumienie treści nauczania, rozwija ich samodzielność oraz daje przestrzeń do odkrywania własnych mocnych stron.

Dlatego niniejsza innowacja została opracowana jako odpowiedź na realne potrzeby uczniów i nauczycieli, z intencją stworzenia bardziej angażującego, nowoczesnego i skutecznego modelu edukacji, który łączy teorię z praktyką, rozwija kompetencje przyszłości oraz buduje pozytywne relacje w środowisku szkolnym.



# SZABLON INNOWACJI

## Opis innowacji

### I. Wstęp

(Wprowadzenie do kontekstu edukacyjnego, wskazanie znaczenia proponowanego rozwiązania).

### II. Założenia ogólne

(Główne idee, na których opiera się innowacja, np. uczniocentryczność, praca projektowa, interdyscyplinarność).

#### I. Wstęp - propozycja

Współczesna edukacja stawia przed szkołą i nauczycielami nowe wyzwania, wynikające z dynamicznych zmian społecznych, technologicznych i kulturowych. Tradycyjne metody nauczania, oparte głównie na przekazywaniu wiedzy i sprawdzaniu jej opanowania, coraz częściej okazują się niewystarczające wobec potrzeb uczniów funkcjonujących w świecie pełnym informacji, szybkich zmian i złożonych problemów. W odpowiedzi na te wyzwania powstają innowacje pedagogiczne, których celem jest nie tylko przekazanie wiedzy, ale przede wszystkim rozwijanie kompetencji niezbędnych do samodzielnego i odpowiedzialnego funkcjonowania w społeczeństwie. Należą do nich m.in. umiejętność współpracy, krytycznego myślenia, samodzielnego uczenia się, twórczego rozwiązywania problemów oraz skutecznego komunikowania się.

Proponowana innowacja powstała z potrzeby stworzenia przestrzeni do aktywnego, zaangażowanego uczenia się, które uwzględnia indywidualne predyspozycje uczniów, rozwija ich potencjał oraz pozwala na praktyczne zastosowanie wiedzy. Jej celem jest wprowadzenie takiego modelu pracy, który zwiększy motywację uczniów, umożliwi im samodzielne poszukiwania, zachęci do zadawania pytań i poszukiwania odpowiedzi, a także wzmocni ich wiarę we własne możliwości.

Wdrażając tę innowację, szkoła podejmuje próbę odpowiedzi na kluczowe pytania: jak uczyć skuteczniej, jak uczyć ciekawiej, jak uczyć mądrzej – tak, by nauka miała sens i zostawiała trwały ślad w rozwoju młodego człowieka.

# SZABLON INNOWACJI

## II. Założenia ogólne - propozycja

Proponowana innowacja pedagogiczna opiera się na założeniu, że uczeń jest aktywnym uczestnikiem procesu edukacyjnego, a nie jedynie odbiorcą wiedzy. Główne idee przyświecające innowacji to:

**Uczniocentryczność** – centralne miejsce w procesie nauczania zajmuje uczeń, jego potrzeby, zainteresowania, predyspozycje i możliwości. Edukacja dostosowana jest do indywidualnego tempa pracy i stylu uczenia się.

Uczenie się poprzez działanie – zamiast biernego przyswajania wiedzy, uczniowie biorą udział w działaniach, które angażują ich intelektualnie, emocjonalnie i praktycznie.

**Interdyscyplinarność** – integracja treści z różnych przedmiotów umożliwia uczniom całościowe spojrzenie na zjawiska i problemy, co sprzyja głębszemu zrozumieniu i praktycznemu zastosowaniu wiedzy.

**Metoda projektu / badania / działania twórczego** – uczniowie podejmują samodzielne lub zespołowe działania, których celem jest rozwiązanie problemu, realizacja zadania, stworzenie wartościowego produktu lub dzieła. Uczą się planowania, współpracy, refleksji i prezentacji wyników swojej pracy.

**Rozwijanie kompetencji kluczowych** – innowacja wspiera kształtowanie umiejętności niezbędnych do życia i pracy we współczesnym świecie, takich jak komunikacja, krytyczne myślenie, kreatywność, współpraca, odpowiedzialność czy zarządzanie sobą w czasie.

**Wzmacnianie relacji i poczucia sprawczości** – poprzez współdziałanie, dialog oraz możliwość podejmowania decyzji uczniowie budują poczucie własnej wartości i wpływu na rzeczywistość szkolną i pozaszkolną.

# SZABLON INNOWACJI

## Cele innowacji

Cele główne:

- 1.
- 2.

Cele szczegółowe:

- 1.
- 2.
- 3.

## Cele ogólne (przykłady)

1. Wzbogacenie procesu dydaktycznego poprzez zastosowanie innowacyjnych metod pracy z uczniami.
2. Rozwijanie kompetencji kluczowych uczniów, niezbędnych w XXI wieku (m.in. krytyczne myślenie, współpraca, komunikacja, samodzielność).
3. Zwiększenie motywacji i zaangażowania uczniów w proces uczenia się poprzez aktywne formy edukacji.
4. Wspieranie indywidualizacji nauczania oraz kształtowanie odpowiedzialności uczniów za własny rozwój.
5. Integracja treści nauczania z różnych przedmiotów w celu tworzenia spójnej, praktycznej wiedzy.

## Cele szczegółowe (przykłady)

1. Kształtowanie umiejętności formułowania problemów, stawiania pytań i szukania rozwiązań.
2. Rozwijanie umiejętności pracy zespołowej: podział zadań, odpowiedzialność za efekt wspólny, współpraca.
3. Doskonalenie umiejętności organizacyjnych: planowanie działań, zarządzanie czasem, realizacja zadań zgodnie z harmonogramem.
4. Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych: jasne formułowanie wypowiedzi, prezentowanie wyników pracy, udział w dyskusjach.
5. Kształtowanie kreatywności i postawy innowacyjnej: otwartość na nowe rozwiązania, tworzenie oryginalnych pomysłów.
6. Zwiększenie świadomości społecznej, kulturowej i ekologicznej – w zależności od tematyki innowacji.
7. Utrwalanie i poszerzanie wiedzy przedmiotowej poprzez praktyczne działania i interdyscyplinarne projekty.

# SZABLON INNOWACJI

## Metody i formy realizacji

1. Metody pracy: (np. metoda projektu, eksperyment, burza mózgów, analiza źródeł, debata itp.)
2. Formy pracy: (praca indywidualna, grupowa, prezentacje, konsultacje itp.)

## Etapy realizacji innowacji

### 1. Przygotowanie innowacji:

- Analiza potrzeb
- Opracowanie koncepcji
- Zebranie zespołu nauczycieli
- Przygotowanie planu działań

### 2. Wprowadzenie innowacji:

- Informacja dla uczniów i rodziców
- Spotkania informacyjne
- Wybór tematów działań
- Tworzenie zespołów / przypisanie ról

### 3. Realizacja działań:

- Praca nad projektem / działaniami
- Monitorowanie postępów
- Konsultacje i wsparcie

### 4. Prezentacja wyników:

- Przygotowanie prezentacji
- Organizacja wydarzenia końcowego (np. Festiwal, wystawa, publikacja)
- Ocenianie

### 5. Ewaluacja innowacji:

- Bieżąca
- Końcowa

### 6. Rozpowszechnianie rezultatów:

- Publikacja
- Prezentacja na konferencjach / spotkaniach

# SZABLON INNOWACJI

## Ocenianie

(Kryteria oceniania: merytoryczne, zaangażowanie, umiejętności miękkie, jakość prezentacji itp.)

## Tematyka projektów / działań

(Zgodna z podstawą programową – załączniki w razie potrzeby/karta metaplanowania).

## Spodziewane efekty (katalog możliwości)

Dla uczniów:

**Rozwój kompetencji kluczowych:** takich jak kreatywność, krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów, współpraca w grupie, komunikacja, planowanie i zarządzanie czasem.

**Zwiększenie zaangażowania w proces edukacyjny:** dzięki pracy metodą aktywizującą, która stawia ucznia w roli twórcy.

**Rozwój samodzielności i odpowiedzialności:** poprzez konieczność podejmowania decyzji, organizowania własnej pracy i rozwiązywania problemów.

**Wzrost motywacji do nauki:** dzięki możliwości realizacji tematów bliskich zainteresowaniom ucznia i widocznym efektom pracy.

**Poprawa wyników edukacyjnych:** poprzez głębsze zrozumienie materiału i zastosowanie wiedzy w praktyce.

**Zwiększenie umiejętności prezentacyjnych i argumentacyjnych:** przez udział w prezentacjach, dyskusjach i wystąpieniach publicznych.

**Większa świadomość społeczna i ekologiczna:** w przypadku projektów odnoszących się do problemów współczesnego świata.

**Lepsze przygotowanie do dalszej edukacji lub pracy zawodowej:** dzięki nabyciu umiejętności badawczych, refleksyjnych i organizacyjnych.

# SZABLON INNOWACJI



Dla nauczycieli:

**Rozwój warsztatu dydaktycznego:** poprzez wdrażanie nowych metod i form pracy.

**Zwiększenie satysfakcji zawodowej:** wynikającej z aktywnego udziału uczniów i obserwacji ich rozwoju.

**Lepsze poznanie uczniów i ich potencjału:** dzięki pracy mentorskiej i indywidualnemu podejściu.

**Możliwość współpracy z innymi nauczycielami:** przy projektach interdyscyplinarnych.

Dla szkoły:

**Podniesienie jakości kształcenia:** poprzez wprowadzenie nowoczesnych metod dydaktycznych.

**Wzrost prestiżu i atrakcyjności szkoły:** jako placówki nowatorskiej, otwartej na rozwój.

**Zwiększenie zaangażowania uczniów w życie szkoły.**

**Rozwój kultury współpracy:** między uczniami, nauczycielami i rodzicami.

**Możliwość promocji dobrych praktyk:** w środowisku lokalnym, na konferencjach edukacyjnych lub w mediach.



# NA ZAKOŃCZENIE

Metoda projektu to coś więcej niż narzędzie dydaktyczne – to sposób myślenia o edukacji, który przywraca uczniom podmiotowość, rozwija ich sprawczość i pozwala doświadczyć, że nauka ma sens. W świecie, który nieustannie się zmienia, szkoła również musi być przestrzenią dynamiczną, otwartą na współpracę, dialog i realne działanie.

Dzięki pracy projektowej uczniowie uczą się nie tylko co wiedzieć, ale jak działać. Rozwijają umiejętności potrzebne w życiu – planowanie, organizację, komunikację, odpowiedzialność, samodzielność. Uczą się współpracować, ale też myśleć krytycznie i twórczo. Z kolei nauczyciel zyskuje szansę, by wyjść poza schemat, budować relacje i być przewodnikiem w procesie odkrywania, a nie jedynie nadawcą treści.

Zachęcamy, by sięgnąć po metodę projektu z odwagą i otwartością. Nie trzeba od razu zmieniać wszystkiego – wystarczy zacząć od jednego działania, jednej klasy, jednej grupy uczniów. Każdy projekt, nawet najmniejszy, to krok w stronę nowoczesnej, mądrej i świadomej edukacji.

Niech ten poradnik będzie dla Ciebie, Nauczycielu, wsparciem, inspiracją i narzędziem. Niech pomoże Ci projektować nie tylko działania uczniów, ale także nową jakość Twojej pracy.

Czas na projekt. Czas na szkołę, która uczy życia!

