

# HAPPY ISLANDS - NAGRODZONY PROJEKT ETWINNING

Był to innowacyjny projekt ekologiczny i STEAM, w którym dzieci z różnych krajów wspólnie tworzyły wizję państwa przyszłości - złożonego z nowoczesnych, ekologicznych i samowystarczalnych miast.

Uczniowie pracowali metodą projektu, łącząc naukę z działaniem, eksperymentowaniem i kreatywnym myśleniem. Każda grupa projektowała własne miasto przyszłości, uwzględniając rozwiązania przyjazne środowisku, odnawialne źródła energii, zielone przestrzenie oraz potrzeby mieszkańców. Powstały niezwykle makiety miast, pojazdy przyszłości, wiatraki, obwody elektryczne i ekologiczne dzielnice.

Projekt miał charakter międzynarodowej współpracy. Uczniowie wspólnie z partnerami tworzyli mapę Happy Islands, flagę państwa, hymn projektu, „Kodeks Szczęścia”, przewodnik po eco-miastach, zbiór eksperymentów oraz wspólny taniec. W działaniach wykorzystywano nowoczesne technologie, kodowanie, robotykę i sztuczną inteligencję, która wspierała tworzenie pomysłów oraz wizualizacji.

Szczególnie aktywnie obchodziliśmy Code Week 2025. Uczniowie programowali robota Photon, realizowali ekologiczne wyzwania oraz w formie grywalizacji „sprzątaли” zakodowane śmieci, rozwijając kompetencje cyfrowe i logiczne myślenie. Trenowali także sztuczną inteligencję do rozpoznawania odpadów.

W projekcie wykorzystywano liczne narzędzia TIK i WEB 2.0, m.in. Canva, Padlet, BookCreator, StoryJumper, MakeyMakey oraz Code.org. Uczniowie tworzyli prezentacje, filmy, animacje i dokumentowali swoje działania online. Dużą rolę odegrała współpraca, komunikacja i wymiana doświadczeń między szkołami partnerskimi.

W ramach projektu zorganizowaliśmy również dwudniowy Dzień Nauki, podczas którego uczniowie wcielili się w rolę młodych naukowców i instruktorów. Przygotowali doświadczenia, stanowiska kodowania oraz gry edukacyjne dla młodszych klas i grup przedszkolnych. Odbłyły się także wycieczki edukacyjne, warsztaty ekologiczne oraz eksperymenty w Centrum Nowoczesności Młyn Wiedzy w Toruniu.

Projekt był w pełni zintegrowany z podstawą programową i rozwijał kompetencje przyszłości: kreatywność, współpracę, krytyczne myślenie, kompetencje cyfrowe, społeczne i ekologiczne. Uczniowie uczyli się poprzez działanie, badanie i wspólne tworzenie, a efekty ich pracy były prezentowane społeczności szkolnej oraz lokalnej.

„Happy Islands” pokazał, że nauka może być jednocześnie twórcza, nowoczesna i pełna radości, a dzieci - dzięki współpracy i własnym pomysłom - potrafią projektować lepszy świat przyszłości.



# HAPPY ISLANDS ECO-CITIES OF THE FUTURE

## KLASA 2A i 3A

Katarzyna Ślęzak, Agnieszka Zajączkowska



**WIEK UCZNIÓW**  
8-9 lat

**LICZBA UCZNIÓW**  
40

**RODZAJ PROJEKTU**  
eTwinning projekt

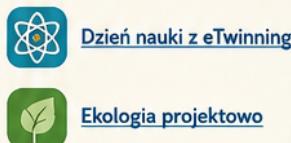
### O PROJEKCIE

„Happy Islands – Ekologiczne Miasta Przyszłości” to międzynarodowy projekt ekologiczny i STEAM. Uczniowie z różnych krajów współtworzyli państwo na wyspach złożone z ekologicznych, samowystarczalnych miast. Projekt rozwijał kreatywność, myślenie projektowe, współpracę i odpowiedzialność ekologiczną. Uczniowie prowadzili badania, eksperymenty, pracowali twórczo i wymieniali doświadczenia offline oraz online. Al wspierała tworzenie pomysłów i wizualizacji.

Powstały wspólne rezultaty:



### LINKI DO REZULTATÓW



### WSPÓŁPRACA

- Wspólne planowanie, spotkania online, gry i lekcje z robotami.
- Wspólnie stworzyliśmy flagę, hymn, Kodeks Szczęścia i przewodnik po miastach.
- Uczniowie pracowali w zespołach międzynarodowych: tworzyli makiety miast, poezję, choreografię.
- Code Week 2025 – programowanie robota Photon, „sprzątam zakodowane śmieci”, Al do rozpoznawania odpadów.
- Dzień Nauki w szkole – doświadczenia, kodowanie, gry z MakeyMakey dla klas 1-3 i przedszkoli.



### TECNOLOGIA

- Korzystaliśmy z Canva, Padlet, Book Creator, StoryJumper, Code.org, MakeyMakey, Photon, YouTube i innych narzędzi WEB 2.0.
- Tworzyliśmy prezentacje, filmy, animacje, spoty, plakaty i interaktywne materiały.
- Technologia łączyła edukację STEAM, kodowanie, sztuczną inteligencję i działania artystyczne.
- Bezpieczeństwo i prawa autorskie: zgody rodziców, awatary, cytowanie źródeł, kontrolowany dostęp, zgodność z RODO.



### PODEJŚCIE PEDAGOGICZNE

- Metoda projektu, STEAM, nauka przez działanie, design thinking, podejście badawcze.
- Eksperymenty, pomiary, obwody elektryczne, makiety miast, salatkę, kisenie kapusty, pojazdy przyszłości.
- Wycieczki i warsztaty: Mediateka – ekoGrządka i Muzyka z odpadów, Młyn Wiedzy w Toruniu.
- Empatia, współpraca: gry, ruch, muzyka, doświadczenia, zabawa i odkrywanie.
- Dzieci miały realny wpływ na decyzje projektowe – wzmacnianie poczucia sprawczości.



### INTEGRACJA Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ

- **Matematyka** – mierzenie, planowanie przestrzeni
- **Przyroda** – energia odnawialna, ochrona środowiska
- **Technika** – obwody elektryczne, konstrukcje
- **Plastyka, muzyka** – flaga, hymn, choreografia
- **Informatyka** – kodowanie, tworzenie multimediów
- **Język polski** – opisy miast, poezja, przewodnik



### ROZWIJANE KOMPETENCJE KLUCZOWE:



### REZULTATY I WPŁYW

- Uczniowie rozwijali wiedzę, kreatywność, kompetencje cyfrowe i społeczne.
- Pracowali zespołowo, planowali, testowali i prezentowali swoje rozwiązania.
- Projekt był dla uczniów inspirujący, wartościowy i motywujący!



### DOKUMENTACJA



### EWALUACJA

- ✓ Wysokie zaangażowanie uczniów
- ✓ Rozwój kompetencji kluczowych
- ✓ Praktyka i twórczość uczniów
- ✓ Współpraca międzynarodowa
- ✓ Pozytywny wpływ na społeczność szkolną i lokalną

### UPOWSZECHNIENIE

- Dzień Nauki i wystawy w szkole
- Publikacje na blogu i stronie szkoły oraz FB szkoły
- Filmy i spoty na YouTube
- Prezentacje w przedszkolach i klasach młodszych
- Reportaż w lokalnej TV

**RAZEM TWORZYMY LEPSZĄ PRZYSZŁOŚĆ!**  
Think green, act now, build happy cities!



Poniżej nasze działania. Na zdjęciach otrzymane nagrody.

[project eTwinning](#) autorstwa Agnieszka Zajączkowska

**WAKELET kl. 3a**