

REGULAMIN PROJEKTU “WIRTUALNE PODRÓŻE” Edycja V - 2025/2026



Projekt edukacyjny “Wirtualne podróże” to międzynarodowa inicjatywa skierowana do szkół, przedszkoli i placówek o charakterze edukacyjnym położonych na terenie Polski lub placówek polonijnych działających poza granicami Polski, a także do rodzin uczących się w trybie edukacji domowej.

Projekt ma na celu **pobudzenie aktywności poznawczej** dzieci poprzez udział we wspólnych działaniach. Zachęcić do zdobywania wiedzy o świecie i świadomego podróżowania. Udział w projekcie zakłada **kształtowanie postawy otwartości wobec świata i ludzi**, poprzez poznanie geografii, przyrody, funkcjonowania społecznego i kultury różnych części świata. Jego integralną częścią jest **uczestnictwo w lekcjach na żywo, w czasie których organizatorka dzieli się autentycznymi doświadczeniami z podróży po świecie**. Ma także na celu stworzenie sieci wzajemnej współpracy, poprzez wspólne uczestnictwo w działaniach i wymianę pocztówkową. W trakcie trwania projektu dzieci będą rozwijać swoją wiedzę o świecie oraz z pomocą opiekunów dzielić się nią z innymi.

Podczas trwania projektu realizowane są Podstawowe kierunki realizacji polityki oświatowej państwa w roku szkolnym 2025/2026:

Pkt. 1. Kształtowanie myślenia analitycznego poprzez interdyscyplinarne podejście do nauczania przedmiotów przyrodniczych i ścisłych oraz poprzez rozwijanie umiejętności matematycznych w kształceniu ogólnym.

Pkt. 2. Szkoła miejscem edukacji obywatelskiej - kształtowanie postaw patriotycznych, społecznych i obywatelskich, odpowiedzialności za region i ojczyznę, dbałości o bezpieczeństwo własne i innych.

Pkt. 3. Promocja zdrowego trybu życia w szkole - kształtowanie postaw i zachowań prozdrowotnych. Wspieranie aktywności fizycznej uczniów.

Pkt. 5. Promowanie higieny cyfrowej i bezpiecznego poruszania się w sieci. Rozwijanie umiejętności krytycznej analizy informacji dostępnych w Internecie. Poprawne metodycznie wykorzystywanie przez nauczycieli nowoczesnych technologii, w szczególności opartych na sztucznej inteligencji oraz korzystanie z zasobów Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej.

Pkt. 7. Rozwijanie zainteresowania kulturą i językiem polskim wśród Polonii. Nauczanie języka polskiego w środowiskach polonijnych.

Pkt. 8. Wspieranie aktywności poznawczej i poczucia sprawczości ucznia poprzez promowanie oceniania kształtującego i metod aktywizujących w dydaktyce.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorką projektu edukacyjnego jest Sabina Piłat - Nauka w plecaku.
2. Projekt trwa od 1 października 2024 roku do 31 maja 2025 roku. Obowiązują zgłoszenia poprzez formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie <https://naukawplecaku.pl/> zakładka Projekty - *Wirtualne podróże*.
3. Projekt ma zasięg międzynarodowy. Skierowany jest do placówek na terenie Polski oraz placówek polonijnych poza granicami kraju.
4. Projekt jest dobrowolny i bezpłatny.
5. Udział w projekcie zakłada wykonanie 3 zadań obowiązkowych i 4 dodatkowych opisanych w Regulaminie.
6. Otrzymanie certyfikatu nauczyciela i dyplomów dla uczniów odbywa się na podstawie krótkiej ankiety udostępnianej uczestnikom w maju 2025 roku w grupie projektowej oraz na stronie <https://naukawplecaku.pl/> zakładka Projekty - *Wirtualne podróże*.
7. Rezygnacja z udziału w projekcie możliwa jest na każdym etapie trwania projektu. Nie ma potrzeby zgłaszania.
8. Komunikacja z Organizatorką odbywa się w grupie Facebookowej *Projekt WIRTUALNE PODRÓŻE - grupa dla nauczycieli* działającą pod adresem <https://www.facebook.com/groups/963426194080236> oraz poprzez adres e-mail naukawplecaku@gmail.com.

CELE PROJEKTU

- poszerzenie wiedzy o Polsce i świecie w rozumieniu geograficznym, przyrodniczym, społecznym i kulturowym - interdyscyplinarne podejście do nauk przyrodniczych,

- kształtowanie postawy otwartości wobec świata i ludzi,
- kształtowanie odpowiedzialności za zbiorowość, świadomego podróżowania, postaw prospołecznych i proekologicznych,
- zaprezentowanie zalet podróżowania i poznawania świata,
- zachęcanie i inspirowanie do aktywności fizycznej, promowanie aktywnego poznawania swojego regionu i organizowania wycieczek,
- nauka obserwowania, filtrowania informacji i notowania, rozwijanie samokształcenia,
- przekazywanie wiedzy poprzez nawiązywanie do autentycznych przeżyć i doświadczeń,
- nauka mądrego i prawidłowego korzystania z nowoczesnych technologii,
- zdobywanie i utrwalanie wiedzy poprzez działanie,
- nawiązanie współpracy i wymiana korespondencji z wybraną placówką/grupą.

ZGŁOSZENIE UCZESTNICTWA

1. Zgłoszenie uczestnictwa odbywa się poprzez wypełnienia formularza on-line dostępnego na stronie <https://naukawplecaku.pl/> w zakładce - Projekty - Wirtualne podróże.
2. Zgłoszenie uczestnictwa jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu.

ZADANIA PROJEKTOWE

Projekt zakłada wykonanie 3 zadań obowiązkowych oraz wybraniu 4 dodatkowych spośród zaproponowanych zawierających się w jednym z czterech kręgów.

ZADANIA OBOWIĄZKOWE:

1. **Stworzenie grupowej mapy świata dowolną techniką.** Nazwanie kontynentów i oceanów. Powieszenie mapy w sali lub pomieszczeniu, gdzie dzieci pracują.
2. Prowadzenie przez każde dziecko własnego **“Albumu Wirtualnego Podróżnika”** lub **“Albumu Wirtualnej Podróżniczki”** na podstawie udziału w lekcjach (na żywo lub jako retransmisja) odbywających co na *kanale YouTube Nauka w plecaku* oraz innych działań podejmowanych w ramach projektu. Możliwe jest kontynuowanie pracy w Albumie założonym w poprzednich edycjach.
3. **Spotkanie podróżników** - zajęcia dla zaproszonych gości tzw. lekcja koleżeńska (np. uczniowie innej klasy, rodzice, nauczyciele, dzieci przebywające w placówce itp.) prowadzona przez dzieci. W czasie lekcji dzieci mogą:
 - przekazać wiedzę uzyskaną w czasie realizacji projektu;
 - zorganizować Quiz Wiedzy o Polsce/Europie/Świecie;
 - przeczytać fragmenty wybranych książek podróżniczych;
 - zaprezentować wybrany kraj/miejscowość z jej walorami;
 - wykonać inne działania zaplanowane przez siebie i opiekuna.

ZADANIA DODATKOWE - do wyboru 4

I. Moja miejscowość

- 1) **Legandy i historie z naszego regionu** - poznanie legendy lub ciekawej historii związanej z regionem, w którym mieszkają dzieci. Jeśli to możliwe, odwiedzenie miejsca z nimi związanego. Relacja w postaci raportu, rysunków, zdjęć powinna zostać umieszczona w Albumie.
- 2) **Zobaczcie, gdzie mieszkamy** - spotkanie (tzw. lekcja koleżeńska) on-line z dowolną klasą uczestniczącą w projekcie. Klasy chętne do spotkania można znaleźć w zamkniętej grupie na Facebooku *Projekt Edukacyjny "Wirtualne Podróże"*.
- 3) **Nasz mały świat - wycieczka klasowa** - lekcja w terenie - pokazująca piękno najbliższej okolicy. Prowadzenie obserwacji, rozwijanie uważności i zdobywanie wiedzy o swoim regionie. Relacja w postaci raportu, rysunków, zdjęć powinna zostać umieszczona w Albumie.

II. Mój kraj

- 1) **Co wiesz o Polsce?** - przygotowanie quizu podróżniczego zawierającego pytania dotyczące ciekawych miejsc i informacji o Polsce. Quiz przygotowują uczniowie z pomocą opiekuna można to zrobić w formie papierowej gry (karty z pytaniami) lub on-line (learningapps.org, quizziz, kahoot, scratch itp.).
- 2) **Wymiana pocztówkowa lub listowa** z wybraną klasą. Umieszczenie w Albumie mapy Polski oraz zaznaczenie miejsc, z których uczniowie otrzymali pocztówki/listy. Adresy klas chętnych do wymiany można pozyskać w zamkniętej grupie na Facebooku *Projekt Edukacyjny "Wirtualne Podróże"*.
- 3) **Poznajemy Polskę** - miejsce, które chcielibyśmy odwiedzić - zebranie danych i wykonanie prezentacji. Prezentacja ma dotyczyć miejsca, którego dzieci jeszcze nie znają. Powinna opierać się o wyszukiwanie informacji w Internecie oraz przewodnikach, rozmowy z osobami, które dane miejsce odwiedziły.

III. Mój Kontynent

- 1) **Co wiesz o Europie?** - przygotowanie quizu podróżniczego zawierającego pytania dotyczące ciekawych miejsc i informacji o Europie. Quiz przygotowują uczniowie z pomocą opiekuna można to zrobić w formie papierowej gry (karty z pytaniami) lub on-line (learningapps.org, quizziz, kahoot, scratch itp.).
- 2) **Moja Europa** - Poznanie współczesnych symboli Europy i zaprojektowanie własnej flagi Unii Europejskiej i symbolu Europy.

Na kanale YouTube "Nauka w plecaku" dostępne są filmy, które można wykorzystać do poznawania Europy i jej symboli:

- #28 - Schengen i granice Europy <https://youtu.be/g9X8BfNLHvQ>
- # 5 Lekcja na żywo - Skarby Europy <https://youtu.be/7WIZCvmig>

IV. Mój świat

- 1) **Co wiesz o świecie?** - przygotowanie quizu podróżniczego zawierającego pytania dotyczące ciekawych miejsc i informacji o świecie. Quiz przygotowują uczniowie z pomocą opiekuna można to zrobić w formie papierowej gry (karty z pytaniami) lub on-line (learningapps.org, quizizz, kahoot, scratch itp.).
- 2) **Jak to się mówi?** - stworzenie Słownika Przydatnych Zwrotów i Wyrażeń w różnych językach świata. Słowniczek można stworzyć w formie papierowej lub audio/video. Zadanie można wykonać indywidualnie - każdy uczeń lub grupowo - cała klasa, zespół, grupa. Zadaniem uczniów jest poszukiwanie w różnych źródłach (lekcje on-line z Nauką w plecaku, osoby mówiące różnymi językami, programy edukacyjne, słowniki) zwrotów przydatnych w podróży w różnych językach.
- 3) **Klasowe czytanie** dowolnej książki o tematyce podróżniczej. Zachęcenie innych do zapoznania się z nią - nagranie lub przygotowanie w dowolnej formie reklamy: film, animacja, plakat w szkole, plakaty-reklamy umieszczone w albumie podróżnika, lekcja koleżeńska.
- 4) **Gość w naszej klasie** - spotkanie z podróżnikiem lub podróżniczką.
- 5) **Przy stole daleko stąd** - przygotowanie zajęć prezentujących, skupiających się na kulinariach i kulturze wybranego miejsca/kraju na świecie. Mogą to być np. warsztaty pieczenia pizzy, lepienie pierogów, kiszzenia ogórków, przygotowania i degustacji nachosów, azjatyckiej zupy, kuskusu itp.

DOKUMENTOWANIE DZIAŁAŃ

1. Relacje nie są obowiązkowe.
2. Relacje z działań można umieszczać na stronach lub Facebooku szkół lub klas jako publicznie dostępne z hasztagiem #naukawplecaku i #wirtualnepodroze zgodnie z zasadami przyjętymi w placówce i zgodami otrzymanymi od rodziców.

3. Relacjami z działań można dzielić się w zamkniętej grupie na Facebooku, do której przyjęci zostaną uczestnicy projektu. W zamkniętej grupie nauczyciele i opiekunowie umieszczają zdjęcia bez wizerunku dzieci.

ZAKOŃCZENIE PROJEKTU

1. Aby otrzymać Certyfikat Nauczyciela i Dyplomy dla uczniów, należy:
 - a) wypełnić krótki Formularz podsumowujący projekt - zostanie udostępniony w maju 2026;
 - b) wykonać wszystkie zadania obowiązkowe;
 - c) wybrać i wykonać 4 zadania spośród dodatkowych;
 - d) zadania można wykonywać przez cały okres trwania projektu.
2. Certyfikaty dla klas i nauczycieli generowane będą cyfrowo i wysyłane na adres mailowy podany w raporcie.

OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych podczas realizacji Projektu Edukacyjnego "Wirtualne podróże" jest Nauka w plecaku, Sabina Piłat.
2. Organizator przetwarza dane w zakresie: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, nazwa szkoły, w której pracuje/uczy się osoba.
3. Podanie danych osobowych przez zgłaszających jest dobrowolne.
4. Dane są przetwarzane w celu zarejestrowania uczestnictwa i przesłania certyfikatu na zakończenie projektu oraz przesłania ewentualnych zmian w regulaminie.
5. Dane osobowe przetwarzane w związku z uczestnictwem w programie są przechowywane 4 miesiące po zakończeniu projektu.
6. Osoby, których dane osobowe przetwarzam, mają prawo żądania dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz prawo przenoszenia danych. Dopuszczalność korzystania z poszczególnych praw zależy od podstawy prawnej konkretnego przetwarzania.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Wszelkie uwagi i zgłoszenia dotyczące naruszeń niniejszego regulaminu należy przesyłać na adres poczty elektronicznej projektu: naukawplecaku@gmail.com.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie. Wszelkie zmiany stają się obowiązujące w momencie powiadomienia uczestników Programu poprzez przesłanie informacji o zmianie za pośrednictwem poczty elektronicznej oraz po opublikowaniu zmian w Regulaminie na stronie internetowej Projektu: <https://naukawplecaku.pl/wirtualne-podroze/>
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem mają zastosowanie odpowiednie przepisy kodeksu cywilnego oraz inne stosowne przepisy prawa polskiego.