



WEHIKUŁ CZASU

PROJEKT EDUKACJI KULTURALNEJ I ROZWOJOWEJ

ODKRYWAMY • TWORZYM • BADAMY • ROZUMIEMY

STEAMOWA PODRÓŻ PRZEZ KULTURY ŚWIATA

PROJEKT EDUKACJI KULTURALNEJ I ROZWOJOWEJ 2026/2027

Projekt autorski Moniki Stopczyńskiej i Aleksandry Stopczyńskiej, powstał w oparciu o wieloletnie doświadczenia zdobyte podczas realizacji działań edukacyjnych, kulturalnych i rozwojowych we współpracy z przedszkolami, nauczycielami, dziećmi i ich rodzinami. Projekt został opracowany z myślą o współpracujących placówkach wychowania przedszkolnego i może być realizowany również przez inne zainteresowane instytucje edukacyjne.

Podstawa prawna i zgodność projektu z dokumentami oświatowymi

Projekt „Wehikuł czasu - odkrywamy, tworzymy, badamy, rozumiemy. STEAMowa podróż przez kultury świata” realizowany jest w oparciu o obowiązujące przepisy prawa oświatowego, w szczególności:

- ustawę z dnia 14 grudnia 2016 r. - Prawo oświatowe (z późn. zm.),
- podstawę programową wychowania przedszkolnego obowiązującą od roku szkolnego 2026/2027,
- kierunki realizacji polityki oświatowej państwa na dany rok szkolny,
- statut oraz dokumenty wewnętrzne placówki.

Projekt wspiera realizację założeń współczesnej edukacji poprzez organizowanie doświadczeń edukacyjnych opartych na aktywnym działaniu dziecka, rozwijaniu sprawczości, kompetencji społeczno-emocjonalnych, kreatywności oraz umiejętności współpracy.

Działania projektowe integrują edukację kulturalną, STEAM, arteterapię oraz Trening Umiejętności Społecznych (TUS), wspierając wszechstronny rozwój dziecka we wszystkich obszarach wskazanych w podstawie programowej wychowania przedszkolnego.

Spis treści

Wprowadzenie.....	3
Charakter projektu.....	3
Cele projektu	4
Metody pracy.....	4
Filary działań projektowych.....	5
Arteterapia jako fundament projektu.....	5
Integracja STEAM, edukacji kulturalnej, emocji i TUS	5
Innowacyjność projektu	6
Korzyści dla placówki i możliwość realizacji w różnych warunkach.....	6
Organizacja i przebieg projektu.....	6
Interaktywne materiały edukacyjne- Przewodnik Wehikułu Czasu.....	7
Mechanika działań.....	7
Elastyczność realizacji projektu	7
Koncepcja harmonogramu projektu	8
Harmonogram projektu „Wehikuł czasu - odkrywamy, tworzymy, badamy, rozumiemy. STEAMowa podróż przez kultury świata” 2026/2027.....	10
Zakładane efekty projektu	12
Kompetencje rozwijane w projekcie	13
Podsumowanie.....	13
Organizacja realizacji projektu.....	13
Zespół projektowy	14
Rola nauczycieli w realizacji projektu	14
Partnerzy projektu	14
Współpraca międzyprzedszkolna	15
Dokumentowanie i ewaluacja projektu	15
Prawa autorskie	15

Wprowadzenie

„Wehikuł czasu - odkrywamy, tworzymy, badamy, rozumiemy. STEAMowa podróż przez kultury świata” to autorski projekt edukacji kulturalnej i rozwojowej skierowany do dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.

Wehikuł czasu to projekt, w którym dziecko nie uczy się o świecie wyłącznie poprzez przekazywanie informacji, lecz doświadcza go poprzez działanie, twórczość, eksperymentowanie oraz budowanie relacji z innymi ludźmi. Dziecko nie jest w projekcie odbiorcą gotowej wiedzy, lecz aktywnym odkrywcą, badaczem i współtwórcą własnego procesu uczenia się. Poprzez zadawanie pytań, eksperymentowanie, tworzenie i współpracę samodzielnie buduje rozumienie otaczającego świata.

Projekt łączy edukację kulturalną, STEAM, arteterapię, rozwój emocjonalny oraz Trening Umiejętności Społecznych (TUS), tworząc spójne środowisko wspierające wszechstronny rozwój dziecka. Dzięki połączeniu działań stacjonarnych, narracji oraz interaktywnych materiałów edukacyjnych dzieci poznają świat wielozmysłowo, poprzez doświadczenie, emocje i aktywne uczestnictwo.

W roku szkolnym 2026/2027 dzieci wyruszają w podróż przez kultury świata. Każdy miesiąc staje się symboliczną wyprawą do innego kraju, podczas której uczestnicy poznają wyjątkowe miejsca, spotykają inspirujących ludzi, odkrywają naukę, sztukę, tradycje oraz współczesne technologie.

Podróż przez kultury świata nie służy przekazywaniu encyklopedycznej wiedzy geograficznej. Stanowi punkt wyjścia do rozwijania ciekawości poznawczej, otwartości na różnorodność oraz budowania szacunku wobec innych ludzi i kultur. Dzieci odkrywają, że mimo różnic kulturowych ludzi na całym świecie łączą podobne emocje, potrzeby i doświadczenia.

Projekt rozpoczyna się i kończy w Polsce. Taka konstrukcja pozwala dzieciom budować poczucie tożsamości, przynależności oraz dumy z własnego kraju, jednocześnie ucząc otwartości na świat i inne kultury. Projekt pomaga budować poczucie przynależności do wspólnoty lokalnej, narodowej i światowej, wzmacniając więź dziecka z własnym środowiskiem oraz świadomość jego miejsca w szerszej społeczności.

Kluczowym elementem projektu jest narracja oparta na historii bliźniaków oraz ich rodziny. Bohaterowie stają się przewodnikami po świecie, odwiedzają nowe miejsca, spotykają interesujących ludzi, zadają pytania, popełniają błędy i wspólnie poszukują rozwiązań. Dzięki temu dzieci łatwiej utożsamiają się z bohaterami, budują emocjonalną więź z projektem i chętniej angażują się w działania.

Projekt może być realizowany w ramach podstawy programowej wychowania przedszkolnego i nie wymaga organizowania dodatkowych godzin poza planem dnia.

Charakter projektu

Projekt ma charakter interdyscyplinarny i procesowy. Opiera się na aktywnym uczestnictwie dzieci, uczeniu się poprzez doświadczenie oraz tworzeniu sytuacji edukacyjnych angażujących różne obszary rozwoju. Łączy edukację kulturalną, działania artystyczne, elementy STEAM, rozwój społeczno-emocjonalny oraz doświadczenia związane z poznawaniem kultur świata.

W projekcie szczególne znaczenie mają:

- działanie i doświadczanie,
- twórczość i eksperymentowanie,
- samodzielne odkrywanie,
- współpraca,
- refleksja,
- budowanie relacji.

Proces jest ważniejszy niż efekt końcowy. Dziecko ma możliwość poszukiwania własnych rozwiązań, popełniania błędów oraz uczenia się poprzez doświadczenie. Dzięki temu zdobywa wiedzę w sposób naturalny, angażujący i dostosowany do jego możliwości rozwojowych.

Cele projektu

Celem głównym projektu jest wspieranie wszechstronnego rozwoju dziecka poprzez łączenie edukacji kulturalnej, STEAM, arteterapii, Treningu Umiejętności Społecznych oraz działań opartych na doświadczeniu i twórczości.

Cele szczegółowe:

- rozwijanie ciekawości poznawczej i motywacji do odkrywania świata,
- budowanie poczucia tożsamości oraz przynależności do społeczności lokalnej, narodowej i światowej,
- poznawanie różnorodności kultur świata oraz kształtowanie postawy szacunku wobec innych ludzi i tradycji,
- rozwijanie kreatywności, wyobraźni i ekspresji twórczej,
- wspieranie rozwoju emocjonalnego oraz budowanie samoświadomości,
- rozwijanie kompetencji społecznych, komunikacyjnych i umiejętności współpracy,
- kształtowanie umiejętności samodzielnego poszukiwania rozwiązań i podejmowania decyzji,
- rozwijanie myślenia naukowego poprzez eksperymentowanie, obserwowanie i wyciąganie wniosków,
- budowanie kompetencji STEAM i kompetencji przyszłości,
- rozwijanie umiejętności świadomego i odpowiedzialnego korzystania z technologii,
- wspieranie aktywnego uczestnictwa dzieci w kulturze i życiu społecznym.

Metody pracy

Projekt realizowany jest z wykorzystaniem różnorodnych metod aktywizujących, dostosowanych do możliwości i potrzeb dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.

W szczególności wykorzystywane są:

- metoda projektu,
- elementy edukacji STEAM,
- arteterapia,
- Trening Umiejętności Społecznych (TUS),
- nauka poprzez doświadczenie,
- eksperymenty i działania badawcze,
- gry i aktywności edukacyjne,
- elementy pedagogiki zabawy,
- drama i działania teatralne,
- opowieść narracyjna (storytelling),
- działania muzyczne i ruchowe,
- działania plastyczne, konstrukcyjne i ceramiczne,
- wykorzystanie nowoczesnych technologii, robotyki oraz narzędzi multimedialnych,
- praca indywidualna, w parach i zespołach.

Projekt opiera się na aktywnym uczestnictwie dzieci. Prowadzący pełni rolę przewodnika i organizatora sytuacji edukacyjnych, wspierając uczestników w samodzielnym odkrywaniu, doświadczaniu i tworzeniu.

W procesie uczenia szczególną rolę odgrywają doświadczenie, refleksja, współpraca oraz możliwość poszukiwania własnych rozwiązań.

Filary działań projektowych

Projekt opiera się na czterech wzajemnie uzupełniających się filarach. Układ ten odzwierciedla naturalny sposób poznawania świata przez dziecko - od zaciekawienia i odkrywania, poprzez twórcze działanie i eksperymentowanie, aż do rozumienia zależności oraz świadomego wykorzystywania zdobytej wiedzy.

✓ **ODKRYWAMY**

Dzieci poznają miejsca związane z kulturą, sztuką, nauką i życiem społecznym oraz ludzi, którzy je tworzą lub są z nimi związani. Odwiedzają symboliczne przestrzenie, odkrywają historie, tradycje oraz różnorodność kultur świata.

Obszar rozwija ciekawość poznawczą, otwartość na świat oraz umiejętność zadawania pytań.

✓ **TWORZYM**

Dzieci poznają rzemiosło, wzornictwo, sztukę użytkową i tradycje związane z tworzeniem.

Szczególne miejsce zajmują warsztaty ceramiczne realizowane przez cały rok szkolny. Uczestnicy doświadczają procesu tworzenia, eksperymentują z różnymi technikami i materiałami oraz rozwijają wyobraźnię, sprawność manualną i poczucie sprawczości.

Obszar wspiera kreatywność, ekspresję twórczą oraz rozwój emocjonalny.

✓ **BADAMY**

Dzieci odkrywają świat poprzez doświadczenia, eksperymenty i działania badawcze.

Poznają naukowców, wynalazców, odkrywców oraz miejsca związane z odkrywaniem tajemnic świata. Samodzielnie obserwują, porównują, sprawdzają i wyciągają wnioski.

Obszar rozwija myślenie naukowe, ciekawość poznawczą oraz kompetencje STEAM.

✓ **ROZUMIEMY**

Dzieci uczą się dostrzegać zależności pomiędzy poznanymi zjawiskami i rozumieć, jak działa współczesny świat. Pojawiają się tu działania związane z robotyką, matematyką, konstrukcjami, inżynierią, wynalazkami oraz świadomym korzystaniem z technologii. Technologia traktowana jest jako narzędzie wspierające poznawanie świata, a nie cel sam w sobie. Obszar rozwija logiczne myślenie, kompetencje przyszłości, współpracę oraz odpowiedzialne korzystanie z nowoczesnych narzędzi i technologii.

Wszystkie filary wzajemnie się uzupełniają, tworząc spójną ścieżkę edukacyjną, w której dziecko odkrywa świat poprzez doświadczenie, twórcze działanie, eksperymentowanie oraz budowanie relacji z innymi ludźmi.

Arteterapia jako fundament projektu

Arteterapia stanowi integralną część projektu i przenika wszystkie realizowane działania.

Twórczość staje się dla dzieci naturalnym sposobem wyrażania emocji, budowania poczucia bezpieczeństwa, rozwijania samoświadomości oraz wzmacniania poczucia sprawczości.

Sztuka traktowana jest nie tylko jako efekt końcowy, lecz przede wszystkim jako proces wspierający rozwój dziecka. Szczególne miejsce zajmuje kontakt ze sztuką współczesną, która zachęca do eksperymentowania, poszukiwania własnych rozwiązań, zadawania pytań i twórczego myślenia.

Integracja STEAM, edukacji kulturalnej, emocji i TUS

Projekt opiera się na założeniu, że dziecko najlepiej rozwija się wtedy, gdy wiedza, emocje, relacje i działanie tworzą jedną spójną całość.

STEAM rozwija myślenie naukowe, kreatywność i umiejętność rozwiązywania problemów. Edukacja kulturalna buduje wrażliwość estetyczną, poczucie tożsamości oraz szacunek dla

różnorodności kultur świata. Arteterapia wspiera rozwój emocjonalny i samoświadomość, natomiast Trening Umiejętności Społecznych rozwija współpracę, komunikację, empatię oraz budowanie relacji.

W projekcie obszary te nie funkcjonują oddzielnie. Wzajemnie się przenikają, tworząc spójne doświadczenie edukacyjne, w którym dzieci poznają świat poprzez miejsca, ludzi, kulturę, naukę, twórczość i wspólne działanie.

Innowacyjność projektu

Innowacyjność projektu polega na połączeniu edukacji kulturalnej, STEAM, arteterapii, Treningu Umiejętności Społecznych, narracji oraz interaktywnych materiałów edukacyjnych w jeden spójny system wspierający rozwój dziecka.

Projekt:

- integruje działania analogowe i cyfrowe,
- łączy naukę, sztukę, kulturę i rozwój społeczno-emocjonalny,
- wykorzystuje narrację jako narzędzie edukacyjne,
- angażuje dzieci, nauczycieli i rodziców,
- umożliwia poznawanie świata poprzez doświadczenie, działanie i odkrywanie,
- wspiera rozwój kompetencji przyszłości,
- może być dostosowywany do możliwości organizacyjnych i potrzeb różnych placówek.

Stanowi autorską koncepcję edukacyjną, w której podróż przez kultury świata staje się przestrzenią do rozwijania ciekawości, kreatywności, samodzielności i odpowiedzialnego uczestnictwa we współczesnym świecie. Projekt tworzy przestrzeń, w której dziecko staje się aktywnym uczestnikiem kultury, badaczem rzeczywistości oraz współtwórcą własnego procesu uczenia się.

Szczególną cechą projektu jest autorski model poznawania świata poprzez relację: miejsce – człowiek – doświadczenie – działanie. Dzieci nie poznają kultur wyłącznie poprzez fakty i informacje, lecz poprzez odkrywanie miejsc, spotykanie ludzi związanych z ich historią oraz podejmowanie własnych działań twórczych, badawczych i społecznych.

Korzyści dla placówki i możliwość realizacji w różnych warunkach

Projekt wspiera realizację podstawy programowej wychowania przedszkolnego, wzbogaca ofertę edukacyjną placówki oraz wzmacnia działania z zakresu edukacji kulturalnej, STEAM i rozwoju społeczno-emocjonalnego dzieci.

Dzięki elastycznej konstrukcji może być realizowany zarówno jako pełny program całoroczny, jak i w formie wybranych modułów dostosowanych do możliwości organizacyjnych i kadrowych placówki.

Koncepcja projektu umożliwia jego realizację w przedszkolach, szkołach, instytucjach kultury oraz innych placówkach edukacyjnych zainteresowanych prowadzeniem działań opartych na kulturze, doświadczeniu, twórczości i nowoczesnej edukacji.

Projekt sprzyja budowaniu współpracy pomiędzy dziećmi, nauczycielami, rodzinami oraz instytucjami środowiska lokalnego, tworząc trwałą sieć działań edukacyjnych i kulturalnych.

Organizacja i przebieg projektu

Projekt realizowany jest w cyklu rocznym.

Każdy miesiąc stanowi odrębną część podróży do wybranego kraju lub regionu świata. Poszczególne działania tworzą spójną historię, której bohaterami są dzieci oraz towarzyszący im przewodnicy. W trakcie podróży uczestnicy odwiedzają miejsca związane z kulturą, sztuką,

nauką i rozwojem współczesnego świata, poznając ludzi, którzy je tworzyli lub są z nimi związani. W ramach każdego miesiąca realizowane są działania odpowiadające czterem filarom projektu: Odkrywamy, Tworzymy, Badamy i Rozumiemy.

Projekt wspierany jest przez interaktywne materiały edukacyjne, które stanowią cyfrowe rozszerzenie doświadczeń realizowanych podczas warsztatów. Dzięki nim dzieci mogą kontynuować proces odkrywania świata również poza przedszkolem.

Interaktywne materiały edukacyjne- Przewodnik Wehikułu Czasu

Integralną częścią projektu są autorskie interaktywne materiały edukacyjne wspierające realizację działań stacjonarnych.

Materiały budują ciągłość narracji, porządkują zdobywaną wiedzę oraz przygotowują dzieci do kolejnych etapów podróży. Nie zastępują one doświadczeń praktycznych, lecz stanowią ich uzupełnienie i rozszerzenie. Pozwalają również łączyć działania realizowane w przedszkolu z aktywnościami podejmowanymi wspólnie z rodziną.

Bohaterami interaktywnych materiałów edukacyjnych są bliźnięta oraz członkowie ich rodziny, którzy wspólnie odwiedzają kolejne kraje świata. W trakcie podróży poznają wyjątkowe miejsca związane z kulturą, sztuką, nauką i technologią oraz odkrywają historie ludzi, którzy odegrali ważną rolę w ich powstaniu lub rozwoju.

Mechanika działań

Każdy miesiąc obejmuje:

- wprowadzenie do nowego kraju i kultury,
- poznanie wybranego miejsca oraz związanej z nim postaci,
- warsztaty kulinarne
- rozmowę bohaterów z osobą związaną z odwiedzanym miejscem,
- krótkie aktywności interaktywne utrwalające poznane treści,
- zaproszenie do działań realizowanych podczas warsztatów stacjonarnych.

Materiały edukacyjne wspierają ciekawość poznawczą, pomagają dzieciom lepiej rozumieć świat oraz łączą informacje, historie i doświadczenia zdobywane podczas warsztatów.

Stanowią również narzędzie wspierające współpracę pomiędzy przedszkolem i domem rodzinnym, umożliwiając rodzicom towarzyszenie dzieciom w edukacyjnej podróży przez kulturę świata.

Elastyczność realizacji projektu

Projekt został zaprojektowany w sposób umożliwiający dostosowanie zakresu działań do możliwości organizacyjnych placówki.

W wersji podstawowej realizowane są cztery spotkania miesięcznie odpowiadające filarom projektu: Odkrywamy, Tworzymy, Badamy i Rozumiemy.

W placówkach realizujących mniejszą liczbę spotkań możliwy jest wybór dwóch lub trzech obszarów działań w danym miesiącu. Zakres realizowanych treści ustalany jest indywidualnie z autorkami projektu przy zachowaniu głównych założeń, celów oraz spójności narracyjnej projektu.

Dzięki elastycznej formule projekt może być realizowany zarówno jako pełny program całoroczny, jak i jego wybrane moduły, dostosowane do potrzeb i możliwości danej placówki.

Koncepcja harmonogramu projektu

Realizacja projektu opiera się na całorocznej podróży przez wybrane kraje i kultury świata. Każdy miesiąc poświęcony jest innemu państwu, które staje się punktem wyjścia do poznawania miejsc związanych z kulturą, sztuką, nauką oraz rozwojem współczesnego świata. Centralnym elementem podróży są miejsca - muzea, teatry, opery, centra nauki, laboratoria badawcze, pracownie rzemieślnicze, obserwatoria, instytuty naukowe oraz przestrzenie związane z nowoczesnymi technologiami. To właśnie one prowadzą dzieci do poznawania ludzi, którzy je tworzyli, rozwijali lub byli z nimi związani. Dzięki temu uczestnicy odkrywają, że za każdym ważnym miejscem stoją ludzie, ich pasje, pomysły, odkrycia i współpraca.

Dobór krajów i tematów uwzględnia rytm roku przedszkolnego, wydarzenia kalendarzowe, święta oraz naturalne zainteresowania dzieci. Poszczególne etapy podróży zostały zaplanowane w taki sposób, aby uczestnicy mogli poznawać różnorodność kultur świata, odwiedzać wszystkie zamieszkane kontynenty oraz odkrywać miejsca, które od wieków wpływają na rozwój wiedzy, sztuki, nauki i społeczeństw.

Każdy miesiąc realizowany jest w oparciu o cztery stałe filary projektu:

- ✓ **ODKRYWAMY** - poznajemy miejsca, ludzi, kulturę, muzykę, teatr i tradycje danego kraju.
- ✓ **TWORZYM** - uczestniczymy w działaniach ceramicznych inspirowanych kulturą i sztuką odwiedzanego miejsca.
- ✓ **BADAMY** - eksperymentujemy, odkrywamy naukę oraz poznajemy osiągnięcia badaczy, wynalazców i odkrywców.
- ✓ **ROZUMIEMY** - rozwijamy kompetencje przyszłości poprzez działania związane z technologią, konstrukcjami, matematyką, robotyką i rozwiązywaniem problemów.

W każdym miesiącu dzieci odwiedzają miejsca związane z kulturą, sztuką, nauką lub technologią, poznając osoby, które odegrały ważną rolę w ich powstaniu lub rozwoju. Dzięki temu podróż przez świat staje się nie tylko poznawaniem różnych krajów, lecz także odkrywaniem ludzkiej kreatywności, współpracy i dążenia do rozwoju.

Dzieci odkrywają świat poprzez miejsca, które tworzą kulturę, naukę, sztukę i przyszłość społeczeństw.

Działania rozwijające projekt i włączające go w życie przedszkola

Projekt będzie realizowany w powiązaniu z codziennym życiem przedszkola, wydarzeniami grupowymi, warsztatami rodzinnymi oraz uroczystościami przedszkolnymi. Dzięki temu działania projektowe nie będą funkcjonowały jako osobne zadanie, ale staną się naturalną częścią pracy wychowawczo-dydaktycznej placówki. Każdy miesiąc rozpocznie się wspólnym spotkaniem na holu, podczas którego dzieci zostaną wprowadzone w temat przewodni.

Podczas pierwszych warsztatów dzieci będą odkrywać wybrany kraj, poznając jego charakterystyczne cechy, kulturę, tradycje, kuchnię, sztukę, przyrodę lub ważne osiągnięcia. Wprowadzenie do tematu może zostać przygotowane przez jedną z grup, która w danym miesiącu będzie pełniła rolę gospodarza. Grupa-gospodarz w kilku zdaniach zaprezentuje poznawany kraj pozostałym dzieciom i proponuje zagadnienia, które inne grupy będą mogły rozwinąć w formie mini projektów.

Po wspólnym wprowadzeniu każda grupa wybierze jedno zagadnienie do realizacji w formie mini projektu grupowego. Tematy mini projektów mogą dotyczyć między innymi położenia geograficznego, przyrody, sztuki, muzyki, tańca, architektury, kuchni, wynalazków, nauki, tradycji, znanych miejsc lub codziennego życia dzieci w danym kraju.

Mini projekty będą realizowane w salach przez nauczycieli i dzieci. Nauczyciel zdecyduje, ile czasu poświęci na dane zagadnienie i w jaki sposób zostanie ono opracowane. Może to być jedno działanie, kilka krótkich aktywności lub cykl zajęć rozłożonych na cały miesiąc. Pod koniec miesiąca, przed czwartym spotkaniem warsztatowym, efekty pracy grup zostaną

zaprezentowane podczas Przedszkolnej Galerii Projektów. Będzie to okazja do pokazania, że ten sam kraj można poznawać z wielu stron, a każda grupa wnosi do projektu własną perspektywę, pomysł i sposób działania.

Stałym elementem projektu będą również comiesięczne warsztaty kulinarne, które pozwolą dzieciom poznawać produkty, smaki, zapachy, tradycje kulinarne oraz zasady współpracy podczas przygotowywania prostych potraw.

17.09.2026 – Polska: jabłka

22.10.2026 – Dania: kanapki

19.11.2026 – Włochy: pizza

17.12.2026 – Finlandia: Kulinarna Pracownia Świętego Mikołaja

14.01.2027 – Brazylia: koktajle owocowe

18.02.2027 – Japonia: sushi

18.03.2027 – Australia: warsztaty zero waste

15.04.2027 – USA: hamburgery

13.05.2027 – Egipt: falafel

17.06.2027 – Polska: piknikowe smaki lata

Projekt zostanie także połączony z wydarzeniami przedszkolnymi i rodzinnymi.

Wrzesień 2026

14, 15, 16.09.2026, godz. 15:30 – warsztaty rodzinne „Witamy w przedszkolu”. Tematyka warsztatów będzie związana z tegorocznym projektem. Działania zostaną przygotowane wspólnie przez panią autorki projektu i nauczycielki poszczególnych grup.

14.09.2026 – 2 grupy

15.09.2026 – 2 grupy

16.09.2026 – 1 grupa

Listopad 2026

25.11. 2026 Dzień Misia.

Grudzień

07–09.12.2026 – warsztaty „Zimowy escape room” oraz kiermasz świąteczny.

07.12.2026 – 2 grupy

08.12.2026 – 2 grupy

09.12.2026 – 1 grupa

Styczeń 2027

19, 20, 21.01.2027

Dzień Babci i Dziadka, występy dzieci.

29.01.2027

Bal przedszkolny

Luty 2027

12.02.2027 – Walentynki.

Marzec 2027

Dzień Teatru i quiz teatralny realizowany podczas warsztatów 26.03.27

Kwiecień 2027

Dzień Ceramiki w dniu warsztatów 9.04.27

12.05.2027 – koncert dla seniorów, przedstawienie „Śpiąca Królewna”. Warsztaty dla seniorów filcowanie.

Czerwiec 2027

04.06.2027 Turniej tańca: tańce ludowe oraz quiz wiedzy o tańcu.

07–11.06.2027 – Dzień Rodziny. Każda grupa będzie miała jeden dzień przeznaczony na własne spotkanie z rodzinami. Wydarzenie będzie połączeniem warsztatów rodzinnych i zakończenia roku przedszkolnego. Pierwszą częścią spotkania będzie występ dzieci przygotowany dla rodziców. Następnie rodziny zostaną zaproszone do wspólnych zabaw integracyjnych oraz zadań przygotowanych dla mam, tatusiów i dzieci. Spotkanie będzie okazją do wspólnego świętowania, wzmacniania więzi rodzinnych oraz podsumowania całorocznych działań w atmosferze radości i współpracy.

Działania realizowane na holu będą miały charakter wspólny, integracyjny i prezentacyjny. Będą to przede wszystkim rozpoczęcia miesięcznych tematów, galerie projektów, quizy, prezentacje i wydarzenia dla większej liczby grup. Działania w salach będą służyły pogłębionej pracy grupowej, przygotowaniu mini projektów, tworzeniu prac, rozmowom, zabawom i warsztatom dostosowanym do wieku dzieci.

Przez cały rok będą dostępne interaktywne materiały edukacyjne Przewodnik Wehikułu czasu z których mogą korzystać nauczyciele

Harmonogram projektu „Wehikuł czasu - odkrywamy, tworzymy, badamy, rozumiemy. STEAMowa podróż przez kultury świata” 2026/2027

Prezentowany harmonogram ma charakter ramowy i stanowi punkt wyjścia do realizacji działań projektowych. Poszczególne tematy, miejsca, postacie oraz aktywności mogą być rozwijane i wzbogacane w trakcie roku szkolnego w odpowiedzi na zainteresowania dzieci, pojawiające się możliwości edukacyjne, współpracę z partnerami projektu oraz aktualne wydarzenia kulturalne i społeczne. Wszelkie modyfikacje pozostają zgodne z głównymi założeniami i celami projektu.

W tym roku szkolnym 2 warsztaty projektowe realizowane będą na holu 2 warsztaty w pracowni plastycznej

- **WRZESIEŃ - POLSKA: Jestem częścią swojej społeczności**
4.09.2026-miejsca i ludzie
- ✓ **ODKRYWAMY: Filharmonia Narodowa i Fryderyk Chopin**
11.09.2026- ceramika
- ✓ **TWORZYM: Muzeum Ceramiki w Bolesławcu i tradycje polskiego rzemiosła**
18.09.2026- nauka w działaniu
- ✓ **BADAMY: Centrum Nauki Kopernik i Maria Skłodowska-Curie**
25.09.2026- kompetencje przyszłości,
- ✓ **ROZUMIEMY: Polscy wynalazcy i odkrywcy zmieniający świat**

- **PAŹDZIERNIK - DANIA: Razem możemy więcej**
2.10.2026- miejsca i ludzie
- ✓ **ODKRYWAMY: Dom Hansa Christiana Andersena i świat baśni**

- 9.10.2026-ceramika
- ✓ TWORZYMY: Royal Copenhagen i tradycje duńskiej porcelany
- 16.10.2026-nauka w działaniu
- ✓ BADAMY: Obserwatorium Tycho Brahe
- 23.10.2026-kompetencje przyszłości
- ✓ ROZUMIEMY: LEGO House i Ole Kirk Christiansen - od pomysłu do konstrukcji

- **LISTOPAD - WŁOCHY: Sztuka, muzyka i wynalazki**
- 30.10.2026- miejsca i ludzie
- ✓ ODKRYWAMY: Opera La Scala i Giuseppe Verdi
- 6.11.2026- ceramika
- ✓ TWORZYMY: Deruta - włoskie miasteczko słynące z ceramiki
- 13.11.2026- nauka w działaniu
- ✓ BADAMY: Pracownia Leonarda da Vinci
- 20.11.2026-kompetencje przyszłości
- ✓ ROZUMIEMY: Jak architekci i inżynierowie zmieniają miasta

- **GRUDZIEŃ - FINLANDIA: Światło, dobroć i zimowe opowieści**
- 27.11.2026-miejsca i ludzie
- ✓ ODKRYWAMY: Wioska Świętego Mikołaja w Rovaniemi
- 4.12.2026-ceramika
- ✓ TWORZYMY: Ceramika inspirowana naturą i fińskim wzornictwem
- 11.12.2026-nauka w działaniu
- ✓ BADAMY: Zorza polarna i zjawiska świetlne
- 18.12.2026-kompetencje przyszłości
- ✓ ROZUMIEMY: Jak ludzie porozumiewają się na odległość

- **STYCZEŃ - BRAZYLIA: Rytm, kolor i wspólne świętowanie**
- 8.01.2027-miejsca i ludzie
- ✓ ODKRYWAMY: Rio de Janeiro i tradycje karnawałowe
- 15.01.2027-ceramika
- ✓ TWORZYMY: Ceramika Marajoara - wzory rdzennych mieszkańców Brazylii
- 22.01.2027-nauka w działaniu
- ✓ BADAMY: Amazonia i jej niezwykle ekosystemy
- 29.01.2027-kompetencje przyszłości
- ✓ ROZUMIEMY: Jak powstają miasta przyszłości - Brasilia i Oscar Niemeyer

- **LUTY - JAPONIA: Uwaga, precyzja i pomysłowość**
- 5.02.2027-miejsca i ludzie
- ✓ ODKRYWAMY: Muzeum Ghibli i Hayao Miyazaki
- 12.02.2027-ceramika
- ✓ TWORZYMY: Ceramika raku
- 19.02.2027-nauka w działaniu
- ✓ BADAMY: Miraikan - Narodowe Muzeum Nauki i Innowacji
- 26.02.2027- kompetencje przyszłości
- ✓ ROZUMIEMY: Robotyka i technologie wspierające człowieka bał przedszkolaka

- **MARZEC - AUSTRALIA: Muzyka natury i odpowiedzialność za świat**
- 5.03.2027-miejsca i ludzie
- ✓ ODKRYWAMY: Sydney Opera House i kultura Australii

- 12.03.2027-ceramika
- ✓ TWORZYMY: Ceramika inspirowana symbolami sztuki Aborygenów
- 19.03.2027-nauka w działaniu
- ✓ BADAMY: Wielka Rafa Koralowa
- 26.03.2027-kompetencje przyszłości
- ✓ ROZUMIEMY: Jak chronić przyrodę dla przyszłych pokoleń
- **KWIECIEŃ - USA: Marzenia, które zmieniają świat**
- 2.04.2027-miejsca i ludzie
- ✓ ODKRYWAMY: Walt Disney i świat animacji
- 9.04.2027-ceramika
- ✓ TWORZYMY: Ceramika inspirowana sztuką rdzennych mieszkańców Ameryki
- Dzień Ceramiki
- 16.04.2027- nauka w działaniu
- ✓ BADAMY: NASA i Katherine Johnson
- 23.04.2027-kompetencje przyszłości
- ✓ ROZUMIEMY: Jak powstają wynalazki przyszłości
- **MAJ - EGIPT: Tajemnice zapisane w kamieniu**
- 30.04.2027-miejsca i ludzie
- ✓ ODKRYWAMY: Wielkie Muzeum Egipskie i archeolodzy
- 7.05.2027-ceramika
- ✓ TWORZYMY: Egipskie amulety, symbole i naczynia ceramiczne
- 14.05.2027-nauka w działaniu
- ✓ BADAMY: Jak budowano piramidy
- 21.05.2027-kompetencje przyszłości
- ✓ ROZUMIEMY: Jak nowoczesne technologie pomagają odkrywać przeszłość
- **CZERWIEC - POLSKA: Wracamy do domu**
- 4.06.2027-miejsca i ludzie
- ✓ ODKRYWAMY: Polska - nasze miejsce na mapie świata
- 11.06.2027-ceramika
- ✓ TWORZYMY: Ceramiczne wspomnienia z podróży przez kultury świata
- 18.06.2027-nauka w działaniu
- ✓ BADAMY: Najciekawsze odkrycia uczestników projektu
- 25.06.2027-kompetencje przyszłości
- ✓ ROZUMIEMY: Czego nauczyła nas podróż przez kultury świata
- ✓ Quiz koniec projektu

Final projektu stanowi święto odkrywców, podczas którego dzieci prezentują swoje doświadczenia, dokonania i wspomnienia z podróży przez kultury świata. Jest to moment podsumowania zdobytej wiedzy, wspólnego świętowania oraz budowania poczucia sprawczości, dumy z własnych osiągnięć i radości z odkrywania świata.

Zakładane efekty projektu

Dziecko uczestniczące w projekcie:

- rozwija ciekawość poznawczą i otwartość na świat,
- buduje poczucie sprawczości oraz wiarę we własne możliwości,
- rozwija kompetencje społeczne i emocjonalne,
- poznaje różnorodność kultur oraz buduje postawę szacunku wobec innych ludzi i tradycji,

- eksperymentuje, poszukuje rozwiązań i wyciąga wnioski z własnych doświadczeń,
- rozwija kreatywność, wyobraźnię i umiejętność twórczego myślenia,
- uczy się współpracy, komunikacji i odpowiedzialności za wspólne działania,
- świadomie i odpowiedzialnie korzysta z narzędzi oraz technologii,
- rozwija umiejętności potrzebne do funkcjonowania we współczesnym świecie,
- buduje poczucie tożsamości oraz przynależności do społeczności lokalnej, narodowej i światowej.

Kompetencje rozwijane w projekcie

Projekt wspiera rozwój kompetencji uznawanych za kluczowe dla funkcjonowania we współczesnym świecie.

W szczególności rozwijane są:

- kreatywność,
- komunikacja,
- współpraca,
- krytyczne myślenie,
- rozwiązywanie problemów,
- samodzielność i odpowiedzialność,
- kompetencje społeczne i emocjonalne,
- kompetencje kulturowe,
- otwartość na różnorodność,
- kompetencje cyfrowe z zachowaniem zasad dobrostanu cyfrowego,
- umiejętność uczenia się przez całe życie.

Kompetencje te rozwijane są w sposób naturalny poprzez działanie, doświadczenie, współpracę oraz uczestnictwo w wielowymiarowych sytuacjach edukacyjnych.

Podsumowanie

„Wehikuł czasu - odkrywamy, tworzymy, badamy, rozumiemy. STEAMowa podróż przez kultury świata” to projekt, który łączy edukację kulturalną, rozwój emocjonalny, sztukę, naukę i technologię w jedną spójną opowieść o poznawaniu świata.

To przestrzeń, w której dziecko może odkrywać, tworzyć, badać i rozumieć świat poprzez działanie, doświadczenie oraz relacje z innymi ludźmi.

Podróżując przez kraje, kultury i miejsca związane z nauką, sztuką oraz rozwojem współczesnego świata, dzieci zdobywają wiedzę, rozwijają kompetencje przyszłości i uczą się świadomego uczestnictwa w życiu społecznym.

Projekt przygotowuje dzieci nie tylko do dalszej edukacji, ale przede wszystkim do twórczego, odpowiedzialnego i otwartego funkcjonowania we współczesnym świecie.

Organizacja realizacji projektu

Projekt ma charakter rozwojowy i otwarty. Wszelkie zmiany oraz uzupełnienia wynikające z przebiegu realizacji mogą być dokumentowane w formie aneksów.

Opiekunem i koordynatorem projektu w Przedszkolu nr 50 w Warszawie jest Dyrektor placówki pani Anna Kwiatkowska.

Projekt został zatwierdzony przez Radę Pedagogiczną oraz Dyrektora placówki jako rozwinięcie rocznego programu pedagogicznego przedszkola.

W realizację projektu zaangażowana jest cała społeczność przedszkolna - dzieci, nauczyciele, rodzice, pracownicy oraz partnerzy wspierający działania edukacyjne i organizacyjne.

Adresatami projektu są wszystkie dzieci uczęszczające do przedszkola, ich rodziny, środowisko lokalne oraz współpracujące placówki edukacyjne.

Zespół projektowy

Autorki projektu

Monika Stopczyńska - Pedagog, dyplomowana arteterapeutka, ceramiczka, trenerka STEAM. Od 28 lat prowadzi firmę ARTE-NIKA specjalizującą się w pozaszkolnych formach działalności artystycznej. Współtwórczyni „Pracowni pod Skrzydłami” oraz członkini zarządu Fundacji Fabryka Przemian, członkini-założycielka Stowarzyszenia- Akademia Umiejętności Społecznych. Certyfikowana specjalistka edukacji kulturalnej, trenerka Umiejętności Społecznych TUS-SST, instruktorka terapii ręki oraz animatorka kultury. Autorka i współautorka licznych projektów edukacyjnych i kulturalnych realizowanych w placówkach oświatowych, instytucjach kultury oraz przestrzeni publicznej.

Laureatka wielu nagród i grantów, między innymi WNEK, MEN, ORLEN oraz programów grantowych realizowanych na terenie Mazowsza. W swojej pracy łączy sztukę, nowe technologie oraz działania wspierające kreatywność, współpracę i rozwój społeczno-emocjonalny dzieci.

Aleksandra Stopczyńska - Psychopedagog kreatywności, metodyk multimedialny, terapeutka zajęciowa oraz nauczycielka języka angielskiego.

Specjalizuje się w wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) w edukacji, projektowaniu nowoczesnych materiałów dydaktycznych oraz tworzeniu edukacyjnych narzędzi multimedialnych.

Autorka programów edukacyjnych, gier i materiałów wspierających rozwój dzieci. W swojej pracy łączy kompetencje językowe, terapeutyczne i technologiczne, tworząc nowoczesne środowisko uczenia się oparte na kreatywności, aktywności i doświadczeniu.

Aktywnie działa na rzecz edukacji i animacji społeczno-kulturalnej w ramach Fundacji Fabryka Przemian, współtworząc projekty oparte na współpracy, innowacyjności i dostępności edukacji.

Rola nauczycieli w realizacji projektu

Istotną rolę w realizacji projektu pełnią nauczyciele placówek uczestniczących w programie.

To oni towarzyszą dzieciom w codziennym odkrywaniu świata, wspierają utrwalanie zdobytych doświadczeń oraz rozwijają działania podejmowane podczas warsztatów.

Nauczyciele mogą realizować dodatkowe aktywności inspirowane tematyką projektu, dostosowując je do potrzeb i zainteresowań swojej grupy. Dzięki temu projekt staje się częścią codziennego życia przedszkola i tworzy przestrzeń do dalszego rozwijania ciekawości, kreatywności oraz samodzielności dzieci. Realizacja projektu opiera się na współpracy autorek, nauczycieli, dyrekcji oraz rodzin dzieci, dzięki czemu tworzy spójne środowisko wspierające rozwój uczestników.

Partnerzy projektu

Partnerami projektu mogą być instytucje kultury, muzea, biblioteki, centra nauki, organizacje pozarządowe, uczelnie wyższe, placówki oświatowe, jednostki samorządu terytorialnego oraz podmioty wspierające rozwój edukacji, kultury i aktywności społecznej dzieci.

Współpraca z partnerami umożliwia dzieciom bezpośredni kontakt z kulturą, nauką i życiem społecznym oraz wzbogaca doświadczenia zdobywane podczas realizacji projektu. Szczególne miejsce wśród partnerów projektu zajmują rodziny dzieci, które wspierają realizację działań i uczestniczą w wybranych elementach edukacyjnej podróży.

Współpraca międzyprzedszkolna

Projekt zakłada możliwość współpracy z innymi placówkami edukacyjnymi realizującymi podobne działania na terenie Warszawy i województwa mazowieckiego.

W ramach współpracy przewidziane są:

- wspólne działania realizowane z wykorzystaniem interaktywnych materiałów edukacyjnych,
- dwa spotkania online uczestników projektu (po zakończeniu pierwszego semestru oraz na zakończenie projektu),
- prezentacja efektów działań w formie zdjęć, nagrań i dokumentacji,
- wymiana doświadczeń pomiędzy uczestniczącymi placówkami.

Dzięki współpracy dzieci zyskują poczucie uczestnictwa w większej społeczności uczącej się, tworzącej i odkrywającej świat.

Dokumentowanie i ewaluacja projektu

Przebieg projektu dokumentowany jest poprzez fotografie, dokumentację działań dzieci, prace plastyczne i ceramiczne, materiały publikowane w przestrzeni przedszkola oraz wybrane elementy interaktywnych materiałów edukacyjnych.

Ewaluacja projektu prowadzona jest na bieżąco poprzez obserwację aktywności dzieci, analizę ich zaangażowania w działania projektowe, rozmowy z uczestnikami, informacje zwrotne od nauczycieli i rodziców oraz analizę dokumentacji projektowej.

Wnioski z ewaluacji wykorzystywane są do doskonalenia kolejnych edycji projektu oraz dostosowywania działań do potrzeb uczestników.

Projekt ma charakter rozwojowy. Wypracowane materiały, scenariusze, dokumentacja oraz doświadczenia uczestników mogą być wykorzystywane i rozwijane w kolejnych latach realizacji projektu.

Prawa autorskie

Projekt „Wehikuł czasu - odkrywamy, tworzymy, badamy, rozumiemy. STEAMowa podróż przez kultury świata”, jego koncepcja, struktura, narracja, scenariusze działań, materiały dydaktyczne, grafiki, elementy interaktywnych materiałów edukacyjnych oraz pozostałe opracowane treści stanowią własność intelektualną autorek projektu.

Wykorzystanie projektu lub jego elementów poza realizacją w placówce wymaga zgody autorek.

Dopuszcza się korzystanie z projektu przez nauczycieli i placówki uczestniczące w jego realizacji w celach edukacyjnych, zgodnie z założeniami projektu.

Wszelkie prawa autorskie do materiałów opracowanych w ramach projektu pozostają przy autorkach, z poszanowaniem praw dzieci do własnych prac oraz zasad ochrony wizerunku uczestników.