

INCREASING ENGAGEMENT THROUGH EDTECH – ZESTAW AKTYWNOŚCI

WERSJA ROZBUDOWANA

Technologia nie jest celem samym w sobie – jest narzędziem do obserwacji, tworzenia, współpracy i projektowania wartościowych doświadczeń edukacyjnych.

Dla każdego wyzwania stwórz cyfrowy artefakt (np. zdjęcie, film, nagranie dźwiękowe, prompt do AI, prezentację lub mapę) i udostępni go grupie. Dodaj numer wyzwania oraz krótkie wyjaśnienie. W zadaniach z AI traktuj technologię jako asystenta: oceniaj propozycje krytycznie i weryfikuj informacje.

Technology is not an end in itself – it is a tool for observing, creating, collaborating, and designing meaningful learning experiences. For each challenge, create a digital artefact and share it with the group. When using AI, treat it as an assistant: evaluate suggestions critically and verify information.

WYZWANIE RYNKOWE – MARKET CHALLENGE

Zwykły rynek staje się laboratorium pomysłów: zdjęcia, produkty, opowieści i AI pomagają projektować zadania osadzone w realnym świecie.

1. Najlepsze zdjęcie edukacyjne – Best Educational Photo

Cele: rozwijanie uważnej obserwacji, dostrzegania potencjału dydaktycznego codziennych obiektów i kreatywnego myślenia.

Czas orientacyjny: 10 minut / minutes

Materiały: smartfon lub tablet z aparatem.

Miejsce / organizacja: rynek, targ lub inne miejsce z różnorodnymi produktami.

Instrukcja po polsku

- Rozejrzyj się i wybierz jeden obiekt lub sytuację, które mogą stać się punktem wyjścia do nauki.
- Zrób jedno zdjęcie – niekoniecznie najładniejsze, ale takie, które ma wyraźny potencjał edukacyjny.
- Dopisz krótko, do jakiego tematu, przedmiotu lub pytania można wykorzystać fotografię w pracy z uczniami.

Efekt cyfrowy: jedno zdjęcie i krótki opis jego zastosowania edukacyjnego.

Refleksja: *Co sprawia, że zwykły obraz staje się wartościowym materiałem dydaktycznym?*

Instructions in English

- Look around and choose one object or situation that could become a starting point for learning.
- Take one photo – not necessarily the most beautiful one, but one with clear educational potential.
- Add a short note explaining which topic, subject, or question the photo could support in class.

Digital outcome: one photo and a short explanation of its educational use.

Reflection: *What makes an ordinary image a valuable learning resource?*

2. Sztuczna inteligencja jako asystent nauczyciela – AI as a Teacher Assistant

Cele: poznawanie praktycznych zastosowań AI w planowaniu lekcji, formułowanie trafnych poleceń i selekcjonowanie pomysłów.

Czas orientacyjny: 10–15 minut / minutes

Materiały: smartfon lub tablet, narzędzie AI, wybrany produkt z rynku.

Miejsce / organizacja: praca indywidualna lub w parach.

Instrukcja po polsku

- Wybierz jeden produkt z rynku i zrób mu zdjęcie.
- Przekaż zdjęcie narzędziu AI lub opisz produkt i wpisz polecenie: „Stwórz trzy aktywności w klasie z użyciem tego obiektu”.
- Przeczytaj propozycje krytycznie i wybierz pomysł najbardziej kreatywny lub najbardziej przydatny.
- W razie potrzeby doprecyzuj prompt, aby uzyskać propozycję lepiej dopasowaną do wieku i potrzeb uczniów.

Efekt cyfrowy: zdjęcie produktu, prompt i wybrana propozycja aktywności.

Refleksja: *W czym AI realnie pomogła, a co nadal wymaga decyzji i doświadczenia nauczyciela?*

Instructions in English

- Choose one market product and take a photo of it.
- Share the photo with an AI tool, or describe the object, and use the prompt: “Create three classroom activities using this object.”
- Read the suggestions critically and choose the most creative or useful idea.
- If necessary, refine the prompt so that the activity better matches the learners’ age and needs.

Digital outcome: a product photo, the prompt, and one selected activity idea.

Reflection: *What did AI genuinely help with, and what still requires the teacher’s judgment and experience?*

3. Jeden obiekt – wielu uczniów – One Object – Many Learners

Cele: różnicowanie zadań, dostosowywanie poziomu trudności do wieku uczniów i projektowanie doświadczeń edukacyjnych wokół jednego obiektu.

Czas orientacyjny: 15 minut / minutes

Materiały: jeden owoc lub warzywo, smartfon lub notatnik.

Miejsce / organizacja: praca indywidualna, w parach lub małych grupach.

Instrukcja po polsku

- Wybierz jeden owoc lub warzywo.
- Zaprojektuj trzy różne aktywności z użyciem tego samego obiektu: dla przedszkola, szkoły podstawowej i szkoły średniej.
- Zadbaj o to, aby zmieniały się język polecenia, poziom samodzielności, wymagane umiejętności i sposób prezentacji efektu.
- Porównaj pomysły: co pozostaje wspólne, a co musi się zmienić wraz z wiekiem uczniów?

Efekt cyfrowy: trzy krótkie propozycje zadań dla trzech grup wiekowych.

Refleksja: *Jak ten sam przedmiot może uruchamiać coraz bardziej złożone uczenie się?*

Instructions in English

- Choose one fruit or vegetable.

- Design three different activities using the same object: one for preschool, one for primary school, and one for secondary school.
- Adjust the instructions, level of independence, required skills, and expected outcome for each age group.
- Compare the ideas: what can stay the same, and what needs to change as learners get older?

Digital outcome: three short activity ideas for three age groups.

Reflection: *How can the same object support increasingly complex learning?*

4. Wyjaśnij w 30 sekund – Explain It in 30 Seconds

Cele: ćwiczenie jasnego komunikowania, selekcji informacji i tworzenia krótkich materiałów edukacyjnych.

Czas orientacyjny: 5–10 minut / minutes

Materiały: smartfon z możliwością nagrywania wideo, wybrany produkt.

Miejsce / organizacja: praca indywidualna lub w parach.

Instrukcja po polsku

- Wybierz interesujący produkt.
- Zaplanuj, co uczeń powinien zapamiętać po obejrzeniu materiału.
- Nagraj film trwający maksymalnie 30 sekund, jakbyś mówił bezpośrednio do swoich uczniów.
- Użyj prostego języka, jednego mocnego przykładu lub pytania, które przyciągnie uwagę.

Efekt cyfrowy: film edukacyjny do 30 sekund.

Refleksja: *Co trzeba pominąć, aby krótki materiał pozostał jednocześnie jasny i wartościowy?*

Instructions in English

- Choose an interesting product.
- Decide what learners should remember after watching.
- Record a video of no more than 30 seconds, as if you were speaking directly to your students.
- Use simple language and one strong example or question to capture attention.

Digital outcome: an educational video up to 30 seconds long.

Reflection: *What needs to be left out so that a short resource stays both clear and meaningful?*

5. Wyzwanie storytellingu – Storytelling Challenge

Cele: rozwijanie kreatywności, narracji, łączenia niepowiązanych elementów i świadomego używania AI jako wsparcia twórczego.

Czas orientacyjny: 10–15 minut / minutes

Materiały: trzy losowe produkty, notatnik lub smartfon; opcjonalnie narzędzie AI.

Miejsce / organizacja: praca indywidualna, w parach lub zespołach.

Instrukcja po polsku

- Wybierz trzy losowe produkty.
- Stwórz krótką historię, w której wszystkie trzy elementy odgrywają ważną rolę.
- Możesz pracować wyłącznie z własną wyobraźnią albo poprosić AI o inspirację, a następnie przereklamować pomysł.
- Zastanów się, jak wykorzystać podobne ćwiczenie z uczniami na lekcji języka, historii, edukacji artystycznej lub innego przedmiotu.



Efekt cyfrowy: krótka historia w formie tekstu, nagrania lub prezentacji.

Refleksja: *Czy technologia wzmacnia pomysł, czy tylko przyspiesza jego powstanie?*

Instructions in English

- Choose three random products.
- Create a short story in which all three items play an important role.
- Use your own imagination, or ask AI for inspiration and then reshape the idea in your own way.
- Consider how a similar task could be used in language, history, arts, or another subject.

Digital outcome: a short story as text, audio, or a presentation.

Reflection: *Does technology strengthen the idea, or merely make it faster to create?*

SZTUKA I EDTECH – ART & EDTECH

Jedno dzieło sztuki może stać się punktem wyjścia do różnicowania zadań, pracy międzyprzedmiotowej, storytellingu i krytycznej pracy z AI.

6. Jedno dzieło sztuki – trzy grupy wiekowe – One Artwork – Three Age Groups

Cele: różnicowanie zadań i języka, dopasowanie aktywności do rozwoju poznawczego uczniów oraz świadome korzystanie z zasobów muzealnych.

Czas orientacyjny: 15 minut / minutes

Materiały: wybrane dzieło sztuki, smartfon lub notatnik.

Miejsce / organizacja: muzeum, galeria lub praca ze zdjęciem dzieła.

Instrukcja po polsku

- Wybierz jedno dzieło sztuki.
- Zaprojektuj trzy wersje aktywności: dla przedszkolaków, uczniów szkoły podstawowej i szkoły średniej.
- Zmień nie tylko trudność, ale także rodzaj pytań, długość wypowiedzi i oczekiwany poziom interpretacji.
- Porównaj, jak zmienia się doświadczenie edukacyjne przy tym samym dziele.

Efekt cyfrowy: trzy wersje jednego zadania dla różnych grup wiekowych.

Refleksja: *Co naprawdę decyduje o dostępności zadania: temat, język, forma czy poziom samodzielności?*

Instructions in English

- Choose one artwork.
- Design three versions of an activity: for preschool, primary, and secondary learners.
- Change not only the level of difficulty, but also the type of questions, expected length of response, and depth of interpretation.
- Compare how the learning experience changes while the artwork stays the same.

Digital outcome: three versions of one task for different age groups.

Reflection: *What truly makes a task accessible: the topic, language, format, or level of independence?*

7. Stwórz audioprzewodnik – Create an Audio Guide

Cele: ćwiczenie mówienia do konkretnego odbiorcy, selekcji treści i tworzenia krótkich nagrań edukacyjnych.

Czas orientacyjny: 10 minut / minutes

Materiały: smartfon z dyktafonem, wybrane dzieło sztuki.

Miejsce / organizacja: muzeum, galeria lub przestrzeń z reprodukcją dzieła.

Instrukcja po polsku

- Wybierz odbiorców: 5-latków, 10-latków albo nastolatków.
- Przygotuj krótkie objaśnienie dzieła, uwzględniając wiek odbiorcy.
- Nagraj audioprzewodnik trwający około jednej minuty.
- Sprawdź, czy język, tempo i dobór informacji są odpowiednie dla wybranej grupy.

Efekt cyfrowy: jednominutowy audioprzewodnik.

Refleksja: *Jak zmienia się język nauczyciela, gdy zmienia się odbiorca?*

Instructions in English

- Choose your audience: five-year-olds, ten-year-olds, or teenagers.
- Prepare a short explanation of the artwork that matches the audience's age.

- Record an audio guide of about one minute.
- Check whether the language, pace, and information are appropriate for the chosen group.

Digital outcome: a one-minute audio guide.

Reflection: *How does a teacher's language change when the audience changes?*

8. Jedna praca plastyczna – pięć tematów – One Artwork – Five Topics

Cele: rozwijanie korelacji międzyprzedmiotowej i dostrzeganie wielu możliwych wejść do nauki wokół jednego obiektu.

Czas orientacyjny: 15–20 minut / minutes

Materiały: wybrane dzieło sztuki, notatnik lub smartfon.

Miejsce / organizacja: praca indywidualna lub zespołowa w muzeum, galerii albo w klasie.

Instrukcja po polsku

- Wybierz jedno dzieło sztuki.
- Zaproponuj pięć różnych sposobów wykorzystania go na lekcji, np. w sztuce, języku, matematyce oraz dwóch innych obszarach.
- Do każdego pomysłu dopisz jedno pytanie lub krótkie zadanie dla uczniów.
- Wybierz propozycję, która najlepiej łączy treści przedmiotowe z autentycznym kontaktem z dziełem.

Efekt cyfrowy: pięć krótkich pomysłów międzyprzedmiotowych.

Refleksja: *Jak jeden namacalny obiekt może połączyć cele kilku przedmiotów?*

Instructions in English

- Choose one artwork.
- Suggest five different ways to use it in learning, for example in art, language, mathematics, and two other subject areas.
- Add one question or short student task to each idea.
- Choose the idea that best connects curriculum content with authentic engagement with the artwork.

Digital outcome: five short cross-curricular ideas.

Reflection: *How can one tangible object connect learning goals from several subjects?*

9. Sztuczna inteligencja kontra człowiek – AI vs Human

Cele: rozwijanie krytycznego myślenia, porównywania sposobów opisu i świadomej oceny treści generowanych przez AI.

Czas orientacyjny: 10–15 minut / minutes

Materiały: wybrane dzieło sztuki, smartfon lub tablet z dostępem do narzędzia AI.

Miejsce / organizacja: praca indywidualna lub w parach.

Instrukcja po polsku

- Poproś AI o opisanie wybranego dzieła sztuki.
- Następnie opisz dzieło samodzielnie, zwracając uwagę na to, co może zainteresować uczniów.
- Porównaj oba opisy pod względem języka, konkretności, emocji i siły angażowania odbiorcy.
- Wskaż, co warto zachować z odpowiedzi AI, a co wymaga poprawy lub weryfikacji.

Efekt cyfrowy: dwa opisy dzieła i krótka analiza porównawcza.

Refleksja: *Który opis lepiej angażuje uczniów i dlaczego?*

Instructions in English

- Ask an AI tool to describe the selected artwork.
- Then describe the artwork yourself, focusing on what might interest learners.
- Compare the two descriptions in terms of language, detail, emotion, and ability to engage the audience.
- Identify what is worth keeping from the AI response and what should be improved or verified.

Digital outcome: two artwork descriptions and a short comparison.

Reflection: *Which description would engage learners more effectively, and why?*

10. Ożyw sztukę – Bring Art to Life

Cele: rozwijanie wyobraźni, twórczego myślenia i transformowania statycznego dzieła w nową formę cyfrową.

Czas orientacyjny: 15 minut / minutes

Materiały: zdjęcie dzieła, smartfon lub tablet; opcjonalnie narzędzie AI lub aplikacja do wideo.

Miejsce / organizacja: praca indywidualna lub zespołowa.

Instrukcja po polsku

- Wyobraź sobie, że dzieło sztuki zaczyna się poruszać lub że jego bohaterowie zaczynają mówić.
- Stwórz krótki film, prompt do narzędzia AI albo krótką historyjkę rozwijającą tę ideę.
- Zadbaj, aby nowa forma nawiązywała do elementów rzeczywiście obecnych w dziele.
- Zaproponuj, jak tak przygotowany materiał można wykorzystać w klasie.

Efekt cyfrowy: krótki film, prompt lub historyjka oraz pomysł na zastosowanie.

Refleksja: *Jak technologia może poszerzać kontakt ze sztuką, nie zastępując samego dzieła?*

Instructions in English

- Imagine that the artwork starts moving or that its characters begin to speak.
- Create a short video, an AI prompt, or a brief story that develops the idea.
- Make sure the new form is grounded in elements that are actually visible in the artwork.
- Suggest how the resource could be used in class.

Digital outcome: a short video, prompt, or story plus an idea for classroom use.

Reflection: *How can technology extend engagement with art without replacing the artwork itself?*

SPACER EDTECH W SANTA CRUZ – EDTECH WALK IN SANTA CRUZ

Miasto jest przestrzenią uczenia się. Celem jest dostrzeganie technologii w codziennym życiu i świadome wybieranie narzędzi, które wzmacniają, a nie zastępują dobre nauczanie.

11. Inteligentne miasto – Smart City

Cele: rozpoznawanie technologii w codziennym otoczeniu i łączenie obserwacji miejskich z tematami lekcji.

Czas orientacyjny: 10 minut / minutes

Materiały: smartfon lub tablet.

Miejsce / organizacja: spacer po Santa Cruz lub innym mieście.

Instrukcja po polsku

- Znajdź jeden przykład technologii obecnej w codziennym życiu miasta.
- Zrób zdjęcie lub krótkie nagranie.
- Zastanów się, jak ten przykład można wykorzystać jako rozpoczęcie lekcji – np. pytanie, problem, zagadkę lub miniobserwację.
- Przygotuj jedno zdanie wprowadzające dla uczniów.

Efekt cyfrowy: zdjęcie lub nagranie oraz propozycja rozpoczęcia lekcji.

Refleksja: *Czy technologia staje się bardziej zrozumiała, gdy widzimy ją w realnym kontekście?*

Instructions in English

- Find one example of technology used in everyday city life.
- Take a photo or short recording.
- Consider how this example could open a lesson – as a question, problem, puzzle, or quick observation.
- Prepare one opening sentence for learners.

Digital outcome: a photo or recording plus a lesson-starter idea.

Reflection: *Does technology become easier to understand when we see it in a real context?*

12. Low Tech czy High Tech? – Low Tech or High Tech?

Cele: ocena przydatności technologii, odróżnianie efektywności od wartości edukacyjnej i uzasadnianie wyboru narzędzia.

Czas orientacyjny: 10–15 minut / minutes

Materiały: smartfon lub notatnik.

Miejsce / organizacja: przestrzeń miejska lub szkolna.

Instrukcja po polsku

- Znajdź jeden przykład rozwiązania High Tech i jeden przykład rozwiązania Low Tech.
- Opisz krótko, do czego każde z nich służy.
- Wybierz, które z nich mogłoby prowadzić do głębszego uczenia się w konkretnej sytuacji edukacyjnej.
- Uzasadnij wybór, odnosząc się do celu lekcji, a nie do stopnia zaawansowania technologii.

Efekt cyfrowy: dwa przykłady i krótkie uzasadnienie wyboru.

Refleksja: *Czy bardziej zaawansowana technologia zawsze oznacza lepsze uczenie się?*

Instructions in English

- Find one example of High Tech and one example of Low Tech.
- Briefly describe what each one does.

- Decide which could support deeper learning in a specific educational situation.
- Justify your choice by referring to the learning goal rather than the sophistication of the technology.

Digital outcome: two examples and a short justification.

Reflection: *Does more advanced technology always lead to better learning?*

13. Nauka wszędzie – Learning Everywhere

Cele: projektowanie mikroaktywności poza klasą i wykorzystywanie urządzeń mobilnych do uczenia się w autentycznym otoczeniu.

Czas orientacyjny: 10–15 minut / minutes

Materiały: smartfon lub tablet.

Miejsce / organizacja: dowolne bezpieczne miejsce w mieście.

Instrukcja po polsku

- Znajdź miejsce, w którym uczniowie mogliby uczyć się, mając do dyspozycji tylko smartfon lub tablet.
- Określ jeden konkretny cel uczenia się.
- Zaprojektuj mikroaktywność możliwą do wykonania w kilka minut: obserwację, nagranie, pomiar, porównanie, miniwywiad lub zadanie fotograficzne.
- Zastanów się, co daje rzeczywiste miejsce, czego nie dałaby zwykła prezentacja w klasie.

Efekt cyfrowy: krótki opis mikroaktywności edukacyjnej.

Refleksja: *Co sprawia, że miejsce samo staje się częścią procesu uczenia się?*

Instructions in English

- Find a place where students could learn using only a smartphone or tablet.
- Define one clear learning goal.
- Design a micro-activity that can be completed in a few minutes: observation, recording, measurement, comparison, mini-interview, or photo task.
- Consider what the real location offers that a classroom presentation would not.

Digital outcome: a short description of a learning micro-activity.

Reflection: *What makes the place itself part of the learning process?*

14. Jednominutowy podcast – One-Minute Podcast

Cele: rozwijanie refleksji, syntezy doświadczenia i krótkiej wypowiedzi ustnej.

Czas orientacyjny: 5 minut / minutes

Materiały: smartfon z dyktafonem.

Miejsce / organizacja: dowolne spokojne miejsce podczas spaceru.

Instrukcja po polsku

- Zatrzymaj się na chwilę i wybierz jedną technologię lub rozwiązanie, które zwróciło Twoją uwagę.
- Dokończ zdanie: „Dzisiaj odkryłem tę technologię...”.
- Nagraj jednominutową refleksję: co to jest, co Cię zaskoczyło i jak mogłoby wspierać uczenie się.

Efekt cyfrowy: jednominutowe nagranie audio.

Refleksja: *Czy krótkie nagranie pomaga uchwycić najważniejszy wniosek z doświadczenia?*

Instructions in English

- Pause and choose one technology or solution that caught your attention.
- Complete the sentence: “Today I discovered this technology...”.

- Record a one-minute reflection: what it is, what surprised you, and how it might support learning.

Digital outcome: a one-minute audio recording.

Reflection: *Does a short recording help capture the most important insight from the experience?*

15. Niewidzialna technologia – Invisible Technology

Cele: rozwijanie uważności technologicznej i dostrzeganie systemów, które działają w tle codziennego życia.

Czas orientacyjny: 10 minut / minutes

Materiały: smartfon lub notatnik.

Miejsce / organizacja: przestrzeń miejska.

Instrukcja po polsku

- Znajdź technologię, której większość osób na co dzień nie zauważa.
- Zrób zdjęcie miejsca lub elementu, z którym jest związana, jeśli jest to możliwe.
- Wyjaśnij, dlaczego ta technologia jest ważna i co by się zmieniło, gdyby przestała działać.
- Zaproponuj jedno pytanie badawcze dla uczniów.

Efekt cyfrowy: zdjęcie lub notatka oraz krótkie wyjaśnienie znaczenia technologii.

Refleksja: *Które technologie są najbardziej wpływowe właśnie dlatego, że ich nie zauważamy?*

Instructions in English

- Find a technology that most people do not usually notice.
- If possible, take a photo of the place or object connected with it.
- Explain why the technology matters and what would change if it stopped working.
- Create one inquiry question for students.

Digital outcome: a photo or note plus a short explanation of why the technology matters.

Reflection: *Which technologies may be most influential precisely because we rarely notice them?*

16. Zostań projektantem uczenia się – Become a Learning Designer

Cele: łączenie obserwacji miejsca, celu edukacyjnego i świadomie dobranej technologii w krótkie doświadczenie uczenia się.

Czas orientacyjny: 20–30 minut / minutes

Materiały: urządzenie mobilne i wybrane aplikacje, np. aparat, dyktafon, Canva, Mapy Google lub narzędzie AI.

Miejsce / organizacja: ulubione miejsce w Santa Cruz.

Instrukcja po polsku

- Wybierz swoje ulubione miejsce w Santa Cruz.
- Używając wyłącznie urządzenia mobilnego, zaprojektuj jednogminutowe doświadczenie edukacyjne.
- Możesz stworzyć film, nagranie audio, historię ze zdjęciami, aktywność z pomocą AI, prezentację w Canva, wyzwanie w Mapach Google lub inny zasób cyfrowy.
- Na końcu odpowiedz na trzy pytania: Czego nauczą się uczniowie? W jaki sposób technologia wzbogaca uczenie się? Czy ćwiczenie byłoby równie skuteczne bez technologii – dlaczego?

Efekt cyfrowy: jednogminutowe doświadczenie edukacyjne i odpowiedzi na trzy pytania projektowe.

Refleksja: *Najlepsza technologia edukacyjna nie musi być najbardziej zaawansowana – ma realnie usprawniać uczenie się.*

Instructions in English

- Choose your favourite place in Santa Cruz.
- Using only a mobile device, design a one-minute learning experience.
- You may create a video, audio recording, photo story, AI-supported activity, Canva presentation, Google Maps challenge, or another digital resource.
- Finally answer three questions: What will students learn? How does technology enrich learning? Would the activity be equally effective without technology – why or why not?

Digital outcome: a one-minute learning experience and answers to three design questions.

Reflection: *The best educational technology does not have to be the most advanced – it should genuinely improve learning.*

PRZYSTANEK 1 – LA OROTAVA – STOP 1 – LA OROTAVA

Bioróżnorodność, kultura i zrównoważony rozwój stają się punktem wyjścia do obserwacji, dociekania, weryfikowania informacji i tworzenia zadań terenowych.

17. Detektyw bioróżnorodności – Biodiversity Detective

Cele: rozwijanie obserwacji przyrodniczej, dociekania i korzystania z aplikacji identyfikujących gatunki.

Czas orientacyjny: 15 minut / minutes

Materiały: smartfon z aplikacją PlantNet lub podobną, aparat.

Miejsce / organizacja: La Orotava – teren zielony, ogród lub ulica z roślinnością.

Instrukcja po polsku

- Wybierz roślinę, która przykuła Twoją uwagę.
- Użyj PlantNet lub innej aplikacji do identyfikacji roślin.
- Sprawdź, czy roślina pochodzi z Wysp Kanaryjskich, skąd pochodzi i jakie ma podstawowe cechy.
- Na podstawie obserwacji i informacji z aplikacji postaw hipotezę: dlaczego rośnie właśnie tutaj?
- Zaproponuj, jak zmienić to zadanie w aktywność badawczą dla uczniów szkoły podstawowej lub średniej.

Efekt cyfrowy: zdjęcie rośliny, wynik identyfikacji i krótka hipoteza.

Refleksja: *Jak technologia może wspierać dociekanie, zamiast podawać uczniowi gotową odpowiedź?*

Instructions in English

- Choose a plant that catches your attention.
- Use PlantNet or another plant-identification app.
- Check whether the plant is native to the Canary Islands, where it comes from, and what its key features are.
- Using your observations and the app information, form a hypothesis: why does it grow here?
- Suggest how to turn the task into an inquiry activity for primary or secondary learners.

Digital outcome: a plant photo, identification result, and a short hypothesis.

Reflection: *How can technology support inquiry instead of simply giving learners the answer?*

18. Soczewka zrównoważonego rozwoju – Sustainability Lens

Cele: rozpoznawanie przejawów zrównoważonego rozwoju w mieście i łączenie obserwacji terenowej z dyskusją edukacyjną.

Czas orientacyjny: 15 minut / minutes

Materiały: smartfon z aparatem lub notatnik.

Miejsce / organizacja: La Orotava.

Instrukcja po polsku

- Rozejrzyj się po mieście i znajdź przykład działania związanego ze zrównoważonym rozwojem.
- Może dotyczyć recyklingu, gospodarki wodnej, terenów zielonych, stref dla pieszych, zrównoważonej mobilności lub energii odnawialnej.
- Udokumentuj przykład zdjęciem i opisz, jaki problem pomaga rozwiązać.
- Zaproponuj jedno pytanie do dyskusji z uczniami.

Efekt cyfrowy: zdjęcie i krótka refleksja o zrównoważonym rozwiązaniu.

Refleksja: *Jak pojedyncza obserwacja z miasta może otworzyć większą dyskusję o zrównoważonym rozwoju?*

Instructions in English

- Look around the city and find one example of sustainable practice.
- It may relate to recycling, water management, green spaces, pedestrian areas, sustainable mobility, or renewable energy.
- Document the example with a photo and explain what problem it helps solve.
- Create one discussion question for students.

Digital outcome: a photo and a short reflection on a sustainable solution.

Reflection: *How can one city observation open a broader discussion about sustainability?*

19. Podróżnik w czasie – Time Traveller

Cele: łączenie obserwacji zabytków z wyszukiwaniem informacji i projektowaniem zadań opartych na lokalnym dziedzictwie.

Czas orientacyjny: 15 minut / minutes

Materiały: smartfon, Google Lens, narzędzie AI lub inne wiarygodne źródło cyfrowe.

Miejsce / organizacja: zabytkowy budynek lub miejsce w La Orotava.

Instrukcja po polsku

- Znajdź zabytkowy budynek lub miejsce.
- Użyj Google Lens, AI lub innego narzędzia cyfrowego, aby ustalić: kiedy powstało, dlaczego jest ważne i jaką historię opowiada.
- Porównaj uzyskane informacje z tym, co można zobaczyć na miejscu.
- Zaprojektuj jedno krótkie zadanie w klasie wykorzystujące zebrane informacje.

Efekt cyfrowy: zdjęcie, trzy kluczowe informacje i propozycja zadania.

Refleksja: *Jak połączyć technologię z uważnym czytaniem śladów historii obecnych w przestrzeni?*

Instructions in English

- Find a historic building or place.
- Use Google Lens, AI, or another digital tool to find out when it was built, why it matters, and what story it tells.
- Compare the digital information with what you can actually observe on site.
- Design one short classroom task using the information you collected.

Digital outcome: a photo, three key facts, and one classroom task idea.

Reflection: *How can technology be combined with careful reading of historical traces in the environment?*

20. Matematyka wokół nas – Maths Around Us

Cele: dostrzeganie matematyki w rzeczywistym otoczeniu i przekształcanie obserwacji w zadania problemowe.

Czas orientacyjny: 10–15 minut / minutes

Materiały: smartfon z aparatem lub notatnik.

Miejsce / organizacja: ulice i przestrzenie La Orotava.

Instrukcja po polsku

- Szukaj przykładów matematyki w otoczeniu: kształtów, okręgów, symetrii, wzorów, proporcji lub sytuacji wymagających oszacowania.
- Zrób zdjęcie wybranego przykładu.
- Zamień obserwację w jedno pytanie lub zadanie matematyczne dla uczniów.
- Zastanów się, czy zadanie wymaga obliczeń, pomiaru, argumentacji czy porównania.

Efekt cyfrowy: zdjęcie i jedno zadanie matematyczne.

Refleksja: *Co zmienia się w rozumieniu matematyki, gdy uczeń widzi ją poza podręcznikiem?*

Instructions in English

- Look for mathematics in the environment: shapes, circles, symmetry, patterns, proportions, or situations involving estimation.
- Take a photo of one example.
- Turn the observation into one maths question or task for students.
- Consider whether the task requires calculation, measurement, reasoning, or comparison.

Digital outcome: a photo and one maths task.

Reflection: *How does understanding of mathematics change when learners see it beyond the textbook?*

21. Weryfikacja faktów AI – AI Fact Check

Cele: kształtowanie krytycznej oceny informacji cyfrowych, porównywanie źródeł i weryfikowanie treści generowanych przez AI.

Czas orientacyjny: 10 minut / minutes

Materiały: smartfon lub tablet z dostępem do ChatGPT lub innego narzędzia AI.

Miejsce / organizacja: La Orotava.

Instrukcja po polsku

- Zapytaj narzędzie AI: „Powiedz mi trzy ciekawe fakty o La Orotava”.
- Przeczytaj odpowiedź i zaznacz informacje, które można porównać z rzeczywistą obserwacją lub sprawdzonym źródłem.
- Zweryfikuj co najmniej jeden fakt.
- Zapisz krótki wniosek o tym, dlaczego odpowiedzi AI nie powinny być przyjmowane bez sprawdzenia.

Efekt cyfrowy: odpowiedź AI, wynik weryfikacji i krótki wniosek.

Refleksja: *Dlaczego weryfikacja informacji cyfrowych jest ważną kompetencją ucznia i nauczyciela?*

Instructions in English

- Ask an AI tool: “Tell me three interesting facts about La Orotava.”
- Read the response and identify claims that can be compared with direct observation or a trusted source.
- Verify at least one fact.
- Write a short conclusion about why AI responses should not be accepted without checking.



Digital outcome: an AI response, a verification result, and a short conclusion.

Reflection: *Why is verifying digital information an important skill for both learners and teachers?*

PRZYSTANEK 2 – MASCA I KRAJOBRAZY TENERYFY – STOP 2 – MASCA AND TENERIFE LANDSCAPES

Krajobraz, geografia i opowiadanie historii pokazują, że każde miejsce może stać się klasą, jeśli towarzyszą mu dobre pytania i sensownie dobrana technologia.

22. Poznaj krajobraz – Explore the Landscape

Cele: łączenie mapy cyfrowej z obserwacją terenową i rozumienie różnicy między reprezentacją a bezpośrednim doświadczeniem miejsca.

Czas orientacyjny: 10–15 minut / minutes

Materiały: smartfon z Mapami Google lub inną aplikacją mapową.

Miejsce / organizacja: Masca i jej okolice.

Instrukcja po polsku

- Otwórz Mapy Google lub inną aplikację mapową.
- Porównaj mapę cyfrową z rzeczywistym krajobrazem wokół siebie.
- Zwróć uwagę na ukształtowanie terenu, skalę, drogi, odległości i elementy, których mapa nie oddaje w pełni.
- Zapisz dwie obserwacje: czego technologia pomaga zrozumieć i co można odkryć dopiero będąc na miejscu.

Efekt cyfrowy: zrzut ekranu lub mapa i dwie krótkie obserwacje.

Refleksja: *Co technologia może wyjaśnić, a czego nie zastąpi bezpośrednie doświadczenie?*

Instructions in English

- Open Google Maps or another map application.
- Compare the digital map with the real landscape around you.
- Notice landform, scale, roads, distances, and features that the map cannot fully represent.
- Write down two observations: what technology helps you understand and what can only be discovered by being there.

Digital outcome: a screenshot or map plus two short observations.

Reflection: *What can technology explain, and what can only direct experience provide?*

23. Historia miejsca – Story of a Place

Cele: rozwijanie storytellingu miejsca, krytycznego korzystania z AI i tworzenia własnej narracji opartej na obserwacji.

Czas orientacyjny: 15 minut / minutes

Materiały: smartfon lub tablet z narzędziem AI, aparat lub notatnik.

Miejsce / organizacja: wybrany zakątek Masca.

Instrukcja po polsku

- Wybierz jedno miejsce, detal lub widok w Masca.
- Zapytaj AI: „Jakie historie może opowiedzieć to miejsce?”.
- Przeczytaj propozycję, a następnie stwórz własną wersję opartą na tym, co widzisz, słyszysz i wiesz.
- Porównaj obie narracje i wybierz tę, która bardziej zainteresowałaby Twoich uczniów.

Efekt cyfrowy: dwie krótkie historie i wybór z uzasadnieniem.

Refleksja: *Kiedy AI inspiruje, a kiedy spłaszcza autentyczną opowieść o miejscu?*

Instructions in English

- Choose one place, detail, or view in Masca.
- Ask an AI tool: “What stories could this place tell?”
- Read the suggestion, then create your own version based on what you see, hear, and know.
- Compare the two narratives and decide which would be more engaging for your students.

Digital outcome: two short stories and a justified choice.

Reflection: *When does AI inspire, and when can it flatten an authentic story about a place?*

24. Jednominutowy nauczyciel – One-Minute Teacher

Cele: ćwiczenie syntezy, mówienia do uczniów i zamieniania odkrycia terenowego w krótki materiał edukacyjny.

Czas orientacyjny: 5–10 minut / minutes

Materiały: smartfon z kamerą.

Miejsce / organizacja: Masca lub inne miejsce podczas podróży.

Instrukcja po polsku

- Wybierz jedną rzecz, którą dziś odkryłeś i którą warto pokazać uczniom.
- Zaplanuj jedno główne przesłanie.
- Nagraj jednominutowy film edukacyjny, wyobrażając sobie, że uczniowie obejrzą go następnego dnia.
- Zakończ pytaniem lub zachętą do dalszego sprawdzania tematu.

Efekt cyfrowy: jednominutowy film edukacyjny.

Refleksja: *Czy materiał jest wystarczająco konkretny, aby uczniowie zapamiętali jedną ważną rzecz?*

Instructions in English

- Choose one thing you discovered today that is worth sharing with learners.
- Plan one key message.
- Record a one-minute educational video, imagining that your students will watch it the next day.
- End with a question or invitation to explore the topic further.

Digital outcome: a one-minute educational video.

Reflection: *Is the resource focused enough for learners to remember one important idea?*

25. Dwie perspektywy – Two Perspectives

Cele: rozwijanie świadomego kadrowania, interpretacji miejsca i dostrzegania różnicy między spojrzeniem turysty a nauczyciela.

Czas orientacyjny: 10 minut / minutes

Materiały: smartfon z aparatem.

Miejsce / organizacja: dowolne miejsce podczas podróży po Teneryfie.

Instrukcja po polsku

- Zrób dwa zdjęcia tego samego miejsca.
- Pierwsze wykonaj jako turysta – pokaż to, co atrakcyjne lub charakterystyczne.
- Drugie wykonaj jako nauczyciel – pokaż to, co może uruchomić pytanie, obserwację lub zadanie edukacyjne.

- Wyjaśnij krótko, czym różnią się oba ujęcia i intencje.

Efekt cyfrowy: dwa zdjęcia i krótkie porównanie.

Refleksja: *Jak cel patrzenia wpływa na to, co zauważamy?*

Instructions in English

- Take two photos of the same place.
- Take the first one as a tourist – show what is attractive or characteristic.
- Take the second one as a teacher – show what could trigger a question, observation, or learning task.
- Briefly explain how the two images and intentions differ.

Digital outcome: two photos and a short comparison.

Reflection: *How does the purpose of looking affect what we notice?*

26. Wyspa na jednym zdjęciu – The Island in One Photo

Cele: ćwiczenie syntezy wizualnej, selekcji i opowiadania historii miejsca jednym obrazem.

Czas orientacyjny: 10 minut / minutes

Materiały: smartfon z aparatem.

Miejsce / organizacja: dowolne miejsce na Teneryfie.

Instrukcja po polsku

- Wybierz lub zrób jedno zdjęcie, które Twoim zdaniem najlepiej opowiada historię Teneryfy.
- Nie musi być najpiękniejsze ani najbardziej pocztówkowe.
- W krótkim opisie wyjaśnij, co fotografia mówi o wyspie i dlaczego właśnie ją wybrałeś.

Efekt cyfrowy: jedno zdjęcie i uzasadnienie wyboru.

Refleksja: *Co można opowiedzieć jednym obrazem, a co wymaga dodatkowego kontekstu?*

Instructions in English

- Choose or take one photo that, in your view, best tells the story of Tenerife.
- It does not have to be the most beautiful or postcard-like image.
- In a short note, explain what the photo says about the island and why you chose it.

Digital outcome: one photo and a justification.

Reflection: *What can one image communicate, and what still needs additional context?*

27. Pejzaż dźwiękowy – Soundscape

Cele: rozwijanie uważnego słuchania, dokumentowania dźwięku i tworzenia materiału dydaktycznego bez obrazu.

Czas orientacyjny: 5–10 minut / minutes

Materiały: smartfon z dyktafonem.

Miejsce / organizacja: miejsce z charakterystycznym pejzażem dźwiękowym.

Instrukcja po polsku

- Nagraj około minuty dźwięków otoczenia: morza, wiatru, ptaków, ludzi, dzwonków lub innych charakterystycznych odgłosów.
- Nie komentuj podczas nagrania – pozwól wybrzmieć miejscu.
- Po odsłuchaniu zaproponuj, jak nagranie może stać się materiałem dydaktycznym, np. do rozpoznawania źródeł dźwięku, opisu, geografii lub języka.

Efekt cyfrowy: jednominutowe nagranie dźwiękowe i pomysł na jego wykorzystanie.

Refleksja: *Jak zmienia się obserwacja miejsca, gdy na chwilę wyłączamy obraz i skupiamy się na dźwięku?*

Instructions in English

- Record about one minute of environmental sounds: sea, wind, birds, people, bells, or other distinctive sounds.
- Do not speak during the recording – let the place be heard.
- After listening, suggest how the recording could become a learning resource, for example for identifying sounds, description, geography, or language work.

Digital outcome: a one-minute sound recording and an idea for using it in learning.

Reflection: *How does our perception of a place change when we focus on sound instead of image?*

28. Odkrywca pogody – Weather Explorer

Cele: porównywanie danych cyfrowych z obserwacją terenową i krytyczne korzystanie z aplikacji pogodowych.

Czas orientacyjny: 10 minut / minutes

Materiały: smartfon z aplikacją pogodową.

Miejsce / organizacja: dowolne miejsce na Teneryfie.

Instrukcja po polsku

- Sprawdź w aplikacji pogodowej temperaturę, wiatr, zachmurzenie i wilgotność.
- Następnie porównaj dane z własną obserwacją i odczuciami na miejscu.
- Zapisz, które informacje aplikacja pokazuje dobrze, a czego nie oddaje bezpośrednio doświadczenie.
- Zaproponuj jedno pytanie, które mogłoby rozpocząć uczniowską obserwację pogody.

Efekt cyfrowy: zrzut danych pogodowych i krótka notatka porównawcza.

Refleksja: *Które źródło – aplikacja czy własna obserwacja – lepiej pomaga zrozumieć środowisko, a kiedy potrzebujemy obu?*

Instructions in English

- Check temperature, wind, cloud cover, and humidity in a weather app.
- Then compare the data with your own observations and experience on site.
- Note which information the app represents well and what only direct experience can reveal.
- Create one question that could start a student weather observation.

Digital outcome: a weather-data screenshot and a short comparison note.

Reflection: *Which source – the app or direct observation – helps us understand the environment better, and when do we need both?*

29. Zostań projektantem nauki – wyzwanie finałowe – Become a Learning Designer – Final Challenge

Cele: samodzielne projektowanie wartościowego doświadczenia edukacyjnego z użyciem technologii, miejsca i refleksji nad celowością narzędzia.

Czas orientacyjny: 20–30 minut / minutes

Materiały: urządzenie mobilne i dowolne potrzebne aplikacje cyfrowe.

Miejsce / organizacja: ulubione miejsce z podróży po Teneryfie.

Instrukcja po polsku

- Wybierz miejsce, które ma największy potencjał edukacyjny.
- Używając urządzenia mobilnego, zaprojektuj krótkie, około jednogodzinowe doświadczenie edukacyjne.
- Możesz przygotować film, nagranie audio, fotorelację, aktywność z pomocą AI, prezentację w Canva, wyzwanie w Mapach Google lub inny zasób cyfrowy.
- Odpowiedz na trzy pytania: Czego nauczą się uczniowie? W jaki sposób technologia wzbogaca uczenie się? Czy ćwiczenie byłoby równie skuteczne bez technologii?
- Dokończ zdanie: „Dzisiaj zdałem sobie sprawę, że technologia edukacyjna jest najpotężniejsza, gdy...”.

Efekt cyfrowy: krótkie doświadczenie edukacyjne, odpowiedzi na trzy pytania i refleksja końcowa.

Refleksja: *Technologia nie powinna zastępować doświadczenia – powinna pomagać uważniej obserwować, zadawać lepsze pytania, łączyć pomysły i tworzyć bogatsze możliwości uczenia się.*

Instructions in English

- Choose the place with the strongest educational potential.
- Using a mobile device, design a short learning experience of about one minute.
- You may create a video, audio recording, photo story, AI-supported activity, Canva presentation, Google Maps challenge, or another digital resource.
- Answer three questions: What will students learn? How does technology enrich learning? Would the activity be equally effective without technology?
- Complete the sentence: “Today I realised that educational technology is most powerful when...”.

Digital outcome: a short learning experience, answers to three design questions, and a final reflection.

Reflection: *Technology should not replace experience – it should help us observe more carefully, ask better questions, connect ideas, and create richer opportunities for learning.*

PODSUMOWANIE I REFLEKSJA – SUMMARY AND REFLECTION

Ostatnia myśl / Final thought

Technologia nigdy nie powinna zastępować doświadczenia. Powinna pomagać nam uważniej obserwować, zadawać trafniejsze pytania, łączyć pomysły i tworzyć bogatsze możliwości uczenia się. Każde miejsce może stać się klasą. Każde pytanie może stać się początkiem nauki.

Technology should never replace experience. It should help us observe more carefully, ask better questions, connect ideas, and create richer opportunities for learning. Any place can become a classroom. Any question can become the beginning of learning.

Korzyści dla ucznia / Benefits for learners

- Wiedza staje się osadzona w realnym świecie – matematyka, biologia, języki czy kultura przestają być wyłącznie treścią z podręcznika.

Knowledge becomes grounded in the real world – mathematics, biology, languages, and culture are no longer limited to textbook content.

- Rozwijane są kompetencje 4K: kreatywność, krytyczne myślenie, komunikacja i kooperacja.

The activities develop the 4Cs: creativity, critical thinking, communication, and collaboration.

- Uczenie się angażuje wiele zmysłów i form działania: ruch, obraz, dźwięk, obserwację, rozmowę i tworzenie.

Learning engages multiple senses and forms of action: movement, images, sound, observation, discussion, and creation.

- Uczeń staje się twórcą – nagrywa, projektuje, fotografuje, porównuje i podejmuje decyzje, zamiast być wyłącznie odbiorcą treści.

Learners become creators – they record, design, photograph, compare, and make decisions instead of only receiving content.

Korzyści dla nauczyciela / Benefits for teachers

- Powstają autentyczne, elastyczne materiały, które można wykorzystać w różnych klasach i na różnych przedmiotach.

Teachers build authentic, flexible resources that can be reused across classes and subjects.

- AI może skrócić etap generowania pomysłów, ale nauczyciel zachowuje odpowiedzialność za wybór, dopasowanie i weryfikację treści.

AI can shorten the idea-generation stage, while the teacher remains responsible for selection, adaptation, and verification.

- Jedno miejsce lub obiekt ułatwia naturalną korelację międzyprzedmiotową i łączenie kilku celów w jednym doświadczeniu.

One place or object can naturally support cross-curricular connections and several learning goals within one experience.

- Praca uczniów w działaniu daje nauczycielowi możliwość obserwowania współpracy, kreatywności, komunikacji i sposobu selekcji informacji.

Learning by doing lets teachers observe collaboration, creativity, communication, and how students select information.

Przydatne linki / Useful links

<https://spencereducation.com/low-tech-matrix/>

<https://digital-photography-school.com/forced-perspective/>

INCREASING ENGAGEMENT THROUGH EDTECH – ZESTAW AKTYWNOŚCI

WERSJA UPROSZCZONA

Krótką wersją do wykorzystania podczas warsztatu, spaceru edukacyjnego lub jako szybka karta zadań. / A short version for workshops, learning walks, or quick challenge cards.

WYZWANIE RYNKOWE – MARKET CHALLENGE

1. Najlepsze zdjęcie edukacyjne – Best Educational Photo

Cel: rozwijanie uważnej obserwacji.

Czas: 10 minut / minutes

PL

Rozejrzyj się i wybierz jeden obiekt lub sytuację, które mogą stać się punktem wyjścia do nauki. Zrób jedno zdjęcie – niekoniecznie najładniejsze, ale takie, które ma wyraźny potencjał edukacyjny.

Dopisz krótko, do jakiego tematu, przedmiotu lub pytania można wykorzystać fotografię w pracy z uczniami.

Efekt: jedno zdjęcie i krótki opis jego zastosowania edukacyjnego.

EN

Look around and choose one object or situation that could become a starting point for learning. Take one photo – not necessarily the most beautiful one, but one with clear educational potential.

Add a short note explaining which topic, subject, or question the photo could support in class.

Outcome: one photo and a short explanation of its educational use.

2. Sztuczna inteligencja jako asystent nauczyciela – AI as a Teacher Assistant

Cel: poznawanie praktycznych zastosowań AI w planowaniu lekcji.

Czas: 10–15 minut / minutes

PL

Wybierz jeden produkt z rynku i zrób mu zdjęcie. Przekaż zdjęcie narzędziu AI lub opisz produkt i wpisz polecenie: „Stwórz trzy aktywności w klasie z użyciem tego obiektu”.

W razie potrzeby doprecyzuj prompt, aby uzyskać propozycję lepiej dopasowaną do wieku i potrzeb uczniów.

Efekt: zdjęcie produktu, prompt i wybrana propozycja aktywności.

EN

Choose one market product and take a photo of it. Share the photo with an AI tool, or describe the object, and use the prompt: “Create three classroom activities using this object.”

If necessary, refine the prompt so that the activity better matches the learners’ age and needs.

Outcome: a product photo, the prompt, and one selected activity idea.

3. Jeden obiekt – wielu uczniów – One Object – Many Learners

Cel: różnicowanie zadań.

Czas: 15 minut / minutes

PL

Wybierz jeden owoc lub warzywo. Zaprojektuj trzy różne aktywności z użyciem tego samego obiektu: dla przedszkola, szkoły podstawowej i szkoły średniej.

Porównaj pomysły: co pozostaje wspólne, a co musi się zmienić wraz z wiekiem uczniów?

Efekt: trzy krótkie propozycje zadań dla trzech grup wiekowych.

EN

Choose one fruit or vegetable. Design three different activities using the same object: one for preschool, one for primary school, and one for secondary school.

Compare the ideas: what can stay the same, and what needs to change as learners get older?

Outcome: three short activity ideas for three age groups.

4. Wyjaśnij w 30 sekund – Explain It in 30 Seconds

Cel: ćwiczenie jasnego komunikowania.

Czas: 5–10 minut / minutes

PL

Wybierz interesujący produkt. Zaplanuj, co uczeń powinien zapamiętać po obejrzeniu materiału.

Użyj prostego języka, jednego mocnego przykładu lub pytania, które przyciągnie uwagę.

Efekt: film edukacyjny do 30 sekund.

EN

Choose an interesting product. Decide what learners should remember after watching.

Use simple language and one strong example or question to capture attention.

Outcome: an educational video up to 30 seconds long.

5. Wyzwanie storytellingu – Storytelling Challenge

Cel: rozwijanie kreatywności.

Czas: 10–15 minut / minutes

PL

Wybierz trzy losowe produkty. Stwórz krótką historię, w której wszystkie trzy elementy odgrywają ważną rolę.

Zastanów się, jak wykorzystać podobne ćwiczenie z uczniami na lekcji języka, historii, edukacji artystycznej lub innego przedmiotu.

Efekt: krótka historia w formie tekstu, nagrania lub prezentacji.

EN

Choose three random products. Create a short story in which all three items play an important role.

Consider how a similar task could be used in language, history, arts, or another subject.

Outcome: a short story as text, audio, or a presentation.

SZTUKA I EDTECH – ART & EDTECH

6. Jedno dzieło sztuki – trzy grupy wiekowe – One Artwork – Three Age Groups

Cel: różnicowanie zadań i języka.

Czas: 15 minut / minutes

PL

Wybierz jedno dzieło sztuki. Zaprojektuj trzy wersje aktywności: dla przedszkolaków, uczniów szkoły podstawowej i szkoły średniej.

Porównaj, jak zmienia się doświadczenie edukacyjne przy tym samym dziele.

Efekt: trzy wersje jednego zadania dla różnych grup wiekowych.

EN

Choose one artwork. Design three versions of an activity: for preschool, primary, and secondary learners.

Compare how the learning experience changes while the artwork stays the same.

Outcome: three versions of one task for different age groups.

7. Stwórz audioprzewodnik – Create an Audio Guide

Cel: ćwiczenie mówienia do konkretnego odbiorcy.

Czas: 10 minut / minutes

PL

Wybierz odbiorców: 5-latków, 10-latków albo nastolatków. Przygotuj krótkie objaśnienie dzieła, uwzględniając wiek odbiorcy.

Sprawdź, czy język, tempo i dobór informacji są odpowiednie dla wybranej grupy.

Efekt: jednogminutowy audioprzewodnik.

EN

Choose your audience: five-year-olds, ten-year-olds, or teenagers. Prepare a short explanation of the artwork that matches the audience's age.

Check whether the language, pace, and information are appropriate for the chosen group.

Outcome: a one-minute audio guide.

8. Jedna praca plastyczna – pięć tematów – One Artwork – Five Topics

Cel: rozwijanie korelacji międzyprzedmiotowej i dostrzeganie wielu możliwych wejść do nauki wokół jednego obiektu..

Czas: 15–20 minut / minutes

PL

Wybierz jedno dzieło sztuki. Zaproponuj pięć różnych sposobów wykorzystania go na lekcji, np. w sztuce, języku, matematyce oraz dwóch innych obszarach.

Wybierz propozycję, która najlepiej łączy treści przedmiotowe z autentycznym kontaktem z dziełem.

Efekt: pięć krótkich pomysłów międzyprzedmiotowych.

EN

Choose one artwork. Suggest five different ways to use it in learning, for example in art, language, mathematics, and two other subject areas.

Choose the idea that best connects curriculum content with authentic engagement with the artwork.

Outcome: five short cross-curricular ideas.

9. Sztuczna inteligencja kontra człowiek – AI vs Human

Cel: rozwijanie krytycznego myślenia.

Czas: 10–15 minut / minutes

PL

Poproś AI o opisanie wybranego dzieła sztuki. Następnie opisz dzieło samodzielnie, zwracając uwagę na to, co może zainteresować uczniów.

Wskaż, co warto zachować z odpowiedzi AI, a co wymaga poprawy lub weryfikacji.

Efekt: dwa opisy dzieła i krótka analiza porównawcza.

EN

Ask an AI tool to describe the selected artwork. Then describe the artwork yourself, focusing on what might interest learners.

Identify what is worth keeping from the AI response and what should be improved or verified.

Outcome: two artwork descriptions and a short comparison.

10. Ożyw sztukę – Bring Art to Life

Cel: rozwijanie wyobraźni.

Czas: 15 minut / minutes

PL

Wyobraź sobie, że dzieło sztuki zaczyna się poruszać lub że jego bohaterowie zaczynają mówić. Stwórz krótki film, prompt do narzędzia AI albo krótką historyjkę rozwijającą tę ideę.

Zaproponuj, jak tak przygotowany materiał można wykorzystać w klasie.

Efekt: krótki film, prompt lub historyjka oraz pomysł na zastosowanie.

EN

Imagine that the artwork starts moving or that its characters begin to speak. Create a short video, an AI prompt, or a brief story that develops the idea.

Suggest how the resource could be used in class.

Outcome: a short video, prompt, or story plus an idea for classroom use.

SPACER EDTECH W SANTA CRUZ – EDTECH WALK IN SANTA CRUZ

11. Inteligentne miasto – Smart City

Cel: rozpoznawanie technologii w codziennym otoczeniu i łączenie obserwacji miejskich z tematami lekcji..

Czas: 10 minut / minutes

PL

Znajdź jeden przykład technologii obecnej w codziennym życiu miasta. Zrób zdjęcie lub krótkie nagranie.

Przygotuj jedno zdanie wprowadzające dla uczniów.

Efekt: zdjęcie lub nagranie oraz propozycja rozpoczęcia lekcji.

EN

Find one example of technology used in everyday city life. Take a photo or short recording.

Prepare one opening sentence for learners.

Outcome: a photo or recording plus a lesson-starter idea.

12. Low Tech czy High Tech? – Low Tech or High Tech?

Cel: ocena przydatności technologii.

Czas: 10–15 minut / minutes

PL

Znajdź jeden przykład rozwiązania High Tech i jeden przykład rozwiązania Low Tech. Opisz krótko, do czego każde z nich służy.

Uzasadnij wybór, odnosząc się do celu lekcji, a nie do stopnia zaawansowania technologii.

Efekt: dwa przykłady i krótkie uzasadnienie wyboru.

EN

Find one example of High Tech and one example of Low Tech. Briefly describe what each one does.

Justify your choice by referring to the learning goal rather than the sophistication of the technology.

Outcome: two examples and a short justification.

13. Nauka wszędzie – Learning Everywhere

Cel: projektowanie mikroaktywności poza klasą i wykorzystywanie urządzeń mobilnych do uczenia się w autentycznym otoczeniu..

Czas: 10–15 minut / minutes

PL

Znajdź miejsce, w którym uczniowie mogliby uczyć się, mając do dyspozycji tylko smartfon lub tablet.

Określ jeden konkretny cel uczenia się.

Zastanów się, co daje rzeczywiste miejsce, czego nie dałaby zwykła prezentacja w klasie.

Efekt: krótki opis mikroaktywności edukacyjnej.

EN

Find a place where students could learn using only a smartphone or tablet. Define one clear learning goal.

Consider what the real location offers that a classroom presentation would not.

Outcome: a short description of a learning micro-activity.

14. Jednominutowy podcast – One-Minute Podcast

Cel: rozwijanie refleksji.

Czas: 5 minut / minutes

PL

Zatrzymaj się na chwilę i wybierz jedną technologię lub rozwiązanie, które zwróciło Twoją uwagę. Dokończ zdanie: „Dzisiaj odkryłem tę technologię...”.

Nagraj jednominutową refleksję: co to jest, co Cię zaskoczyło i jak mogłoby wspierać uczenie się.

Efekt: jednominutowe nagranie audio.

EN

Pause and choose one technology or solution that caught your attention. Complete the sentence: “Today I discovered this technology...”.

Record a one-minute reflection: what it is, what surprised you, and how it might support learning.

Outcome: a one-minute audio recording.

15. Niewidzialna technologia – Invisible Technology

Cel: rozwijanie uważności technologicznej i dostrzeganie systemów.

Czas: 10 minut / minutes

PL

Znajdź technologię, której większość osób na co dzień nie zauważa. Zrób zdjęcie miejsca lub elementu, z którym jest związana, jeśli jest to możliwe.

Zaproponuj jedno pytanie badawcze dla uczniów.

Efekt: zdjęcie lub notatka oraz krótkie wyjaśnienie znaczenia technologii.

EN

Find a technology that most people do not usually notice. If possible, take a photo of the place or object connected with it.

Create one inquiry question for students.

Outcome: a photo or note plus a short explanation of why the technology matters.

16. Zostań projektantem uczenia się – Become a Learning Designer

Cel: łączenie obserwacji miejsca.

Czas: 20–30 minut / minutes

PL

Wybierz swoje ulubione miejsce w Santa Cruz. Używając wyłącznie urządzenia mobilnego, zaprojektuj jednominutowe doświadczenie edukacyjne.

Na końcu odpowiedz na trzy pytania: Czego nauczą się uczniowie? W jaki sposób technologia wzbogaca uczenie się? Czy ćwiczenie byłoby równie skuteczne bez technologii – dlaczego?

Efekt: jednominutowe doświadczenie edukacyjne i odpowiedzi na trzy pytania projektowe.

EN

Choose your favourite place in Santa Cruz. Using only a mobile device, design a one-minute learning experience.

Finally answer three questions: What will students learn? How does technology enrich learning? Would the activity be equally effective without technology – why or why not?

Outcome: a one-minute learning experience and answers to three design questions.

PRZYSTANEK 1 – LA OROTAVA – STOP 1 – LA OROTAVA

17. Detektyw bioróżnorodności – Biodiversity Detective

Cel: rozwijanie obserwacji przyrodniczej.

Czas: 15 minut / minutes

PL

Wybierz roślinę, która przykuła Twoją uwagę. Użyj PlantNet lub innej aplikacji do identyfikacji roślin. Zaproponuj, jak zmienić to zadanie w aktywność badawczą dla uczniów szkoły podstawowej lub średniej.

Efekt: zdjęcie rośliny, wynik identyfikacji i krótka hipoteza.

EN

Choose a plant that catches your attention. Use PlantNet or another plant-identification app.

Suggest how to turn the task into an inquiry activity for primary or secondary learners.

Outcome: a plant photo, identification result, and a short hypothesis.

18. Soczewka zrównoważonego rozwoju – Sustainability Lens

Cel: rozpoznawanie przejawów zrównoważonego rozwoju w mieście i łączenie obserwacji terenowej z dyskusją edukacyjną..

Czas: 15 minut / minutes

PL

Rozejrzyj się po mieście i znajdź przykład działania związanego ze zrównoważonym rozwojem. Może dotyczyć recyklingu, gospodarki wodnej, terenów zielonych, stref dla pieszych, zrównoważonej mobilności lub energii odnawialnej.

Zaproponuj jedno pytanie do dyskusji z uczniami.

Efekt: zdjęcie i krótka refleksja o zrównoważonym rozwiązaniu.

EN

Look around the city and find one example of sustainable practice. It may relate to recycling, water management, green spaces, pedestrian areas, sustainable mobility, or renewable energy.

Create one discussion question for students.

Outcome: a photo and a short reflection on a sustainable solution.

19. Podróżnik w czasie – Time Traveller

Cel: łączenie obserwacji zabytków z wyszukiwaniem informacji i projektowaniem zadań opartych na lokalnym dziedzictwie..

Czas: 15 minut / minutes

PL

Znajdź zabytkowy budynek lub miejsce. Użyj Google Lens, AI lub innego narzędzia cyfrowego, aby ustalić: kiedy powstało, dlaczego jest ważne i jaką historię opowiada.

Zaprojektuj jedno krótkie zadanie w klasie wykorzystujące zebrane informacje.

Efekt: zdjęcie, trzy kluczowe informacje i propozycja zadania.

EN

Find a historic building or place. Use Google Lens, AI, or another digital tool to find out when it was built, why it matters, and what story it tells.

Design one short classroom task using the information you collected.

Outcome: a photo, three key facts, and one classroom task idea.

20. Matematyka wokół nas – Maths Around Us

Cel: dostrzeganie matematyki w rzeczywistym otoczeniu i przekształcanie obserwacji w zadania problemowe..

Czas: 10–15 minut / minutes

PL

Szukaj przykładów matematyki w otoczeniu: kształtów, okręgów, symetrii, wzorów, proporcji lub sytuacji wymagających oszacowania. Zrób zdjęcie wybranego przykładu.

Zastanów się, czy zadanie wymaga obliczeń, pomiaru, argumentacji czy porównania.

Efekt: zdjęcie i jedno zadanie matematyczne.

EN

Look for mathematics in the environment: shapes, circles, symmetry, patterns, proportions, or situations involving estimation. Take a photo of one example.

Consider whether the task requires calculation, measurement, reasoning, or comparison.

Outcome: a photo and one maths task.

21. Weryfikacja faktów AI – AI Fact Check

Cel: kształtowanie krytycznej oceny informacji cyfrowych.

Czas: 10 minut / minutes

PL

Zapytaj narzędzie AI: „Powiedz mi trzy ciekawe fakty o La Orotava”. Przeczytaj odpowiedź i zaznacz informacje, które można porównać z rzeczywistą obserwacją lub sprawdzonym źródłem.

Zapisz krótki wniosek o tym, dlaczego odpowiedzi AI nie powinny być przyjmowane bez sprawdzenia.

Efekt: odpowiedź AI, wynik weryfikacji i krótki wniosek.

EN

Ask an AI tool: “Tell me three interesting facts about La Orotava.” Read the response and identify claims that can be compared with direct observation or a trusted source.

Write a short conclusion about why AI responses should not be accepted without checking.

Outcome: an AI response, a verification result, and a short conclusion.

PRZYSTANEK 2 – MASCA I KRAJOBRAZY TENERYFY – STOP 2 – MASCA AND TENERIFE LANDSCAPES

22. Poznaj krajobraz – Explore the Landscape

Cel: łączenie mapy cyfrowej z obserwacją terenową i rozumienie różnicy między reprezentacją a bezpośrednim doświadczeniem miejsca..

Czas: 10–15 minut / minutes

PL

Otwórz Mapy Google lub inną aplikację mapową. Porównaj mapę cyfrową z rzeczywistym krajobrazem wokół siebie.

Zapisz dwie obserwacje: czego technologia pomaga zrozumieć i co można odkryć dopiero będąc na miejscu.

Efekt: zrzut ekranu lub mapa i dwie krótkie obserwacje.

EN

Open Google Maps or another map application. Compare the digital map with the real landscape around you.

Write down two observations: what technology helps you understand and what can only be discovered by being there.

Outcome: a screenshot or map plus two short observations.

23. Historia miejsca – Story of a Place

Cel: rozwijanie storytellingu miejsca.

Czas: 15 minut / minutes

PL

Wybierz jedno miejsce, detal lub widok w Masca. Zapytaj AI: „Jakie historie może opowiedzieć to miejsce?”.

Porównaj obie narracje i wybierz tę, która bardziej zainteresowałaby Twoich uczniów.

Efekt: dwie krótkie historie i wybór z uzasadnieniem.

EN

Choose one place, detail, or view in Masca. Ask an AI tool: “What stories could this place tell?”

Compare the two narratives and decide which would be more engaging for your students.

Outcome: two short stories and a justified choice.

24. Jednominutowy nauczyciel – One-Minute Teacher

Cel: ćwiczenie syntezy.

Czas: 5–10 minut / minutes

PL

Wybierz jedną rzecz, którą dziś odkryłeś i którą warto pokazać uczniom. Zaplanuj jedno główne przesłanie. Zakończ pytaniem lub zachętą do dalszego sprawdzania tematu.

Efekt: jednominutowy film edukacyjny.

EN

Choose one thing you discovered today that is worth sharing with learners. Plan one key message.

End with a question or invitation to explore the topic further.

Outcome: a one-minute educational video.

25. Dwie perspektywy – Two Perspectives

Cel: rozwijanie świadomego kadrowania.

Czas: 10 minut / minutes

PL

Zrób dwa zdjęcia tego samego miejsca. Pierwsze wykonaj jako turysta – pokaż to, co atrakcyjne lub charakterystyczne.

Wyjaśnij krótko, czym różnią się oba ujęcia i intencje.

Efekt: dwa zdjęcia i krótkie porównanie.

EN

Take two photos of the same place. Take the first one as a tourist – show what is attractive or characteristic. Briefly explain how the two images and intentions differ.

Outcome: two photos and a short comparison.

26. Wyspa na jednym zdjęciu – The Island in One Photo

Cel: ćwiczenie syntezy wizualnej.

Czas: 10 minut / minutes

PL

Wybierz lub zrób jedno zdjęcie, które Twoim zdaniem najlepiej opowiada historię Teneryfy. Nie musi być najpiękniejsze ani najbardziej pocztówkowe.

W krótkim opisie wyjaśnij, co fotografia mówi o wyspie i dlaczego właśnie ją wybrałeś.

Efekt: jedno zdjęcie i uzasadnienie wyboru.

EN

Choose or take one photo that, in your view, best tells the story of Tenerife. It does not have to be the most beautiful or postcard-like image.

In a short note, explain what the photo says about the island and why you chose it.

Outcome: one photo and a justification.

27. Pejzaż dźwiękowy – Soundscape

Cel: rozwijanie uważnego słuchania.

Czas: 5–10 minut / minutes

PL

Nagraj około minuty dźwięków otoczenia: morza, wiatru, ptaków, ludzi, dzwonków lub innych charakterystycznych odgłosów. Nie komentuj podczas nagrania – pozwól wybrzmieć miejscu.

Po odsłuchaniu zaproponuj, jak nagranie może stać się materiałem dydaktycznym, np. do rozpoznawania źródeł dźwięku, opisu, geografii lub języka.

Efekt: jednogminutowe nagranie dźwiękowe i pomysł na jego wykorzystanie.

EN

Record about one minute of environmental sounds: sea, wind, birds, people, bells, or other distinctive sounds. Do not speak during the recording – let the place be heard.

After listening, suggest how the recording could become a learning resource, for example for identifying sounds, description, geography, or language work.

Outcome: a one-minute sound recording and an idea for using it in learning.

28. Odkrywca pogody – Weather Explorer

Cel: porównywanie danych cyfrowych z obserwacją terenową i krytyczne korzystanie z aplikacji pogodowych..

Czas: 10 minut / minutes

PL

Sprawdź w aplikacji pogodowej temperaturę, wiatr, zachmurzenie i wilgotność. Następnie porównaj dane z własną obserwacją i odczuciami na miejscu.

Zaproponuj jedno pytanie, które mogłoby rozpocząć uczniowską obserwację pogody.

Efekt: zrzut danych pogodowych i krótka notatka porównawcza.

EN

Check temperature, wind, cloud cover, and humidity in a weather app. Then compare the data with your own observations and experience on site.

Create one question that could start a student weather observation.

Outcome: a weather-data screenshot and a short comparison note.

29. Zostań projektantem nauki – wyzwanie finałowe – Become a Learning Designer – Final Challenge

Cel: samodzielne projektowanie wartościowego doświadczenia edukacyjnego z użyciem technologii.

Czas: 20–30 minut / minutes

PL

Wybierz miejsce, które ma największy potencjał edukacyjny. Używając urządzenia mobilnego, zaprojektuj krótkie, około jednogminutowe doświadczenie edukacyjne.

Dokończ zdanie: „Dzisiaj zdałem sobie sprawę, że technologia edukacyjna jest najpotężniejsza, gdy...”.

Efekt: krótkie doświadczenie edukacyjne, odpowiedzi na trzy pytania i refleksja końcowa.

EN

Choose the place with the strongest educational potential. Using a mobile device, design a short learning experience of about one minute.

Complete the sentence: “Today I realised that educational technology is most powerful when...”.

Outcome: a short learning experience, answers to three design questions, and a final reflection.