



GreenEDU

# GreenEDU newsletter

Likwidacja luk między szkolnictwem wyższym a zieloną gospodarką

**Maj 2026**

## Wprowadzenie

Działania wdrożeniowe projektu **GreenEDU** oraz inne powiązane wydarzenia mają na celu wsparcie nauczycieli akademickich oraz studentów w rozwijaniu zielonych i cyfrowych kompetencji, które umożliwią im udział w zielonej gospodarce po ukończeniu studiów, a tym samym przeciwdziałanie degradacji środowiska. Ponadto zorganizowane zostaną działania promocyjne oraz cztery wydarzenia w celu dalszego upowszechniania projektu i jego rezultatów. Projekt GreenEDU jest współfinansowany ze środków programu Erasmus+ Unii Europejskiej.

Skontaktuj się z nami, aby dowiedzieć się więcej! [Odwiedź naszą stronę internetową](#)



Lodz University of Technology



UNIVERSITY OF TARTU

Johan Skytte Institute  
of Political Studies



UNIVERSITY  
of NICOSIA



CleverMind



Co-funded by  
the European Union

Współfinansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora(ów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji (FRSE). Ani Unia Europejska, ani FRSE nie ponoszą za nie odpowiedzialności

# Partnerzy w centrum uwagi

CleverMind

Fundacja **CleverMind** jest młodą organizacją pozarządową, założoną przez doświadczonych specjalistów, których życie zawodowe od zawsze było związane z wielowymiarową edukacją na poziomie europejskim. Dzięki zapleczu akademickiemu w instytucjach szkolnictwa wyższego oraz współpracy z różnymi uniwersytetami, posiadają oni wysokie kompetencje społeczne oraz rozległą wiedzę, co umożliwia realizację różnorodnych projektów w obszarze badań i rozwoju.

Jako partner projektu GreenEDU, **CleverMind** w Pakiecie Roboczym 4 (**WP4**) koncentruje się na tworzeniu angażujących cyfrowych narzędzi edukacyjnych, które sprawiają, że edukacja w zakresie zrównoważonego rozwoju staje się interaktywna i trwała w odbiorze. Wspólnie z pozostałymi partnerami **CleverMind** przekształca opracowane teoretyczne ramy programów nauczania w dynamiczne, zorientowane na studenta doświadczenia edukacyjne.

Wkład **CleverMind** w projekt obejmuje również współpracę przy tworzeniu cyfrowych escape roomów, które stawiają przed studentami wyzwania polegające na zastosowaniu kompetencji z zakresu zielonej gospodarki w realistycznych scenariuszach, a także opracowywanie edukacyjnych materiałów wideo, które ożywiają złożone zagadnienia związane ze zrównoważonym rozwojem dzięki angażującej narracji oraz komunikacji wizualnej.



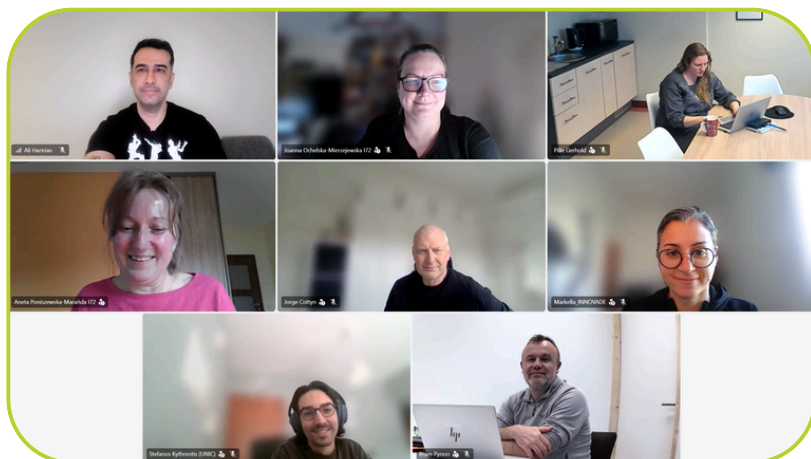
## CleverMind

CleverMind

## Najważniejsze wydarzenia

### Czwarte oficjalne spotkanie

Czwarte spotkanie online projektu odbyło się 16.03.2026 r., a jego gospodarzem był lider projektu – Politechnika Łódzka (PŁ). Podczas spotkania wszyscy partnerzy zaprezentowali swoje pakiety robocze oraz przedstawili aktualne informacje na temat postępów w realizacji projektu.



## WP3

Ten etap jest „sercem operacyjnym” naszego projektu, w którym badania przekształcają się w praktyczne narzędzia edukacyjne zaprojektowane tak, aby wypełnić lukę między teorią środowiskową a możliwymi do zastosowania w praktyce zielonymi kompetencjami.

### Aktualizacja zespołu: Witamy Jorge Cottyna

Z przyjemnością informujemy o zmianie w naszym zespole projektowym. Jorge Cottyn objął rolę wcześniej pełnioną przez Stéphanie Vanneste. Jorge wnosi do projektu GreenEDU bogate doświadczenie – wcześniej pracował na Uniwersytecie Nauk Stosowanych VIVES, a przez ostatnią dekadę pełnił funkcję koordynatora średniej szkoły freinetowskiej „tvier”. Jego dogłębna wiedza z zakresu innowacyjnej pedagogiki oraz zarządzania szkołą będzie ogromnym atutem wchodząc w fazę wdrażania projektu.

### Kluczowe osiągnięcia i ostatnie kamienie milowe

Zespół VIVES intensywnie pracował nad finalizacją podstawowych elementów naszych ram edukacyjnych. Poniżej przedstawiamy najnowsze najważniejsze osiągnięcia:

- **Rozwój programu nauczania:** Bazując na przeprowadzonych badaniach wstępnych, zespół VIVES poczynił znaczące postępy w dopracowaniu programu nauczania GreenEDU. Opracowane ramy zapewniają, że zrównoważony rozwój nie jest jedynie „dodatkiem”, lecz kluczową kompetencją zintegrowaną z nowoczesną edukacją.
- **Od teorii do konspektów lekcji:** Oprócz ogólnych ram koncepcyjnych skupiliśmy się na konkretnym opracowaniu cykli zajęć. Te praktyczne moduły zostały zaprojektowane tak, aby mogły być łatwo i natychmiast wdrażane przez nauczycieli („plug-and-play”), przekładając złożone cele środowiskowe na angażujące działania dydaktyczne.
- **Walidacja przez interesariuszy:** Aby mieć pewność, że nasze narzędzia są w pełni gotowe do wykorzystania w sali dydaktycznej, uwzględniliśmy informacje zwrotne od nauczycieli, dopracowując materiały w celu osiągnięcia maksymalnego efektu edukacyjnego.

### Co dalej?

#### Faza pilotażowa

Kolejnym kluczowym krokiem dla WP3 jest przejście od etapu koncepcyjnego do realiów sali dydaktycznej. Przygotowujemy się do przetestowania nowego programu nauczania w wybranych kierunkach studiów. Ta faza pilotażowa pozwoli nam zebrać dane z rzeczywistych warunków, ocenić zaangażowanie studentów oraz dopracować materiały przed ich szerszym wdrożeniem.



TEST THE NEW CURRICULUM



GATHER REAL-WORLD DATA



ASSESS STUDENT ENGAGEMENT



FINE-TUNE THE MATERIALS



PREPARE FOR WIDER ROLLOUT



Dzięki współpracy wszystkich partnerów projektu zakończono opracowanie 6 escape roomów oraz 6 animowanych materiałów wideo. Po przeprowadzeniu rygorystycznego wewnętrznego procesu oceny, mającego na celu zapewnienie jakości pedagogicznej oraz spójności tematycznej, projekt wszedł w kolejne fazy realizacji:

## **Aktualny status: Integracja techniczna**

Zatwierdzone treści oficjalnie weszły w fazę rozwoju technicznego. Nasze zespoły techniczne obecnie pracują nad:

- Technicznym opracowaniem escape roomów przez INNOVADE oraz animowanych materiałów wideo przez CleverMind;
- Integracją z platformą: osadzeniem interaktywnych modułów escape roomów w infrastrukturze GreenEDU.



## **Co dalej? Tłumaczenia i globalna dostępność**

Aby zmaksymalizować oddziaływanie tych zasobów, najbliższe miesiące będą poświęcone lokalizacji oraz adaptacji językowej. Obejmuje to:

- Tłumaczenia wielojęzyczne: tłumaczenie wszystkich elementów tekstowych i dźwiękowych escape roomów oraz materiałów wideo na języki ojczyste partnerów projektu.
- Adaptację kulturową: dopracowanie treści w taki sposób, aby skutecznie trafiły do odbiorców w różnych kontekstach regionalnych.



## **TFaza pilotażowa**

Po zlokalizowaniu platformy rozpoczniemy fazę pilotażową. Ten kluczowy etap obejmuje:

- Zaangażowanie grup docelowych: wdrożenie opracowanych zasobów wśród określonych grup docelowych projektu.
- Zbieranie informacji zwrotnych: gromadzenie danych ilościowych i jakościowych dotyczących skuteczności narzędzi oraz poziomu zaangażowania użytkowników.
- Dopracowanie materiałów: wykorzystanie wyników pilotażu do wprowadzenia ostatecznych korekt przed oficjalnym wdrożeniem na szeroką skalę.