



**Potrzebna
FUNDACJA**

KATALOG WARSZTATÓW

2025



**KRAJOWY
PLAN
ODBUDOWY**



**Rzeczpospolita
Polska**

**Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU**





Potrzebna FUNDACJA

Niniejszy katalog powstał z myślą o nauczycielach, animatorach, pedagogach oraz wszystkich, którzy pracują z dziećmi w wieku szkolnym. Jest efektem wspólnej pracy prowadzących warsztaty, nauczycieli oraz pedagogów, a także badań nad potrzebami dzieci. Zawiera gotowe do realizacji scenariusze zajęć, które można dostosować do różnych grup wiekowych i warunków pracy.

Każdy warsztat to nie tylko zabawa, ale również narzędzie wspierające rozwój kompetencji społecznych, manualnych i poznawczych dzieci. Propozycje warsztatów odpowiadają na kluczowe potrzeby dzieci zidentyfikowane podczas diagnozy problemów edukacyjnych, takich jak:

- **Niska motywacja do nauki i działania kreatywnego:** Warsztaty wykorzystujące technologie (np. sztuczną inteligencję) pozwalają na szybkie osiągnięcie widocznych efektów, co skutecznie angażuje dzieci z trudnościami w koncentracji i obniżoną motywacją.
- **Nierozwinięta motoryka mała:** Zajęcia plastyczne, takie jak tworzenie wycinanek czy bransoletek, wzmacniają zdolności manualne poprzez atrakcyjne i angażujące zadania.
- **Trudności w nauce czytania i pisania:** Warsztaty „Sensoryczny alfabet” wspierają dzieci w poznawaniu liter i rozwijaniu umiejętności językowych w sposób multisensoryczny i angażujący.
- **Problemy z pracą w grupach:** Wiele warsztatów opiera się na współpracy uczestników (np. praca w parach lub zespołach), co rozwija umiejętności komunikacyjne, empatię i zdolność dzielenia się obowiązkami.

Natalia
Spychała



Natalia Spychała,
założycielka Potrzebnej Fundacji



KRAJOWY
PLAN
ODBUDOWY



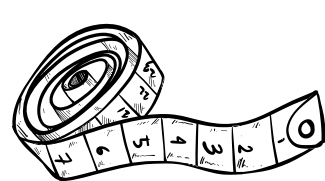
Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU

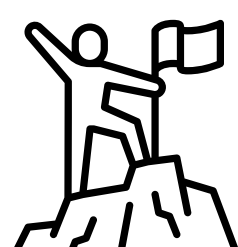


Metodyka zajęć:

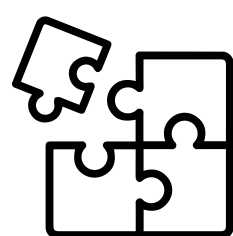
Warsztaty zostały opracowane w oparciu o następujące założenia:



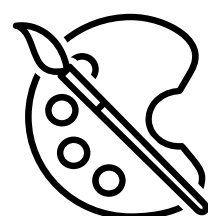
1. **Dostosowanie do indywidualnych potrzeb:** Każdy scenariusz uwzględnia możliwość modyfikacji zadań w zależności od wieku, poziomu zaawansowania i potrzeb dzieci.



2. **Niski próg wejścia:** Warsztaty zaprojektowano tak, aby dzieci mogły szybko zobaczyć efekty swojej pracy, co zwiększa ich zaangażowanie i poczucie sukcesu.



3. **Rozwój przez zabawę:** Wszystkie zajęcia opierają się na twórczej aktywności i elementach zabawy, które wspierają naturalną ciekawość dzieci.



4. **Interdyscyplinarność:** Warsztaty łączą różne dziedziny – sztukę, technologię i edukację, co rozwija wszechstronne kompetencje dzieci.



5. **Wykorzystanie nowoczesnych technologii:** Warsztaty angażują dzieci w kreatywne wykorzystanie smartfonów, które na co dzień stanowią istotną część ich życia. Pokazujemy, jak technologie mogą być używane do twórczej ekspresji i nauki, zamiast tylko jako narzędzie rozrywki.



6. **Łatwo dostępne materiały i darmowe aplikacje:** Każdy warsztat opiera się na materiałach, które są łatwe do zdobycia i tanie. Aplikacje wykorzystywane w warsztatach są darmowe i proste w obsłudze, dzięki czemu dzieci i ich opiekunowie mogą korzystać z nich również po zajęciach.



7. **Praca w grupach:** Większość warsztatów promuje współpracę i komunikację między uczestnikami, co wzmacnia umiejętności społeczne i integruje grupę.

Dla kogo jest ten katalog?

Katalog skierowany jest do osób pracujących z dziećmi w szkołach, świetlicach, placówkach opiekuńczych oraz w ramach projektów edukacyjnych i kulturalnych. Scenariusze mogą być realizowane zarówno w pełni, jak i w formie pojedynczych zajęć dostosowanych do specyfiki danej grupy.

Jak korzystać z katalogu?

Każdy scenariusz zawiera szczegółowy opis warsztatu, w tym cele zajęć, grupę docelową, czas trwania (jedna lub dwie godziny lekcyjne), listę potrzebnych materiałów oraz kroki realizacji. W niektórych scenariuszach znajdziesz również linki do dodatkowych materiałów, takich jak instruktażowe webinary. Na końcu każdego warsztatu znajdziesz uwagi oraz propozycje modyfikacji, które pomogą dostosować zajęcia do Twoich potrzeb.

Kto stworzył scenariusze?



Piotr Chmielewski,
edukator Potrzebnej Fundacji

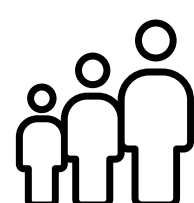


Natalia Spychała,
założycielka Potrzebnej Fundacji

warsztat:

Krukoty, Żółwiące i Medfiny - część 1

Tworzenie fantastycznych stworzeń za pomocą AI



Grupa docelowa:

Wiek uczestników: dzieci 1-8 klasa z niską motywacją lub trudnymi emocjami



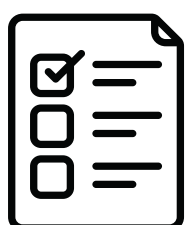
Czas trwania:

60-90 minut



Cel warsztatów:

- Rozwijanie wyobraźni i kreatywności
- Poznanie podstawowych zasad działania generatorów obrazów AI
- Wzmocnienie poczucia sprawczości i satysfakcji z szybko widocznych rezultatów
- Budowanie relacji w grupie poprzez wspólną pracę twórczą



Potrzebne materiały:

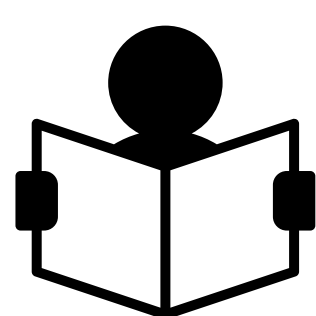
- Laptop lub tablet z dostępem do generatora obrazów AI (np. DALL-E, Craiyon, Artbreeder - darmowe i łatwe w użyciu)
- Rzutnik (opcjonalnie, do pokazania przykładów na dużym ekranie)
- Kartki i długopisy/pisaki (do notatek i opisywania stworzeń)
- Tablica lub flipchart (do wspólnego zbierania pomysłów)

warsztat:

Krukoły, Żółwiące i Medfiny - część 1

Tworzenie fantastycznych stworzeń za pomocą AI

Opis przebiegu warsztatu:



1. Wprowadzenie (10 minut):

Powitanie uczestników i wprowadzenie do tematu warsztatu. Prowadzący wprowadza wątek narracyjny, np.: *'Jesteście odkrywcami w magicznym świecie, w którym waszym zadaniem jest odkrycie nowych gatunków zwierząt, które nigdy wcześniej nie istniały. Każde z tych stworzeń musi być unikalne i niezwykłe.'* Krótka opowieść o generatorach obrazów AI i ich możliwościach. Przedstawienie zadania: stworzenie własnego fantastycznego zwierzęcia, które łączy cechy co najmniej dwóch różnych zwierząt.



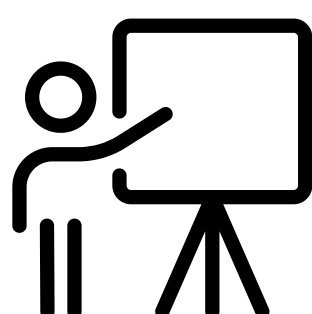
2. Tworzenie indywidualnych zwierząt (30 minut):

Dzieci tworzą swoje własne prompty, wpisując nazwy lub cechy co najmniej dwóch zwierząt. Po wygenerowaniu obrazów dzieci nadają swoim stworzeniom imiona i wymyślają ich cechy charakteru, wypisując je na kartkach.



3. Praca w grupach (20 minut):

Grupy otrzymują temat środowiska (las, ocean, pustynia, góry, dżungla) i wspólnie wymyślają prompt na stworzenie hybrydy zwierzęcia, uwzględniając charakterystykę wybranego środowiska. Grupa omawia wyniki, nadaje stworzeniu imię i opisuje jego charakter. Na zakończenie grupy opowiadają o swoich stworzeniach pozostałym uczestnikom.



4. Prezentacja i podsumowanie (15 minut):

Każdy uczestnik i grupa prezentują swoje stworzenia. Można utworzyć wspólny folder ze wszystkimi wygenerowanymi stworzeniami na pulpicie prowadzącego lub w chmurze typu Google Drive. Prowadzący podsumowuje warsztaty, podkreśla kreatywność dzieci i omawia możliwości dalszych zastosowań AI w zabawie i nauce.

warsztat: Krukoty, Żółwiące i Medfiny - część 1

Tworzenie fantastycznych stworzeń za pomocą AI

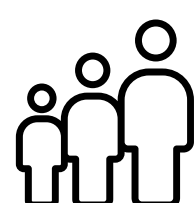
Przykładowe rezultaty:



warsztat:

Krukoły, Żółwiące i Medfiny - część 2

Tworzenie fantastycznych zwierząt i ich otoczenia z papieru



Grupa docelowa:

Wiek uczestników: dzieci od 1 do 8 klasy



Czas trwania:

90 minut



Cel warsztatów:

- Rozwijanie motoryki małej i kreatywnego myślenia
- Przygotowanie do animacji poklatkowej (opcjonalnie)
- Wzmacnianie poczucia sprawczości i satysfakcji z tworzenia
- Zachęcenie do współpracy i dzielenia się pomysłami



Potrzebne materiały:

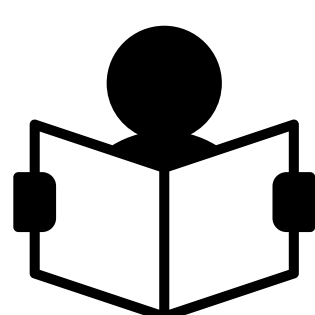
- Kartki A3 (gładkie i we wzory)
- Nożyczki
- Kolorowe markery lub pisaki
- Patafix (guma do przyklejania)
- Opcjonalnie: klej (dla prowadzących nieplanujących kontynuacji warsztatem animacyjnym)
- Tablica lub flipchart do notowania pomysłów
- Kartki do opisu postaci

warsztat:

Krukoły, Żółwiące i Medfiny - część 2

Tworzenie fantastycznych zwierząt i ich otoczenia z papieru

Opis przebiegu warsztatu:



1. Wprowadzenie (5-10 minut):

Powitanie uczestników i przypomnienie promptów oraz stworzeń z poprzedniej części warsztatów. Wyjaśnienie celu zajęć: stworzenie fantastycznych zwierząt i ich otoczenia w formie wycinanek, przygotowanych do animacji poklatkowej. Podkreślenie, że elementy ciała zwierzaka (np. łapy, nogi, szyja, głowa, ogon) oraz dodatkowe elementy otoczenia (np. rośliny, chmury) muszą być oddzielne, by można było nimi poruszać w animacji.



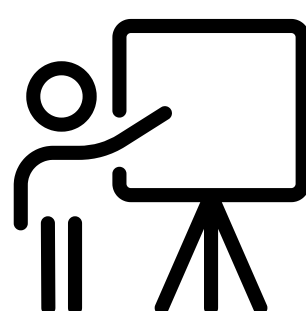
2. Tworzenie wycinanek (30-60 minut):

Dzieci wycinają elementy ciała zwierzaka oraz otoczenia, łącząc je za pomocą patafixu. Prowadzący monitoruje zgodność z wytycznymi.



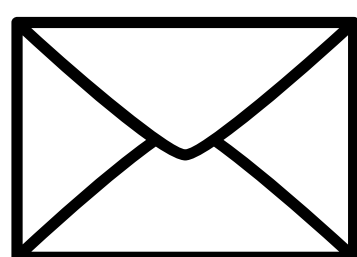
3. Opis postaci (10-15 minut):

Dzieci nadają zwierzętom imiona, zapisują informacje o ich charakterze, życiu i zwyczajach, a następnie opowiadają o nich grupie.



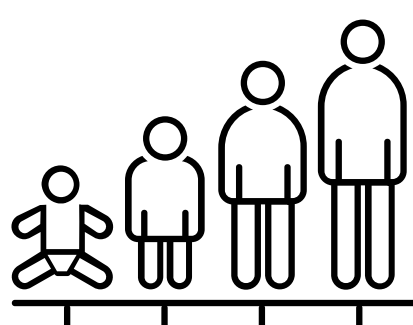
4. Prezentacja (10-15 minut):

Każde dziecko prezentuje swoje zwierzę i opowiada o nim grupie. Prowadzący zachęca uczestników do zadawania pytań i dzielenia się wrażeniami.



- Aby dostosować warsztaty do dzieci z trudnościami manualnymi, można np. wykorzystać obrazki z gazet lub przygotować szablony części ciał lub wydrukować generowane obrazki i łączyć ze sobą różne zwierzęta.

- Warto zadbać o to, by wszystkie końcowe wycinanki były odpowiednio oznaczone lub włożone do kopert z imieniem i nazwiskiem.



- Dla młodszych dzieci: przygotowanie szablonów elementów do wycinania.

- Dla starszych dzieci: bardziej szczegółowe otoczenie lub stworzenie kilku zwierząt.

[illegible]

warsztat: Krukoły, Żółwiące i Medfiny - część 2

Tworzenie fantastycznych zwierząt i ich otoczenia z papieru

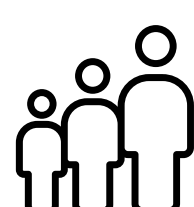
Przykładowe rezultaty:



warsztat:

Krukoty, Żółwiące i Medfiny - część 3 Animacja poklatkowa smartfonem

Tworzenie animacji poklatkowej przy użyciu darmowej aplikacji Stop Motion Studio

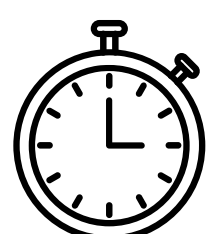


Grupa docelowa:

Wiek uczestników: dzieci od 1 do 8 klasy

Liczebność grupy: pary (zalecane ze względu na charakter pracy)

Specjalne potrzeby: możliwość dostosowania zadań dla dzieci z ograniczonymi zdolnościami manualnymi



Czas trwania:

90 minut



Cel warsztatów:

- Poznanie podstaw animacji poklatkowej
- Nauka obsługi darmowej aplikacji Stop Motion Studio
- Rozwijanie współpracy w parach
- Wzmocnienie kreatywności i satysfakcji z ukończenia projektu



Potrzebne materiały:

- Karton (wielkość umożliwiająca zmieszczenie kartki A3)
- Nożyczki
- Papierowa taśma klejąca
- Smartfon z aplikacją Stop Motion Studio
- Źródło światła (latarka, lampka biurkowa, latarka z telefonu)
- Dekoracje i zwierzęta wykonane podczas poprzednich warsztatów



Webinar z instrukcją działania:

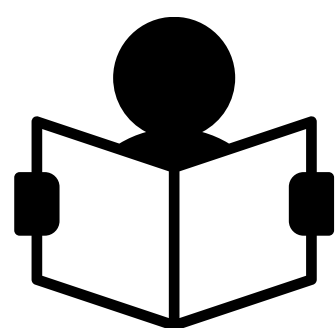
Zeskanuj kod QR i obejrzyj krok po kroku, jak zrobić animację poklatkową.

warsztat:

Krukoły, Żółwiące i Medfiny - część 3 Animacja poklatkowa smartfonem

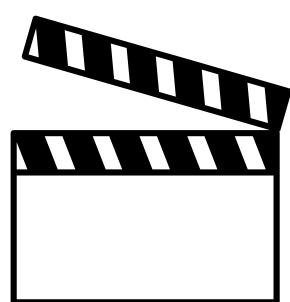
Tworzenie animacji poklatkowej przy użyciu darmowej aplikacji Stop Motion Studio

Opis przebiegu warsztatu:



1. Wprowadzenie (10 minut):

Powitanie uczestników i przedstawienie celu warsztatu. Omówienie procesu pracy w parach i przygotowanie domowego studia animacji. Podzielenie uczestników na pary.



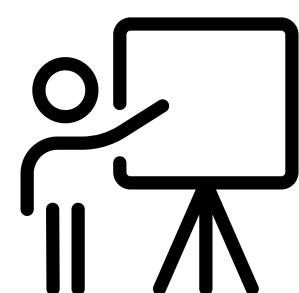
2. Przygotowanie domowego studia animacji (20 minut):

Każda para wycina otwory w kartonie na aparat telefonu i światło, przykleja karton do stołu, ustawia telefon i źródło światła, stabilizuje elementy za pomocą taśmy papierowej.



3. Tworzenie animacji poklatkowej (45 minut):

Uczestnicy tworzą animacje za pomocą aplikacji Stop Motion Studio, używając fantastycznych zwierząt i dekoracji.



4. Prezentacja i podsumowanie (15 minut):

Prezentacja animacji przez każdą parę. Omówienie wrażeń i podkreślenie kreatywności grupy.

warsztat:

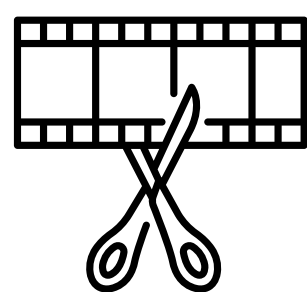
Krukoty, Żółwiące i Medfiny - część 3 Animacja poklatkowa smartfonem

Tworzenie animacji poklatkowej przy użyciu darmowej aplikacji Stop Motion Studio



Dodatkowe zasoby:

- Zobacz nasz 30-minutowy webinar, który pokazuje, jak stworzyć domowe studio animacji oraz obsługiwać aplikację Stop Motion Studio. Webinar można obejrzeć z dziećmi. Wystarczy zeskanować smartfonem kod QR, który umieściliśmy po lewej stronie. Film znajdziesz też tutaj: [na kanale Youtube @PotrzebnaFundacja](#)

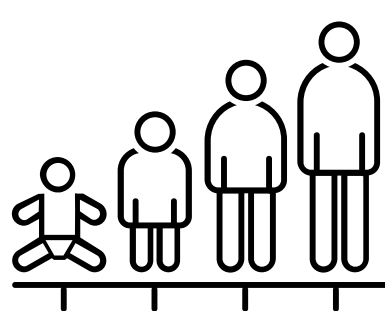


- Opcjonalnie: zmontowanie filmików w aplikacji CupCut w celu stworzenia jednolitej animacji.



Uwagi dla prowadzącego:

- Warto przetestować ustawienia światła i stabilność telefonu przed rozpoczęciem pracy.
- Zachęcaj dzieci do eksperymentowania z ruchem postaci i elementów dekoracyjnych.



Modyfikacje:

- Dla młodszych dzieci: skupienie się na prostszych ruchach i krótszej animacji.
- Dla starszych dzieci: dodanie dialogów lub efektów dźwiękowych.



Notatki:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

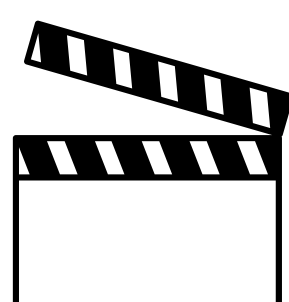
.....

.....

warsztat:

Krukoły, Żółwiące i Medfiny - część 3 Animacja poklatkowa smartfonem

Tworzenie animacji poklatkowej przy użyciu darmowej aplikacji Stop Motion Studio



Przykładowe rezultaty:

[Kliknij w link, aby obejrzeć przykładowy film](#)



POTRZEBNA FUNDACJA

Potrzebna Fundacja to działania na rzecz wsparcia instytucjonalnej pieczy zastępczej, ośrodków wychowawczych oraz systemu edukacji specjalnej. Jesteśmy tam, gdzie nas potrzebujecie. Robimy projekty oparte na waszych potrzebach.

Jeśli czujecie, że Waszej placówce, szkole czy dziecku, które znacie, jest Potrzebna Fundacja, jesteśmy do Waszej dyspozycji. Od ręki jesteśmy w stanie przeprowadzić cykl warsztatów wspierających arteterapie, rozwój motoryki małej, zajęcia poprawiające motywację do nauki, poczucie sprawczości czy trening umiejętności społecznych - wciąż poszerzamy nasz zespół i jego kompetencje.

Cele statutowe:

- Działalność kulturalno-oświatowa, ukierunkowana na rozwój wrażliwości, kreatywności i świadomości artystycznej ze szczególnym uwzględnieniem udziału dzieci, młodzieży i osób zagrożonych wykluczeniem społecznym.
- Działalność społeczna polegająca na animowaniu kultury, propagowaniu sztuki i kultury oraz wspieraniu polskich artystów.
- Podejmowanie i wsparcie inicjatyw społecznych, których celem jest rozwijanie i podnoszenie sprawczości oraz kompetencji indywidualnych i społecznych dzieci, młodzieży i osób zagrożonych wykluczeniem społecznym.
- Wsparcie oświatowe i merytoryczne placówek opiekuńczo-wychowawczych, szkół specjalnych, placówek pobytu dziennego, stowarzyszeń i organizacji działających na rzecz osób zagrożonych wykluczeniem społecznym.

Prezeską Potrzebnej Fundacji jest Natalia Spychała - absolwentka Szkoły Filmowej w Łodzi, która na co dzień prowadzi studio animacji Motion Cats. Przez wiele lat była wolontariuszką oraz edukatorką, współdziałała z licznymi organizacjami pożytku publicznego.

Do zespołu należą: Piotrek Chmielewski (edukator, animator), Artur Hanaj, Madzia Tomaszewska - Kazubską, Monika Rettner, Marta Pakorska - Jurek oraz Oliwia Kulza.

Niniejszy katalog powstał w ramach dofinansowania z Krajowego Programu Odbudowy.



potrzebnafundacja



fb/potrzebnafundacja



natalia@potrzebnafundacja.pl



www.potrzebnafundacja.pl