



Fundusze Europejskie

Projekt pt. „Język, Technologia, Kultura – Rozwój Kompetencji Kluczowych Uczniów i Nauczycieli”

Nr 2025-1-PL01-KA122-SCH-000339899



Fundusze
Europejskie



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską





Fundusze Europejskie

Cele projektu

- 1. Rozwój kompetencji językowych i kulturowych uczniów oraz przełamywanie barier językowych.**
- 2. Podniesienie kwalifikacji i kompetencji nauczycieli poprzez szkolenia językowe i metodyczne.**
- 3. Rozwijanie kompetencji społecznych i międzykulturowych uczniów poprzez współpracę międzynarodową i działania integracyjne.**



Fundusze
Europejskie



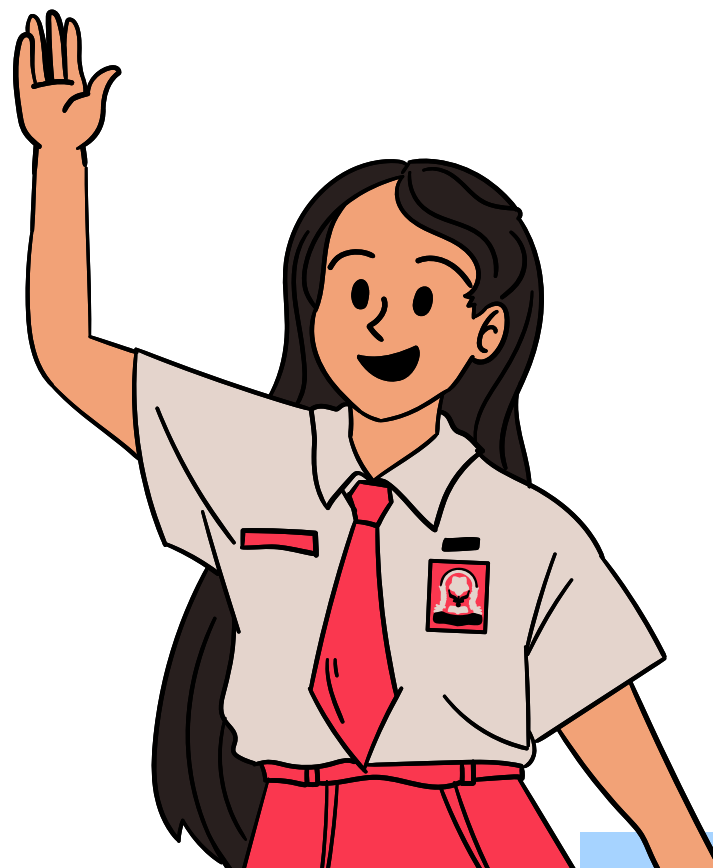
Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Kto może wziąć udział w projekcie?

- Uczniowie: 27 uczniów - klas IV - VII
- Nauczyciele: 4 opiekunów uczniów
- Długość wyjazdu: 14 dni (w tym 2 dni podróży)



Wrzesień 2026 - Grecja

Może wyjechać: 27 uczniów + 4 opiekunów.

Wyjazd **w pełni finansowany przez Unię Europejską** (rodzice nie ponoszą kosztów wyjazdu dzieci).

W ramach wyjazdu **dzieci mają zapewnione:** wyżywienie, nocleg w hotelu w pokojach 3-4 osobowych, ubezpieczenie.

Wrzesień 2026 - Grecja

- **Transport ekologiczny** (autokar),
- **Program merytoryczny** – nauka języka angielskiego, podnoszenie kompetencji cyfrowych,
- **Program kulturowy** – wycieczki, atrakcje, poznawanie kultury Włoch,
- **Pilot/opiekun** grupy do dyspozycji 24h mówiący w języku polskim/angielskim.



Rekrutacja

Rekrutacja będzie prowadzona w oparciu o:

- zasady równego dostępu do informacji o realizowanym przedsięwzięciu;
- równość szans przy ubieganiu się o zakwalifikowanie na wyjazd zagraniczny bez względu na płeć, niepełnosprawność, wyznanie, itd.;
- jasno i przejrzysto określone kryteria naboru.

Regulamin zostanie zamieszczony na stronie internetowej szkoły oraz będzie dostępny w sekretariacie szkoły.

Region: Riwiera Olimpijska



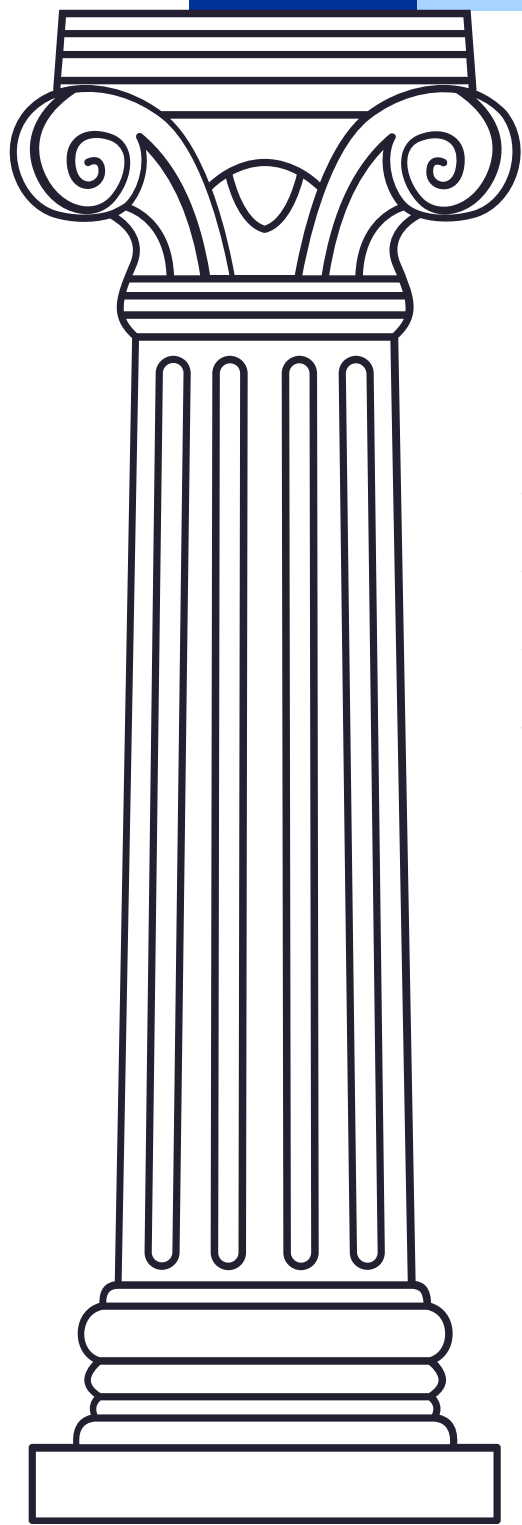


Program kulturowy: wyspa Skiathos



Program kulturowy: Klasztor Meteory





Program kulturowy

- Spacerzy nad morzem,
- Gry,
- Zabawy,
- Realizacja programu edukacyjnego.

