



STEAM w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej – jak tworzyć z dziećmi angażujące projekty

Numer usługi 2025/07/28/189437/2908350

2 200,00 PLN brutto
2 200,00 PLN netto
104,76 PLN brutto/h
104,76 PLN netto/h

STEAM HOUSE
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

📍 Łódź / stacjonarna
🏠 Usługa szkoleniowa
🕒 21 h
📅 12.09.2025 do 13.09.2025

Informacje podstawowe

Kategoria	Zdrowie i medycyna / Psychologia i rozwój osobisty
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane do nauczycieli przedszkoli i szkół podstawowych, pedagogów, wychowawców świetlic, szukających narzędzi do tworzenia z dziećmi angażujących projektów STEAM.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	11-09-2025
Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	21
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest wyposażenie uczestników (zwłaszcza nauczycieli przedszkoli i szkół podstawowych) w wiedzę i umiejętności prowadzenia projektów STEAM, polegających na integracji przedmiotów przyrodniczo-techniczno-artystyczno-matematycznych oraz wykorzystania tanich materiałów, technologii i kodowania w codziennej pracy z dziećmi w wieku od 3 do 9 lat.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik szkolenia wyjaśnia idee i założenia koncepcji STEAM oraz jej zastosowanie w edukacji dzieci w wieku 3-9 lat	Uczestnik wymienia podstawowe założenia STEAM – wskazuje przykłady wdrożenia STEAM w pracy z dziećmi w wieku 3–9 lat	Wywiad swobodny
Poprawnie charakteryzuje projekt STEAM dla grupy dzieci w wieku 3–9 lat	– opracowuje scenariusz projektu STEAM z uwzględnieniem wieku, potrzeb i możliwości dzieci – wskazuje cele, zasoby i etapy projektu dostosowane do wieku dzieci	Prezentacja Test teoretyczny
Stosuje narzędzia i metody integrujące przedmioty przyrodniczo-techniczno-artystyczno-matematyczne	– dobiera odpowiednie aktywności i narzędzia do projektu – przedstawia przykłady integracji w pracy z dziećmi – wykorzystuje w pracy darmowe aplikacje i narzędzia AI (Quiver, Sun, OpenAI) – umiejętnie stosuje elementy kodowania offline i pracy z robotami edukacyjnymi w przedszkolu i edukacji wczesnoszkolnej	Prezentacja Obserwacja w warunkach symulowanych
Wykorzystuje strategie angażowania dzieci w realizację projektu STEAM	– wskazuje sposoby budowania motywacji – proponuje rozwiązania wspierające aktywność i współpracę w grupie – umiejętnie wspiera u dzieci kompetencje przyszłości (kreatywność, współpracę, logiczne myślenie, ciekawość poznawczą)	Obserwacja w warunkach symulowanych
ocenia własną gotowość do wdrażania STEAM i identyfikuje obszary do rozwoju	– dokonuje autoanalizy własnych kompetencji – identyfikuje swoje mocne strony i potrzeby szkoleniowe	Wywiad swobodny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

DZIEŃ 1 – PIĄTEK (5 godzin zegarowych)

15:00–16:30 – Wprowadzenie do filozofii STEAM w przedszkolu i klasach 1–3

- co oznacza każda litera STEAM, połączenie dziedzin w projektach dla dzieci, przykłady

16:30–18:00 – Matematyka i technika w codzienności dziecka

- rytmy, miary, symetria, wagi, zegary, sortowanie – jak rozwijać myślenie matematyczne

18:00–18:15 – Przerwa

18:15–20:00 – Konstrukcje i eksperymenty z tanich materiałów

- budowanie z kartonów, plasteliny, rurek – mosty, pojazdy, maszyny
- mini-eksperymenty z wodą, powietrzem, dźwiękiem

DZIEŃ 2 – SOBOTA (11 godzin zegarowych)

08:00–9:30 – Kodowanie offline i roboty w edukacji 3–9 lat

- sekwencje, kierunki, algorytmy unplugged
- wprowadzenie robotów: Zosia-mała nauczycielka

9:30–11:00 – Zestawy konstrukcyjne i kreatywne zadania z klockami

- praca z LEGO, PlusPlus – budowanie modeli, zadania problemowe

11:00–11:15 – Przerwa

11:15–12:45 – Mini-laboratorium STEAM: eksperymenty dla dzieci

- siła, ruch, ciężar, światło, materia

12:45–14:15 – Darmowe aplikacje i podstawy AI w nauczaniu STEAM

- Quiver, Suno, Open AI

14:15–14:30 – Przerwa

14:30–16:00 – Tworzenie własnego scenariusza projektu STEAM

- praca w grupach nad projektami: miasto, farma, wynalazki

16:00–17:30 – Prezentacja projektów + omówienie potencjału edukacyjnego

17:30–17:45 – Przerwa

17:45–18:15 – Walidacja

- quiz online (Google Forms lub Kahoot)

18:15–19:00 – Podsumowanie szkolenia i rozdanie certyfikatów

- ankieta ewaluacyjna + certyfikaty

Metody pracy

- warsztaty, praca w grupach, konstruowanie, testowanie, prezentacje,
- aktywizacja nauczycieli przez eksperymenty i symulacje pracy z dziećmi

Metody walidacji efektów uczenia się:

Test wiedzy online – quiz z pytaniami wielokrotnego wyboru i otwartymi (Google Forms).

- sprawdza znajomość podstaw STEAM, aplikacji i metod pracy

Obserwacja działań warsztatowych – bieżące monitorowanie udziału w zadaniach praktycznych

- weryfikuje umiejętności konstrukcyjne, kodowania, tworzenia projektów

Prezentacja własnego scenariusza projektu STEAM – praca grupowa

- sprawdza umiejętność planowania, integracji treści, twórczego myślenia

Ewaluacja samooceny uczestnika – uczestnik ocenia swój poziom kompetencji przed i po szkoleniu

- waliduje świadomość zdobytych umiejętności

Informacje organizacyjne

- czas trwania szkolenia liczony w godzinach dydaktycznych (45-min)
- szkolenie trwa 21 h dydaktycznych, co odpowiada 16 h zegarowym

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 15 Wprowadzenie do filozofii STEAM w przedszkolu i klasach 1–3	Karolina Dryńska	12-09-2025	15:00	16:30	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 15 Matematyka i technika w codzienności dziecka	Karolina Dryńska	12-09-2025	16:30	18:00	01:30
3 z 15 Przerwa	Karolina Dryńska	12-09-2025	18:00	18:15	00:15
4 z 15 Konstrukcje i eksperymenty z tanich materiałów	Karolina Dryńska	12-09-2025	18:15	20:00	01:45
5 z 15 Kodowanie offline i roboty w edukacji 3–9 lat	Karolina Dryńska	13-09-2025	08:00	09:30	01:30
6 z 15 Zestawy konstrukcyjne i kreatywne zadania z klockami	Karolina Dryńska	13-09-2025	09:30	11:00	01:30
7 z 15 Przerwa	Karolina Dryńska	13-09-2025	11:00	11:15	00:15
8 z 15 Mini-laboratorium STEAM: eksperymenty dla dzieci	Karolina Dryńska	13-09-2025	11:15	12:45	01:30
9 z 15 Darmowe aplikacje i podstawy AI w nauczaniu STEAM	Karolina Dryńska	13-09-2025	12:45	14:15	01:30
10 z 15 Przerwa	Karolina Dryńska	13-09-2025	14:15	14:30	00:15
11 z 15 Tworzenie własnego scenariusza projektu STEAM	Karolina Dryńska	13-09-2025	14:30	16:00	01:30
12 z 15 Prezentacja projektów + omówienie potencjału edukacyjnego	Karolina Dryńska	13-09-2025	16:00	17:30	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
13 z 15 Przerwa	Karolina Dryńska	13-09-2025	17:30	17:45	00:15
14 z 15 Walidacja	-	13-09-2025	17:45	18:15	00:30
15 z 15 Podsumowanie szkolenia i rozdanie certyfikatów	Karolina Dryńska	13-09-2025	18:15	19:00	00:45

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 200,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 200,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	104,76 PLN
Koszt osobogodziny netto	104,76 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Karolina Dryńska

Ekspertka AI, Certyfikowana trenerka STEAM+ i Canva Education, Microsoft Innovative Educator Expert, edukatorka z ponad 10-letnim doświadczeniem w projektowaniu nowoczesnych scenariuszy i projektów edukacyjnych dla dzieci i nauczycieli. Łączy interdyscyplinarne myślenie z nowymi technologiami i pasją do tworzenia przestrzeni edukacyjnych, które są jednocześnie inspirujące, bezpieczne i regenerujące.

Współautorka i współtwórczyni największego w Europie projektu STEAM dla dzieci w wieku 3–10 lat – „Zakodowana Kraina Zosi”, realizowanego już w ponad 2500 placówkach w Polsce i za granicą z udziałem 62 500 dzieci. Laureatka ogólnopolskiej nagrody „Plan dla Edukacji 2024” w kategorii Kompetencje Przyszłości, nominowana do Listy 100 osób rozwijających kompetencje cyfrowe w Polsce, prelegentka Science on Stage Europe 2025.

W STEAM HOUSE odpowiada za wizję i rozwój programów edukacyjnych – projektuje autorskie

warsztaty, innowacje i szkolenia. Specjalizuje się w praktycznym zastosowaniu kodowania i AI w edukacji, wprowadzaniu design thinking do pracy z dziećmi i zespołami oraz rozwijaniu kompetencji przyszłości (4K, kreatywność, komunikacja, krytyczne myślenie, kooperacja).

W swojej pracy kieruje się misją wzmocnienia edukatorów i dzieci – wierzy, że zmiana w edukacji zaczyna się od odwagi, by działać inaczej. Współtworzy społeczność nowoczesnych nauczycieli, prowadzi szkolenia dla Rad Pedagogicznych. Wspiera rozwój edukacji opartej na zaufaniu, relacjach i twórczym działaniu.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Każdy uczestnik szkolenia otrzyma:

- scenariusze projektów STEAM,
- listę tanich materiałów konstrukcyjnych i aplikacji edukacyjnych,
- instrukcje zabaw z kodowaniem i eksperymentami,
- dostęp do quizu online,
- certyfikat ukończenia szkolenia.

Informacje dodatkowe

Przerwy wliczają się w czas trwania szkolenia.

Czas trwania szkolenia liczony w godzinach dydaktycznych (45 min).

Usługa zwolniona z VAT na podstawie § 3 ust. 1 pkt 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r.

Walidacja jest ustalana indywidualnie z Uczestnikiem usługi – odbędzie się ostatniego dnia szkolenia. Termin walidacji dostępny będzie u osoby nadzorującej usługę po stronie Dostawcy Usług.

Cena usługi nie obejmuje kosztów niezwiązanych bezpośrednio z usługą rozwojową, w szczególności kosztów środków trwałych przekazywanych Przedsiębiorcom lub Pracownikom przedsiębiorcy, kosztów dojazdu i zakwaterowania.

Adres

ul. Ks. Biskupa Wincentego Tymienieckiego 20
90-349 Łódź
woj. łódzkie

Kontakt



DASTIN DRYŃSKI

E-mail dastindrynski@gmail.com

Telefon (+48) 660 484 699