



STEAM w szkole podstawowej (klasy 4-8) – jak tworzyć z dziećmi angażujące projekty

Numer usługi 2025/08/04/189437/2922188

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
📅 26.09.2025 do 27.09.2025

Informacje podstawowe

Kategoria	Zdrowie i medycyna / Psychologia i rozwój osobisty
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane do nauczycieli przedmiotów ogólnokształcących ((polski, historia, biologia, matematyka, technika, informatyka) w szkołach podstawowych (w klasach 4-8) oraz pedagogów, wychowawców świetlic, opiekunów projektów uczniowskich, szukających narzędzi do tworzenia z dziećmi angażujących projektów STEAM.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	25-09-2025
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

Szkolenie ma na celu przygotowanie nauczycieli klas 4–8 do prowadzenia projektów STEAM jako metody zintegrowanego nauczania interdyscyplinarnego, łączącego nauki przyrodnicze, technologię, sztukę, historię, język polski i języki obce. Szkolenie rozwija kompetencje projektowe nauczyciela i wprowadza narzędzia takie jak EduScrum i micro:bit do praktyki szkolnej.

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 klas 4-8 szkoły podstawowej	Uczestnik wymienia podstawowe założenia STEAM	Wywiad swobodny
	– wskazuje przykłady wdrożenia STEAM w pracy z dziećmi w klasach 4-8 szkoły podstawowej – opisuje rolę nauczyciela jako mentora procesu projektowego	Test teoretyczny
Tworzy projekty STEAM integrujące nauki przyrodnicze, technologię, sztukę, historię, język polski i języki obce	– opracowuje plan interdyscyplinarnego projektu	Prezentacja
	– uzasadnia dobór tematów i narzędzi (EduScrum, micro:bit)	Obserwacja w warunkach symulowanych
Programuje podstawowe funkcje mikrokontrolera micro:bit i integruje je w projekcie edukacyjnym	– realizuje zadania programistyczne w MakeCode – proponuje przykłady praktycznego wykorzystania micro:bit	Obserwacja w warunkach symulowanych
Konstruuje i eksperymentuje z materiałami edukacyjnymi, wykorzystując zasady z różnych dziedzin STEAM	– buduje modele i gry edukacyjne zgodne z tematyką projektu – łączy w pracy elementy matematyki, fizyki, historii, sztuki	Prezentacja
Poprawnie analizuje dane i wykorzystuje narzędzia cyfrowe do tworzenia prezentacji oraz komunikacji efektów projektu Refleksyjnie ocenia własne kompetencje do wdrażania interdyscyplinarnych projektów STEAM i planuje dalszy rozwój	– tworzy wykresy, zestawienia danych i materiały komunikacyjne	Wywiad swobodny
	– prezentuje efekty projektu w zespole	Obserwacja w warunkach symulowanych
	– przygotowuje autorefleksję kompetencji i potrzeb szkoleniowych – formułuje rekomendacje wdrożeniowe	Obserwacja w warunkach symulowanych

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 (5h zegarowych)

15:00–16:30 – Wprowadzenie do filozofii STEAM – myślenie interdyscyplinarne jako narzędzie przyszłości

- Co oznacza STEAM i jak łączyć naukę z kulturą i sztuką w szkole podstawowej?
- Rola nauczyciela jako mentora procesu badawczo-kreatywnego
- Jak realizować podstawę programową poprzez projekty

16:30–18:00 – Humanistyczny wymiar STEAM – historia, język polski i języki obce w projektach

- Projekt jako opowieść: storytelling, praca z legendą, interpretacja literacka w działaniu
- Przykłady: „Czas maszyny Leonarda da Vinci”, „Czy roboty mogą mieć duszę?”, „Historia w Minecraftcie”
- Tłumaczenie pojęć technicznych na język ucznia – jak języki obce wspierają STEAM
- Tworzenie quizów, kart informacyjnych, wystąpień publicznych – rozwijanie komunikacji

18:00–18:15 – Przerwa

18:15–20:00 – Wprowadzenie do metody EduScrum w edukacji STEAM

- Czym jest EduScrum – struktura pracy zespołowej oparta na sprintach
- Rola ucznia (Scrum Master, właściciel projektu, zespół)
- Tablica zadań, cykl pracy, retrospekcja – jak to działa w klasie
- Symulacja miniprojektu z tablicą i kartami zadań

DZIEŃ 2 – SOBOTA (11h zegarowych)

09:00–12:00 – micro:bit – 3-godzinny warsztat programowania i inżynierii cyfrowej

- Wprowadzenie do mikrokontrolera micro:bit – co potrafi i jak go wykorzystać w szkole
- Programowanie z MakeCode (bloki) – zadania: licznik kroków, czujnik temperatury, animacje
- Integracja z historią, językiem i sztuką (np. „zakoduj hasło z lektury”, „tworzymy zegar astronomiczny”)
- Jak wykorzystać micro:bit w projektach przedmiotowych i międzyszkolnych
- Tworzenie inteligentnego miasta

12:00–12:15 – Przerwa

12:15–13:45 – STEAM w praktyce – konstruowanie i eksperymentowanie z tanich materiałów

- Budujemy mosty, modele linii czasu, gry edukacyjne z kartonów, gumek, rolek

- Projekty w stylu escape room, makiety wydarzeń historycznych, układy sił

- Zastosowanie fizyki, proporcji, estetyki i narracji

13:45–15:15 – Technologia i matematyka w otoczeniu ucznia – jak uczyć przez praktykę

- Codzienna matematyka: proporcje, objętość, skala, symetria

- Analiza danych, wykresy, statystyki – uczy my przez praktyczne wyzwania

- Wprowadzenie do AI: rozpoznawanie obrazów i głosu w darmowych aplikacjach

15:15 –15:30 – Przerwa

15:30–17:00 – Tworzenie własnego interdyscyplinarnego projektu STEAM

- Praca w grupach: dobór tematu, narzędzi, materiałów, zadań uczniowskich

- Plan działań projektowych, propozycja ewaluacji i prezentacji rezultatów

17:00–18:30 – Prezentacja projektów + refleksja i rekomendacje wdrożeniowe

18:30–18:45 – Przerwa

18:45–19:15 – Walidacja (test online – quiz wiedzy)

19:15–20:00 – Podsumowanie szkolenia i wręczenie certyfikatów

Metody szkoleniowe

- warsztat, praca projektowa, symulacja, prezentacja, pokaz,
- wykorzystywanie aplikacji cyfrowych i narzędzi analogowych,
- praca w zespołach z zastosowaniem metody EduScrum

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: 14

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 14 Wprowadzenie do filozofii STEAM – myślenie interdyscyplinarne jako narzędzie przyszłości	Karolina Dryńska	26-09-2025	15:00	16:30	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 14 Humanistyczny wymiar STEAM – historia, język polski i języki obce w projektach	Karolina Dryńska	26-09-2025	16:30	18:00	01:30
3 z 14 Przerwa	Karolina Dryńska	26-09-2025	18:00	18:15	00:15
4 z 14 Wprowadzenie do metody EduScrum w edukacji STEAM	Karolina Dryńska	26-09-2025	18:15	20:00	01:45
5 z 14 micro:bit – 3-godzinny warsztat programowania i inżynierii cyfrowej	Karolina Dryńska	27-09-2025	09:00	12:00	03:00
6 z 14 Przerwa	Karolina Dryńska	27-09-2025	12:00	12:15	00:15
7 z 14 STEAM w praktyce – konstruowanie i eksperymentowanie z tanich materiałów	Karolina Dryńska	27-09-2025	12:15	13:45	01:30
8 z 14 Technologia i matematyka w otoczeniu ucznia – jak uczyć przez praktykę	Karolina Dryńska	27-09-2025	13:45	15:15	01:30
9 z 14 Przerwa	Karolina Dryńska	27-09-2025	15:15	15:30	00:15
10 z 14 Tworzenie własnego interdyscyplinarnego projektu STEAM	Karolina Dryńska	27-09-2025	15:30	17:00	01:30
11 z 14 Prezentacja projektów + refleksja i rekomendacje wdrożeniowe	Karolina Dryńska	27-09-2025	17:00	18:30	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
12 z 14 Przerwa	Karolina Dryńska	27-09-2025	18:30	18:45	00:15
13 z 14 Walidacja	-	27-09-2025	18:45	19:15	00:30
14 z 14 Podsumowanie szkolenia i wręczenie certyfikatów	Karolina Dryńska	27-09-2025	19:15	20:00	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,
- scenariusze zajęć z micro:bit i klockami edukacyjnymi,
- 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