

Możliwość dofinansowania

STEAM w praktyce – praca projektowa w klasach I–III szkoły podstawowej

Numer usługi 2026/05/22/218891/3578547



Fundacja Szkolna

FUNDACJA SZKOLNA

Brak ocen dla tego dostawcy

2 900,00 PLN

brutto

2 900,00 PLN

netto

136,47 PLN

brutto/h

136,47 PLN

netto/h

128,21 PLN

cena rynkowa

Białystok

Usługa szkoleniowa

mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

Zajęcia grupowe

21:15 h

12.08.2026 do 14.08.2026

Informacje podstawowe

- Kategoria
Inne / Edukacja
- Grupa docelowa usługi

Szkolenie adresowane jest do dwóch grup odbiorców: (1) czynnych nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej prowadzących klasy I, II lub III szkoły podstawowej oraz (2) edukatorów prowadzących warsztaty i zajęcia z dziećmi w wieku 7–10 lat poza szkołą formalną – w organizacjach pozarządowych, bibliotekach, domach kultury, świetlicach środowiskowych, fundacjach i firmach edukacyjnych.

- Minimalna liczba uczestników
6
- Maksymalna liczba uczestników
22
- Data zakończenia rekrutacji
05-08-2026
- Forma prowadzenia usługi
mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
- 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 przygotowuje nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej i edukatorów pracujących z dziećmi w wieku 7–10 lat do samodzielnego planowania, prowadzenia i oceniania projektów STEAM – z prawidłowym powiązaniem z obowiązującą podstawą programową, z dostosowaniem do dzieci o różnych potrzebach, w tym ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, oraz z praktycznym użyciem narzędzi cyfrowych i technologicznych. Każdy uczestnik wychodzi ze szkolenia z gotowym, własnym scenariuszem projektu.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Efekty uczenia się, kryteria weryfikacji i metody walidacji.	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Rozróżnia metody aktywizujące odpowiednie do etapu projektu STEAM i wieku uczniów klas I–III		<ul style="list-style-type: none">wymienia co najmniej 4 metody aktywizujące i przyporządkowuje je do etapów projektuwskazuje metody dostosowane do wieku dziecka 7–10 lat	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Charakteryzuje etapy Cyklu Kolba i Design Thinking oraz przyporządkowuje do nich aktywności uczniów		<ul style="list-style-type: none">wymienia 4 etapy Cyklu Kolba i 5 etapów Design Thinkingdo każdego etapu przyporządkowuje przykładową aktywność ucznia	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Charakteryzuje rolę nauczyciela jako facylitatora w projekcie STEAM		<ul style="list-style-type: none">wymienia co najmniej 3 cechy postawy facylitatorarozróżnia zachowania facylitatora od zachowania wykładowcy	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Planuje projekt STEAM osadzony w obowiązującej dla niego ramie edukacyjnej (podstawa programowa lub cele instytucji)		<ul style="list-style-type: none">nauczyciel: w scenariuszu wpisuje co najmniej 2 konkretne zapisy z podstawy programowej (numer + opis realizacji), wybiera podstawę właściwą dla klasy, którą prowadzi (stara lub nowa)edukator: w scenariuszu wpisuje co najmniej 2 cele edukacyjne swojej instytucji lub programu, w który scenariusz się wpisuje (z opisem realizacji)scenariusz zawiera wszystkie 6 sekcji szablonu ZK-0 (powiązanie z PP/celami instytucji; cel; etapy; narzędzia cyfrowe; dostosowania dla uczniów ze SPE; kryteria sukcesu) i żadna z nich nie pozostaje pustascenariusz jest spójny wewnętrznie – cel, etapy i kryteria sukcesu odnoszą się do tego samego tematu projektu; narzędzia cyfrowe są przypisane do konkretnych etapówukład scenariusza umożliwia jego natychmiastowe użycie w klasie bez dodatkowych wyjaśnień autoracel zapisany z użyciem czasownika operacyjnego, zrozumiały dla dziecka 7–10 latco najmniej 3 kryteria sukcesu zapisane w 1. osobie liczby pojedynczej („Potrafię...”, „Pokażę...”, „Zrobię...”) i wyrażające obserwowalny efekt, który dziecko może samodzielnie sprawdzić	Prezentacja
Składa scenariusz projektu STEAM w uporządkowany, kompletny dokument gotowy do użycia w klasie		<ul style="list-style-type: none">scenariusz zawiera wszystkie 6 sekcji szablonu ZK-0 (powiązanie z PP/celami instytucji; cel; etapy; narzędzia cyfrowe; dostosowania dla uczniów ze SPE; kryteria sukcesu) i żadna z nich nie pozostaje pustascenariusz jest spójny wewnętrznie – cel, etapy i kryteria sukcesu odnoszą się do tego samego tematu projektu; narzędzia cyfrowe są przypisane do konkretnych etapówukład scenariusza umożliwia jego natychmiastowe użycie w klasie bez dodatkowych wyjaśnień autoracel zapisany z użyciem czasownika operacyjnego, zrozumiały dla dziecka 7–10 latco najmniej 3 kryteria sukcesu zapisane w 1. osobie liczby pojedynczej („Potrafię...”, „Pokażę...”, „Zrobię...”) i wyrażające obserwowalny efekt, który dziecko może samodzielnie sprawdzić	Prezentacja
Formułuje cel i kryteria sukcesu w języku zrozumiałym dla uczniów klas I–III		<ul style="list-style-type: none">wytwarza co najmniej jeden materiał (karta pracy / dostosowanie zadania) z wykorzystaniem narzędzia AIw scenariuszu opisuje zastosowanie narzędzia AI w co najmniej jednym etapie projektu	Prezentacja
Stosuje narzędzia sztucznej inteligencji do tworzenia materiałów dydaktycznych i różnicowania treści		<ul style="list-style-type: none">w scenariuszu opisuje zastosowanie narzędzia AI w co najmniej jednym etapie projektu	Prezentacja
Wykorzystuje narzędzia cyfrowe i aplikacje edukacyjne bez logowania w projekcie STEAM		<ul style="list-style-type: none">w scenariuszu wskazuje co najmniej jedną aplikację cyfrową bez logowania i opisuje jej zastosowanie	Prezentacja
Modyfikuje projekt STEAM dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi		<ul style="list-style-type: none">w scenariuszu opisuje dostosowania dla co najmniej 2 rodzajów trudnościkażde dostosowanie zawiera konkretną zmianę w zadaniu lub narzędziu	Prezentacja
Planuje przestrzeń do pracy projektowej z wykorzystaniem różnych pomieszczeń szkolnych		<ul style="list-style-type: none">wypełnia kartę KP-2 z opisem co najmniej 3 stref funkcjonalnychuwzględnia dostępne pomieszczenia szkoły (pracownia informatyczna, sala kulinarna, biblioteka itp.)	Prezentacja
Dokumentuje efekty pracy uczniów przy użyciu co najmniej jednego narzędzia cyfrowego		<ul style="list-style-type: none">w scenariuszu wskazuje narzędzie do dokumentacji (Book Creator, Padlet, Canva, Wakelet lub inne)opisuje, co konkretnie będzie dokumentowane	Prezentacja
Opracowuje plan współpracy z innymi nauczycielami przy projekcie interdyscyplinarnym		<ul style="list-style-type: none">karta KP-4 zawiera: imię/funkcję drugiego nauczyciela, zakres współpracy, moment projektu, wspólne zasoby	Prezentacja
Stosuje tablicę Kanban jako narzędzie zarządzania etapami projektu w klasie		<ul style="list-style-type: none">w scenariuszu opisuje, kiedy i jak wprowadza Kanban w projekciezakłada Kanban (papierowy lub cyfrowy) dla swojego scenariusza	Prezentacja

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Cele szkolenia:

Cel główny: Przygotowanie uczestników do samodzielnego planowania, prowadzenia i oceniania projektów STEAM, powiązanych z podstawą programową i dostosowanych do potrzeb różnych uczniów, przy użyciu nowoczesnych narzędzi technologicznych.

Wybrane cele szczegółowe:

- Wyjaśnienie różnic między STEAM a standardową lekcją.
- Zastosowanie **Cyklu Kolba** i metody **Design Thinking** w planowaniu zajęć.
- Tworzenie kompletnych scenariuszy projektów z wykorzystaniem narzędzi **Sztucznej Inteligencji** (np. ChatGPT, Claude) oraz aplikacji cyfrowych.
- Dostosowanie projektów do uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE).

- o Zarządzanie etapami projektu przy użyciu tablicy **Kanban**.

Ramowy harmonogram szkolenia

Część I: Sesje online (Przygotowanie merytoryczne i narzędziowe)

Sesja 1A: „Czym jest STEAM i jak uczyć się uczniowie?”

- o Wprowadzenie do metodologii STEAM i modelu PBL (Problem-Based Learning).
- o **Cykl Kolba** jako model facylitacji w praktyce.
- o Narzędzia do dokumentacji pracy uczniów (np. Book Creator).
- o Zadanie międzysesyjne: sformułowanie pytania problemowego i przygotowanie karty samooceny.

Sesja 1B: „Projektowanie STEAM w praktyce”

- o Metoda **Design Thinking** w projektach dla klas I–III.
- o Warsztat narzędzi AI dla nauczyciela (ChatGPT, Claude, Canva AI) oraz bezpieczeństwo danych.
- o Łączenie projektu z oboma obowiązującymi podstawami programowymi (starą i nową z 2026 r.).
- o Zadanie międzysesyjne: przygotowanie wstępnego szkicu scenariusza projektu.

Część II: Warsztaty stacjonarne (Praktyczne wdrażanie)

Dzień 2: „Projektowanie pracy uczniów z wykorzystaniem podejścia STEAM”

- o Opracowywanie scenariusza grupowego oraz indywidualnego projektu gotowego do wdrożenia.
- o Mini-projekt konstrukcyjny, np. „**Most z makaronu**” – doświadczenie cyklu STEAM „na własnej skórze” wraz z uwzględnieniem ograniczeń SPE.
- o Projektowanie przestrzeni edukacyjnej (kąciok STEAM) w modelu niskokosztowym.
- o Warsztat praktyczny z aplikacjami bez logowania (np. Quick, Draw!, Teachable Machine).

Dzień 3: „Od scenariusza do praktyki”

- o Techniki generowania pomysłów (np. Crazy 8s, SCAMPER dla dzieci).
- o Planowanie współpracy interdyscyplinarnej między nauczycielami.
- o Prezentacja wypracowanych scenariuszy i wzajemna informacja zwrotna (peer feedback).
- o Cyfrowy warsztat materiałów: tworzenie zasobów dla uczniów w Canvie.
- o **Walidacja**: test wiedzy teoretycznej oraz przedstawienie własnego scenariusza projektu.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 27

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
1 z 27 Czym jest STEAM i jak różni się od zwykłej lekcji?	Zajęcia	Marta Sobczyk	12-08-2026	10:15	12:00	01:45	Nie
2 z 27 Facylitacja i Cykl Kolba – jak uczyć się uczniowie?	Zajęcia	Marta Sobczyk	12-08-2026	12:00	12:40	00:40	Nie
3 z 27 Jak dokumentować pracę uczniów w projekcie?	Zajęcia	Marta Sobczyk	12-08-2026	12:40	13:40	01:00	Nie
4 z 27 -	Przerwa	-	12-08-2026	13:40	14:55	01:15	Nie
5 z 27 Design Thinking w projekcie STEAM.	Zajęcia	Marta Sobczyk	12-08-2026	14:55	16:00	01:05	Nie
6 z 27 Narzędzia cyfrowe i zasoby do projektów STEAM	Zajęcia	Marta Sobczyk	12-08-2026	16:00	16:30	00:30	Nie
7 z 27 Narzędzia sztucznej inteligencji i Canva w projekcie STEAM	Zajęcia	Marta Sobczyk	12-08-2026	16:30	17:25	00:55	Nie
8 z 27 Projekt STEAM a podstawa programowa – jak je połączyć?	Zajęcia	Marta Sobczyk	12-08-2026	17:25	17:45	00:20	Nie
9 z 27 Podsumowanie sesji online i omówienie zadań międzysesyjnych	Zajęcia	Marta Sobczyk	12-08-2026	17:45	18:05	00:20	Nie
10 z 27 Przegląd szkiców scenariuszy zajęć– wzajemna informacja zwrotna	Zajęcia	Katarzyna Bayoude-Perczyńska	13-08-2026	10:00	11:10	01:10	Tak
11 z 27 -	Przerwa	-	13-08-2026	11:10	11:20	00:10	Tak
12 z 27 Tworzenie pełnych scenariuszy projektów STEAM	Zajęcia	Katarzyna Bayoude-Perczyńska	13-08-2026	11:20	12:50	01:30	Tak
13 z 27 -	Przerwa	-	13-08-2026	12:50	13:30	00:40	Tak
14 z 27 Warsztat narzędzi cyfrowych — praca praktyczna.	Zajęcia	Katarzyna Bayoude-Perczyńska	13-08-2026	13:30	14:50	01:20	Tak
15 z 27 Mini-projekt STEAM na własnej skórze	Zajęcia	Katarzyna Bayoude-Perczyńska	13-08-2026	14:50	15:25	00:35	Tak
16 z 27 Jak urządzić przestrzeń do pracy projektowej?	Zajęcia	Katarzyna Bayoude-Perczyńska	13-08-2026	15:25	15:55	00:30	Tak
17 z 27 -	Przerwa	-	13-08-2026	15:55	16:05	00:10	Tak
18 z 27 Jak dostosować projekt STEAM dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi	Zajęcia	Katarzyna Bayoude-Perczyńska	13-08-2026	16:05	16:45	00:40	Tak
19 z 27 Ewaluacja scenariuszy projektów i podsumowanie działań warsztatowych	Zajęcia	Katarzyna Bayoude-Perczyńska	13-08-2026	16:45	17:25	00:40	Tak
20 z 27 Stacje generowania pomysłów w projekcie STEAM	Zajęcia	Katarzyna Bayoude-	14-08-2026	10:00	11:10	01:10	Tak

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
21 z 27 Współpraca z innymi nauczycielami przy projekcie	Zajęcia	Perczyńska Katarzyna Bayoude-Perczyńska	14-08-2026	11:10	11:55	00:45	Tak
22 z 27 -	Przerwa	-	14-08-2026	11:55	12:10	00:15	Tak
23 z 27 Prezentacja gotowych scenariuszy projektów	Zajęcia	Katarzyna Bayoude-Perczyńska	14-08-2026	12:10	12:40	00:30	Tak
24 z 27 -	Przerwa	-	14-08-2026	12:40	13:25	00:45	Tak
25 z 27 Tworzę zasoby dla uczniów – cyfrowy warsztat materiałów	Zajęcia	Katarzyna Bayoude-Perczyńska	14-08-2026	13:25	14:30	01:05	Tak
26 z 27 Podsumowanie, samoocena i ankieta ewaluacyjna	Zajęcia	Katarzyna Bayoude-Perczyńska	14-08-2026	14:30	15:30	01:00	Tak
27 z 27 -	Walidacja	-	14-08-2026	15:30	16:00	00:30	Tak

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	21:15
Rodzaj godzin w tym suma godzin zajęć	Liczba godzin 17:30
Rodzaj godzin w tym suma godzin walidacji	Liczba godzin 00:30
Rodzaj godzin w tym suma przerw	Liczba godzin 03:15
Rodzaj godzin Suma godzin dydaktycznych bez przerw	Liczba godzin 24:00

Cennik

Cennik

- Rodzaj ceny
Cena
- Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto
2 900,00 PLN

Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT

- Koszt przypadający na 1 uczestnika netto
2 900,00 PLN
- Koszt osobogodziny brutto
136,47 PLN
- Koszt osobogodziny netto
136,47 PLN

Liczba godzin usługi

- Rodzaj godzin
- Liczba godzin
- Liczba godzin zegarowych usługi
21:15

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2
1 z 2

Katarzyna Bayoude-Perczyńska

Pedagożka specjalna, terapeutka, trenerka oraz specjalistka ds. edukacji włączającej, od ponad 14 lat związana z obszarem wspierania rozwoju dzieci i młodzieży. Posiada bogate doświadczenie w pracy z osobami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, w tym ze spektrum autyzmu i zaburzeniami integracji sensorycznej. Obecnie jako koordynatorka placówki terapeutycznej zarządza pracą zespołów specjalistycznych. Jest również samodzielną koordynatorką międzynarodowych projektów Erasmus+ – od etapu koncepcji po realizację rezultatów.

W swojej praktyce stawia na metody aktywizujące, indywidualizację oraz rozwój kompetencji społecznych. Systematycznie podnosi kwalifikacje; ukończyła studia podyplomowe z zakresu SI, autyzmu i wczesnego wspomaganie rozwoju, a także certyfikowane kursy (m.in. Tomatis, PECS, Johansen IAS). Swoje wszechstronne doświadczenie wykorzystuje do projektowania i prowadzenia angażujących szkoleń, kładąc nacisk na praktyczne wykorzystanie wiedzy i samodzielność uczestników.

2 z 2

Marta Sobczyk

Nauczycielka mianowana edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej z 20-letnim doświadczeniem, terapeutka pedagogiczna, certyfikowana trenerka STEAM oraz wykładowczyni na Uczelni Korczaka w Warszawie. Na co dzień pracuje w jednej z warszawskich szkół podstawowych jako nauczycielka klas 1–3, koordynatorka oraz specjalistka ds. dydaktyki oraz wychowania I etapu edukacyjnego. Zarządza pracą zespołu nauczycieli i rozwija edukację projektową w placówce.

Od wielu lat uczy także informatyki, konsekwentnie łącząc dydaktykę z nowoczesnymi technologiami oraz metodami rozwijającymi kreatywność i samodzielność uczniów. W pracy kluczowe są dla niej relacje, które uważa za fundament skutecznej edukacji. Chętnie wdraża metodę projektu, integrując różne dziedziny nauki i tworząc przestrzeń do eksperymentowania oraz krytycznego myślenia.

Jest absolwentką Wydziału Pedagogicznego Uniwersytetu Warszawskiego (kierunek: edukacja wczesnoszkolna i medialna). W ramach projektu „Szkoła Dobrych Praktyk” opiekuje się praktykantami z UW oraz Uczelni Korczaka. Ukończyła szkolenie Design Thinking w Centrum Nauki Kopernik i brała udział w badaniach Uniwersytetu SWPS nad wpływem tej metody na kreatywność dzieci, co z sukcesem przekłada na codzienną praktykę.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały dla uczestników

Materiały przed szkoleniem

- Ankieta diagnostyczna online – Google Forms, około 11 pytań, około 5 minut.
- Artykuł: „Nowa podstawa programowa w edukacji wczesnoszkolnej 2026 – co się zmienia?” (plik PDF, 2 strony).
- Instrukcja dostępu do platformy i narzędzi online (plik PDF).
- Karta KP-1 (do wypełnienia w module 1.8 i wykorzystania w module 2.2 — element portfolio walidacyjnego)
- Karta KP-1-MR - mapa referencyjna obszarów Podstawy Programowej (materiał pomocniczy, wysłany mailowo przed szkoleniem, nie wchodzi do portfolio)

Materiały podczas szkolenia i po jego zakończeniu

ZK-0

Szablon scenariusza projektu STEAM: główny dokument portfolio. Zawiera: cel w języku ucznia, etapy projektu, opis narzędzi cyfrowych, kryteria sukcesu, dostosowania dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, powiązanie z podstawą programową (stara lub nowa). Wypełniany stopniowo przez całe szkolenie (Word i PDF).

ZK-DT

Dziennik projektu metodą Design Thinking: karta pracy grupowej do zajęć w module 1.5 (sesja 1B) i 2.2 (dzień 2). Zawiera: Zespół, Wyzwanie, Empatyzację (mapa użytkownika: mówi/myśli/robi/czuje), Definiowanie problemu, Generowanie pomysłów (siatka kart), Filtr pomysłów, Prototyp, Testowanie. Dostępny również jako pusta karta do wykorzystania z uczniami (PDF do wydruku A4).

ZK-1

Karta kryteriów oceny portfolio: 6 kryteriów (K1–K6), trzy poziomy oceny. K1 dotyczy powiązania z podstawą programową, K2 i K6 – języka ucznia (cel i kryteria sukcesu), K3 – etapów projektu, K4 – narzędzi cyfrowych, K5 – dostosowań dla uczniów ze SPE. Walidator wypełnia tę kartę przy ocenie portfolio (PDF).

ZK-3

Karta refleksji i samooceny uczestnika: 7 pytań + skale gotowości do wdrożenia projektu we własnej klasie. Wypełniana po zakończeniu szkolenia (PDF).

KP-1

Mapa integracji projektu STEAM z podstawą programową: karta walidacyjna z trzema obszarami edukacji wczesnoszkolnej, w których projekt osadza się najmocniej. Dla każdego obszaru: nazwa, numer i dosłowne brzmienie zapisu z PP, opis realizacji w projekcie. Wypełniana w module 1.8; wykorzystywana w module 2.2 jako rusztowanie do scenariusza ZK-0. Element portfolio walidacyjnego (PDF/ Word).

KP-1-MR

Mapa referencyjna obszarów PP: materiał pomocniczy dla uczestnika: przegląd 8 obszarów edukacji wczesnoszkolnej z przykładowymi zapisami ze starej i nowej podstawy programowej oraz wskazówkami doboru zapisów do projektu STEAM. Dystrybuowany mailem 3 dni przed szkoleniem. Nie wchodzi do portfolio walidacyjnego (PDF/Word).

KP-2

Plan przestrzeni klasowej: pięć stref funkcjonalnych, w tym strefa technologiczna (robot, tablet, Makey Makey). Wariant niskokosztowy (Format A3 lub PDF).

KP-3

Dostosowania projektu dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: pięć rodzajów trudności + kolumny: co zmienić w zadaniu + co zmienić w narzędziu cyfrowym (Word i PDF).

KP- 4

Plan współpracy z innymi nauczycielami: podział ról (w tym: kto obsługuje jakie narzędzie), harmonogram, wspólne zasoby (Word).

Walidacja, kryteria i warunki zaliczenia

Walidacja efektów uczenia się realizowana jest zgodnie z pkt 12 załącznika do regulaminu Bazy Usług Rozwojowych. Stosowane metody to test wiedzy z wynikiem generowanym automatycznie oraz ocena portfolio uczestnika (którego głównym elementem jest scenariusz projektu STEAM). Obie metody realizowane są zgodnie z zasadą rozdzielnosci funkcji trenera i walidatora: osoba prowadząca szkolenie nie dokonuje oceny walidacyjnej. Walidator jest wyznaczany przez organizatora i działa niezależnie od trenera.

Walidacja opiera się na dwóch komplementarnych metodach:

Metoda	Co sprawdza	Forma	Kiedy	Próg zaliczenia
--------	-------------	-------	-------	-----------------

A Test wiedzy (karta ZK-T)	Efekty o charakterze wiedzy teoretycznej: różnicowanie metod aktywizujących, charakterystyka etapów Cyklu Kolba i Design Thinking, rola nauczyciela jako facylitatora.	15 pytań zamkniętych (Google Forms, po wypełnieniu przez uczestnika- egzemplarz drukowany jako dokumentacja potwierdzająca walidację).	Ankieta do wykonania po zakończeniu części online szkolenia. Czas przeznaczony na udzielanie odpowiedzi: 30 min..	Minimum 70% poprawnych odpowiedzi (11 z 15 pytań zamkniętych).
B Ocena portfolio (karta ZK-0 + karty KP-1 do KP-5; ocena wg karty ZK-1)	Efekty o charakterze praktycznym: planowanie projektu STEAM, dobór narzędzi cyfrowych, dostosowanie do uczniów ze SPE, powiązanie z podstawą programową lub celami edukacyjnymi instytucji, planowanie przestrzeni i współpracy.	Portfolio sześciu dokumentów: scenariusz projektu STEAM (ZK-0), karty KP-1, KP-2, KP-3, KP-4 oraz co najmniej jedna karta pracy KP-5.	Portfolio składane elektronicznie najpóźniej do 5. dni po zakończeniu szkolenia. Walidator ocenia portfolio po zakończonym szkoleniu.	Kompletne portfolio (6 dokumentów) oraz minimum 4 z 6 kryteriów oceny scenariusza ZK-0 na poziomie „spełnia w pełni” lub „spełnia częściowo” (karta ZK-1).

Test wiedzy (ZK-T) – szczegóły

Obszary tematyczne testu

- Definicja STEAM i różnice względem lekcji standardowej.
- Etapy Cyklu Kolba (4 etapy) i etapy Design Thinking (5 etapów).
- Rola nauczyciela jako facylitatora.
- Metody aktywizujące właściwe dla klas I–III.
- Podstawa programowa (stara i nowa) w kontekście projektu STEAM.
- Narzędzia sztucznej inteligencji i aplikacje cyfrowe – zastosowania edukacyjne.
- Dostosowania dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Przebieg

Test uczestnicy będą wypełniać po zakończeniu szkolenia. Czas wykonania: 30 minut. Test elektroniczny (Google Forms) oceniany automatycznie.

Test poprawkowy

Uczestnik, który nie osiągnie progu 70%, ma możliwość jednorazowego podejścia do testu poprawkowego w terminie uzgodnionym z walidatorem, nie dłuższym niż **10 dni roboczych** od zakończenia szkolenia.

Ocena portfolio – szczegóły

Portfolio walidacyjne obejmuje sześć dokumentów: scenariusz projektu STEAM (ZK-0), karty KP-1, KP-2, KP-3, KP-4 oraz co najmniej jedną kartę pracy KP-5. Scenariusz ZK-0 jest głównym dokumentem podlegającym ocenie jakościowej na karcie ZK-1; pozostałe karty wchodziły w skład kompletności portfolio.

Terminarz prac nad portfolio

- Po sesji 1B (zadanie międzysesyjne): szkic scenariusza ZK-0 na jednej stronie A4.
- Dzień 2, moduł 2.1: prezentacja szkicu w grupie, peer feedback.
- Dzień 2, moduły 2.2–2.6: rozwijanie własnego scenariusza (szablon ZK-0), tworzenie kart pracy (KP-5), planu przestrzeni (KP-2), dostosowań SPE (KP-3), planu współpracy (KP-4).
- Dzień 3, moduł 3.4: prezentacja scenariusza (głównego elementu portfolio) w grupie (3 minuty na osobę) i peer feedback.
- Do 3. dni po zakończeniu szkolenia:** dopracowanie scenariusza i pozostałych kart, a następnie przesłanie kompletnego portfolio (6 dokumentów) mailem do organizatora.
- Do 5. dni roboczych po zakończeniu szkolenia:** walidator przekazuje uczestnikom indywidualną informację o wyniku walidacji (ocena portfolio) wraz z wypełnioną kartą ZK-1 drogą mailową.

Zasada rozdzielności funkcji

Trener prowadzi konsultacje i udziela informacji zwrotnej w trakcie warsztatów, wspierając uczestnika w dopracowaniu scenariusza. Walidator – osoba wyznaczona przez organizatora, niezależna od trenera – ocenia portfolio: sprawdza kompletność sześciu wymaganych dokumentów oraz ocenia scenariusz ZK-0 na podstawie karty kryteriów ZK-1. Ocena odbywa się w terminie do **5. dni roboczych po zakończeniu szkolenia**. Rozwiązanie to jest zgodne z wymogiem BUR dotyczącym rozdzielności funkcji.

Poprawa portfolio

Jeżeli portfolio jest niekompletne lub walidator oceni którekolwiek kryterium scenariusza na poziomie „nie spełnia”, uczestnik ma prawo do jednorazowej poprawy (uzupełnienia portfolio lub poprawy scenariusza) w terminie uzgodnionym z walidatorem, nie dłuższym niż **10 dni roboczych od zakończenia szkolenia**.

Karta kryteriów oceny scenariusza (ZK-1)

Walidator ocenia scenariusz projektu STEAM (ZK-0) na podstawie karty kryteriów ZK-1 zawierającej sześć wskaźników. Każdy wskaźnik oceniany jest na trzech poziomach: spełnia w pełni, spełnia częściowo, nie spełnia.

Nr Kryterium	Spełnia w pełni	Spełnia częściowo	Nie spełnia
K1 Zgodność z podstawą programową (nauczyciele) lub z celami edukacyjnymi instytucji (edukatorzy)	Co najmniej 2 zapisy z podstawy programowej z numerem i opisem realizacji.	1 zapis/cel lub brak numeracji/opisu	Brak odniesienia do podstawy programowej lub celów edukacyjnych instytucji
K2 Cel w języku ucznia	Cel zrozumiały dla dziecka 7–10 lat, w czasownikiem operacyjnym	Cel jest, ale sformułowany w języku dorosłego	Brak celu lub cel niezrozumiały

K3 Kompletność etapów projektu	Minimum 4 etapy z opisem aktywności uczniów	Etapy są, ale bez opisu aktywności uczniów	Mniej niż 3 etapy lub brak struktury
K4 Opis narzędzi cyfrowych	Min. 1 narzędzie z opisem zastosowania i przypisaniem do etapu	Narzędzie wymienione bez kontekstu	Brak narzędzia cyfrowego
K5 Dostosowanie dla uczniów ze SPE	Co najmniej 2 rodzaje trudności z konkretnymi modyfikacjami	1 rodzaj trudności lub ogólny opis	Brak dostosowań
K6 Kryteria sukcesu w języku ucznia	Min. 3 kryteria zrozumiałe dla dziecka	Kryteria są, ale zbyt abstrakcyjne	Brak kryteriów sukcesu

Warunki zaliczenia szkolenia

Uczestnik otrzymuje **zaświadczenie poświadczające ukończenie szkolenia wraz z opisem efektów uczenia się**, jeżeli spełni łącznie cztery warunki:

1. Uczestniczył w co najmniej 83% godzin szkolenia. Obecność dokumentowana jest na liście obecności generowanej automatycznie przez prowadzącego w czasie części zdalnej oraz podpisywanej każdego dnia szkolenia stacjonarnego (osobne listy dla sesji 1A, 1B, dnia 2 i dnia 3).
2. Uzyskał co najmniej 70% poprawnych odpowiedzi w teście wiedzy ZK-T (minimum 11 z 15 pytań zamkniętych).
3. Złożył kompletne portfolio zawierające sześć dokumentów: scenariusz projektu STEAM (ZK-0), mapę integracji z podstawą programową lub celami instytucji (KP-1), plan przestrzeni (KP-2), kartę dostosowań dla uczniów ze SPE (KP-3), plan współpracy (KP-4) oraz co najmniej jedną kartę pracy dla ucznia (KP-5). Portfolio przesłane mailem do organizatora najpóźniej do rozpoczęcia dnia 3.
4. Scenariusz ZK-0 (główny element portfolio) został oceniony na poziomie „spełnia w pełni” lub „spełnia częściowo” w co najmniej 4 z 6 kryteriów karty ZK-1. Żadne z kryteriów nie może być ocenione jako „nie spełnia”.

W przypadku niespełnienia warunku 2 lub 4 uczestnik ma prawo do jednorazowej poprawy testu lub scenariusza w terminach podanych powyżej.

Warunki techniczne

- Komputer lub laptop z kamerą i mikrofonem (tablet dopuszczalny).
- Stabilne połączenie internetowe, co najmniej 5 Mbps.
- Przeglądarka: Chrome, Firefox lub Edge w aktualnej wersji.
- Platforma: Microsoft Teams lub Google Meet – link wysyłany na 3 dni przed szkoleniem.
- Konto Google (do ćwiczeń z Arkuszem Google) oraz konto Canva dla Edukacji – bezpłatne.

Adres

ul. Ciepła 40
15-472 Białystok
woj. podlaskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi

Kontakt

AGNIESZKA BOROWSKA

E-mail
a.borowska@fundacjaszkolna.edu.pl
Telefon
(+48) 604 099 653