

FUNDACJA
SZKOLNA

Brak ocen dla tego dostawcy

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

Numer usługi 2026/06/01/218891/3601317

- Gdańsk
- Usługa szkoleniowa
- mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
- Zajęcia grupowe
- 21:15 h
- 19.08.2026 do 21.08.2026

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 ⓘ

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	7
Maksymalna liczba uczestników	22
Data zakończenia rekrutacji	12-08-2026
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	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 projektu • wskazuje metody dostosowane do wieku dziecka 7–10 lat 	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
<p>Charakteryzuje etapy Cyklu Kolba i Design Thinking oraz przyporządkowuje do nich aktywności uczniów</p> <p>Charakteryzuje rolę nauczyciela jako facylitatora w projekcie STEAM</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia 4 etapy Cyklu Kolba i 5 etapów Design Thinking • do każdego etapu przyporządkowuje przykładową aktywność ucznia • wymienia co najmniej 3 cechy postawy facylitatora • rozróżnia zachowania facylitatora od zachowania wykładowcy 	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Planuje projekt STEAM osadzony w obowiązującej dla niego ramie edukacyjnej (podstawa programowa lub cele instytucji)</p> <p>Składa scenariusz projektu STEAM w uporządkowany, kompletny dokument gotowy do użycia w klasie</p>	<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 pusta • scenariusz jest spójny wewnętrznie – cel, etapy i kryteria sukcesu odnoszą się do tego samego tematu projektu; narzędzia cyfrowe są przypisane do konkretnych etapów • układ scenariusza umożliwia jego natychmiastowe użycie w klasie bez dodatkowych wyjaśnień autora 	<p>Prezentacja</p> <p>Prezentacja</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Formułuje cel i kryteria sukcesu w języku zrozumiałym dla uczniów klas I–III	<ul style="list-style-type: none"> • cel zapisany z użyciem czasownika operacyjnego, zrozumiały dla dziecka 7–10 lat • co najmniej 3 kryteria sukcesu zapisane w 1. osobie liczby pojedynczej („Potrafię...”, „Pokażę...”, „Zrobię...”) i wyrażające obserwowalny efekt, który dziecko może samodzielnie sprawdzić 	Prezentacja
<p>Stosuje narzędzia sztucznej inteligencji do tworzenia materiałów dydaktycznych i różnicowania treści</p> <p>Wykorzystuje narzędzia cyfrowe i aplikacje edukacyjne bez logowania w projekcie STEAM</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wytwarza co najmniej jeden materiał (karta pracy / dostosowanie zadania) z wykorzystaniem narzędzia AI • w scenariuszu opisuje zastosowanie narzędzia AI w co najmniej jednym etapie projektu • w scenariuszu wskazuje co najmniej jedną aplikację cyfrową bez logowania i opisuje jej zastosowanie 	Prezentacja Prezentacja
<p>Modyfikuje projekt STEAM dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</p> <p>Planuje przestrzeń do pracy projektowej z wykorzystaniem różnych pomieszczeń szkolnych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • w scenariuszu opisuje dostosowania dla co najmniej 2 rodzajów trudności • każde dostosowanie zawiera konkretną zmianę w zadaniu lub narzędziu • wypełnia kartę KP-2 z opisem co najmniej 3 stref funkcjonalnych • uwzględnia dostępne pomieszczenia szkoły (pracownia informatyczna, sala kulinarna, biblioteka itp.) 	Prezentacja Prezentacja
<p>Dokumentuje efekty pracy uczniów przy użyciu co najmniej jednego narzędzia cyfrowego</p> <p>Opracowuje plan współpracy z innymi nauczycielami przy projekcie interdyscyplinarnym</p>	<ul style="list-style-type: none"> • w scenariuszu wskazuje narzędzie do dokumentacji (Book Creator, Padlet, Canva, Wakelet lub inne) • opisuje, co konkretnie będzie dokumentowane • karta KP-4 zawiera: imię/funkcję drugiego nauczyciela, zakres współpracy, moment projektu, wspólne zasoby 	Prezentacja 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 projekcie • zakłada 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 rozdzielanie 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).
- 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 uczą się uczniowie?”

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

Sesja 1B: „Projektowanie STEAM w praktyce”

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

Część II: Warsztaty stacjonarne (Praktyczne wdrażanie)

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

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

Dzień 3: „Od scenariusza do praktyki”

- Techniki generowania pomysłów (np. Crazy 8s, SCAMPER dla dzieci).
- Planowanie współpracy interdyscyplinarnej między nauczycielami.
- Prezentacja wypracowanych scenariuszy i wzajemna informacja zwrotna (peer feedback).
- Cyfrowy warsztat materiałów: tworzenie zasobów dla uczniów w Canvie.
- **Validacja:** 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	Magdalena Herba	19-08-2026	10:15	12:00	01:45	Nie
2 z 27 Facylitacja i Cykl Kolba – jak uczą się uczniowie?	Zajęcia	Magdalena Herba	19-08-2026	12:00	12:40	00:40	Nie
3 z 27 Jak dokumentować pracę uczniów w projekcie?	Zajęcia	Magdalena Herba	19-08-2026	12:40	13:40	01:00	Nie
4 z 27 -	Przerwa	-	19-08-2026	13:40	14:55	01:15	Nie
5 z 27 Design Thinking w projekcie STEAM.	Zajęcia	Mateusz Majka	19-08-2026	14:55	16:00	01:05	Nie

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
6 z 27 Narzędzia cyfrowe i zasoby do projektów STEAM	Zajęcia	Mateusz Majka	19-08-2026	16:00	16:30	00:30	Nie
7 z 27 Narzędzia sztucznej inteligencji i Canva w projekcie STEAM	Zajęcia	Mateusz Majka	19-08-2026	16:30	17:25	00:55	Nie
8 z 27 Projekt STEAM a podstawa programowa – jak je połączyć?	Zajęcia	Mateusz Majka	19-08-2026	17:25	17:45	00:20	Nie
9 z 27 Podsumowanie sesji online i omówienie zadań międzysesyjnych	Zajęcia	Mateusz Majka	19-08-2026	17:45	18:05	00:20	Nie
10 z 27 Przegląd szkiców scenariuszy zajęć – wzajemna informacja zwrotna	Zajęcia	Magdalena Herba	20-08-2026	10:00	11:10	01:10	Tak
11 z 27 -	Przerwa	-	20-08-2026	11:10	11:20	00:10	Tak
12 z 27 Tworzenie pełnych scenariuszy projektów STEAM	Zajęcia	Magdalena Herba	20-08-2026	11:20	12:50	01:30	Tak
13 z 27 -	Przerwa	-	20-08-2026	12:50	13:30	00:40	Tak

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
14 z 27 Warsztat narzędzi cyfrowych – praca praktyczna.	Zajęcia	Magdalena Herba	20-08-2026	13:30	14:50	01:20	Tak
15 z 27 Mini-projekt STEAM na własnej skórze	Zajęcia	Magdalena Herba	20-08-2026	14:50	15:25	00:35	Tak
16 z 27 Jak urządzić przestrzeń do pracy projektowej ?	Zajęcia	Magdalena Herba	20-08-2026	15:25	15:55	00:30	Tak
17 z 27 -	Przerwa	-	20-08-2026	15:55	16:05	00:10	Tak
18 z 27 Jak dostosować projekt STEAM dla uczniów ze specjalnymi i potrzebami edukacyjnymi	Zajęcia	Magdalena Herba	20-08-2026	16:05	16:45	00:40	Tak
19 z 27 Ewaluacja scenariuszy projektów i podsumowanie działań warsztatowych	Zajęcia	Magdalena Herba	20-08-2026	16:45	17:25	00:40	Tak
20 z 27 Stacje generowania pomysłów w projekcie STEAM	Zajęcia	Mateusz Majka	21-08-2026	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	Mateusz Majka	21-08-2026	11:10	11:55	00:45	Tak
22 z 27 -	Przerwa	-	21-08-2026	11:55	12:10	00:15	Tak
23 z 27 Prezentacja gotowych scenariuszy projektów	Zajęcia	Mateusz Majka	21-08-2026	12:10	12:40	00:30	Tak
24 z 27 -	Przerwa	-	21-08-2026	12:40	13:25	00:45	Tak
25 z 27 Tworzę zasoby dla uczniów – cyfrowy warsztat materiałów.	Zajęcia	Mateusz Majka	21-08-2026	13:25	14:30	01:05	Tak
26 z 27 Podsumowanie, samoocena i ankieta ewaluacyjna	Zajęcia	Mateusz Majka	21-08-2026	14:30	15:30	01:00	Tak
27 z 27 -	Walidacja	-	21-08-2026	15:30	16:00	00:30	Nie

Podsumowanie

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

Magdalena Herba

Certyfikowana trenerka STEAM, doradczyni metodyczna ds. edukacji wczesnoszkolnej i przedszkolnej przy Pomorskim Centrum Edukacji Nauczycieli w Gdańsku; nauczycielka dyplomowana z ponad 25-letnim stażem pracy w edukacji wczesnoszkolnej oraz nauczaniu przyrody, matematyki i edukacji zdrowotnej, ekspertka MEN do spraw awansu zawodowego nauczycieli; wieloletnia trenerka Odysei Umysłu, mentorka nauczycieli. Pracuje w Szkole Podstawowej KREATYWNI w Rumi. Posiada doświadczenie w organizacji szkoleń i warsztatów dla nauczycieli. W pracy stawia na innowacyjność, kreatywność i metody aktywizujące. Zawsze chętnie wspiera nauczycieli na ścieżce rozwoju zawodowego.



2 z 2

Mateusz Majka

Nauczyciel, innowator oraz trener kompetencji cyfrowych, STEAM i szachów. Na co dzień pracuje w szkołach podstawowych w województwie pomorskim, gdzie łączy dydaktykę z nowoczesnymi technologiami. W pracy z uczniami skupia się na rozwijaniu kompetencji przyszłości: krytycznego myślenia, kreatywności, współpracy oraz odpowiedzialności cyfrowej.

Jako uczestnik Programu Rozwoju EduLiderstwa Teach for Poland oraz finalista ogólnopolskiego hackathonu edukacyjnego „ZBADAI” (Centrum Nauki Kopernik i Ministerstwo Edukacji), aktywnie

współtworzy nowoczesne rozwiązania edukacyjne i scenariusze zajęć wdrażane w całym kraju.

Jest autorem i realizatorem licznych warsztatów dla nauczycieli, uczniów oraz rodziców. Specjalizuje się w obszarach takich jak:

- wykorzystanie sztucznej inteligencji (AI) w edukacji,
- cyberbezpieczeństwo i edukacja medialna,
- projektowanie zajęć w duchu STEAM oraz Design Thinking.

Ma na koncie sukcesy w realizacji ogólnopolskich projektów edukacyjnych (m.in. „Od kryształu do smartfona”) oraz inicjatyw międzypokoleniowych (projekt „Przystań Pokoleń”). Jako EduLider opiera edukację na relacjach, zaufaniu i sprawczości uczniów, udowadniając, że nowoczesna szkoła to przestrzeń inspiracji i realnego działania.

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, wysyłany 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 rozdzielności 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: rozróżnianie 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 zakończenia 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 wchodzi 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.

N	Kryterium	Spełnia w pełni	Spełnia częściowo	Nie spełnia
K	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
K	Cel w języku ucznia	Cel zrozumiały dla dziecka 7–10 lat, z czasownikiem operacyjnym	Cel jest, ale sformułowany w języku dorosłego	Brak celu lub cel niezrozumiały
K	Kompletność etapów projektu	Minimum 4 etapy z opisem aktywności uczniów	Etapy są, ale bez opisu aktywności uczniów	Mniej niż 3 etapy lub brak struktury

K 4	Opis narzędzi cyfrowych	Min. 1 narzędzie z opisem zastosowania i przypisaniem do etapu	Narzędzie wymienione bez kontekstu	Brak narzędzia cyfrowego
K 5	Dostosowanie dla uczniów ze SPE	Co najmniej 2 rodzaje trudności z konkretnymi modyfikacjami	1 rodzaj trudności lub ogólny opis	Brak dostosowań
K 6	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 MB/s.
- 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. Piastowska 1
80-332 Gdańsk
woj. pomorskie

Hotel Oliwski

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi

Kontakt



AGNIESZKA BOROWSKA

E-mail a.borowska@fundacjaszkolna.edu.pl

Telefon (+48) 604 099 653