



AKTYWNY
NAUCZYCIEL W
GDAŃSKU

★★★★★ 4,8 / 5

8 ocen

Tydzień projektowy w szkole, metodologia STEAM i nauczanie interdyscyplinarne w praktyce.

Numer usługi 2026/10/08/48174/3865375

- 📍 Usługa szkoleniowa
- 💻 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 08:00 h
- 📅 15.12.2026 do 15.12.2026

1 000,00 PLN brutto
1 000,00 PLN netto
125,00 PLN brutto/h
125,00 PLN netto/h
128,21 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Inne / Edukacja
Grupa docelowa usługi	Usługa skierowana jest do nauczycieli wszystkich etapów edukacyjnych, wychowawców klas, pedagogów szkolnych, dyrektorów i wicedyrektorów szkół oraz innych pracowników oświaty zaangażowanych w planowanie i realizację procesu dydaktycznego. Szkolenie przeznaczone jest dla osób, które chcą rozwijać kompetencje w zakresie organizacji tygodnia projektowego, stosowania metodologii STEAM, planowania nauczania interdyscyplinarnego oraz projektowania i oceniania działań edukacyjnych łączących treści z różnych przedmiotów szkolnych.
Minimalna liczba uczestników	4
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	14-12-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	art. 183 ust. 1 oraz art. 184 ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. Prawo oświatowe (tj. Dz. U. z 2025 r. poz. 1043 z późn. zm.)
Zakres uprawnień	Formy doskonalenia zawodowego nauczycieli

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestnika do planowania i organizowania tygodnia projektowego w szkole, projektowania interdyscyplinarnych działań edukacyjnych z wykorzystaniem metodologii STEAM, określania celów i kryteriów sukcesu, dobierania metod i narzędzi wspierających współpracę uczniów oraz planowania monitorowania i oceniania efektów pracy projektowej.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Rozróżnia zasady organizacji tygodnia projektowego i nauczania interdyscyplinarnego.	Rozpoznaje cechy tygodnia projektowego, etapy jego organizacji oraz zasady łączenia treści z różnych przedmiotów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Identyfikuje założenia metodologii STEAM i możliwości jej wykorzystania w edukacji.	Rozpoznaje pięć obszarów STEAM oraz dobiera przykłady aktywności odpowiadające założeniom tej metodologii.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Dobiera cele, problemy badawcze i zadania do projektu interdyscyplinarnego.	Wskazuje właściwe cele, pytania problemowe i zadania projektowe na podstawie przedstawionych przykładów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Dobiera rozwiązania organizacyjne do realizacji tygodnia projektowego.	Rozpoznaje etapy harmonogramu, zasady podziału ról, sposoby organizacji pracy zespołowej i monitorowania postępów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Dobiera metody, narzędzia cyfrowe i rozwiązania AI wspierające realizację projektu.	Przyporządkowuje metody i narzędzia do określonych etapów projektu oraz rozpoznaje zasady odpowiedzialnego korzystania z AI.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Rozróżnia sposoby monitorowania i oceniania pracy projektowej uczniów.	Dobiera kryteria sukcesu, metody informacji zwrotnej, samooceny i oceny koleżeńskej do przedstawionych sytuacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyrażnie 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 wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Moduł 1. Tydzień projektowy w szkole, założenia i organizacja

- Istota i cele tygodnia projektowego.
- Projekt edukacyjny jako forma uczenia się przez działanie.
- Zasady organizacji tygodnia projektowego w szkole.
- Rola dyrektora, nauczycieli i uczniów.
- Planowanie współpracy między nauczycielami różnych przedmiotów.
- Przykłady dobrych praktyk i rozwiązań organizacyjnych.

Moduł 2. Metodologia STEAM w praktyce szkolnej

- Podstawowe założenia metodologii STEAM.
- Łączenie nauki, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki.
- STEAM jako sposób rozwiązywania problemów i rozwijania kreatywności.
- Od problemu badawczego do interdyscyplinarnego projektu.
- Przykłady projektów STEAM możliwych do realizacji na różnych etapach edukacyjnych.
- Analiza przykładowych aktywności uczniowskich.

Moduł 3. Nauczanie interdyscyplinarne, od pomysłu do projektu

- Wybór tematu i formułowanie problemu projektowego.
- Łączenie treści i umiejętności z różnych przedmiotów.
- Określanie celów edukacyjnych i kryteriów sukcesu.
- Projektowanie zadań rozwijających współpracę, kreatywność i krytyczne myślenie.
- Planowanie produktów końcowych projektu.
- Praktyczne opracowywanie koncepcji projektu interdyscyplinarnego.

Moduł 4. Organizacja i realizacja tygodnia projektowego

- Planowanie pięciodniowego harmonogramu działań.
- Podział zadań i odpowiedzialności w zespołach uczniowskich.
- Dobór metod aktywizujących i badawczych.
- Organizacja pracy zespołowej i monitorowanie postępów.
- Wykorzystanie narzędzi cyfrowych i sztucznej inteligencji.
- Dostosowanie działań do zróżnicowanych potrzeb uczniów.

Moduł 5. Ocenianie, prezentacja efektów i ewaluacja projektów

- Ocenianie wspierające uczenie się w pracy projektowej.
- Formułowanie kryteriów sukcesu i udzielanie informacji zwrotnej.
- Samoocena i ocena koleżeńska.
- Dokumentowanie procesu i rezultatów projektu.
- Prezentacja efektów pracy uczniów.
- Ewaluacja tygodnia projektowego i wykorzystanie wniosków w dalszej pracy szkoły.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 9

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 9 Tydzień projektowy w szkole, założenia i organizacja	Zajęcia	TOMASZ ROJEK	15-12-2026	09:00	10:00	01:00
2 z 9 Metodologia STEAM w praktyce szkolnej	Zajęcia	TOMASZ ROJEK	15-12-2026	10:00	11:00	01:00
3 z 9 Nauczanie interdyscyplinarne, od pomysłu do projektu	Zajęcia	TOMASZ ROJEK	15-12-2026	11:00	12:00	01:00
4 z 9 -	Przerwa	-	15-12-2026	12:00	12:30	00:30
5 z 9 Projektowanie interdyscyplinarnych działań edukacyjnych, ćwiczenia	Zajęcia	TOMASZ ROJEK	15-12-2026	12:30	13:30	01:00
6 z 9 Organizacja i realizacja tygodnia projektowego	Zajęcia	TOMASZ ROJEK	15-12-2026	13:30	14:30	01:00
7 z 9 -	Przerwa	-	15-12-2026	14:30	15:00	00:30
8 z 9 Narzędzia cyfrowe, ocenianie, prezentacja efektów i ewaluacja projektów	Zajęcia	TOMASZ ROJEK	15-12-2026	15:00	16:30	01:30
9 z 9 -	Walidacja	TOMASZ ROJEK	15-12-2026	16:30	17:00	00:30

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	08:00
w tym suma godzin zajęć	06:30
w tym suma godzin walidacji	00:30
w tym suma przerw	01:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	09:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 000,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	125,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	125,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	08:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

TOMASZ ROJEK

Trener wspomagania oświaty, wykładowca akademicki, instruktor wykorzystania Internetu i narzędzi informatycznych w pracy osobistej, biznesie i edukacji. Pasjonat nowych technologii oraz metod

wspierających kreatywność, motywację i współpracę.

Dyrektor Centrum Doskonalenia Nauczycieli Aktywny Nauczyciel. Autor bloga edukacyjnego Aktywny Nauczyciel oraz grupy Facebook Jak wykorzystać TIK w edukacji?

Gemini Certified Educator (Google AI in education), Certified Microsoft Innovative Educator.

Absolwent Uniwersytetu Gdańskiego specjalność Informatyka, Uniwersytetu Szczecińskiego kierunek Zarządzanie i Marketing, licznych kursów i szkoleń trenerskich oraz programu Executive MBA in IT w Zachodniopomorskiej Szkole Biznesu w Szczecinie realizowanego na podstawie doświadczeń Leeds University Business School.

Podczas swoich szkoleń łączy tradycyjne formy nauczania ze światem wirtualnym, tak aby uczenie stało się prostsze i efektywniejsze, a nauczyciele mieli mniej papierkowej pracy, łatwo angażowali uczniów do działania, byli przez nich lubiani i znacząco wpływali na ich rozwój i rozumienie świata.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują materiały dodatkowe w formie kart pracy, praktycznych ebooków oraz scenariuszy do wykorzystania w pracy dydaktycznej.

Warunki uczestnictwa

Szkolenie dla nauczycieli i pracowników oświatowych.

W trakcie realizacji usługi uczestnik wykonuje praktyczne zadania odnoszące się do własnego środowiska pracy, co umożliwia bezpośrednie zastosowanie nabytych kompetencji w działalności zawodowej.

Warunkiem potwierdzenia osiągnięcia efektów uczenia się jest uzyskanie pozytywnego wyniku walidacji przeprowadzonej w formie testu teoretycznego z wynikiem generowanym automatycznie.

Informacje dodatkowe

Jeśli masz dodatkowe wymagania, określony budżet lub wytyczne instytucji finansującej – skontaktuj się z nami. Dopasujemy zakres i formę usługi do Twoich potrzeb.

Więcej informacji:

Email. kontakt@aktywnynauczyciel.pl

Tel. 609060941

Strona internetowa: <https://aktywnynauczyciel.pl/>

Profil Facebook: <https://www.facebook.com/aktywnynauczyciel>

Warunki techniczne

Usługa realizowana jest w formie zdalnej w czasie rzeczywistym, z wykorzystaniem platformy umożliwiającej bezpośredni kontakt uczestnika z prowadzącym.

Wymagana jest podstawowa znajomość obsługi komputera i dostęp do internetu.

Uczestnik powinien dysponować:

- komputerem lub laptopem,
- aktualną przeglądarką internetową,
- dostępem do Internetu,
- urządzeniem audio.

Kontakt



TOMASZ ROJEK

E-mail kontakt@aktywnynauczyciel.pl

Telefon (+48) 609 060 941