RESTAURACJA kompetencji edukacyjnych EDUMYŚLNA

SALON KOMPETENCJI DYDAKTYCZNYCH

OFERTA

KOMPAS JUTRA - JAK ZORGANIZOWAĆ TYDZIEŃ PROJEKTOWY STEAM W KLASACH 4–8?

Szkolenie online z Agnieszką Zaranek - nauczycielką matematyki, trenerką, współautorką podręcznika metodycznego

---

STEAM to podejście łączące naukę, technologię, inżynierię, sztukę i matematykę z pracą projektową oraz rozwiązywaniem realnych problemów. W tej edycji szkolenia idziemy o krok dalej: pokazujemy, jak wykorzystać metodologię STEAM do stworzenia kompleksowego Tygodnia Projektowego. To podejście, inspirowane filozofią KOMPASU JUTRA, pozwala wyjść poza ramy pojedynczej lekcji i zamienić naukę w angażującą przygodę interdyscyplinarną, która rozwija współpracę i myślenie problemowe.

Szkolenie skierowane jest do nauczycieli, którzy chcą zorganizować w swojej szkole czas intensywnej, twórczej pracy, integrującej wiedzę z różnych przedmiotów – od języka polskiego i historii, po biologię, matematykę i informatykę.

Kompetencje zdobyte na szkoleniu umożliwią:

- Planowanie harmonogramu działań: Nauczysz się układać tydzień pracy uczniów klas 4–8 tak, aby tworzył on spójną i angażującą całość.
- Łączenie celów nauczania: Zrozumiesz, jak łączyć wymagania podstawy programowej różnych przedmiotów w ramach jednego, wielowątkowego wyzwania.
- Projektowanie zadań: Poznasz techniki tworzenia wyzwań opartych na realnych problemach, które wymagają od uczniów badania, analizowania i tworzenia.
- Efektywną realizację: Zobaczysz, jak przeprowadzać ambitne tygodnie projektowe w typowych warunkach szkolnych, wykorzystując dostępne zasoby bez konieczności inwestowania w drogi sprzęt.
- Wspierające ocenianie: Dowiesz się, jak oceniać pracę w projektach długofalowych, kładąc główny nacisk na proces, zaangażowanie i współpracę, a nie tylko na efekt końcowy.

TEMATYKA:

1. Czym jest STEAM i czym różni się od tradycyjnego podejścia do lekcji.
2. STEAM nie tylko dla przedmiotów ścisłych – jak włączać język polski, historię, geografię, plastykę i inne przedmioty humanistyczne.
3. Przykłady prostych projektów STEAM możliwych do realizacji w klasach 4-8.

4. Jak wybrać dobry temat projektu – od problemu, pytania lub wyzwania do działania uczniów.
5. Łączenie treści z różnych przedmiotów w jednym zadaniu edukacyjnym.
6. Projektowanie aktywności uczniowskiej krok po kroku: cel, problem, materiały, działania, efekt końcowy i prezentacja.
7. Rola nauczyciela w projekcie STEAM – organizator, przewodnik i osoba wspierająca proces uczenia się.
8. Przykłady projektów dla nauczycieli przedmiotów humanistycznych, przyrodniczych, matematycznych, technicznych i artystycznych.
9. Jak realizować STEAM bez drogiego sprzętu – praca z prostymi materiałami, narzędziami online i zasobami dostępnymi w szkole.
10. Dokumentowanie i prezentowanie efektów pracy uczniów.
11. Ocenianie projektów STEAM – kryteria sukcesu, samoocena, informacja zwrotna i ocena procesu.
12. Opracowanie pomysłu na własne działanie STEAM do wykorzystania w klasach 4-8.

INFORMACJE ORGANIZACYJNE

Adresaci: nauczyciele klas 4-8 różnych przedmiotów, w tym nauczyciele przedmiotów humanistycznych, matematyczno-przyrodniczych, technicznych, informatycznych i artystycznych, wychowawcy oraz osoby zainteresowane prowadzeniem projektów interdyscyplinarnych.

Forma: **ONLINE**

Czas trwania: 3 godziny dydaktyczne

Termin: **1 grudnia 2026 r. godz. 17.00 – 19.15**

Cena: **199 zł brutto/osobę**

1690 zł brutto za udział w szkoleniu Rady Pedagogicznej - **grupa do 10 osób**

2190 zł brutto za udział w szkoleniu Rady Pedagogicznej - **grupa do 30 osób**,

Dopłaty:

- powyżej 30 do 40 osób – 50 zł/osobę,
- powyżej 40 do 50 osób – 40 zł/osobę,
- powyżej 50 osób – 35 zł/osobę

(cena obejmuje: szkolenie, materiały szkoleniowe, zaświadczenie o udziale w szkoleniu)

Osoba prowadząca: **AGNIESZKA ZARANEK** - *nauczycielka matematyki z 15-letnim doświadczeniem, trenerka wykorzystania technologii w edukacji i współautorka podręcznika metodycznego oraz 12 modułów dydaktycznych w ramach europejskiej innowacji „ArduMathLab". Uczestniczka programu Centrum Mistrzostwa Informatycznego oraz projektu Latarnicy 2020. W pracy szkoleniowej stawia na*

wizualizację, eksperyment i praktyczne rozwiązania. Wdraża narzędzia cyfrowe (m.in. Canvę, GeoGebrę, Desmosa i Tinkercada), które ułatwiają pracę i pomagają tłumaczyć trudne zagadnienia. Doskonale zna codzienność szkoły oraz realne potrzeby nauczycieli. Lubi matematykę, która wychodzi poza zeszyt: daje się zmierzyć, narysować, zbudować, zaprogramować i sprawdzić w działaniu. Prywatnie pasjonatka druku 3D, krawiectwa użytkowego i majsterkowania w duchu DIY.

Zapisy indywidualne: >TUTAJ<

Zapisy grupowe/Rad Pedagogicznych: >TUTAJ<

Więcej szkoleń: https://www.empiria.edu.pl/kalendarium