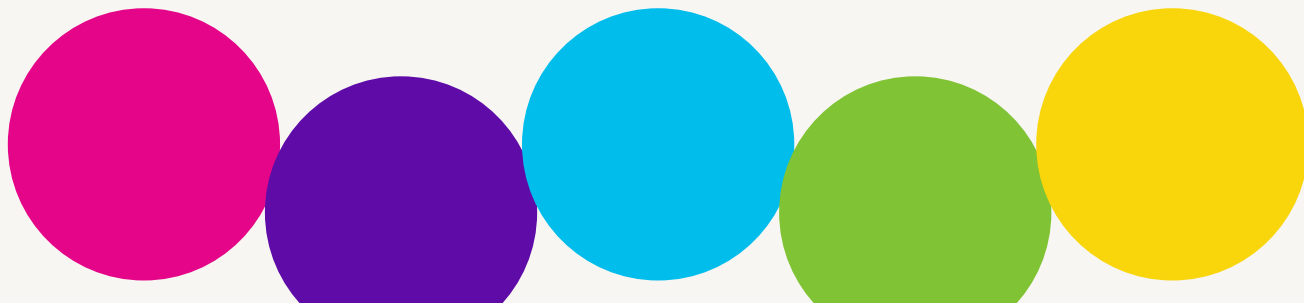




BEZPŁATNY MINI PRZEWODNIK

Tydzień projektowy w szkole

Jak przejść od dobrego pomysłu do dobrze zaplanowanego działania - bez chaosu, improwizacji i przeciążenia zespołu.

Najważniejsza zasada

Dobry tydzień projektowy zaczyna się przed pierwszym zadaniem uczniów.



Fundacja STEAM Polska | www.steampolska.org

POZNAJ NAS

Fundacja STEAM Polska

- tworzymy edukację jutra

Program STEAM Polska rozwijany jest od 2018 roku, a od 2022 roku działalność prowadzona jest w formule fundacji. Wspieramy nauczycieli, dyrektorów, szkoły, przedszkola i samorządy w tworzeniu edukacji, która łączy wiedzę z działaniem, współpracą i rozwiązywaniem rzeczywistych problemów.

2018

początek programu STEAM
Polska

SETKI

wspieranych placówek

TYSIĄCE

nauczycieli objętych
działaniami

NASZA MISJA

Uczymy kompetencji przyszłości i wspólnie kształtujemy edukację jutra.

Wierzymy, że każde dziecko ma naturalną ciekawość świata. Zadaniem szkoły jest stworzenie warunków, w których ta ciekawość może rozwijać się poprzez badanie, eksperymentowanie, projektowanie, sztukę i współpracę.



Tworzymy materiały i programy, które porządkują proces pracy, ale pozostawiają uczniom przestrzeń do własnych decyzji, testowania pomysłów i poprawiania rozwiązań.

JAK WSPIERAMY PLACÓWKI

Od pojedynczego szkolenia do zmiany całej szkoły

Fundacja STEAM Polska wspiera placówki na różnych etapach rozwoju: od pierwszego kontaktu z metodą STEAM, przez przygotowanie nauczycieli, aż po systemowe wdrożenie wspólnego modelu pracy

Certyfikacja STEAM-owa Szkoła

Pięciostopniowa ścieżka rozwoju placówki i zespołu nauczycieli, wspierana cyfrowymi odznakami IBE Odznaka+.

Akademia STEAM Polska

Kursy online dla nauczycieli, które pozwalają rozwijać wiedzę i praktyczne umiejętności we własnym tempie.

Szkolenia rad pedagogicznych

Wspólne przygotowanie zespołu do pracy projektowej, nowej roli nauczyciela i rozwijania kompetencji przyszłości.

Programy i scenariusze

Gotowe, szczegółowe materiały dla przedszkoli i szkół: cele, przebieg, pytania, karty pracy i rezultaty.

Warsztaty dla dzieci i nauczycieli

Uczenie się przez działanie, eksperyment, projektowanie i twórczą współpracę wokół realnego problemu.

Tydzień Projektowy

Konsultacje, szkolenia i gotowe pakiety projektów dla klas 1-3 oraz 4-8, dostosowane do wieku uczniów.

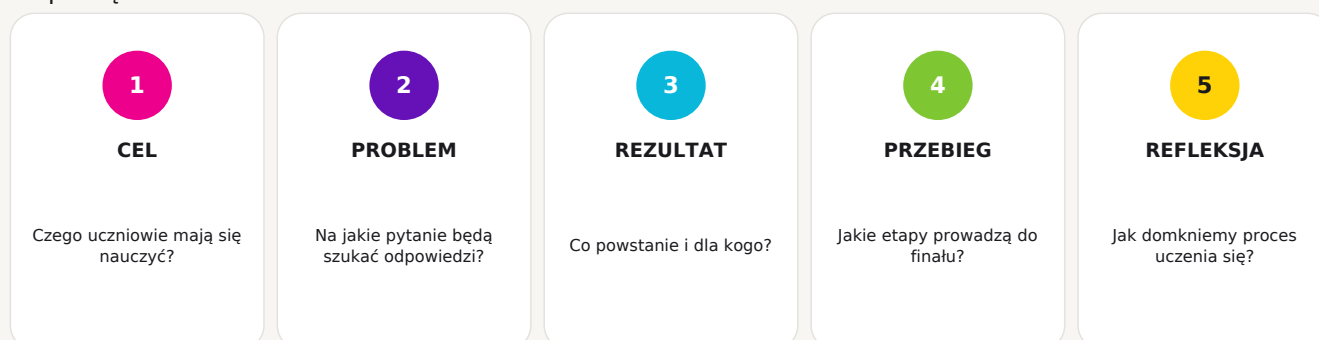
Wspólny mianownik naszych działań

Nie dostarczamy jedynie atrakcyjnych aktywności. Pomagamy szkołom budować spójny proces, w którym cel, pytanie projektowe, role uczniów, rezultat i refleksja tworzą jedną całość.

DLACZEGO POWSTAŁ

Dobry projekt zaczyna się zanim uczniowie ruszą do pracy

Tydzień Projektowy daje uczniom przestrzeń do samodzielności, współpracy i praktycznego wykorzystania wiedzy. Dla szkoły oznacza jednak także konieczność podjęcia wielu wspólnych decyzji jeszcze przed rozpoczęciem działań.



CO DAJE TEN PRZEWODNIK?

- **Wspólny standard**
dyrekcja i nauczyciele pracują według tej samej mapy.
- **Mniej chaosu**
role, zasoby, kamienie milowe i plan B są ustalone wcześniej.
- **Więcej miejsca na uczenie się**
nauczyciel może wspierać pomysły uczniów, zamiast gasić problemy organizacyjne.

Przewodnik jest przeznaczony dla dyrekcji, koordynatorów i nauczycieli klas 1-3 oraz 4-8, którzy chcą przygotować Tydzień Projektowy świadomie, spójnie i bez przeciążenia zespołu.

ZANIM ZACZNIESZ

Ten przewodnik porządkuje najważniejsze decyzje

Nie jest pełnym scenariuszem projektu. Jest mapą, dzięki której dyrekcja i nauczyciele mogą ocenić skalę przygotowań, ustalić wspólny standard i nie pominąć elementów, które później decydują o powodzeniu całego tygodnia.

01	Poznaj Fundację STEAM Polska	2	08	Cel, rezultat i pytanie	10-11
02	Jak wspieramy placówki	3	09	STEAM i poziom trudności	12-13
03	Dlaczego powstał przewodnik	4	10	Zespół, rytm i logistyka	14-16
04	Dlaczego teraz?	6	11	Nauczyciel, ocena, dostępność	17-19
05	Projekt czy tylko aktywność?	7	12	Błędy i checklista	20-21
06	Planowanie jako fundament	8	13	Gotowe projekty STEAM Polska	22-23
07	Siedem decyzji przed startem	9			

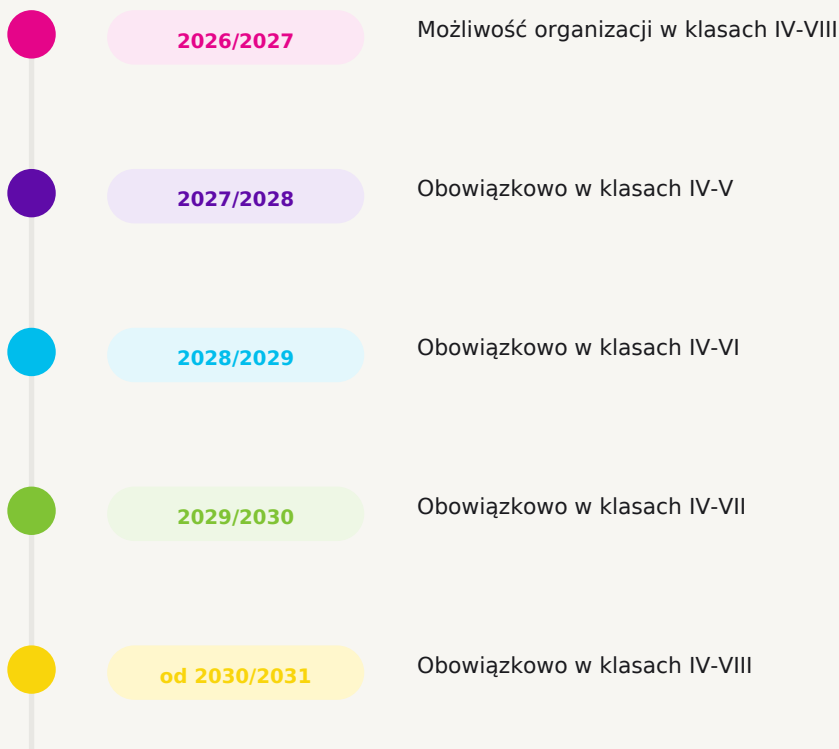
Dla kogo?

Dla dyrekcji, koordynatorów i nauczycieli, którzy chcą przeprowadzić tydzień projektowy świadomie - zarówno w klasach 1-3, jak i 4-8.

DLACZEGO TERAZ?

Tydzień projektowy staje się częścią szkolnej codzienności

W nowych rozwiązaniach programowych projekt nie jest dodatkiem do lekcji. Ma tworzyć przestrzeń do praktycznego wykorzystania wiedzy, współpracy oraz łączenia treści z różnych dziedzin. Szkoła może zacząć przygotowania wcześniej, zanim obowiązek obejmie kolejne klasy.



A klasy 1-3?

Praca projektowa może być wprowadzana wcześniej jako bezpieczny trening samodzielności, współpracy i uczenia się przez działanie. Kluczowe jest dopasowanie skali, języka instrukcji i rodzaju rezultatu do wieku uczniów.

Stan na 18.07.2026. Źródło: MEN - Reforma26 i rozporządzenie z 12.03.2026

NAJPIERW WSPÓLNE ROZUMIENIE

Nie każda ciekawa aktywność jest projektem

Projekt ma cel, odbiorcę, proces decyzyjny i rezultat, który powstaje dzięki pracy uczniów. Sama atrakcyjność zadania nie wystarcza. Jeśli wszystkie decyzje podejmuje nauczyciel, uczniowie jedynie wykonują polecenie.

TEMAT

Woda

Określa obszar, ale jeszcze nie uruchamia działania.

AKTYWNOŚĆ

Plakat o oszczędzaniu wody

Może być wartościowa, lecz często ma jeden z góry określony przebieg.

PROJEKT

Jak możemy zmniejszyć zużycie wody w naszej szkole?

Uczniowie badają, wybierają rozwiązanie, tworzą rezultat i przedstawiają go odbiorcom.

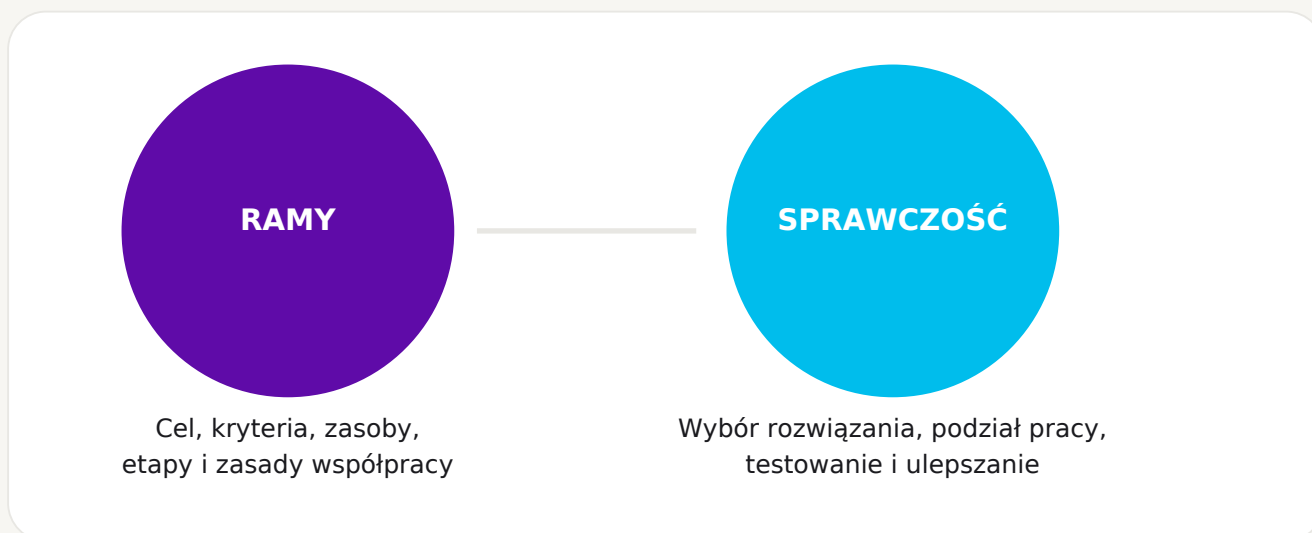
Pytanie kontrolne: gdzie w planie projektu znajduje się prawdziwa decyzja ucznia?



FUNDAMENT POWODZENIA

Planowanie nie odbiera projektowi swobody

Dobrze zaprojektowane ramy nie prowadzą wszystkich grup do identycznego efektu. Dają bezpieczną przestrzeń, w której uczniowie mogą wybierać, eksperymentować i poprawiać swoje rozwiązania - bez organizacyjnego chaosu.



Plan powinien chronić cel projektu, a nie przewidywać każdy ruch ucznia.

1

Wspólny kierunek

Każdy nauczyciel wie, jaki efekt edukacyjny wspiera.

2

Mniej improwizacji

Zasoby, role i momenty konsultacji są ustalone wcześniej.

3

Więcej miejsca na uczenie się

Zespół reaguje na pomysły uczniów, zamiast gasić problemy organizacyjne.

PRZED PIERWSZYM DNIEM

Siedem decyzji, które trzeba podjąć przed startem

Jeśli choć jedna z nich pozostaje niejasna, trudność zwykle ujawnia się dopiero w trakcie realizacji. Dlatego zespół nauczycieli powinien odpowiedzieć na te pytania wspólnie.

1

Cel

Czego uczniowie mają się nauczyć?

2

Problem

Na jakie pytanie będą szukać odpowiedzi?

3

Rezultat

Co powstanie i dla kogo?

4

Zespół

Jak podzielimy role i odpowiedzialność?

5

Przebieg

Jakie etapy i punkty kontrolne są potrzebne?

6

Zasoby

Jakie materiały, przestrzenie i technologie są dostępne?

7

Ocena

Po czym poznamy jakość procesu i efektu?

Nie zaczynaj od listy materiałów. Zacznij od sensu, odbiorcy i rezultatu.

MYŚLENIE OD KOŃCA

Najpierw rezultat, potem aktywności

Zanim zaplanujesz kolejne działania, wyobraź sobie finał. Dobry rezultat nie jest dekoracją. Pokazuje, że uczniowie wykorzystali wiedzę, podjęli decyzje i potrafią uzasadnić swoje rozwiązanie.

Trzy warstwy dobrze określonego rezultatu

WIEDZA

Jakie pojęcia i zależności muszą być widoczne?

DZIAŁANIE

Jakiego rozwiązania, modelu lub komunikatu oczekujemy?

ODBIORCA

Kto zobaczy efekt i dlaczego ma on dla niego znaczenie?

Pytania dla zespołu planującego

- ☐ Czy rezultat pozwoli uczniom pokazać rozumienie, a nie tylko odtworzyć informacje?
- ☐ Czy można dojść do celu więcej niż jedną drogą?
- ☐ Czy kryteria jakości będą zrozumiałe przed rozpoczęciem pracy?
- ☐ Czy finał jest osiągalny przy dostępnych zasobach i wieku uczniów?

Jeśli nie potrafisz opisać finału w dwóch zdaniach, projekt wymaga jeszcze doprecyzowania.

PYTANIE, KTÓRE URUCHAMIA MYŚLENIE

Dobry projekt zaczyna się od problemu, nie od instrukcji

Pytanie projektowe powinno być wystarczająco szerokie, aby dopuścić różne rozwiązania, i wystarczająco konkretne, aby uczniowie wiedzieli, co badają. Nie może mieć jednej odpowiedzi, którą łatwo skopiować z internetu.

Słabszy początek

„Zróbcie prezentację o zielonej szkole”.

Lepszy początek

„Jak możemy zmienić wybrane miejsce w szkole, aby lepiej służyło ludziom i środowisku?”.

Cztery cechy dobrego pytania

1

Wymaga badania

Uczeń musi zebrać lub porównać informacje.

2

Prowadzi do decyzji

Zespół wybiera rozwiązanie i potrafi je uzasadnić.

3

Łączy perspektywy

Problem pozwala wykorzystać więcej niż jedną dziedzinę.

4

Ma sens dla odbiorcy

Efekt odpowiada na realną lub wiarygodną potrzebę.



INTERDYSCYPLINARNOŚĆ

STEAM to połączenie, nie pięć osobnych stacji

Nie trzeba sztucznie dopisywać każdej litery do każdej czynności. W dobrym projekcie dyscypliny wspólnie pomagają rozwiązać problem, a uczniowie widzą, po co sięgają po daną wiedzę lub narzędzie.

**SCIENCE**

obserwowanie, badanie, wyjaśnianie zjawisk

**TECHNOLOGY**

dobór i odpowiedzialne użycie narzędzi

**ENGINEERING**

projektowanie, budowanie, testowanie i poprawianie

**ARTS & HUMANITIES**

znaczenie, komunikacja, estetyka i perspektywa człowieka

**MATHEMATICS**

pomiar, dane, zależności i argumentacja

Pytaj: jak dana dziedzina pomaga rozwiązać problem? Nie: gdzie dopisać kolejną literę?

JEDNA METODA, INNA SKALA

Projekt dla klas 1-3 nie jest uproszczoną wersją projektu dla klas 4-8

Różnica dotyczy nie tylko liczby zadań. Inaczej planuje się instrukcje, czas samodzielnej pracy, poziom abstrakcji, dokumentowanie procesu i odpowiedzialność za podział ról.

KLASY 1-3

Więcej prowadzenia

Instrukcja dzielona na krótkie, jasne etapy; częste zatrzymania i rozmowa o tym, co już wiemy.

REZULTAT

konkretny, widoczny i możliwy do wykonania rękami

ROLE

proste i zmieniane, aby każde dziecko mogło spróbować

ŹRÓDŁA

wybrane i przygotowane przez nauczyciela

REFLEKSJA

krótkie pytania, rozmowa, symbole i obserwacja

KLASY 4-8

Więcej samodzielności

Uczniowie współtworzą plan działania, analizują źródła i podejmują bardziej złożone decyzje.

REZULTAT

wieloelementowy, oparty na argumentach i danych

ROLE

bardziej specjalistyczne, z odpowiedzialnością za część procesu

ŹRÓDŁA

porównywane oraz oceniane przy wsparciu nauczyciela

REFLEKSJA

samoocena, informacja zwrotna i uzasadnienie decyzji



ODPOWIEDZIALNOŚĆ UCZNIÓW

Role porządkują współpracę, ale nie mogą zamykać uczniów w szufladkach

Każdy zespół powinien wiedzieć, kto pilnuje konkretnego obszaru. Jednocześnie odpowiedzialność za rezultat pozostaje wspólna. W młodszych klasach role można rotować; w starszych - łączyć je z mocnymi stronami i rozwojem uczniów.

1

KOORDYNACJA

pilnuje kolejnych kroków i ustaleń

2

BADANIE

zbiera informacje, obserwacje lub dane

3

PROJEKTOWANIE

porządkuje pomysły i tworzy rozwiązanie

4

DOKUMENTACJA

zapisuje decyzje, zmiany i wnioski

5

PREZENTACJA

dba o komunikat dla odbiorcy

Dobra rola odpowiada na pytanie „za co odpowiadam?”, a nie „co wolno robić tylko mnie?”.

RYTM PRACY

Planuj kamienie milowe, nie każdą minutę

Tydzień projektowy potrzebuje wyraźnego początku, czasu na badanie i tworzenie, momentu testowania oraz prawdziwego domknięcia. Zbyt szczegółowa rozpiska krępuje proces; brak punktów kontrolnych sprawia, że problemy ujawniają się za późno.



Zaplanuj także bufor: brak materiału, nieobecność osoby, awaria sprzętu lub potrzeba dodatkowej poprawki nie powinny zatrzymać całego projektu.



WARUNKI REALIZACJI

Logistyka projektu - co trzeba sprawdzić przed rozpoczęciem?

Nawet najlepszy pomysł może zatrzymać się z powodu brakujących materiałów, niedziałającego sprzętu, braku odpowiedniej przestrzeni lub niejasnego podziału odpowiedzialności. Przed rozpoczęciem projektu warto sprawdzić sześć obszarów organizacyjnych.

MATERIAŁY

Co mamy? Co trzeba kupić? Co można zastąpić?

PRZESTRZEŃ

Gdzie zespoły pracują, testują i przechowują efekty?

TECHNOLOGIA

Czy urządzenia, konta, pliki i połączenie działają?

BEZPIECZEŃSTWO

Jakie czynności wymagają instruktażu lub nadzoru?

LUDZIE

Kto otwiera salę, konsultuje, fotografuje i wspiera finał?

PLAN B

Jak osiągniemy cel bez kluczowego narzędzia lub materiału?

Dobra logistyka chroni cel projektu i pozwala nauczycielom skupić się na wspieraniu pracy uczniów.

ZMIANA ROLI

Nauczyciel nie znika - zmienia sposób wspierania

W projekcie nauczyciel nadal odpowiada za cel, bezpieczeństwo i jakość procesu. Nie podaje jednak każdej kolejnej odpowiedzi. Obserwuje, zadaje pytania, pomaga porządkować pracę i interweniuje wtedy, gdy zespół nie może sam ruszyć dalej.

PRZED

projektuje ramy

- ustala cel i kryteria
- przygotowuje zasoby
- przewiduje bariery

W TRAKCIE

prowadzi przez pytania

- obserwuje proces
- udziela informacji zwrotnej
- pomaga wrócić do celu

PO

domyka uczenie się

- organizuje prezentację
- uruchamia refleksję
- zbiera wnioski na przyszłość

Zanim odpowiesz, zapytaj: „Co już wiecie?”, „Co możecie sprawdzić?” i „Które kryterium pomoże wam podjąć decyzję?”.



WIDOCZNY PROCES

Nie oceniaj wyłącznie tego, co stoi na stole podczas finału

Efekt końcowy jest ważny, ale nie pokazuje całej drogi. W projekcie warto obserwować rozumienie problemu, sposób podejmowania decyzji, współpracę, korzystanie z informacji oraz gotowość do poprawiania rozwiązania.

1

ROZUMIENIE

Czy zespół potrafi wyjaśnić problem i użyte pojęcia?

2

PROCES

Czy planował, testował i reagował na informację zwrotną?

3

WSPÓŁPRACA

Czy role i odpowiedzialność były realnie dzielone?

4

REZULTAT

Czy efekt odpowiada na problem i potrzeby odbiorcy?

Trzy momenty informacji zwrotnej

NA STARCIE

uczniowie znają kryteria

W PROCESIE

zespół dostaje wskazówkę przed finałem

NA KOŃCU

refleksja prowadzi do wniosków

PROJEKT DLA CAŁEJ KLASY

Jedno wspólne wyzwanie może mieć różne drogi udziału

Dostępność nie polega na przygotowaniu osobnego, łatwiejszego projektu. Polega na takim zaplanowaniu ról, materiałów i sposobów komunikacji, aby każdy uczeń mógł wnieść realny wkład i pokazać uczenie się.

1

RÓŻNE ROLE

Pozwól wnieść wkład poprzez badanie, wykonanie, organizację, dokumentację lub prezentację.

2

RÓŻNE FORMY

Dopuszczaj tekst, obraz, model, nagranie, demonstrację lub wypowiedź ustną, jeśli wspierają ten sam cel.

3

JASNE INSTRUKCJE

Dziel polecenia na kroki, pokazuj przykład struktury i zapisuj kluczowe decyzje.

4

WSPARCIE BEZ WYRĘCZANIA

Dawaj narzędzia, pytania i dodatkowy czas, ale pozostawiaj uczniowi znaczącą decyzję.

Sprawdź nie tylko „czy uczeń wykona zadanie?”, lecz także „czy ma dostęp do ważnej decyzji i może pokazać swoje rozumienie?”.

NAJCZĘSTSZE PUŁAPKI

Siedem błędów, które najczęściej kosztują szkołę czas i energię

Większość trudności nie wynika z braku zaangażowania. Pojawia się wtedy, gdy zespół zaczyna planować od atrakcyjnych aktywności, a dopiero później próbuje połączyć je w spójną całość.

**Za szeroki temat**

Zawęż go do pytania i odbiorcy.

**Niejasny rezultat**

Opisz, co ma powstać i jakie ma spełniać kryteria.

**Zbyt wiele aktywności**

Zostaw tylko te, które prowadzą do celu.

**Brak decyzji uczniów**

Wskaż obszary prawdziwego wyboru.

**Technologia dla efektu wow**

Użyj jej tylko wtedy, gdy pomaga badać, tworzyć lub komunikować.

**Ocena dopiero na końcu**

Zaplanuj informację zwrotną także w procesie.

**Brak wspólnego planu nauczycieli**

Ustal role dorosłych, przepływ informacji i zasady zmian.

Jeżeli plan nie mieści się na jednej wspólnej mapie, uczestnicy prawdopodobnie będą realizować różne wersje tego samego tygodnia.



GOTOWOŚĆ DO STARTU

Dwanaście pytań przed uruchomieniem projektu

Zaznacz „tak” tylko wtedy, gdy odpowiedź jest znana całemu zespołowi nauczycieli. Kilka pustych pól nie oznacza porażki - pokazuje dokładnie, co trzeba jeszcze dopracować.

- | | |
|---|--|
| ☐ Mamy jeden, jasno zapisany cel edukacyjny. | ☐ Pytanie projektowe wymaga badania i podjęcia decyzji. |
| ☐ Wiemy, co ma powstać i kto będzie odbiorcą rezultatu. | ☐ Kryteria jakości są zrozumiałe dla uczniów. |
| ☐ Każda aktywność prowadzi do celu lub rezultatu. | ☐ Role uczniów są znaczące i możliwe do zmiany. |
| ☐ Zespół nauczycieli zna swoje zadania i sposób komunikacji. | ☐ Zaplanowaliśmy punkty konsultacji i informację zwrotną. |
| ☐ Materiały, przestrzenie i technologie zostały sprawdzone. | ☐ Mamy plan B dla kluczowych zasobów. |
| ☐ Projekt jest dostępny dla wszystkich uczniów w klasie. | ☐ Finał obejmuje prezentację oraz refleksję nad procesem. |

Jeśli większość odpowiedzi brzmi „tak” - macie ramy. Jeśli nie - warto wrócić do planowania albo skorzystać z gotowej, sprawdzonej struktury projektu.

OD PLANU DO REALIZACJI

Nie każda szkoła musi zaczynać od pustej kartki

Samodzielne zaprojektowanie spójnego tygodnia dla wielu klas wymaga czasu, koordynacji i doświadczenia. Gotowy projekt pozwala nauczycielom skupić się na uczniach, zachowując przemyślaną strukturę, cele i materiały.

PAKIET

10 projektów dla klas 1-3

Tematy, język instrukcji, role i karty pracy dopasowane do edukacji wczesnoszkolnej.

PAKIET

10 projektów dla klas 4-8

Inne, bardziej złożone tematy, pogłębione zadania i materiały dostosowane do starszych uczniów.

W gotowych materiałach STEAM Polska

- szczegółowy przebieg krok po kroku dla nauczyciela
- wskazówki: co powiedzieć, pokazać i o co zapytać
- cele, rezultaty, role, materiały i logika kolejnych działań
- karty pracy dopasowane do wieku i poziomu samodzielności
- tematy uwzględniające podstawę programową i interdyscyplinarność
- gotowa struktura, którą szkoła może dopasować do swoich warunków

Gotowy materiał nie zastępuje nauczyciela. Daje mu czas, strukturę i pewność, że wszystkie elementy tworzą jedną całość.

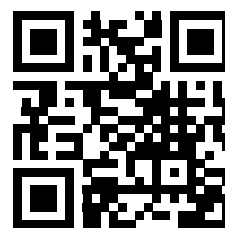
GOTOWI NA DOBRY START?

Nie musisz projektować wszystkiego od początku.

Wybierz gotowy pakiet projektów STEAM Polska dla klas 1-3 lub 4-8 i daj nauczycielom przemyślaną strukturę, a uczniom przestrzeń do badania, tworzenia i współpracy.

Zapytaj o pakiety

kontakt@steampolska.org
www.steampolska.org



Zeskanuj i poznaj ofertę



Dla placówek, które chcą wdrożyć pracę projektową systemowo, dostępne są również szkolenia i programy rozwojowe Fundacji STEAM Polska.