



**Krajowy Zespół Ekspertów
ds. Kształcenia i Szkolenia Zawodowego**

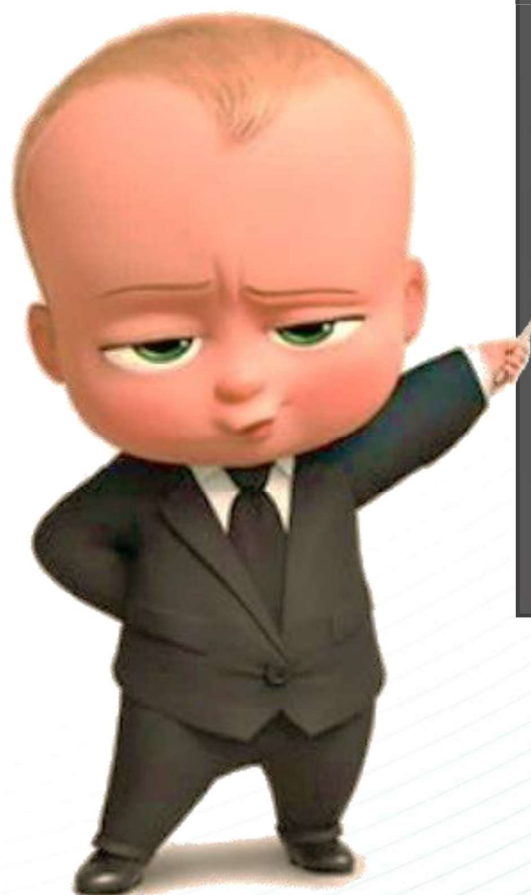


Profesor oświaty Mieczysław Wilk

**Krajowy Ekspert ds. Kształcenia i Szkolenia Zawodowego
National VET Team na rok 2023**



**Krajowy Zespół Ekspertów
ds. Kształcenia i Szkolenia Zawodowego**



**Jeśli naprawdę CHCESZ coś zrobić,
to znajdziesz SPOSÓB.**

Jeśli NIE CHCESZ, znajdziesz tylko
WYMÓWKĘ.

TYM SPOSOBEM JEST

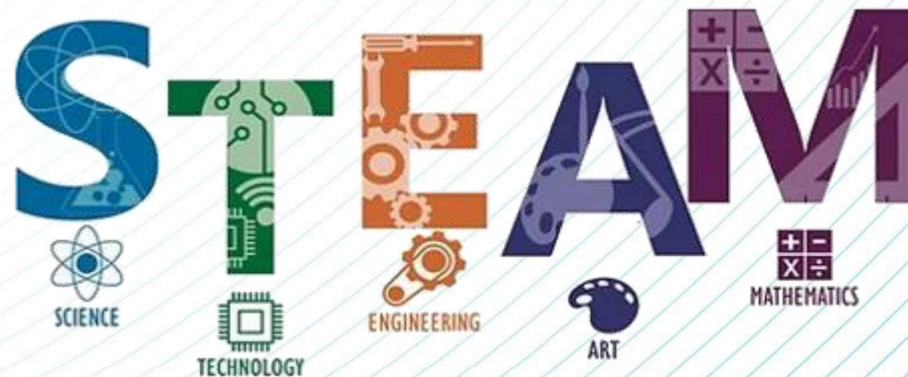
S T E A M

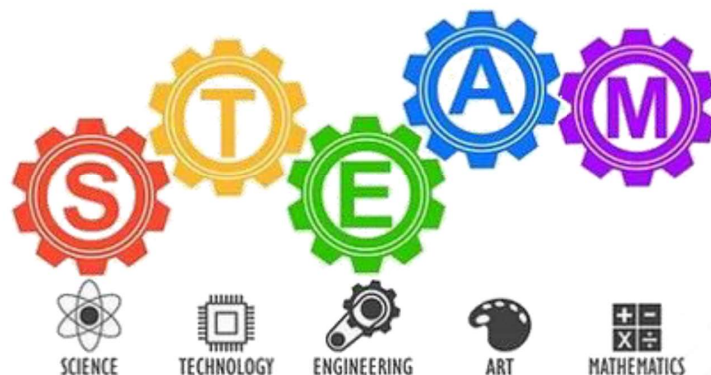
CO TO ZNACZY STEAM?

STEAM to całkowite odwrócenie tradycyjnego podejścia do nauczania. Uczeń przestaje być biernym odbiorcą wiedzy podawanej przez nauczyciela. Staje się naukowcem, konstruktorem, odkrywcą i inżynierem.

Nazwa **STEAM** jest angielskim akronimem pięciu terminów:

- **S**cience - nauka
- **T**echnology - technologia
- **E**ngineering - inżynieria
- **A**rts - sztuka
- **M**aths - matematyka





Zajęcia prowadzone według założeń metodologii STEAM pokazują uczniom, że muzyka, fotografia, malarstwo czy rzeźba funkcjonują na fundamentach nauk ścisłych - geometrii, optyki, proporcji.

Za pomocą środków artystycznych można skutecznie zaprezentować prawa nauki i techniki.

Prace plastyczne umożliwiają wizualizację praw fizyki czy wzorów chemicznych, prezentację danych statystycznych, projektowanie konstrukcji przestrzennych.



Warto także zaznaczyć, że kreatywne podejście do nauki rozwija wiele kompetencji kluczowych:

- **twórcze myślenie,**
- **wyobraźnię przestrzenną,**
- **umiejętności nieszablonowego rozwiązywania problemów,**
- **analizy danych,**
- **planowania i wnioskowania.**

Realizacja projektów grupowych pozwala uczniom nabierać doświadczenia w zakresie współpracy w zespole i efektywnej komunikacji.



Metoda STEAM to doskonałe narzędzie do przygotowania uczniów do wyzwań przyszłości.

W globalnym społeczeństwie, które coraz bardziej opiera się na wiedzy i innowacjach, umiejętność kreatywnego myślenia oraz rozwiązywania problemów jest nieoceniona.

Dlatego też metoda STEAM nie tylko wpisuje się w obecne trendy edukacyjne, ale stanowi także klucz do sukcesu w przyszłości.

KORZYŚCI Z METODOLOGII STEAM

- 1. Zdobywanie wiedzy i umiejętności poprzez obserwację, działanie, doświadczanie i dedukcję, co przekłada się na lepsze rozumienie i zapamiętywanie czyli efektywną naukę**



2. Nauka umiejętności krytycznego i analitycznego myślenia

MYSLENIE KRYTYCZNE, CZYLI RECEPTA NA SUKCES ŻYCIOWY, INACZEJ MOŻNA NAZWAĆ „LOGICZNYM OSĄDEM”.

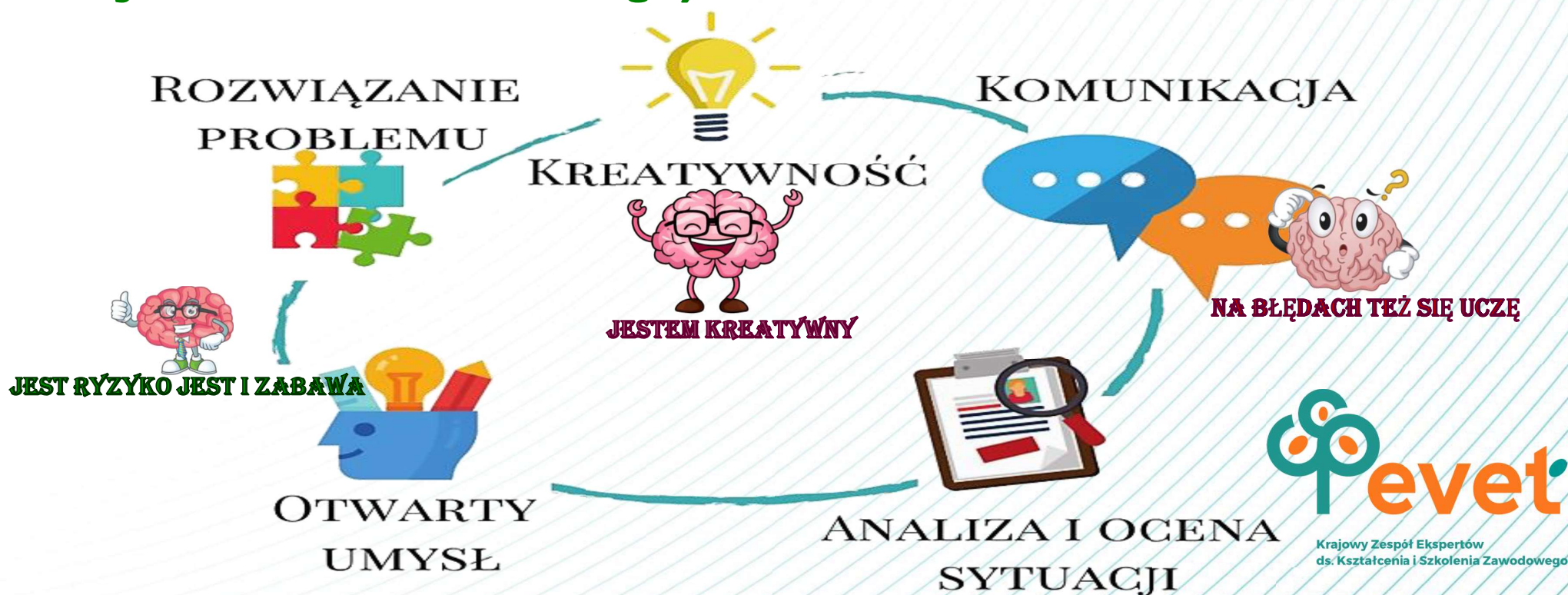
UCZENIE TEJ ZDOLNOŚCI WYMAGA NAUCZENIA SIĘ, JAK ANALIZOWAĆ INFORMACJE, SYNTETYZOWAĆ I PRZETWARZAĆ INFORMACJE NAPŁYWAJĄCE DO UCZNIĄ Z RÓŻNYCH KIERUNKÓW.

INFORMACJE DOPLÝWAJĄ DO NAS POPRZEC OBSERWACJĘ, DOŚWIADCZANIE, ROZUMOWANIE, ODCZUCIA, KOMUNIKACJĘ.



KORZYŚCI Z METODOLOGII STEAM

3. Rozwój kreatywności w rozwiązywaniu problemów (nauka metodą prób i błędów, stosowania różnych metod, podejmowania ryzyka i myślenia nieszablonowego)



4. Podtrzymanie naturalnej motywacji do nauki przedmiotów ścisłych, wsparcie zainteresowania i rozwoju w zakresie przedmiotów takich jak matematyka, chemia czy fizyka

Wyznaczanie asymptot funkcji: $f(x) = ax \cdot e^{\frac{-b^2}{x+c}}$

- asymptota pionowa lewostronna: $x = -c$, bo:

$$\lim_{x \rightarrow -c^-} f(x) = -\infty \quad \lim_{x \rightarrow -c^+} f(x) = 0$$

- asymptota pozioma: **brak**, bo:

$$\lim_{x \rightarrow \pm\infty} f(x) = \pm\infty$$

- asymptota ukośna obustronna: $y = nx - m$

$$n = \lim_{x \rightarrow -\infty} \frac{f(x)}{x} = \lim_{x \rightarrow -\infty} \frac{ax \cdot e^{\frac{-b^2}{x+c}}}{x} = \lim_{x \rightarrow -\infty} a \cdot e^{\frac{-b^2}{x+c}} = ("a \cdot e^0 = a \cdot 1") = a$$

$$m = \lim_{x \rightarrow -\infty} [f(x) - ax] = \lim_{x \rightarrow -\infty} \left(ax \cdot e^{\frac{-b^2}{x+c}} - ax \right) = ("-\infty + \infty") = \lim_{x \rightarrow -\infty} ax \left(\frac{-b^2}{e^{\frac{-b^2}{x+c}} - 1} \right) = ("-\infty \cdot 0") =$$

$$= \lim_{x \rightarrow -\infty} ax \cdot \left(\frac{1}{\frac{b^2}{e^{\frac{-b^2}{x+c}}} - 1} \right) = ("-\infty \cdot 0") = \lim_{x \rightarrow -\infty} ax \cdot \left(\frac{1 - e^{\frac{-b^2}{x+c}}}{\frac{b^2}{e^{\frac{-b^2}{x+c}}}} \right) = ("-\infty \cdot \frac{0}{1}") = \lim_{x \rightarrow -\infty} \frac{1 - e^{\frac{-b^2}{x+c}}}{\frac{b^2}{ax}} =$$

$$= \left(" \frac{0}{0} " \xrightarrow{\text{reguła H}} \right) = \lim_{x \rightarrow -\infty} \frac{-e^{\frac{-b^2}{x+c}} \cdot \frac{-b^2}{(x+c)^2}}{\frac{b^2}{e^{\frac{-b^2}{x+c}}} \cdot \frac{-b^2}{(x+c)^2} \cdot ax - e^{\frac{-b^2}{x+c}} \cdot a} = \lim_{x \rightarrow -\infty} \left[\frac{b^2}{(x+c)^2} \cdot \frac{(ax)^2}{-ab^2 \cdot x - a(x+c)^2} \right] =$$

$$= \lim_{x \rightarrow -\infty} \frac{-a^2 b^2 \cdot x^2}{ab^2 \cdot x + a \cdot (x+c)^2} = \lim_{x \rightarrow -\infty} \frac{-ab^2 \cdot x}{b^2 x + (x+c)^2} = \left(" \frac{\infty}{\infty} " \right) = \lim_{x \rightarrow -\infty} \frac{-ab^2}{\frac{b^2}{x} + \left(1 + \frac{c}{x}\right)^2} = \left(" \frac{-ab^2}{1} " \right) = -ab^2$$

Ostatecznie, równanie asymptoty ukośnej obustronnej ma postać $y = ax - ab^2$



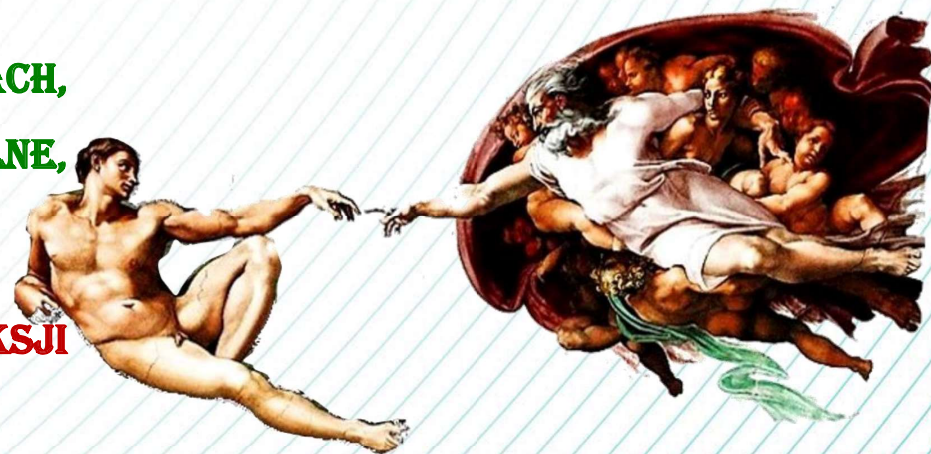
KORZYŚCI Z METODOLOGII STEAM

5. Podkreślenie roli sztuki w projektach związanych z nauką, inżynierią, technologią i matematyką, dzięki której wzrasta zaangażowanie uczniów w przedmioty ścisłe

SZTUKĄ OD WIEKÓW TOWARZYSZY NAM W RÓŻNYCH FORMACH,
ZASPOKAJAJĄC NASZE POTRZEBY INTELEKTUALNE,
EMOCJONALNE I ESTETYCZNE.

SZTUKA JEST NOŚNIKIEM WARTOŚCI, INSPIRUJE DO REFLEKSJI
I POBUDZA WYOBRAŹNIĘ.

SZTUKA WŁACZA NAS W DIALOG Z TWÓRCAMI, POZWALA NAM
LEPIEJ ROZUMIEĆ ŚWIAT I SAMYCH SIEBIE.

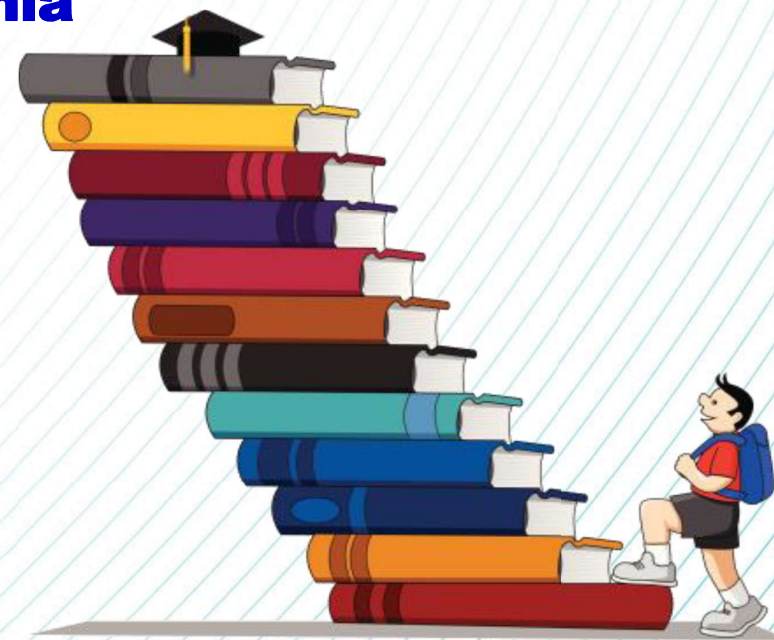


6. Podniesienie efektów oraz jakości kształcenia

**NIE ILOŚĆ PRZEROBIONEGO MATERIAŁU NAUCZANIA, A JEGO
JAKOŚĆ W KSZTAŁCENIU JEST GWARANTEM SUKCESU UCZNIĄ –
PRZYSZŁEGO FACHOWCĄ FIRMY.**

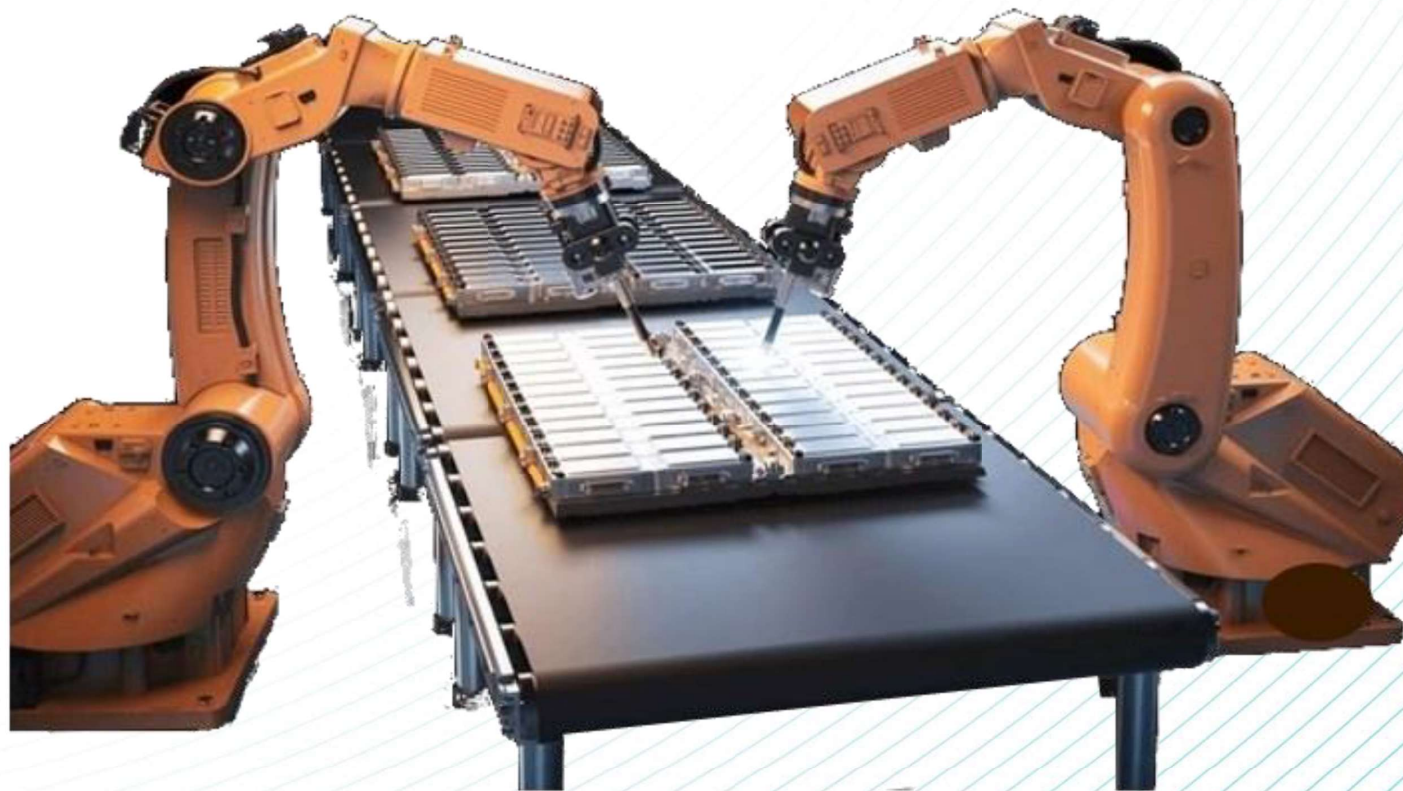
**STOSOWANIE INNOWACYJNYCH METOD NAUCZANIA, KSZTAŁCENIE
DUALNE ORAZ WDRAŻANIE SAMOWARTOŚCIOWANIA SIĘ UCZNIĄ
W PROCESIE OCENIANIA SĄ AKTUALNYMI WYZWANIAM I W SZKOLE.**

**TO NIE NAUCZYCIEL MA POKAZYWAĆ ILE UMIE, TO UCZEŃ MA
POKAZAĆ ILE SIĘ NAUCZYŁ !!!**



KORZYŚCI Z METODOLOGII STEAM

7. Kształcenie umiejętności w rzeczywistych warunkach pracy, dla wymogów współczesnego i przyszłego rynku pracy



8. Rozwój tzw. kompetencji miękkich (psychospołecznych) – zapamiętania, współpracy, efektywnej komunikacji, kreatywności, elastyczności



9. Otwarcie na współpracę oraz wymianę międzynarodową

ERASMUS+ w ZST w MIELCU



Tu byliśmy z uczniami



Krajowy Zespół Ekspertów
ds. Kształcenia i Szkolenia Zawodowego

10. Rozwój umiejętności językowych w praktyce

**PRZEZ KOMPETENCJE JĘZYKOWE ROZUMIEMY POZIOM
BIEGŁOŚCI DANEJ OSOBY W ZAKRESIE CZTERECH
UMIEJĘTNOŚCI JĘZYKOWYCH: CZYTANIA, SŁUCHANIA,
PISANIA I MÓWIENIA.**

**OSOBY, KTÓRE POTRAFIĄ POROZUMIEWAĆ SIĘ Z INNYMI
UŻYTKOWNIKAMI TEGO SAMEGO JĘZYKA I RADZĄ
SOBIE W RÓŻNYCH KONTEKSTACH KOMUNIKACYJNYCH,
OKREŚLA SIĘ MIANEM „BIEGLYCH”.**



11. Nauka tolerancji i akceptacji dla różnorodności.

**TOLERANCJA TO SZACUNEK, AKCEPTACJA
I UZNANIE BOGACTWA RÓŻNORODNOŚCI
KULTUR NA ŚWIECIE, NASZYCH FORM WYRAZU
I SPOSOBÓW NA BYCIE CZŁOWIEKIEM.**

**SPRZYJA JEJ WIEDZA, OTWARTOŚĆ,
KOMUNIKOWANIE SIĘ ORAZ WOLNOŚĆ SŁOWA,
SUMIENIA I WIARY.**

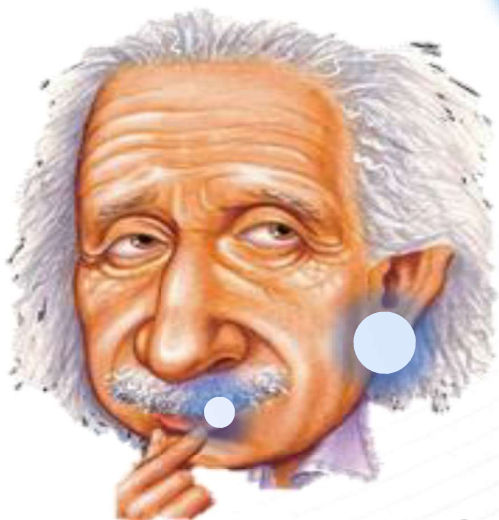
**TOLERANCJA JEST HARMONIĄ
W RÓŻNORODNOŚCI.**

Różnorodność jest normą, nie wyjątkiem!



ULEPSZANIE NIGDY NIE MA KOŃCA

PAMIĘTAJ, ŻE NAJMNIEJSZY
„KAIZENEK” JEST
POCZĄTKIEM CZEGOŚ
WIELKIEGO



Dlatego w ZST w Mielcu został opracowany
innowacyjny model kształcenia **STEAM+**



CO TO ZNACZY STEAM+?



KSZTAŁCENIE DUALNE

TO SZKOŁA Z KLASAMI
PARTNERSKIMI FIRMY -

aktualnie mamy podpisanych 6 porozumień partnerskich
z mieleckimi firmami

TO EDUKACJA + BIZNES



INNOWACYJNE METODY NAUCZANIA

**TO ŁĄCZENIE SFERY
PEDAGOGICZNEJ SZKOŁY ZE
SFERĄ ORGANIZACJI
I ZARZĄDZANIA FIRMY –**

**aktualnie mamy opracowanych i wdrożonych 5 autorskich,
innowacyjnych metod nauczania**





Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

PRZEDMIOTY STOSOWANE W FIRMIE

**TO PRAKTYCZNE STOSOWANIE
MATEMATYKI, FIZYKI, CHEMII,
MECHANIKI, INFORMATYKI,
TECHNOLOGII, JĘZYKÓW OBCYCH**

- aktualnie mamy opracowany autorski program nauczania z matematyki stosowanej w ekonomii, mechanice, wytrzymałości materiałów, informatyce, technologii, rysunku technicznym.

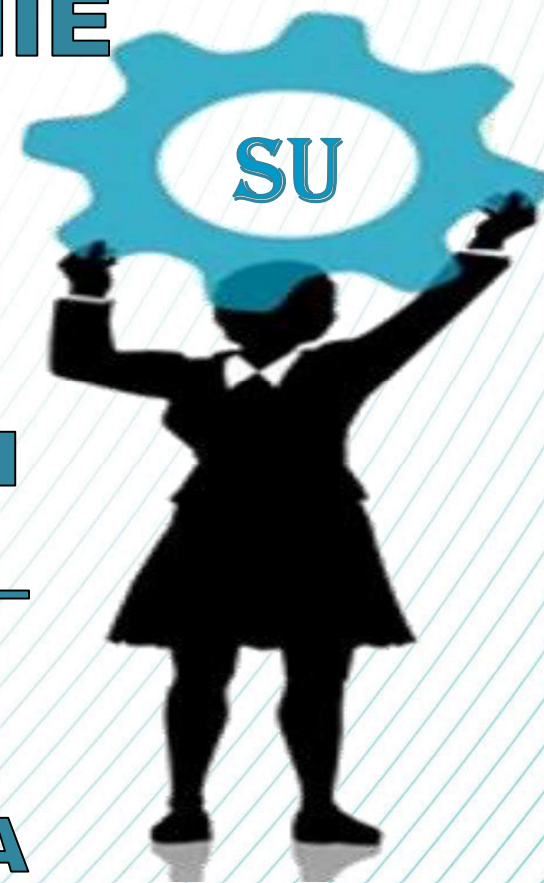


Krajowy Zespół Ekspertów
ds. Kształcenia i Szkolenia Zawodowego

SAMOWARTOŚCIOWANIE SIĘ UCZNIĄ

**TO UMOŻLIWIENIE UCZNIOM
WYBORU STOPNIA TRUDNOŚCI
DLA ZADAŃ CZY PROJEKTÓW –
IM TRUDNIEJSZY PROBLEM
TYM WYŻSZA OCENA SZKOLNA**

- aktualnie mamy opracowane dwa sposoby samowartościowania się uczniów pod względem posiadanej wiedzy i umiejętności (sposób bezpośredni oraz „dochodzenia do wyższej oceny z asekuracją”)



PODSUMOWANIE

