

# ERA INŻYNIERA



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



PODKARPACKIE  
przestrzeń otwarta

## ERA INŻYNIERA w Stalowej Woli – kolejne kosmiczne wyzwanie

Miasto Stalowa Wola pozyskało ogromne dofinansowanie w ramach programu regionalnego Fundusze Europejskie dla Podkarpacia 2021-2027 (Działanie FEPK.07.12 Szkolnictwo ogólne) na realizację projektu pt.: „ERA INŻYNIERA - Rozwój kompetencji kluczowych w Gminie Stalowa Wola”.

### DOFINANSOWANIE

Całkowita wartość projektu to aż 7 784 755,00 zł, przy czym dofinansowanie wynosi 7 006 279,50 zł (w tym z Unii Europejskiej z Europejskiego Funduszu Społecznego Plus 6 617 041,75 zł i z budżetu państwa 389 237,75 zł), a finansowy wkład własny Gminy Stalowa Wola to 778 475,50 zł.

### TERMIN REALIZACJI PROJEKTU

Projekt planowany jest do realizacji w okresie od 1 września 2024 r. do 30 czerwca 2026 r.

### CEL PROJEKTU

Celem projektu jest podniesienie w okresie realizacji projektu jakości i atrakcyjności oferty edukacyjnej 9 szkół podstawowych i Samorządowego Liceum Ogólnokształcącego im. C. K. Norwida, podległych Gminie Stalowa Wola, poprzez rozwój kompetencji zawodowych minimum 338 przedstawicieli kadry pedagogicznej i zarządzającej w zakresie cyberbezpieczeństwa, atrakcyjnych form pracy z uczniami, mediacji, negocjacji, motywacji do rozwoju, mnemotechnik, szkoły ćwiczeń, pracy z uczniami o szczególnych potrzebach edukacyjnych, a także rozwój kompetencji kluczowych minimum 1260 uczniów, rozwój kompetencji minimum 360 rodziców/opiekunów uczniów z ww. szkół w zakresie cyberbezpieczeństwa i motywacji dziecka do rozwoju oraz tworzenie w 10 szkołach przyjaznych warunków dla rozwoju kompetencji kluczowych i kształcenia z wykorzystaniem TIK.

### GRUPY DOCELOWE PROJEKTU

W projekcie będzie brało udział 9 szkół podstawowych (PSP1, PSP2, PSP3, PSP4, PSP5, PSP7, PSP9, PSP11, PSP12), dla których organem prowadzącym jest Gmina Stalowa Wola oraz Samorządowe Liceum Ogólnokształcące im. C. K. Norwida.

Uczestnikami projektu będzie także:

- minimum 375 przedstawicieli kadry pedagogicznej i zarządzającej z ww. szkół
- oraz minimum 1400 uczniów z klas I-VIII PSP i kl. I-IV liceum,
- a także minimum 400 rodziców/opiekunów uczniów z ww. szkół.

### ZADANIA PROJEKTU

W ramach projektu przewidziano realizację 4 głównych działań obejmujących wsparcie dla szkoły, nauczycieli, uczniów oraz ich rodziców/opiekunów.

1) Zad. 1 obejmuje realizację wsparcia mentoringowego oraz przeprowadzenie następujących warsztatów dla kadry pedagogicznej i zarządzającej szkoł uczestniczących w projekcie:

- Cyberbezpieczeństwo.
- Praktyczne wykorzystanie materiałów cyfrowych ZPE.
- Praca z uczniami o szczególnych potrzebach edukacyjnych.
- Aktywne metody pracy z uczniem.
- Praca metodą projektu.
- Praca metodą eksperymentu.
- Praca metodą Design Thinking.
- Konstruktywne rozwiązywanie konfliktów z uczniami i rodzicami, mediacja.
- Mnemotechniki w procesie dydaktycznym.
- Jak motywować uczniów do rozwoju.
- Elementy gamifikacji w procesie dydaktycznym.
- Wykorzystanie sztucznej inteligencji w pracy nauczyciela.
- Edukacja STEAM z Laboratoriami Przyszłości.
- Negocjacje w środowisku szkolnym.
- Model „Szkoły ćwiczeń”.
- Wykorzystanie gry Minecraft w edukacji.

2) Zad. 2 ukierunkowane jest na wsparcie uczniów poprzez wskazane poniżej zajęcia oraz wydarzenia rozwijające kompetencje kluczowe i przeciwdziałające cyberzagrożeniom:

- MATEMATYKA z MINECRAFTEM (zajęcia matematyczne)
- PITAGORAS (zajęcia matematyczne)
- KASPAROW (zajęcia szachowe)
- LINGUA (zajęcia z j. ang.)
- EFEKTYWNI (zajęcia z efektywnego uczenia się)
- KREATYWNI (warsztaty Design Thinking)
- CYBER (zajęcia z cyberbezpieczeństwa)
- PYTHON (zajęcia z programowania)
- ESCAPE (zajęcia z goglami VR/AR)
- DONATELLO (zajęcia z modelowania 3D)
- MOVIE (zajęcia filmowe)
- SELFIE (zajęcia fotograficzne)
- KOPERNIK (zajęcia astronomiczne)
- EKSPERYMENT DARWIN (zajęcia przyrodniczo-biologiczne)

- EKSPERYMENT EINSTEIN (zajęcia fizyczne)
  - EKSPERYMENT ATOM (zajęcia chemiczne)
  - FESTIWALE NAUKOWE w szkołach, rozwijające kompetencje kluczowe
- 3) Zad. 3 obejmuje wsparcie dla szkoły poprzez doposażenie 10 szkół w:
- PRACOWNIE KOMPUTEROWE (na 1 pracownię składają się: 30 laptopów, 1 urządzenie do przenoszenia i ładowania laptopów, pakiet akcesoriów do laptopów: słuchawki, myszki itp., monitor interaktywny dotykowy min. 75" wraz z mocowaniem) – łącznie wyposażonych zostanie 15 pracowni, w tym w PSP1, PSP2, PSP4, PSP5, PSP9 – po 1 pracowni oraz w PSP3, PSP7, PSP11, PSP12, SLO po 2 pracownie.
  - SPECJALISTYCZNE PRACOWNIE JĘZYKOWE (wyposażone m.in. w meble ergonomiczne, wygłuszające kabiny, dotykowe pulpity uczniowskie, program do tworzenia ankiet i quizów) wraz z montażem i szkoleniem z obsługi dla min. 2 n-li każdej szkoły – 10 szkół x 1 pracownia
  - PROGRAMY MULTIMEDIALNE I POMOCE DYDAKTYCZNE do edukacji z bloku nauk matematyczno-przyrodniczych - do rozwoju kompetencji z bloku nauk matematyczno-przyrodniczych (programy multimedialne matematyczne, biologiczne, geograficzne, fizyczne i chemiczne dla PSP oraz dla liceum biologiczne, geograficzne, fizyczne i chemiczne, wizualizery, mikroskopy, generatory Van de Graffa z napędem elektrycznym, wahadła rezonansowe).
- 4) Zad.4 wspiera rodziców/opiekunów uczniów poprzez:
- indywidualne kursy z goglami VR/AR dot. cyberbezpieczeństwa
  - oraz warsztaty otwarte dot. motywacji uczniów do rozwoju.

### **GŁÓWNE REZULTATY PROJEKTU**

- Liczba przedstawicieli kadry szkół i placówek systemu oświaty, którzy uzyskali kwalifikacje po opuszczeniu programu – 338 osób
- Liczba uczniów, którzy nabyli kwalifikacje po opuszczeniu programu– 1260 osób
- Liczba rodziców, którzy podnieśli kompetencje w ramach programu– 360 osób

### **KONTAKT**

Szczegółowe informacje o projekcie można uzyskać w Wydziale Stalowowskie Centrum Aktywności Lokalnej Urzędu Miasta Stalowej Woli:

Lokalizacja biura

Al. Jana Pawła II 25a

pokój 608 (VI piętro)

37-450 Stalowa Wola

tel.: +48 792 983 300

e-mail: [scal@stalowawola.pl](mailto:scal@stalowawola.pl)

#FunduszeUE

#FunduszeEuropejskie