

Edukacyjny Maraton Kompetencji - wsparcie uczniów z Gminy Pszczyna

Fundusze Europejskie dla Śląskiego 2021–2027,
Europejski Fundusz Społeczny+,
działanie FESL.06.02 – Kształcenie ogólne



BROSZURA INFORMACYJNA

Informacje ogólne



Okres realizacji projektu: 01.08.2025-31.07.2027



Partner: TOP EDUCATION Eliza Masny



Grupa docelowa:

Uczniowie i nauczyciele z 18 szkół podstawowych z terenu Gminy Pszczyna



Wartość projektu: 3 316 907,57 PLN

Dofinansowanie: 2 985 216,81 PLN

Wkład własny: 331 690,76 PLN

Cel i zakres projektu

CEL

Podniesienie jakości edukacji i rozwój doradztwa edukacyjno-zawodowego w 18 szkołach podstawowych Gminy Pszczyna poprzez kompleksowe wsparcie uczniów i kadry.

OCZEKIWANY REZULTAT

- Zwiększenie kluczowych kompetencji uczniów;
- Poprawa jakości nauczania;
- Większe wykorzystanie technologii;
- Rozwój kompetencji społecznych i zawodowych nauczycieli;
- Wsparcie w wyborze ścieżek kariery;
- Przeciwdziałanie wykluczeniom.

WSPARCIE DLA UCZNIÓW

ZAJĘCIA REALIZOWANE PRZEZ NAUCZYCIELI DANEJ SZKOŁY

ZAJĘCIA DYDAKTYCZNO-WYRÓWNAWCZE I DODATKOWE DLA UCZNIÓW

Ilość uczestników: 0-4 grup po ok. 5-20 uczniów (w zależności od szkoły i ilości przyznanego wsparcia dla danej szkoły)

Czas trwania: 30h / 45h

Opis szkolenia:

Zadanie jest odpowiedzią na indywidualnie zdiagnozowane potrzeby uczniów szkoły zgodnie z przeprowadzoną diagnozą, w zakresie rozwoju umiejętności podstawowych i przekrojowych w formie zajęć dydaktyczno-wyrównawczych oraz zajęć dodatkowych dla uczniów.

W skład zadania wchodzi:

1. **Zajęcia rozwijające umiejętności matematyczne** (kompetencje: umiejętności podstawowe - matematyczne)
2. **Zajęcia dydaktyczno-wyrównawcze edukacja wczesnoszkolna** (kompetencje: umiejętności podstawowe - rozumienia i tworzenia informacji)
3. **Zajęcia dydaktyczno-wyrównawcze z matematyki** (kompetencje: umiejętności podstawowe - matematyczne)
4. **Koło matematyczne** (kompetencje: umiejętności podstawowe - matematyczne)
5. **Koło matematyczno-informatyczne** (kompetencje: umiejętności podstawowe - matematyczne; umiejętności przekrojowe: **cyfrowe**)
6. **Zajęcia dydaktyczno-wyrównawcze z j. angielskiego** (kompetencje: umiejętności podstawowe - wielojęzyczności)
7. **Zajęcia rozwijające z j. angielskiego** (kompetencje: umiejętności podstawowe - wielojęzyczności)
8. **Koło miłośników przyrody** (kompetencje: umiejętności podstawowe: w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii)
9. **Zajęcia dydaktyczno-wyrównawcze z chemii** (kompetencje: umiejętności podstawowe: w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii)
10. **Zajęcia dydaktyczno-wyrównawcze z fizyki** (kompetencje: umiejętności podstawowe: w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii)
11. **Zajęcia dydaktyczno-wyrównawcze z biologii** (kompetencje: umiejętności podstawowe: w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii)
12. **Zajęcia rozwijające z biologii/przyrody** (kompetencje: umiejętności podstawowe: w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii)
13. **Zajęcia rozwijające z fizyki** (kompetencje: umiejętności podstawowe: w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii)
14. **Zajęcia rozwijające z chemii** (kompetencje: umiejętności podstawowe: w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii)
15. **Zajęcia dodatkowe z informatyki** (kompetencje: umiejętności przekrojowe - **cyfrowe**)
16. **Zajęcia dodatkowe: Robotyka i matematyka z LEGO lub równoważne** (kompetencje: umiejętności przekrojowe - **cyfrowe**)
17. **Zajęcia rozwijające umiejętności podstawowe uczniów kl.1-3** (kompetencje: umiejętności podstawowe - rozumienia i tworzenia informacji)
18. **Zajęcia rozwijające umiejętności podstawowe uczniów kl. 4-6** (kompetencje: umiejętności podstawowe - rozumienia i tworzenia informacji)

Zajęcia dydaktyczno-wyrównawcze i rozwijające uzdolnienia będą odbywały się w grupach do 8 osób.

Koła i zajęcia dodatkowe będą odbywały się w grupach do 20 osób.

Zgodnie z przeprowadzoną diagnozą - ustalając grupę docelową założono, że uczeń ma możliwość wzięcia udziału w więcej niż jednej formie wsparcia w ramach zadania.

Wsparcie dotyczące **kompetencji cyfrowych** będzie realizowane z wykorzystaniem standardu kompetencji cyfrowych na podstawie aktualnej na dzień ogłoszenia naboru wersji ramy „DigComp”.

ETAPY NABYWANIA KOMPETENCJI/umiejętności podczas zajęć dydaktycznych:

I. ZAKRES - na etapie rekrutacji weryfikacja spełniania kryteriów oraz stanu wiedzy/kompetencji "na wejściu" (np. pretest)

II. WZORZEC - oddzielny dla każdej z grup program edukacyjny określający cele oraz umiejętności/ kompetencje/ wiedzę (uczeń zna-wie-potrafi)

III. OCENA - przeprowadzenie weryfikacji (w postaci testu/egzaminu) oraz za pomocą Indywidualnych Kart Postępu Uczniów

IV. PORÓWNANIE - danych na "wejściu" i "wyjściu" na podstawie ankiet ex ante i ex post, wyników testów/ egzaminów.

Wymiar i tematyka zajęć wynika ze zdiagnozowanych potrzeb w każdej szkole i został do nich dostosowany. Zajęcia prowadzone będą przez nauczycieli przy wykorzystaniu sprzętu i pomocy dydaktycznych zakupionych w projekcie.

WSPARCIE DLA UCZNIÓW ZAJĘCIA REALIZOWANE PRZEZ NAUCZYCIELI DANEJ SZKOŁY

ROZWÓJ UMIEJĘTNOŚCI PRZEKROJOWYCH U UCZNIÓW

Ilość uczestników: 1-5 grup po ok. 20 uczniów (w zależności od szkoły)

Czas trwania: 10h / 2h / 3h / 10h

Opis szkolenia:

Celem zadania jest rozwój umiejętności przekrojowych u uczniów w zakresie kompetencji społecznych, osobistych, umiejętności uczenia się oraz zapobiegania dyskryminacji i przemocy wśród uczniów, higieny cyfrowej, wykorzystania narzędzi biurowych i cyberbezpieczeństwa. Całe wsparcie dla uczniów będzie poprowadzone przez kadrę, która zostanie przygotowana do prowadzenia zajęć z wykorzystaniem specjalistycznych narzędzi zakupionych w projekcie.

W skład zadania wchodzi:

1. Zajęcia rozwijające kompetencje społeczno-osobiste uczniów (10h).

Celem warsztatu jest rozwój u uczniów kompetencji osobistych i społecznych.

W trakcie zajęć zostaną wykorzystane specjalistyczne narzędzia, które pozwolą określić u uczniów mocne strony oraz obszary do rozwoju w zakresie poziomu kompetencji społecznych np. przywództwo, praca w zespole, budowanie relacji, planowanie i organizowanie oraz kompetencji osobistych np. radzenie sobie w sytuacjach trudnych, działanie, samoocena, poziom emocji czy umiejętność adaptacji do nowych warunków.

Na bazie wyników (raportów wraz z rekomendacjami) nauczyciele będą pracować z uczniami dostosowując program do indywidualnych potrzeb każdego ucznia.

Zajęcia będą prowadzone przez nauczycieli, którzy zostaną przygotowani i wyposażeni w narzędzia.

2. Warsztat dla uczniów z zakresu zapobiegania dyskryminacji i przemocy wśród uczniów (2h).

Celem warsztatów jest stworzenie bezpiecznego i inkluzywnego środowiska edukacyjnego, w którym każdy uczeń będzie miał równe szanse na rozwój i uczestnictwo w życiu szkolnym.

Przygotowana kadra nauczycielska na bazie manualu poprowadzi warsztaty z uczniami w celu budowania świadomości i wrażliwości uczniów z zakresu zapobiegania dyskryminacji i przemocy rówieśniczej motywowanej uprzedzeniami ze względu na cechy prawnie chronione, w szczególności na: płeć, niepełnosprawność, orientację seksualną oraz pochodzenie etniczne.

3. Warsztat dla uczniów z zakresu higieny cyfrowej, wykorzystania narzędzi biurowych i cyberbezpieczeństwa (3h).

Przygotowana kadra nauczycieli na bazie manualu poprowadzi warsztaty w celu przygotowania uczniów do bezpiecznego i efektywnego korzystania z nowoczesnych technologii w zakresie:

- higieny cyfrowej - jak zarządzać swoją obecnością online i dbać o swoją prywatność w Internecie;
- Wykorzystanie narzędzi biurowych – praktyczne użycie popularnych narzędzi biurowych takich jak: edytory tekstu, arkusze kalkulacyjne czy narzędzia do prezentacji oraz jak edytować i dzielić się dokumentami oraz jak korzystać z funkcji współpracy online;
- Cyberbezpieczeństwo – podstawy zabezpieczeń komputerowych, ochrona danych osobowych, w tym ochronę przed wirusami, phishingiem i innymi rodzajami ataków cybernetycznych.

4. Zajęcia rozwijające umiejętności uczenia się uczniów z wykorzystaniem nowoczesnych metod nauki GAMIFIKACJA (10h).

Przygotowana kadra nauczycielska wraz z narzędziami do GAMIFIKACJI i diagnozy stylu uczenia się poprowadzi zajęcia rozwijające umiejętności uczenia się. W trakcie zajęć uczniowie poznają swój indywidualny styl uczenia się oraz techniki i metody nauki przez zabawę. Dodatkowo z wykorzystaniem GAMIFIKACJI będą uczyć się kompetencji podstawowych i przekrojowych.

WSPARCIE DLA UCZNIÓW ZAJĘCIA REALIZOWANE PRZEZ NAUCZYCIELI DANEJ SZKOŁY

DORADZTWO ZAWODOWE DLA UCZNIÓW

Ilość uczestników: 1-2 grupy po 12 uczniów każda (w zależności od szkoły)

Czas trwania: 6h (grupa) / 2h indywidualnie

Opis szkolenia:

Zadanie ma na celu identyfikację predyspozycji zawodowych, osobowościowych i edukacyjnych u uczniów oraz zapewnienie im wsparcia w podejmowaniu świadomych decyzji edukacyjno-zawodowych.

Celem jest rozwój świadomości uczniów odnośnie ich zdolności, umiejętności, talentów i predyspozycji, aby na tej podstawie mogli odkrywać obszary zawodowe dopasowane do ich indywidualnych zdolności psychofizycznych i kognitywnych.

Realizacja tego zadania jest kluczowa, ponieważ pozwala młodym ludziom na wczesnym etapie edukacji kształtować ścieżkę kariery zgodną z ich prawdziwymi pasjami i zdolnościami, co może znacząco wpłynąć na ich przyszłe zadowolenie zawodowe i osobiste. Dodatkowo uczniowie otrzymują unikalną możliwość dokonania przemyślanych i świadomych wyborów, co może przyczynić się do zmniejszenia ryzyka niezadowolenia i frustracji na późniejszych etapach życia zawodowego czy edukacyjnego.

Zadanie skierowane jest do uczniów klas 7-8 i będzie wolne od stereotypów płciowych w wyborze ścieżek edukacyjnych i zawodowych, a także będzie wspierać promowanie przedmiotów STEAM.

W skład zadania wchodzi:

1. Warsztaty dla uczniów: Grupowe doradztwo zawodowe (6h).

Przygotowana kadra Doradztwa Zawodowego/nauczycielska poprowadzi warsztat wraz z zastosowaniem narzędzi do badania predyspozycji osobowościowo-edukacyjnych uczniów.

Celem warsztatu na bazie specjalistycznych narzędzi jest ocena indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz predyspozycji osobowościowych **uczniów z kl. VII i VIII** oraz wypracowania indywidualnych potrzeb rozwojowo-edukacyjnych.

W zależności od potrzeb uczniowie zostaną zdiagnozowani narzędziami psychometrycznymi w formie online (wraz z systemem generowania wyników i raportów z rekomendacjami oraz systemem zarządzania raportami):

- test predyspozycji osobowościowo-interpersonalnych,
- test kariery badający predyktory zawodowe.

Po diagnozie każdy uczeń otrzyma indywidualne raporty wraz z rekomendacjami (każdy raport min. 15 stron) oraz na bazie wyników i rekomendacji będzie w trakcie warsztatu wypracowywał plan swojej ścieżki edukacyjnej. Dodatkowo uczniowie poznają swoje mocne strony, predyspozycje i obszary do rozwoju. Będą mogli dokonać wyboru kierunku, szkoły do dalszej edukacji z uwzględnieniem swoich predyspozycji.

Po warsztacie Uczniowie, którzy będą potrzebować wsparcia dodatkowego, wezmą udział w 2h indywidualnym doradztwie zawodowym.

Zadanie będzie wolne od stereotypów płciowych w wyborze ścieżek zawodowych i edukacyjnych, a także będzie wspierać przełamywanie tych stereotypów.

2. Indywidualne doradztwo zawodowe (2h) – po warsztacie grupowym.

W trakcie warsztatów zostaną wykorzystane prezentacje do scenariuszy **dla klas 7-8** dostępne na stronie <https://doradztwo.ore.edu.pl/programy-i-wsdz/> lub zpe.gov.pl.

Dodatkowo, w trakcie zajęć zostaną zastosowane wybrane elementy „Przykładowego programu doradztwa zawodowego dla klas VII-VIII szkoły podstawowej”, również dostępnego na proponowanych stronach. Wykorzystanie tych zasobów zapewni kompleksowe i profesjonalne wsparcie dla uczniów w kształtowaniu ich ścieżek edukacyjno-zawodowych.

Zajęcia doradztwa zawodowego będą wolne od stereotypów płciowych w wyborze ścieżek zawodowych i będą zwiększać zainteresowanie kierunkami niestereotypowymi dla danej płci - STEAM wśród dziewcząt.

WSPARCIE DLA UCZNIÓW ZADANIA REALIZOWANE PRZEZ PARTNERA PROJEKTU - TOP EDUCATION

PODNIOSZENIE KOMPETENCJI UCZNIÓW

EKO-UCZEŃ - Gra edukacyjna rozwijająca wiedzę i umiejętności proekologiczne

Ilość uczestników: 1-2 grupy dla każdej szkoły (grupa ok 12 uczniów)

Czas trwania: 3h

Opis szkolenia:

Warsztat pod tytułem "EKO-UCZEŃ" ma na celu rozwijanie świadomości ekologicznej u uczniów poprzez interaktywną grę edukacyjną. Podczas 3-godzinnych zajęć uczniowie zostaną podzieleni na zespoły i aktywnie zaangażowani w rozwiązywanie zadań oraz odpowiadanie na pytania związane z ochroną środowiska.

Celem warsztatu jest podniesienie wiedzy na temat ekologii, kształtowanie proekologicznych postaw i promowanie odpowiedzialnego zachowania wobec środowiska, zgodnie z Celami Zrównoważonego Rozwoju 2030.

Po zakończeniu zajęć każdy uczestnik otrzyma dostęp do specjalnej aplikacji mobilnej, która w formie grywalizacji będzie wspierać dalsze pogłębianie wiedzy i rozwijanie proekologicznych postaw.

Warsztat umiejętności matematycznych i logicznego myślenia z wykorzystaniem TIK dla uczniów

Ilość uczestników: 1-2 grupy na szkołę

Czas trwania: 8h

Opis szkolenia:

Szkolenie skupia się na rozwijaniu umiejętności matematycznych i logicznego myślenia u uczniów klas II-IV oraz przeprowadzeniu indywidualnej oceny tych kompetencji w grupie 288 dzieci. Podkreśla znaczenie wczesnej edukacji matematycznej dla dalszego rozwoju umiejętności oraz zwraca uwagę na konsekwencje zaniedbań na tym etapie.

Program obejmuje 8-godzinne zajęcia, podczas których uczestnicy zdobędą wiedzę na temat diagnozy, wsparcia w zakresie operowania liczbami, rozumienia własności liczb, interpretacji tekstów matematycznych oraz praktycznego zastosowania matematyki. Warsztat zawiera również pracę z zestawami zadań i ćwiczeń dedykowanych edukacji wczesnoszkolnej.

Warsztat: Rozwój umiejętności przedsiębiorczych i pracy w zespole

Ilość uczestników: 1-2 grupy dla każdej szkoły (grupa ok 12 uczniów)

Czas trwania: 8h

Opis szkolenia:

Celem tego warsztatu jest wspieranie rozwoju kompetencji przedsiębiorczych u uczniów poprzez rozwijanie kluczowych cech przedsiębiorczych i umiejętności niezbędnych do odniesienia sukcesu w środowisku edukacyjnym i przyszłym życiu zawodowym.

Podczas szkolenia uczestnicy będą mieli okazję wziąć udział w interaktywnym treningu prowadzonym w formie pracy zespołowej, opartej na grze edukacyjnej. Ta forma aktywności sprzyja integracji, kreatywności oraz rozwijaniu kompetencji społecznych i przedsiębiorczych w naturalny i angażujący sposób.

W trakcie warsztatu każdy uczeń przejdzie indywidualną diagnozę poziomu przedsiębiorczości, która pozwoli na szczegółowe określenie mocnych stron i obszarów do rozwoju. Na podstawie indywidualnych raportów oraz uzyskanych wyników, uczniowie będą mogli świadomie rozwijać swoje cechy przedsiębiorcze, korzystając z metody grywalizacji i specjalnie przygotowanych materiałów edukacyjnych.

Dzięki temu innowacyjnemu podejściu, uczestnicy nie tylko zdobędą wiedzę teoretyczną, ale również praktyczne umiejętności i pewność siebie w podejmowaniu inicjatyw, rozwiązywaniu problemów oraz współpracy w zespole. Warsztat ma na celu inspirowanie młodych ludzi do rozwoju własnych kompetencji przedsiębiorczych, co jest kluczowe dla ich przyszłego rozwoju osobistego i zawodowego.

Warsztat MŁODY KREATOR

Ilość uczestników: 1-2 grupy dla każdej szkoły (grupa ok 12 uczniów)

Czas trwania: 8h

Opis szkolenia:

Warsztat ma na celu rozwój kluczowych kompetencji uczniów, takich jak kreatywne i twórcze myślenie, innowacyjność oraz umiejętność tworzenia map myśli. Uczestnicy poznają mechanizmy psychologiczne wspierające procesy poznawcze oraz nauczą się wykorzystywać symbole, metafory i obrazy, które wspomagają naukę i myślenie lateralne. Zajęcia poprowadzone będą w nowoczesnej formule z wykorzystaniem narzędzi i aplikacji do grywalizacji, dzięki czemu nauka stanie się angażującą i zabawną grą edukacyjną. To interaktywne doświadczenie pozwoli uczniom rozwijać kreatywność, myślenie abstrakcyjne i umiejętność pracy z symbolami w atrakcyjnej formie zabawy.

Rekrutacja

→ MIEJSCA, GDZIE MOŻNA BĘDZIE SKŁADAĆ DOKUMENTY REKRUTACYJNE: SEKRETARIATY SZKÓŁ PODSTAWOWYCH (BIURO PROJEKTU UDZIELA JEDYNNIE INFORMACJI NA TEMAT DZIAŁAŃ).

→ DOKUMENTY REKRUTACYJNE BĘDĄ MOGŁY BYĆ SKŁADANE BEZPOŚREDNIO PRZEZ UCZNIÓW, JAK I RODZICÓW.

→ W CELU USPRAWNIENIA PROCESU REKRUTACJI W KAŻDEJ ZE SZKÓŁ ZOSTANIE STWORZONA LISTA PODSTAWOWA ORAZ REZERWOWA. UCZEŃ Z LISTY REZERWOWEJ BĘDZIE MÓGŁ ZASTĄPIĆ UCZNIA, KTÓRY ZREZYGNOWAŁ DO MOMENTU, W KTÓRYM MOŻLIWE JEST WYKORZYSTANIE PRZEZ NIEGO MIN. 80% DANEJ FORMY WSPARCIA.

✓ Rekrutacja do projektu będzie przeprowadzana osobno w każdej szkole, zgodnie z regulaminem opracowanym specjalnie na potrzeby projektu.

Dokumenty rekrutacyjne:

- ✓ 1. **Formularz rekrutacyjny (z potwierdzeniem przez dyrektora szkoły bycia Uczniem placówki objętej projektem)**
2. **Deklaracja chęci uczestnictwa**
3. **Zgoda na przetwarzanie danych osobowych i fakt zapoznania się z informacjami wynikającymi z art.13 i 14 rozporządzenia Parlamentu UE 2016/679 27 kwietnia 2016r. (RODO)**
4. **Oświadczenie dotyczące zamieszkiwania na terenie woj. śląskiego**

✓ Grupy uczniów/uczennic szczególnie potrzebujących wsparcia projektowego:

- uczniowie posiadający orzeczenia PPP
- uczniowie ze specyficznymi trudnościami w nauce
- uczniowie wykazujący niepowodzenia edukacyjne
- osoby z niepełnosprawnością

OSOBY ODPOWIEDZIALNE ZA PROCES REKRUTACJI:

✓ Za cały proces rekrutacji uczniów i nauczycieli będą odpowiedzialni szkolni koordynatorzy pod nadzorem Koordynatora projektu.

Zespół i biuro projektu

Biuro projektu:

- Wydział Oświaty, Urząd Miejski, ul. Zdrojowa 4, pokój 79, tel. 32 210 40 67
- Referat Rozwoju i Funduszy Europejskich, Urząd Miejski, ul. Rynek 2, pokój 204, tel. 32 449 39 48

E-mail: maraton@pszczyna.pl

KIEROWNIK PROJEKTU



Odpowiedzialny za merytoryczną kontrolę i zatwierdzanie dokumentów (sprawozdania, rachunki, faktury), zapewnienie warunków i ogólny nadzór nad przechowywaniem całości dokumentacji związanej z projektem, zatwierdzanie korespondencji i dokumentów przygotowywanych do instytucji pośredniczącej.

KOORDYNATORZY SZKOLNI



Odpowiedzialni za rekrutację, zarządzanie, realizację na miejscu w szkołach, pełniący nadzór nad prawidłowym wykonywaniem projektu oraz zarządzaniem ryzykiem w swoich placówkach, proces rekrutacji w szkołach, monitoring, ewaluacja, kontakt z liderem i partnerem, organizacja zajęć, weryfikacja prawidłowości realizacji zadań, kontrola osiągniętych wskaźników w szkołach.

PERSONEL MERYTORYCZNY - NAUCZYCIELE



Odpowiedzialni za realizację zadań merytorycznych projektu. Podstawową formą angażowania personelu merytorycznego do realizacji projektu będzie powierzenie prowadzenia zajęć na podstawie art. 35a KN. Tylko w wyjątkowych sytuacjach, wynikających ze zdarzeń losowych, dopuszczalne będzie zaangażowanie N-li na podstawie art. 16 ustawy Prawo oświatowe