

Program „Laboratoria przyszłości” - wsparcie nauczycieli i innych członków społeczności szkolnych w rozwijaniu umiejętności podstawowych i przekrojowych uczniów, w szczególności z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych zakupionych w ramach programu : zestawienie bibliograficzne w wyborze w oparciu o zbiory Pedagogicznej Biblioteki Wojewódzkiej w Kielcach i jej filii

Laboratoria Przyszłości to Program skierowany do szkół podstawowych oraz ogólnokształcących szkół artystycznych. Jego celem jest budowanie kompetencji kreatywnych i technicznych wśród uczniów. W ramach Programu szkoły otrzymują od państwa wsparcie finansowe na zakup wyposażenia technicznego niezbędnego do rozwoju umiejętności praktycznych wśród dzieci i młodzieży.

Kreatywne myślenie oraz obsługa narzędzi to jedno z podstawowych umiejętności decydujących o rozwoju cywilizacyjnym, gospodarczym i społecznym. Wzrost innowacyjności oraz rozwój technologiczny spowodował, że umiejętności matematyczne, w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii są dziś ważniejsze niż kiedykolwiek wcześniej. Laboratoria Przyszłości to kolejny krok w stronę wzmocnienia i uatrakcyjnienia dotychczasowego procesu zdobywania wiedzy i praktycznych umiejętności w tych obszarach przez uczniów¹.

Wsparcie nauczycieli i innych członków społeczności szkolnych w rozwijaniu umiejętności podstawowych i przekrojowych uczniów, w szczególności z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych zakupionych w ramach programu „Laboratoria przyszłości” jest jednym z priorytetów kierunków realizacji polityki oświatowej państwa w roku szkolnym 2022/2023. Zapraszamy wszystkich nauczycieli do zapoznania się z publikacjami, które mogą okazać się pomocne w przygotowaniu i prowadzeniu zajęć rozwijających kompetencje przyszłości.

Wydawnictwa zwarte

1. Cyfrowy świat dzieci we wczesnym wieku szkolnym : uwarunkowania korzystania z nowych technologii przez dzieci / Agnieszka Iwanicka. - Wydanie I. - Poznań : Wydawnictwo Naukowe UAM, 2020. - 334 strony : ilustracje, tabele, wykres ; 24 cm.
2. Edukacja cyfrowa w szkołach w Europie : raport Eurydice / Komisja Europejska. - Warszawa : Wydawnictwo FRSE, 2020. - 151 stron : ilustracje ; 30 cm.
3. Kompetencje : aspekty teoretyczne i praktyczne / Urszula Jeruszka. - Warszawa : „Difin”, 2016. - 232 strony : ilustracje, wykresy ; 23 cm.
4. Kompetencje przyszłości : obszary : porozmawiajmy o kompetencjach, wyzwania współczesnej edukacji, kompetencje cyfrowe, kompetencje społeczne nauczycieli / redakcja

¹ Źródło: <https://www.gov.pl/web/laboratoria/o-programie2>, dostęp online 8 marca 2023.

- naukowa Stefan M. Kwiatkowski. - Dodruk wydania 2018. - Warszawa : Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, 2020. - 485 stron : ilustracje, fotografie, wykresy ; 24 cm.
5. Kompetencje przyszłości : jakich postaw i umiejętności potrzebujemy? / [redakcja Adam Leśniewicz, Piotr Zbieranek ; Kongres Obywatelski]. - Gdańsk : Instytut Badań nad Gospodarką Rynkową, 2016. - 106, [17] stron : ilustracje ; 24 cm.
 6. Kompetencje XXI wieku : kreatywność, komunikacja, krytyczne myślenie, kooperacja / Jérémy Lamri ; [tłumaczenie : Agnieszka Zręda]. - Warszawa : Wolters Kluwer, 2021. - 209 stron ; 23 cm.
 7. Kompetencje bez tajemnic : rozwijanie kompetencji to nie czary / Daniel Hunziker ; przełożyła Małgorzata Guzowska. - Słupsk ; Warszawa : Wydawnictwo Dobra Literatura - Grupa Wydawnicza Literatura Inspiruje, 2018. - 207, [1] strona : ilustracje ; 21 cm.
 8. „Kompetencje informacyjne młodzieży. Analiza – stan faktyczny – kształcenie na przykładzie Polski, Niemiec i Wielkiej Brytanii” / Justyna Jasiewicz ; Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich. - Warszawa : Wydawnictwo SBP, 2012. - 238, [2] strony : ilustracje (w tym kolorowe) ; 24 cm.
 9. Kompetencje przyszłości : obszary : porozmawiajmy o kompetencjach, wyzwania współczesnej edukacji, kompetencje cyfrowe, kompetencje społeczne nauczycieli / redakcja naukowa Stefan M. Kwiatkowski. - Warszawa : Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, 2020. - 485 stron : ilustracje, fotografie, wykresy ; 24 cm.
 10. Kreatywność w systemie edukacji / redakcja naukowa Jan Fazlagić ; [współpraca: Agnieszka Rybińska]. - Warszawa : Wydawnictwo FRSE, 2019. - 252, [3] strony : ilustracje, wykresy ; 24 cm.
 11. Kreatywność w systemie edukacji / redakcja naukowa Jan Fazlagić ; [współpraca: Agnieszka Rybińska]. - Dodruk wydania 2019. - Warszawa : Wydawnictwo FRSE, 2020. - 252, [4] strony : ilustracje, wykresy ; 24 cm.
 12. Mediatyzacja przestrzeni szkoły : tropy badawcze i implementacje / redakcja naukowa Marzenna Nowicka, Joanna Dziekońska. - Toruń : Wydawnictwo Adam Marszałek, 2019. - 250 stron : fotografie, ilustracje ; 23 cm.
 13. Multimedialne przedszkole / Katarzyna Rogozińska, Anna Winiarczyk. - Kielce : Wydawnictwo Uniwersytetu Jana Kochanowskiego, 2019. - 156, [8] stron : ilustracje, wykresy ; 24 cm.
 14. Nauczyciel a nowe technologie w szkole / redakcja naukowa Marzenna Nowicka, Joanna Dziekońska. - Toruń : Wydawnictwo Adam Marszałek, 2018. - 266 stron : ilustracje, wykres ; 23 cm.
 15. Q edukacji cyfrowej / Marlena Plebańska, Aleksandra Szyller, Małgorzata Sieńczewska. - Wydanie pierwsze. - Warszawa : Difin, 2020. - 195, [1] strona : ilustracje, wykresy ; 23 cm.
 16. STEAM-owe przedszkole / Marlena Plebańska, Aleksandra Szyller. - Wydanie pierwsze. - Warszawa : Difin, 2021. - 140, [2] strony : ilustracje ; 24 cm.
 17. Współczesny uczeń a dydaktyka 2.0 / redakcja naukowa Marzenna Nowicka, Joanna Dziekońska. - Toruń : Wydawnictwo Adam Marszałek, 2018. - 247 stron : ilustracje, wykresy ; 23 cm.
 18. Współczesny świat dziecka : media i konsumpcja / pod redakcją Małgorzaty Boguni-Borowskiej. - Kraków : Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, copyright 2019. - 370 stron : ilustracje ; 24 cm.

19. Zafascynowani światem : efektywne wspieranie rozwoju zdolności i zainteresowań uczniów w codziennej praktyce szkolnej / Tomasz Knopik. - Warszawa : Ośrodek Rozwoju Edukacji, 2018. - 173 strony : ilustracje ; 23 cm.

Wydawnictwa ciągłe

20. Czy roboty dają Steam - parę? / Jan Wierzbicki. W: Meritum. - 2018, nr 4, s. 15-17
21. Dotknąć kosmosu / Małgorzata Rygier-Jaworska, Barbara Pierzchała. W: Meritum. - 2018, nr 4, s. 65-75
22. Innowacyjne działania nauczycieli w budowaniu kluczowych kompetencji uczniów / Marlena Plebańska. W: Meritum. - 2019, nr 1, s. 10-23
23. Meandry kultury i technologii / Elżbieta Pryłowska-Nowak. W: Meritum. - 2018, nr 4, s. 74-83
24. Nowe technologie, nowe treści i przestrzenie do nauki / Małgorzata Zajączkowska. W: Meritum. - 2018, nr 4, s. 38-43
25. Od metodyki science do praktyki STEAM w projekcie „BIRDnet” realizowanym za pomocą narzędzi eTwinning / Tomasz Ordza. W: Biologia w Szkole. - 2022, nr 2, s. 6-9
- Zadania, etapy i cel projektu „BIRDnet”. Zastosowanie sztuki w modelu edukacyjnym STEAM.
26. Sekretne życie owadów w naszych szkolnych ogrodach, czyli o pszczołach, motylach i innych stawonogach / Tomasz Ordza. W: Biologia w Szkole. - 2019, nr 2, s. 43-45
- Udział uczniów szkoły podstawowej im. Kazimierza Nowaka w Dąbrowce w międzynarodowym projekcie przyrodniczym realizowanym za pomocą narzędzi eTwinning (STEAM). W ramach projektu uczniowie poznawali różnorodność biologiczną stawonogów, ich znaczenie ekologiczne, a także stworzyli projekt kampanii społecznej na rzecz ochrony zapylaczy.
27. Steam - edukacja przyszłości / Marlena Plebańska. W: Meritum. - 2018, nr 4, s. 2-7
- STEAM (uczenie się zamiast nauczania). To nowość na polskim gruncie edukacyjnym. Uczniowie samodzielnie projektują sposób rozwiązania problemu, samodzielnie wybierają do jego rozwiązania spośród znanych im i dostępnych w placówce narzędzi.
28. Steam i budowanie relacji kluczem do sukcesu w zdalnej edukacji / Tomasz Ordza. W: Biologia w Szkole. - 2020, nr 5, s. 45-48
- Organizacja zajęć edukacyjnych w okresie pandemii koronawirusa. Integracja uczniów poprzez zdalne organizowanie wydarzeń kulturalnych z życia szkoły.
29. STEAM vs STEM / Marcin Paks. W: Głos Nauczycielski. - 2019, nr 11, s. 12
- Nauczanie przez doświadczenie z wykorzystaniem technologii informatycznych oraz innowacyjności. Programowanie.
30. Steam-owe lekcje / Katarzyna Trojanowska. W: Meritum. - 2018, nr 4, s. 8-14
- STEAM-owe lekcje to zajęcia, podczas których uczniowie nie tylko zdobywają nowe kompetencje i poszerzają wiedzę z przyrody, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki, ale przede wszystkim uczą się łączyć wiedzę teoretyczną z działaniem w realnym środowisku, w którym różne dziedziny wiedzy wzajemnie się przeplatają i uzupełniają.
31. STEAMowe początki w bibliotece, czyli działania kreatywne pełne emocji / Marta Forkiewicz-Borkowska. W:
- Laboratoria Przyszłości w bibliotekach szkolnych. Cykl zajęć poświęcony emocjom i sposobem radzenia sobie z nimi - dzięki połączeniu technologii z książeczkami o jednorożcu Guciu.

32. Szkolna wyprawa naukowa do Tucholskiego Parku Krajobrazowego, czyli w Krainie Borowej Ciotki / Tomasz Ordza. W: Biologia w Szkole. - 2019, nr 6, s. 46-53

Projekt warsztatów z zakresu treści przyrodniczo-humanistycznych STEAM. Fauna i flora Tucholskiego Parku Krajobrazowego. Historia Tucholskiego Parku Krajobrazowego.

33. Sztuka jako narzędzie poznawania praw biologii - międzynarodowy projekt STEAM realizowany za pomocą platformy eTwinning / Tomasz Ordza. W: Biologia w Szkole. - 2021, nr 4, s. 44-47

Opis planowania, poszczególnych etapów i efektów realizacji projektu, w którym uczestniczyli uczniowie klas ósmych w trakcie edukacji zdalnej.

34. Świat w objęciach sztucznej inteligencji w świetle kompetencji przyszłości / Marlena Plebańska. W: Meritum. – 2019, nr 4, s. 2-12

35. Umiejętności przyszłości : jak je kształtować / Maja Lose ; rozmowę przeprowadziła Kinga Bartkowiak. W: Głos pedagogiczny. – 2021, nr 9, s. 28-33

36. Wykorzystanie STEAM-owego projektu w kształtowaniu wybranych pojęć geometrycznych u przedszkolaków / Agnieszka Bojarska-Sokołowska. - 2021.// Problemy Wczesnej Edukacji. - 2021, nr 1, s. 98-112

Prezentacja wyników obserwacji reakcji i działań dzieci przedszkolnych w celu diagnozowania ich intuicji geometrycznych.

Opracowała Ewa Tarapata

marzec 2023r.