



# SPIS TREŚCI

<b>3</b>	<u>Wprowadzenie</u>	<b>27</b>	<u>Obserwowane efekty pracy z dziećmi</u>
<b>6</b>	<u>Informacje o projekcie</u>	<b>33</b>	<u>Komunikacja projektu</u>
<b>11</b>	<u>Wyniki testów</u>	<b>37</b>	<u>Wnioski</u>
<b>12</b>	<u>Satysfakcja użytkowników oraz wskaźnik rekomendacji</u>		
<b>13</b>	<u>Mata STEAM</u>		

# WPROWADZENIE



# O PROJEKCIE

„Labooratorium – testuj i twórz z nami innowacje” to program CSR prowadzony przez Fundację Ogólnopolski Operator Oświaty, **który łączy placówki edukacyjne z firmami tworzącymi rozwiązania dla edukacji.** W praktyce program polega na testowaniu narzędzi i pomocy dydaktycznych w codziennej pracy przedszkoli i szkół, podczas zajęć z dziećmi oraz w działaniach prowadzonych przez nauczycieli i specjalistów.

Dzięki temu **firmy mogą sprawdzić, jak ich produkty działają w rzeczywistych warunkach oraz otrzymać uporządkowaną informację zwrotną od użytkowników:** dzieci, nauczycieli i terapeutów. Z perspektywy placówek program oznacza dostęp do nowoczesnych narzędzi, które wspierają naukę i rozwój dzieci, a jednocześnie pozwalają współtworzyć ulepszenia na podstawie doświadczeń z sali zajęć. Program promuje odpowiedzialną współpracę biznesu z edukacją, nastawioną na realną poprawę jakości kształcenia.

W ramach zrealizowanej współpracy partner biznesowy Learnetic przekazał do testów **Edukacyjną Matę STEAM.** Testy trwały od września do końca stycznia (semestr) i były prowadzone w trakcie bieżących zajęć oraz działań wspierających rozwój dzieci w 9 przedszkolach należących do Fundacji OOO.

W projekcie uczestniczyło **kilkaset dzieci**, w tym również dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, a **także 14 specjalistów: nauczycieli, psychologów, logopedów i pedagogów.** Zebrane doświadczenia i informacje zwrotne stanowiły podstawę do oceny przydatności rozwiązań w codziennej pracy placówek oraz wskazania kierunków ewentualnego dalszego doskonalenia materiałów.

# KONTEKST REALIZACJI PROJEKTU

Projekt został zrealizowany w sieci placówek prowadzonych przez Fundację Ogólnopolski Operator Oświaty. Ogólnopolska skala działania Fundacji stworzyła możliwość testowania rozwiązań edukacyjnych **w zróżnicowanych środowiskach dydaktycznych, z udziałem dzieci w różnym wieku oraz o zróżnicowanych potrzebach rozwojowych.**

Współczesne placówki edukacyjne funkcjonują w warunkach dynamicznych zmian, rosnącej liczby dostępnych narzędzi cyfrowych, potrzeby indywidualizacji pracy z dzieckiem oraz zwiększającej się liczby dzieci wymagających wsparcia specjalistycznego. W tej sytuacji istotne staje się weryfikowanie nowych rozwiązań w rzeczywistych warunkach pracy dydaktycznej, a nie wyłącznie w warunkach testowych.

Założeniem projektu było nie tylko wdrożenie narzędzi, ale ich systematyczna ocena w praktyce.

Uwzględnienie perspektywy nauczycieli pozwoliło na zebranie pogłębionej informacji zwrotnej dotyczącej zarówno wartości dydaktycznej, jak i praktycznej użyteczności Edukacyjnej Maty STEAM w codziennej pracy placówek.



# ZAKRES I METODOLOGIA TESTÓW

Oceny Edukacyjnej Maty STEAM dokonano na podstawie **ustrukturyzowanej ankiety skierowanej do nauczycieli oraz specjalistów** uczestniczących w testach w placówkach przedszkolnych.

Zakres badania obejmował ocenę:

- jakości i kompletności fizycznych elementów zestawu,
- jakości dołączonych poradników i scenariuszy zajęć,
- wartości oraz użyteczności komponentów multimedialnych i interaktywnych,
- łatwości obsługi zestawu w codziennej pracy,
- dostosowania produktu do poszczególnych grup wiekowych dzieci,
- reakcji dzieci na pracę z elementami fizycznymi oraz multimedialnymi,
- obserwowanych efektów rozwojowych u dzieci,
- gotowości do rekomendowania produktu innym nauczycielom.

Narzędzie badawcze zawierało **pytania zamknięte w skali 1-5, skalę rekomendacyjną, pytania otwarte umożliwiające wskazanie mocnych stron i obszarów do poprawy.**

Badanie miało **charakter mieszany (ilościowo-jakościowy)**, co umożliwiło zarówno analizę ocen liczbowych, jak i interpretację doświadczeń użytkowników

# PLACÓWKI BIORĄCE UDZIAŁ W PROJEKCIE

**Magellan**  
przedszkole

**Magellan**  
oddział przedszkolny

 **LEONARDO**  
PUBLICZNE PRZEDSZKOLE

  
**FAMILJADEK**  
przedszkole

+FILIA

**Tinia**  
PUBLICZNE PRZEDSZKOLE

+FILIA

  
**MUSZELKA**  
PRZEDSZKOLE

  
**CAVALLO**  
PUBLICZNE PRZEDSZKOLE

# PROJEKT W LICZBACH



**9**

lokalizacji



**225**

godzin zajęć



**432**

dzieci



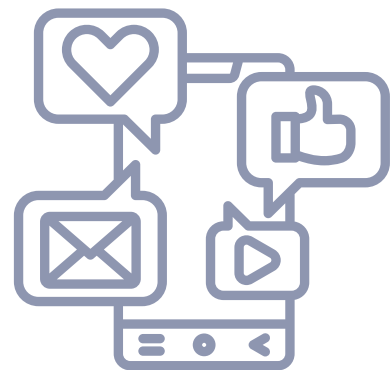
**14**

nauczycieli i  
specjalistów



**26**

dzieci z orzeczeniem,  
opinią, SPE



**11**

wpisów w  
kanałach SoMe

# TESTOWANE PRODUKTY



## Do czego służy?

Edukacyjna Mata STEAM służy do prowadzenia zajęć STEAM, rozwijających kompetencje przyszłości poprzez działania oparte na doświadczeniu, eksperymentowaniu i rozwiązywaniu problemów. Wspiera m.in. rozwój logicznego i analitycznego myślenia, kreatywności, orientacji przestrzennej, umiejętności współpracy oraz świadomego i bezpiecznego korzystania z technologii (w duchu higieny cyfrowej).

## Z czego się składa?

Zestaw obejmuje dwustronną matę o wymiarach 2,2 × 2,2 m, 327 bloczków do pracy na macie, interaktywną obudowę cyfrową z ponad 150 ćwiczeniami, bezterminową licencję na 12 stanowisk, zestaw scenariuszy zajęć opartych na metodzie STEAM, przewodnik metodyczny oraz szkolenie online z obsługi. Zawiera również karty pracy oraz drukowalne elementy do wykorzystania na macie, z możliwością dostosowania do potrzeb grupy.

## Dla kogo?

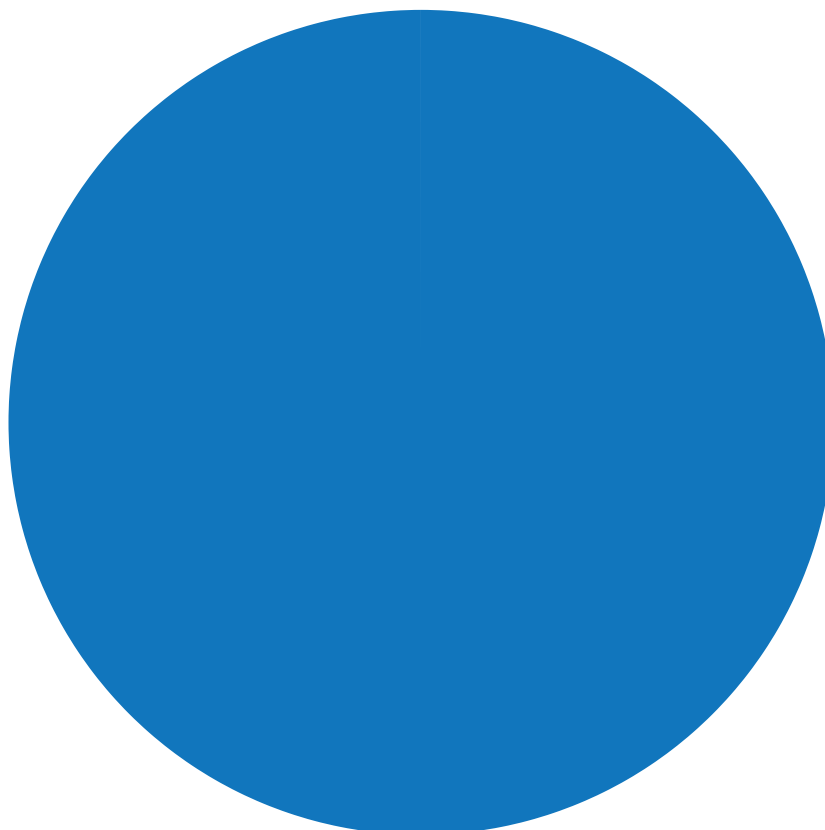
Dla nauczycieli wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej oraz specjalistów (pedagogów, logopedów, psychologów) prowadzących zajęcia grupowe lub indywidualne. Produkt jest przeznaczony dla osób, które chcą w sposób metodyczny i angażujący rozwijać u dzieci kompetencje STEAM oraz wprowadzać je w świat nowych technologii w sposób bezpieczny i adekwatny do wieku.



# Satysfakcja użytkowników oraz wskaźnik rekomendacji

## PYTANIE 1

*Czy jesteś zadowolony/ zadowolona z pracy z Edukacyjną Matą STEAM?\**



**Tak**  
**100%**

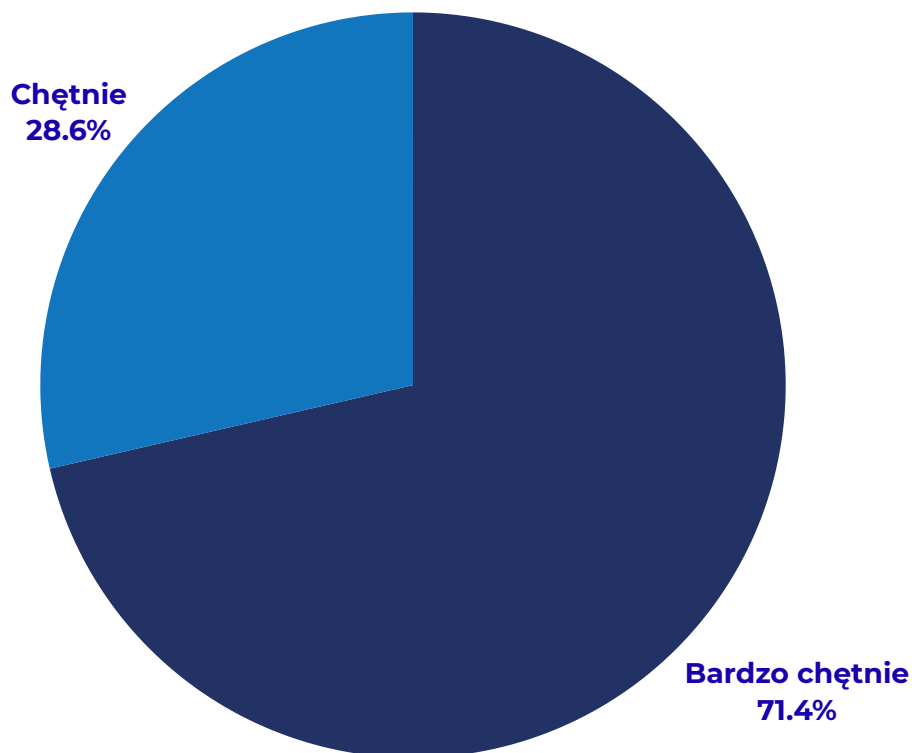
W badaniu udział wzięło 14 osób. **Wszyscy respondenci zadeklarowali zadowolenie** z pracy z Edukacyjną Matą STEAM. Nie odnotowano żadnej odpowiedzi negatywnej.

Wynik ten wskazuje na bardzo wysoką akceptację narzędzia wśród nauczycieli oraz potwierdza jego użyteczność i dopasowanie do potrzeb pracy dydaktycznej.

*\*Pytanie miało charakter deklaracyjny, dlatego wynik prezentowany jest jako odsetek odpowiedzi w dwóch kategoriach gotowości do rekomendacji.*

## PYTANIE 2

Jak chętnie polecilibyś polecilibyś Edukacyjną Matę STEAM swoim kolegom i koleżankom?\*



Aż 71,4% badanych deklaruje, że **bardzo chętnie poleciliby Edukacyjną Matę STEAM swoim kolegom i koleżankom**, natomiast 28,6 % wskazało odpowiedź „chętnie”. Nie pojawiły się odpowiedzi neutralne ani negatywne.

Oznacza to, że **100% respondentów rekomenduje** narzędzie w środowisku zawodowym, co stanowi silny wskaźnik jakości, satysfakcji oraz realnej wartości edukacyjnej rozwiązania.

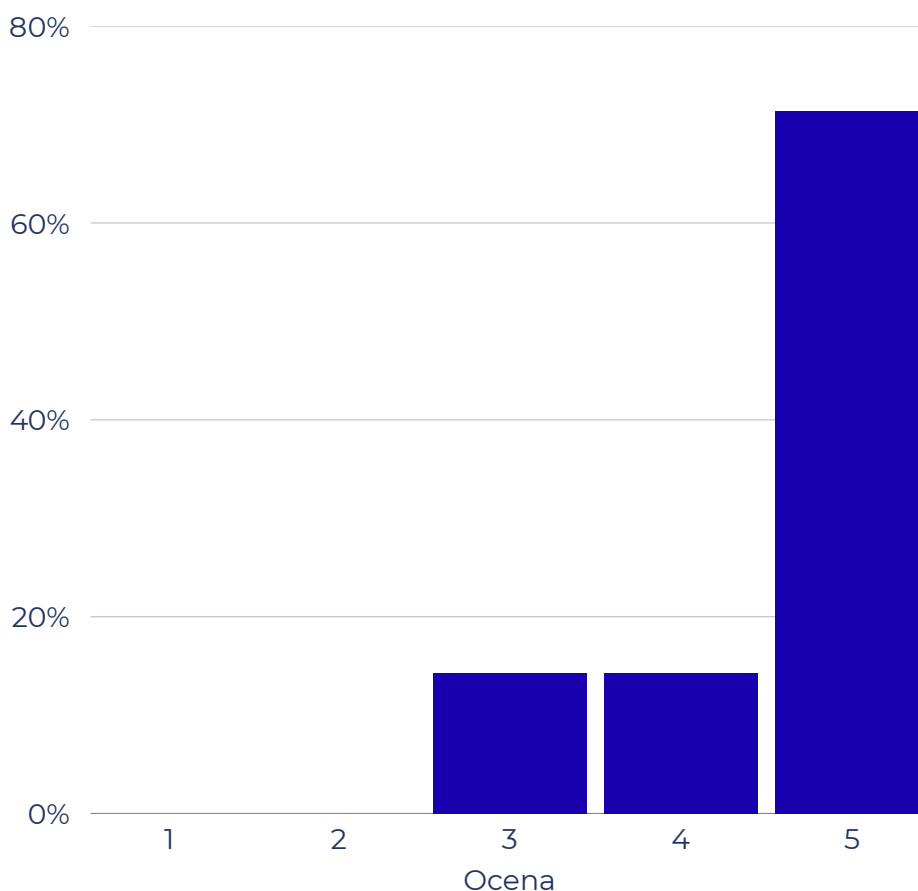
\*Pytanie miało charakter deklaracyjny, dlatego wynik prezentowany jest jako odsetek odpowiedzi w dwóch kategoriach gotowości do rekomendacji.



# Mata STEAM

## PYTANIE 1

W skali 1-5, jak oceniasz zawartość fizyczną zestawu?



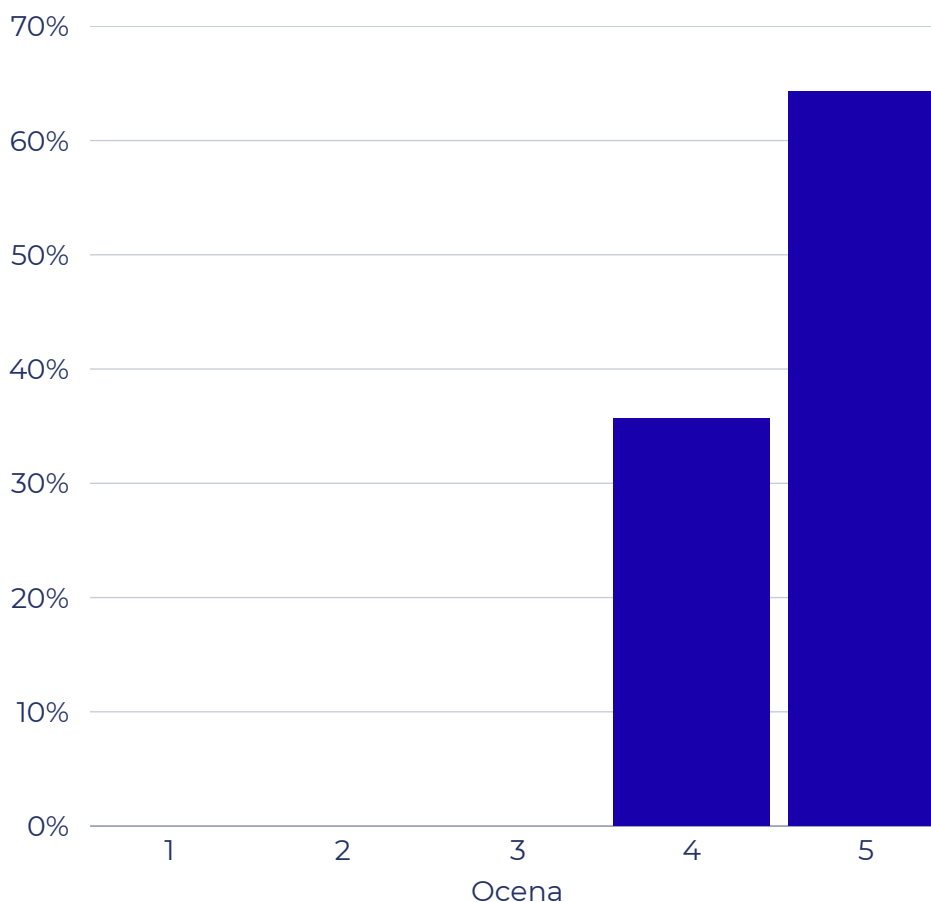
Zdecydowana większość uczestników bardzo wysoko oceniła zawartość fizyczną zestawu, **aż 71,4% badanych przyznało maksymalną ocenę 5.**

**Nie odnotowano ocen negatywnych,** co świadczy o wysokim poziomie satysfakcji z jakości i kompletności elementów zestawu.

Rozkład odpowiedzi potwierdza, że komponenty fizyczne produktu są postrzegane jako wartościowe, adekwatne do potrzeb użytkowników oraz spełniające ich oczekiwania.

## PYTANIE 2

*W skali 1-5, jak oceniasz dołączone do zestawu poradniki i scenariusze zajęć?*



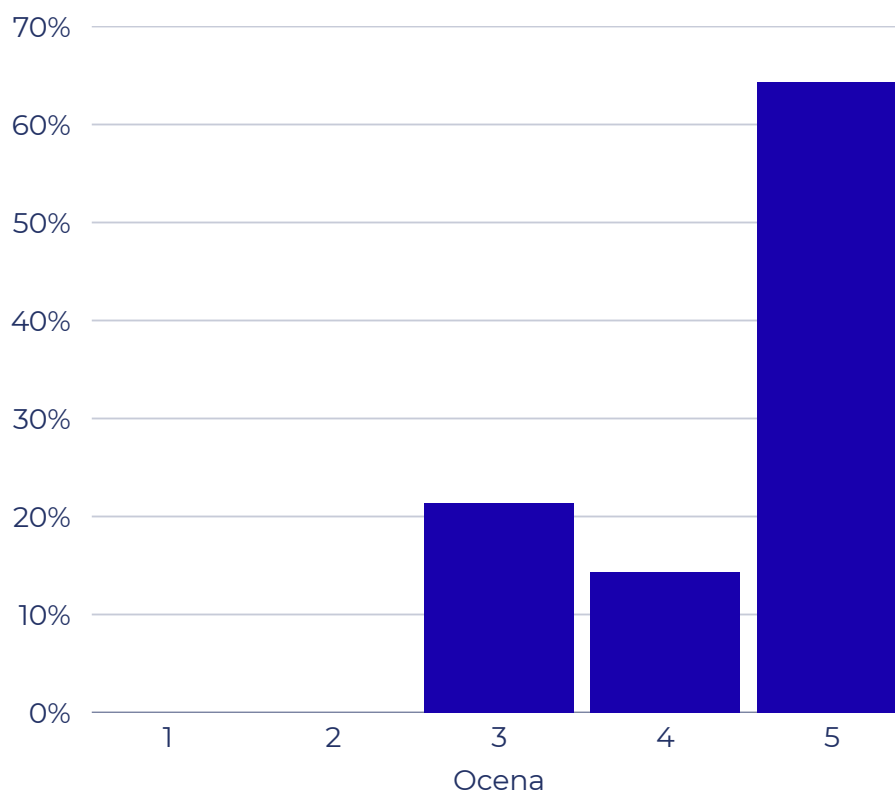
**Wszystkie odpowiedzi mieściły się w najwyższym przedziale ocen –** 64,3% respondentów przyznało maksymalną ocenę 5, natomiast 35,7% wskazało ocenę 4.

**Nie odnotowano ocen na poziomie 1-3,** co świadczy o jednoznacznie pozytywnym odbiorze materiałów metodycznych.

Wyniki potwierdzają, że poradniki i scenariusze zajęć są postrzegane jako wartościowe, praktyczne oraz realnie wspierające nauczycieli w organizacji i prowadzeniu zajęć.

### PYTANIE 3

Oceń w skali 1-5 zawartość multimedialna i interaktywną zestawu.



**Najwyższą ocenę 5 przyznało 64,3% badanych,** 14,3% wskazało ocenę 4, natomiast 21,4% – ocenę 3. Nie odnotowano ocen negatywnych (1-2).

**Wyniki potwierdzają bardzo dobry odbiór komponentu multimedialnego** i interaktywnego. Jednocześnie rozkład odpowiedzi pokazuje przestrzeń do dalszego rozwoju tej części zestawu.

## PYTANIE 4

*Co najbardziej podobało Ci się w pracy z edukacyjną matą STEAM?*

W odpowiedziach otwartych nauczyciele wskazali szereg powtarzających się atutów zestawu, które można pogrupować w **cztery główne obszary wartości**.

### 1. Gotowość metodyczna i wsparcie dla nauczyciela

Respondenci wielokrotnie podkreślali znaczenie gotowych scenariuszy zajęć oraz przejrzystych konspektów. **Zestaw jest postrzegany jako rozwiązanie ułatwiające organizację pracy i pozwalające na szybkie wdrożenie bez konieczności dodatkowego przygotowania materiałów.** Wypowiedzi wskazują, że produkt realnie oszczędza czas nauczyciela i zwiększa komfort planowania zajęć.

### 2. Rozwój kompetencji poznawczo-logicznych

Drugim wyraźnym obszarem są efekty edukacyjne związane z myśleniem logicznym i kompetencjami matematyczno-informatycznymi. Nauczyciele wskazywali **rozwój logicznego myślenia, orientacji przestrzennej oraz podstaw programowania jako jedne z kluczowych wartości pracy z matą.** Odpowiedzi pokazują, że narzędzie wspiera rozwój umiejętności analitycznych w sposób dostosowany do wieku przedszkolnego.

### 3. Rozwój kompetencji społecznych i pracy zespołowej

W wielu wypowiedziach podkreślano znaczenie współpracy oraz aktywizowania całej grupy. **Mata sprzyja wspólnemu planowaniu działań, komunikacji i zaangażowaniu dzieci w proces rozwiązywania zadań.** Wskazuje to na istotny wymiar społeczny narzędzia, wykraczający poza rozwój kompetencji poznawczych.

#### 4. Konstrukcja i funkcjonalność narzędzia

Odpowiedzi nauczycieli potwierdzają również wysoką ocenę samej konstrukcji produktu: **jego różnorodności, elastyczności oraz wielofunkcyjności.** Zestaw umożliwia prowadzenie zróżnicowanych aktywności i dostosowanie poziomu trudności do potrzeb grupy.

## PYTANIE 5

*Co Ci się nie podobało w pracy z edukacyjną matą STEAM?*

W odpowiedziach na pytanie o aspekty pracy z Edukacyjną Matą STEAM, które nie podobały się respondentom, część nauczycieli wskazała, że nie dostrzega istotnych niedogodności („Dla mnie nie było niczego, co by mi się nie podobało”, „Nie ma czegoś takiego”).

**Zgłoszone uwagi** dotyczyły przede wszystkim kwestii organizacyjnych i technicznych, a nie wartości edukacyjnej narzędzia.

### 1. Poziom trudności materiałów multimedialnych

Pojawiła się pojedyncza sugestia dotycząca dopasowania poziomu trudności zadań dla 6-latków:



*Materiały multimedialne mogłyby mieć poziomy trudności, dla 6-latków zadania mało wymagające.*

### 2. Trwałość wybranych elementów

Zgłoszono uwagę dotyczącą kartonowych bloczków:



*Kartonowe bloczki szybko niszczyły się.*

### 3. Wielkość i organizacja przestrzeni

Część wypowiedzi odnosiła się do rozmiaru maty i pracy w mniejszych salach:



Zajmuje dużo miejsca po rozłożeniu, co utrudnia pracę w mniejszych salach przedszkolnych.

### 4. Praca w licznych grupach

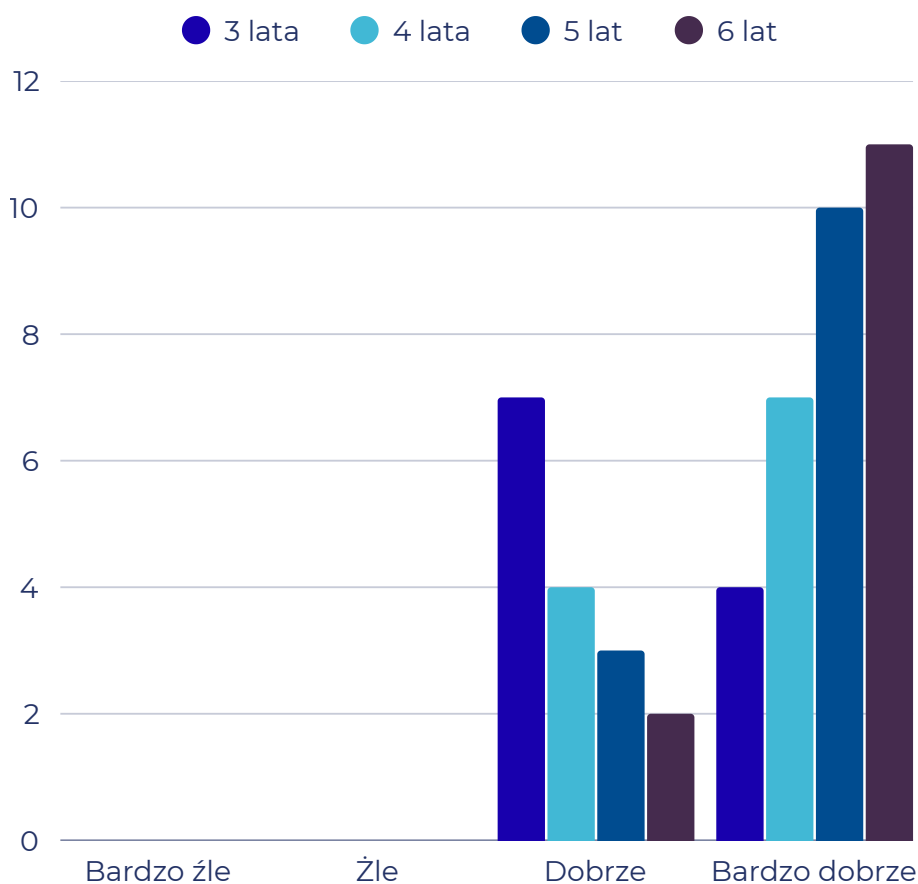
Jedna z odpowiedzi dotyczyła dynamiki pracy przy większej liczbie dzieci:



*Przy dużej liczbie grupy, zbyt duża ciekawość dzieci, niecierpliwość jeśli chodzi o czekanie na swoją kolej.*

## PYTANIE 6

Oceń w jakim stopniu edukacyjna mata STEAM jest dostosowana do docelowej grupy wiekowej.



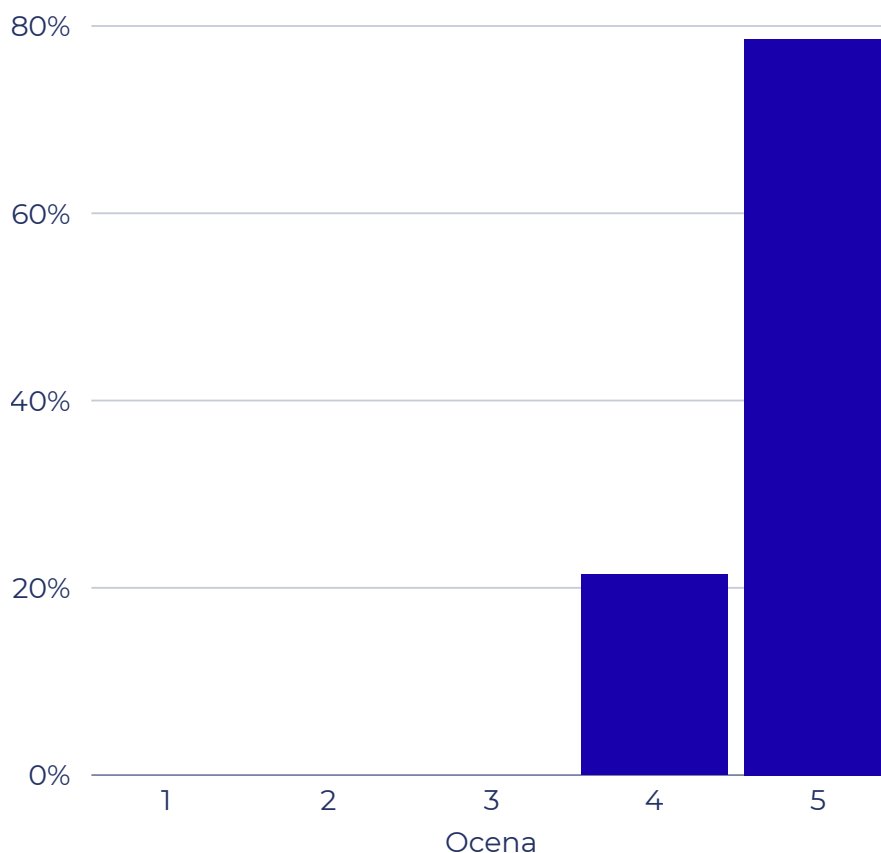
Analiza odpowiedzi pokazuje, że mata STEAM jest **wysoko oceniana pod względem dopasowania do docelowych grup wiekowych**. We wszystkich kategoriach dominują wskazania „bardzo dobrze”, szczególnie w grupach 5- i 6-latków, gdzie liczba najwyższych ocen jest największa.

W przypadku 3-latków częściej pojawia się odpowiedź „dobrze” niż „bardzo dobrze”, co może sugerować, **że najmłodsza grupa wymaga nieco większego wsparcia lub uproszczenia wybranych zadań**.

Ogólnie wyniki potwierdzają, że narzędzie jest **trafnie skalibrowane do możliwości rozwojowych dzieci w wieku przedszkolnym, ze szczególnie wysoką adekwatnością dla starszych grup**.

## PYTANIE 7

Oceń w skali 1-5 reakcje dzieci na pracę z fizycznymi elementami zestawu.



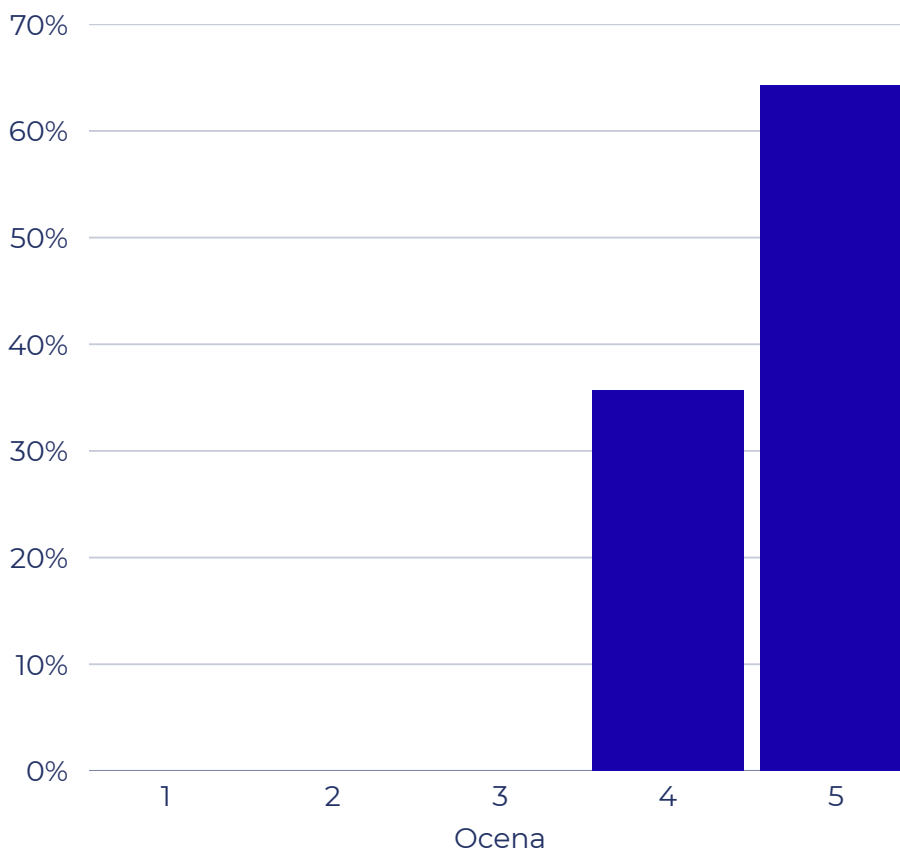
W badaniu reakcje dzieci zostały ocenione bardzo wysoko. **Aż 78,6% respondentów przyznało maksymalną ocenę 5**, natomiast 21,4% wskazało ocenę 4. Nie odnotowano ocen na poziomie 1-3.

Wyniki jednoznacznie pokazują, że fizyczne komponenty zestawu silnie angażują dzieci, wzbudzają ich zainteresowanie oraz sprzyjają aktywnemu uczestnictwu w zajęciach.

Bardzo wysoki poziom ocen potwierdza atrakcyjność i adekwatność tej części narzędzia w pracy z dziećmi.

## PYTANIE 8

Oceń w skali 1-5 reakcje dzieci na pracę z multimedialnymi i interaktywnymi elementami zestawu.



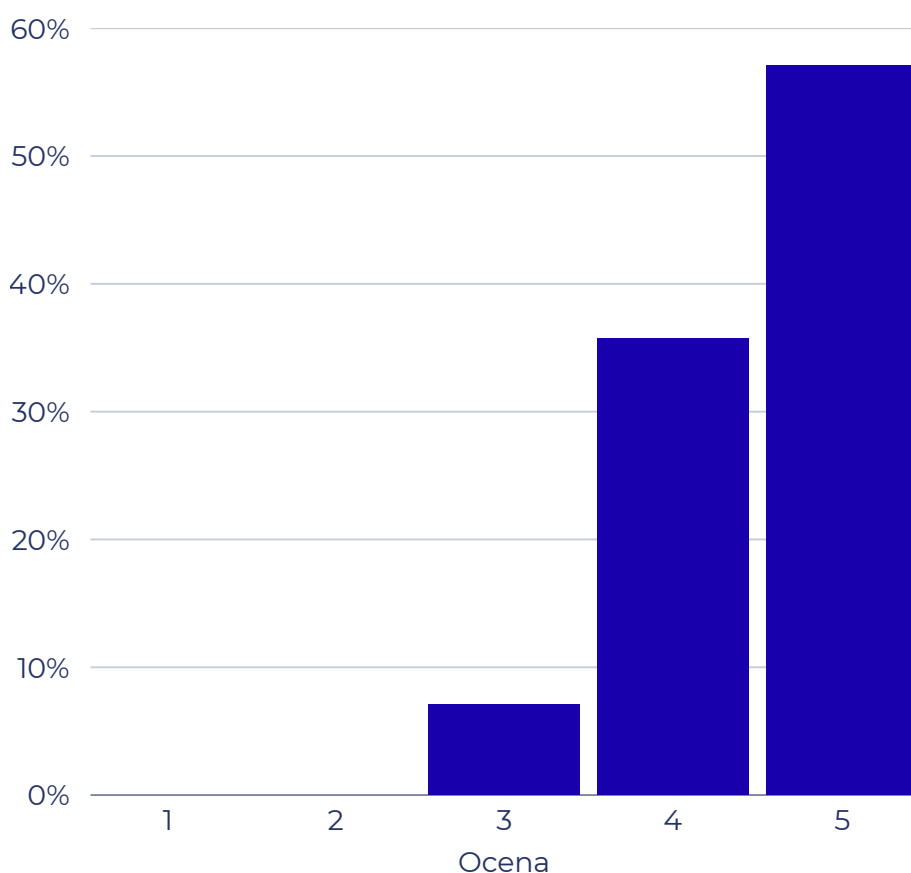
**Wszystkie oceny znalazły się w najwyższym przedziale skali.** 64,3% respondentów wskazało ocenę 5, natomiast 35,7% – ocenę 4. Nie odnotowano ocen niższych niż 4.

Wyniki **potwierdzają bardzo wysoki poziom zaangażowania dzieci** podczas pracy z komponentem multimedialnym i interaktywnym.

Elementy cyfrowe skutecznie przyciągają uwagę, wzmacniają motywację do działania oraz wspierają aktywny udział dzieci w zajęciach.

## PYTANIE 9

Oceń w skali 1-5 łatwość obsługi tego zestawu.



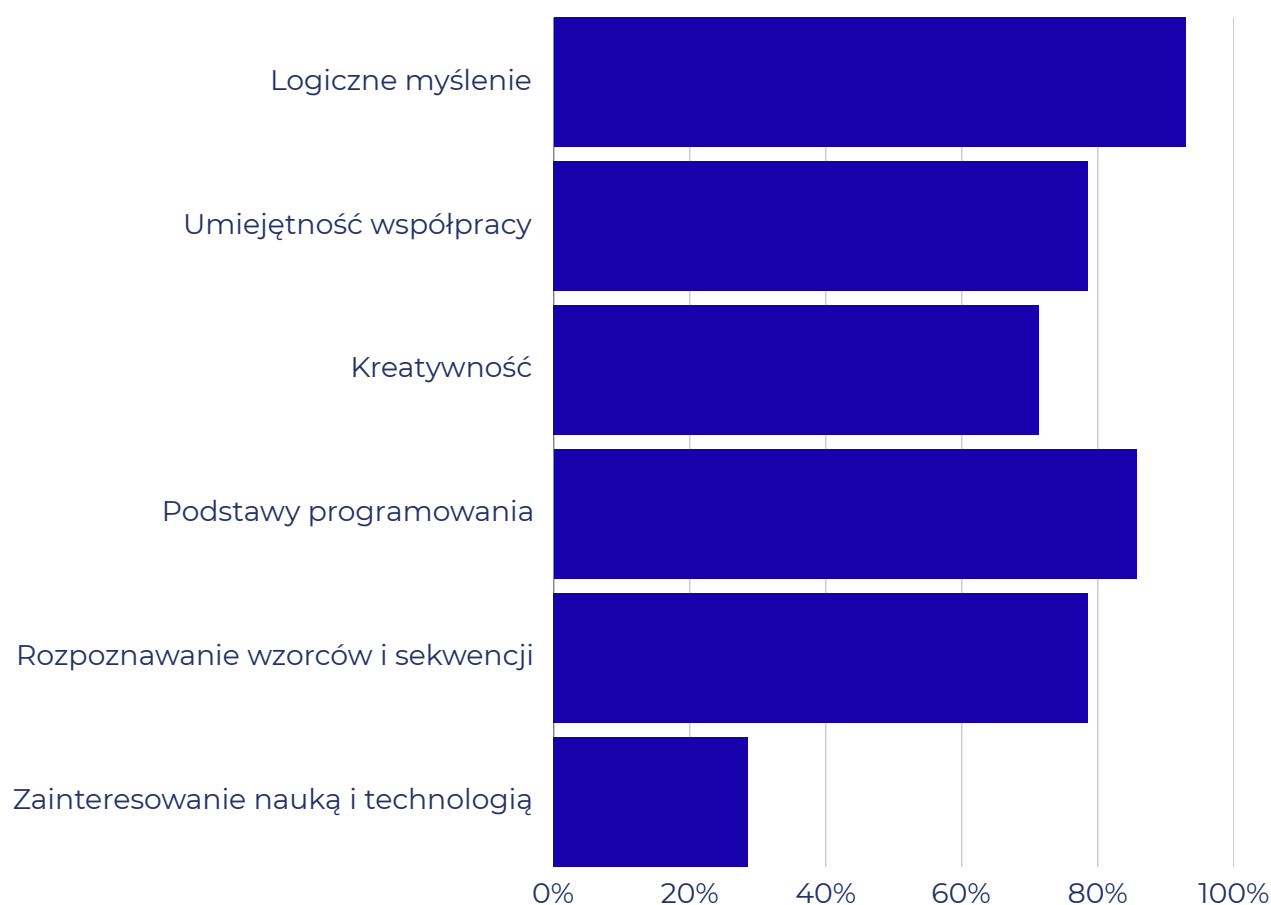
W badaniu zestaw **został oceniony jako intuicyjny i przyjazny w użytkowaniu**. 57,1% respondentów przyznało ocenę 5, 35,7% – ocenę 4, natomiast 7,1% wskazało ocenę 3.

Wyniki potwierdzają wysoki poziom funkcjonalności i dostępności narzędzia w codziennej pracy dydaktycznej.

Pojedyncza ocena średnia **może wskazywać na potrzebę drobnych usprawnień organizacyjnych lub doprecyzowania instrukcji**, jednak ogólny odbiór zestawu jako łatwego w obsłudze pozostaje bardzo pozytywny.

## PYTANIE 10

*Jakie efekty zauważyłaś/zauważyłeś u dzieci w wyniku pracy z matą?*



W pytaniu 10 (możliwość wyboru wielu odpowiedzi) nauczyciele najczęściej wskazywali **rozwój logicznego myślenia** – 92,9% odpowiedzi. Bardzo wysokie wyniki odnotowano również w obszarze **podstaw programowania** (85,7%), a także **umiejętności współpracy i rozpoznawania wzorców oraz sekwencji** (po 78,6%).

Znacząca część respondentów zauważyła również **wzrost kreatywności dzieci** (71,4%). Rzadziej wskazywano bezpośredni wzrost zainteresowania nauką i technologią (28,6%), co może sugerować, że efekt ten ma charakter bardziej długofalowy lub wymaga dłuższego czasu pracy z narzędziem.

Wyniki potwierdzają, że mata STEAM przede wszystkim **wzmacnia kompetencje poznawcze i logiczno-analityczne, jednocześnie wspierając rozwój społeczny i twórczy dzieci.**



Poniższy rozdział prezentuje **jakościowe wnioski z testów** Edukacyjnej Maty STEAM, opracowane na podstawie opinii nauczycieli i dyrektorów placówek uczestniczących w pilotażu.

Analiza koncentruje się **na realnym wpływie** narzędzia na proces dydaktyczny oraz na **obserwowalnych zmianach** w zachowaniu, zaangażowaniu i rozwoju dzieci podczas zajęć.

### **Wysoki poziom zaangażowania i motywacji**

Użytkownicy podkreślają entuzjazm dzieci i ich aktywne uczestnictwo w zajęciach. Element technologiczny i interaktywność zwiększają atrakcyjność zadań oraz motywują do działania – również w formule pracy zespołowej.



Dzieci z dużym entuzjazmem reagowały na możliwość wykonywania zadań z wykorzystaniem elementów technologicznych – tego typu aktywności są dla nich atrakcyjne i motywujące.



Przedszkolaki reagują z entuzjazmem, chętnie wykonują zadania i współpracują w grupie.

## **Efekty poznawcze: logiczne myślenie, koncentracja, aktywne uczenie się**

W opiniach wyraźnie wskazywano na rozwój logicznego myślenia oraz zwiększenie koncentracji podczas pracy z matą. Połączenie ruchu i elementów cyfrowych sprzyja aktywnemu uczeniu się oraz utrwalaniu treści.



Wprowadza element nowoczesności do zajęć, rozwija logiczne myślenie i angażuje dzieci.



Połączenie ruchu z elementami cyfrowymi sprzyja koncentracji i aktywnemu uczeniu się.

## Integracja ruchu, dźwięku i obrazu – nauka w formule angażującej

Nauczyciele opisują matę jako narzędzie, które łączy doświadczenie sensoryczne z elementami interaktywnymi, co podnosi dynamikę zajęć i sprawia, że nauka jest odbierana jako atrakcyjna forma zabawy.



Interaktywna forma, połączenie ruchu, dźwięku i obrazu sprawiły, że nauka stała się dla nich zabawą.



Mata to ciekawe narzędzie do nauki przez ruch i zabawę.

## Rozwój orientacji przestrzennej i kompetencji kluczowych

Wskazywano na szczególnie widoczne efekty w zakresie orientacji przestrzennej oraz umiejętności wspierających naukę matematyki i myślenie sekwencyjne, co wzmacnia wartość narzędzia w edukacji STEAM.



Dzieci bardzo lubią z niej korzystać – rozwijają logiczne myślenie, współpracę i orientację przestrzenną.



Mata w dużym stopniu wspiera realizację podstawy programowej, szczególnie w obszarach matematyki, przyrody, orientacji przestrzennej (...).

## Kompetencje cyfrowe i wsparcie wdrożeniowe w codziennej pracy

Opinie potwierdzają, że narzędzie rozwija kompetencje cyfrowe dzieci w sposób naturalny i atrakcyjny, a jednocześnie stanowi praktyczne wsparcie dla nauczyciela jako uzupełnienie tradycyjnych metod.



Technologia w tym wydaniu naprawdę wspiera rozwój dzieci i wprowadza świeżość do codziennych aktywności w przedszkolu



Traktuję te materiały głównie jako uzupełnienie codziennych zajęć, bo idealnie wzbogacają tradycyjne metody pracy.




Dobrze sprawdzają się także w pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami.



Projekt był komunikowany przede wszystkim za pośrednictwem mediów społecznościowych placówek oraz Fundacji OOO. **Publikacje miały charakter relacyjny i edukacyjny.** Prezentowały przebieg zajęć, zaangażowanie dzieci oraz konkretne efekty pracy z Edukacyjną Matą STEAM.

W okresie realizacji projektu opublikowano 11 postów, które łącznie wygenerowały **9853** wyświetleń oraz **187** interakcji.

## PRZYKŁADOWE PUBLIKACJE

 **Ogólnopolski Operator Oświaty**  
October 1, 2025 · 🌐

● Od samego początku realizacji projektu LabOOOatorium – testuj i twórz z nami innowacje wiedzieliśmy, jak bardzo jest on wartościowy! Nic więc dziwnego, że firma **Learnetic** postanowiła ponownie przeżyć z nami tę przygodę i przetestować kolejne produkty wśród naszych przedszkolaków. 🤖👧

● Tym razem pod lupę trafiają zestawy mTalent: Edukacja Przedszkolna, Tic Tac Toe! i Wczesne Wspomaganie Rozwoju, a także Edukacyjna Mata STEAM do kodowania.

Co dzięki temu zyskują dzieci? ✨

- atrakcyjne zajęcia, podczas których mogą uczyć się poprzez zabawę,
- wsparcie rozwoju psychoruchowego i społecznego,
- przygotowanie do posługiwania się językiem angielskim,
- umiejętność działania w grupie,
- wprowadzenie w świat nowych technologii,
- kształtowanie kompetencji przyszłości.

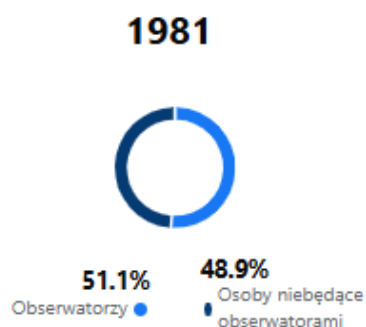
Fundacja OOO od lat dba o to, by edukacja w jej placówkach była nowoczesna, angażująca i zgodna z naturalną ciekawością dzieci. Tym bardziej cieszymy się, że ponownie możemy połączyć siły i działać na rzecz innowacyjnej edukacji!

● Oficjalne rozpoczęcie projektu odbyło się w Gdańsku w **Publiczne przedszkole Octopus w Gdańsku Osowa**, które wraz z 18 innymi przedszkolami z naszej sieci bierze w nim udział. Razem z przedstawicielami **@Learnetic Polska** podpatrywaliśmy przebieg pierwszych testów. ❤️

● A to dopiero początek - przed nami kolejne tygodnie, a nawet miesiące pracy z nowymi produktami.  
Będzie się działo - śledźcie nas, żeby zobaczyć efekty!

#FundacjaOOO #LEARNETIC #CSR #InnowacyjnaEdukacja #LabOOOatorium

### Wyświetlenia ⓘ





Przedszkole Familjadek is with Learnetic.

December 17, 2025 · 🌐



🎉 Nowość w naszym przedszkolu! 🎉

Otrzymaliśmy do testów edukacyjną matę STEAM firmy [Learnetic](#) -a radość dzieci była ogromna!



Podczas pierwszych zajęć przedszkolaki z wielkim zaangażowaniem układały elementy, współpracowały w grupach i świetnie się bawiły, nawet nie zauważając, że... właśnie się uczą!

🗨️ Mata STEAM wspiera rozwój logicznego myślenia, kreatywności, umiejętności współpracy oraz wprowadza dzieci w świat kodowania i nauki poprzez ruch i zabawę. To doskonałe narzędzie do nauki metodą „learning by doing” – idealne już od najmłodszych lat.

💙 Serdecznie dziękujemy firmie Learnetic za możliwość przetestowania tej innowacyjnej pomocy dydaktycznej. Z niecierpliwością czekamy na kolejne zajęcia z matą, bo dzieci już pytają, kiedy znowu się z nią pobawimy!

1037 Wyświetlenia ⓘ



69.5%

Osoby  
niebędące  
obserwatorami

30.5%

● Obserwatorzy

Widzowie

438



Publiczne Przedszkole Tilia we Wrocławiu · [Follow](#)

December 3, 2025 · 🌐



W naszym przedszkolu dzieje się coś naprawdę ekscytującego!

Dołączyliśmy do projektu „LABOOORATORIUM – testuj i twórz z nami innowacje”, w ramach którego razem z naszymi najmłodszymi 🧒🧒 odkrywamy, jak nowoczesne materiały edukacyjne mogą wspierać codzienną naukę 💡 i zabawę 🧸.

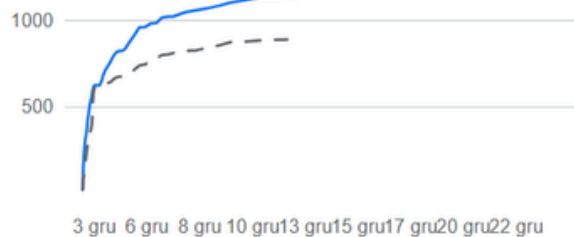
Tym razem pod lupę trafiła do nas mata do kodowania STEAM oraz program mTalent: Edukacja Przedszkolna od [Learnetic Polska](#). Każdego dnia testujemy nowe aktywności, bawimy się, uczymy, ćwiczymy wyobraźnię i rozwijamy kreatywność. To świetna okazja, by sprawdzić, które rozwiązania najlepiej wspierają zarówno dzieci, jak i nauczycieli 🧑🏫.

I wiecie co? Z każdym dniem coraz bardziej widzimy, że nauka może być naprawdę świetną zabawą! 💙💚💛🧡💜

[#FundacjaOOO](#) [#LEARNETIC](#) [#CSR](#) [#InnowacyjnaEdukacja](#) [#LabOOOratorium](#)

### Wyświetlenia na przestrzeni czasu ⓘ

• Ten post • Twój typowy materiał



Wyświetlenia 1389

Widzowie 548

### 133 Aktywność ⓘ

18 Reakcje



100 Kliknięcia



0 Komentarze



1 Udostępnienia



### Reakcja według typu

👍 23   🧡 8   😊 0   😄 0   😮 0   😢 0   😡 0



Realizacja projektu w 9 placówkach Fundacji OOO potwierdziła wysoką wartość dydaktyczną oraz praktyczną użyteczność Maty STEAM w codziennej pracy przedszkoli.

### **A) Wysoka akceptacja środowiska nauczycielskiego**

- 100% respondentów deklaruje satysfakcję z pracy z narzędziem oraz gotowość do jego rekomendowania.
- Średnie oceny w poszczególnych obszarach (4,4–4,85/5) wskazują na bardzo dobre dopasowanie produktu do realiów pracy placówek.

### **B) Wyraźne efekty rozwojowe u dzieci**

Najczęściej obserwowane rezultaty obejmują:

- rozwój logicznego myślenia (92,9%),
- kształtowanie podstaw programowania (85,7%),
- rozwój współpracy i kompetencji społecznych,
- wzrost koncentracji i zaangażowania.

Efekty te są spójne z celami edukacji STEAM oraz rozwijaniem kompetencji przyszłości.

### **C) Silny komponent motywacyjny**

Najwyżej ocenionym elementem były reakcje dzieci na część fizyczną zestawu (średnia 4,85/5), co potwierdza, że integracja ruchu z elementami cyfrowymi stanowi istotny czynnik zwiększający zaangażowanie.

Jednocześnie wysokie oceny części fizycznej (4,85/5) oraz multimedialnej (4,6/5) wskazują, że narzędzie sprzyja równowadze cyfrowej: technologia pełni rolę wspierającą, a rdzeniem pracy pozostają aktywność ruchowa, manipulacja i współpraca. Taki układ ułatwia budowanie nawyków higieny cyfrowej już na etapie edukacji przedszkolnej.

### **D) Gotowość do wdrożenia systemowego**

Zestaw został oceniony jako intuicyjny i łatwy we wdrożeniu (4,5/5), nie generujący barier organizacyjnych. Oznacza to, że produkt może być skalowany w większej liczbie placówek bez konieczności rozbudowanego wsparcia technicznego.

## E) Obszary rekomendowanego rozwoju produktu

Zidentyfikowane sugestie dotyczą:

- wprowadzenia zróżnicowanych poziomów trudności w komponentach multimedialnych,
- zwiększenia trwałości wybranych elementów fizycznych,
- ewentualnych rozwiązań wspierających organizację pracy w mniejszych przestrzeniach.

Uwagi te mają charakter rozwojowy i nie wpływają na ogólną, bardzo wysoką ocenę produktu.



Na podstawie przeprowadzonej ewaluacji, analizy wyników ilościowych i jakościowych oraz wysokiej oceny użyteczności dydaktycznej, **Edukacyjnej Macie STEAM przyznano** Certyfikat Jakości Programu „Laboooratorium – testuj i twórz z nami innowacje”.

Certyfikat potwierdza wysoką wartość merytoryczną, praktyczną użyteczność oraz gotowość produktu do szerszego wdrożenia w placówkach edukacyjnych.

