

VR-EDU INNOVATOR

An illustration featuring seven diverse individuals wearing VR headsets and holding controllers, positioned around the large, bold text "VR-EDU INNOVATOR". The background is a deep purple space theme with stylized celestial elements: a large blue planet with a dashed orbital line, a red planet, a yellow star cluster, and white clouds. The overall composition suggests a futuristic educational environment.

Uzasadnienie kandydatury



Jest nam niezmiernie miło zarekomendować Pana Łukasza Nowaka jako wyjątkowego kandydata do Nagrody "VR-EDU Innovator" w roku 2026. Jego znaczący wkład w rozwijanie edukacji za pomocą technologii VR oraz innych nowoczesnych narzędzi stanowi nie tylko inspirację, ale również istotny wkład w przyszłość edukacji. Oto szczegółowe powody, dla których uważamy, że Pan Łukasz Nowak zasługuje na to prestiżowe wyróżnienie:

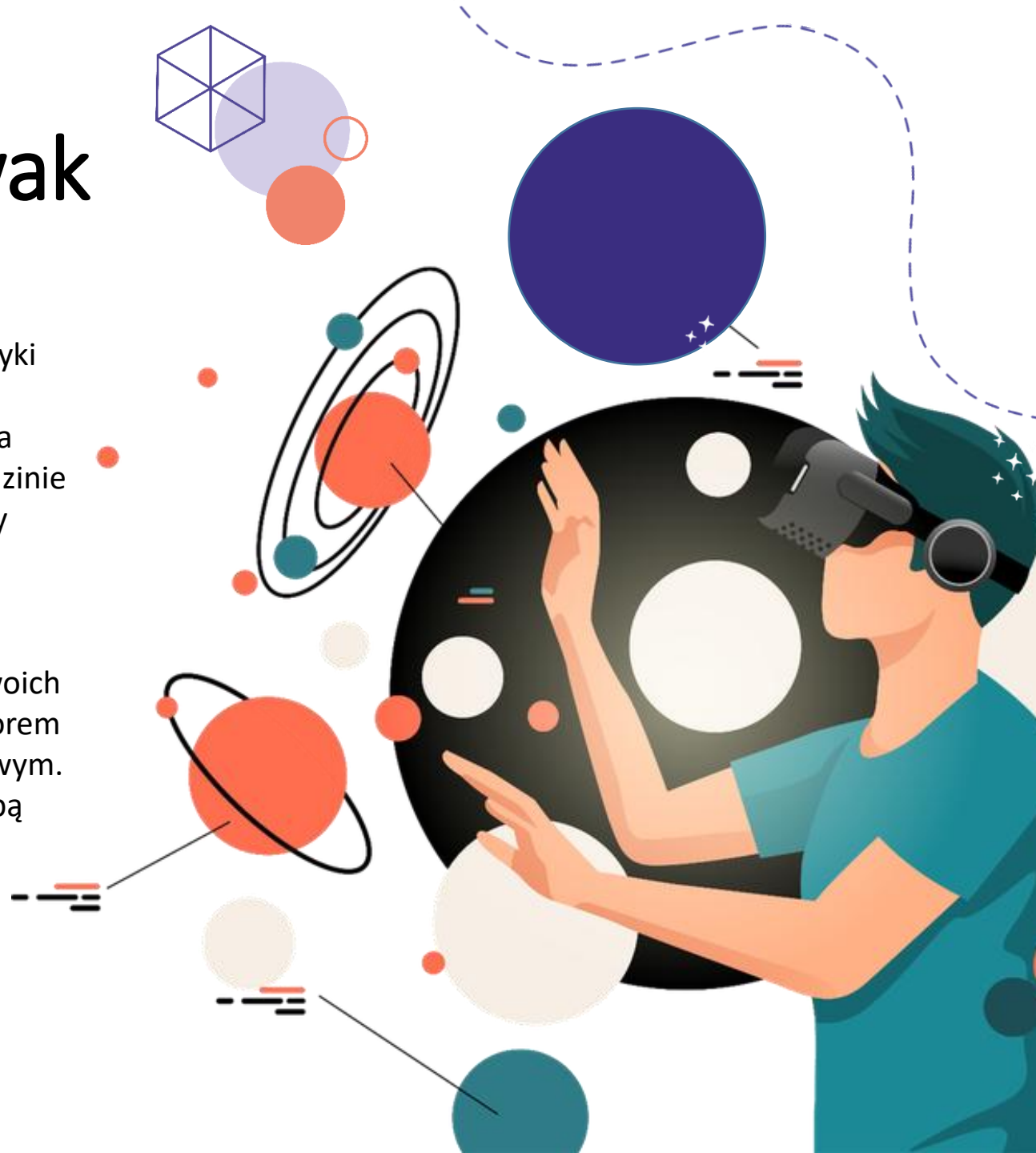


Kandydat – Łukasz Nowak



Łukasz Nowak to doświadczony nauczyciel - pasjonat informatyki oraz nowoczesnych technologii z 16-letnim doświadczeniem w edukacji. Jest absolwentem Politechniki Śląskiej oraz posiada dyplom MBA, co podkreśla jego solidne wykształcenie w dziedzinie technologii oraz umiejętności organizacyjne przydatne w pracy pedagogicznej.

Jako nauczyciel, łączy swoją pasję do informatyki z szerokim doświadczeniem. Tworzy inspirujące i angażujące lekcje dla swoich uczniów a jego wiedza i umiejętności pozwalają mu być mentorem dla młodych ludzi, przygotowując ich do życia w świecie cyfrowym. Jego osiągnięcia edukacyjne i zawodowe czynią go ważną osobą w naszej lokalnej społeczności szkolnej.



Twórcze wykorzystanie technologii VR w celu urozmaicenia lekcji i angażowania uczniów



thinglink..



CLASSVR®

Twórcze wykorzystanie technologii VR



Wykorzystanie technologii VR na informatyce oraz inspiracje innych nauczycieli do jej wykorzystania na innych przedmiotach przez takie działania jak:

Organizacja wirtualnych wycieczek

Symulacje laboratoryjne

Wspomaganie nauczycieli przyrody
w praktycznym doświadczeniu nauk
przyrodniczych

Wspomaganie nauczycieli innych
przedmiotów w wykorzystaniu
technologii VR na ich przedmiotach

Wykorzystanie okularów VR
w Dniach otwartych szkoły

Zapoznanie uczniów
z technologią VR
z wykorzystaniem
platformy
Khan Academy

Wykorzystanie zasobów Co spaces –
jako metody nauki programowania
i doskonalenia w nauce
Języków obcych



Co Spaces w tworzeniu treści interaktywnych



Na zajęciach dodatkowych z informatyki uczniowie tworzą interaktywne treści na okulary VR z wykorzystaniem interaktywnego narzędzia online Co Spaces.

Uczniowie klas 4-8 SP wykorzystują również ogólnodostępne zasoby do nauki programowania oraz tworzenia wirtualnych scen i budowania konstrukcji.



Kreatywne Wykorzystanie Technologii VR w Kontekście STEAM



Pan Łukasz Nowak nie tylko stosuje technologię VR na swoich lekcjach, ale integruje ją z metodologią STEAM w projektach szkolnych (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics).

Jego zaangażowanie w organizację zajęć, które wykorzystują gogle VR jako jeden z elementów, jest inspiracją zarówno dla uczniów, jak i innych nauczycieli. Dzięki temu, nauka staje się fascynującą podróżą przez świat nauki, sztuki i technologii.



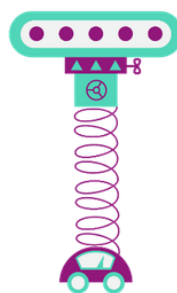
„thinglink..”

Projekt na lekcjach w klasie 8 „Wycieczki po miastach Polski i Europy”

W ramach projektu uczniowie tworzyli prace programie ThingLink a następnie prezentowali je za pomocą gogli VR.



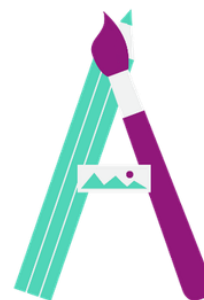
SCIENCE



TECHNOLOGY



ENGINEERING



ARTS



MATHEMATICS

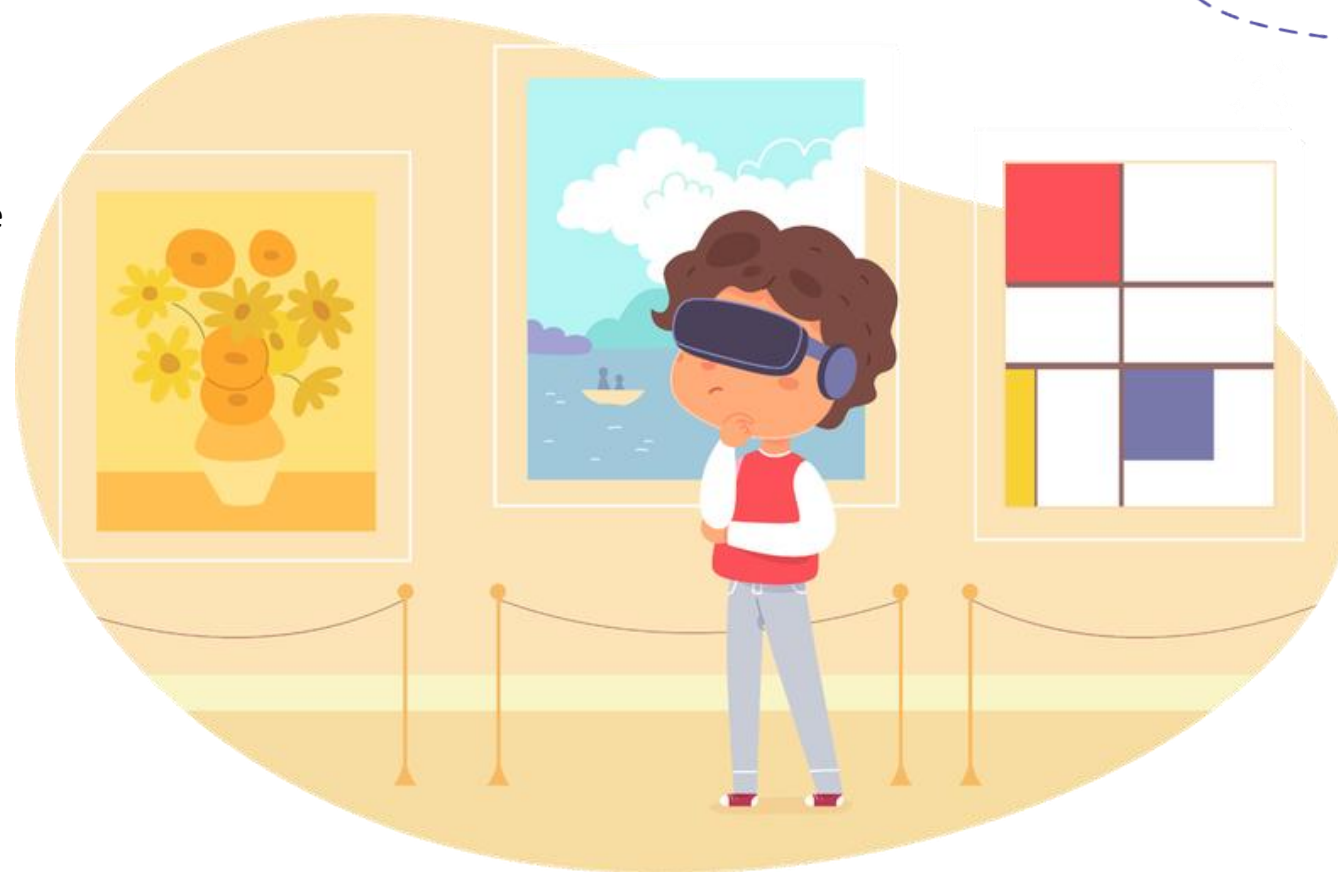


Wsparcie Dla Uczniów o Specjalnych Potrzebach Edukacyjnych



Wykorzystanie gogli VR w ramach zajęć dodatkowych, z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych.

Wykorzystanie technologii VR z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych przyczynia się do zwiększenia ich szans na zdobywanie nowych umiejętności i doświadczeń, oraz czyni edukację bardziej dostępną i spersonalizowaną.



Budowanie pozytywnych relacji i wspieranie w zdobywaniu nowych umiejętności za pomocą VR

Technologia VR pomogło nauczycielom i uczniom zbudować dobre relacje poprzez tworzenie wspólnego i angażującego środowiska nauki, co inspirowało do wspólnego odkrywania nowych rzeczy.



Inspiracja i Szkolenia dla Innych Nauczycieli



Pan Łukasz Nowak to nauczyciel całej społeczności szkolnej. Uczy dzieci i młodzież ale również nauczycieli. Jest dla nich mentorem. Przyczynił się do rozpowszechnienia innowacyjnych metod nauczania z wykorzystaniem googli VR w szkole oraz do podniesienia jakości pracy szkoły.

Lista przeprowadzonych szkoleń dla nauczycieli:

- Wirtualna Rzeczywistość w Nauce: Szkolenie z Google VR – Nauczyciele ZSP Paniówki.
- Kreatywne Wykorzystanie Google VR do Nauki Historii.
- Innowacyjne Wykorzystanie Google VR w Nauczaniu Przyrody.
- Tworzenie materiałów interaktywnych dla okularów VR – **CoSpaces**.
- Wykorzystanie platformy **ThingLing** w nauczaniu.



Inicjator - Tydzień Nowoczesnych Technologii



Inicjator i organizator szkolnego Tygodnia Nowoczesnych Technologii, podczas którego **technologia VR** dominowała jako główne narzędzie nauczania. To wydarzenie nie tylko zainteresowało uczniów technologią, ale także pozwoliło im zrozumieć jej potencjał w kontekście edukacyjnym. Tydzień ten był prawdziwym festiwalem nauki, inspirującym uczniów do odkrywania nowoczesnych technologii.

Korzyści z wprowadzania technologii VR:

Wprowadzenie technologii VR umożliwiło zbudowanie pozytywnych relacji między nauczycielami a uczniami poprzez stworzenie interaktywnego i współuczestniczącego środowiska edukacyjnego, które inspirowało do wspólnego eksplorowania nowych dziedzin wiedzy i umiejętności.



Umiejętność przekazywania wiedzy w sposób przystępny i atrakcyjny dla uczniów



Pełne Wykorzystanie Nowoczesnych Technologii



Entuzjasta VR i ekspert w wykorzystywaniu innych nowoczesnych technologii, takich jak:

- Google VR i aplikacje AR,
- monitory interaktywne, wizualizer,
- drukarki 3D i długopisy 3D,
- aplikacje AR,
- tablety,
- roboty edukacyjne,
- sprzęt fotograficzny.

Te narzędzia stają się integralną częścią procesu nauczania i uczenia się, co sprawia, że lekcje są dynamiczne, ciekawe i angażujące uczniów.

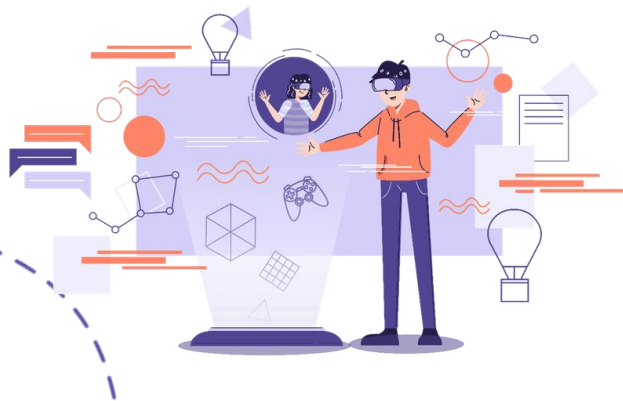


Ekspert i Mentor



Pan Łukasz Nowak stał się **szkolnym ekspertem wśród nauczycieli i mentorem dla uczniów** w zakresie zdobywania i poszukiwania wiedzy. Jego wsparcie i pomoc w wykorzystywaniu nowoczesnych technologii stały się nieodłącznym elementem procesu nauczania w szkole. **To on kształtuje młode pokolenie, ucząc je nie tylko teorii, ale również praktycznych umiejętności, niezbędnych w dzisiejszym świecie.**

Prowadzi od 2016 roku dodatkowe zajęcia rozwijające pt.: „Koło informatyczno-robotyczne” rozwijając pasje uczniów i podnosząc jakość edukacji i zaangażowanie uczniów w proces nauki i zdobywania wiedzy.



Doskonalenie własnej pracy - współpraca zespołowa



Poszukiwanie Nowych Rozwiązań

Pan Łukasz Nowak nie tylko działa na rzecz rozwoju uczniów, ale również doskonali swoją własną pracę uczestnicząc w warsztatach i szkoleniach podnosząc swoje kwalifikacje zawodowe.

Podejmując działania w zespołach zadaniowych, nauczył się lepszej współpracy z innymi nauczycielami, planowania, realizacji oraz ewaluacji działań. Pamiętając o zasadzie cyklu koła Deminga PDCA (Planuj, Działaj, Sprawdź, Popraw), wprowadza stałe ulepszenia do procesu nauczania.

Poszukiwacz nowych rozwiązań i edukator. Bierze systematycznie udział w konferencjach, szkoleniach oraz warsztatach a studiowanie artykułów branżowych w wersjach elektronicznych są dla niego codziennością.

Cechuje się dążeniem do ciągłego doskonalenia co przekłada się na jakość edukacji i wprowadzaniem innowacji do procesu nauczania.



Szkolenia i rozwój osobisty



Wybrane szkolenia, które pozwoliły na poszerzenie wiedzy i umiejętności twórczego wykorzystania gogli VR oraz innych technologii w pracy nauczyciela.

- Możliwości wykorzystania wirtualnej rzeczywistości (VR) i rozszerzonej rzeczywistości (AR) w edukacji. Jak bezpiecznie wdrażać nowe technologie w proces kształcenia. Meta VR&AR dla Edukacji. Warsztat dla dyrektorów i nauczycieli szkół podstawowych i ponadpodstawowych - eksperci VR Heroes"
- Asy Internetu - kurs online o cyberbezpieczeństwie i obywatelstwie cyfrowym w ramach programu Asy Internetu przygotowany przez fundację Szkoła z Klasą
- O kosmosie przy kawie: ESERO wraca do szkoły 2023/24" w ramach obchodów Roku Mikołaja Kopernika
- CYBERZAGROŻENIA w ramach ogólnopolskiego projektu edukacyjnego ""Bezpieczni w sieci"" realizowanego przez NASK - Państwowy Instytut Badawczy."
- Avantis - ClassVR Training course
- 17 Międzynarodowa konferencja Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w internecie. Safer Internet

- ClassVR Szkolenie Podstawowe+ Przedmioty ścisłe
- Edukacja na czasie. TECHNOLOGIA- Wyzwania codziennej pracy- jak wykorzystujemy technologię na co dzień.
- Teach forward: Best strategies for hybrid, remote, and blended learning. Microsoft.
- Accessibility: Build the foundation for inclusive learning. Microsoft.



VR-EDU Innovator - Lider edukacyjny i inspirator



Reasumując chcemy podkreślić różnorodność działań i zaangażowanie naszego nauczyciela Łukasza Nowaka w rozwijanie edukacji za pomocą nowoczesnych technologii, **zwłaszcza technologii VR.**

Nauczyciel Łukasz Nowak - VR-EDU Innovator to:

- Kreatywne wykorzystanie technologii vr w edukacji.
- Wsparcie dla uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych.
- Inspiracja i szkolenia dla innych nauczycieli.
- Tydzień nowoczesnych technologii jako dowód innowacyjności.
- Multimedialne narzędzia i ciągłe doskonalenie.
- Ekspert i mentor dla uczniów i nauczycieli.
- Doskonalenie własnej pracy i współpraca zespołowa.
- Pełne wykorzystanie nowoczesnych technologii.
- Ciągłe doskonalenie i poszukiwanie nowych rozwiązań.
- Wszechstronne wykorzystanie technologii na lekcjach.
- Organizator szkoleń dla nauczycieli, Wspierających wykorzystanie Nowoczesnych Technologii w Nauczaniu z uwzględnieniem VR i AR.

