

KONFERENCJA: ZAINSPIROWANY NAUCZYCIEL, ZMOTYWOWANY UCZEŃ

Skuteczne, sprawdzone i innowacyjne metody wspierające proces uczenia się i ich neurobiologiczne podłoże

Cel szkolenia

Przegląd narzędzi i innowacyjnych metod wspierających proces dydaktyczny zaprojektowanych w oparciu o wiedzę neurobiologiczną przez autorów szkolenia.

Program

1. Uczeń, nauczyciel i szkoła w świetle badań neurobiologicznych

[czas: 1.5 godz. dyd.]

Czyli jak wykorzystać wiedzę z zakresu neuronauk w celu wzrostu skuteczności dydaktyki.

- a. neurobiologiczne podłoże koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się (warunkowania) i pamięci w kontekście edukacji dzieci i młodzieży
- b. praktyczne implikacje dla postawy i warsztatu pracy nauczyciela z uczniami
- c. procesy motywacyjne w teorii i praktyce – warunki, jakie muszą zostać spełnione, by doszło do wzbudzenia motywacji do pracy i nauki

2. Gamifikacja jako narzędzie podnoszące motywację do uczenia się

[czas: 1.5 godz. dyd.]

Czyli jak sprawić, aby uczeń siadał do nauki równie chętnie, jak do grania w gry.

- a. czym jest i czym nie jest gamifikacja
- b. zasady tworzenia zgamifikowanych zajęć
- c. elementy gier wykorzystywane w gamifikacji
- d. przykłady zgamifikowanych zajęć

3. Wykorzystanie i projektowanie gier na lekcjach metodą Design Thinking

[czas: 1.5 godz. dyd.]

- a. przegląd autorskich prostych gier fabularnych, symulacyjnych, logicznych (słownych, karcianych, quizowych, planszowych) do wykorzystania na lekcjach
- b. projektowanie gier jako rozwijanie kreatywności uczniów i stymulowanie do poszukiwania innowacyjnych rozwiązań (metodą DESIGN THINKING)

4. Nowe technologie w edukacji

[czas: 2 godz. dyd.]

Darmowe i proste w obsłudze aplikacje internetowe uatrakcyjnijające zajęcia, wspomagające komunikację z uczniami i motywujące uczniów do pracy. Sposoby wykorzystania przez uczniów smartfonów na zajęciach.

- a. aplikacje internetowe do tworzenia interaktywnych quizów i teleturniejów oraz zadań on-line wykonywanych w czasie wolnym przez uczniów
- b. chmury wyrazowe jako narzędzie sondażowe i wspierające metodę burzy mózgów
- c. wykorzystanie QR-kodów, programy do skanowania i tworzenia kodów QR
- d. narzędzia internetowe wspierające kursy zgamifikowane
- e. chat z uczniami jako wsparcie dyskusji
- f. programy do tworzenia prezentacji i infografik

5. Gra miejska i Pokój Zagadek

[czas: 1.5 godz. dyd.]

Innowacyjne formy pracy uczniów, dające możliwość sprawdzenia lub przetworzenia ich wiedzy w sposób odmienny od tradycyjnego, wzbudzające emocje i dające satysfakcję z osiągnięcia celu.

- a. gra miejska w szkole – przegląd autorskich gier miejskich, terenowych, geolokalizacyjnych, gier typu „śledztwo” i „treasure hunt”
- b. pokój zagadek w szkole – prezentacja autorskich pomysłów na projekt i organizację „escape room”.

Forma szkolenia

Łączny czas trwania szkolenia: 8 godzin dydaktycznych*.

** Program szkolenia i czas trwania poszczególnych jego części podlega indywidualnym ustaleniom z zamawiającym w celu dostosowania szczegółów programu i ram czasowych wydarzenia do potrzeb odbiorcy.*