

# PROPOZYCJA SZKOLEŃ DLA NAUCZYCIELI EDUKACJI PRZEDSZKOLNEJ I WCZESNOSZKOLNEJ

---

## Program szkolenia

### Blok I [1 godz.]

**Dziecko w wieku 3-10 lat i jego nauczyciel w świetle badań neurobiologicznych.** Wykorzystanie wiedzy z zakresu neuronauk w celu wzrostu skuteczności dydaktyki (prezentacja multimedialna), autorski wykład prowadzony przez neurobiologa (dr Wojciech Glac, Uniwersytet Gdański) z praktycznym odniesieniem działania poszczególnych mechanizmów do wykorzystania w pracy z uczniem. Bardzo **obrazowe przykłady, inspirujące porównania, przyjazny język i poczucie humoru** wykładowcy są ogromnym atutem tych zajęć.

1. Neurobiologiczne podłoże koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się (warunkowania) i pamięci w kontekście edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej
2. Praktyczne implikacje dla postawy i warsztatu pracy nauczyciela z dziećmi w wieku 3-10 lat
3. Procesy motywacyjne w teorii i praktyce – warunki, jakie muszą zostać spełnione, by doszło do wzbudzenia motywacji do pracy i nauki.

### Blok II [2 lub 6 godz.]

**Gamifikacja jako narzędzie podnoszące motywację do przyjmowania i utrwalania pożądanych postaw i właściwych nawyków oraz uczenia się.**

1. **Podstawy teoretyczne** (prezentacja multimedialna) [2 godz.]
  - a. czym jest i czym nie jest gamifikacja
  - b. elementy gier wykorzystywane w gamifikacji
  - c. zasady tworzenia zgamifikowanych procesów na bazie wiedzy o funkcjonowaniu mózgu dzieci w wieku 3-10 lat
  - d. przykłady zgamifikowanych zajęć
2. **Praca warsztatowa** (indywidualna lub w zespołach) [4 godz.]
  - a. projektowanie przez uczestników gamifikacji wybranych procesów wychowawczych i nawyków pożądanych przez nauczycieli

- b. projektowanie gamifikacji wybranych działów tematycznych wychowania przedszkolnego/działu tematycznego edukacji wczesnoszkolnej. Uczestnicy projektują zgamifikowane cykle zajęć/obszary wychowawcze przy wsparciu trenerów
- c. symulacja i testowanie projektów (dyskusja, burza mózgów)

### **Blok III [1 lub 4 godz.]**

#### **Nowe technologie wspomagające wzbudzenie i podtrzymanie motywacji do nauki**

1. Pokaz [**1 godz.**] i testowanie [**3 godz.**] darmowych narzędzi IT uatrakcyjnających zajęcia i wspomagających motywację do pracy uczniów (czytniki QR kodów, koło fortuny, aplikacja do tworzenia zajęć teleturniejowych - flipquiz, platformy edukacyjne wspomagające pracę samodzielną ucznia w domu - learningapps), wykorzystanie smartfonów i tabletów przez dzieci na zajęciach. Możliwość przeprowadzenia zajęć z wykorzystaniem komputerów lub tabletów z dostępem do Internetu przez uczestników (w przypadku opcji warsztatowej).

### **Blok IV [2 lub 4 godz.]**

#### **Gry w edukacji**

1. **Gra miejska/terenowa dla najmłodszych jako narzędzie wspomagające edukację przedszkolną i wczesnoszkolną** (praca warsztatowa indywidualna i w zespołach) [**2 godz.**]
  - a. gra terenowa w przedszkolu (w tym także gra typu RPG, dzieci i nauczyciele odgrywający role w sfabularyzowanej grze ruchowej, także (opcjonalnie) przy wykorzystaniu opcji skanowania QRkodów w smartfonach)
2. **Gry edukacyjne [2 godz.]**
  - a. przegląd prostych gier fabularnych, symulacyjnych, logicznych (słownych, karcianych, quizowych i planszowych grach symulacyjnych), analiza mechanizmów funkcjonujących w grach do wykorzystania w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej.
  - b. projektowanie prototypów nowych gier przy wsparciu trenerów. Projektowane gry dedykowane są konkretnym (wybranim przez uczestników) celom wychowawczym, działom tematycznym lub konkretnym zagadnieniom.
  - c. gry projektowane przez dzieci
  - d. idea „przedszkole bez zabawek” rozwijająca kreatywność dzieci

### **Blok V [2, 4 lub 6 godz.]**

#### **Projektowanie pomocy dydaktycznych**

1. Projektowanie autorskich pomocy dydaktycznych wspierających aktywność dziecka, podnoszących poziom integracji sensorycznej, rozwijających motorykę małej ręki, koordynację ręka-oko, poznawanie liter i cyfr, czytanie i pisanie,

rozbudzających i zwiększających wrażliwość plastyczną oraz indywidualne zdolności twórcze dzieci.

2. idea przedszkoli leśnych – rozwój dzieci bliżej natury, budowanie zabawek i pomocy dydaktycznych w naturalnych elementach przyrody
3. pomoce projektowane przez dzieci.

Czas trwania boku: **2, 4 lub 6 godzin** w zależności od liczby tworzonych pomocy dydaktycznych przez uczestników, uczestnicy pracują na materiałach dostarczonych przez prowadzących, zabierają swoje pomoce do domu.

### **Blok VI [2 lub 4 godz.]**

#### **Zajęcia terenowe uwrażliwiający dzieci na świat przyrody**

1. Pokaz autorskich scenariuszy zajęć terenowych wspierających samodzielną dziecięcą eksplorację świata i stymulujących rozwój wrażliwości, rozwijanie zmysłu równowagi, dotyku, wzroku, słuchu oraz przybliżających dzieciom piękno przyrody (rozpoznawanie podstawowych gatunków roślin oraz zwierząt, ich zwyczajów, przystosowań), zabawy edukacyjne [**2 godz.**]
2. Projektowanie własnych zajęć terenowych dostosowanych do możliwości każdego uczestnika, możliwość krótkich zajęć terenowych w pobliżu miejsca szkolenia (rozpoznawanie podstawowych gatunków roślin, w szczególności drzew, głosów ptaków) [**2 godz.**]

### **Doświadczenie w zakresie proponowanej tematyki**

Doświadczenie w zakresie proponowanej tematyki: 60 godzin szkolenia dla nauczycieli edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej gminy Kartuzy (40 osób) w roku 2016/17, ponad 200 godzin szkoleń Rad Pedagogicznych, grup nauczycieli I etapu edukacyjnego (od 2010 roku), opracowanie i wdrożenie kilkunastu projektów zgamifikowanych zajęć oraz opracowanie z nauczycielami kilkudziesięciu innowacyjnych autorskich pomocy dydaktycznych dla dzieci w wieku 3-10 lat (z podziałem na grupy wiekowe uwzględniające etap rozwoju dziecka).

### **Forma szkolenia**

Do wyboru: jeden lub więcej tematów w formie warsztatowej lub wszystkie w formie pokazowej, dowolność doboru zakresu tematycznego i godzinowego, możliwość **szkolenia 2-dniowego**).