

PROPOZYCJA SZKOLEŃ DLA RAD PEGADOGICZNYCH SZKÓŁ SPECJALNYCH

Program szkolenia

Blok I [2 godz.]

Neurodydaktyka: funkcjonowanie mózgu z perspektywy ucznia wraz z przedstawieniem i projektowaniem skutecznych, z punktu widzenia neurobiologii, metod uczenia.

1. Jak funkcjonuje mózg ucznia, czyli o neurobiologicznym podłożu koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się (warunkowania) i pamięci w kontekście edukacji
2. Jak postawa i sposób prowadzenia zajęć przez nauczyciela wpływa na funkcjonowanie mózgu ucznia.
3. Praktyczne rozwiązania do wykorzystania w klasie
 - a. przegląd praktycznych rozwiązań utrzymania koncentracji uczniów podczas wykładu (postawa nauczyciela).
 - b. przykłady aktywności stosowanych przez autorów w czasie zajęć wspomagających procesy koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się i pamięci u uczniów (aktywna praca uczniów).

Blok II [2 lub 6 godz.]

Gamifikacja jako narzędzie podnoszące motywację do przyjmowania i utrwalania pożądanых postaw i właściwych nawyków oraz uczenia się realizujące specyficzne zadania edukacyjno-wychowawcze i uwzględniające indywidualne potrzeby uczniów niepełnosprawnych (w tym przygotowanie ucznia do samodzielnego życia).

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
 - d. przykłady zgamifikowanych zajęć
2. **Praca warsztatowa** (indywidualna lub w zespołach) [4 godz.]
 - a. projektowanie przez uczestników gamifikacji wybranych procesów wychowawczych i nawyków pożądanых przez nauczycieli
 - b. projektowanie gamifikacji wybranych działów tematycznych wychowania przedszkolnego/działu tematycznego. Uczestnicy projektują

zgamifikowane cykle zajęć/obszary wychowawcze przy wsparciu trenerów

- c. symulacja i testowanie projektów (dyskusja, burza mózgów)

Blok III [1 lub 4 godz.]

Wybrane narzędzia internetowe podnoszące atrakcyjność zajęć, ułatwiających naukę

1. Pokaz [**1 godz.**] i testowanie [**3 godz.**] darmowych narzędzi IT uatrakcyjnających zajęcia i wspomagających motywację do pracy uczniów o SPE (koło fortuny, aplikacja do tworzenia zajęć teleturniejowych - flipquiz).
Możliwość przeprowadzenia zajęć z wykorzystaniem komputerów lub tabletek z dostępem do Internetu przez uczestników (w przypadku opcji warsztatowej).

Blok IV [2 godz.]

Gry w edukacji

Gra miejska/terenowa dla uczniów o SPE jako narzędzie wspomagające realizację specyficznych zadań edukacyjno-wychowawczych (praca warsztatowa indywidualna i w zespołach) [**2 godz.**]

1. Gra terenowa dla uczniów szkoły specjalnej (w tym także gra typu RPG, dzieci i nauczyciele odgrywający role w sfabularyzowanej grze ruchowej)
2. Idea przedszkoli leśnych – rozwój dzieci bliżej natury, budowanie zabawek i pomocy dydaktycznych w naturalnych elementach przyrody.

Doświadczenie w zakresie proponowanej tematyki

Cykl szkoleń dla Rady Pedagogicznej Zespołu Placówek Specjalnych w Szerzawach (2017), prowadzenie wykładów i ćwiczeń w Gdańskiej Wyższej Szkole Humanistycznej z metodyki nauczania biologii i przyrody dla nauczycieli szkół specjalnych (od 2015), promotorstwo prac dyplomowych w GWSH dotyczących innowacyjnych metod pracy z uczniem o specjalnych potrzebach edukacyjnych (SPE), współautorstwo kilkunastu projektów i scenariuszy zajęć dla uczniów o SPE.

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**)