

Filia Dolnośląskiej Biblioteki Pedagogicznej w Głogowie
 ul. Jedności Robotniczej 10 e-mail: bpglo@o2.pl;
 67-200 Głogów glogow@dbp.wroc.pl
 www.bpglogow.blogspot.com tel./fax 076 72-72-598



PLAN PRACY SIECI I SAMOKSZTAŁCENIA DLA NAUCZYCIELI BIBLIOTEKARZY

Rok Szkolny 2017/2018

SPOTKANIE	CELE SZCZEGÓŁOWE	DZIAŁANIA
<p align="center">SPOTKANIE I KONFERENCJA OTWARCIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - przedstawienie idei działania wszystkich sieci współpracy i samokształcenia nauczycieli, - poznanie zasad funkcjonowania sieci w powiecie głogowskim, w tym zasad finansowania doskonalenia, - diagnoza potrzeb edukacyjnych członków sieci, - opracowanie planu i harmonogramu pracy sieci na podstawie diagnozy potrzeb 	<p align="center">I. konferencja</p> <p>Program konferencji:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zasady funkcjonowania sieci współpracy i samokształcenia w powiecie głogowskim 2. –Zasady dofinansowania szkoleń przez dyrektorów szkół i placówek oświatowych 3. Rola Biblioteki Pedagogicznej w Głogowie we wspomaganie bibliotekarzy szkół miasta i powiatu. 4. Diagnoza potrzeb sieci. Analiza wyników diagnozy potrzeb sieci współpracy i samokształcenia dla nauczycieli bibliotekarzy. <p>III. opracowanie planu pracy sieci współpracy i samokształcenia dla nauczycieli bibliotekarzy</p>
<p align="center">SPOTKANIE II Gry literackie – motywująca nauka i zabawa</p>	<p>zasady tworzenia gier literackich założenia, cele, adresat, miejsce</p> <ul style="list-style-type: none"> - rodzaje gier gra miejska --> gra edukacyjna --> gra terenowa/ literacka - przykładowe pomysły 	<p align="center">Warsztaty</p> <p>Podczas warsztatu uczestnicy opracują instrukcję gry z zastosowaniem podanych wcześniej zasad i wykorzystaniem różnych zadań.</p>

Filia Dolnośląskiej Biblioteki Pedagogicznej w Głogowie
 ul. Jedności Robotniczej 10 e-mail: bpglo@o2.pl;
 67-200 Głogów glogow@dbp.wroc.pl
 www.bpglogow.blogspot.com tel./fax 076 72-72-598



	<ul style="list-style-type: none"> - tworzenie fabuły, scenariusz, zasady (regulamin) - organizacja i przeprowadzenie gry. 	
SPOTKANIE III Gry i gamifikacja - nauczanie przez granie	Celem szkolenia jest przybliżenie uczestnikom zagadnień związanych z wprowadzeniem podczas zajęć elementów zabawy, które mogą znacznie zwiększyć zaangażowanie i motywację uczniów. W trakcie spotkania uczestnicy dowiedzą czym jest game based learning oraz gamifikacja, czym się różnią oraz jak korzystać z tych narzędzi w kontekście edukacyjnym	Warsztaty Przedstawienie graczy i świata gier. Czym jest Game based learning (uczenie oparte na grach), jakie są korzyści stosowania gier podczas lekcji; Gamifikacja: istota i mechanizmy gamifikacji; przykłady zastosowania gamifikacji w szkole; escape room, czyli pokoje ucieczek, jak je wykorzystać w celach edukacyjnych
SPOTKANIE IV Warsztaty z ekspertem	Wyjaśnienie zagadnień: -Czym są kompetencje medialne? - Jakie są ich komponenty i wskaźniki? Wzbogacenie procesu edukacji poprzez wykorzystanie kompetencji medialnych uczniów.	Warsztaty Kompetencje medialne uczniów – jak z nich korzystać.

Koordynator Sieci Urszula Lewocka