



PLAN PRACY SIECI WSPÓŁPRACY I SAMOKSZTAŁCENIA NAUCZYCIELI WSPIERAJĄCYCH UCZNIĄ ZDOLNEGO

r.szcz.2017-2018

SPOTKANIE	CELE SZCZEGÓŁOWE	DZIAŁANIA
SPOTKANIE I INAUGURUJĄCE ROK SZKOLNY 2017/18	<ul style="list-style-type: none">● diagnoza potrzeb edukacyjnych nauczycieli- członków sieci● zapoznanie z zasadami pracy sieci i możliwości dofinansowania form szkoleniowych.● Opracowanie projektu planu pracy sieci	<ol style="list-style-type: none">1. Nabór nowych członków sieci współpracy i samokształcenia nauczycieli wspierających ucznia zdolnego2. Diagnozowanie potrzeb edukacyjnych nauczycieli- członków sieci3. Analiza wyników diagnozy – projekt planu pracy4. Opracowanie planu pracy sieci współpracy i samokształcenia nauczycieli wspierających ucznia zdolnego na rok szkolny 2017/18

<p>SPOTKANIE II</p> <p>WARSZTATY</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● rozwijanie zainteresowań technologią informacyjną ● poznanie przez nauczycieli wybranych aplikacji ● podniesienie kompetencji nauczycieli w zakresie kompetencji cyfrowych ● poznanie współczesnych trendów w edukacji i rozwiązań metodycznych, ● podniesienie/ rozwinięcie niezbędnych dla nauczycieli kompetencji w zakresie wspierania procesu uczenia się opartego o popełnianie błędów 	<p>1. Warsztaty NARZĘDZIA DO TWORZENIA QUIZÓW I ZBIERANIA OPINII</p> <p>Program warsztatów:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formularz Google ● aplikacja Quizzlet ● Jak wykorzystać w edukacji aplikację Kahoot ● aplikacja Quizizz
<p>SPOTKANIE III</p> <p>WARSZTATY</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Poznanie historii i ciekawostek o powiązaniach escape roomów z innymi rozrywkami ● Zapoznanie się z ideą pracy metodą escape room ● Opracowanie lekcji/ zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem w/w metody 	<p>Warsztaty</p> <p>METODA ESCAPE ROOM W EDUKACJI</p> <p>Program warsztatów:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Historia i ciekawostki o powiązaniach escape roomów z innymi rozrywkami ● Zasady pracy metodą escape room ● Przykłady lekcji/ zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem w/w metody



SPOTKANIE IV
KONFERENCJA I
WARSZTATY Z
EKSPERTEM

- Poznanie elementów mechaniki i dynamiki gier wykorzystywanych w zgrywalizowanych lekcjach.
- Zrozumienie idei grywalizacji (cel, źródła motywacji uczniów).
- Podstawy funkcjonowania mózgu w kontekście grywalizacji (układ nagrody).

Konferencja

ZAINSPIROWANY NAUCZYCIEL, ZMOTYWOWANY

UCZEŃ

Program konferencji:

- **Uczeń, nauczyciel i szkoła w świetle badań neurobiologicznych**, czyli jak wykorzystać wiedzę z zakresu neuronauk w celu wzrostu skuteczności dydaktyki.
- **Gamifikacja jako narzędzie podnoszące motywację do uczenia się**, czyli jak sprawić, aby uczeń siadał do nauki równie chętnie, jak do grania w gry.
- **Wykorzystanie gier na lekcjach.**
- **Nowe technologie w edukacji**, czyli programy i narzędzia informatyczne uatrakcyjnijające zajęcia, wspomagające komunikację z uczniami i motywujące uczniów do pracy oraz wykorzystanie smartfonów na zajęciach.
- **Aktywizacja ucznia**, czyli znane i autorskie metody i narzędzia motywujące uczniów do



P C P P P i D N
Ośrodek Doradztwa
Metodycznego
67-200 Głogów ul. Jedności
Robotniczej 38
e-mail: sekretariat@pcpppidn.eu

		aktywnego udziału w lekcji, WARSZTATY: <ul style="list-style-type: none">● Projektowanie gier edukacyjnych metodą Design Thinking.....
SPOTKANIE V WARSZTATY	<ul style="list-style-type: none">● podniesienie kompetencji psychofizycznych nauczycieli● rozbudzania kreatywności i umiejętności pracy zespołowej.	ZAJĘCIA TERENOWE Program: <ul style="list-style-type: none">● opracowanie scenariusza zajęć terenowych● projektowanie gry miejskiej metodą Design Thinking.
SPOTKANIE VI	<ul style="list-style-type: none">● podsumowanie i ewaluacja pracy sieci współpracy i samokształcenia● przedyskutowanie propozycji dalszych działań związanych z pracą sieci w kolejnym roku szkolnym	konferencja „ Podsumowanie pracy Sieci w roku szk. 2017/2018”

koordynatorki: Teresa Walczak Iwona Rogowska