

Wprowadzenie do kursu

Cel: Przekazanie praktycznych umiejętności, wiedzy i zasobów

- Popularyzacja i zachęcanie do używania metody Flipped Classroom
- Integracja z nauczaniem technologii cyfrowych i umiejętności informatycznych
- Odświeżenie działań edukacyjnych nauczycieli oraz metodologii aktywnego nauczania (PBL, Coop. Learn, etc.).
- Zachęcanie do nabycia „umiejętności na miarę XXI wieku”, takich jak zdolność rozumienia problemów społecznych, nowatorskie i adaptacyjne myślenie, kompetencje międzykulturowe, transdyscyplinarność oraz współpraca w przestrzeni cyfrowej – których wymagają współcześni pracodawcy i organizacje.

Nauczyciele rozwijają:

- Umiejętność wdrażania metod pedagogicznych opartych na Flipped Classroom, które wymagają rozwijania umiejętności uzupełniających, takich jak kreatywność i rozwiązywanie problemów,
- Umiejętność używania technologii cyfrowych, które umożliwią uczniom “nabywanie wiedzy” w domu,
- Stosowanie cyfrowych technologii wspomagających podczas pracy w sali zajęć, które można dopasować do potrzeb uczniów.

Kurs zaczyna się od etapu **samodzielnego uczenia się**, w którym nauczyciele zapoznają się z 3 zagadnieniami.

- Metodą Flipped Classroom;
- Metodą Kreatywnego projektu i metodą symulacji;
- Koncepcją Kreatywności

Poniżej znajdziesz streszczenie tematów omawianych w tym kursie. Tematy związane z samodzielną nauką zostały podkreślone za pomocą szarego tła.

1. FLIPPED CLASSROOM

W kursie będzie mowa o metodologii podejścia Flipped Classroom oraz zapleczu pedagogicznym, od **projektowania lekcji**, poprzez zbieranie, tworzenie i rozpowszechnianie treści cyfrowych, po **ocenę** wyników w nauce. Wiedzę praktyczną, teoretyczną, umiejętności i kompetencje, których uczy ten kurs można podzielić na 3 główne obszary:

PLANY Z ZAKRESU PEDAGOGIKI OPARTE NA MODELU FC – etap samodzielnego uczenia się dostępny na platformie.

1. Wprowadzenie – jakie były początki...
2. Trochę „oficjalnej” historii...
3. Flipped Classroom – najważniejsze zagadnienia ...
4. Zaplecze teoretyczne, inne metody, które można wprowadzić dzięki FC...
5. Korzyści wynikające z „odwrócenia/Flipping” sali zajęć...
6. Z jakimi wyzwaniami trzeba się zmierzyć...
7. Dlaczego FC jest ważne dla systemów VET Unii Europejskiej?
8. Czy istnieją dowody na jego skuteczność? – Studia przypadku

TWORZENIE I ROZWIJANIE CYFROWYCH TREŚCI NA ZAJĘCIA- *twarzą w twarz (zaplanowane na listopad 2020)*

1. Otwarte Zasoby Edukacji
2. Tworzenie cyfrowej zawartości (w tym: tutorial do narzędzi ICT i zalecenia pedagogiczne)
3. Dzielenie się i rozpowszechnianie cyfrowej zawartości

DZIAŁANIE, CZYLI PROWADZENIE ZAJĘĆ, ANALIZA I OCENA EFEKTÓW - *face-to-face (zaplanowane na grudzień 2020)*

1. Planowanie zajęć
2. Ocena

2. METODA AKTYWNEGO NAUCZANIA

EDUKACJA OPARTA NA KREATYWNOŚCI – samodzielne uczenie się na tej platformie

1. Wprowadzenie – Technologia Kreatywności
2. Metoda Kreatywnego Projektu
3. Wprowadzenie Do Metody Symulacji

METODA KREATYWNA W SZKOLE – *twarzą w twarz (zaplanowane na listopad 2020)*

WDROŻENIE METODY KREATYWNEGO PROJEKTU – *twarzą w twarz (zaplanowane na listopad 2020)*

Na tym etapie nauki F2F (*twarzą w twarz*) wyzwaniem przed jakim stoi edukator to stworzenie i rozpowszechnienie kursu opartego o projekt innowacyjny, lub o symulację, który inni edukatorzy będą mogli powtórzyć.

Podczas sesji szkoleniowej trener i edukatorzy będą indywidualnie rewidować stworzone scenariusze/curriculum

3. KREATYWNOŚĆ

KONCEPCJA KREATYWNOŚCI – samodzielne uczenie się na tej platformie

1. Znajomość koncepcji kreatywności, jej roli w odniesieniu do stylów poznawczych i stylów nauczania;
2. Uświadamianie dlaczego rozwijanie kreatywności jest ważne;
3. Rozpoznawanie czynników ograniczających lub blokujących kreatywność
4. Zrozumienie konstrukcji (ramy) umysłów osób, które myślą rozbieżnie i lateralnie
5. Stworzenie analizy elementów cechujących się kreatywnością (aktywność, metoda, energia) w procesie edukacyjnym;

METODA KREATYWNA W SZKOLE – *twarzą w twarz (planowane na lis 2020)*

1. Metoda kreatywna (wprowadzenie)
2. Faza Percepcji (techniki ćwiczenie, oraz studia przypadku)
3. Faza Analizy (techniki ćwiczenie, oraz studia przypadku)
4. Faza Tworzenia Pomysłu (techniki ćwiczenie, oraz studia przypadku)
5. Faza Wyboru (techniki ćwiczenie, oraz studia przypadku)
6. Faza Wdrożenia (techniki ćwiczenie, oraz studia przypadku)

WDROŻENIE METODY KREATYWNEJ – *twarzą w twarz (planowane na grudź 2020)*

1. Projekt pilotażowy prowadzony w niektórych klasach – Metoda pre-test
2. Analiza wyników metody pre-test

Kwestionariusz Oceny Kursu

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

1

Proszę o ocenę kursu internetowego jako całości w skali od 1 do 5:

Ocena pracy zawodowej

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

2

Czy udało się osiągnąć planowane cele kursu? Czy spełnia on oczekiwania?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

3

W jakim stopniu informacje podane w kursie były dla Ciebie nowe?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

4

Czy kurs miał wartość praktyczną?

Metoda Nauczania

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

5

Jak wysoko oceniasz użytą metodę nauczania?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

6

Czy w przypadku kursu internetowego ma znaczenie to, że uczestnicy kursu uczą się nie tylko z dostarczonych materiałów i od prowadzącego, ale również od siebie nawzajem. Jak sprawdziło się to w tym przypadku?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7

Czy udało się spełnić wymagania kursu?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8

Klasyfikacja metod oceniania. Czy po zapoznaniu się z materiałami łatwo było ocenić zadania

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

9

Jak oceniasz pracę i stopień przygotowania prowadzącego?

Warunki, wyposażenie

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

10

Jak oceniasz stan wyposażenia (dostępność, szybkość łączy)?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

11

Jak oceniasz organizację kursu.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

12

Jak oceniasz obsługę klienta instytucji zajmującej się kursem

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

13

Komentarze, sugestie ...

<div data-bbox="188 616 1101 799" style="border: 1px solid gray; height: 80px; width: 100%;"></div>
