



**PROJEKT FLI CREATE
AKTYWNE METODY
PEDAGOGIKA SKONCENTROWANA NA UCZNIU**

LISTOPAD 17-19, 2020

**Trening online prowadzony przez AHE Łódź, Polska
Część 3**



Cele:

Poznanie możliwości zastosowania metod aktywnych w edukacji

Poznanie możliwości wykorzystania pracy grupowej w projektowaniu scenariuszy edukacyjnych.

Metody:

Umiejętności miękkie są przydatne dla wszystkich uczestników i są niezwykle skutecznym sposobem na budowanie zespołu zdolnego do współpracy.

Uważamy, że ta część szkolenia jest doskonałym sposobem na poprawę zdolności nauczycieli w zakresie inspiracji i motywowania uczących się.

Integracja - szkolenie dla nauczycieli pomagające rozpoznać potencjał ludzi i instytucji, którą reprezentują, zadania są zaplanowane tak, by rozpoznać mocne strony i zasoby edukacyjne.

Podczas szkolenia wykorzystamy pracę w grupach, konsultacje indywidualne, burzę mózgów, dyskusję, ewaluację koleżeńską.

Wszystkie sesje odbywać się będą na **platformie Click Meeting i ZOOM** (opcjonalnie, w zależności od decyzji uczestników), a wyniki zostaną zarchiwizowane na platformie e-learningowej Polskiego



9.00-09.15 Początek sesji, powitanie uczestników

9.15-10.30 Prezentacje projektów stworzonych przez uczestników.

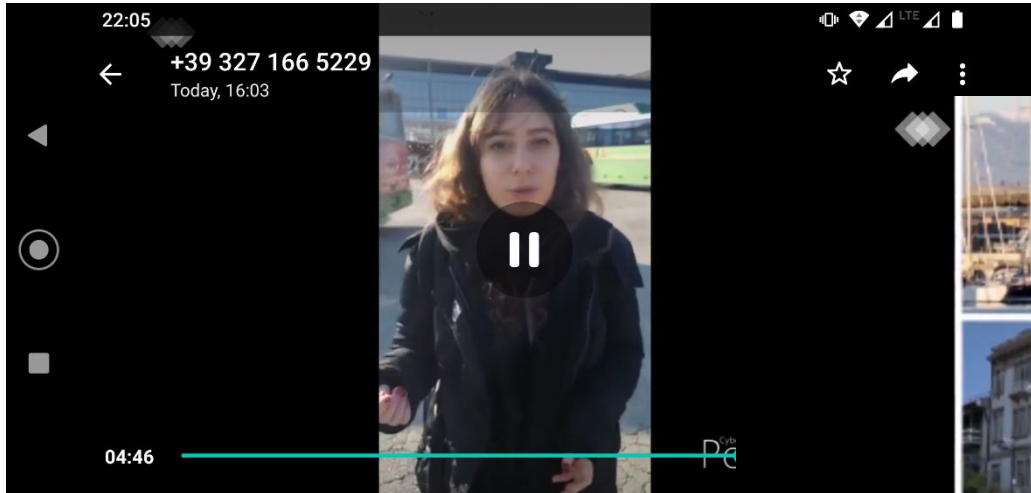
9.45-11.00 Podsumowanie treningu i oddanie głosu Anicie Teringer



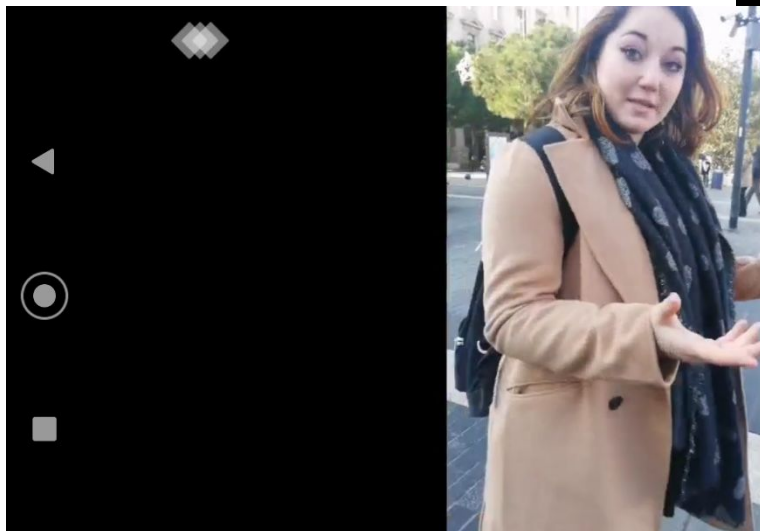
Okazje w Metodzie Kreatywnego Projektu

- **Matematyka w Życiu codziennym** Od Špeli Povše do wszyscy: 05:01 PM
- **Prezentacja zwyczajów** Od Loreny Štemberger do wszyscy: 05:03 PM
- **Szamanizm koreański dzisiaj** Od Dominika Wróblewskiego do wszyscy: 05:05 PM
- **Sposób na założenie firmy** Od Małgo Wabińskiej do wszyscy: 05:06 PM
- **Alternatywne Źródła energii to mój pomysł** Oddo Wszyscy: 05:07 PM

Zastosowanie Metody Kreatywnego Projektu



PowerDirector



PowerDirector

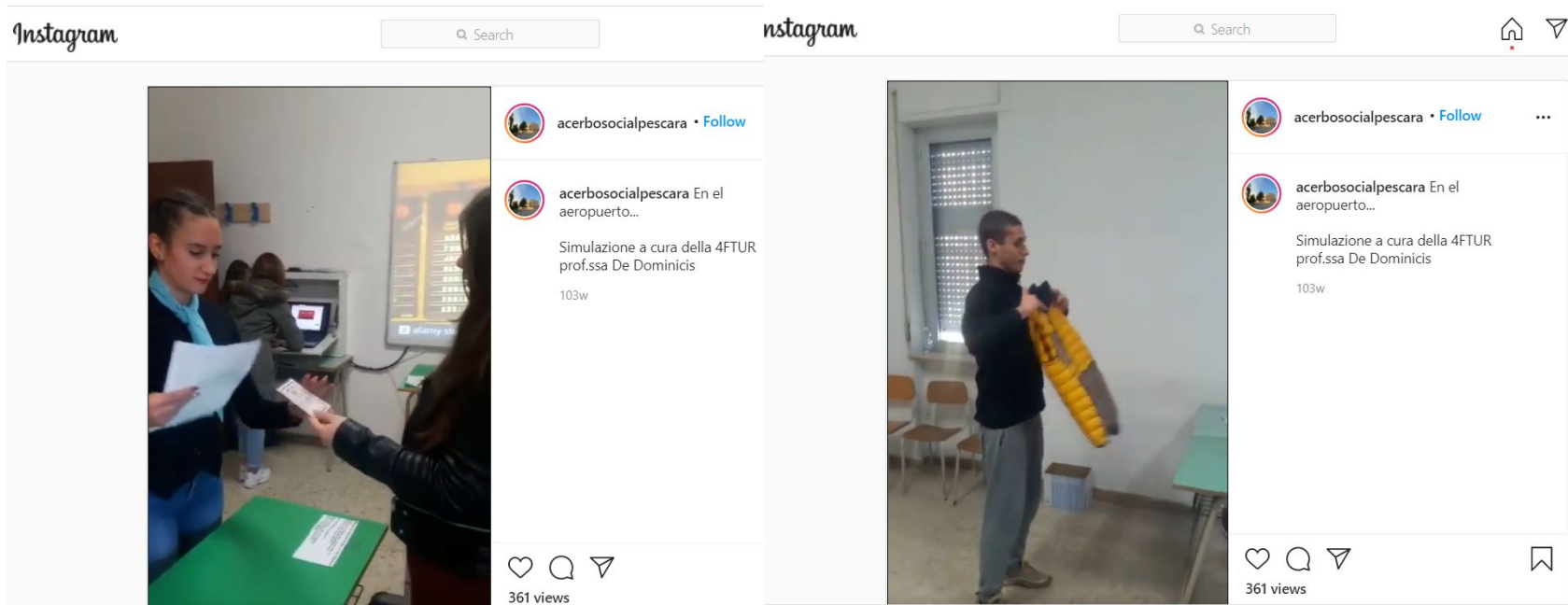


Zastosowanie Metody Symulacji

Szczegółowe efekty uczenia się:

- zapewnienie doświadczenia jak najbardziej zbliżonego do "prawdziwej pracy"
- zdobywanie wiedzy i umiejętności poprzez praktykę opartą na doświadczeniu
promowanie krytycznego i ewaluacyjnego myślenia
- rozwijanie u uczniów poczucia przynależności do społeczności lokalnej
i kultury

Zastosowanie Metody Symulacji





Ćwiczenia z Pasją

Zadanie 1. (praca indywidualna)

Instrukcja 1: Wypiszcie jak najwięcej skojarzeń ze słowem "pasja" - określcie, co to słowo dla Was znaczy, jakie jest jego znaczenie i wartość, dlaczego warto je rozwijać?

Swoje refleksje zamieśćcie na czacie.

Ćwiczenia z Pasją

Zadanie 1. (praca indywidualna) Passionfruit. Witold: Pasja przynosi owoce. Špela Povše Pistotnik coś, co cię napędza Ingrid Peroša pasja sprawia, że życie jest przyjemne Lorena Štemberger radość motywacja Nikolett Hartmann miłość, entuzjazm, Małgorzata: Odwaga - podążać za swoją pasją Mikel Landa napędza nas do ciężkiej pracy Špela Povše Pistotnik motywacja Špela Povše Pistotnik ekscytacja Aneta bodziec do zanurzenia się w sferze, od której jesteś uzależniony oczywiście w pozytywny sposób :) Małgorzata samorozwój - bycie otwartym na zmiany De Dominicis Marilia pasja to silne uczucie lub pragnienie czegoś Dominik Wróblewski ekscytacja, poświęcenie, cierpienie Dominik Wróblewski ból, inspiracja MILENA CRISTIANO robić coś z radością olga sabelli PASJA=intensywność-poświęcenie-dedykacja-cierpienie-radość Sára Ekert motywacja, aby uzyskać miłe otoczenie Klavdija Šavle miłość, energia, bycie żywym, spełnienie, miłość, zabawa. ... olga sabelli Pasja sprawia, że żyjesz Małgorzata zaangażowanie annamaria.kacsur mania Anastazja wysokie zainteresowanie, bycie chętnym do czegoś Anna Maria Kacsur oddanie Pietro Minicucci pasja żywiołowe uczucie Maria Partemi pasja to radość z robienia tego, co się najbardziej lubi annamaria.kacsur ogień Witold Olga Sabelli Pasja to także wściekłość. Gniew i temperament ..

Ćwiczenia z Pasją

Zadanie 2. (praca grupowa)

Instrukcja 2:

Reklamujcie swój zespół uczniom jako "fantastyczny zespół nauczycieli", który zapewnia najlepsze doświadczenia edukacyjne. Postarajcie się podkreślić swoje najmocniejsze strony i umiejętności.

GEPŠ
Gimnazija, elektro in pomorska Šola Piran

Gimnasio e Istituto nautico e elettronica Pirano

nastole/inđirizzo: Bolniška ulica 11, 6330 Piran
telefon/telefono: 05 6713-490
email/posta elettronica: info@gepsi.si

FLI CREATE

DEAR STUDENT, YOU'RE IN THE SPOTLIGHT!

We offer you an unforgettable learning experience, embraced and inspired by energetic, competent and dedicated full-hearted teachers.

COME, YOU WON'T REGRET IT.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Drogi Uczniu, jesteś w centrum uwagi! Oferujemy Ci niezapomniane przeżycia związane z nauką, inspirowane przez energicznych, kompetentnych i oddanych nauczycieli o wielkim sercu. Przyjdź, a nie pożałujesz.

Ćwiczenia z Pasją

Zadanie 2 (praca w grupie)

Instrukcja 2:

Reklamujcie swój zespół uczniom jako "fantastyczny zespół nauczycieli", który zapewnia najlepsze doświadczenia edukacyjne. Postarajcie się podkreślić swoje najmocniejsze strony i umiejętności.

Maria Partemi

personel włoski. 1. Otwartość 2. Mądrość, siła i fantazja 3. Skuteczna komunikacja 4. Myślimy inaczej 5. Umiejętność organizacji. 6. Dobre relacje z uczniami 7. Chęć doskonalenia się 8. Pomoc najslabszym uczniom w osiągnięciu ich celów 9. Jesteśmy zabawni 10. Pracowitość

Sára Ekert

Baw się dobrze w gronie pełnych pasji, otwartych, kreatywnych nauczycieli, którzy mocno wierzą w przyszłe pokolenia. Dołącz do naszego interaktywnego środowiska! Sukces i zabawa są gwarantowane! :)



Ćwiczenia z Kreatywności

Zadanie 1 (praca indywidualna)

Instrukcja 1: Opisz swój dzisiejszy nastrój za pomocą metafory. Porównaj siebie do wody i jej stanu. Zaczynij od: Jestem jak...

(a ponieważ wszyscy jesteśmy bardzo zajęci i pracowici, daję wam kilka podpowiedzi: kałuża, deszcz, burza lub mgła lub lód lub coś innego ?



Ćwiczenia z Kreatywności

Zadanie 2 (praca grupowa)

Instrukcja 1:

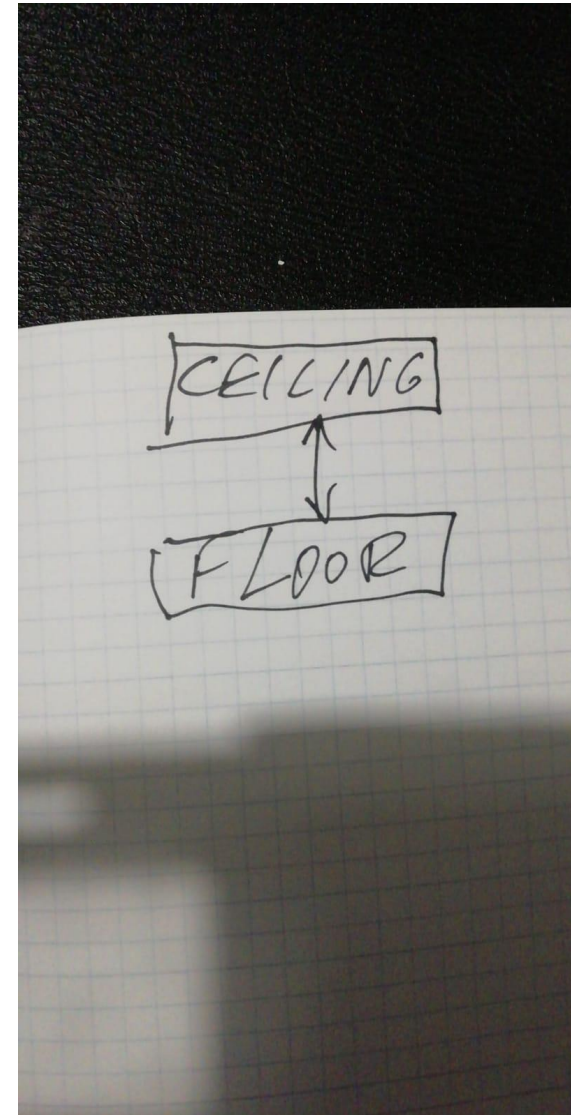
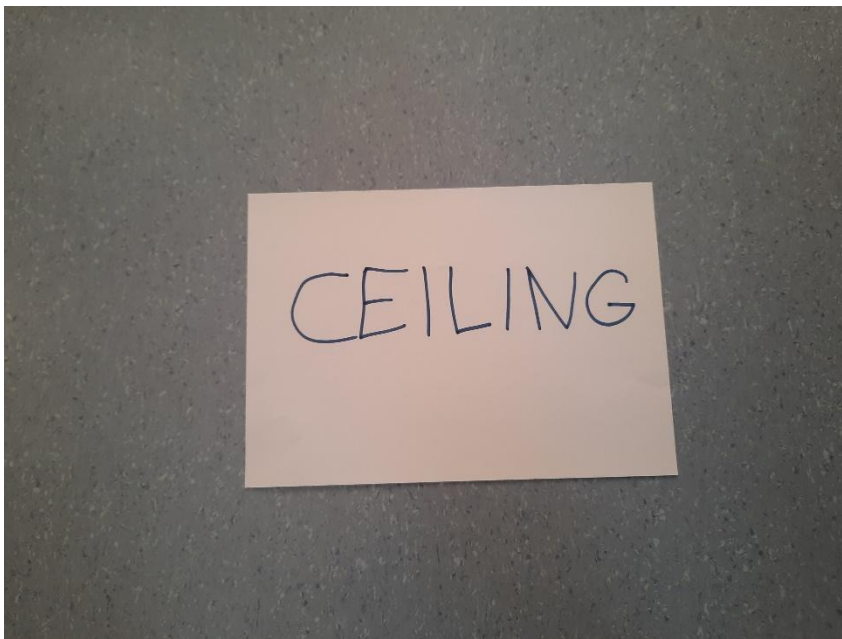
Połącz sufit z podłogą używając pojedynczej kartki A4 (standard dla drukarek)

Instrukcja 2:

Zaprezentuj swoje rozwiązanie innym uczestnikom

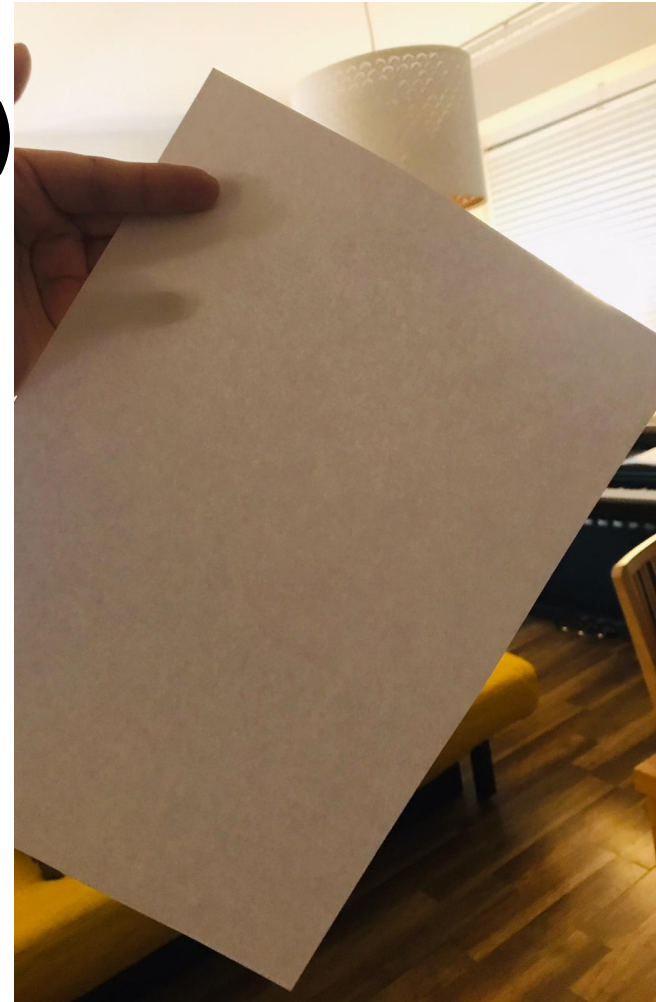
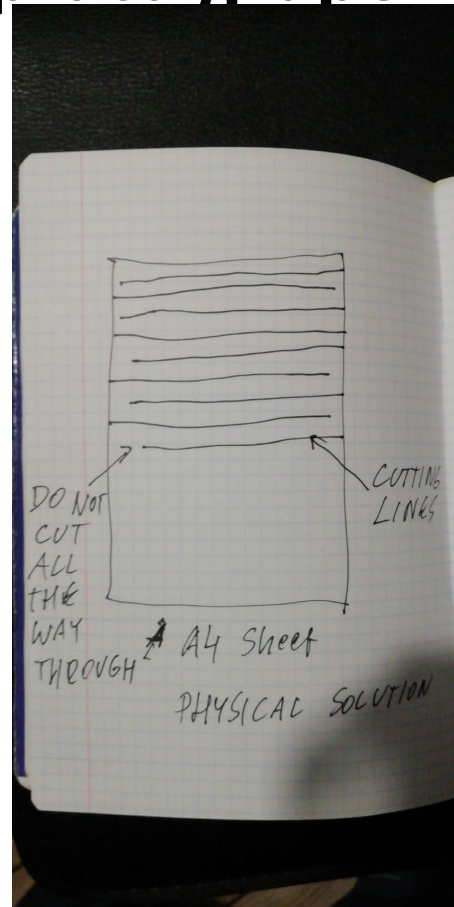
Ćwiczenia Kreatywności

Zadanie 2 (praca grupowa)



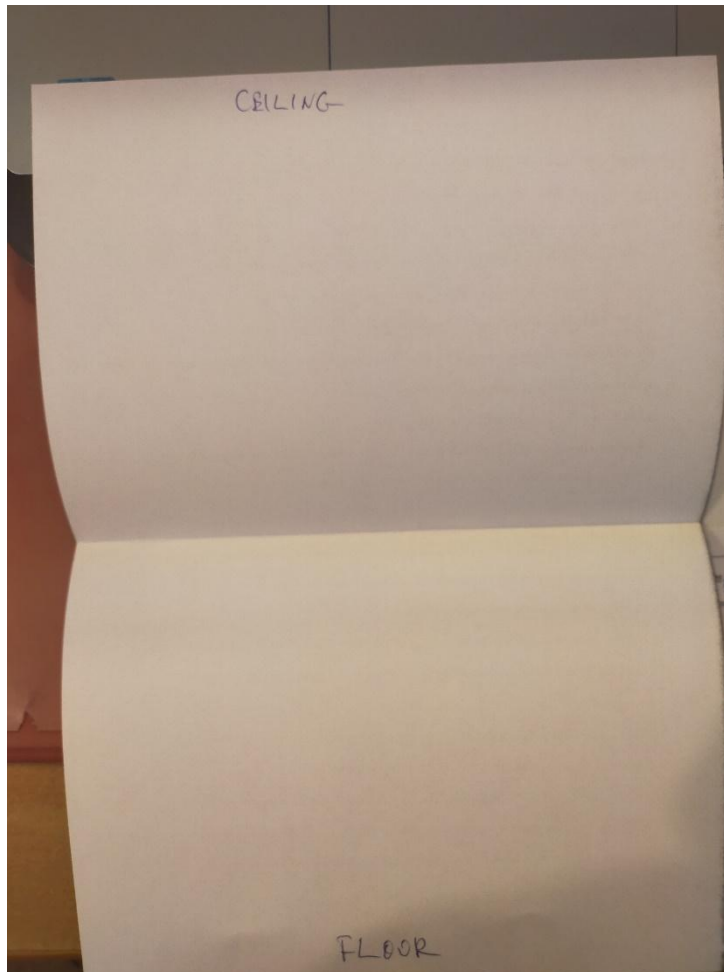
Ćwiczenia Kreatywności

Zadanie 2 (praca grupowa)



Ćwiczenia Kreatywności

Zadanie 2 (praca grupowa)





Dyskusja do Metody Aktywnej

1. Jak poprzez metodę symulacji możemy stymulować twórczy rozwój uczniów (twórcze myślenie i działanie, twórcze rozwiązywanie problemów)?
2. W jaki sposób, stosując metodę projektu, nauczyciel może inspirować uczniów do przełamywania schematów i nieszablonowego myślenia? Czy swoboda działania jest wystarczająca do osiągnięcia celu?
3. Jaka jest dokładnie rola nauczyciela w kursie opartym na aktywnych metodach nauczania?
4. W jaki sposób możemy inspirować uczniów i motywować ich do pracy? Jakie są Twoje doświadczenia? Jakimi dobrymi praktykami możesz się podzielić?



Dyskusja do Metody Aktywnej: Głos nauczycieli

Ponieważ obecnie nauczanie odbywa się na odległość, używamy do tego celu MS Teams. To jest oficjalne.

W naszej szkole mamy dość dobrą platformę, więc odpowiadam za jej pośrednictwem.

Do wykonania zadania wykorzystuję media cyfrowe: CANVA (grafika), mój most powietrzny/air bridge (przesyłanie plików), platforma do animacji.

Szybko nawiązuję kontakt, aby przekazać uczniom ważne informacje lub dodać linki do ćwiczeń w klasie.

Uczniowie uczą się wielu słów, korzystając z gier, mogą też rozmawiać, grając w gry online.

Nasza szkoła zdecydowała się na korzystanie z dwóch kanałów komunikacji: zoom i klasy moodle. W przeciwnym razie jest to chaotyczne zarówno dla uczniów, jak i dla nas.

Czasami komunikuję się z uczniami za pomocą Messengera.

Jest to platforma, która była używana podczas ostatnich warsztatów (Zoom).

Dyskusja do Metody Aktywnej: Głos nauczycieli

Używamy także: kahoot, quizzet, menti.com, padlet, linoit,...

W naszej szkole staramy się wykorzystywać różne strategie technologiczne, takie jak Kahhot czy Puzzle, aby rozwijać działalność szkoły. W innych przypadkach uczniowie komunikują się za pomocą Instagrama (mamy oficjalne medium szkoły), w.app

vimeo.com/463183630

Animacje wideo są często wykorzystywane podczas zajęć odwróconych - są wysyłane do uczniów przed zajęciami.

Możemy wybrać się do muzeów lub innych miejsc historycznych, gdzie uczniowie będą mogli dotknąć tematu.

Korzystam też z pPowtoon, Quizlet. Raz zaplanowałam lekcję w oparciu o My nick is Early, o jeden odcinek. Powtórzyłam ćwiczenia związane z filmem.

Podczas lockdownu wiele eksponatów było dostępnych w Internecie, więc mogliśmy je "zwiedzić". Mam na myśli muzea online.



Dyskusja do Metody Aktywnej: Głos nauczycieli

Podczas zajęć wykorzystywaliśmy temat gier do analizy rynku.

Mam na imię Earl. Uwielbiam ten serial. Stworzyłem więc lekcje oparte na tym odcinku.

Raz spróbowałem zagrać z uczniami w Minecrafta.

Głównie dotyczyło to pracy w zespole i tego typu rzeczy, a nie konkretnego tematu.

Grałem też z uczniami w pewną grę, ale nie pamiętam nazwy. Podobało im się.

Pojawiły się pewne formacje związane z inteligencją emocjonalną.

Podzieliłem uczniów na dwie części, pierwsza przed drugą, jak rycerze w szachach; tylko ten rycerz, który odpowie poprawnie na określony temat, robi krok do przodu i w końcu wygrywa.

Aby lepiej zrozumieć świat młodych ludzi, starałem się grać w gry - po prostu być w tym świecie.



Dyskusja do Metody Aktywnej: Głos nauczycieli

Na początku rozmawialiśmy o grach, a potem zaczęliśmy analizować rynek w profesjonalny sposób.

Myślę, że gry mogą także zwiększyć poczucie własnej wartości uczniów, poprawić socjalizację, umiejętności przywódcze i budowanie zespołu.

Moim zdaniem studenci nie rozumieją, jak działa e-learning. Teraz sytuacja się zmieniła, jak powiedziała Aneta. Ale w marcu czy nawet w czerwcu uczniowie opuszczali lekcje i chcieli robić inne rzeczy, np. grać w gry, wychodzić na dwór, mieć spotkania online z kolegami.

Nadal słyszę uwagi, np. czy może nam pan powiedzieć, co mamy robić albo jak to naprawdę działa.

Na podstawie doświadczeń z poprzedniego semestru stwierdzam, że wielu uczniów w Polsce nie było przygotowanych do nauki online.



Discussion on Active Methods – the teachers say:

Do kontaktowania się z uczniami używam platformy szkolnej. Czasami używam też Whatsapp.

Powtoon - platforma do tworzenia prostych animacji.

Zastanawiamy się nad różnymi możliwymi sposobami przekształcenia niektórych naszych lekcji w sesje zorientowane na gry wideo. Główny problem polega na tym, że trudno jest nam powiązać gry wideo z naszymi przedmiotami (fizyka, matematyka,...). Wypróbowaliśmy Minecrafta z kilkoma zadaniami formacyjnymi związanymi z pracą zespołową i doświadczenie było świetne. Teraz jako wydział zastanawiamy się, w jaki sposób połączyć Minecrafta z prawdziwymi przedmiotami szkolnymi (może jakieś sesje kreatywności na wydziale).

ale myślę też, że to zamknięcie negatywnie wpływa na naszą kreatywność i pracę umysłową uczniów.



Zadanie – do Stycznia 31, 2020

Zadanie 1. (praca w grupach) Przedstaw scenariusz symulacji lub kreatywnego projektu w Twojej dziedzinie nauczania. Połączcie go z kluczowymi trendami w popkulturze dotyczącymi przedsiębiorczości oraz z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych (jeśli to możliwe) i krótko wyjaśnijcie, jakie są efekty uczenia się.

Zadanie 2. (praca w grupach) Instrukcja 2: Zareklamuj swój zespół wśród uczniów jako "Zespół Fantastycznych Nauczycieli". Wykorzystaj narzędzie online Canva.

Kryteria oceny:

Przesłanie obu zadań oznacza, że zostały one wykonane i zaakceptowane.

Dodatkowe pomysły na temat wpływu popkultury na młodzież i dorosłych 😊

Internet stanowi platformę dla szerokiego wachlarza usług twórczych - od kuratorskich, prezentacyjnych, promocyjnych, przez tworzenie treści, po bardziej techniczne umiejętności kodowania.

Blogowanie to tylko jeden z przykładów nowych możliwości, jakie otwierają się przed młodymi przedsiębiorcami w dziedzinie mediów cyfrowych. Prowadzenie bloga, kanału na YouTube lub stała aktywność w mediach społecznościowych skupiona na konkretnym temacie może w naturalny sposób poszerzyć horyzonty i umiejętności.



Dodatkowe pomysły na temat wpływu popkultury na młodzież i dorosłych 😊

- Niektóre kluczowe trendy przedsiębiorczości w popkulturze to:
- Media cyfrowe
- Przemysł gier i sportów elektronicznych
- Sztuka - promocja i sprzedaż
- Muzyka i taniec
- Turystyka popkulturowa

Dodatkowe pomysły na temat wpływu popkultury na młodzież i dorosłych 😊

W Europie jest około 446 milionów graczy. Do ogromnych studiów gier z milionowymi budżetami dołączają pojedyncze osoby i małe firmy niezależne, które produkują udane gry przy użyciu nowego oprogramowania do tworzenia gier.

Esport to fenomen na skalę światową, zarówno dla widzów, graczy, jak i reklamodawców. Przewiduje się, że w przyszłym roku przychody z tego tytułu przekroczą 2 miliardy euro.



Dodatkowe pomysły na temat wpływu popkultury na młodzież i dorosłych 😊

Blogerzy/Vlogerzy nie muszą być celebrytami. Dzielą się swoją pasją i historiami, aby zbudować własną publiczność.

Blogerzy tworzą i zarządzają stałą informacją zwrotną, co jest kluczową umiejętnością w biznesie.

Twórcy blogów badają i opracowują przydatne lub zabawne treści. Tworzą markę i budują bazę klientów poprzez marketing swojej marki.



Dziękujemy za aktywną pracę!