



**Rozwijanie kreatywności i postaw
proinnowacyjnych uczniów z
wykorzystaniem nowych technologii**

Warszawa, grudzień 2020

Sylabus szkolenia e-learning

Autorzy szkolenia:

Dorota Janczak, Michał Grześlak

A. Adresaci szkolenia

Szkolenie e-learning pt. „**Rozwijanie kreatywności i postaw proinnowacyjnych uczniów z wykorzystaniem nowych technologii**” skierowane jest do osób z uprawnieniami do nauczania w szkole podstawowej oraz do nauczania w szkołach ponadpodstawowych, zatrudnionych jako: nauczyciele, nauczyciele konsultanci, doradcy metodyczni, którzy w swojej pracy dydaktycznej zainteresowani są tematyką proinnowacyjności.

B. Zasady rekrutacji

Zgłoszenia będą przyjmowane przez system rekrutacji ORE – www.szkolenia.ore.edu.pl. Po weryfikacji i akceptacji zgłoszeń uczestnicy otrzymają drogą mailową zaproszenia do udziału w szkoleniu wraz z instrukcją logowania na platformie e-learningowej ORE (www.e-kursy.ore.edu.pl).

O zakwalifikowaniu decydować będzie spełnienie kryterium dotyczącego zatrudnienia przede wszystkim w placówce doskonalenia nauczycieli, a także w szkole lub placówce oświatowej.

Rekrutacja jest możliwa do dnia: 29 grudnia 2020 roku lub do wyczerpania miejsc.

C. Cele szkolenia

Wsparcie merytoryczne nauczycieli w rozwijaniu kompetencji w zakresie:

- zwiększenia wiedzy i umiejętności na temat rozwijania własnej kreatywności i postaw proinnowacyjnych z wykorzystaniem nowych technologii;
- zwiększenia wiedzy i umiejętności w zakresie rozwijania kreatywności i postaw proinnowacyjnych uczniów z wykorzystaniem nowych technologii;
- zapoznanie z przykładami dobrych praktyk;
- wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności w praktyce dydaktycznej.

D. Organizacja szkolenia

Szkolenie prowadzone będzie w formule e-learning, trwającej minimum 30 godzin.

Treści kształcenia podzielono na pięć modułów tematycznych. Na końcu szkolenia zestawiono spis literatury, umożliwiający uczestnikom samodzielne poszerzenie wiedzy w stosunku do zaprezentowanych w ramach kursu treści.

W każdym module znajdują się zadania i ćwiczenia dla uczestników oraz treści wprowadzające, umożliwiające przećwiczenie w praktyce przekazywanych umiejętności. Uczestnicy szkolenia pracują indywidualnie na platformie. Każde zadanie można wykonać wielokrotnie. Moduły można realizować niezależnie lecz zaleca się realizację „po kolei”. Ponadto, w trakcie pracy uczestnicy są zobowiązani do prowadzenia Dziennika Refleksyjnego Praktyka (DRP) w postaci zamkniętego bloga na platformie Blogger. Aby zaliczyć szkolenie należy wykazać się co najmniej trzema zalecanymi wpisami w DERP dla każdego modułu, oprócz tego wymagane też są wypowiedzi na forum szkolenia – przynajmniej jedna dla każdego modułu. Obowiązkowe są zadania, które stanowią pracę zespołową: zamieszczenie wpisu na wirtualnej tablicy Padlet, udostępnienie DERP innym uczestnikom, udzielenie informacji zwrotnej w dwóch wybranych DERP, udostępnienie scenariusza lekcji na Forum Uczestników.

Warunki zaliczenia szkolenia zostały zamieszczone w punkcie H. niniejszego sylabusu.

Osoby uczestniczące w szkoleniu mogą w wybranym przez siebie tempie realizować treści kształcenia i zaliczać zadania przewidziane programem.

Na zakończenie szkolenia uczestnicy proszeni są o wypełnienie ankiety ewaluacyjnej.

E. Treści kształcenia

Treści kształcenia dobrane zostały tak, aby kurs miał charakter interdyscyplinarny. Obejmują one:

- Jak być/stawać się kreatywnym i innowacyjnym nauczycielem?
- Podstawy wiedzy dotyczącej kreatywności, innowacyjności i wykorzystania TIK.
- Kształtowanie kreatywności i innowacyjności w zapisach podstawy programowej poszczególnych etapów.
- Rozwijanie kreatywności i kompetencji proinnowacyjnych uczniów z wykorzystaniem TIK.
- Wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności w praktyce szkolnej oraz w pracy z uczniami.
- Zapoznanie się z przykładami dobrej praktyki.
- Wypracowanie własnych pomysłów i dzielenie się nimi.
- Refleksyjny nauczyciel praktyk. Podejścia pedagogiczne wspierające kreatywność i innowacyjność.

F. Treści kształcenia szkolenia e-learning

Moduł 1

Wstęp, czyli podstawy wiedzy dotyczącej kreatywności i innowacyjności i wykorzystania TIK

- Czym jest kreatywność, innowacyjność oraz postawy proinnowacyjne?
- Jakie są cechy osoby kreatywnej?
- Jak prowadzić dziennik refleksyjnego praktyka?
- Co to jest myślenie dywergencyjne i konwergencyjne?

- Jakie są rodzaje innowacji ?
- Czym jest TIK ?
- Jakie są innowacyjne techniki uczenia się i nauczania z wykorzystaniem TIK ?

Moduł 2

Kreatywny nauczyciel = kreatywny uczeń, czyli jak stawać się kreatywnym i innowacyjnym nauczycielem

- Jakie są cechy nauczyciela wspierającego kreatywność i postawy proinnowacyjne uczniów?
- Jakie są strategie i podstawowe kryteria rozwijania kreatywności?
- Jak TIK może wspierać te strategie?
- Jak rozwijać twórcze myślenie u uczniów?
- Jak stwarzać warunki sprzyjające kreatywności i innowacyjności w szkole?

Moduł 3

Kreatywność i innowacyjność w szkole, czyli co na ten temat mówią zapisy podstawy programowej oraz przykłady dobrej praktyki

- Zapisy podstawy programowej poszczególnych etapów edukacyjnych na temat kształtowania kreatywności i innowacyjności .
- Strategie rozwiązywania problemów w sposób twórczy.
- Przykładowe techniki wykorzystywane przy rozwiązywaniu problemów.
- Podejścia pedagogiczne wspierające kreatywność i innowacyjność.
- Przykłady dobrych praktyk.

Moduł 4

Tik otwiera nowe możliwości, czyli rozwijanie kreatywności i kompetencji proinnowacyjnych uczniów z wykorzystaniem tik oraz wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności w pracy z uczniami

- Jakie zastosowania może mieć TIK w życiu codziennym i w szkole?
- Jak zastosowanie nowych technologii może pomóc w twórczym rozwiązywaniu problemów?
- Jak Tik może wspomagać ekspresję twórczą?
- Jakie są zalety wykorzystania TIK w rozwijaniu kreatywności i innowacyjności?
- Przykłady dobrych praktyk.

Moduł 5

Kreatywność i innowacyjność wspierana tik w praktyce szkolnej, czyli wypracowanie własnych pomysłów i dzielenie się nimi z innymi

- Jak zaplanować zajęcia rozwijające kreatywność i innowacyjność z wykorzystaniem TIK?

- Jaka jest rola refleksji w procesie rozwijania kreatywności i innowacyjności?
- Jak dokonać ewaluacji działań sprzyjających kreatywności i innowacyjności?
- Co znaczy praktyce wykorzystanie wiedzy i umiejętności zdobytych podczas szkolenia?
- Dlaczego warto wypracowywać własne pomysły i dzielić się nimi z innymi?

G. Efekty

Po ukończeniu szkolenia osoba uczestnicząca w kursie będzie:

- posługiwać się pojęciami „kreatywność” i „innowacyjność”,
- znać narzędzia TIK możliwe do wykorzystania na zajęciach służących rozwijaniu kreatywności i postaw proinnowacyjnych ,
- tworzyć ćwiczenia i zadania do wykorzystania na lekcji ,
- posługiwać się wybranymi narzędziami TIK.

H. Warunki ukończenia szkolenia

Aby ukończyć szkolenie i uzyskać zaświadczenie ORE należy:

- wykazać się co najmniej trzema zalecanymi wpisami w Dzienniku Refleksyjnego Praktyka (DRP) dla każdego modułu
- wykazać się wypowiedziami na forum szkolenia – co najmniej jeden wymagany wpis/komentarz dla każdego modułu
- zamieścić wpis na wirtualnej tablicy Padlet
- udostępnić swój Dziennik Refleksyjnego Praktyka innym Uczestnikom
- udzielić informacji zwrotnej w dwóch wybranych DRP. Proszę starać się umieścić wpis w DRP w których nie ma komentarzy innych uczestników.
- złożyć pracę zaliczeniową w formie scenariusza lekcji, w którym zostaną wykorzystane narzędzia i metody poznane podczas kursu e-learningowego. Scenariusz powinien być oryginalnym dziełem autorskim, prezentującym przykład rozwijania kreatywności i postaw innowacyjnych na lekcji wybranego przedmiotu na określonym etapie edukacyjnym.

Obowiązkowe jest wykonanie zadań, które stanowią pracę zespołową wszystkich Uczestników szkolenia.

Ostateczny termin wykonania zadań w szkoleniu mija 15 grudnia 2020 r.

Uczestnicy otrzymają informację zwrotną o zaliczeniu zadania.

I. Czas trwania i organizacja szkolenia

Szkolenie e-learningowe odbędzie się w terminie od 1 grudnia 2020 r. do 15 grudnia 2020 r.

W ramach szkolenia obowiązkowe będzie wykonanie poniższych aktywności zgodnie z podanym terminem.

Lp.	Rodzaj aktywności	Termin realizacji
1	Założenie Dziennika Refleksyjnego Praktyka (DRP)	najpóźniej do 3.12.2020
2	Zamieszczenie wpisu dotyczącego wynalazku na wirtualnej tablicy Padlet	najpóźniej do 9.12.2020
3	Opracowanie scenariusza lekcji	najpóźniej do 10.12.2020
4	Zamieszczanie wpisów w Dzienniku Refleksyjnego Praktyka (minimum 3 dla każdego modułu)	najpóźniej do 11.12.2020
5	Udostępnienie DRP wszystkim uczestnikom szkolenia	najpóźniej do 11.12.2020
6	Udzielenie informacji zwrotnej w dwóch wybranych DRP	najpóźniej do 13.12.2020
7	Autorefleksja i ulepszanie scenariusza	najpóźniej do 14.12.2020
8	Udostępnienie scenariusza lekcji na Forum Uczestników	najpóźniej do 15.12.2020
9	Zamieszczanie wpisów na Forum dla Uczestników (minimum 1 dla każdego modułu)	najpóźniej do 15.12.2020

Zaświadczenia, dla osób spełniających warunki zaliczenia, dostępne będą do pobrania na platformie rekrutacji (szkolenia.ore.edu.pl) w koncie uczestnika, po zakończeniu kursu w podanym terminie.

Osoby uczestniczące w szkoleniu mogą w wybranym przez siebie tempie realizować treści kształcenia i zaliczać zadania sprawdzające jednak nie dłużej niż do 15 grudnia 2020 roku.

Orientacyjny czas przewidziany na pracę własną osób biorących udział w kursie to minimum 30 godzin dydaktycznych – po 5 godzin na realizację każdego z pięciu modułów oraz 5 godzin na opracowanie scenariusza lekcji.

J. Wsparcie w trakcie szkolenia

Odpowiedzi związanych z realizacją szkolenia udziela:

Kierownik szkolenia: Agnieszka Jaworska, mail: agnieszka.jaworska@ore.edu.pl

Wsparcie techniczne: Wydział Rozwoju Kompetencji Kluczowych ORE,

mail: e-kursy@ore.edu.pl

K. Narzędzia stosowane podczas szkolenia

1. Komputery stacjonarne z systemem Microsoft Windows 10
2. Tablety z systemem Android
3. Smartphony z systemem Android
4. Platforma e-learningowa online.
5. Edytor tekstu (np. MS Word, Wordpad itp.).
6. Poczta elektroniczna.
7. narzędzia bezpłatnej chmury dla edukacji Microsoft, Google, Padlet, Bubbl i inne

8. Przeglądarka internetowa – zalecana Mozilla Firefox (minimum wersja 58.0), Chrome (minimum wersja 64.0).
9. Pakiet biurowy (np. MS Office 2016, 365 itp).
10. Przeglądarka dokumentów pdf (np. Acrobat Reader)
11. inne