

PROGRAM DOSKONALENIA PRZEDMIOTOWEGO W ZAKRESIE EDUKACJI HUMANISTYCZNEJ

TYTUŁ PROGRAMU: *Edukacja humanistyczna wobec wyzwań XXI wieku*

CELE OGÓLNE:

- **WIEDZA**
Zapoznanie z innowacyjnymi rozwiązaniami w nauczaniu przedmiotów humanistycznych, z uwzględnieniem technologii informatycznych i multimedialnych.
- **UMIEJĘTNOŚCI**
Rozwijanie kompetencji humanistycznych pozwalających na twórczy i aktywny udział uczniów i nauczycieli w procesie dydaktycznym.
- **POSTAWY**
Wskazanie konieczności zmiany świadomości nauczyciela i jego sposobu pracy z uczniami.

LICZBA GODZIN: 32

UZASADNIENIE TEORETYCZNO-EMPIRYCZNE:

Tworząc założenia programowe w zakresie doskonalenia kompetencji humanistycznych, zwróciliśmy uwagę na zmiany, jakie zachodzą w edukacji. Kreatywne i innowacyjne metody pracy z uczniem, kształcące umiejętności złożone, pozwolą na efektywną naukę, wpłyną na uatrakcyjnienie procesu dydaktycznego. W związku z tym określiliśmy następujący zakres tematyczny doskonalenia:

1. Umiejętności złożone uczniów w kształceniu humanistycznym.
2. Innowacyjne formy organizacyjne i metody pracy na zajęciach edukacyjnych.
3. Ocenianie jako skuteczny sposób motywowania uczniów do nauki.

PLAN SZKOLENIA

Lp.	Tytuł modułu	Liczba godzin
1.	Umiejętności złożone uczniów w kształceniu humanistycznym. 1. Czytanie tekstów publicystycznych, popularnonaukowych, źródłowych, literackich, ikonicznych (dzieło malarskie, plakat, rzeźba, komiks). 2. Efektywna nauka, w tym zapamiętywanie, notowanie, wykorzystywanie mnemotechnik. 3. Pisanie i mówienie, w tym argumentowanie, wnioskowanie, prowadzenie dyskusji, praca metodą projektu, twórcza praca ucznia z tekstem. 4. Elementy pomiaru dydaktycznego, w tym zasady budowania zadań zamkniętych i otwartych sprawdzających umiejętności złożone zapisane w podstawie programowej, oraz tworzenie zadań.	16
2.	Innowacyjne formy organizacyjne i metody pracy na zajęciach edukacyjnych. 1. Innowacyjność sposobem na sukces edukacyjny ucznia; budowanie nowych relacji: nauczyciel – uczeń; prezentacja wybranych przykładów działań innowacyjnych. <ul style="list-style-type: none"> • tutoring • coaching • filozofia odwróconej szkoły • konektywizm nowoczesną teorią uczenia się w szkole „jutra” 2. Zabawy i gry dydaktyczne. <ul style="list-style-type: none"> • zabawy rozwijające pamięć, koordynację półkul mózgowych • gry sytuacyjne, gry biograficzne, gry symulacyjne 3. Preferencje sensoryczne a style uczenia się. 4. Koncepcja inteligencji wielorakich Howarda Gardnera a realizacja procesu dydaktycznego w szkole	8
3.	Ocenianie jako skuteczny sposób motywowania uczniów do nauki. Ocenianie holistyczne a ocenianie analityczne. Zasady oceniania holistycznego. Ocenianie kształtujące a ocenianie sumujące. Zasady oceniania kształtującego.	8

TYTUŁ PROGRAMU: *Edukacja humanistyczna w „chmurze”*

CELE OGÓLNE:

- kształcenie kompetencji nauczycieli przedmiotów humanistycznych w zakresie przygotowania do efektywnego korzystania z multimedialnych i rozproszonych źródeł informacji w procesie nauczania i uczenia się,
- stosowanie innowacyjnych rozwiązań w nauczaniu przedmiotów humanistycznych w zakresie wykorzystania narzędzi technologii informacyjno – komunikacyjnych zgodnie z nową podstawą programową,
- zapoznanie z bezpłatnymi serwisami i platformami Web 2.0 wspomagającymi realizację zaplanowanych przez nauczyciela lekcji i realizowanego programu nauczania.

FORMA DOSKONALENIA: kurs doskonalący on-line

Metody pracy:

- **Praca indywidualna uczestnika.**
 - Główną formą pracy uczestnika szkolenia jest jego indywidualna praca podczas szkolenia on-line . Zapoznaje się on z przygotowanymi materiałami i wykonuje zaproponowane zadania.
- **Dyskusja na forum.**
 - Podczas szkolenia zaplanowane są dyskusje online, mające na celu wymianę poglądów i doświadczeń słuchaczy oraz prowadzącego. W tym celu na platformie szkoleniowej zostanie założone.
 - Specjalne forum dostępne po zalogowaniu się na platformę szkolenia.

LICZBA GODZIN: 8

PLAN SZKOLENIA

Lp.	Tytuł modułu	Liczba godzin
1.	Jak uczyć ciekawiej? Wykorzystanie zasobów internetowych na lekcjach języka polskiego, historii i WOS. Serwisy społecznościowe w edukacji humanistycznej na przykładzie serwisu Pearltrees.	2
2.	Uczenie się poprzez tworzenie. Narzędzia Web 2.0 podnoszące twórczą kreatywność uczniów na przykładzie serwisu Storybird i/lub StoryJumper (szkoła podstawowa); ToonDoo (gimnazjum i szkoła ponadgimnazjalna).	3
3.	Nauka przez zabawę. Tworzenie multimedialnych pomocy w aplikacji LearningApps wspomagających przyswajanie nowych treści i umożliwiających sprawdzanie wiedzy (szkoła podstawowa) Odwrocona lekcja z serwisem Padlet. (gimnazjum i szkoła ponadgimnazjalna)	3