



**Rozwijanie kreatywności i postaw proinnowacyjnych
uczniów
w świetle nowej podstawy programowej
dla szkół ponadpodstawowych**

Warszawa, czerwiec 2021 r.

Sylabus szkolenia blended-learning

Rozwijanie kreatywności i postaw proinnowacyjnych uczniów w świetle nowej podstawy programowej dla szkół ponadpodstawowych

opracowanie szkolenia i jego prowadzenie:

Magdalena Bogusławska

A. Adresaci

Szkolenie dedykowane jest nauczycielom przedmiotów matematyczno-przyrodniczych, nauczycielom konsultantom, specjalistom PDN, doradcom metodycznym zainteresowanym tematyką kształtowania kreatywności i postaw proinnowacyjnych wśród uczniów. Będzie ono stanowić wsparcie merytoryczne i praktyczne dla tej grupy odbiorców w zakresie rozwijania własnego warsztatu pracy i/lub realizacji zadań związanych z doskonaleniem zawodowym nauczycieli pracujących w szkołach ponadpodstawowych.

B. Zasady rekrutacji

Zgłoszenia będą przyjmowane przez system rekrutacji ORE na stronie ORE - www.szkolenia.ore.edu.pl. Po weryfikacji i akceptacji zgłoszeń uczestnicy otrzymają drogą mailową zaproszenia do udziału w kursie wraz z instrukcją logowania na platformę e-learningową ORE (<http://e-kursy.ore.edu.pl/>).

O zakwalifikowaniu decydować będzie spełnienie następujących kryteriów: adresat określony powyżej, wypełnienie formularza rekrutacyjnego a następnie kolejność zgłoszeń. **Rekrutacja prowadzona jest do dnia: 10 czerwca 2021 roku, do godz. 12.00 lub do wyczerpania miejsc.**

C. Cele szkolenia

1. Cele główne szkolenia

Celem szkolenia blended-learning jest:

- wspomaganie pracowników placówek doskonalenia nauczycieli w zakresie rozwijania kreatywności i postaw proinnowacyjnych uczniów;
- pogłębienie wiedzy uczestników na temat kreatywności, innowacyjności i twórczej postawy człowieka;
- zapoznanie Uczestników z metodologią treningu kreatywności oraz innymi metodami rozwijającymi twórcze i krytyczne myślenie wśród uczniów;
- przygotowanie uczestników do wprowadzania metod twórczego i krytycznego myślenia do lekcji przedmiotowych.

Zadanie realizowane jest zgodnie z aktualnymi kierunkami polityki oświatowej na rok 2020/2021.

2. Cele szczegółowe (operacyjne) szkolenia

Uczesnicy:

- pogłębiają rozumienie pojęć: kreatywność, postawa twórcza, innowacyjność, innowator, przedsiębiorczość, kompetencje proinnowacyjne, trening kreatywności oraz wskazują zależności między nimi;
- zapoznają się z metodologią treningu kreatywności;
- poznają metody twórczego rozwiązywania problemów, w tym metodę Piramidy Skojarzeń, metodę SCAMPER, metodę sześciu kapeluszy oraz zdobywają umiejętność ich praktycznego wykorzystywania na lekcjach;
- poznają dobre praktyki rozwijające kreatywność oraz krytyczne myślenie, w szczególności z wykorzystaniem TIK;
- podejmują refleksję na temat praktyk dydaktycznych wspierających i hamujących procesy twórcze i postawy proinnowacyjne wśród uczniów;
- poddają analizie własne praktyki w tym obszarze;
- weryfikują swoje podejścia do procesu oceniania i monitorowania postępów uczniów w kontekście rozwijania postawy twórczej oraz krytycznego myślenia u uczniów.
- potrafią zaplanować lekcję, podczas której wykorzystają metody rozwijania kreatywności i krytycznego myślenia.

D. Organizacja szkolenia

Szkolenie blended-learning będzie realizowane w następujący sposób:

- Część e-learning – 20 godzin dydaktycznych,
- Część on-line szkolenia w formie 3 warsztatów:
 - warsztat 1 (wprowadzający) – 4 godziny dydaktyczne,
 - warsztat 2 – 4 godziny dydaktyczne,
 - warsztat 3 (podsumowujący) – 4 godziny dydaktyczne.

Po warsztatach 1 i 2 online, Uczestnicy zobowiązani są wykonać ćwiczenie praktyczne, którego realizację potwierdzają notatką zamieszczoną na platformie e-learningowej.

Część e-learningowa zakończona jest testem.

Dodatkowym (nieobowiązkowym) zadaniem uczestników jest opracowanie scenariusza lekcji z wykorzystaniem poznanych metod. Scenariusz powinien być przykładem wykorzystującym własne pomysły, opisującym przebieg lekcji wybranego przedmiotu, w ramach której uczniowie rozwijają postawy kreatywności i innowacyjności.

Uczestnictwo w trzech warsztatach online oraz wykonanie obowiązkowych zadań na platformie elearningowej jest warunkiem ukończenia kursu.

E. Treści kształcenia

- 1.** Poznanie oraz uporządkowanie rozumienia pojęć związanych z innowacyjnością oraz psychopedagogiką twórczości.
- 2.** Trening kreatywności.
- 3.** Samodzielne i krytyczne myślenie.
- 4.** Czynniki wspierające i hamujące rozwój krytycznego i twórczego myślenia wśród uczniów
- 5.** Metody i podejścia dydaktyczne sprzyjające rozwijaniu kreatywności, krytycznego myślenia i postaw proinnowacyjnych.

F. Treści kształcenia w ramach poszczególnych części szkolenia

Część e-learning

Moduł 1

- Rola i zadania nauczyciela w procesie rozwijania kreatywności i innowacyjności wśród uczniów szkół ponadpodstawowych.

Moduł 2

- Kształtowanie kreatywności i innowacyjności w świetle nowej podstawy programowej dla szkół ponadpodstawowych.

Moduł 3

- Rozwijanie kreatywności i postaw proinnowacyjnych z wykorzystaniem TIK.

Moduł 4

- Przykładowe metody stosowane w rozwijaniu twórczego rozwiązywania problemów w praktyce szkolnej oraz w pracy z uczniami szkół ponadpodstawowych.

Moduł 5

- Dobre praktyki w zakresie rozwijania kreatywności i postaw proinnowacyjnych uczniów szkół ponadpodstawowych.

Moduł 6

- Pogłębienie praktycznej umiejętności stosowania omawianych metod twórczego rozwiązywania problemów.

Nieobowiązkowe ćwiczenie praktyczne

- Doskonalenie praktycznej umiejętności stosowania omawianych metod twórczego rozwiązywania problemów – opracowanie scenariusza lekcji i przeprowadzenie zaplanowanej lekcji.

Część on-line (w formule warsztatów)

PROGRAM RAMOWY

Rozwijanie kreatywności i postaw proinnowacyjnych uczniów w świetle nowej podstawy programowej dla szkół ponadpodstawowych

1. Warsztat 1 (wprowadzający) – 16.06.2021 r. (4 godziny dydaktyczne)

Czas	Program
9.00 - 10.30	Wprowadzenie do celu tematyki kreatywności i innowacyjności.
	Kształtowanie kreatywności i innowacyjności w świetle nowej podstawy programowej dla szkół ponadpodstawowych.
	Różne techniki twórcze.
10.30-10.45	PRZERWA
10.45-12.15	Samodzielne i krytyczne myślenie.
	Czynniki wspierające i hamujące rozwój krytycznego i twórczego myślenia wśród uczniów.

2. Warsztat 2 – 22.06.2021 r. (4 godziny dydaktyczne)

Czas	Program
9.00-10.30	Dobre praktyki w zakresie rozwijania kreatywności i postaw proinnowacyjnych uczniów szkół ponadpodstawowych – część pierwsza.
10.30-10.45	PRZERWA
10.45-12.15	Dobre praktyki w zakresie rozwijania kreatywności i postaw proinnowacyjnych uczniów szkół ponadpodstawowych – część druga.

3. Warsztat 3 (podsumowujący) – 29.06.2021 r. (4 godziny dydaktyczne)

Czas	Program
9.00 - 10.30	Podsumowanie doświadczeń i refleksji związanych z pracą na platformie e-learningowej oraz wprowadzaniem metod rozwijających kreatywność i innowacyjność do własnej praktyki dydaktycznej.
	Sposoby oceniania wpływające na kreatywność i postawy proinnowacyjne, monitorowanie rozwoju kompetencji wśród uczniów.
10.30-10.45	PRZERWA
10.45-12.15	Praca z błędem a rozwijanie kreatywności i postaw proinnowacyjnych.
	Praktyki współpracy nauczycieli służące wspieraniu kreatywności i innowacyjności wśród uczniów.
	Podsumowanie szkolenia, ewaluacja szkolenia przez Uczestników.

G. Efekty

Po ukończeniu szkolenia, Uczestnik będzie:

- poprawnie stosować terminy: kreatywność, postawa twórcza, innowacyjność, innowator, przedsiębiorczość, kompetencje proinnowacyjne, trening kreatywności oraz rozumieć zależności między nimi,
- identyfikować czynniki wspierające i hamujące rozwój postaw twórczych wśród uczniów,
- wykorzystywać w pracy dydaktycznej wybrane metody i podejścia rozwijające kreatywność, krytyczne myślenie i innowacyjność,
- projektować lekcje przedmiotowe rozwijające postawy proinnowacyjne uczniów.

H. Kryteria oceniania i warunki ukończenia szkolenia

Aby ukończyć szkolenie i uzyskać zaświadczenie ORE należy wykonać następujące zadania:

- uczestniczyć we wszystkich trzech warsztatach.
- wykonać zadanie praktyczne nr 1 „Rozwiń skróty”

- wykonać zadanie praktyczne nr 2 „Chmura wyrazów”
- zaliczyć test końcowy.

Ponadto w ramach dzielenia się dobrą praktyką proponuje się przygotowanie scenariusza lekcji.

Za terminowe wykonanie zadań praktycznych po pierwszym i drugim warsztacie oraz zamieszczenie go na platformie, Uczestnik otrzymuje maksymalnie 10 punktów za każde wykonane zadanie.

Moduł teoretyczny na platformie kończy się testem. Test jest oceniany automatycznie przez system. Do testu Uczestnik może podejść wielokrotnie. Test jest zaliczony, gdy zostanie zaznaczonych 60% prawidłowych odpowiedzi, czyli uczestnik uzyska 18 punktów z 30 możliwych do otrzymania.

Dodatkowym (nieobowiązkowym) zadaniem praktycznym jest opracowanie scenariusza lekcji. Za tę aktywność można uzyskać 15 punktów.

Punktacja

Lp.	Zadanie	Maksymalna liczba punktów	Minimalna liczba punktów wymagana do zaliczenia każdego zadania
1.	Zadanie praktyczne po pierwszym warsztacie „Rozwiń skróty”	10 pkt	6 pkt
2.	Zadanie praktyczne po drugim warsztacie „Chmura wyrazów”	10 pkt	6 pkt
5.	Test końcowy	30 pkt	18 pkt
6.	opracowanie scenariusza lekcji (zadanie dodatkowe)	15 pkt	-
SUMA PUNKTÓW MOŻLIWYCH DO UZYSKANIA ZA WSZYSTKIE ZADANIA (OBOWIĄZKOWE I DODATKOWE)		65 pkt	

Aby uzyskać zaświadczenie ORE o ukończeniu formy doskonalenia zawodowego, należy zaliczyć test sprawdzający oraz uzyskać w sumie minimum 30 punktów za wszystkie zadania. Punkty można uzyskać tylko w trakcie trwania szkolenia.

W ramach szkolenia należy wykonać zadania zgodnie z podanymi terminami w pkt I. Czas trwania i organizacja szkolenia.

Ostateczny termin wykonania wszystkich zadań w kursie mija 30 czerwca 2021 r.

Informację zwrotną o zaliczeniu zadania uczestnicy otrzymają do 30 czerwca 2021 r.

Zaświadczenia, dla osób spełniających warunki zaliczenia, dostępne będą w koncie Uczestnika na platformie www.szkolenia.ore.edu.pl do samodzielnego pobrania i wydrukowania po zakończeniu szkolenia. Informacje szczegółowe dotyczące terminu udostępnienia zaświadczeń będą podane uczestnikom każdej edycji kursu.

I. Czas trwania i organizacja szkolenia

Rodzaj aktywności	Czas na realizację zadań	Termin realizacji
Uczestnictwo w warsztacie wprowadzającym	4 godziny dydaktyczne	16.06.2021 r.
Zadanie praktyczne po pierwszym warsztacie „Rozwiń skróty”	ok. 1 godzina dydaktyczna	do 21.06.2021 r.
Uczestnictwo w warsztacie nr 2	4 godziny dydaktyczne	22.06.2021 r.
Opracowanie ćwiczenia praktycznego nr 2 „Chmura wyrazów”	ok. 1 godzina dydaktyczna	do 25.06.2021 r.
Praca na platformie Moodle	20 godzin dydaktycznych	do 28.06.2021 r.
Uczestnictwo w warsztacie podsumowującym	4 godziny dydaktyczne	29.06.2021 r.
Ostateczny termin wykonania wszystkich aktywności w kursie		30.06.2021 r.

Ponadto w ramach dzielenia się dobrą praktyką proponuje się opracowanie scenariusza lekcji z zastosowaniem metod omawianych podczas kursu, oraz udostępnienie go na Forum Uczestników do dnia 28 czerwca 2021 r..

J. Wsparcie w trakcie szkolenia

Moderator szkolenia:

Magdalena Bogusławska (mboguslawska@edunowa.pl)

Wsparcie techniczne:

Wydział Rozwoju Kompetencji Kluczowych ORE (e-kursy@ore.edu.pl)

Kierownik szkolenia:

Agnieszka Jaworska (agnieszka.jaworska@ore.edu.pl)

Osoba moderująca szkolenie dostępna jest mailowo i odpowiada w czasie maksymalnie dwóch dni.

W trakcie szkolenia prowadzone są też konsultacje online w formie wideo rozmowy lub czatu. Termin konsultacji oraz sposób uczestniczenia w nich zostaje podany na platformie Moodle.

K. Narzędzia stosowane podczas szkolenia

1. Przeglądarka Internetowa - polecana Google Chrome.
2. Platforma Moodle.
3. Platforma Wakelet.
4. Chmura Google.
5. Poczta elektroniczna.
6. Mentimeter.
7. Wybrane narzędzie do wideokonferencji.
8. Edytor tekstu (np. MS Word, Wordpad itp.)

L. Lista lektur

Literatura podstawowa

1. Fazlagić J., *Szkoła dla innowatora Kształtowanie kompetencji proinnowacyjnych*, Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli, Kalisz 2018
2. Fazlagić J. (red. nauk.), *Kreatywność w systemie edukacji*, FRSE, Warszawa 2019
3. Janczak D., Grześlak M., *Rozwijanie kreatywności i postaw proinnowacyjnych uczniów z wykorzystaniem nowych technologii*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2020
4. Nęcka E., *Psychologia twórczości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2005

-
5. Szmidt K. J., *Pedagogika twórczości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2007
 6. Szmidt K. J., *Trening kreatywności*, Helion, Gliwice 2008

Literatura uzupełniająca

1. De Bono E., *Naucz swoje dziecko myśleć*, Prima. Warszawa 1994
2. Kwiatkowski S. M., *Kompetencje przyszłości*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Warszawa 2018
3. Marciniak-Kulka E., Neyman O., Wysocka J., *Wspomaganie szkół w kształtowaniu kompetencji: innowacyjność, kreatywność i praca zespołowa uczniów*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2017
4. Rachwał T., (red. nauk.), *Kształtowanie kompetencji przedsiębiorczych*, FRSE, Warszawa 2019
5. Szmidt K. J., *Edukacyjne uwarunkowania kreatywności*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2017