

Raport podsumowujący ze szkolenia

„Zagraj aby dowiedzieć się więcej – Alternatywne metody edukacji formalnej i nieformalnej w oparciu o ruch i zabawę. Intensywne szkolenie dla nauczycieli”

Mielno, 28.02 – 04.03, 2022 r.



Projekt „Zagraj, aby dowiedzieć się więcej - Alternatywne metody edukacji formalnej i nieformalnej w oparciu o ruch i zabawę. Intensywne szkolenie dla nauczycieli” korzysta z dofinansowania o wartości 25 160 EUR otrzymanego od Islandii, Lichtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu „Zagraj, aby dowiedzieć się więcej - Alternatywne metody edukacji formalnej i nieformalnej w oparciu o ruch i zabawę. Intensywne szkolenie dla nauczycieli” jest poszerzenie warsztatu dydaktycznego nauczycieli o nowe, alternatywne formy edukacji formalnej i nieformalnej.

1. OPIS REALIZACJI SZKOLENIA

Projekt “Zagraj aby dowiedzieć się więcej – Alternatywne metody edukacji formalnej i nieformalnej w oparciu o ruch i zabawę. Intensywne szkolenie dla nauczycieli” zrealizowany został w ramach Programu Edukacja, mającego na celu zmniejszanie różnic ekonomicznych i społecznych w obrębie Europejskiego Obszaru Gospodarczego oraz wzmacnianie stosunków dwustronnych pomiędzy Polską, Islandią, Liechtensteinem oraz Norwegią w obszarze edukacji. Projekt współfinansowany został ze środków Mechanizmu Finansowego EOG na lata 2014-2021 oraz ze środków krajowych. Organizator projektu – Fundacja Wspierania Inicjatyw Rozwoju Lokalnego – jest organizacją pozarządową non-profit, której celem jest wspieranie rozwoju lokalnego i regionalnego oraz inicjowanie współpracy między społecznościami.

Głównym celem projektu było poszerzenie warsztatu dydaktycznego nauczycieli o nowe, alternatywne formy edukacji formalnej i nieformalnej poprzez organizację pięciodniowego intensywnego szkolenia. Intensywne szkolenie przeprowadzono w dniach 28.02 – 04.03.2022 w Mielnie. Do metod pracy należały: prezentacje multimedialne, symulacja zajęć lekcyjnych, wykłady, prezentacja dobrych praktyk, sesje pytań, zajęcia interaktywne, dyskusje moderowane, praca w grupach, praca indywidualna, czas na refleksje, ćwiczenia na koncentrację i relaksacyjne, wywiady z uczestnikami.

Opis uczestników: 34 kobiety oraz 1 mężczyzna z Polski, posiadający wykształcenie wyższe oraz będący nauczycielami różnych przedmiotów w szkołach podstawowych.

2. OPIS TRENERÓW



Osobami prowadzącymi intensywne szkolenie były dwie założycielki organizacji partnerskiej z Islandii Smart Teachers Play More: Kristín Einarisdóttir i Sarah Jane Anthony, którym asystowało dwóch trenerów z Polski. Trenerki szkolenia są autorkami praktycznego kursu dla nauczycieli „Play to Learn More (PTLM)”, który skupia się na nauce, rozwijaniu pewności siebie i kreatywności poprzez zajęcia ruchowe, sensoryczne i mindfulness z wykorzystaniem elementów zabawy. W wywiadzie dot. ewaluacji projektu, trenerki pozytywnie oceniły rezultaty szkolenia. Udało im się znacznie podnieść kompetencje uczestników i wdrożyć opracowaną przez nie metodologię nauczania.

Komentarz trenerek:

„Spotkałyśmy się z bardzo pozytywną reakcją nauczycieli z Mielna. Atmosfera była wesoła, dynamiczna i profesjonalna. Grupa była bardzo zaangażowana i chętnie dyskutowała o tym, jak może dostosować zajęcia do własnych warunków. Bardzo podobała im się prostota wielu ćwiczeń, fakt, że nie potrzeba do nich drogich materiałów i że wiele z nich można od razu zastosować w klasie. Nauczyciele naprawdę dostrzegli korzyści płynące z wprowadzenia zabaw ruchowych i technik multimodalnych do swoich klas jako narzędzia dydaktycznego. Szczególnie podobało im się bezpośrednie wypróbowanie ćwiczeń i doświadczenie ich w taki sam sposób, w jaki robiliby to ich uczniowie. Jesteśmy pewne, że będą chętnie korzystać z nowych narzędzi dydaktycznych.”

3. HARMONOGRAM SZKOLENIA

Tabela 1. Harmonogram szkolenia

Dzień szkolenia	Program szkolenia
<p>1 dzień 28.02.2022</p>	<p>Sesja 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Poznanie się uczestników; ○ Wymiana doświadczeń pomiędzy uczestnikami w zakresie alternatywnych metod nauczania; ○ Podpisanie kontraktu i omówienie programu. Poznanie oczekiwań uczestników; ○ Wprowadzenie do programu Smart Teachers Play More (PTLM); ○ Tworzenie grup roboczych; ○ Metodologia: mini wykłady, p. multimedialne, sesja pytań. <p>Sesja 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Co to jest Play to Learn More? ○ Prezentacja gier i zabaw ruchowych – nauczanie kompetencji kluczowych. Wykorzystanie różnych poziomów gier do nauczania przedmiotu. ○ Metodologia: wykłady, prezentacje, studia przypadku, praca w grupach, dobre praktyki <p>Sesja 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Co to jest metodologia Smartenglish? ○ Nauka języka a aktywność ruchowa. ○ Aktywne gry karciane typu flash. ○ Rola piosenek-rymowanek w nauczaniu języka. ○ Prezentacja eko-pomocy edukacyjnych. ○ Metodologia: symulacje, praca w grupach, prezentacje, multimedialne <p>Sesja 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Wyciszanie emocji– metody relaksacyjne związane z celami edukacyjnymi. ○ Podsumowanie I dnia ○ Metodologia: praca indywidualna i grupowa, użycie karteczek i tablic, feedback.
<p>2 dzień 01.03.2022</p>	<p>Sesja 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Smartenglish - Dawno, dawno temu... Siła opowiadania historii w klasie – przykłady i dobre praktyki ○ Mówienie chóralne w klasie – narzędzia motywacyjne.

	<ul style="list-style-type: none">○ Umiejętności wykorzystania ruchu, śpiewu i rekwizytów podczas lekcji.○ Proste narzędzia edukacji – łatwe krótkie piosenki, rymowanki i gry słowne;○ Metodologia: multimedialna, praca w grupach, mini wykłady, dobre praktyki <p>Sesja 2:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Smartenglish - Dawno, dawno temu. . .Umiejętność korzystania z map fabularnych i wizualizacji w celu ułatwienia opowiadania historii;○ Metodologia: Praca w podgrupach, prezentacje małych grup na plenum, pomoce techniczne. <p>Sesja 3:</p> <ul style="list-style-type: none">○ PTLM – Podstawy gry: "Przejdź na środek".○ Jedna gra nieograniczone możliwości nauczania – podstawy tworzenia scenariuszy.○ Metodologia: dobre praktyki, symulacja lekcji, prezentacje, praca w grupach <p>Sesja 4:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Koło czasu i mini gry.○ Rozwój własnych pomysłów.○ Filary lekcji PTLM - rozgrzewka, treść, wyciszenie.○ Podsumowanie II dnia○ Metodologia: praca grupowa, symulacja lekcji, użycie karteczek i tablic, feedback
<p>3 dzień 02.03.2022</p>	<p>Sesja 1:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Storytelling with PTLM – Rola umiejętności opowiadania historii w programie PTLM○ 4 tradycyjne historie opowiedziane przez 4 różne gry ruchowe.○ Metodologia: prezentacje, mini wykłady, studium przypadku, symulacje lekcji, dyskusja <p>Sesja 2:</p> <ul style="list-style-type: none">○ PTLM – Działalność stacji○ Szereg stacji do nauczania różnych koncepcji w klasie lub na zewnątrz. Uczniowie odwiedzają i uzupełniają każdą stację w małych grupach.○ Metodologia: wykłady, prezentacja, praca w mieszanych grupach, symulacja lekcji

	<p>Sesja 3:</p> <ul style="list-style-type: none">○ PTLM – Przenoszenie arkuszy lekcyjnych Jak przekształcić arkusz pracy w grę ruchową – Tworzenie własnych koncepcji gier i zabaw○ Metodologia: praca w podgrupach, prezentacje, mini wykłady, dyskusje w grupach i na plenum <p>Sesja 4:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Smartenglish - gry z kręgu opowiadania historii○ Korzystanie z kamieni milowych opowieści, mini przedmiotów i narracji symbolicznej.○ Podsumowanie III. dnia○ Metodologia: praca grupowa, symulacja lekcji, użycie karteczek i tablic, feedback
<p>4 dzień 03.03.2022</p>	<p>Sesja 1:</p> <ul style="list-style-type: none">○ PTLM - Gigantyczne gry ruchowe○ Jak przekształcić grę planszową w gigantyczną grę ruchową z celami edukacyjnymi?○ Metodologia: mini-wykład, prezentacja multimedialna, praca w całej grupie, burza mózgów praca w podgrupach. <p>Sesja 2:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Smartenglish - gry typu „idź i zrób”○ Prezentacja gry edukacyjnej - Poszukiwanie skarbów i gry TPR.○ Tworzenie przykładowych gier i zabaw edukacyjnych○ Medologia: praca w grupach, prezentacje, dyskusje, symulacje lekcji <p>Sesja 3:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Dzielenie się dobrymi praktykami w zakresie ruchowych gier i zabaw edukacyjnych○ Medologia: symulacja lekcji – prowadzonej przez uczestników, rozwój nowych narzędzi edukacyjnych na podstawie poznanych technik, praca w grupach i na plenum <p>Sesja 4:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Zagraj, aby dowiedzieć się więcej (PTLM) – metoda polegająca na zaufaniu i współpracy.○ Sposoby tworzenia scenariuszy do prowadzenia dowolnych przedmiotów za pomocą metody PTLM.○ Podsumowanie IV. dnia○ M: wykłady, dyskusje, sesja pytań, praca grupowa, użycie karteczek i tablic do podsumowania, feedback.

<p>5 dzień 04.03.2022</p>	<p>Sesja 1:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Jak wykorzystać poznane metody w swojej pracy?○ Rozwój własnych koncepcji i scenariuszy na podstawie poznanych technik.○ Metodologia: prezentacja dobrych praktyk, praca indywidualna, sesja pytań, dyskusja. <p>Sesja 2:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Czas na refleksję i sporządzenie pisemnego planu własnego działania po zakończeniu szkolenia. Dzielenie się z innymi uczestnikami kluczowymi elementami swojego planu.○ Metodologia: praca indywidualna, rozmowy w parach, konsultacje z trenerami, prezentacje na plenum○ Ewaluacja: ankiety satysfakcji uczestników, podsumowanie w małych grupach i na plenum, użycie arkuszy papieru, tablic prezentacyjnych <p>Sesja 3:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Rozdanie certyfikatów i zakończenie szkolenia <p>Sesja 4:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Upowszechnianie rezultatów szkolenia w formie grupy na Facebooku, gdzie uczestnicy dzielą się doświadczeniami i zdobytą wiedzą.
-------------------------------	--

4. DOKUMENTACJA ZDJĘCIOWA

Materiały wideo oraz zdjęcia umieszczone zostały na publicznej stronie projektu na Facebooku.

Link: <https://www.facebook.com/groups/537984067574434/>





Autor: Daria Łuczak

5. EWALUACJA PROJEKTU

W celu ewaluacji projektu, po zakończeniu szkolenia rozdano uczestnikom ankiety końcowe, w których mieli określić poziom zadowolenia ze szkolenia i pracy trenerów (określenie poziomu zaangażowania, treść szkolenia, umiejętności trenerów, wskazanie najbardziej przydatnych i wartościowych aspektów szkolenia, pomysły uczestnika na ulepszenie kursu). W ankietach końcowych zmierzono również poziom zdobytych przez nich kompetencji (ocena stwierdzeń dot. znaczenia zabawy w edukacji). W ramach ewaluacji porównano ankiety rekrutacyjne i wywiady przed szkoleniem z ankietami końcowymi i wywiadami po szkoleniu. Swierdzono, że wszyscy uczestnicy, w ilości 35 osób podniosło swoje kompetencje.

Przeprowadzając ewaluację końcową posłużono się metodą zbierania informacji w formie kwestionariusza z twierdzeniami zamkniętymi posiadającymi skalę oceny w zakresie od 1 do 5, gdzie 1 oznaczało „zdecydowanie się nie zgadzam”, 2 – „nie zgadzam się”, 3 – „neutralnie”, 4 – „zgadzam się”, a 5 – „zdecydowanie się zgadzam”. W kwestionariuszach poddano ocenie:

- Poziom zaangażowania uczestnika w szkolenie
- Treść szkolenia
- Umiejętności trenerów
- Kompetencje uczestnika po szkoleniu

Dodatkowo w ankiecie uczestnik miał odpowiedzieć na dwa pytania otwarte:

- Jakie aspekty tego szkolenia były najbardziej przydatne i wartościowe?
- Czy ma Pani/Pan pomysły na ulepszenie tego kursu?

Poziom zaangażowania uczestników szkolenia

Ogólny poziom zaangażowania uczestników podczas szkolenia wyniósł 94%, co stwierdzone zostało na podstawie średniej oceny wszystkich odpowiedzi o wysokości 4,72. Wyniki przedstawione zostały w tabeli nr. 2.

Tabela 2. Poziom zaangażowania uczestników

	Niski (1)	Dostateczny (2)	Satysfakcjonujący (3)	Bardzo dobry (4)	Doskonały (5)
Poziom Pani/Pana zaangażowania w szkolenie	0	0	0	5	30
Średnia ocena	4,72				
Ogólny poziom zaangażowania uczestników	94%				

Treść szkolenia

Ogólny poziom zadowolenia z treści szkolenia wyniósł 100%, co jest bardzo wysokim poziomem satysfakcji. Poszczególne oceny uczestników zostały przedstawione w tabeli nr 3.

Tabela 3. Ocena treści szkolenia

	„Cele nauczania były jasno opisane”	„Treść szkolenia była uporządkowana i dobrze zaplanowana”	„Ilość ćwiczeń była odpowiednia”	„Szkolenie zostało zorganizowane tak, aby wszyscy uczestnicy mogli z niego w pełni skorzystać”	„Wykorzystałem wiedzę ze szkolenia w mojej pracy zawodowej”	„Podzielę się zdobytą wiedzą z moimi współpracownikami”
Średnia ocena (w skali 1 do 5)	5,00	5,00	4,78	4,94	4,89	4,83
Ogólny poziom zadowolenia	100%					

Umiejętności trenerów

Ogólny poziom zadowolenia z pracy trenerów podczas szkolenia wyniósł 99%, co jest bardzo wysokim wynikiem i świadczy o skuteczności metodologii zastosowanej przez trenerki Kristín Einarsdóttir i Sarah Jane Anthony.

Tabela 4. Ocena pracy trenerów

	„Trenerzy są skutecznymi wykładowcami/prezenterami”	„Prezentacje były przejrzyste i uporządkowane”	„Trenerzy zainteresowali mnie tematem szkolenia”	„Trenerzy skutecznie wykorzystali czas zajęć”	„Trenerzy udzielali porad i pomocy”
Średnia ocena (w skali 1 do 5)	4,97	4,97	4,97	4,97	4,97
Ogólny poziom zadowolenia	99%				

Kompetencje uczestnika po szkoleniu

Stopień podniesienia kompetencji przez uczestników wyniósł 99% co świadczy o tym, że wartość docelowa projektu została osiągnięta - wszyscy uczestnicy zwiększyli swoje kompetencje.

Tabela 5. Ocena kompetencji uczestników

	Zdecydowanie zgadzam się	Raczej zgadzam się	Nie mam zdania	Raczej nie zgadzam się	Zdecydowanie nie zgadzam się	Średnia ocena
„Uważam, że zwiększyła się moja umiejętność wykorzystywania gier ruchowych w mojej klasie jako pomocy dydaktycznej”	33	2	0	0	0	4,94
„Dzięki udziałowi w szkoleniu wiem jak używać technik opowiadania historii, aby zaangażować uczniów”	32	3	0	0	0	4,91

„Podczas szkolenia nauczyłam/tem się prowadzenia cichych i/lub uważnych zajęć w mojej klasie”	32	3	0	0	0	4,91
„Szkolenie nauczyło mnie prowadzenia zajęć z wykorzystaniem różnorodnych/mieszanych metod uczenia się”	33	2	0	0	0	4,94
„Dzięki udziałowi w szkoleniu zwiększyłam/tem umiejętności używania w klasie materiałów wizualnych (filmów, prezentacji)”	26	7	1	1	0	4,66
„Zwiększyłam/tem wiedzę nt. możliwości zaangażowania uczniów w urozmaiconych zajęciach mówienia i słuchania”	32	3	0	0	0	4,91
„Nauczyłam/tem się jak wykorzystywać gry i zabawy w okręgach jako skutecznej formy nauki”	33	2	0	0	0	4,94
„Dzięki udziałowi w szkoleniu zwiększyłam/tem wiedzę nt. rozwijania umiejętności społecznych u uczniów”	31	4	0	0	0	4,89
„Zdobyłam nową wiedzę dotyczącą sposobu wykorzystywania różnych przestrzeni w szkole (np.. Boisko, klasę, salę gimnastyczną) do prowadzenia zajęć”	34	1	0	0	0	4,97
„Dzięki udziałowi w szkoleniu zwiększyłam wiedzę nt. zaangażowania uczniów w tworzenie własnych gier i zabaw”	31	3	1	0	0	4,86
Stożenie podniesienia kompetencji przez uczestników	99%					

Zdefiniowanie najbardziej przydatnych i wartościowych aspektów szkolenia przez uczestników i pomysły na ulepszenie kursu

Cytując, uczestnicy szkolenia jako najbardziej przydatne i wartościowe aspekty szkolenia wymienili m.in.:

- „Wykorzystanie metod pracy w praktyce”
- „Wiedza na temat wyciszenia, aktywnych form i koncentracji”
- „Podobały mi się tzw. „obwody ćwiczebne”, które chętnie zastosuję w swojej grupie szkoleniowej”
- „Wprowadzenie zajęć ruchowych do zadań i sytuacji edukacyjnych”
- „Zajęcia były aktywizujące, pomogły mi zrozumieć, że ruch w nauce jest bardzo ważny”
- „Praktycznie wszystkie gry i ćwiczenia wykorzystam do pracy z dziećmi.”
- „Szczególnie przydatne były ćwiczenia praktyczne, ćwiczenia relaksacyjne i ćwiczenia uważnego słuchania”
- „Jasne, czytelne instrukcje oraz ciekawe zabawy bazowe, z których można korzystać i je modyfikować dla swoich potrzeb.”
- „Szkolenie było przygotowane w profesjonalny sposób. Atmosfera kursu była przyjazna, radosna i pobudzająca uczestników do działania.”
- „Zaangażowanie osób prowadzących”
- „Przykłady prostych aktywności, które mają bardzo dużo treści i możliwości różnorodnego ich wykorzystania.”
- „Nauka jest oparta o dobrą zabawę i dużo ruchu podczas nauki, gdzie angażujemy dwie półkule.”
- „Praktyczność i uniwersalność szkolenia. Będę w stanie wykorzystać każde z zaprezentowanych ćwiczeń.”
- „Wymiana doświadczeń”
- „Wszystkie, ponieważ szkolenie było merytoryczne a pod względem prezentowanych aktywności w 100% rzetelne, praktyczne i do wykorzystania w pracy.”
- „Poznałam wiele możliwości wykorzystania gier i zabaw ruchowych do realizowania podstawy programowej z przedmiotów, których uczę. Ważne dla mnie było również to, iż zajęcia były w języku angielskim.”
- „Metody związane z uważnością, koncentracją i wyciszeniem. Metody storytellingu i talking boards”

- “Praktyczne przekazywanie informacji. Kształcenie rozumienia języka angielskiego. Dużo ćwiczeń ruchowych.”

Co więcej, uczestnicy docenili otwartość i kontakt z prowadzącymi, ich doświadczenie, poziom dostosowany do wszystkich oraz możliwość podszkolenia języka angielskiego.

Stanowczo większość uczestników nie miała uwag do kursu. Kilka ankietowanych wymieniło takie pomysły jak: udostępnienie treści szkolenia w szkołach, rozszerzenie dostępności szkoleń tego typu dla większego grona nauczycieli oraz podkreślenie na początku zajęć, aby nagrywać i robić zdjęcia dla lepszego zapamiętania materiału.