



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Samodzielne 1 4 4
Koło Terenowe **st** SPÓŁCZNE
STOWARZYSZYSTWO
OPRACOWAWE

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Jak nauczyciele różnych przedmiotów mogą współpracować przy realizacji programu „ Plan Gry 1” lub „ Plan Gry 2”

Poradnik dla nauczycieli

Publikacja bezpłatna

do programu nauczania „Plan Gry 1” i „ Plan Gry 2”

realizowanego w ramach konkursu 2/POKL/3.3.4/11 projektu nr WND-POKL.03.03.04-00-013/12 pt. „ **PlanInfoStrateg**”- **interdyscyplinarne programy nauczania dla III i IV etapu kształcenia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych**, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Programy Plan Gry 1 i Plan Gry 2 mogą wydawać się wyzwaniem dla nauczycieli - zarówno z powodu różnorodności treści, jak i wymogu ściślejszej współpracy między nauczycielami różnych przedmiotów. Ale wyzwanie to z pewnością nie jest większe niż chociażby pierwszy rok pracy nauczyciela w szkole – tak więc z pewnością można je podjąć.

Zarówno podręcznik dla nauczyciela jak i zeszyt ćwiczeń dla ucznia zawierają szereg podpowiedzi, jak uatrakcyjnić lekcje i uczynić sposób przyswajanie wiedzy mniej standardowym. Czy z nich skorzystacie? Decyzja należy do Was. Jako nauczyciele - przewodnicy uczniów w tej niezwyklej przygodzie, możecie dowolnie dobrać materiały i środki pomocnicze. Jeśli czujecie potrzebę użycia innych materiałów, możecie pokusić się o ich stworzenie - z myślą o lepszym dostosowaniu lekcji do specyfiki waszej szkoły i odbiorców projektu.

Programy oraz materiały zostały stworzone przez zespół nauczycieli różnych przedmiotów z różnych szkół, co niewątpliwie je wzbogaciło. Każdy z nas miał własne pomysły, które dzięki pasji i zaangażowaniu udało się połączyć w całość, tak by powstał program aktywizującego zarówno uczniów, jak i nauczycieli.

Program może stanowić wyzwanie dla uczniów jest więc świetnym doświadczeniem podnoszącym ich wiarę w siebie w przypadku pochwał i sukcesów. Zadaniem nauczyciela jest przekazać praktyczną wiedzę w „lekki” sposób tak by powoli „wnikała” w ucznia i pozwalała mu nabierać pewności siebie i rozwijać skrzydła.

Dla nauczyciela może to być szansa poznania na nowo swoich uczniów. Zainspirowania ich nową pasją. Przekonania, że od nich zaczynają się wszelkie zmiany.

Jest to również sprawdzian dla grona pedagogicznego. W jaki sposób podejść do nowego wyzwania - interdyscyplinarnego programu, który póki co jest w Polsce nowością. W jaki sposób wspomagać się i nie przeszkadzać sobie wzajemnie, realizując program. Jak go realizować, by odpowiadał potrzebom uczniów? I by nie był dla uczniów obciążeniem – w związku z dużą ilością planowanych w szkole wydarzeń. Jak zaangażować całą społeczność szkolną, by włączyła się w realizację projektu, pomagając w zorganizowaniu imprezy sportowej lub chociażby w niej uczestnicząc?

Jak rozpocząć przygotowania do wprowadzenia programów Plan Gry 1 i 2?

Tak jak i w samym programie, tu też obowiązuje nauczycieli ta sama zasada - zasada 3 P:

- I. Przygotować
- II. Przeprowadzić
- I. Podsumować

I. Przygotować

- 1) Pomyśl, co Cię skłoniło do sięgnięcia po ten program i czemu chcesz go wprowadzić? Jakie potrzeby Twoje, uczniów i/lub społeczności lokalnej jest w stanie zaspokoić?
- 2) Zastanów się, z kim w zespole chciałbyś realizować ten projekt (wprowadzenie programu).
- 3) W której klasie chciałbyś/chciałabyś go realizować?
- 4) Zastanów się nad wszystkimi plusami tego przedsięwzięcia. Miej również świadomość mogących wystąpić trudności.

Tak przygotowany zaprosz do rozmowy osoby z twojego grona pedagogicznego i zastanówcie się wspólnie nad wdrożeniem programu. Warto zestawić dotychczasowy program nauczania i nową podstawę programową. Zastanowić się, w jakim stopniu programy Plan Gry odpowiadają nowym założeniom edukacyjnym i uzupełniają dotychczasowe działania nauczycieli.

Zastanówcie się wspólnie, w którym tygodniu możliwe jest wprowadzenie treści z różnych przedmiotów (można wykorzystać w tym celu kalendarz korelacyjny zawarty w materiałach). Czy tematy pokrewne z różnych przedmiotów da się poukładać obok siebie, tak by przekazywać spójne informacje w niedużych odstępach czasowych? Czy da się tak zaplanować treści, by były odpowiednio wcześniej przekazane uczniom przed ich samodzielnym wykorzystaniem? A może będzie lepiej, by najpierw zrobili coś bez narzędzi, a następnie z nimi. Tak by porównali, czy jest im łatwiej lub sprawniej działać, gdy mają już pewną wiedzę.

Upewnijcie się, czy macie spójną wizję współpracy i określcie, kto będzie koordynatorem projektu. Kto podoła czasowo i organizacyjnie, by reagować w sytuacji ewentualnych trudności? Nie bez znaczenia jest również charakter tej osoby.

Zwróćcie uwagę na WSO szkoły i inne dokumenty w celu sprawdzenia spójności zasad oceniania w programie Plan Gry 1 i/lub Plan Gry 2. W razie potrzeby opracujcie i dołączcie dodatkowe punkty.

II. Przeprowadzić

Po przygotowaniu planu realizacji działajcie według niego. W razie nieprzewidzianych wcześniej okoliczności (wycieczek, wyjazdów, chorób nauczycieli, dni wolnych, uroczystości szkolnych...) nawiążcie poprawki na plan realizacji i omawiajcie je we wspólnym gronie.

Pamiętajcie, by wyjaśnić uczniom oraz rodzicom cel wprowadzenia nowego sposobu kształcenia. Czemu ma służyć, jakie korzyści przyniesie uczniom i społeczności szkolnej? W jaki sposób będzie można wykorzystać pozyskane umiejętności w przyszłości.

Zadbajcie o pozytywne nastawienie uczestników, grona nauczycielskiego oraz rodziców. Podsycajcie w sobie nawzajem zapał i omawiajcie, co jakiś czas, co się dzieje z uczniami, jak reagują na nowe treści jak pracują. Dyskutujcie w gronie nauczycieli, w jaki sposób można uatrakcyjnić program.

Poszukajcie imprez sportowych i rekreacyjnych w swojej okolicy. Dowiedzcie się, czy byłaby możliwość włączenia uczniów w wolontariat. Taka próba podniesie motywację uczestników oraz pozwoli im uwierzyć we własne siły. Spróbujcie organizować wspólne wyjścia na mecze, jako kibice. Pokażcie różnego typu aktywności ruchowe i sposoby kibicowania. Warto zastanowić się nad organizacją w trakcie roku szkolnego zawodów wewnątrzszkolnych organizowanych przez nauczycieli. Będzie to dobry przykład dla uczniów. Jeśli boicie się nadmiaru wydarzeń w szkole, możecie spróbować wdrożyć rozgrywki w kolejnych latach tak by uczniowie, którzy zrealizowali program Plan Gry, byli współorganizatorami tych wydarzeń.

Dbajcie o pozytywną motywację uczniów, korygujcie ich zamierzenia, zachowania i chwalcie ich na bieżąco.

III. Podsumować

Po zrealizowaniu programu spotkajcie się w całym gronie wdrożeniowym i porozmawiajcie o wykonanej pracy. Pochwalcie się sobie nawzajem: co wam wyszło, z czego jesteście dumni, co was pozytywnie zaskoczyło, a gdzie czujecie niedosyt. Porozmawiajcie szczerze, co byście chcieli zmienić w przyszłym roku. I przede wszystkim - czy chcecie kontynuować program w kolejnych rocznikach.

Napiszcie sprawozdanie z wdrożenia, uwzględniając punkty: co się udało, jak należy dopracować np. sposoby przekazywania wiedzy. Spróbujcie zdiagnozować problem i przedyskutować rozwiązania. Podziękujcie sobie za ten rok pracy i koniecznie uczcijcie sukces, jakim jest przeprowadzenie – szczególnie po raz pierwszy - tak innowacyjnego programu.

Pamiętajcie również, by zorganizować świętowanie dla rocznika, z którym realizowaliście program Plan Gry.