

# **SPOZa** Przyrodniczy pokój zagadek

## **Przeznaczenie**

Szkolenie jest przeznaczone nauczycieli przedmiotów przyrodniczych szkół podstawowych i ponadpodstawowych.

## **Informacje o organizacji**

Szkolenie obejmuje 15 godzin, przy czym 2 godziny są realizowane w formie spotkania synchronicznego, a 13 godzin to praca własna uczestników na platformie Moodle.

## **Wymagania**

Uczestnik szkolenia powinien umieć pracować w środowisku systemu operacyjnego Windows oraz korzystać z sieci Internet. Na spotkanie synchroniczne uczestnik potrzebuje zestawu słuchawkowego z mikrofonem.

## **Cele**

1. Kształcenie umiejętności wykorzystania nowoczesnych technologii w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych.
2. Poznanie metody Inquire Based Science Education (IBSE – uczenie się przez odkrywanie) w edukacji przyrodniczej oraz formy pracy typu escape room.
3. Kształcenie twórczego podejścia do prezentowania treści programowych za pomocą doświadczeń przyrodniczych, symulacji oraz zagadek.
4. Współpraca i wymiana doświadczeń pomiędzy nauczycielami.

## **Treści kształcenia**

1. Poznanie zasad tworzenia szkolnego escape roomu z wykorzystaniem IBSE.
2. Wykorzystanie darmowych aplikacji do tworzenia zagadek przyrodniczych.
3. Projektowanie własnych zadań do szkolnego escape roomu (planowanie, realizacja) przy użyciu narzędzi TIK.

## Metody i formy nauczania

1. Prezentacja.
2. Praca indywidualna słuchacza.
3. Dyskusja mająca na celu wymianę poglądów i doświadczeń uczestników oraz prowadzących zajęcia.

## Charakterystyka materiałów

Materiały przygotowane na potrzeby szkolenia (w formie elektronicznej).

## Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusję z uczestnikami szkolenia. W trakcie szkolenia będą oceniane postępy uczestników. Przewidywana jest również ankieta dla oceny całego szkolenia, która będzie wypełniana przez uczestników po jego zakończeniu.

## W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. interaktywne symulacje zjawisk przyrodniczych
2. wybrane aplikacje do tworzenia zagadek (m.in. google sites, genially, thinglink, jamboard, mal-den-code, gimkit, generator rebusów)
3. inne oprogramowanie w zależności od potrzeb

## Literatura

1. R. Sidoruk-Sołoducha, Z technologią w świat nauki, czyli „Science Escape Room z TIK w roli głównej”, data dostępu 12.12.2022, [Cyfrowa Szkoła nr 1 na WWW.pdf \(oeizk.waw.pl\)](#)
2. D. Janczak, Escape room na lekcji, W cyfrowej szkole, nr 1/2019
3. <https://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/narzedzia-edukacyjne/5756-edukacyjne-escape-rooms-rola-podsumowania-gry>, data dostępu 12.12.2022

**Autor**

Justyna Kamińska, Renata Sidoruk-Sołoduha