



2.3 INTERNATIONAL MASTER CLASS ON EDUPRIS METHODOLOGY



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication under the project EDUPRIS 612205-EPP-1-2019-1-RO-EPPKA3-IPI-SOC-IN does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



www.edupris.eu



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission support for the production of this publication under the project EDUPRIS 612205-EPP-1-2019-1-RO-EPPKA3-IP1-SOC-IN does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



POLAND



METODOLOGIA PRZEMYŚLANEGO NAUCZYCIELA

Wstęp

Wiadomo, że młodzież zaangażowana w działania wymiaru sprawiedliwości w sprawach karnych doświadczyła więcej zaniedbań, problemów rodzinnych, nadużyć i innych traumatycznych przeżyć niż osoby z populacji ogólnej. Wielu z nich doświadczyło przemocy lub ma uwięzionego członka rodziny. Ubóstwo, straty rodzinne, uzależnienia i wiele innych czynników mogą potęgować lęki i poczucie bezsilności.

Dla młodzieży żyjącej w środowisku traumy priorytetem jest zwykłe przetrwanie. Życie w trybie przetrwania hamuje rozwój, co stwarza problemy, które z czasem narastają. Zaburzone zostają relacje z innymi ludźmi, a także zdolność do skupienia się na szkole, hobby i podstawowych przyjemnościach życia. Podobnie jest z procesem uczenia się, który zostaje zakłócony, a nawet całkowicie przerwany. Dlatego pedagodzy w systemie wymiaru sprawiedliwości muszą być kreatywni przy angażowaniu tej populacji i pracować nad stworzeniem wyjątkowych możliwości uczenia się.

Teoria społecznego uczenia się informuje nas, że jesteśmy istotami społecznymi, które uczą się poprzez obserwowanie innych, z którymi się identyfikujemy, czy to będzie rodzic, rodzeństwo, przyjaciel, czy zaufany dorosły. Z tych doświadczeń uczymy się, jak zachowywać się właściwie, jak radzić sobie ze wzlotami i upadkami w życiu oraz jak podejmować dobre decyzje. Kiedy zachowania prospołeczne nie są łatwo dostrzegalne, nauka umiejętności społecznych może być trudna.

Zabawa jest elementem wczesnego rozwoju, który może poprawić zdolności analityczne, zrozumienie metod strategicznych, a być może zbudować umiejętności zespołowe. Jest to również proces społeczny i sposób, w jaki można nauczyć młodzież, jak rozwijać wyobraźnię i uczyć się odpowiednich umiejętności społecznych.

Wiemy, że mózg uczy się na podstawie doświadczeń. Dawanie młodzieży szansy na wygraną podczas gry daje im możliwość poczucia spełnienia, nauczenia się, jak być dobrym zwycięzcą, a nawet odczuwania radości. Co ważniejsze, dając młodzieży szansę na przegraną podczas gry, a następnie odzyskanie równowagi, gry proaktywnie pomagają budować odporność emocjonalną. Jak inaczej nauczyć się regulować nasze emocje, niż poprzez praktykę? Jest to niezwykle ważne dla młodzieży, która doświadczyła traumy i uczy się kontrolować swoje emocje. Nauka oparta na grach komputerowych włącza umiejętności społeczne i emocjonalne do treści nauczania.

Szkolenie "Przemysłny nauczyciel" zostało zaprojektowane w celu zaoferowania wglądu i praktycznych lekcji na temat znaczenia wykorzystania gier w edukacji młodzieży uwikłanej w przestępstwa. Jako nieletni, którzy mogą być zdystansowani od zaangażowania w naukę, przybliżamy ich do możliwości edukacyjnych poprzez gry i szukamy połączenia w zabawie.

PRZEMYŚLANE KSZTAŁCENIE NAUCZYCIELI

Dwudniowe szkolenie odbyło się w Krakowie, w Polsce, 4 i 5 lutego 2023 roku. Celem szkolenia było zapewnienie nauczycielom i/lub moderatorom możliwości nauczania się podstawowych elementów facylitacji grupowej poprzez prezentacje i dyskusje w dniu pierwszym. W drugim dniu szkolenia

nauczyciele mieli możliwość zaprojektowania i poprowadzenia grup z wykorzystaniem poznanych elementów do ćwiczeń behawioralnych poprzez gry (patrz załączone gry) i mieli czas na informację zwrotną.



DZIEŃ PIERWSZY SZKOLENIA

Po wprowadzeniu i przetamaniu lodów przekazano następujące treści.

Slajd

TEORIA SPOŁECZNEGO UCZENIA SIĘ

- Ludzie mogą się uczyć poprzez obserwację innych
- Konsekwencje wpływają na to, jak dana osoba zachowa się w danej sytuacji
- Ludzie wzorują się na zachowaniach obserwowanych przez tych, z którymi się identyfikują
- Rozwój osobowości następuje w kontekście doświadczeń i interakcji społecznych
- Te interakcje pomagają określić strukturę poznawczą

Dyskusja

Teoria społecznego uczenia się została opracowana przez psychologa Alberta Bandurę i sugeruje, że zachowań społecznych uczymy się poprzez obserwację i naśladowanie zachowań innych.

Przejdź przez każdy punkt i podaj przykłady; wyciągnij również myśli/ przykłady od publiczności.

Slajd

TEORIA SPOŁECZNEGO UCZENIA SIĘ

- Pomyśl o chwili, w której na TWOJE zachowanie wpłynęło obserwowanie kogoś innego
- Narysuj obrazek przedstawiający to doświadczenie

Ćwiczenie

Rozdaj każdemu uczniowi: czystą kartkę papieru i kolorowe flamastry/kredki. Wyjaśnij, że zastanowimy się nad tym, jak SLT był zaangażowany w nasze życie. Pomyśl o chwili, w której TWOJE zachowanie zostało dotknięte przez obserwację zachowania kogoś innego i narysuj obrazek przedstawiający to doświadczenie.

Przykład: Widziałem, jak moja siostra dostała klapsa za kradzież długopisu ze sklepu z roślinami i z tego powodu NIGDY w życiu niczego nie ukradłem. W tym przykładzie narysowałbym roślinę i długopis, przy czym długopis zostałby przekreślony. Narysuj to, co reprezentuje twoje doświadczenie, ale nie martw się o zbyt wiele szczegółów.

Niektórzy uczniowie narysują obrazek z WIELKIMI szczegółami i kolorami; inni narysują figurki ołówkiem. Każdy z nich jest w porządku; wszyscy jesteśmy różni (to jedna z lekcji). Jeśli uczniowie mają trudności z podaniem przykładu, poproś ich, aby pomyśleli o starszym rodzeństwie, członkach rodziny, kolegach z pokoju itp. Wydarzenia z lat nauki w szkole wyższej to kopalnia złota, ponieważ tak wiele się wtedy uczymy!

Poproś ochotników o podzielenie się swoim zdjęciem i historią; pilnuj czasu, aby sprawdzić, ile przykładów jest możliwych. Celem jest to, że niektórzy ludzie LUBIĄ werbalnie dzielić się swoimi historiami i uczą się więcej z procesu mówienia i dzielenia się.

Dlaczego to zrobiliśmy? Ilustruje to znaczenie teorii społecznego uczenia się, ponieważ każdy z nas ma swoją historię. Ludzie, z którymi pracujemy są ZAWSZE zaangażowani w obserwowanie nas i uczą się z obserwacji naszych interakcji i zachowań. To, czego są świadkami, pomaga im kształtować to, kim się stają.

Slajd

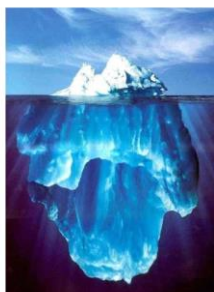
POZNAJ SWOJĄ PUBLICZNOŚĆ

- Style uczenia się
- Typy osobowości
- Wskaźniki odporności akademickiej
- Uświadomiona trauma

Dyskusja

Nie możemy być wszystkim dla wszystkich, ALE im więcej wiemy o kimś, tym lepiej możemy nawiązać z nim kontakt. Im lepsze połączenie, tym bardziej pozytywny może być wpływ. Te pozycje zostaną poddane KRÓTKIEMU przeglądowi.

Slajd



Dyskusja

Ile osób widziało to zdjęcie? Góry lodowe = 10% nad wodą; 90% pod wodą. Czy widziałeś to zdjęcie jako model do opisywania ludzi? Kiedy opisujemy ludzi, reprezentuje to, że nad powierzchnią jest zachowanie, które ludzie nam pokazują, ale jest to tylko mały procent tego, kim SĄ w sumie. Pod powierzchnią znajduje się ogromna większość tego, co czyni ich jednostką: ich historia rodzinna, wiedza kulturowa, doświadczenia, struktura poznawcza tego, jak myślą - to jest to, co TWORZY zachowanie, które widzimy. Cała reszta nie jest widoczna, więc musimy o nią pytać i uczyć się o nich. Możemy KONTROLOWAĆ zachowania nad wodą (monitoring elektroniczny, osadzenie, itp.), ale możemy zmienić zachowanie tylko wtedy, gdy dotrzemy do tego, co jest pod powierzchnią (struktura poznawcza). Z tego powodu, style uczenia się, typy osobowości i wszelkie traumy historyczne są ważne, aby wiedzieć.

Slajd

POZNAJ SWOJĄ PUBLICZNOŚĆ

- Style uczenia się
 - Visual
 - Audytoryjny
 - Kinestetyka/taktyka
 - Czytanie/pisanie
 - Logika

Dyskusja

Zapytaj grupę o przykłady każdego stylu uczenia się. To jest powód, dla którego wykonaliśmy ćwiczenie z rysowaniem. Jest to BARDZO ważne, aby wpoić Teorię Społecznego Uczenia się w naszą wiedzę i musieliśmy mieć pewność, że KAŻDY będzie w stanie utrzymać tę lekcję, więc to ćwiczenie połączyło każdy z tych stylów uczenia się. Jakie są niektóre kreatywne sposoby, w jakie zmieniasz swoje lekcje, aby dostosować je do różnych stylów uczenia się?

Slajd

POZNAJ SWOJĄ PUBLICZNOŚĆ

- Typy osobowości
 - Otwórz
 - Do uzgodnienia
 - Ekstrawertyk
 - Neurotyczny
 - Sporne

Dyskusja

Większość ekspertów zgadza się, że jest to PIĘĆ głównych cech osobowości, ale nikt nie jest ani jednym, ani drugim. Dostępnych jest wiele testów osobowości, które pozwalają określić, gdzie/jak komunikujemy się w oparciu o naszą osobowość. Czy potrafisz wymienić kilka z nich? (Myers-Briggs, True Colors, itd.) Dlaczego to jest ważne? Niezależnie od tego, z jakiego testu korzystasz, wyniki pomagają nam skuteczniej komunikować się z innymi!

Slajd

PRAWDZIWE KOLORY

- Żółto
- Zielona
- Niebieski
- Orange

Dyskusja

To NIE jest poparcie, ani reklama, ale jako przykład... True Colors został stworzony przez Dona Lowry w 1978 roku. W tym systemie uczniowie odpowiadają na różne pytania, aby określić swój typ osobowości. Żółty = Logiczny/Liniowy; Zielony = Analityczny/Teoretyczny; Niebieski = Emocjonalny/Terapeutyczny; Pomarańczowy = Ryzykant Dlaczego przeprowadzenie takiego

ćwiczenia jest ważne? Ponieważ niezależnie od tego, JAKIEGO testu użyjemy, jego wyniki pomagają nam skuteczniej komunikować się z innymi!

Slajd

POZNAJ SWOJĄ PUBLICZNOŚĆ

- Wskaźniki odporności akademickiej
 - Self-Efficacy
 - Koordynacja/planowanie
 - Zaangażowanie/trwałość
 - Poczucie kontroli
 - Zarządzanie spokojem/ lękiem

Dyskusja

Zobacz zapis w Podręczniku Edukatora EduPris; strony 9-10

Slajd

POZNAJ SWOJĄ PUBLICZNOŚĆ

- Uświadomiona trauma
 - Uświadomienie sobie powszechnego wpływu traumy
 - Rozpoznać oznaki i objawy traumy
 - Włączenie wiedzy do polityki, procedur, praktyk
 - Aktywnie unikaj ponownej traumatyzacji

Dyskusja

Co to jest trauma? Dlaczego jest to ważne? Nauczanie oparte na traumie zaczyna się od zrozumienia, jak trauma może wpływać na naukę i zachowanie. W ramach tego podejścia nauczyciele zastanawiają się nad tym, co może im powiedzieć zachowanie ucznia. Zastanawiają się nad swoimi metodami nauczania, aby znaleźć sposoby lepszego wspierania uczniów, którzy mogą doświadczyć traumy.

Nauczyciele świadomi traumy zapewniają bezpieczną pod względem psychologicznym, fizycznym i tożsamościowym przestrzeń edukacyjną, w której wszyscy uczniowie są członkami społeczności klasowej. Nauczyciele świadomi traumy poznają swoich uczniów i budują relacje w oparciu o wiedzę o poszczególnych uczniach i ich potrzebach. Problem zastraszania może być poruszany na lekcjach, ponieważ nauczyciele mogą wykorzystać konkretne lekcje dotyczące przeciwdziałania zastraszaniu, by nauczyć uczniów, jak rozpoznać osobę zastraszoną, jak sobie z nią poradzić i jak pomóc kolegom z klasy w radzeniu sobie z nią. Kto może podać przykład swoich doświadczeń?

Slajd

ZASADA LECZENIA

- Poznawczo-behawioralny
- Modele społecznego uczenia się
- Odgrywanie ról
- Wzmocnienie
- Stopniowana praktyka
- Zapewnienie zasobów
- Konkretne sugestie słowne
- Wymarsz
- Restrukturyzacja poznawcza

Dyskusja

Zasada leczenia jest wykorzystywana w sądownictwie karnym do określenia etapów zmiany zachowania. Określimy każdy z tych kroków. Pierwszym z nich jest Cognitive Behavioral - używamy tego terminu cały czas, ale kto może go zdefiniować? Poproś o ochotników. Termin poznawczy oznacza, jak myślimy, a termin behawioralny - jak działamy. Dlatego też behawioralne poznawcze oznacza, jak myślimy o tym, jak działamy. Zabiegi, które oferujemy i/lub wydarzenia związane z budowaniem umiejętności powinny być oparte na elementach poznawczo-behawioralnych, które informują ucznia o tym, DLACZEGO jego zachowanie powinno się zmienić. To może zmienić ich myślenie o swoich działaniach.

Slajd

The Cognitive Model

External → Internal → Behavior



"Thinking Controls Behavior"

Dyskusja

Zanim przejdziemy do innych kroków, oto wizualizacja Modelu Poznawczego. Pokazuje on nam, że wydarzenia zewnętrzne prowadzą do zachowań, ale to wewnętrzne myśli kształtują nasze zachowanie. Pamiętasz górę lodową? To myślenie jest *pod powierzchnią* tej góry lodowej, ale powoduje zachowanie, które jest widoczne. Jeśli możemy zmienić wewnętrzne analizy zewnętrznego wydarzenia, możemy zmienić zachowanie, które z niego wynika.

Przykład: Jeśli ktoś rozleje na nas napój, myśl "To był wypadek" doprowadzi do zupełnie innego zachowania niż gdyby ten sam rozlany na nas napój doprowadził do myśli "Zrobili to celowo".

Jest to wspaniałe narzędzie do wykorzystania z klientami/uczniemi, którzy mają problemy z zachowaniem. Spróbuj przełamać zewnętrzne wydarzenia, które doprowadziły do złego zachowania.

Co oni myśleli? Naucz się umiejętności "Zatrzymaj się i pomyśl". Być może zmiana tych myśli da możliwość nauczenia się lepszych zachowań.

Slajd

ZASADA LECZENIA

- Poznawczo-behawioralny
- Modele społecznego uczenia się
- Odgrywanie ról
- Wzmocnienie
- Stopniowana praktyka
- Zapewnienie zasobów
- Konkretne sugestie słowne
- Wymarsz
- Restrukturyzacja poznawcza

Dyskusja

Mówiliśmy już o modelach poznawczo-behawioralnych i społecznych uczenia się. Znaczenie odgrywania ról polega na tym, że uczniowie mogą nauczyć się pamięci mięśniowej dla nowych zachowań. Nauczyciele muszą wzmocniać pozytywne próby uczenia się nowych zachowań i oferować możliwości stopniowego ćwiczenia. Co to oznacza? Oznacza to tworzenie coraz trudniejszych poziomów ćwiczeń, które mają na celu modelowanie rzeczywistych wydarzeń. Na przykład, nowych umiejętności można nauczyć się w klasie, ale wymaganie ćwiczenia umiejętności w społeczności lokalnej jest podwyższonym poziomem praktyki, ponieważ nie odbywa się w kontrolowanym środowisku.

Musimy zapewnić uczniom wszystkie środki potrzebne do osiągnięcia sukcesu. Kiedy praktyki lub raporty z praktyk wykazują potrzebną poprawę, należy być bardzo konkretnym w słownych sugestiach. Gdy nowe umiejętności zostaną opanowane, stare zachowania zostaną wygaszone i pojawi się nowa restrukturyzacja poznawcza.

Slajd

ZAANGAŻOWANIE UCZNIÓW POPRZEZ GRY

- Zaangażowanie
- Pertinence
- Nagrody

Dyskusja

Będziemy mówić o tym, jak ważne jest zaangażowanie uczniów w naukę, a wiele z tej nauki może odbywać się poprzez gry.

Slajd

ZAANGAŻOWANIE UCZNIÓW POPRZEZ GRY

- Zaangażowanie

- Umiejętność zarządzania grupą
- Zmniejszenie różnic w wynikach nauczania
- Efekty kształcenia poprawiają się dzięki metodom zintegrowanym
- Promowanie edukacji jako elementu wymiaru sprawiedliwości w sprawach karnych



Dyskusja

Zarządzanie grupą jest KLUCZOWE; im lepiej znamy naszych uczniów, tym lepiej możemy nawiązać kontakt i ostatecznie zarządzać uczestnikami i procesem. Zrozumienie cech osobowości prowadzi do tego połączenia.

Slajd

ZAANGAŻOWANIE UCZNIÓW POPRZEZ GRY

- Pertinence
 - Na czym zależy Twoim uczniom?
 - Działania specyficzne dla wieku
 - Połącz lekcje z gry z prawdziwym życiem

Dyskusja

Na czym zależy uczniom? Niektóre gry są oparte na płci (masz przykłady?). Jeśli uczniowie są generalnie nastawieni politycznie, dobrym wyborem są gry z NAPISAMI i/lub aktualnymi wydarzeniami.

Zajęcia specyficzne dla danego wieku: Nie wszystkie dzieci są zdolne do wszystkich zabaw.

Połącz lekcje z gry z prawdziwym życiem: DLACZEGO graliśmy w tę grę? Jakie wnioski wyciągnęliście? Jak możesz to zastosować w życiu?

Slajd

ZAANGAŻOWANIE UCZNIÓW POPRZEZ GRY

- Nagrody
 - Materialne a niematerialne

Dyskusja

Zdefiniuj, co jest materialne, a co niematerialne

Slajd

ZAANGAŻOWANIE UCZNIÓW POPRZEZ GRY

- Nagrody - niematerialne
 - Zwiększenie wsparcia i włączenia społecznego
 - Doskonalenie umiejętności podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów
 - Naucz się nowych postaw wspierających odporność
 - Uzyskanie międzypokoleniowego zbiorowego uczenia się
 - Dowiedz się więcej o indywidualnych potrzebach klientów

Dyskusja

Nagrody niematerialne mogą oznaczać te dla nauczyciela LUB dla ucznia. Ponadto, zawsze pytaj, jaka jest korzyść i/lub cel tej gry? Co chcemy osiągnąć? Czego uczniowie mają się nauczyć?

Slajd

ZAANGAŻOWANIE UCZNIÓW POPRZEZ GRY

- Nagrody - materialne
 - Jakie są przykłady?

NAGRADZAJ TO, CO CHCESZ POWTARZAĆ

Dyskusja

Tangible Rewards oznacza fizyczny żeton lub odpowiedź za wygraną. Jakie są pomysły?

Punkty w systemie dla korzyści (korzyści = późna noc, filmy, czas TV, różne ubrania, jedzenie, słodczyce)

Co z nagrodami za "najlepszą postawę sportową?", "największą poprawę"? Zastanów się, jakie zachowania chcesz, aby się powtarzały. To właśnie te zachowania powinny być nagradzane.

Slajd

TAKE-AWAYS

- Co z dzisiejszego dnia utkwilo Ci w pamięci?
- Co zabierzesz z powrotem do pracy i zastosujesz?

Dyskusja

Na koniec tego DNIA JEDNEGO z The Thoughtful Teacher, jaka jest Twoja opinia?

DZIEŃ DRUGI SZKOLENIA

Po zapoznaniu się z treściami z dnia pierwszego podano następujące treści.

Slajd

UŁATWIANIE GIER

- Podziel się na DWIE grupy
 - ŻÓŁTY i ZIELONY
- Każda grupa dzieli się na trzy zespoły
 - Żółty = A, B i C
 - Zielony = A, B i C

Instrukcje dla facylitatora: Ustal, ile grup będzie potrzebnych. W tym przykładzie dwie grupy składały się z 30 uczniów, co dało 6 zespołów po 5 osób każdy. Utwórz taką liczbę grup, która najlepiej sprawdzi się w Twoim szkoleniu. Powinny być TRZY zespoły końcowe, które składają się z około 4-6 osób każdy. Innymi słowy, jeśli masz łącznie 12-18 uczniów, potrzebujesz tylko JEDNEJ grupy z trzech zespołów. Jeśli masz 45 uczniów:

- Trzy grupy ŻÓŁTE, ZIELONE, NIEBIESKIE (po 15 osób)
- Każda grupa dzieli się na trzy zespoły A, B i C (po 5 osób)

Slajd

UŁATWIANIE GIER

Zespół A = 6 kapeluszy
Zespół B = Róża i Cierń
Zespół C = What Do I Think

Patrz załączniki dla każdej gry Instrukcje

Slajd

UŁATWIANIE GIER

- 30 minut na naradę z zespołem i zaprojektowanie szkolenia
- Proces i treść
- Nad czym powinniśmy się zastanowić?
- 45 minut na ułatwienie treningu
- 15 minut na udzielenie/otrzymanie informacji zwrotnej od/do uczniów

Dyskusja

Po uformowaniu zespołów, ale przed opuszczeniem sali, poproś o rozważenie w każdej grupie następujących pytań:

Co powinniśmy wziąć pod uwagę przy projektowaniu naszych gier?

Kto będzie pełnił poszczególne role?

Czas trwania zajęć/ćwiczeń

NAJLEPSZE sposoby angażowania uczniów

Style uczenia się, osobowość, trauma, stopniowana praktyka, wszyscy zaangażowani, nagrody

Są to pewne obawy, które powinien mieć każdy facylitator, aby przeprowadzić efektywne ćwiczenie edukacyjne.

UŁATWIANIE GIER

Przykładowy harmonogram ćwiczeń: Przewiduje się 45 minut na zajęcia i 15 minut na pytania i odpowiedzi.

	<u>11:00</u>	<u>12:00</u>	<u>1:00</u>	<u>2:00</u>	
<u>Nauczyciele</u>	Zespół A	LUNCH	Zespół B	Zespół C	
<u>Studenci</u>	Zespół B		Zespół C	Zespół A	
	Drużyna C		Zespół A	Zespół B	

Postępowanie zgodnie z tym modelem pozwala każdemu Zespołowi ułatwić studentom z innych Zespołów zdobycie nowej gry.



Slajd

UŁATWIANIE GIER

- Nauczyciele/Facilitatorzy:
 - Czego nauczyłeś się podczas facylitacji?
 - Jak się czułeś/aś otrzymując informację zwrotną?
 - W jaki sposób uczniowie angażowali się?
 - Na co uczniowie reagowali najlepiej?
 - Czy pytałeś o opinie uczniów na temat tego, czego się nauczyli?
 - Co byś zmienił?

Dyskusja

Pozwól na otwartą dyskusję z wkładem każdej grupy i zespołu. Różne grupy będą miały różne komentarze/wpływy z tej samej gry, ponieważ pracowały z różnymi studentami i zaprojektowały różne metody dostarczania dla zaangażowania studentów.

Slajd

UŁATWIANIE GIER

- Studenci:
 - Jak się czułeś podczas udzielania informacji zwrotnej?
 - Co było najlepsze dla zaangażowania?
 - Co było najgorsze dla zaangażowania?
 - Czego się dowiedziałeś?

Dyskusja

Pozwól na otwartą dyskusję z wkładem każdej grupy i zespołu. Różne grupy będą miały różne komentarze/wpływy z tej samej gry, ponieważ pracowały z różnymi moderatorem i otrzymały różne metody dostarczania zaangażowania uczniów.

Slajd

UŁATWIANIE GIER

- Wszyscy:
 - Jak przeniesiesz to doświadczenie edukacyjne z powrotem do swojej pracy?
 - Pytania
 - Myśli
 - Informacja zwrotna

Dyskusja

Wspieraj wszelkie zamiary dotyczące kontynuacji poznanych metod/praktyk. Celem tego szkolenia jest to, że praktyki zaangażowania zostaną zintegrowane lokalnie i podzielone ze współpracownikami.

DZIĘKUJĘ WSZYSTKIM ZA UDZIAŁ W TYM SZKOLENIU~

Wniosek

Inwestowanie w szkolenia pedagogiczne dla naszej młodzieży zaangażowanej w wymiar sprawiedliwości jest niezbędne. Wiemy, że nie mieli oni okazji nauczyć się wielu prospołecznych lekcji, które pomagają w udanym zaangażowaniu społecznym. Gry mogą pomóc niektórym młodym ludziom w przyswojeniu tych lekcji w sposób przyjemny, niezagrażający i aktywnie angażujący mózg. Wychowawcy muszą połączyć dominującą lekcję gry ze zrozumieniem, jak wykorzystać ją do osiągnięcia sukcesu w świecie rzeczywistym.

Możemy to zrobić, oferując możliwość uzyskania informacji zwrotnej. Po grze można zadać pytanie: "Czego się nauczyłeś podczas tej gry?" lub "Jak to przećwiczysz podczas wizyty u rodziny?". Łączenie wydarzeń edukacyjnych i ich lekcji z sesjami praktycznymi w świecie rzeczywistym jest tym, co pomaga w tworzeniu naszej pamięci mięśniowej dla dobrych zachowań. Jesteśmy to winni naszym dzieciom, aby zapewnić im te możliwości rozwoju i być może nawet zaoferować umiejętności, które pozwolą im odnieść sukces w większej społeczności.

Julie Truschel, M.A.
31 marca 2023 r.

Przemyślany nauczyciel

Wykaz materiałów

Umiejętność transmitowania prezentacji PowerPoint (projektor/ekran)

Tagi imienne (?)

Taśma (może być potrzebna do niektórych ćwiczeń)

Materiały dla uczniów

- Slajdy programu PowerPoint drukowane po 3 na stronie z miejscem na notatki
- Dodatkowe długopisy dla uczniów do pisania notatek
- Materiały do gier (patrz poniżej)

Front sali = Flipchart na tablicy lub tablica suchościeralna z odpowiednimi markerami

Dla teorii społecznego uczenia się Ćwiczenia:

- 50 arkuszy dużego białego papieru (148 x 210 mm lub 297 x 420 mm, jeśli to możliwe)



- Zestawy kolorowych markerów/ołówków (wystarczająca ilość dla wszystkich uczniów do wykorzystania podczas ćwiczeń)

Materiały do gier*

Gra A - 6 kapeluszy

- Wydrukowane kolorowe kopie gry (wystarczająca ilość do wykorzystania podczas zajęć oraz do zabrania do domu)
- Biała Księga
- Kolorowe markery
- Nożyczki

Gra B - Róża i cień

- Wydrukowane egzemplarze gry (wystarczająca ilość do wykorzystania podczas zajęć oraz do zabrania do domu)
- Biała Księga
- Kolorowe markery

Gra C - Co ja myślę

- Wydrukowane egzemplarze gry (wystarczająca ilość do wykorzystania podczas zajęć oraz do zabrania do domu)
- Karty kartonowe (40 sztuk)
- Kartki A4 do robienia notatek

*Proszę zapoznać się z załączonymi opisami gier, aby poznać wszelkie dodatkowe wymagania

Przemyślany nauczyciel

Wykaz materiałów

Umiejętność transmitowania prezentacji PowerPoint (projektor/ekran)

Tagi imienne (?)

Taśma (może być potrzebna do niektórych ćwiczeń)

Materiały dla uczniów

- Slajdy programu PowerPoint drukowane po 3 na stronie z miejscem na notatki
- Dodatkowe długopisy dla uczniów do pisania notatek
- Materiały do gier (patrz poniżej)

Front sali = Flipchart na tablicy lub tablica suchościeralna z odpowiednimi markerami

Dla teorii społecznego uczenia się Ćwiczenia:

- 50 arkuszy dużego białego papieru (148 x 210 mm lub 297 x 420 mm, jeśli to możliwe)
- Zestawy kolorowych markerów/ołówków (wystarczająca ilość dla wszystkich uczniów do wykorzystania podczas ćwiczeń)

Materiały do gier*

Gra A - 6 kapeluszy

- Wydrukowane kolorowe kopie gry (wystarczająca ilość do wykorzystania podczas zajęć oraz do zabrania do domu)
- Biała Księga
- Kolorowe markery
- Nożyczki

Gra B - Róża i cień



- Wydrukowane egzemplarze gry (wystarczająca ilość do wykorzystania podczas zajęć oraz do zabrania do domu)
- Biała Księga
- Kolorowe markery

Gra C - Co ja myślę

- Wydrukowane egzemplarze gry (wystarczająca ilość do wykorzystania podczas zajęć oraz do zabrania do domu)
- Karty kartonowe (40 sztuk)
- Kartki A4 do robienia notatek

*Proszę zapoznać się z załączonymi opisami gier, aby poznać wszelkie dodatkowe wymagania

WSPIERANE KOMPETENCJE KLUCZOWE	Myślenie analityczne
TYTUŁ GRY / DZIAŁANIA	Róża i cierni
KRÓTKI OPIS W ODNIESIENIU DO SPOSOBU, W JAKI JEST ON ZINTEGROWANY Z DZIAŁANIEM EDUKACYJNYM / KLASĄ	Gra w różę i ciernie jest ponadczasowa. Można ją wykorzystać do rozpoznawania pozytywnych doświadczeń i identyfikowania różnych problemów, ale także trenować analityczne myślenie, empatię i mentalizację.
ZASOBY, KTÓRYCH POTRZEBUJE NAUCZYCIEL, ABY ZASTOSOWAĆ TO W PRAKTYCE	Nie wymagane; materiały plastyczne na życzenie
ETAPY DZIAŁANIA LUB WARIACJE	<p>Określ oś czasu: miniony dzień, tydzień, miesiąc, od ostatnich zajęć itp.</p> <p>Zapytaj uczniów: "Co od tamtego czasu jest Twoją różą i cierniem?"</p> <p>Intencją jest zidentyfikowanie jednego najbardziej pozytywnego wydarzenia (osiągnięcia) i jednego najbardziej wymagającego wydarzenia (problemu) w określonym czasie. Identyfikując własne elementy, ćwiczymy obiektywne myślenie i analityczne rozważanie wielu wydarzeń. Słuchając pozycji innych osób, możemy nauczyć się empatii i analitycznego myślenia z perspektywy innych.</p> <p>To ćwiczenie może mieć różne wersje.</p> <p>Wersja 1 Grupa omawia tylko "różę" lub "łóżko z różami" i identyfikuje wyłącznie pozytywne doświadczenia.</p> <p>Wersja 2 Narysuj/ pokoloruj różę i cierni przed opisaniem swojego doświadczenia</p>

	<p>Wersja 3</p> <p>Twórz plastyczne przedstawienia wybranych wydarzeń i dyskutuj</p>
OCZEKIWANE WYNIKI	<p>Rozwijanie następujących umiejętności:</p> <p>Prospołeczne umiejętności komunikacyjne</p> <p>Myślenie poza schematami</p> <p>Analiza sytuacji z różnych punktów widzenia</p> <p>Uczenie się empatii dla sytuacji innych osób</p>
MOŻLIWE DZIAŁANIA NASTĘPCZE	-

WSPIERANE KOMPETENCJE KLUCZOWE	Myślenie analityczne
TYTUŁ GRY / DZIAŁANIA	6 KAPELUSZE
KRÓTKI OPIS W ODNIESIENIU DO SPOSOBU, W JAKI JEST ON ZINTEGROWANY Z DZIAŁANIEM EDUKACYJNYM / KLASĄ	Metoda 6 Kapeluszy została stworzona przez Edwarda de Bono. Można ją stosować do rozwiązywania różnego rodzaju problemów, ale także do trenowania analitycznego myślenia, kreatywności i mentalizacji.
ZASOBY, KTÓRYCH POTRZEBUJE NAUCZYCIEL, ABY ZASTOSOWAĆ TO W PRAKTYCE	Kapelusze można drukować w następujących kolorach: białym, czerwonym, czarnym, żółtym, zielonym i niebieskim (patrz wzory do druku na dole tego dokumentu).
ETAPY DZIAŁANIA LUB WARIACJE	<p>W tym ćwiczeniu oceniasz dany problem przez pryzmat sześciu różnych sposobów myślenia. Każdy kapelusz odpowiada jednej postawie umysłowej.</p> <p>White hat - styl obiektywny, skupiający się na faktach, liczbach, danych, informacjach, unikający oceniania, zwłaszcza emocjonalnego</p> <p>Red hat - styl emocjonalny, podążanie za negatywnymi i pozytywnymi emocjami, przeczucia, intuicja</p>

Black hat - styl krytyczny, odkrywanie wad i niedoskonałości istniejącego rozwiązania, dostrzeganie możliwych zagrożeń; ostrożność, weryfikacja, ocena ważności; pesymizm

Żółty kapelusz - styl konstruktywny, szukanie pozytywnych stron danego rozwiązania, dostrzeganie możliwości ukrytych w pomysłach, szukanie korzyści, zalet i zysków; optymizm

Zielony kapelusz - styl produktywny, ciągłe tworzenie nowych pomysłów, innowacji

Niebieski kapelusz - styl kontrolujący, monitorowanie procesów myślowych własnych i innych osób, kontrolowanie całej dyskusji, zarządzanie

Ważne jest, aby skupić się tylko na jednym sposobie myślenia w danym czasie (nosić tylko jeden kapelusz). Zmieniając kapelusz, zmieniamy nasze nastawienie i sposób myślenia.

To ćwiczenie może mieć różne wersje.

Wersja 1

Grupa omawia problem wspólnie, zakładając kolejne kapelusze. Wszyscy uczestnicy przyjmują wtedy ten sam sposób myślenia.

Wersja 2

Role zostają podzielone. Każdy z uczestników otrzymuje inny kapelusz i ma za zadanie rozpatrywać problem z jednego punktu widzenia. W tym przypadku dyskusja między przedstawicielami różnych sposobów myślenia może przynieść zaskakujące rezultaty i pokazać, jak trudno dojść do porozumienia, jeśli ma się zupełnie różne punkty wyjścia.

Po zakończeniu dyskusji można porozmawiać o tym, co wniosły poszczególne sposoby myślenia, jakie są ich zalety i wady. Warto zapisać wnioski z dyskusji.

	<p>Przykładowe tematy do dyskusji:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pod drzwiami swojego domu znajdujesz pudełko z kotem. Prawdopodobnie zostało ono porzucone. Zastanawiasz się, co z nim zrobić. • Rozważasz pomysł otwarcia budki z lodami na osiedlu. • Jesteście rodzicami i właśnie dowiedzieliście się, że wasze 12-letnie dziecko pali papierosy. Zastanawiacie się, co zrobić. • Jesteście uczniami. Rozważacie wagary. • Jesteście przedsiębiorcami. Ktoś zachęca was do zainwestowania pieniędzy w otwarcie restauracji na wsi. • Nie masz pracy. Zastanawiasz się, jak ją znaleźć. • Jesteście oszustami, którzy zastanawiają się, czy warto zacząć żyć uczciwie. • Chcesz założyć własną firmę. • Chcecie wyjechać na wakacje. Zastanawiacie się nad konkretnym miejscem (wybierzcie sami). • Metodę tę można również wykorzystać do omówienia postawy i zachowania bohatera książki/filmu.
OCZEKIWANE WYNIKI	<p>Rozwijanie następujących umiejętności:</p> <p>Rozwiązywanie problemów poprzez dogłębną analizę</p> <p>Myślenie poza schematami</p> <p>Analiza sytuacji z różnych punktów widzenia</p>
MOŻLIWE DZIAŁANIA NASTĘPCZE	-

