



PŁOCKIE EDUGRANIE

12-13 maja 2017 r.

Organizatorzy:

Miasto Płock
Fundacja "Budząca się Szkoła"
Mazowieckie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli
Niepubliczna Szkoła Podstawowa COGITO w Płocku

Partnerzy:

Centrum Edukacji Grupa ORLEN
Książnica Płocka
Liceum Ogólnokształcące im. Marsz. St. Małachowskiego w Płocku
Muzeum Mazowieckie w Płocku
Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Płocku

**UCZNIOWIE I NAUCZYCIELE
ZAPRASZAMY NA WARSZTATY DO PŁOCKA
- NAUCZYCIE SIĘ TWORZYĆ GRY EDUKACYJNE!**

Poziom 1:

Wprowadzenie do EduGRAnia

CEL: pokażcie jak rozumiecie wykorzystanie gry w edukacji.

Do udziału w naszym eduGRAniu zapraszamy wszystkich nauczycieli, również tych, którzy dotychczas nie mieli kontaktu z grami. Spójrzcie Państwo do podstawy programowej i wybierzcie temat. Zamiast tradycyjnej lekcji zaproponujcie uczniom stworzenie gry na jego podstawie. Poobserwujcie uczniów pracujących w grupach. Prosimy, abyście zapisali Wasze spostrzeżenia. Czy coś Was zaskoczyło? Na kolejnej lekcji poproście grupy, żeby wymieniły się stworzonymi grami i pozwólcie im pograć. Zapiszcie Wasze obserwacje.

Na zgłoszenia czekamy w terminie do 14 kwietnia 2017 r.

Adres e-mail: malgorzata.gasik@mscdn.edu.pl

Uwaga! Wraz z grami prosimy o nadesłanie komentarzy nauczycieli.

Przesłanych gier nie będziemy oceniać, ani porównywać.

Poziom 2:

Zaproszenie do Płocka.

Cel: przygotowanie do przyjazdu – wybierzcie temat o Płocku.

Na podstawie zgłoszeń zaprosimy do Płocka 20 eduzespołów (w składzie: nauczyciel i pięcioro uczniów). Decyduje kolejność zgłoszeń. Koszt 2 dniowego pobytu w Płocku - 30 zł. od osoby (uczeń/nauczyciel). Organizator zapewnia nocleg i wyżywienie.

Na tym etapie szkoły otrzymują potwierdzenie zakwalifikowania się na eduGRAnie. Ich zadaniem będzie wybranie tematu, którym chcą się zająć po przyjeździe do Płocka. Na jego podstawie oraz na bazie wiedzy zdobytej w czasie majowego spaceru po mieście, stworzą własną grę. Listę tematów zaproponuje zespół BSS, ale uczestnicy mogą zdecydować się na własny temat.

Lista tematów proponowanych przez zespół BSS:

1. Wisła naj – najdłuższa rzeka, najszersza w Płocku, najdłuższe mosty...
2. Płock stolicą Polski – historia Płocka
3. Secesja rządzi – Płock największym zbiorem stylu w Polsce
4. Jak powstaje paliwo? – Orlen w Płocku
5. Za siedmioma wzgórzami... – historia wzgórza Tumskiego w Płocku
6. Kultura jest cool – miejsca kultury w Płocku
7. „Babcia Małachowianka” – najstarsza szkoła w Polsce
8. Królewskie miasto Korony Królestwa Polskiego – Płock Królestwem?
9. ...

W tym okresie nauczyciele informują organizatorów jaką grę (na jaki temat) będą tworzyć uczniowie w czasie pobytu w Płocku.

Termin zgłaszania tematów: do 21 kwietnia 2017 r.

Nauczyciele i uczniowie przygotowują gry edukacyjne na dowolny temat w dowolnie wybranym obszarze podstawy programowej. Jest to forma prezentacji rozumienia, jak wygląda gra edukacyjna, nie ma tu dobrych i złych propozycji. Gry na tym etapie nie muszą być profesjonalne, chodzi raczej o wprowadzenie uczniów w temat, zainteresowanie ich grami i stworzenie sytuacji do tego, by mogli wykazać się kreatywnością.

Stworzone i nadesłane przez uczniów gry zostaną zaprezentowane na stronie internetowej BSS oraz będą stanowiły przepustkę do uczestnictwa w płockich warsztatach eduGRAnia. Prosimy o udokumentowanie procesu powstawania gier (zdjęcia, krótkie filmy, relacje uczniów lub/i nauczyciela).

Poziom 3:

Płockie Edugranie

Cel: uczymy się tworzyć gry – wskazówki dla uczniów i nauczycieli.

Płock, 12 maja 2016 r.

Zaproszone eduzespoły przyjadą do Płocka na finałowe spotkanie, podczas którego stworzą własne gry edukacyjne.

11.45 - 12.15 Powitanie - Aula Urzędu Miasta Płocka

12.15 - 13.30 Jak tworzyć gry? – wprowadzenie do eduGRAnia – dla uczniów.

14.30 Obiad

Poziom 4:

Podróżowanie po Płocku.

Cel: uczniowie zbierają materiały na grę.

godz. 14.30 - 17.00

Eduzespoły odwiedzają wybrane miejsca, w których znajdą informacje na wybrany temat oraz inne zasoby potrzebne do stworzenia gry. Prosimy o wcześniejsze poinformowanie organizatorów o tym, które miejsca odwiedzą uczestnicy zabawy.

Poziom 5:

Tworzenie gier.

Cel: uczniowie tworzą gry, nauczyciele – warsztaty.

godz. 17.00 - 20.00 Orlen Arena w Płocku

Zespoły tworzą własne gry edukacyjne związane z Płockiem, wykorzystując zasoby zdobyte na wcześniejszych poziomach.

Nauczyciele uczestniczą w warsztatach: „Jak wykorzystać gry w edukacji?”

Uczestnicy mogą korzystać z:

- pomocy ekspertów: ds. gier (strategii gry, opowiadania historii oraz oprawy artystycznej), znawców historii Płocka itp.
- zasobów Internetu;
- materiałów dostępnych na stoiskach kreatywnych.

godz. 19.00 - 20.00 Kolacja

Poziom 6:

Eduintegracja.

od godz. 20.00

Eduintegracja - spotkanie z uczniami plockich szkół i wspólne zabawy integracyjne. Studenci pedagogiki organizują czas uczniom.

Płock, 13 maja 2017 r.

godz. 8.00-9.00 Śniadanie

godz. 9.00-11.00 Praca w eduzespołach nad udoskonaleniem swoich gier. Przygotowanie do prezentacji finałowej.

12.00

Finał Płockiego eduGRania.

Zaprezentowanie gier w postaci map myśli, plakatu lub w innej wybranej formie.

Kontakt: Małgorzata Gasik, MSCDN Wydział w Płocku, tel. 24 366 53 66 wew. 114, malgorzata.gasik@mscdn.edu.pl