„Nauka poprzez zabawę, ruch i zmysły kluczem do sukcesu”



# Raport z przeprowadzonego szkolenia w ramach projektu pt. „Nauka poprzez zabawę, ruch i zmysły kluczem do sukcesu” finansowanego ze środków Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG i funduszy norweskich.

Puck, 07.03 – 10.03.2022

1. OPIS REALIZACJI SZKOLENIA

Projekt “Nauka poprzez zabawę, ruch i zmysły kluczem do sukcesu” 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 – Kaszubskie Towarzystwo Sportowo- Kulturalne z siedzibą w Luzinie – jest organizacją pozarządową, której celem jest wszechstronny rozwój sportu i kultury, a w szczególności umożliwienie aktywnego uczestnictwa w różnych formach działalności, zajęciach kulturalnych i sportowych dla dzieci, młodzieży i dorosłych bez względu na ich status ekonomiczny, pochodzenie społeczne, płeć i osiągnięcia.

Głównym celem projektu była poprawa jakości pracy nauczycieli w zakresie edukacji włączającej oraz child welfare education (edukacji dotyczącej dobrostanu dzieci) poprzez organizację czterodniowego intensywnego szkolenia na temat metod pracy z dziećmi i młodzieżą włączającymi ruch, zabawę oraz zmysły, że szczególnym naciskiem na pracę z uczniami napotykającymi trudności w nauce.

Intensywne szkolenie przeprowadzono w dniach 07.03 – 10.03.2022 w Pucku. Do metod pracy należały: wykłady i prezentacje, warsztaty, ćwiczenia zespołowe, ćwiczenia indywidualne i w parach, studia przypadku, dobre praktyki, pokazy i demonstracje, dyskusje, sesje pytań. Szkolenie zostało przeprowadzone w grupie i podgrupach. Osoby o mniejszej znajomości języka angielskiego otrzymały wsparcie członków wnioskodawcy posługujących się biegle językiem angielskim oraz tłumacza.

Opis uczestników: 32 kobiety oraz 4 mężczyzn z Polski, w wieku powyżej 22 roku życia, posiadające wykształcenie wyższe oraz będące nauczycielami szkół podstawowych, nauczające różnych przedmiotów.

1. OPIS TRENERÓW

Osobami prowadzącymi intensywne szkolenie były dwie założycieli organizacji partnerskiej z Islandii Play To Learn More: Kristín Einarsdóttir i Sarah Jane Anthony. 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.

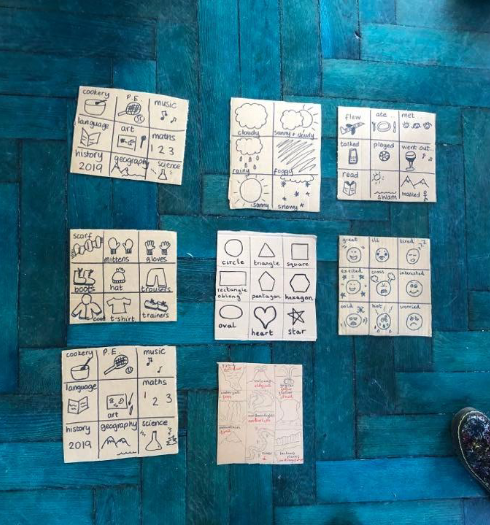
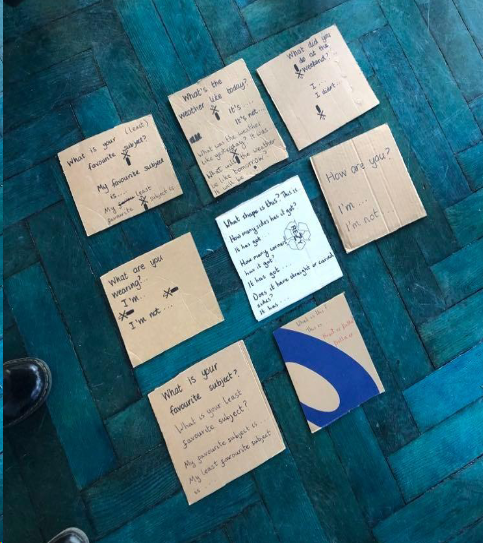
1. HARMONOGRAM SZKOLENIA

|  |  |
| --- | --- |
| **Dzień szkolenia** | **Program szkolenia** |
| **1 dzień**  **07.03.2022** | **Sesja 1:**   * Wprowadzenie do programu Smart Teachers Play More; * Rozgrzewka i gry na przełamanie lodów;   **Sesja 2:**   * Co to jest Play To Learn More (PTLM)?; * Wprowadzenie zabaw ruchowych do nauczania kluczowych kompetencji. * Co to są tryby podróży?; * Zachowanie prostoty;   **Sesja 3:**   * Czym jest metodologia Smartenglish?; * Wprowadzenie języka w działaniu; * Używanie wszystkich naszych zmysłów; * Kontekst i powtórzenie; * Jakie są wybory ekologiczne?;   **Sesja 4:**   * Wprowadzenie ”Teraz minuty”; * Proste czynności relaksacyjne i idea mindfulness. |
| **2 dzień**  **08.03.2022** | **Sesja 1:**   * Teraz minuty; * Smartenglish - Dawno, dawno temu... Siła opowiadania historii w klasie; * Mówienie chóralne; * Wykorzystanie ruchu, śpiewu i rekwizytów; * Proste piosenki i gry słownikowe;   **Sesja 2:**   * Smartenglish - Dawno, dawno temu... Używanie map historii i wizualizacji do wspomagania opowiadania i mówienia;   **Sesja 3:**   * PTLM - Gry podstawowe: ”Przesuń się na środek” Jedna gra nieskończone możliwości nauczania;   **Sesja 4:**   * PTLM - Czas w kręgu i mini gry; * Rozgrzewki, komentarze i uspakajanie się. |
| **3 dzień**  **09.03.2022** | **Sesja 1:**   * Teraz minuty; * Storytelling z PTLM – 4 tradycyjne historie opowiedziane za pomocą 4 różnych zabaw ruchowych;   **Sesja 2:**   * Uspakajanie się - ćwiczenia relaksacyjne związane z celami nauczania;   **Sesja 3:**   * PTLM - Działalność stacji; * Różnorodne stacje do nauczania różnych pojęć wewnątrz i na zewnątrz;   **Sesja 4:**   * PTLM - Arkusze ćwiczeń z poruszania się („Nie trzeba już siedzie´c przy stole, aby wykonać te typowe zadania!”). |
| **4 dzień**  **10.03.2022** | **Sesja 1**   * Teraz minuty. Zróbmy to!; * Możliwość zbudowania i udostępnienia własnej gry;   **Sesja 2**   * Dzielenie się dobrymi praktykami - okazja dla uczestników do podzielenia sie˛ udaną grą ruchową lub aktywnością, którą stosują w swoim otoczeniu;   **Sesja 3**   * Ocena STPM i planowanie zajęć; * Czas na refleksję i plan działania;   **Sesja 4**   * Ceremonia wręczenia dyplomów; * Rozdanie certyfikatów. |

1. DOKUMENTACJA ZDJĘCIOWA ZE SZKOLENIA



Zdj. Gra „Zamiana miejsc - Swapping hoops” oraz „Moving worksheets”; Autor zdjęcia: Marta Haase

Zdj. Gra „talking boards - eco choice”; Autor zdjęcia: Dajana Szlage

1. ANALIZA WYNIKÓW ANKIET PRE-TEST ORAZ POST-TEST

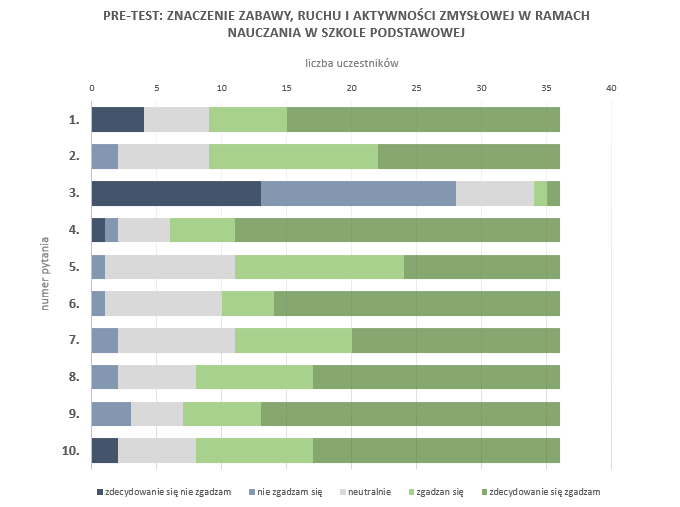
Na zakończenie szkolenia poproszono uczestników o wypełnienie ankiety pre-test i post-test nt. znaczenia zabawy, ruchy i zmysłów w trakcie nauczania w szkole podstawowej.

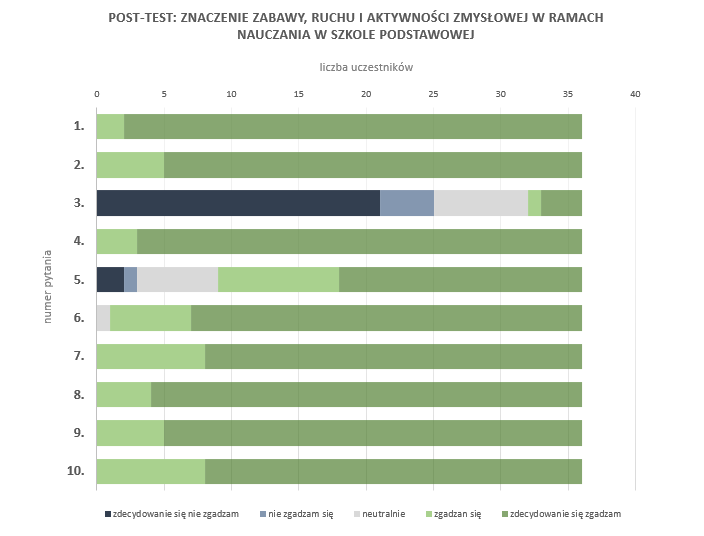
Przeprowadzając ewaluację posłużono się metodą zbierania informacji w formie dwóch kwestionariuszy zawierająch skalę oceny w zakresie od 1 do 5, gdzie 1 oznaczało „zdecydowanie się nie zgadzam”, 2 – „nie zgadzam się”, 3 – „neutralnie”, 4 – „zgadzam się”, a 5 –„zdecydowanie się zgadzam”. Formularz „Pre-test” został wypełniony przez nauczycieli przed rozpoczęciem szkolenia, natomiast ankieta „Post-test” po zakończeniu szkolenia.

W kwestionariuszach poddano ocenie przez uczestników następujące sformułowania:

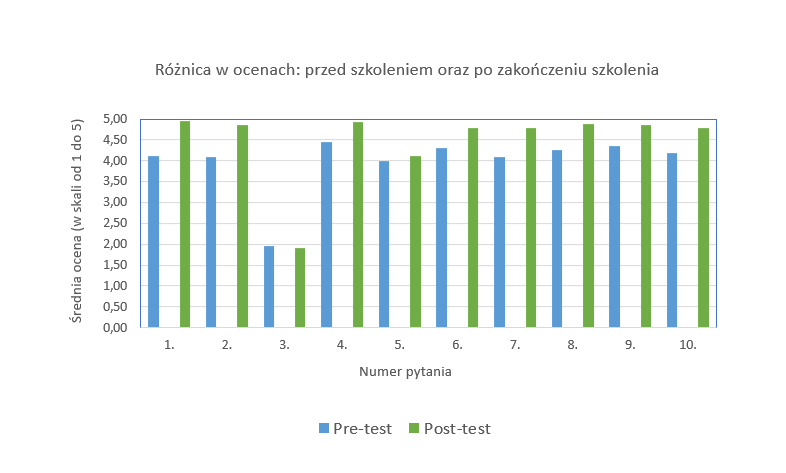
1. Przeprowadzanie gier ruchowych ułatwia dzieciom przyswajanie wiedzy;
2. Uważam za istotne używanie technik opowiadania historii, aby zaangażować uczniów;
3. Metody wykładowe są najbardziej efektywne;
4. Celem prowadzenia zajęć jest używanie różnorodnych/mieszanych metod uczenia się;
5. Materiały wizualne (filmów, prezentacji) pomagają w przyswajaniu wiedzy;
6. Cenię sobie udział uczniów w urozmaiconych zajęciach mówienia i słuchania;
7. Uważam, że gry i zabawy w okręgach są skuteczną formą nauki;
8. Uczniowie powinni rozwijać umiejętności społeczne na lekcjach;
9. Do nauki powinno się wykorzystywać różne przestrzenie w szkole (np. boisko, klasę, salę gimnastyczną);
10. Uczniowie powinni tworzyć własne gry i zabawy.

Odpowiedzi do sformułowań określonych numerami od 1 – 10 zostały przedstawione na poniższych wykresach:





Oba kwestionariusze wykazały, że przeprowadzone szkolenie nt. znaczenia zabawy, ruchu i aktywności zmysłowej w ramach nauczania w szkole podstawowej osiągnęło zamierzony efekt. Uczestnicy szkolenia podnieśli swoje kompetencje w 100%, o czym świadczą udzielone przez nich odpowiedzi po zakończeniu szkolenia. Zmiana w ocenie jest zauważalna przy wszystkich sformułowaniach, jak ilustruje to wykres „Różnica w ocenach: przed szkoleniem oraz po zakończeniu szkolenia”.



1. EWALUACJA PROJEKTU – ANKIETA SATYSFAKCJI

W celu ewaluacji projektu na zakończenie szkolenia poproszono uczestników o wypełnienie ankiety satysfakcji. Przeprowadzając ewaluację posłużono się metodą zbierania informacji w formie kwestionariusza, w którym uwzględniono następujące aspekty, tj.:

1. Poziom zaangażowania uczestników
2. Ocena trenerów szkolenia
3. Treść szkolenia
4. Zdefiniowanie najbardziej przydatnych i wartościowych aspektów szkolenia przez uczestników
5. **Poziom zaangażowania uczestników**

Ogólny poziom zaangażowania uczestników podczas szkolenia wyniósł 92%, co stwierdzone zostało na podstawie średniej oceny wszystkich odpowiedzi o wysokości 4,58. Ponad połowa uczestników (61%) oceniła poziom zaangażowania na najwyższym poziomie w skali, tj. „doskonały”. Wyniki przedstawione zostały w tabeli nr. 1.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tabela 1. Poziom zaangażowania uczestników szkolenia** | | | | | |
|  | **Niski  (1)** | **Dostateczny (2)** | **Satysfakcjonujący (3)** | **Bardzo dobry (4)** | **Doskonały (5)** |
| **„Poziom Pani/Pana zaangażowania w szkolenie”** | 0 | 0 | 1 | 13 | 22 |
| **Średnia ocena** | 4,58 |  |  |  |  |
| **Ogólny poziom zaangażowania uczestników** | 92% |  |  |  |  |

1. **Ocena trenerów szkolenia**

Ogólny poziom zadowolenia z pracy trenerów podczas szkolenia wyniósł 98%, co jest bardzo wysokim wynikiem i świadczy o skuteczności metodologii zastosowanej przez trenerki Kristín Einarsdóttir i Sarah Jane Anthony.

**Tabela 2. Ocena trenerów szkolenia**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **„Jak bardzo zgadza się bądź nie zgadza się Pan/Pani z poniższymi twierdzeniami”** | | | |
|  | **Trenerzy są skutecznymi wykładowcami/prezenterami** | **Prezentacje były przejrzyste  i uporządkowane** | **Trenerzy zainteresowali mnie tematem szkolenia** | **Trenerzy skutecznie wykorzystali czas zajęć** |
| **Średnia ocena  (w skali 1 do 5)** | 4,89 | 4,83 | 4,86 | 4,89 |
| **Ogólny poziom zadowolenia** | 98% |

1. **Treść szkolenia**

Ogólny poziom zadowolenia z treści szkolenia wyniósł 96%, co jest bardzo wysokim poziomem satysfakcji. Poszczególne oceny uczestników zostały przedstawione na poniższym wykresie (tabela nr 3).

**Tabela 3. Ocena treści szkolenia**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **"Jak bardzo zgadza się bądź nie zgadza się Pan/Pani z poniższymi twierdzeniami"** | | | | | |
|  | 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 | Wykorzystam zdobytą wiedzę  w swojej pracy | Podzielę się zdobytą wiedzą  z moimi współpracownikami |
| **Średnia ocena (w skali 1 do 5)** | 4,78 | 4,94 | 4,78 | 4,81 | 4,89 | 4,83 |
| **Ogólny poziom zadowolenia** | 96% |  |  |  |  |  |

1. **Zdefiniowanie najbardziej przydatnych i wartościowych aspektów szkolenia przez uczestników**

Uczestnicy szkolenia jako najbardziej przydatne i wartościowe aspekty szkolenia wymienili przede wszystkim część praktyczną, w tym treści szkolenia. Cytując są to m.in.:

* „Wykorzystanie ruchu w nauczaniu przedmiotowym”;
* „Propozycje gier, zadań i zabaw dla uczniów do wprowadzenia na zajęciach”;
* „Nauczanie poprzez udział uczniów w ćwiczeniach”; „Połączenie nauki z zabawą”;
* „Metody aktywizujące uczniów”;
* „Metody relaksacji i wyciszenia w osiąganiu celów”;
* „Kreatywne metody wykorzystywania języka w nauczaniu”;
* „Wykorzystanie historyjek i opowiastek w nauczaniu”;
* „Wprowadzenie różnorodnych metod nauczania”
* „Metody medytacji”;

Część ankietowanych zauważyła również wartość w dużym zaangażowaniu trenerów i uczestników, co ułatwiło im zapamiętanie przekazanych treści szkolenia. Co więcej, uczestnicy docenili otwartość i kontakt z prowadzącymi, ich doświadczenie, poziom dostosowany do wszystkich oraz możliwość podszkolenia języka angielskiego.