

**PROJEKT ZAWARTOŚCI PLATFORMY EDUKACYJNEJ DLA SPOŁECZNOŚCI
SZKOŁY PODSTAWOWEJ IM. BOLESŁAWA CHROBREGO W LUBLINIE**

opracowany w ramach projektu „Mózg rządzi! Kształcenie umiejętności uczenia się jako jednej z umiejętności kluczowych warunkujących powodzenie w przyszłym życiu społecznym i zawodowym” współfinansowanego ze środków mechanizmu finansowego EOG na lata 2014-2021 oraz budżetu państwa.

Projekt „Mózg rządzi!” korzysta z dofinansowania o wartości 75 000 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest opracowanie programu systemowego wprowadzenia metod i strategii efektywnego uczenia się dzieci w szkole podstawowej poprzez poprawę jakości i dopasowanie oferty edukacyjnej szkoły, a także rozwój kadry nauczycieli szkoły w obszarze doskonalenia kompetencji zawodowych nauczycieli w zakresie: metod i technik efektywnego uczenia się dzieci.

1. Cel projektu:

Utworzenie platformy edukacyjnej wspomagającej uczenie się dzieci, podzielonej na trzy bloki w zależności od wieku:

Blok 0-3(1-3?)

Blok 4-6

Blok 7-8

2. Zawartość merytoryczna (nie cała zawartość w każdym z bloków wiekowych)

2.1. Prelekcje i materiały szkoleniowe.

2.2. Szkolenia on-line.

2.3. Gotowe scenariusze lekcji.

2.4. Gry i zabawy.

2.5. Quizy, testy, teleturnieje.

2.6. Konkursy, grywalizacje.

2.7. Sprawdziany, egzaminy próbne.

2.8. Warsztaty dla uczniów.

2.9. Kursy językowe.

2.10. Webinary.

2.11. Techniki uczenia się.

2.12. Testy kompetencji i zdolności, określające silne strony uczniów.

2.13. Korelacja i wybór najlepszych technik uczenia się dla określonych typów zdolności/kompetencji uczniów.

2.14. Elementy doradztwa zawodowego.

3. Komunikacja

- 3.1. Możliwość tworzenia kont uczniów, nauczycieli, rodziców.
- 3.2. Komunikator dla korzystających z platformy.
- 3.3. Możliwość tworzenia pokoi(czatów) pracy grupowej/ pracy pod nadzorem nauczyciela/ wymiany myśli/ zadań pomiędzy uczniem, rodzicem a nauczycielem.
- 3.4. Zbiór najczęstszych pytań i odpowiedzi.
- 3.5. Interaktywna mapa potrzeb – poszczególni użytkownicy będą mogli wskazywać jakie treści powinny pojawiać się na platformie.
- 3.6. Narzędzia do pomiaru czynionych postępów – zdobywanie kolejnych sprawności/ pokonywanie stopni etc.
- 3.7. Zasób/ magazyn/ bank wymiany materiałów dydaktycznych.
- 3.8. Możliwość automatycznego wykorzystania platformy do prowadzenia zajęć zdalnych.

4. Dostosowanie platformy do założeń podstawy programowej

- 4.1. Podział zadań na zgodne z podstawą programową i wykraczające poza podstawę programową.
- 4.2. Rozwój kompetencji wykorzystujących technologie informatyczne i komunikacyjne.
- 4.3. Dostosowanie zasobów dla uczniów z orzeczeniami i trudnościami w nauce.