



VR4GIFTED

Integracja uczenia się przez doświadczenie i wirtualnej rzeczywistości w nauczaniu dzieci uzdolnionych.

Listopad 2019, 2. Newsletter

OKRESOWY NEWSLETTER PROJEKTU

Witamy w drugim Newsletterze projektu "Integracja uczenia się przez doświadczenie i wirtualnej rzeczywistości w nauczaniu dzieci uzdolnionych (VR4Gifted)". W Newsletterze tym znajdziecie informacje o zakresie projektu, konkretnych działaniach związanych z jego realizacją, które zostały do tej pory zrobione, oraz instytucjach uczestniczących.

Projekt VR4Gifted jest wspierany przez Komisję Europejską i jest współfinansowany przez program Erasmus +, Akcja: Strategiczne partnerstwo na rzecz innowacji. Call: 2018

W Newsletterze:

Idea projektu

Co do tej pory zostało zrobione

1. Rezultat intelektualny

Następne działania



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



Erasmus+

Idea projektu

Uzdolnieni i utalentowani uczniowie pomimo uznania ich za uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, często nie otrzymują w codziennej praktyce szkolnej specjalistycznego wsparcia, jakiego potrzebują. W ten sposób utalentowani uczniowie sami nie rozwijają pełnego potencjału, a społeczeństwo jest pozbawione wkładu, jaki wybitnie uzdolnione osoby mogą wnieść do życia społecznego. Dlatego ważne jest, aby opracować specjalistyczne programy w celu wspierania uczniów uzdolnionych i utalentowanych. Program, który zostanie wdrożony w czterech krajach partnerskich, może służyć jako paradygmat, oparty na badaniach służący realizacji programów przygotowywania nauczycieli mających na celu integracyjną edukację dzieci uzdolnionych w wielu innych krajach europejskich.

Co do tej pory zostało zrobione?

3. spotkanie partnerskie
Murcja, Hiszpania,
18-19 września 2019



Trzecie spotkanie międzynarodowe zostało zorganizowane przez UCAM w jego siedzibie w Guadalupe-Murcia w Hiszpanii. W spotkaniu uczestniczyli przedstawiciele wszystkich organizacji partnerskich, a głównymi celami spotkania były:

-finalizacja pierwszego rezultatu intelektualnego poprzez opracowanie wstępnej wersji planów lekcji związanymi z dwoma scenariuszami, które partnerzy opracują.



- Treść i harmonogram realizacji planowanych działań w ramach drugiego rezultatu intelektualnego ZASOBY VR. Wśród działań znajdują się m.in. organizacja warsztatów przez każdego partnera (uniwersytety) z min. 15 nauczycielami, każdy warsztat powinien odbyć się przed opracowaniem scenariusza i organizacją wizyt w szkołach podstawowych przez ekspertów z uniwersytetów.

Na trzecim spotkaniu zaproszeni prelegenci z UCAM i eksperci z dwóch zewnętrznych instytucji współpracujących z uzdolnionymi uczniami zostali zaproszeni do przedstawienia swoich działań związanych z tematami projektu: utalentowani uczniowie i jak wirtualna rzeczywistość może być atutem w ulepszaniu narzędzi do nauczania, szczególnie z uzdolnionymi uczniami.

- Stowarzyszenie Wspierające Utalentowane Dzieci w Murcji (AMUACI- <https://www.amuaci.es/>)

- Fundacja Thales (<https://www.fundacionthales.com/>)

- Naukowcy z UCAM: Pablo Guardiola: „XR Technologie edukacyjne. Wprowadzenie do nowych granic rzeczywistości 30 ”i dr Sergio Albadalejo:„ Transmedia i VR Learning: łączenie umiejętności czytania i pisanie przez środowiska holodek ”.

Opinia AMUACI na temat prezentacji podczas międzynarodowego spotkania projektu w Murcji: „Ten dzień spędzony z zespołem VR4GIFTED był dla nas bardzo wzbogacający. Nasze stowarzyszenie ma na celu wspieranie rodzin, studentów i każdej osoby lub zespołu, który chce promować i współpracować w tworzeniu programów i planów dla uzdolnionych osób, w dziedzinie społecznej, a w szczególności w dziedzinie edukacji. Naszym zdaniem projekt VR4GIFTED może odegrać ważną rolę w szkoleniu przyszłych nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej i edukacji podstawowej pod względem wysokich umiejętności, co jest bardzo mile widziane.”AMUACI





1. Rezultat intelektualny

Program nauczania szkolnictwa wyższego został opracowany w okresie od listopada 2018 do lipca 2019.

Od początku projektu VR4GIFTED: Integracja uczenia się przez doświadczenie i wirtualnej rzeczywistości w nauczaniu dzieci uzdolnionych, zadania koncentrowały się na pierwszym rezultacie intelektualnym: Program szkoleniowy - program nauczania służący zapoznaniu przyszłych nauczycieli szkół podstawowych ze szczegółami edukacji włączającej dzieci uzdolnionych.

Opracowane kluczowe elementy programu szkoleniowego to: "

-Przegląd literatury krajowej i międzynarodowej oraz krajowe raporty na temat podstawowych zasad projektowania i wdrażania edukacji uzdolnionej włączającej we wszystkich kontekstach krajowych.

- Wywiady z narodowymi ekspertami

- Międzynarodowy Raport przygotowany przez koordynatora projektu na podstawie krajowych raportów oraz wywiadów z ekspertami

- Program nauczania szkolnictwa wyższego dotyczący typów edukacji dzieci uzdolnionych i utalentowanych

- Kontakt z grupą docelową w trakcie trwania projektu

- Koordynator projektu (COMU) zaprezentował projekt na międzynarodowej konferencji w Turcji

- Publikacja naukowego artykułu - Edukacja dzieci uzdolnionych a nauczyciel

Szkolenie: przedstawiono 2 prezentacje "Porównanie Turcji, Grecji, Hiszpanii i Polski". Te badania zostaną zamieszczone w formie publikacji w książce.

We wrześniu, po powrocie z trzeciego spotkania w Murcji (siedziba UCAM), partnerzy opracowali plany lekcji. Ze względu

na fakt, że partnerzy opracują łącznie 8 scenariuszy programowych w ramach IO2, jako działanie przygotowawcze każdy partner akademicki musiał stworzyć dwa plany lekcji nawiązujące do dwóch scenariuszy, które będą realizowane. Plany lekcji zostały zaplanowane zgodnie z celami każdego modułu oraz zgodnie z poniższymi 4 etapami cyklu uczenia się przez doświadczenie:





- a) Doświadczenie (Doświadczenie czegoś) - Użycie VR
- b) Refleksja (Opinia/refleksja na temat doświadczenia)
- c) Analiza / Konceptualizacja (Analiza/Nauka z doświadczenia)
- d) Przełożenie / Stosowanie (Planowanie/Wypróbowywanie zdobytej wiedzy) – Użycie VR

Następne działania

- Opracowanie 2. rezultatu intelektualnego VR, koordynowanego przez SAN i złożonych z innowacyjnych materiałów dydaktycznych opartych na zasobach VR.

Zostaną przeprowadzone następujące działania:

- Organizacja 2 szkoleń przez każdego partnera (uniwersytet) dla min. 15 nauczycieli
- Wizyty w szkołach podstawowych przeprowadzone przez ekspertów akademickich
- Stworzenie scenariuszy VR na potrzebny programu nauczania dzieci uzdolnionych
- Opracowanie scenariuszy VR
- Pilotaż wśród przyszłych nauczycieli szkół podstawowych w każdym kraju partnerskim

"Nadchodzące wydarzenia:

"

- 4. Spotkanie Międzynarodowe @Saloniki, Grecja, 12-13 marca 2020
- 5. Spotkanie Międzynarodowe @Canakkale, Turcja, październik 2020
- Wydarzenia upowszechniające/Dyskusje panelowe (Czerwiec-Wrzesień 2020) we wszystkich krajach partnerskich: Turcja, Hiszpania, Grecja i Polska
- Międzynarodowa konferencja w październiku 2020 w Turcji



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



Koordynator projektu: CANAKKALE ONSEKIZ MART UNIVERSITY

Osoba kontaktowa projektu: Ilke Evin Gencil

E-mail: vr4gifted@gmail.com

Strona: vr4gifted.com