

PROGRAM WARSZTATÓW PRZY KEKS'IE

Dzień warsztatowy – piątek 16.05.2014

Godzina	Wykładowca	Tytuł
10.00 – 16.00	Wojciech Radziwiłowicz - Socjolog, absolwent Uniwersytetu Gdańskiego, współtwórca i honorowy prezes fundacji organizującej pod patronatem Ministra Edukacji Narodowej polską edycję konkursu Odyseja Umysłu	Techniki kreatywne w marketingu.
15.00 – 19.00	dr Wacław Idziak - absolwent Wydziału Filologicznego Uniwersytetu im A. Mickiewicza w Poznaniu, doktor socjologii, członek Międzynarodowego Stowarzyszenia Innowatorów Społecznych „Ashoka”, pracownik naukowy Uniwersytetu Szczecińskiego	Jak może działać i wyglądać szkoła ucząca myślenia oraz jak się uczyć myślenia poza szkołą?
14.00 – 16.00	Marian Chwastniewski – prezes Stowarzyszenia Twórczego i Edukacyjnego WYSPA, autor Ogólnopolskiego Konkursu Twórczego Używania Umysłu WYSPA ZAGADEK i programu ośrodka Laboratorium Edukacyjno- Twórczego Wyspa Odkryć	Gra edukacyjna jako narzędzie wspierania rozwoju dziecka. Jak pobudzić ciekawość i twórcze myślenie dziecka ? Wspólna wyprawa dzieci, rodziców i nauczycieli na Wyspę Zagadek.
16.00 – 18.00	Danuta Chwastniewska - terapeuta, magister pedagogiki specjalnej, absolwentka podyplomowych studiów „Psychologiczne wspomaganie rozwoju dzieci i młodzieży z trudnościami” oraz Kursu Kwalifikacyjnego Terapii Pedagogicznej	Zadania otwarte i doświadczenia, które uruchamiają różne obszary mózgu. Metoda 101 kroków w kreatywnej nauce czytania.

Dzień warsztatowy – niedziela 18.05.2014

Godzina	Wykładowca	Tytuł
9.00 – 15.00	Radosław Nowak - pedagog, specjalista terapii uzależnień, kierownik Działu Profilaktyki Gdańskiego Centrum Profilaktyki Uzależnień, współtwórca koncepcji merytorycznej GCPU, autor, współtwórca i realizator programów profilaktycznych dla dzieci i młodzieży, kampanii społecznych, konferencji oraz szkoleń, posiada wieloletnie doświadczenie w pracy terapeutycznej m.in. w Ośrodku Rehabilitacji Dzieci i Młodzieży „MONAR”, członek zarządu Polskiej Federacji Społeczności Terapeutycznych	Konstruowanie programów edukacyjnych dla dzieci i młodzieży w oparciu o metodę pracy projektem