

Dr hab. prof. UG JOANNA MYTNIK
Dr WOJCIECH GLAC

Pracownicy naukowo-dydaktyczni Wydziału Biologii Uniwersytetu Gdańskiego.

OPIS DOŚWIADCZENIA TRENERÓW W ZAKRESIE GAMIFIKACJI I INNYCH INNOWACYJNYCH METOD NAUCZANIA

Opis dotyczy **obu trenerów**, mają podobne doświadczenie w gamifikacji oraz stosowaniu innowacyjnych metod nauczania, od początku razem prowadzą szkolenia dla nauczycieli w ramach projektu „EduPlus. Pozytywna energia w edukacji” (www.eduplus.com.pl).

Ich pasją jest **projektowanie sposobów skutecznego uczenia się**, wciąż poszukują sposobów na motywowanie studentów i uczniów do aktywnej nauki, od wielu lat wprowadzają **innowacyjne metody nauczania na Uniwersytecie Gdańskim**, mają wieloletnie doświadczenie w wykorzystaniu gamifikacji w edukacji zarówno **w Polsce jak i zagranicą**, poniżej **wybrane** aktywności ich działalności szkoleniowej:

- **30 zaprojektowanych i przeprowadzonych** zgamifikowanych kursów akademickich na **Uniwersytecie Gdańskim** (od 2013, opisy gamifikacji dostępne w pdf na stronie www.eduplus.com.pl).
- Ponad **500 godzin** zajęć warsztatowych z gamifikacji i innych innowacyjnych metod nauczania.
- Ponad **30 wystąpień** na konferencjach w zakresie gamifikacji i neurodydaktyki.
- Eksperti w **międzynarodowym projekcie** „INDOPED - aktywne metody nauczania w indonezyjskich uczelniach wyższych (2015-2018)” w zakresie wdrażania gamifikacji na indonezyjskich uczelniach. Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+. [więcej](#)
- Eksperti w projekcie zgamifikowanych lekcji przedsiębiorczości w gdańskich szkołach ponadpodstawowych, **Gdański Inkubator Przedsiębiorczości „Starter” i Miasto Gdańsk** (2014-2016) | [więcej](#)
- Inicjatorzy i organizatorzy **cyklu ogólnopolskich Konferencji Dydaktyki Akademickich „Ideatorium”** odbywających się na Uniwersytecie Gdańskim promujących innowacyjne metody nauczania, w tym gamifikację (od 2013) [więcej](#)
- Autorzy **kursu internetowego dla nauczycieli** wydawnictwa Operon „Zostań Mistrzem Gry! Grywalizacja w edukacji” (2016). [więcej](#)



- Eksperti w panelu dyskusyjnym „Kształcenie i rozwój zawodowy nauczycieli” podczas **Konferencji Instytutu Badań Edukacyjnych w Warszawie** (2014).
- Eksperti i wykładowcy w **cyklu konferencji dla nauczycieli** woj. pomorskiego w zakresie naurodydaktyki w ramach programu „**Zdolni z Pomorza**” (Centrum Edukacji Nauczycieli w Gdańsku 05-06.2017)
- Eksperti w unijnych projektach polskich **uczelni wyższych** (m.in. Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu, Szkoła Główna Handlowa w Warszawie) w ramach Programu Operacyjnego „Wiedza Edukacja Rozwój”.

Jedno z wystąpień dotyczące gamifikacji w edukacji (Konferencja „BeZee – Trendy w edukacji” 2015) można obejrzeć tutaj: <https://youtu.be/2Ey5w4iFnzM>

WYKŁADY

WYKŁADY konferencyjne dla nauczycieli, nauczycieli akademickich, doradców metodycznych, trenerów językowych, projektantów szkoleń, przedsiębiorców, edukatorów, animatorów, wychowawców, bibliotekarzy i in. zakresie gamifikacji w edukacji:

- Wykład w ramach projektu „Kształcimy najlepszych – kompleksowy program rozwoju doktorantów, młodych doktorów i akademickiej kadry dydaktycznej Uniwersytetu Gdańskiego” (zamawiający: **Uniwersytet Gdański**) (2013)
- Gamifikacja czyli jak sprawić, by uczniowie zaczęli uczyć się z przyjemnością - wykład w ramach Konferencji Nauczycieli Przedmiotów Przyrodniczych Edukacja w Akcji (zamawiający: **Centrum Nauki „Experyment”**) (2014)
- Gamifikacja w edukacji - wykład dla metodyków (zamawiający: **Gdyński Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli**) (2014)
- Akcja gamifikacja, czyli jak sprawić, by uczniowie zaczęli uczyć się z przyjemnością - wykład dla nauczycieli (zamawiający: **Centrum Nauki „Experyment”**) (2014)
- Gamifikacja lekcji Przedsiębiorczości - wykład w ramach cyklu EduGenerator (zamawiający: **Gdański Inkubator Przedsiębiorczości „Starter”**) (2014)
- Wy, którzy umiecie uczyć – ucicie, wy, którzy nie umiecie – wykładajcie - wykład w ramach Ogólnopolskiej Konferencji Dydaktyki Akademickiej Ideatorium (organizator: **Uniwersytet Gdański**) (2014)
- Punkty za odkurzanie pokoju, czyli jak wykorzystać gamifikację w domu (organizator: **Centrum Nauki „Experyment”**) (2014)
- Grywalizacja. Lubię to! - wykład w ramach Konferencji BeZee. Trendy w edukacji (organizator: **Gdański Inkubator Przedsiębiorczości „Starter”**) (2015)
- Mózg w szkolnej ławce. Motywacja, uwaga, uczenie się i pamięć w teorii i praktyce - konferencja dla nauczycieli (organizator: **Gdyński Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli**) (2015)



- Grywalizacja - wykład w ramach Konferencji Educational Cha(lle)nge (zamawiający: **Wydział Nauk Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego**) (2015)
- Wielkie G - o gamifikacji raz jeszcze - wykład w ramach cyklu EduInspiracje (zamawiający: **Gdański Inkubator Przedsiębiorczości „Starter”**) (2015)
- Ze szkolnej ławki do własnego biznesu. Inspiracje w nauczaniu przedsiębiorczości - wykład (zamawiający: **Gdański Inkubator Przedsiębiorczości „Starter”**) (2015)
- Mózg w szkolnej ławce - wykład dla **Rady Pedagogicznej Gimnazjum nr 26 w Gdańsku** (2016)
- Gamification in Higher Education - wykład w języku angielskim dla uczestników międzynarodowego projektu ReLoCO (The innovative blended learning concept for resource efficiency) Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+ (zamawiający: **Uniwersytet Gdański**)(2016)
- Grywalizacja w edukacji. Wiwisekcja – wykład podczas konferencji „Rywalizacja w sali szkoleniowej” Warszawa. Konferencja zorganizowana jest w ramach projektu "**Play Commerce - game-based training for better management in retail networks**" przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+. (organizator: **Business Play**) (2016)
- Wykład na **Międzynarodowych Targach Gdańskich TARGI-EDUKACJA** „Grywalizacja w edukacji - czyli jak sprawić, by uczeń do nauki siadał tak chętnie, jak do grania w gry." (2016)
- **Konferencja Dydaktyczna na UAM w Poznaniu** – eksperci w panelu dyskusyjnym, wystąpienie pt. „Gamifikacja w edukacji - wykorzystanie mechaniki gier do projektowania środowiska uczenia się. W stronę indywidualizacji nauczania” (07.04.2017)
- **Konferencja „Edukacja oparta na dowodach – o edukacji inaczej”**. Wykład „Gamifikacja w edukacji czyli jak sprawić by uczeń do nauki siadał tak chętnie jak do grania w gry”, Pawłowice, **Uniwersytet Wrocławski** (6-7.04.2017)
- Wykład otwarcia na **Konferencji „E-technologie w kształceniu inżynierów” (ETEE) Politechnika Gdańska i Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie** „Gamifikacja w edukacji wyższej, czyli jak sprawić by student do nauki siadał chętnie jak do grania w gry” (27.04.2017)
- Organizacja i prowadzenie **Konferencji dla nauczycieli „Zainspirowany nauczyciel, zmotywowany uczeń”** Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Łomży (5.06.2017)
- Konferencja dydaktyczna na **Uniwersytecie Ekonomicznym w Poznaniu** „Gamifikacja w edukacji czyli jak sprawić by student do nauki siadał tak chętnie jak do grania w gry” (12.09.2017)
- **I Ogólnopolski Kongres Nauczycieli Biologii i Przyrody** „Nauczyciel biologii wobec wyzwań dydaktycznych trzeciej rewolucji technologicznej” (3.10.2017)
- Seminarium „Wykorzystanie gier jako sposób motywacji do działania i możliwości zastosowania w projektach wspierających młode osoby pozostające bez pracy” (zamawiający: **Wojewódzki Urząd Pracy w Gdańsku**) (13.10.2017)
- Gamifikacja w edukacji - wykład w ramach cyklu spotkań dla nauczycieli EduGenerator, **Gdański Inkubator Przedsiębiorczości „Starter”** (6.12.2017)



WARSZTATY

SZKOLENIA WARSZTATOWE dla nauczycieli, nauczycieli akademickich, doradców metodycznych, trenerów językowych, projektantów szkoleń, przedsiębiorców, edukatorów, animatorów, wychowawców, bibliotekarzy i in. zakresie gamifikacji i innych innowacyjnych metod nauczania (od 2013 roku):

- Laboratorium Innowacji Dydaktycznych (LID) na UG: grywalizacja na uniwersytecie - warsztaty z grywalizacji dla nauczycieli akademickich w ramach Laboratorium Inicjatyw Dydaktycznych na Uniwersytecie Gdańskim (zamawiający: **Dział Jakości Kształcenia Uniwersytetu Gdańskiego**) (2015-2018)
- Laboratorium Innowacji Dydaktycznych (LID) na UG. DOKTORATORIUM: grywalizacja na uniwersytecie - warsztaty z grywalizacji dla doktorantów UG w ramach Laboratorium Inicjatyw Dydaktycznych na Uniwersytecie Gdańskim (zamawiający: **Dział Jakości Kształcenia Uniwersytetu Gdańskiego**) (2016-2018)
- Grywalizacja kursów akademickich - ogólnopolskie warsztaty dla nauczycieli akademickich na **Uniwersytecie Gdańskim** w ramach „Ideatorium Practicum” (2014)
- Grywalizacja zajęć akademickich - warsztaty dla nauczycieli akademickich Uniwersytetu Łódzkiego (zamawiający: **Uniwersytet Łódzki**) (2014)
- Gamifikacja w szkole - warsztaty i wykład dla **Rady Pedagogicznej ZKPIG w Gdańsku** (2014)
- Gamifikacja w edukacji – cykl warsztatów dla studentów kierunków pedagogicznych, 30 godzin (zamawiający: **Centrum Nauki „Experyment”**) (2015)
- Gamifikacja w szkole - warsztaty dla członków projektu Kreatywna Pedagogika (zamawiający: **Gdański Inkubator Przedsiębiorczości „Starter”i Miasto Gdańsk**) (2015)
- Projektowanie gamifikacji w edukacji - dwudniowe warsztaty dla nauczycieli (zamawiający: **Gdański Inkubator Przedsiębiorczości „Starter”**) (2015)
- Poza ramy: sposoby na uatrakcyjnianie zajęć akademickich - warsztaty dla nauczycieli akademickich Uniwersytetu Łódzkiego (zamawiający: **Uniwersytet Łódzki**) (2015)
- Gamifikacja w szkole - warsztaty dla **Rady Pedagogicznej Publicznej Szkoły Podstawowej Sióstr Salezjanek w Rumii** (2015)
- Gamifikacja w szkole - warsztaty i wykład dla **Rady Pedagogicznej ZSO nr 5 w Gdańsku** (2015)
- Uczeń jako gracz - grywalizacja na przedmiotach przyrodniczych - warsztaty dla nauczycieli przedmiotów przyrodniczych (zamawiający: **Centrum Edukacji Nauczycieli w Gdańsku**) (2016)
- Gamifikacja w szkole - warsztaty i wykład dla **Rady Pedagogicznej Gimnazjum nr 2 w Gdyni** (2016)



- Gamifikacja w szkole - warsztaty i wykład dla **Rady Pedagogicznej Gimnazjum w Brzeźnie Wielkim** (2016)
- Gamifikacja w szkole - warsztaty i wykład dla **Rady Pedagogicznej Gimnazjum nr 26 w Gdańsku** (2016)
- Gamifikacja w szkole - warsztaty i wykład dla **Rady Pedagogicznej Samorządowego Gimnazjum w Ząbrowie koło Ławy** (2016)
- Grywalizacja - sztuka skutecznej motywacji – dwudniowe szkolenie warsztatowe dla nauczycieli w **Centrum Edukacji Nauczycieli w Gdańsku** (2016)
- Gamifikacja w edukacji – szkolenie warsztatowe dla nauczycieli w **Ośrodku Doradztwa Metodycznego w Głogowie** (03.2016)
- Gamifikacja w edukacji – szkolenie warsztatowe dla nauczycieli w **Ośrodku Doskonalenia Nauczycieli w Łomży** (02.2017)
- Wykorzystanie mechanizmów gamifikacji do prowadzenia zajęć lekcyjnych – dwudniowe warsztaty dla nauczycieli projektu **"Laboratorium kompetencji" realizowanego przez Gminę Sadlinki** (woj. pomorskie) (04.2017)
- Gamifikacja w szkole - warsztaty i wykład dla **Rady Pedagogicznej Gdańskiego Liceum Ogólnokształcącego** (2016-17) w ramach projektu „WYŻSZE KOMPETENCJE, LEPSZE PERSPEKTYWY. Podniesienie jakości edukacji ogólnej w Gdańskiej Szkole Podstawowej, Gdańskim Gimnazjum i Gdańskim Liceum Ogólnokształcącym, poprzez wsparcie uczniów i nauczycieli w zakresie kompetencji kluczowych niezbędnych na rynku pracy”.
- Gamifikacja w edukacji – szkolenie warsztatowe dla nauczycieli w **Ośrodku Doradztwa Metodycznego w Głogowie** (15.05.2017)
- Gamifikacja w edukacji – szkolenie warsztatowe dla **Rady Pedagogicznej Gimnazjum nr 5 w Głogowie** (16.05.2017)
- Gamifikacja w edukacji – szkolenie warsztatowe dla nauczycieli **Prywatnej Szkoły Podstawowej w Wołominie** (20.06.2017)
- Cykl szkoleń (60 godzin) dla **nauczycieli edukacji przedszkolnej gminy Kartuzy** (kwiecień-czerwiec 2017)
- Wykład Gamifikacja w edukacji dla **Akademii Dobrej Edukacji w Gdańsku** (czerwiec 2017)
- Gamifikacja w edukacji – dwudniowe warsztaty dla nauczycieli projektu Lekcje Przedsiębiorczości (zamawiający: **Gdański Inkubator Przedsiębiorczości „Starter”**) (13-14.09.2017)
- Gamifikacja i nowe technologie w edukacji – szkolenie dla nauczycieli, **Regionalny Ośrodek Metodyczno-Edukacyjny e-Metis w Katowicach** (30.09.2017)
- „Grywalizacja jako skuteczna metoda uczenia się” – dwudniowe warsztaty oraz spotkania mentoringowe (40 godzin) dla nauczycieli akademickich **Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie** w ramach projektu „Wykładowcy z PO WERem”,



współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój nr POWR.03.04.00-00-D165/16. (21-22.09.2017)

- „Grywalizacja jako skuteczna metoda uczenia się” – warsztaty dla nauczycieli akademickich **Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu** w ramach projektu Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (20.10.2017)
- Warsztaty z gamifikacji dla nauczycieli, **Ośrodek Rozwoju Edukacji** w Warszawie, Sulejówek (10.11.2017)
- Warsztaty z gamifikacji dla uczestników III Konferencji „BeZee. Trendy w edukacji” **Gdański Inkubator Przedsiębiorczości „Starter”** (14.11.2017)
- Dwudniowe warsztaty dla Rady Pedagogicznej **Zespołu Placówek Specjalnych w Szerzawach** z gamifikacji, nowych technologii i wykorzystania gier w edukacji (17-18.11.2017)

W zakresie gamifikacji **współpracujemy** m.in. z Radami Pedagogicznymi szkół w całej Polsce na wszystkich etapach edukacyjnych, Uniwersytetem Gdańskim, Politechniką Gdańską, Akademią Górniczo-Hutniczą w Krakowie, Uniwersytetem Ekonomicznym w Poznaniu, Szkołą Główną Handlową w Warszawie, Uniwersytetem Łódzkim, Uniwersytetem Wrocławskim, Uniwersytetem im Adama Mickiewicza w Poznaniu Instytutem Badań Edukacyjnych w Warszawie, Centrum Nauki „Experyment”, Gdańskim Inkubatorem Przedsiębiorczości „Starter”, Gdyńskim Ośrodkiem Doskonalenia Nauczycieli, gdańskim Centrum Edukacji Nauczycieli, Akademią Dobrej Edukacji w Gdańsku, Wojewódzkim Urzędem Pracy, uczestnikami projektu „Kreatywna Pedagogika” przy Urzędzie Miasta Gdańsk, Wydziałem Edukacji przy Urzędzie Miasta Kartuzy, Ośrodkiem Doskonalenia Nauczycieli w Łomży, Ośrodkiem Doradztwa Metodycznego w Głogowie, Ośrodkiem Metodyczno-Edukacyjnym e-Metis w Katowicach i in.

