

PROPOZYCJA SZKOLEŃ DLA NAUCZYCIELI AKADEMICKICH

PROPONOWANE TEMATY

1. Gamifikacja w edukacji wyższej jako narzędzie podnoszące motywację do nauki i rozwijania pasji naukowych.
2. Neurodydaktyka w praktyce. Innowacyjne metody pracy ze studentami.
3. Nowe technologie jako narzędzia podnoszące jakość kształcenia.

TRENERZY

Dr hab. prof. UG **Joanna Mytnik**, dr **Wojciech Glac** (Wydział Biologii Uniwersytetu Gdańskiego)

- Autorzy ponad **30 zaprojektowanych i przeprowadzonych** zgamifikowanych kursów akademickich na **Uniwersytecie Gdańskim** (od 2013 roku, opisy gamifikacji dostępne w pdf na stronie www.eduplus.com.pl).
- 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+.
- Eksperti w projekcie zgamifikowanych lekcji przedsiębiorczości w gdańskich szkołach ponadpodstawowych, **Gdański Inkubator Przedsiębiorczości Starter i Miasto Gdańsk** (od 2014 roku) | [więcej](#)
- Inicjatorzy i organizatorzy **cyklu ogólnopolskich Konferencji Dydaktyki Akademickich „Ideatorium”** odbywających się na Uniwersytecie Gdańskim promujących innowacyjne metody nauczania, w tym gamifikację (od 2013 roku) [więcej](#)
- Autorzy **kursu internetowego dla nauczycieli** wydawnictwa Operon „Zostań Mistrzem Gry! Grywalizacja w edukacji” (2016).
- 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** z zakresu neurodydaktyki 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”
- Beneficjenci programu „**Fundusz Innowacji Dydaktycznych**” na Uniwersytecie Gdańskim (edycje 2013/14 i 2016/17, 2017/18), projekty innowacyjnych narzędzi edukacyjnych.
- Przeprowadzili ponad **300 godzin** szkoleń w zakresie wykorzystania gamifikacji, naurodydaktyki i wykorzystania nowych technologii w edukacji.
- W zakresie innowacyjnych metod nauczania współpracują z 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, Ośrodkiem Rozwoju Edukacji w Warszawie, Centrum Nauki „Experyment” w Gdyni, 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.

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

Szkolenie 1

GAMIFIKACJA W EDUKACJI WYŻSZEJ

CELE SZKOLENIA

Cel główny

Nabycie praktycznej wiedzy o gamifikacji i możliwości jej wykorzystania na zajęciach dydaktycznych ze studentami jako skutecznej metody uczenia się.

Cele szczegółowe

- Zrozumienie idei gamifikacji (cel, źródła motywacji studentów).
- Poznanie elementów mechaniki i dynamiki gier wykorzystywanych w zgamifikowanych kursach.
- Zrozumienie podstaw neurobiologicznego funkcjonowania mózgu w kontekście gamifikacji (mózgowy układ nagrody).
- Krytyczna analiza przykładowych zastosowań gamifikacji w edukacji (omówienie kursów zaprojektowanych i prowadzonych przez autorów).
- Zaprojektowanie zgamifikowanych kursów przez uczestników szkolenia.
- Wykorzystanie różnych typów elementów gamifikacji dla różnych form zajęć (wykłady dla dużej/malej liczby studentów, ćwiczenia, konwersatoria, seminaria, praca indywidualna w relacji uczeń-mistrz).
- Ocena grywalności prototypów zgamifikowanych kursów uczestników.
- Testowanie projektów uczestników.

PROGRAM SZKOLENIA GRUPOWEGO (propozycja 16 h)

Lp.	Zagadnienia	L. godz.
1.	Wykład: grywalizacja: definicja, problemy, zalety i wady / Gry a gamifikacja / Dlaczego gamifikacja może być skuteczna w edukacji: neurobiologiczne podłoże motywacji, mózgowy układ nagrody / Grywalizacja w edukacji wyższej: cele / Czego należy unikać gamifikując kurs akademicki / Elementy mechaniki i dynamiki gier i ich zastosowanie w edukacji.	3
2.	Dyskusja, praca w grupach: formy zajęć akademickich i liczebność grup zajęciowych a cele grywalizacji.	1
3.	Dyskusja z burzą mózgów: narracja w grze – źródła inspiracji, sposoby implementacji fabuły do gry, fabularyzacja zadań.	2
4.	Prezentacja prostych i zaawansowanych akademickich kursów zgamifikowanych zaprojektowanych i prowadzonych przez autorów - analiza elementów mechaniki i dynamiki i ich współdziałanie w tworzeniu pętli motywacyjnej, opinie studentów (wyniki ankiet)	2
5.	Tworzenie projektów kursów akademickich w oparciu o niewielką liczbę elementów mechaniki i dynamiki gier - projektowanie zgamifikowanego kursu/przedmiotu/procesu dydaktycznego - praca indywidualna lub zespołach tematycznych / Prezentacja i analiza projektów, symulacje, dyskusja.	8

LICZBA UCZESTNIKÓW

Liczba uczestników szkolenia **maksymalnie 16 osób**. Optymalna liczba uczestników: 12 osób, to gwarantuje najwyższą jakość pracy.

MODYFIKACJA ZAKRESU SZKOLENIA

Proponowane szkolenie obejmuje 16 godzin. Istnieje możliwość dostosowania czasu trwania i zakresu szkolenia do potrzeb zamawiającego. Szkolenie podstawowe może trwać 8 godzin, szkolenie rozszerzone (wsparcie technologiczne gamifikacji, osadzenie kursu w wirtualnym środowisku, projekt strony kursu, nauka projektowania quizów online, wykonanie tabeli wyników/postępów współdzielonej z graczami, projekt i wykonanie planszy gry) może obejmować do 32 godzin pracy.

CENA

150 zł brutto za godzinę dydaktyczną.

Szkolenie 2

Neurodydaktyka w praktyce. Innowacyjne metody pracy ze studentami.

CELE SZKOLENIA

Cel główny

Omówieniu funkcjonowania mózgu z perspektywy studenta wraz z przedstawieniem skutecznych, z punktu widzenia neurobiologii, metod uczenia.

Cele szczegółowe

- Poznanie podstaw funkcjonowania mózgu studenta, neurobiologiczne podłoże koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się (warunkowania) i pamięci w kontekście edukacji akademickiej.
- Poznanie autorskich narzędzi stosowanych przez Autorów w czasie wykładów jako sposobów wspomagających procesy koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się i pamięci u studentów.
- Poznanie praktycznych rozwiązań wzbudzających i podnoszących motywację studentów do pracy na ćwiczeniach.
- Poznanie autorskich projektów gier miejskich, pokoju zagadek i gier dydaktycznych wykorzystywanych przez Autorów w pracy ze studentami.
- Projektowanie innowacyjnych narzędzi dydaktycznych wspierających zaangażowanie studentów w proces dydaktyczny przez uczestników szkolenia.
- Projektowanie gier dydaktycznych wspierających proces zaangażowania studentów w zdobywanie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych.
- Ocena grywalności prototypów narzędzi dydaktycznych uczestników.
- Testowanie projektów uczestników.

PROGRAM SZKOLENIA

I. Wykład (2 h)

- Mózg studenta: neurobiologiczne podłoże koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się (warunkowania)
- Pamięć w kontekście edukacji akademickiej, powstawanie śladu pamięciowego, rodzaje pamięci.
- Rola stresu w procesie uczenia. Zjawisko wyuczonej bezradności, sposoby przeciwdziałania.
- Emocje! czyli jak skuteczne (się) uczyć.
- Postawa nauczyciela jako kluczowa w procesie dydaktycznym.
- Rola zmysłów w procesie zapamiętywania.
- Wady i zalety metod uczenia opartych na karach i nagrodach.

Autorski wykład prowadzony przez pracownika Katedry Fizjologii Zwierząt i Człowieka Uniwersytetu Gdańskiego, adiunkta Pracowni Neurobiologii (dr Wojciech Glac).

Ten wykład to fascynująca opowieść o funkcjonowaniu mózgu studentów kontekście uczenia się. Obrazowe przykłady, inspirujące porównania, przyjazny niespecjalistyczny język i poczucie humoru wykładowcy są ogromnym atutem wykładu. To duża dawka motywacji do pracy z studentami i ogromna inspiracja do działania.

- II. Przegląd **praktycznych rozwiązań** wzbudzających i podnoszących motywację studentów do nauki – **wykłady** (forma: wykład, burza mózgów, 1 h)
- III. Przegląd **praktycznych rozwiązań** wzbudzających i podnoszących motywację studentów do nauki – **ćwiczenia** (forma: wykład, burza mózgów, 1 h)
- IV. Przegląd autorskich projektów podnoszących motywację studentów do nauki w postaci wykorzystywanych przez Autorów w pracy ze studentami. **gier miejskich, pokoju zagadek i gier dydaktycznych** (forma: wykład, burza mózgów, 1 h)
- V. Projektowanie innowacyjnych narzędzi dydaktycznych przez uczestników szkolenia (forma: warsztaty, 4 h)
- VI. **Metoda DESIGN THINKING** w dydaktyce akademickiej jako narzędzie dostarczające studentom dodatkowe kompetencje i umiejętności, które w przyszłości mogą oni wykorzystać na rynku pracy (metoda Design Thinking opiera się na myśleniu projektowym, którego zadaniem jest dostarczenie twórczych rozwiązań). (forma: warsztaty, 1 h)
- VII. Projektowanie gier edukacyjnych przez studentów metodą **Design Thinking** (forma: pokaz, burza mózgów, 3 h)
- VIII. **Projektowanie gier** edukacyjnych przez uczestników szkolenia dedykowanych konkretnym kursom, zagadnieniom (forma: warsztaty, 2 h)
- IX. Ocena grywalności prototypów narzędzi dydaktycznych uczestników (forma: burza mózgów, 1 h)

FORMA ZAJĘĆ

16 godzin dydaktycznych szkolenia (dwa dni).

LICZBA UCZESTNIKÓW

Liczba uczestników szkolenia **maksymalnie 16 osób**.

MODYFIKACJA ZAKRESU SZKOLENIA

Proponowane szkolenie obejmuje 16 godzin. Istnieje możliwość dostosowania czasu trwania i zakresu szkolenia do potrzeb zamawiającego. Szkolenie podstawowe może trwać 8 godzin (pkt I-V programu).

CENA

150 zł brutto za godzinę dydaktyczną, koszt szkolenia (16 godzin dydaktycznych).

Szkolenie 3

Nowe technologie jako narzędzia podnoszące jakość kształcenia.

CELE SZKOLENIA

Cel główny

Poznanie i testowanie przez uczestników szkolenia darmowych i prostych aplikacji internetowych wspierających procesy uczenia się i zaangażowania w proces dydaktyczny (na co dzień wykorzystywanych przez Autorów szkolenia w ich pracy dydaktycznej).

PROGRAM SZKOLENIA

Szkolenie **w całości ma formę warsztatów**, uczestnicy testują narzędzia w roli studentów, a następnie projektują swoje narzędzia jako nauczyciele, powstające podczas szkolenia projekty są gotowe do wykorzystania w praktyce akademickiej każdego z uczestników.

Rodzaje narzędzi:

Interaktywne quizy (wykłady)

Uczestnicy szkolenia wcielają się w role swoich studentów i testują narzędzia na swoich urządzeniach mobilnych (duża dawka humoru!), a następnie projektują interaktywne zadania dla studentów logując się jako nauczyciele (platformy: socrative, mentimeter, kahoot, quizizz, flipquiz).

Samodzielna praca studenta

Quizlet to narzędzie generujące fiszki online. Można korzystać z gotowych zestawów, można samemu tworzyć nowe, zarówno nauczyciel jak i studenci. Oprócz tradycyjnych fiszek (tryb „uczę się”) platforma generuje ze stworzonego przez nas zestawu gry i quizy oraz stosuje system motywowania gracza mierząc mu czas i zachęcając za każdym razem do bicia własnych rekordów.

Chat ze studentami podczas zajęć

Todaymeet to narzędzie dające możliwość prowadzenia „rozmowy” między uczestnikami zajęć w czasie rzeczywistym w auli/sali ćwiczeniowej. Pozwala studentom komentować na bieżąco fragment wykładu, zadawać pytania lub dodawać komentarze do prezentacji wykładowcy, jest też świetnym narzędziem służącym podsumowaniu zajęć w formie dyskusji.

Chmury wyrazowe

Przeгляд kilku narzędzi do tworzenia chmury wyrazowej (mentimeter, tagxedo, wordle, answergarden). To rodzaj swoistej tablicy, na której możemy zobaczyć informację zwrotną od studentów. Narzędzia tego typu pozwalają zorientować się w poziomie wiedzy studentów.

Aplikacje do odczytywania i tworzenia QRkodów

Goqrme jest generatorem kodów QR, które pozwalają przenosić do stron internetowych lub treści zadań. Przykłady wykorzystania w tworzeniu gier miejskich dla studentów.

Platformy edukacyjne

Edmodo to edukacyjna platforma społecznościowa, zapewnia środowisko pracy nauczycielowi i jego grupie. Nauczyciel może tworzyć testy on-line, gromadzić prace studentów, oceniać je przyznając punkty, które obrazują na bieżąco studentowi jego postęp, może także połączyć edmodo z własnym kalendarzem i dyskiem Google. Studenci mogą dzielić się swoimi zasobami, blogować, chatować, kalendarz przypomina im o nadchodzących terminach oddania prac. Bezpieczne narzędzie dające możliwość utworzenia zamkniętej grupy ograniczającej pracę wyłącznie z własną grupą zajęciową.

Tworzenie infografik i prezentacji

Canva pozwala tworzyć infografiki i prezentacje, oferuje także wsparcie w tworzeniu grafiki do bloga, logotypów, kolaży zdjęć, okładek do książek i albumów, wizytówek, etykiet, ulotek i innych projektów graficznych.

Google dysk

Google dysk jako wsparcie zgamifikowanych kursów. Środowisko pracy z grupą, pozwala na współtworzenie, współdzielenie dokumentów ze studentami, prowadzenie dyskusji, głosowań, zapisów na zadania, tworzenie i przeprowadzanie quizów on-line, tabel i pasków postępu i in.

FORMA ZAJĘĆ

16 godzin dydaktycznych szkolenia (dwa dni)

Uczestnicy pracują na własnym sprzęcie z dostępem do Internetu.

LICZBA UCZESTNIKÓW

Liczba uczestników szkolenia **maksymalnie 16 osób**. Optymalna liczba uczestników: 12 osób, to gwarantuje najwyższą jakość pracy.

MODYFIKACJA ZAKRESU SZKOLENIA

Proponowane szkolenie obejmuje 16 godzin. Istnieje możliwość dostosowania czasu trwania i zakresu szkolenia do potrzeb zamawiającego. Szkolenie podstawowe może trwać 8 godzin (praca z mniejszą liczbą narzędzi).

CENA

150 zł brutto za godzinę dydaktyczną, koszt szkolenia (16 godzin dydaktycznych).