

Projekt pt. „**Jeden Uniwersytet – Wiele Możliwości. Program Zintegrowany**”

---

**Szkolenie online pn. „Gamifikacja z wykorzystaniem narzędzi IT w edukacji wyższej”  
realizowane dla kadry dydaktycznej Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach**  
Szkolenie z zakresu nowoczesnych form dydaktycznych

*Szkolenie realizowane w ramach projektu pt. „Jeden Uniwersytet – Wiele Możliwości. Program Zintegrowany”.  
Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach środków Europejskiego Funduszu Społecznego,  
Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój, Oś Priorytetowa III Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju,  
Działanie 3.5. Kompleksowe programy szkół wyższych, o numerze POWR.03.05.00-00-Z301/18.*

### **Szczegółowe cele szkolenia**

Celem szkolenia jest podniesienie kompetencji dydaktycznych nauczycieli akademickich poprzez nabycie wiedzy i umiejętności z zakresu wykorzystania praktyk gamifikacyjnych celem podniesienia walorów dydaktycznych zajęć przy wykorzystaniu narzędzi IT do budowania angażujących i motywujących zajęć ze studentami. Szkolenie ma pokazać praktycznie, w jaki sposób – implementując założenia współczesnego wykorzystania praktyk gamifikacyjnych – zwiększać zaangażowanie studenta w proces edukacyjny, podnosić jego satysfakcję z brania udziału w owym procesie, projektować rozwiązania charakteryzujące się przystępnością i inkluzywnością oraz wykorzystywać technologię IT do oceniania wkładu i postępu studenta.

### **Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika**

Po szkoleniu uczestnicy:

Poznają zasady i korzyści z wdrażania do swojego warsztatu metodycznego praktyk gamifikacyjnych. Będą potrafili budować angażujące i motywujące zajęcia ze studentami poprzez znajomość w teorii i praktyce programów i oprogramowań w obszarze TIK. Poznają sposoby i metody projektowania rozwiązań dostępnych, inkluzywnych oraz wykorzystujących technologię IT do oceniania wkładu i postępów studentów.

### **Forma realizacji**

Szkolenie realizowane w formule online w grupie do max 15 osób. W jego trakcie wykorzystane zostaną co najmniej następujące metody dydaktyczne: mini-wykład, prezentacja z praktycznymi przykładami, case studies nagrania video, trening nowych umiejętności w formie udziału w ćwiczeniach praktycznych z grywalizacji, warsztaty praktycznego projektowania doświadczenia gamifikacyjnego z użyciem narzędzi IT. Szkolenie obejmuje 16h i realizowane jest w ciągu 2 dni.

Projekt pt. „**Jeden Uniwersytet – Wiele Możliwości. Program Zintegrowany**”

---

## Program szkolenia

1. Prezentacja możliwości zastosowania wybranych narzędzi cyfrowych w nauczaniu
  - gotowe do użycia narzędzia cyfrowe do interakcji z grupą (w tym MS Teams oraz wybrane narzędzia darmowe)
  - darmowe i gotowe do użycia narzędzia cyfrowe do powtarzania i utrwalania informacji
  - cyfrowe edukacyjne bazy wiedzy
2. Wybrane metody angażowania studentów w proces uczenia się
  - metoda „odwróconej klasy”
  - wykorzystanie mediów społecznościowych w edukacji
  - ChatGPT i AI w edukacji
3. Nowa jakość prezentowania treści
  - Screencasting
  - tworzenie prezentacji i materiałów wizualnych przy użyciu aplikacji webowych

## Dzień 2 (8h)

1. Gamifikacja jako narzędzie usprawniające proces dydaktyczny
  - Krótka historia gamifikacji
  - Przykłady z praktyki własnej prowadzącego
2. Przegląd elementów mechaniki i dynamiki gier wykorzystywanych w zgamifikowanych kursach
  - Typologia mechanizmów wykorzystywanych w gamifikacji wraz z wizualnymi przykładami
  - Baamboozle i inne aplikacje wspierające
3. projektowanie prototypów zgamifikowanych zajęć
  - Budowanie fabuły i rozwoju w poszczególnych etapach gry
  - Storyboardthat.com, pixton i inne aplikacje wspierające budowanie prototypów
4. Tworzenie zajęć opartych o mechanizmy gier
  - Wykorzystanie narzędzi IT takich jak Genially, Kahoot, Moodle pod kątem gamifikacji

## Informacje o wykonawcy i trenerach realizujących szkolenie

Organizator: MAIK GROUP; Podstrobów 6a, 96-115 Nowy Kawęczyn

Prowadzący: **Artur Maik**

Trener, szkoleniowiec, moderator design thinking, właściciel firmy szkoleniowej. Zwolennik uczenia praktycznego wykorzystującego przede wszystkim doświadczenie i doświadczenie. Autor pozycji książkowych w zakresie nauczania z zaadaptowaniem rywalizacji i gamifikacji.

Projekt pt. „Jeden Uniwersytet – Wiele Możliwości. Program Zintegrowany”

Harmonogram szkolenia dla obu grup w terminach:

11-12 września 2023

13-14 września 2023

DZIEŃ 1

<i>Godziny zajęć</i>	<i>Zakres tematyczny</i>
9.00 – 10.30	Test sprawdzający (pre test) Powitanie uczestników Wprowadzenie do szkolenia
10.30 – 10.45	Przerwa
10.45 – 12.15	1. Prezentacja możliwości zastosowania wybranych narzędzi cyfrowych w nauczaniu · gotowe do użycia narzędzia cyfrowe do interakcji z grupą (w tym MS Teams oraz wybrane narzędzia darmowe) · darmowe i gotowe do użycia narzędzia cyfrowe do powtarzania i utrwalania informacji · cyfrowe edukacyjne bazy wiedzy
12.15 – 12.30	Przerwa
12.30 – 14.00	2. Wybrane metody angażowania studentów w proces uczenia się · metoda „odwróconej klasy” · wykorzystanie mediów społecznościowych w edukacji · ChatGPT i AI w edukacji
14.00 – 14.15	Przerwa
14.15 – 15.45	3. Nowa jakość prezentowania treści · screencasting · tworzenie prezentacji i materiałów wizualnych przy użyciu aplikacji webowych

DZIEŃ 2

Projekt pt. „**Jeden Uniwersytet – Wiele Możliwości. Program Zintegrowany**”

<i>Godziny zajęć</i>	<i>Zakres tematyczny</i>
9.00 – 10.30	1. gamifikacja jako narzędzie usprawniające proces dydaktyczny · Krótka historia gamifikacji · Przykłady z praktyki własnej prowadzącego 2. przegląd elementów mechaniki i dynamiki gier wykorzystywanych w zgamifikowanych kursach, · Typologia mechanizmów wykorzystywanych w gamifikacji wraz z wizualnymi przykładami · Baamboozle i inne aplikacje wspierające
10.30 – 10.45	<i>Przerwa</i>
10.45 – 12.15	3. projektowanie prototypów zgamifikowanych zajęć · Budowanie fabuły i rozwoju w poszczególnych etapach gry · <a href="http://Storyboardthat.com">Storyboardthat.com</a> , pixton i inne aplikacje wspierające bydowanie prototypów
12.15 – 12.30	<i>Przerwa</i>
12.30 – 14.00	4. tworzenie zajęć opartych o mechanizmy gier. · Wykorzystanie narzędzi IT takich jak Genially, Kahoot, Moodle pod kątem gamifikacji
14.00 – 14.15	<i>Przerwa</i>
14.15 – 15.45	<p><b>PODSUMOWANIE, DYSKUSJA, PYTANIA I ODPOWIEDZI</b></p> <p><i>Test sprawdzający (post test)</i>  <i>Ankieta podsumowująca szkolenie</i></p>