

Projekt: „Zintegrowany Program Rozwoju Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach”

PROGRAM SZKOLENIA

Tytuł szkolenia:	Dydaktyka cyfrowa w praktyce akademickiej		
Czas trwania szkolenia:	16 h szkoleniowych / 1h szkoleniowa – 45 minut		
Cel szkolenia:	Celem szkolenia jest podniesienie poziomu wiedzy i umiejętności uczestników w zakresie wykorzystania narzędzi cyfrowych w dydaktyce. Szkolenie ma charakter aktywny, uczestnicy tworzą własne scenariusze zajęć oraz projektują narzędzia przydatne do ich przeprowadzenia. Rozwijają także kompetencje zarządzania grupą, co ma kluczowe znaczenie w pracy z tą metodą.		
Proponowane bloki tematyczne i zagadnienia poruszane w trakcie szkolenia:		Czas	Forma prowadzenia zajęć:
Dzień 1: Czym jest dydaktyka cyfrowa			
Wprowadzenie Wyjaśnienie celu szkolenia – poznanie narzędzi cyfrowych, służących do usprawnienia pracy ze studentami i uatrakcyjnienia zajęć Gra wprowadzająca: sprawdzenie w praktyce możliwości zastosowania narzędzi cyfrowych w dydaktyce		90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Prezentacja: wyzwania XXI wieku a edukacja – główne potrzeby i sposoby ich zaspokajania Pogadanka: jak uczy się mózg – wprowadzenie modelu BRAIN Dyskusja: cyfrowi tubylcy i cyfrowi turyści Metody aktywizujące a techniki komputerowe		90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Prezentacja: wprowadzenie do metod aktywizujących – rola narzędzi cyfrowych w metodach aktywnych Gra integracyjna: praktyczne ukazanie możliwości wprowadzenia technik aktywizujących w połączeniu z narzędziami z obszaru nowych technologii Pogadanka: czym jest informacja zwrotna, zasady udzielania informacji zwrotnej – informacja zwrotna zamiast oceny?		90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Rozwijanie praktycznych umiejętności konstruowania arkuszy przydatnych na lekcjach Lekcja odwrócona a techniki komputerowe Wprowadzenie pojęcia: lekcja odwrócona Omówienie zasobów dostępnych w sieci Wprowadzenie do darmowych narzędzi google		90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja

Projekt: „Zintegrowany Program Rozwoju Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach”

Dzień 2: Dydaktyka cyfrowa w działaniu		
Wprowadzenie narzędzia quizizz oraz kahoot – jak zrobić sprawdzian, który sam się sprawdzi Tworzenie własnych gier z wykorzystaniem poznanych programów Ćwiczenia: tworzenie przez uczestników własnych quizów związanych z przedmiotem, którego nauczają Przeprowadzenie rozgrywki Dyskusja: możliwości wykorzystania narzędzia w pracy szkolnej – rola i znaczenie testów sprawdzających Sposoby prezentacji treści a techniki komputerowe	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Wprowadzenie narzędzia: coggle.it Ćwiczenia indywidualne - tworzenie map myśli Dyskusja: rola map myśli w uczeniu się i utrwalaniu wiadomości Szanse i zagrożenia świata cyfrowego – dyskusja – tworzenie prezentacji z wykorzystaniem poznanych narzędzi Umiejętność krytycznej analizy danych dostępnych w sieci – tworzenie map myśli (z wykorzystaniem poznanych narzędzi cyfrowych). Ćwiczenie: tworzenie przez uczestników własnych grafik Dyskusja: możliwości wykorzystania grafik w pracy nauczyciela akademickiego	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Tworzenie w grupach narzędzie z obszaru TIK do wykorzystania w pracy dydaktycznej Gra podsumowująca - sprawdzająca umiejętność wykorzystania poznanych narzędzi (praca w grupach)	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Analiza możliwości tworzenia autorskich projektów wykorzystania narzędzi cyfrowych w dydaktyce	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Razem liczba godzin	16	
Efekty / wiedza Jaką wiedzę zdobędą Uczestnicy szkolenia?	- poznanie nowych metod, technik i narzędzi cyfrowych przydatnych w pracy akademickiej	

Projekt: „Zintegrowany Program Rozwoju Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach”

Efekty /umiejętności Jakieumiejętności zdobędą Uczestnicy szkolenia?	- zdobycie umiejętności zastosowania poznanych metod, technik i narzędzi w dydaktyce - zdobycie umiejętności wykorzystania ich do wspierania rozwoju ucznia i realizacji programu nauczania - zdobycie umiejętności pozwalających na swobodne i bezpieczne wykorzystywanie w procesie edukacyjnych zasobów cyfrowych - rozwijanie zdolności rozumienia współczesnych studentów, wychowanych w dobie Internetu, komputera i smartfona
Efekty /kompetencje Jakie kompetencje personalne i społeczne zdobędą Uczestnicy szkolenia?	Wzrost zaangażowania w wykonane zadania Wzrost jakości wykonywanych zadań Pogłębienie relacji oraz praca w grupie
Metody pracy: Jakie metody dydaktyczne będą wykorzystywane podczas szkolenia?	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja