

Projekt: „Zintegrowany Program Rozwoju Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach”

## PROGRAM SZKOLENIA

<b>Tytuł szkolenia:</b>	Gry jako narzędzie integracyjno-edukacyjne		
<b>Czas trwania szkolenia:</b>	16 h szkoleniowych / 1h szkoleniowa – 45 minut		
<b>Cel szkolenia:</b>	<p>Celem szkolenia jest podniesienie poziomu wiedzy i umiejętności uczestników w zakresie wykorzystania gier w edukacji. Chodzi o zapoznanie uczestników z możliwościami jakie daje zastosowanie gamifikacji w nauczaniu konkretnych przedmiotów. W ramach szkolenia uczestnicy będą rozwijać umiejętności niezbędne do skutecznego i sprawnego korzystania z gamifikacji w połączeniu z innymi metodami aktywizującymi..</p> <p>Zakres szkolenia obejmuje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zapoznanie z teoretycznymi podstawami metodyki gamifikacji</li> <li>• przećwiczenie praktycznych narzędzi i programów przydatnych do realizacji metody grywalizacji</li> <li>• zaprojektowanie i zaprezentowanie przez uczestników zajęć opartych na gamifikacji</li> <li>• doświadczenie kreatywnej pracy zespołowej</li> </ul>		
<b>Proponowane bloki tematyczne i zagadnienia poruszane w trakcie szkolenia:</b>	<b>Czas</b>	<b>Forma prowadzenia zajęć:</b>	
<b>Dzień 1: Czym jest gamifikacja - gry jako narzędzie integracyjno-edukacyjne</b>			
Wprowadzenie. Rozumienie pojęcia grywalizacja. Gra a zabawa	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja	
Rola gier w edukacji. Dlaczego ludzie grają? - aspekty psychologiczne i społeczne Mechanika gier	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja	
Technologie informacyjno-komunikacyjne a gry: możliwości wykorzystania Zapoznanie z podstawowymi aplikacjami do tworzenia gier i oprawy do gier	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja	

Projekt: „Zintegrowany Program Rozwoju Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach”

Technologie informacyjno-komunikacyjne a gry: możliwości wykorzystania Zapoznanie z podstawowymi aplikacjami do tworzenia gier i oprawy do gier	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
<b>Dzień 2: Gamifikacja w działaniu</b>		
Gry jako narzędzia integracyjne	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Grywalizacja kursu/cyklu zajęć - jak to zrobić	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Projektowanie własnych gier dopasowanych do przedmiotu Praca w grupach nad zadaniami	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Prezentacje projektów grupowych	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
<b>Razem liczba godzin</b>	16	
<b>Efekty / wiedza</b> Jaką wiedzę zdobędą Uczestnicy szkolenia?	Uczestnik posiędzie wiedzę teoretyczną i praktyczne doświadczenie w zakresie wykorzystania gamifikacji w pracy dydaktycznej. Zdobędzie informacje na temat narzędzi przydatnych do konstruowania gier dydaktycznych. Nauczy się tworzyć i wprowadzać narzędzia gamifikacyjne.	

Projekt: „Zintegrowany Program Rozwoju Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach”

<b>Efekty /umiejętności</b> Jakie umiejętności zdobędą Uczestnicy szkolenia?	Uczestnik otrzyma praktyczne wskazówki umożliwiające stworzenia własnej gry dydaktycznej. Doświadczy interdyscyplinarnej, kreatywnej pracy zespołowej w ramach zdefiniowanego przez grupę wyzwania projektowego. Uczestnik będzie miał również świadomość znaczenia pracy grupowej i metod aktywizujących (charakterystycznych dla gamifikacji) jako warunku efektywnego prowadzenia dydaktyki.
<b>Efekty /kompetencje</b> Jakie kompetencje personalne i społeczne zdobędą Uczestnicy szkolenia?	Wzrost zaangażowania w wykonane zadania Wzrost jakości wykonywanych zadań Pogłębienie relacji oraz praca w grupie
<b>Metody pracy:</b> Jakie metody dydaktyczne będą wykorzystywane podczas szkolenia?	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja