

---

**Szkolenie pn. “Nauczanie z wykorzystaniem narzędzi on-line – metodyka i planowanie, warsztat dobrych praktyk realizacji dla kadry akademickiej uczelni” realizowane dla Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach**

### **Abstrakt**

Szkolenie dostarcza wiedzy, wzmacnia umiejętności techniczne oraz zapewnia uczenie się praktyczne, tj. daje możliwość zaadaptowania wiedzy i umiejętności do własnej sytuacji dydaktycznej. Szkolenie skierowane jest do pracowników prowadzących zajęcia ze studentami.

### **Szczegółowe cele szkolenia:**

- Wzmocnienie kompetencji cyfrowych na poziomie średniozaawansowanym (aspekt techniczny).
- Zapoznanie z formułą blended learning (aspekt teoretyczny).
- Opracowanie własnych zajęć w formule hybrydowej (aspekt praktyczny).
- Przygotowanie uczestników do radzenia sobie z wyzwaniami związanymi z nauką w formule zdalnej i hybrydowej.

### **Efekty uczenia się i korzyści dla uczestnika:**

#### **Korzyści:**

W trakcie szkolenia uczestnicy posiadają praktyczną wiedzę technologiczną oraz metodyczną umożliwiającą im samodzielne planowanie oraz realizację nauczania z wykorzystaniem narzędzi i metod e-learningu i blended learningu.

#### **Efekty uczenia się:**

- Uczestnik potrafi:
  - E1 Określić swoje potrzeby za pomocą Podstawowych Pytań E-learningu
  - E2 Prowadzić zajęcia w sali z wykorzystaniem narzędzi e-learningowych: wizualizer, tablica wirtualna, ARS.
  - E3 Dostosować wybór narzędzi do pracy z większą grupą.
  - E4 Zorganizować współpracę w zespołach online lub w sali zajęciowej wykorzystując odpowiednie narzędzia, takie jak chaty, kanały, współdzielenie ekranu, Wiki, fora
  - E5 Wykorzystać narzędzia Sieci 2.0 do budowania zaangażowania i autonomii studenta
  - E6 Przygotowywać dostępne cyfrowo materiały i udostępniać je studentom w sposób dostosowany do wymogów grupy.
  - E7 Przygotowywać testy i ćwiczenia cyfrowe zgodnie z różnymi podejściami – jako ewaluacja/diagnoza, w ramach TTT, jako interakcje w lekcjach cyfrowych, jako element ARS itp.

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

---

- E8 Organizować współpracę za pomocą wybranych narzędzi cyfrowych (tablica, narzędzia Sieci 2.0, notatnik cyfrowy itp.) zgodnie z założeniami konstruktywistycznych teorii uczenia się
- E9 Budować zasoby cyfrowe do nauki zindywidualizowanej (w ramach teorii odchodzących od konstruktywizmu)
- E10 Planować, przygotowywać, zbierać i oceniać zadania w formule tradycyjnej oraz peer assessment
- E11 Oceniać skuteczność własnej pracy i planować samodoskonalenie
- E12 Łączyć narzędzia cyfrowe z metodyką nauczania danego przedmiotu
- E13 Przygotować scenariusz zajęć wykorzystując techniki e-learning i blended learning do osiągnięcia optymalnego efektu dydaktycznego
- Uczestnik rozumie:
  - E14 Korzyści dydaktyczne płynące z zainwestowania czasu w przygotowanie nauczania w formule e-learning/blended learning
  - E15 Konieczność utrzymania kontaktu ze studentami w nauczaniu zdalnym
  - E16 Konieczność zapewnienia różnorodności form wykorzystywanych w nauczaniu celem utrzymania zainteresowania studenta
- Uczestnik zna:
  - E17 Definicje e-learningu oraz blended learningu oraz przykłady ich zastosowania w praktyce
  - E18 Zakres możliwości narzędzi do e-learningu i blended learningu w kontekście prezentowania treści (np. w formie wykładu interaktywnego), budowania ćwiczeń i zadań, współpracy ze studentami oraz skutecznego oceniania
  - E19 Wymagania dotyczące materiałów edukacyjnych – pod względem dostępności oraz wymagań formalnych
  - E20 Sposoby wykorzystania narzędzi cyfrowym do skutecznego zarządzania pracą grupy studentów
  - E21 Pojęcia metodyczne związane z budowaniem angażujących zajęć: klasa odwrócona, metoda projektowa, „ukrzesłowanie” w edukacji mobilnej, BYOD, autonomia itp.
  - E22 Różnice pomiędzy nauczaniem synchronicznym oraz asynchronicznym

## Forma realizacji

Szkolenie realizowane w formie hybrydowej (lub w całości online). W przypadku formy hybrydowej planowane są: 2 dni realizowane w formie stacjonarnej oraz ok. 3 lub 5 dni szkoleniowych w formie zdalnej. Podczas szkolenia zostaną wykorzystane m.in. następujące metody dydaktyczne: mini wykład, prezentacja z praktycznymi przykładami, case studies, dyskusja moderowana, wymiana doświadczeń, trening nowych umiejętności w formie udziału w ćwiczeniach praktycznych w treningu i instruktażu w zakresie kompetencji cyfrowych, sesje informacji zwrotnej, konsultacje, sesje pracy kreatywnej.

## Program szkolenia:

### Aspekty metodyczne:

- **A1 Definicje e-learningu i blended learningu, włączając naukę synchroniczną i asynchroniczną**
  - Wprowadzenie w tematykę blended learning
  - Komunikacja ze studentami
  - Definicja, założenia, zalety, ograniczenia komunikacji zapośredniczonej
  - Rekomendacje trenera w zakresie wyboru narzędzi
- **A2 Modele e-learningu i blended learningu – indywidualny i konstruktywistyczny**
  - Wprowadzenie w tematykę blended learning
  - Definicja, założenia, zalety, ograniczenia komunikacji zapośredniczonej
  - Projektowanie pracy w grupach w ramach BL
  - Jak dbać o relacje interpersonalne w BL
  - Komunikacja ze studentami
  - Motywacja w BL
  - Rekomendacje trenera w zakresie wyboru narzędzi
- **A3 Blended learning i jego powiązania z klasą odwróconą; metodyka tworzenia lekcji cyfrowych (pigułki wiedzy, rozgałęzienia itp.)**
  - Odpowiednie łączenie materiałów z treścią zajęć
  - Tworzenie materiałów wideo z prezentacji w formacie pigułki wiedzy
  - Projektowanie cyfrowej lekcji
  - Rekomendacje trenera w zakresie wyboru narzędzi
- **A4 Wymagania formalne stawiane materiałom cyfrowym (włączając w to dostępność cyfrową)**
  - Przypomnienie o identyfikacji wizualnej UŚ
  - Elementy projektowania uniwersalnego
  - Teams w zakresie pobierania materiałów
  - Rekomendacje trenera w zakresie wyboru narzędzi
- **A5 Sposoby organizowania współpracy cyfrowej w sali zajęciowej oraz online – modele współpracy**
  - Projektowanie pracy w grupach
  - Jak dbać o relacje interpersonalne w BL

- Komunikacja ze studentami
- Motywacja w BL
- Teams w zakresie tworzenia zespołu, administrowania uczestnikami i ograniczeniami
- Teams w zakresie udostępniania plików i materiałów
- Teams w zakresie sprawdzania historii zmian w dokumencie
- Teams w zakresie pobierania materiałów
- Rekomendacje trenera w zakresie wyboru narzędzi
- **A6 Podstawy metodyki edukacji mobilnej – “ukrzesłowienie” oraz BYOD**
  - Komunikacja ze studentami
  - Teams w zakresie udostępniania plików i materiałów
  - Teams w zakresie wykorzystania czatu (indywidualnie i grupowo)
  - Teams w zakresie zamieszczania ogłoszeń i materiałów
  - Rekomendacje trenera w zakresie wyboru narzędzi
- **A7 Zasady tworzenia testów (validity/raliability, błąd typu “1” i “2”)**
  - Microsoft Forms i Moodle Quiz w zakresie:
    - Projektowania testów
    - Przewidywania potencjalnych trudności
    - Konfiguracji testów zgodnie z wybranym przez nauczyciela akademickiego podejściem do testowania
  - Rekomendacje trenera w zakresie wyboru narzędzi
- **A8 Sposoby nauczania i testowania za pomocą ćwiczeń cyfrowych: Test-Teach-Test, ćwiczenia w metodzie podawczej, ćwiczenia jako element cyklu Presentation-Practice-Production/Performance, ćwiczenia jako starter do analizy, ćwiczenia jako fragment ewaluacji i autoewaluacji, świadomość wiedzy dzięki Certainty-Based Marking).**
  - Tworzenie atrakcyjnych materiałów związanych z dydaktyką w formacie BL
  - Realizacja założeń BL w odniesieniu do podziału pracy studenta
  - Realizacja założeń BL w odniesieniu do nauczania samodzielnego
  - Przygotowanie do dalszego kształcenia się nauczycieli akademickich w zakresie Flipped Classroom
  - Rekomendacje trenera w zakresie wyboru narzędzi
- **A9 Zadania i sposoby ich sprawdzania – metoda tradycyjna vs ocena rówieśnicza, podejście zorientowane na produkt vs podejście zorientowane na proces**

- Komunikacja ze studentami
- Moodle w zakresie wykorzystania aktywności “Zadanie”
  - Tworzenie i konfigurowanie zadania
  - Konfiguracja przesyłania plików
  - Informacja zwrotna w Zadaniach
  - Podejście procesowe w dokumentach Office Online:
    - Komentarze
    - Proponowanie i akceptowanie zmian
    - Śledzenie historii
- Moodle w zakresie wykorzystania aktywności “Warsztat”:
  - Tworzenie kryteriów
  - Przepisywanie prac przeznaczonych do oceny
  - Wymiana prac
  - Sposób uzyskania oceny ogólnej
  - Metodyczne podstawy oceny rówieśniczej w Warsztacie
- **A10 Tworzenie sylabusów i scenariuszy zajęć wspomaganych technologicznie w formule e-learning oraz blended learning. Elementy metod iteracyjnych dla celów ewaluacji i wprowadzania zmian.**
  - Jak wyznaczać cele i sposoby ich mierzenia?
  - Odpowiednie łączenie materiałów z treścią zajęć.
  - Komunikacja ze studentami
  - Elastyczny dobór narzędzi i aplikacji
  - Wypracowanie własnego scenariusza szkoleń
  - Dobre praktyki w zakresie projektowania zajęć
  - Rekomendacje trenera w zakresie wyboru narzędzi

### Aspekty technologiczne:

- **Nagrywanie prezentacji w PowerPoint i umieszczanie ich w MS Stream. (A3)**
  - Przypomnienie o identyfikacji wizualnej UŚ
  - Jak tworzyć ciekawe, angażujące i uniwersalnie dostępne mat. dydaktyczne?
  - Odpowiednie łączenie materiałów z treścią zajęć.
  - Omówienie konkretnych narzędzi, zalet i ograniczeń.
- **Tworzenie cyfrowych lekcji przy użyciu MS Forms. (A2, A3)**

- Odpowiednie łączenie materiałów z treścią zajęć.
- Microsoft Forms w zakresie:
  - Tworzenia pytań:
    - Wielokrotny/jednokrotny wybór
  - Dodawania do formularzy materiałów graficznych oraz wideo
  - Dzielenia formularzy na strony
  - Ustawiania przejść warunkowych między stronami
- Omówienie konkretnych narzędzi, zalet i ograniczeń.
- **Wykorzystanie narzędzi Sieci 2.0 – Wiki (Teams + Moodle), chaty, (T+M), słownik (M), forum (M). (A2)**
  - Projektowanie pracy w grupach
  - Dbanie o relacje interpersonalne
  - Komunikacja ze studentami
  - Omówienie konkretnych narzędzi, zalet i ograniczeń.
- **Organizacja pracy z narzędziami cyfrowymi w sali zajęciowej (tablica, wizualizer, kanały, chat itp.). Wymiana materiałów (kanały, chat, dysk w chmurze) oraz Automated Response Systems na przykładzie MS/Google Forms oraz Moodle. (A5, A6)**
  - Komunikacja ze studentami
  - Moodle w zakresie obsługi czatu
  - Teams w zakresie zamieszczania ogłoszeń i materiałów
  - Teams w zakresie udostępniania materiałów
  - Teams w zakresie pobierania materiałów
  - Teams w zakresie wykorzystania czatu (indywidualnie i grupowo)
  - Teams w zakresie korzystania z Whiteboard, Whiteboard OW oraz Notatnika zajęć
  - Omówienie konkretnych narzędzi, zalet i ograniczeń.
- **Udostępnianie materiałów i organizowanie aktywności na potrzeby pracy synchronicznej – tablica, Notes zajęć (notes ucznia, przestrzeń wspólna, rozpowszechnianie zadań, integracja notesu z Teams). (A5)**
  - Projektowanie pracy w grupach
  - Moodle w zakresie umieszczania materiałów, ich widoczności itp.
  - Omówienie konkretnych narzędzi, zalet i ograniczeń.
- **Udostępnianie materiałów i opisów zajęć do pracy asynchronicznej – Teams, Google Classroom, Moodle. (A1)**



- Odpowiednie łączenie materiałów z treścią zajęć
- Elementy projektowania uniwersalnego
- Komunikacja ze studentami
- Omówienie konkretnych narzędzi, zalet i ograniczeń.
- **Tworzenie zadań (zadania w Teams/Classroom/Moodle), tworzenie kryteriów oceny (Zadania w Teams), przekazywanie informacji zwrotnej i praca na dokumencie (Zadania w Teams), ocena rówieśnicza (Warsztat w Moodle). (A9)**
  - Elementy projektowania uniwersalnego
  - Teams w zakresie:
    - Tworzenia zadania
    - Ustawiania daty oddania i daty ostatecznej (ust. zwracania prac po terminie)
    - Tworzenia i wykorzystywania rubryk i średniej ważonej
    - Dodawania do zadania materiałów:
      - Dokument/prezentacja/arkusz nieedytowalny
      - Dokument/prezentacja/arkusz edytowalny
      - Zadanie do wykonania w notatniku interaktywnym OneNote
      - Nagranie dźwięku w OneNote
      - Pozostałe typy plików
    - Wpisywania oceny z zadania
    - Dodawania komentarza ogólnego do zadania (tzw. “komunikat zwrotny”)
    - Dodawanie komentarzy szczegółowych do zadania (j.w.)
    - Dostęp do wyników studentów w zakładkach “Oceny” oraz “Insights”
  - Omówienie konkretnych narzędzi, zalet i ograniczeń.
- **Tworzenie pytań o charakterze testowym; różne sposoby konfiguracji zadań testowych w zależności od potrzeb studentów. Sposoby skonfigurowania oceny testów (Formularze MS/Google, Quiz w Moodle). (A8)**
  - Elementy projektowania uniwersalnego
  - Microsoft Forms w zakresie:
    - Tworzenia pytań:
      - Wielokrotny/jednokrotny wybór
      - Uzupełnianie jednym słowem
      - Dłuższy tekst odpowiedzi
      - Macierz

- Pytania matematyczne i wykorzystanie wzorów
- Szeregowanie
- Wysyłanie plików
- Automatyczne przewidywanie odpowiedzi
- Konfiguracja podejść
- Ustawienie ograniczeń czasowych (timer)
- Ręczne sprawdzanie odpowiedzi
- Udostępnianie wyników
  - Dodawania do formularzy materiałów graficznych oraz wideo
- Moodle w zakresie dodawania i konfigurowania aktywności Quiz
- Moodle w zakresie trybów oceniania: jednokrotne/wielokrotne podejście, kary dla prób, CBM itp.
- Moodle w zakresie dodawania pytań:
  - Wybór
  - Krótka i dłuższa wypowiedź
  - Uzupełnianka wyrazowa
  - Zadania z obrazkiem (przenoszenie elementów)
  - Zadanie matematyczne
- Moodle w zakresie sprawdzania testów
- Omówienie konkretnych narzędzi, zalet i ograniczeń.
- **Wideokonferencje w Teams – dokładne omówienie wszystkich opcji z naciskiem na bezpieczeństwo (uprawnienia), prezentację treści (tablica Whiteboard jako aplikacja w Teams oraz wydzielona – wady i zalety) oraz pracy w grupach (pokoje). (A1)**
  - Przypomnienie o identyfikacji wizualnej UŚ
  - Projektowanie pracy w grupach
  - Komunikacja ze studentami
  - Teams w zakresie:
    - Ustawiania spotkania (indywidualnego i grupowego)
    - Zmiany dostępności spotkania (poczekalnia, uprawnienia)
    - Narzędzi wyświetlania (tryby Galeria, Together, przypinanie itp.)
    - Dodawania i usuwania uczestników ze spotkania
    - Uprawnień w spotkaniu
    - Udostępniania ekranu



- Udostępniania prezentacji
- Narzędzi nagrywania ekranu
- Udostępniania tablicy
- Tworzenia i konfiguracji pokoi
- Poprawnego zamykania spotkania
- Przekazywania kontroli nad współdzielonym ekranem
- Udostępniania dźwięku
- Korzystania z funkcji czatu (indywidualnie i grupowo)
- Korzystania z reakcji (dłoń, emotikonki itp.)
  - Kontraktowanie sposobu prowadzenia zajęć
  - Omówienie konkretnych narzędzi, zalet i ograniczeń.
- **Dbanie o dostępność materiałów cyfrowych na przykładzie Czytnika Imersyjnego (MS Teams) i Ułatwień Dostępu pakietu Office. (A4)**
  - Elementy projektowania uniwersalnego
  - Omówienie konkretnych narzędzi, zalet i ograniczeń.

## Informacje o wykonawcy i trenerach realizujących szkolenie

Wykonawca:

**MrCertified sp. z o. o.** to dostawca usług szkoleniowych oraz rozwiązań technologicznych dla edukacji kierowanych do firm oraz instytucji publicznych, specjalizujący się w szkoleniach IT, biznesowych oraz z zakresu nowoczesnych metod dydaktycznych. Posiadamy **> 10 lat** doświadczenia na rynku szkoleniowym oraz **> 100 000 godzin** przeprowadzonych szkoleń oraz **> 2 500** przeszkolonych pracowników działów IT. Podsumowanie w liczbach:

**Kursy online i stacjonarne | Fora | Pliki | Blog**

**Sieć studentów i twórców treści edukacyjnych**

**+200** autorskich kursów on-line | **+400** godzin treści video

**+100 000** pytań testowych |

**+100** sprawdzonych dydaktyków

**Trener:**

dr Marek Molenda – nauczyciel akademicki, dydaktyk. Zajmuje się naukowo oraz praktycznie dydaktyką ogólną, dydaktyką e-learningu oraz nauczaniem języków wspomaganym komputerowo (CALL). Zrealizował ponad 150 szkoleń dla szkół oraz uniwersytetów w Polsce. Pełni funkcję Pełnomocnika p. Dziekan Wydziału Filologicznego ds. e-learningu w Uniwersytecie Łódzkim. Zasiadał w Komisji ds. Doskonalenia Dydaktyki UŁ. Stale poszerza swoją wiedzę dydaktyczną – obecnie szkoli się na zaawansowanej ścieżce *Train the trainer* na Uniwersytecie w Groningen (Niderlandy).