

GRYWALIZACJA W EDUKACJI I PRAKTYCZNE WYKORZYSTYWANIE GIER W SZKOLE PODSTAWOWEJ

Plan szkolenia

Grywalizacja w edukacji i praktyczne wykorzystanie gier w szkole podstawowej

Grywalizacja, gamifikacja (ang. gamification), to jeden z najnowocześniejszych trendów w edukacji. Polega na zastosowaniu określonych zasad, jakie panują w grze (poziomy, wyzwania, misje) po to, by zwiększyć motywację uczniów do pracy. Grywalizować można całą lekcję, bądź jej część. Z powodzeniem, może być stosowana na każdym poziomie szkolnym. Każdy, komu bliska jest edukacja powinien zapoznać się z możliwościami, jakie daje nam gamifikacja. Poniższy kurs zwiera dużo praktycznych informacji, które pozwolą Uczestnikom zdobyć wiedzę i kompetencje do grywalizowania własnych lekcji i zajęć. Tutoriale będące elementem kursu, przedstawią Uczestnikom krok po kroku, jak korzystać z danego narzędzia.

PYTANIA, KTÓRE DOCZEKAJ? SI? ODPOWIEDZI

?

- czym jest grywalizacja?
- dlaczego gramy?
- jaka jest motywacja w gamifikacji?
- jak stworzyć własną grę?
- jakie są elementy grywalizacji w procesie edukacyjnym?
- jakie narzędzia mogę wykorzystać w tworzeniu własnych materiałów?
- jakich gier planszowych używać w pracy z dziećmi o specjalnych potrzebach edukacyjnych?

KOMU W SZCZEGÓLNOŚCI DEDYKUJEMY SZKOLENIE?

- nauczycielom przedmiotów
- nauczycielom edukacji wczesnoszkolnej
- pedagogom specjalnym
- pedagogom-terapeutom
- rewalidatorom
- nauczycielom świetlicy
- każdemu, kto interesuje się nowoczesnymi metodami nauki
- dyrektorom szkół i placówek oświatowych

CELE SZKOLENIA

!

- poszerzenie wiedzy z zakresu gamifikacji
- nauka zasad obowiązujących w grywalizacji procesu edukacyjnego
- zdobycie wiedzy na temat głównych narzędzi wykorzystywanych w gamifikacji
- zdobycie wiedzy na temat gier planszowych dla dzieci o specjalnych potrzebach edukacyjnych
- poszerzenie wiedzy na temat grywalizacji w pracy z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych
- nauka aplikacji do tworzenia własnych materiałów

SPOSOBY REALIZACJI CELÓW

Samokształcenie platforma Moodle,
materiały szkoleniowe (pdf),
pytania kontrolne po każdym module,
testy sprawdzające (online)

KORZYŚCI DLA UCZESTNIKÓW

\$

Wiedza

W1 - Posiada wiedzę z zakresu gamifikacji

W2 - Posiada wiedzę na temat podstawowych pojęć, gamifikacja, motywacja oraz wie jakie zasady obowiązują w grywalizacji procesu edukacyjnego

W3 - Posiada wiedzę dotyczącą głównych narzędzi wykorzystywanych w gamifikacji

KORZYŚCI DLA UCZESTNIKÓW

\$

Umiejętności

U1 - Potrafi zgrywalizować proces edukacyjny

U2 - Potrafi stworzyć własną grę

U3 - Potrafi stworzyć system motywacyjny ucznia

KORZYŚCI DLA UCZESTNIKÓW

\$

Kompetencje społeczne

K1 - Jest profesjonalistą, zawsze działa w zgodzie z kodeksem etyki i przyjętych zasad

K2 - Jest otwarty na wiedzę, doskonali swój warsztat pracy

WYMAGANIA WSTĘPNE DLA UCZESTNIKÓW

Wiedza: brak wymagań

Umiejętności: Ze względu na specyfikę organizacji zajęć, które przybierają formę e-learningu, wymagana jest podstawowa znajomość obsługi komputera i przeglądarek internetowych.

INWESTUJĄC W SZKOLENIE OTRZYMASZ

dostęp do platformy szkoleniowej
(indywidualne konto),

imienny dyplom i zaświadczenie o
ukończeniu kursu,

możliwość zniżki na kolejne
szkolenia.

Szczegółowy plan szkolenia

Moduł 1 | Nowe technologie w edukacji

1.1. TiK w szkole 1.2. Taksonomia Blooma 1.3. Model SAMR 1.4. Nowe technologie szanse i zagrożenia

Moduł 2 | Grywalizacja

2.1. Definicja 2.2. Założenia 2.3. Efekty 2.4. Dlaczego gramy? 2.5. Motywacja w gamifikacji 2.6. Game based learning

Moduł 3 | Grywalizacja w szkole podstawowej

3.1. Jak stworzyć własną grę? 3.2. Elementy grywalizacji w procesie edukacyjnym 3.3. Grywalizacja w pracy z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych 3.4. Game based learning w pracy terapeutyczno - rewalidacyjnej

Moduł 4 | Laboratorium grywalizacji

4.1. Z najlepszymi... - gra do wykorzystania na zajęciach rewalidacyjnych 4.2. Dlaczego warto być zycziwym? - gra do wykorzystania na zajęciach wychowawczych 4.3. Jumanji - gra do wykorzystania na lekcjach historii 4.4. Atak - gra do wykorzystania na lekcji historii

Moduł 5 | Gry planszowe i w szkole podstawowej

5.1. Board games w szkole 5.2. Jakie gry planszowe można wykorzystać na lekcjach? 5.3. Elementy gier w procesie edukacyjnym 5.4. Jak opracować własną grę planszową? 5.5. Gry planszowe w pracy z dziećmi o specjalnych potrzebach edukacyjnych

Moduł 6 | Narzędownik

6.1. Jakie narzędzia mogę wykorzystać w tworzeniu własnych materiałów? 6.2. Genally - tutorial 6.3. Canva - tutorial 6.4. Clarisketch - tutorial 6.5. Inne aplikacje do wykorzystania w szkole

Czas trwania kursu: **30 godzin**.

Aby zakupić kurs zapraszamy na stronę www.crp.wroclaw.pl