CENTRUM ROZWOJU PERSONALNEGO
WE WROCŁAWIU

GRYWALIZACJA W EDUKACJI I WYKORZYSTANIE 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 DOCZEKAJĄ SIĘ 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 - Wiedza z zakresu gamifikacji

W2 - Wiedza na temat podstawowych pojęć, gamifikacja, motywacja oraz znajomość zasad obowiązujących w grywalizacji procesu edukacyjnego

W3 - Posiada wiedzę dotyczącą głównych narzędzi wykorzystywanych w gamifikacji

KORZYŚCI DLA UCZESTNIKÓW

$

Umiejętności

U1- Umiejętność zgrywalizowania procesu edukacyjnego

U2- Umiejętność stworzenia własnej gry

U3- Umiejętność stworzenia systemu motywacyjnego ucznia

KORZYŚCI DLA UCZESTNIKÓW

$

Kompetencje społeczne

K1 - Profesjonalizm, działanie w zgodzie z kodeksem etyki i przyjętych zasad

K2 - Otwartość na wiedzę, chęć doskonalenia własnego warsztatu 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.

O AUTORZE

mgr Marta Siłakowska – Zioune - nauczyciel historii i wiedzy o społeczeństwie, terapeuta integracji sensorycznej, psychomototryk, pedagog specjalny, terapeuta ręki, terapeuta EEG – Biofeedback, specjalizujący się w pracy z dziećmi z całościowymi zaburzeniami rozwoju. Pracuje w nurcie humanistycznym, podążając za potrzebami swoich podopiecznych, holistycznie patrząc na rozwój dziecka, kieruje się zasadą „pracować na zasobach, nie deficytach”

Szczegółowy plan szkolenia

Moduł 1 Nowe technologie w edukacji

1. TiK w szkole 2. Taksonomia Blooma 3. Model SAMR 4. Nowe technologie szanse i zagrożenia

Moduł 2 Grywalizacja

1. Definicja 2. Założenia 3. Efekty 4. Dlaczego gramy? 5. Motywacja w gamifikacji 6. Game based learning

Moduł 3 Grywalizacja w szkole podstawowej

1. Jak stworzyć własną grę? 2. Elementy grywalizacji w procesie edukacyjnym
3. Grywalizacja w pracy z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych
4. Game basedlearning w pracy terapeutyczno - rewalidacyjnej

Moduł 4 Laboratorium grywalizacji

1. Z najlepszymi... - gra do wykorzystania na zajęciach rewalidacyjnych
2. Dlaczego warto być życzliwym? - gra do wykorzystania na zajęciach wychowawczych
3. Jumanji - gra do wykorzystania na lekcjach historii 4. Atak - gra do wykorzystania na lekcji historii

Moduł 5 Gry planszowe i w szkole podstawowej

1. Board games w szkole 2. Jakie gry planszowe można wykorzystać na lekcjach?
3. Elementy gier w procesie edukacyjnym
4. Jak opracować własną grę planszową?
5. Gry planszowe w pracy z dziećmi o specjalnych potrzebach edukacyjnych

Moduł 6 Narzędownik

1. Jakie narzędzia mogę wykorzystać w tworzeniu własnych materiałów?
2. Genally - tutorial 3. Canva - tutorial 4. Clarisketch - tutorial
5. Inne aplikacje do wykorzystania w szkole

Czas trwania kursu: **30 godzin** (Podana liczba godzin to szacunkowy czas potrzebny na całościowe opanowanie materiału, udzielenie odpowiedzi na pomocnicze pytania kontrolne oraz bezbłędne rozwiązanie testów sprawdzających).

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