

WGGE Gry edukacyjne w Genially

Przeznaczenie

Szkolenie przeznaczone jest dla nauczycieli uczących na wszystkich etapach edukacyjnych, którzy chcą wykorzystywać szablony Genially do tworzenia gier, zabaw i edukacyjnych pokoi zagadek dla uczniów.

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 25 godzin zajęć online – praca na platformie szkoleniowej.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem, w tym umieć tworzyć, zapisywać, kopiować, wyszukiwać i edytować dokumenty; posługiwać się przeglądarką WWW i pocztą; umieć wyszukiwać informacje w sieci Internet. Ponadto powinien ukończyć szkolenie Zaczynamy pracę z Genially (WZGE) lub posiadać umiejętności: tworzenia wielostronicowych prezentacji z niestandardową nawigacją między stronami, wstawiania grafiki, dźwięku, blokowania, grupowania elementów, układania obiektów na warstwach, kopiowania, przesuwania elementów w widoku prezentacji, dodawania interaktywności i animacji do wstawionych obiektów, osadzania w Genially gotowych materiałów przygotowanych w innych aplikacjach, zapisywania oraz udostępniania gotowych prac.

Cele

1. Nabycie umiejętności zastosowania szablonów Genially do zaprojektowania i przygotowania gier i zabaw edukacyjnych dla uczniów.
2. Nabycie umiejętności modyfikacji wybranych szablonów w celu dostosowania do własnych potrzeb.

Treści kształcenia

1. Tworzenie gier planszowych i innych gier, quizów oraz pokoi zagadek w specjalnie zaprojektowanych do tego celu szablonach Genially.

2. Modyfikowanie wybranego szablonu w celu dostosowania tworzonej aktywności do tematu lekcji i potrzeb uczniów, dla których jest przeznaczona.
3. Przekazanie przygotowanych aktywności uczniom.

Metody i formy nauczania

1. Prezentacja.
2. Praca indywidualna słuchacza.
3. Dyskusja.

Charakterystyka materiałów

Materiały przygotowane na potrzeby szkolenia (w formie elektronicznej).

Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusję ze słuchaczami. W trakcie trwania szkolenia będą oceniane postępy uczestników. Przewidywana jest również ankieta dla oceny całego szkolenia, która będzie wypełniana przez słuchaczy po jego ukończeniu.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Przeglądarka internetowa,
2. Aplikacja <https://genial.ly/>

Literatura

1. EDUNews.PL - portal o nowoczesnej edukacji - Zamień lekcję w przygodę, czyli przepis na pokój zagadek w szkole; dostęp 22.09.2022
2. Janczak D., Escape room na lekcji, W cyfrowej szkole nr 1/2019;
3. Leśniewska G., Gry jako narzędzia wspierające proces edukacji, Studia i Prace WNEIZ US nr 49/1 2017.

Autor

Hanna Basaj, Marta Wnukowicz