

SMAM Misja Mars – jak zrobić grę edukacyjną

Przeznaczenie

Szkolenie jest przeznaczone dla nauczycieli przedmiotów przyrodniczych i ścisłych szkół ponadpodstawowych, którzy prowadzą zajęcia o tematyce związanej z eksploracją przestrzeni kosmicznej i są zainteresowani wykorzystaniem gry edukacyjnej o tej tematyce.

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 5 godzin zajęć w formie stacjonarnej.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem, w tym przeglądarką WWW. Uczestnik powinien mieć własne konto w usłudze Google, umożliwiające tworzenie i korzystanie z Dokumentów Google. Nie jest wymagane konto gmail.

Cele

1. Upowszechnienie materiałów projektu Future Space, w tym scenariuszy lekcji.
2. Poznanie koncepcji gamifikacji/grywalizacji. Zalety i wady stosowania tej metody w edukacji.
3. Zapoznanie ze scenariuszem gry „Kolonizacja Marsa – wyzwania i rozwiązania” w stopniu umożliwiającym jej samodzielne przeprowadzenie.

Treści kształcenia

1. Zapoznanie z metodą gamifikacji / grywalizacji – zastosowanie, zalety, zagrożenia.
2. Omówienie projektu Future Space i możliwości wykorzystania materiałów projektu.
3. Przeprowadzenie sesji gry „Kolonizacja Marsa – wyzwania i rozwiązania” z uczestnikami, szkolenie do roli prowadzącego grę.

4. Samodzielne przygotowanie części własnego wyposażenia do gry „Kolonizacja Marsa – wyzwania i rozwiązania”.
5. Poznanie narzędzi TIK wspomagających prowadzenie gry.

Metody i formy nauczania

1. prezentacja
2. gra w zespołach
3. pokaz
4. praca samodzielna
5. dyskusja

Charakterystyka materiałów

Materiały przygotowane na potrzeby szkolenia (w formie elektronicznej).

Półprodukty, z których uczestnicy mogą w trakcie zajęć samodzielnie wykonać niektóre akcesoria do gry.

Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusję ze słuchaczami. W trakcie szkolenia będą oceniane postępy uczestników. Będą zbierane propozycje zmian, uzupełnień, modyfikacji gry i sposobu jej przeprowadzenia. Przewidywana jest również ankieta dla oceny całego szkolenia, która będzie wypełniana przez słuchaczy po jego zakończeniu.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. system operacyjny z przeglądarką internetową
2. narzędzia Google
3. Padlet, inne oprogramowanie w razie potrzeby

Literatura

1. Stańdo J. Jak wykorzystać techniki gamifikacyjne w edukacji matematycznej?
http://www.bc.ore.edu.pl/Content/1012/MAT_4_4.pdf (dostęp 10.06.2022)
2. Jędrzejewska A. Gamifikacja, co to jest i skąd nagle jej taka wielka siła? Publikacja internetowa Lubelskiego Samorządowego Centrum Doskonalenia Nauczycieli,

<https://www.lscdn.pl/pl/publikacje/publikacje-konsultantow/12404,Gamifikacja-co-to-jest-i-skad-nagle-jej-taka-wielka-sila.html> (dostęp 10.06.2022)

3. Strona internetowa projektu Future Space: <https://futurespaceproject.eu/> (dostęp 10.06.2022)

Autorzy

Justyna Kamińska, Dariusz Brzuska