

HBAW Graj – baw się kulturą i sztuką

Przeznaczenie

Szkolenie skierowane jest do nauczycieli przedmiotów humanistycznych oraz wszystkich zainteresowanych stosowaniem gier dydaktycznych online w edukacji. Treści szkolenia są zgodne z podstawą programową kształcenia ogólnego w szkole podstawowej i ponadpodstawowej.

Informacje o organizacji

Szkolenie trwa 10 godzin w formę online: synchroniczną (4 godz.) i asynchroniczną (6 godz.) na platformie e-learningowej.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem i urządzeniami peryferyjnymi - mikrofon, kamera, przeglądarką www, wyszukiwać informacje w sieci internet, pracować w chmurze. Do spotkania online niezbędne jest posiadanie dostępu do internetu i komputera ze słuchawkami/głośnikami, mikrofonem, kamerką internetową potrzebne jest do wirtualnego spotkania.

Uczestnik szkolenia powinien charakteryzować się otwartością na nowe doświadczenia, w tym na współpracę z innymi.

Cele

1. Poznanie możliwości wykorzystania w edukacji gier online tworzonych przez instytucje kultury.
2. Przygotowanie uczestników do zastosowania gier online w rozwijaniu kompetencji kluczowych i indywidualizacji wymagań edukacyjnych.
3. Wsparcie nauczycieli w kształceniu kompetencji ucznia dotyczących edukacyjnych zastosowań gier cyfrowych jako współczesnych narzędzi retorycznych do komunikacji i budowania wiedzy.

Treści kształcenia

1. Nauczanie wsparte grami cyfrowymi jako narzędzie aktywizowania uczniów i kształtowania umiejętności poznawczych i cyfrowych.
2. Cyfrowe zasoby gier o kulturze i sztuce.
3. Praktyczne wykorzystanie mediów cyfrowych na przykładzie edukacyjnego potencjału gier.
4. Możliwości i korzyści wykorzystywania gier o dziedzictwie kulturowym.
5. Stworzenie prostej gry do wykorzystania w pracy z uczniami.

Metody i formy nauczania

1. Prezentacja.
2. Ćwiczenia indywidualne i zespołowe uczestników.
3. Dyskusja i wymiana doświadczeń.

Charakterystyka materiałów

Materiały przygotowane na potrzeby szkolenia udostępnione podczas spotkania.

Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusje ze słuchaczami. Ankieta do oceny całego szkolenia będzie wypełniana przez słuchaczy po jego zakończeniu.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Przeglądarka internetowa – preferowana: Google Chrome
2. Serwisy internetowe m.in.: Google Arts & Culture, Microsoft 365, Google Docs, popularne programy do tworzenia gier, współpracy np. Wakelet, LearningApps, Wordwall itp.

Literatura, źródła informacji – wybór

1. Arts&Culture, <https://artsandculture.google.com/project/games>, odczyt z dnia 03.06. 2022
2. Zagraj w sztukę, <https://zagrajwsztuke.pl>, odczyt z dnia 03.06. 2022

3. Zgrywalizowane lekcje, <https://niepodlegla.men.gov.pl>, odczyt z dnia 03.06. 2022
4. Zintegrowana Platforma Edukacyjna, <https://zpe.gov.pl/>, odczyt z dnia 03.06.2022

Autor

Elżbieta Pryłowska-Nowak