

HGYM **Gry o Mazowszu w wirtualnych muzeach**

Przeznaczenie

Szkolenie skierowane jest do nauczycieli przedmiotów humanistycznych oraz wszystkich zainteresowanych stosowaniem gier w edukacji regionalnej o Mazowszu.

Informacje o organizacji

Szkolenie trwa 12 godzin, w tym 2 godziny w formie synchronicznej oraz 10 godzin w formie asynchronicznej na platformie e-learningowej.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem i urządzeniami peryferyjnymi - mikrofon, kamera, przeglądarka WWW, wyszukiwać informacje w sieci internet, pracować w chmurze.

Cele

1. Poznanie możliwości wykorzystania zasobów wirtualnych muzeów o Mazowszu w edukacji regionalnej.
2. Praktyczne zastosowanie cyfrowych e-materiałów.
3. Wsparcie nauczycieli w wykorzystaniu i tworzeniu gier do pracy dydaktycznej.

Treści kształcenia

1. Zbiory artefaktów - najpopularniejsze wystawy i galerie dotyczące dziedzictwa kulturowego Mazowsza.
2. Dziedzictwo kulturowe Mazowsza - wirtualne zwiedzanie.
3. Uczenia się z wykorzystaniem gier - znaczenie w nauczaniu i uczeniu się.
4. Możliwości i wyzwania nauczania opartego na grach. Przykłady różnych typów gier.

5. Tworzenie prostych gier w oparciu o narzędzia TIK i zasoby wirtualnych muzeów.
6. Opracowanie gry i planu lekcji obrazującego jej zastosowanie.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Przeglądarka internetowa – preferowana: Google Chrome
2. Oprogramowanie: wirtualne muzea, Microsoft 365, Google Workspace, serwisy do tworzenia prostych gier, narzędzia AI, inne wg potrzeb.

Autorzy

Elżbieta Pryłowska-Nowak, Michał Grześlak