

# **HBAW** Graj – baw się kulturą i sztuką

## **Przeznaczenie**

Szkolenie skierowane jest do nauczycieli przedmiotów humanistycznych oraz wszystkich zainteresowanych stosowaniem dydaktycznych gier online w edukacji.

## **Informacje o organizacji**

Szkolenie trwa 10 godzin online w formie synchronicznej - 2 godziny i asynchronicznej 8 godzin na platformie e-learningowej.

## **Wymagania**

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem i korzystać z internetu. Do spotkania online niezbędne jest posiadanie dostępu do internetu i komputera lub urządzenia mobilnego ze słuchawkami/głośnikami, mikrofonem, kamerką internetową.

## **Cele**

1. Poznanie możliwości wykorzystania w edukacji gier online tworzonych przez instytucje kultury.
2. Zastosowanie 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 - edukacyjny potencjał gier.
4. Możliwości i korzyści wykorzystywania gier o dziedzictwie kulturowym.
5. Stworzenie prostej gry do wykorzystania w pracy z uczniami.

**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, zasoby instytucji kultury z gramami, gry: This War of Mine, Gra szyfrów, popularne programy do tworzenia gier, współpracy np. Wakelet, LearningApps, Wordwall itp., technologia sztucznej inteligencji i wirtualnej rzeczywistości.

**Autor**

Elżbieta Pryłowska-Nowak