

20 listopada 2020 r.
godz. 13.00

Joanna Mytnik

WEJDŹ

Jak utrzymać zaangażowanie studentów podczas zajęć online?

- Small teaching czyli pierwsze i ostatnie 5 minut zajęć.
- Narzędzia wspierające utrzymanie zaangażowania podczas zajęć online: czat, mentimeter, socrative.
- Przyczyny efektu „Zoom fatigue”, rola neuronów lustrzanych, rola emocji w tworzeniu przestrzeni uczenia się. Przeciwdziałanie poczuciu osamotnienia – sposoby.
- Metody pracy projektowej, zespołowej (google arkusze, podział na pokoje na platformach webinarowych, forum), metoda organizacji procesu wzajemnego uczenia się studentów (peer learning): jigsaw method.
- Rola filmów w prezentacji.
- Aspekt wizualny zasobów edukacyjnych tworzonych przez nauczycieli.
- Relacje a proces uczenia się.



Czas trwania szkoleń: 90 min.
Forma: webinar (MSTeams)

KONTAKT

joanna.mytnik@pg.edu.pl
502 494 189

CENTRUM
NOWOCZESNEJ
EDUKACJI PG



OFERTA SZKOLEŃ

27 listopada 2020 r.
godz. 13.00

Joanna Mytnik

WEJDŹ

Narzędzia IT w pracy dydaktycznej

Do wyboru **przegląd wszystkich** lub praca na
wybranych 2-6 narzędziach:

- **quizy interaktywne**: mentimeter, socrative,
- **e-fiszki**: quizlet,
- programy do tworzenia **grafik**: canva, piktochart,
- **turnieje** wiedzy online: jeopardylabs,
- tworzenie **stron www**: wix, google kreator
- **dyskusja** online: tricider
- **praca zespołowa** na współdzielonym dokumencie: google sheets,
- **ankiety**/głosowanie: google formularz
- **nagrywanie prezentacji** z głosem: ppt, screencastomatic (ten ostatni z narzędziem edycji nagrania i możliwością nagrania także siebie w małym oknie),
- **generator kodów** QR,
- inne potrzeby?

WARSZTATY: Proszę wypełnić **ANKIETĘ POTRZEB** (warsztat dedykowany grupie wybranych narzędzi)

Joanna Mytnik

WEJDŹ

Angażujące formy zadań: 20 sposobów na wzbudzenie motywacji studentów

Przegląd **ponad 20 różnych sprawdzonych** sposobów na przetwarzanie wiedzy przez studentów w atrakcyjnej dla nich formie, wzbudzającej **emocje** (niezbędne do tworzenia trwałych śladów pamięciowych).

Odpowiednia forma zadania dodatkowo wymusza **postawę kreatywną, pracę zespołową, sięganie do źródeł** (wiarygodnych), **krytyczne myślenie**.

M.in.: infografika, trailer, mapa myśli, fiszki, hyde park, TopTen, mowa windowa, debata oxfordzka, blog, film, komiks, mini konferencja, mini wykłady studentów, gra terenowa, pokój zagadek, gry planszowe (tworzenie), podcast, learning diary, jigsaw method, wywiad w wyobraźni...

4 grudnia 2020 r.
godz. 13.00

11 grudnia 2020 r.
godz. 13.00

Joanna Mytnik

WEJDŹ

Grywalizacja w dydaktyce akademickiej

I. **Grywalizacja w edukacji**: definicja, elementy, zalety i wady.

- Dlaczego grywalizacja jest skuteczna w edukacji: neurobiologiczne podłoże motywacji, mózgowy układ nagrody.
- Gry a grywalizacja.
- Czego unikać grywalizując zajęcia
- Elementy mechaniki i dynamiki gier i ich zastosowanie..
- Narracja w grze – źródła inspiracji, sposoby implementacji fabuły do gry, fabularyzacja zadań.
- Wyniki ankiet studenckich.

II. Prezentacja wybranych **autorskich kursów zgrywalizowanych** - analiza elementów mechaniki i dynamiki oraz przyczyn efektu „flow”.

III. Dla zainteresowanych zgrywalizowaniem swoich zajęć: **warsztat indywidualny** lub **grupa do 4 osób** (praca nad własnym kursem z trenerem),
Pierwsze spotkanie ok. 2 godzin.