



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



**MODULE4NCU - Podniesienie kompetencji kadry dydaktycznej UMK w Toruniu
w latach 2024-2026**

Szkolenie z zakresu rozwijania kompetencji cyfrowych nauczycieli akademickich.

Projektowanie e-tivities – asynchronicznie, aktywnie - mgr Joanna Buczyńska

1. Liczba godzin dydaktycznych – 14
2. Liczba dni szkolenia – 7
3. Maksymalna liczba osób w grupie – 10
4. Forma zajęć: zdalna (synchroniczna i asynchroniczna)
5. Miejsce odbywania szkolenia – Toruń/online
6. Zakładane efekty uczenia się

Uczestnik po ukończeniu szkolenia:

- a) **wiedza**
 - definiuje pojęcie e-tivities
- b) **umiejętności**
 - projektuje e-tivities
 - dobiera funkcjonalności Moodlea do projektowania aktywności
 - prowadzi efektywne zajęcia zdalne asynchroniczne
 - projektuje zajęcia z wykorzystaniem dostępnych narzędzi (aplikacji) technologii informacyjnej
- c) **kompetencje społeczne**
 - rozwija współpracę i współdziałanie w procesie edukacji zdalnej

7. Opis szkolenia, w tym:

Zagadnienia	Liczba godzin
1. Projektowanie e-tivities: <ol style="list-style-type: none"> a. e-tivities – istota i zasady tworzenia b. wykorzystanie funkcjonalności Platformy Moodle do projektowania e-tivities c. tworzenie aktywnego, współpracującego środowiska uczenia d. projektowanie przykładowych e-tivities 	6 x 2h tygodniowe szkolenie asynchroniczne w formule „ Daily Challenge ” zajęcia zdalne asynchroniczne
2. Prezentacja zadań i wymiana doświadczeń	1 x 2h zajęcia zdalne synchroniczne

8. Sposób weryfikacji zakładanych efektów uczenia się/warunki uzyskania zaświadczenia o ukończeniu szkolenia:

Wykonanie ocenianych zadań na platformie Moodle:

- uczestnictwo w dyskusjach,
- projektowanie e-tivities,
- wykonywanie zadań