



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.**

### **Rozwijanie kompetencji dydaktycznych nauczycieli akademickich - dr Małgorzata Skibińska**

- 1. Liczba godzin dydaktycznych – 15**
- 2. Liczba dni szkolenia –**
- 3. Maksymalna liczba osób w grupie – 10**
- 4. Forma zajęć: (liczba godzin zajęć prowadzonych zdalnie: 12 i liczba godzin zajęć prowadzonych stacjonarnie: 3)**
- 5. Miejsce odbywania szkolenia – Toruń/online**
- 6. Zakładane efekty uczenia się**

#### **a) wiedza**

Uczestnik szkolenia:

- opisuje założenia dydaktyki cyfrowej
- wymienia i charakteryzuje modele dydaktyki cyfrowej
- decyduje o wykorzystaniu wybranego modelu dydaktyki cyfrowej dla efektywnej realizacji zajęć dydaktycznych
- wybiera narzędzia umożliwiające osiągnięcie celów kształcenia i dydaktyki cyfrowej
- zna możliwości wykorzystania technologii cyfrowych do zaspokajania zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych studentów poprzez umożliwienie im postępów na różnych poziomach i szybkości oraz podążanie za indywidualnymi ścieżkami i celami uczenia się
- zna możliwości wykorzystania technologii cyfrowych do wspierania aktywnego i twórczego zaangażowania uczniów w dany przedmiot
- zna możliwości wykorzystania technologii cyfrowych do dostarczania uczniom ukierunkowanej i terminowej informacji zwrotnej

#### **b) umiejętności**

Uczestnik szkolenia potrafi:

- zaplanować proces uczenia się studentów w oparciu o założenia dydaktyki cyfrowej
- wykorzystać wybrany model dydaktyki cyfrowej w planowaniu i organizacji własnych zajęć dydaktycznych
- identyfikować najlepsze praktyki wizualizacji wiedzy i współpracy online



- wykorzystywać technologie i usługi cyfrowe w celu wzmocnienia interakcji ze studentami
- organizować aktywności i materiały cyfrowe umożliwiające realizację celów kształcenia i rozwoju kompetencji cyfrowych studentów
- udostępniać treści cyfrowe studentom i innym nauczycielom

### **c) kompetencje społeczne**

Uczestnik szkolenia:

- krytycznie ocenia i aktywne rozwija własne kompetencje cyfrowe
- krytycznie ocenia i aktywne rozwija własną cyfrową praktykę pedagogiczną
- aktywnie uczestniczy w zajęciach
- skutecznie rozpoznaje i wyraża własne potrzeby edukacyjne związane z treścią zajęć
- skutecznie współpracuje z osobą prowadzącą zajęcia i innymi uczestnikami kursu
- wykorzystuje cyfrowe źródła i zasoby do ciągłego rozwoju zawodowego

## **7. Opis szkolenia, w tym:**

Celem zajęć jest przekazanie podstaw teoretycznych dydaktyki cyfrowej na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych studentów, jak i samych nauczycieli akademickich. Ponadto uczestnicy szkolenia poznają założenia 6 modeli dydaktyki cyfrowej (odwrócona klasa, gamifikacja, nauczanie hybrydowe, nauczanie problemowe, metoda projektowa, metoda podawcza). Oprócz podstaw teoretycznych, uczestnicy szkolenia w sposób praktyczny poznają nie tylko omawiane modele dydaktyki cyfrowej, ale także wybrane narzędzia cyfrowe przydatne w ich realizacji. Wspólną cechą poznawanych narzędzi jest interaktywność, wizualizacja treści oraz dostępność.

Oczekiwanym efektem zajęć jest umiejętność planowania i organizacji własnych zajęć dydaktycznych w oparciu o wybrany model dydaktyki cyfrowej, a tym samym rozwój kompetencji cyfrowych nauczycieli akademickich.

| <b>Zagadnienia</b>                                                                                              | <b>Liczba godzin</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Wprowadzenie do założeń dydaktyki cyfrowej                                                                      | 1                    |
| Omówienie 6 modeli dydaktyki cyfrowej: odwrócona klasa, gamifikacja, nauczanie hybrydowe, nauczanie problemowe, | 2                    |



|                                                                                                                                                                                                                                                                                             |   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| metoda projektowa, metoda podawcza.                                                                                                                                                                                                                                                         |   |
| Wykorzystanie wizualizacji w procesie nauczania-uczenia się.<br>Przegląd wybranych narzędzi przydatnych do realizacji dydaktyki cyfrowej (edycja tekstu, grafiki, wideo online, współpraca online, wizualizacja wiedzy (mapy myśli, infografika, tablice, mapy, schematy i diagramy online) | 4 |
| Genially jako narzędzie combo dydaktyki cyfrowej                                                                                                                                                                                                                                            | 8 |

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

Sposób weryfikacji zakładanych efektów uczenia się:

- a. Obserwacja aktywności podczas zajęć
- b. Quiz wiedzy
- c. Scenariusz zajęć w oparciu o wybrany model dydaktyki cyfrowej
- d. Realizacja projektu cyfrowego z wykorzystaniem narzędzi omawianych podczas zajęć