



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 dydaktycznych nauczycieli akademickich.

**Gry i kreatywne ćwiczenia w aktywnym uczeniu się studentów**

**- dr hab. Wioletta Kwiatkowska, prof. UMK**

- 1. Liczba godzin dydaktycznych - 15**
- 2. Liczba dni szkolenia – 3**
- 3. Maksymalna liczba osób w grupie – 10**
- 4. Forma zajęć: stacjonarna**
- 5. Miejsce odbywania szkolenia – Toruń**
- 6. Zakładane efekty uczenia się**

**a) wiedza**

Uczestnik szkolenia:

- objaśnia proces projektowania, opracowywania i wdrażania elementów gry na potrzeby zajęć akademickich
- rozpoznaje czynniki mające znaczenie na powodzenie gry dydaktycznej
- wymienia etapy i składowe gry dydaktycznej
- rozróżnia i dobiera gry dydaktyczne ze względu na cele operacyjne zajęć akademickich

**b) umiejętności**

Uczestnik szkolenia:

- planuje projekt z wykorzystaniem zasad gamifikacji
- tworzy proste gry dydaktyczne
- stosuje wybrane zasady dydaktyczne i elementy gamifikacji
- testuje własne rozwiązanie

**c) kompetencje społeczne**

Uczestnik szkolenia:

- ma przekonanie o znaczeniu aktywnych metod, w tym gier dydaktycznych w procesie kształcenia akademickiego
- dzieli się pomysłami, doświadczeniem i materiałami z innymi osobami.

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

Współczesny student wymaga odmiennego podejścia do procesu nauczania ukierunkowanego na spersonalizowane, interaktywne środowiska edukacyjne, w tym zastosowania metod problemowych i gier dydaktycznych. W trakcie szkolenia uczestnicy będą mogli zapoznać się z cechami i zasadami ich tworzenia, przetestować popularne, wybrane edukacyjne gry oraz opracować i wykonać autorską pomoc dydaktyczną na potrzeby własnych zajęć akademickich. Będzie to świetna okazja do prezentacji i dzielenia się pomysłami, zaplanowania, wykonania różnych prac manualnych (autorskie karty, kostki z rysunkami, plansze, fiszki itp.) oraz



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



sprawdzenia poprawności i rozegrania gry w grupie podczas szkolenia. Stosowanie metody gier dydaktycznych pozwala na lepsze utrwalenie przez studentów treści merytorycznych, rozwijanie umiejętności miękkich, interpersonalnych, komunikacyjnych oraz zwiększenie ich motywacji i zaangażowania.

Zagadnienia	Liczba godzin
Implikacje i znaczenie gamifikacji w procesie uczenia się. Cele szkoleniowe gier, etapy, składowe, plan gier. Przegląd i zastosowanie wybranych gier dydaktycznych.	5
Opracowanie scenariusza gry dydaktycznej.	5
Ustalenie i wykonanie gry dydaktycznej, w tym wyposażenia techniczno-materialnego. Próbné rozegranie gry. Opracowanie szkicu omówienia gry.	5

8. **Sposób weryfikacji zakładanych efektów uczenia się/warunki uzyskania zaświadczenia o ukończeniu szkolenia:** obecność, aktywny udział w zajęciach, ewaluacja bieżąca-zadania w ramach zajęć.