



Projekt pn. *Doskonałość dydaktyczna uczelni*
nr umowy MEiN/2022/DIR/1823

Nazwa szkolenia: Nowoczesne metody kształcenia – gry dydaktyczne
Prowadząca szkolenie: dr Kinga Majchrzak-Ptak

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

a) wiedza

Po ukończeniu szkolenia uczestnik/uczestniczka:

- rozumie pojęcia: gra dydaktyczna, gra edukacyjna, gra miejska, gra stymulacyjna, gra integracyjna;
- zna zasady planowania, prowadzenia i ewaluowania gier edukacyjnych;

b) umiejętności

Po ukończeniu szkolenia uczestnik/uczestniczka:

- potrafi planować, prowadzić i ewaluować proces uczenia się z wykorzystaniem różnorodnych gier edukacyjnych;
- potrafi dobrać gry dydaktyczne do specyfiki zakładanych celów procesu edukacyjnego i grupy, dla której tworzona jest określona przestrzeń uczenia się.

c) kompetencje społeczne

Po ukończeniu szkolenia uczestnik/uczestniczka:

- przejawia gotowość do sprawdzania i korygowania efektów swojej pracy;

7. Opis szkolenia, w tym:

Zagadnienia	Liczba godzin
Rodzaje gier edukacyjnych	1 h
Planowanie, prowadzenie i ewaluacja gier edukacyjnych	2 h
Jak stworzyć efektywną grę dydaktyczną	2 h

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