



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Integralny Program Wsparcia Kompetencji Kluczowych dla Gospodarki 4.0 studentów i kadry UMK w Toruniu

Szkolenie z zakresu rozwijania kompetencji cyfrowych nauczycieli akademickich.

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

1. Liczba godzin dydaktycznych – 14
2. Maksymalna liczba osób w grupie – 8
3. Forma zajęć: zajęcia zdalne synchroniczne i asynchroniczne
4. Miejsce odbywania szkolenia – online
5. Zakładane efekty uczenia się
 - a) **wiedza**
 - definiuje pojęcie e-tivities
 - opisuje funkcjonalności Moodla potrzebne do tworzenia e-tivities
 - b) **umiejętności**
 - projektuje e-tivities
 - dobiera funkcjonalności Moodla 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

Zagadnienia	Liczba godzin
1. Projektowanie e-tivities: 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



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



2. Prezentacja zadań i wymiana doświadczeń	1 x 2h zajęcia zdalne synchroniczne
---	---

**6. 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