



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.

Rozwijanie kompetencji dydaktycznych nauczycieli akademickich - dr Małgorzata Skibińska

1. Liczba godzin dydaktycznych – 15
2. Maksymalna liczba osób w grupie – 10
3. Forma zajęć: hybrydowa (*liczba godzin zajęć prowadzonych zdalnie: 12 i liczba godzin zajęć prowadzonych stacjonarnie: 3*)
4. Miejsce odbywania szkolenia – Toruń lub Bydgoszcz/online
5. 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

6. 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.



Zagadnienia	Liczba godzin
Wprowadzenie do założeń dydaktyki cyfrowej	1
Omówienie 6 modeli dydaktyki cyfrowej: odwrócona klasa, gamifikacja, nauczanie hybrydowe, nauczanie problemowe, metoda projektowa, metoda podawcza.	2
Wykorzystanie wizualizacji w procesie nauczania-uczenia się. 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

7. 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