|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa kursu: | Grywalizacja |
| Prowadzący: |  |
| Język: | polski |
| Liczba godzin: | 16 godz. zajęć + 1 godz. konsultacji indywidualnych + 2 godz. konsultacji on-line |
| Liczba uczestników: | 12 |
| ew. cel dydaktyczny | Zapoznanie z podstawami i zasadami stosowania grywalizacji w dydaktyce akademickiej |
| efekty kształcenia: |  a) wiedza - uczestnik: - wyjaśnia ideę grywalizacji (cel, źródła motywacji studentów, doktorantów), - opisuje elementów mechaniki i dynamiki gier wykorzystywanych w zgrywalizowanych kursach akademickich, - wyjaśnia psychologiczne mechanizmy różnicujące motywację wewnętrzna i zewnętrzną, - wymienia różnorodne rodzaje gier możliwe do zastosowania w procesie dydaktycznym, - opisuje pozytywne i negatywne efekty gier oraz ograniczenia w możliwościach zastosowania gier w procesie dydaktycznym - wskazuje gry planszowe i cyfrowe, które mogą być użyteczne w procesie dydaktycznym b) umiejętności – uczestnik: - planuje elementy grywalizacji w dydaktyce zajęć w szkole wyższej, a także potrafi ocenić ich skuteczność, - dobiera odpowiednie mechanizmy gry do treści i celów kształcenia, - przygotowuje prosta grę , - krytycznie analizuje przykładowe zastosowania grywalizacji w edukacji c) kompetencje społeczne - uczestnik: - jest świadomy celowości stosowania grywalizacji w dydaktyce oraz jest zdolny efektywnie koordynować pracę studentów podczas wykorzystania grywalizacji w dydaktyce - wyjaśnia role gier w edukacji i współczesnym świecie, |
| metody kształcenia | warsztat |
| wymagania wstępne |  |
| treści | Gamifikacja –podstawy neurobiologiczne, przegląd elementów mechaniki i dynamiki gier, behawioryzm, skuteczność gier, przykłady zgamifikowanych kursów, wykorzystanie narzędzi internetowych do budowy gier i komunikacji, projektowanie gier i zgamifikowanych zajęć dydaktycznych |
| metody i warunki zaliczenia | Prezentacja zgamifikowanych zajęć dla własnego kursu dydaktycznego uczestnika |
|  |  |