



Powszechne Towarzystwo Oświatowe „Edukacja Narodowa” im. Ks. Grzegorza Piramowicza w Białymstoku, II Społeczne Liceum Ogólnokształcące w Białymstoku oraz Narodowe Forum Doradztwa Kariery w Warszawie wraz z Partnerami Merytorycznymi Uniwersytetem w Białymstoku, Miejskim Ośrodkiem Doskonalenia Nauczycieli, Poradnią Psychologiczną nr 2 realizują działania w zakresie tworzenie szkoły ćwiczeń, która będzie miejscem rozwoju zawodowego dyrektorów i nauczycieli, którzy stosują w swojej pracy ciekawe rozwiązania dydaktyczne, organizacyjne, wychowawcze. W ramach działań projektu serdecznie zapraszamy na warsztaty dla studentów wzmacniających kompetencje do pracy w sektorze edukacji.

Temat: **Grywalizacja w edukacji**

Trenerka: Urszula Rudzka-Stankiewicz

19 maja - czwartek - 12.00 - 18.00

Miejsce: II Społeczne Liceum Ogólnokształcące w Białymstoku

Grywalizacja to praktyczne wykorzystanie mechanizmów znanych z gier, ale także psychologii behawioralnej, społecznej czy poznawczej w organizowaniu angażującego środowiska działania i pobudzaniu motywacji do realizacji określonych zachowań.

Na szkoleniu uczestnicy dowiedzą się w jaki sposób mechanizmy grywalizacji można wykorzystywać w procesie angażowania uczniów w proces nauki, kierowania uwagi uczniów na kluczowe kwestie i wspierania procesu zapamiętywania treści, zachęcania do aktywnego udziału w zajęciach: zadawania pytań, udziału w ćwiczeniach praktycznych oraz motywowania do podejmowania aktywności dodatkowych.

Trenerka Urszula Rudzka-Stankiewicz jest psychologiem trenerem i **praktykiem** - w ciągu ostatnich 5 lat przeprowadziła ok. 40 projektów grywalizacji w polskich organizacjach, zdecydowana większość z nich o charakterze edukacyjno - rozwojowym. Wspiera polskie gry edukacyjne - jestem założycielką sklepu Gadżety Trenera, który promuje polskie narzędzia wspierające edukację.

Uczestnikom zapewniamy materiały szkoleniowe, przerwę kawową i lunch, certyfikat potwierdzający kompetencje.

Rekrutacja prowadzona jest przez zgłoszenie na adres projekt.pfdk@gmail.com **do dnia 20 kwietnia 2022 r. do godz. 10.00**

Baza merytoryczna szkolenia stanowi podejście Human Focused Design oraz model Octalysis Framework[®]. Uczestnicy poznają najważniejsze aspekty teorii, ale przede wszystkim uczą się wykorzystywać nową wiedzę w praktyce.

W trakcie szkolenia uczestnicy

- poznają konkretne zasady budowania zaangażowania uczestników i wzmacniania efektów zajęć, które znacznie wykraczają poza klasyczną rywalizację, przyznawanie punktów i nagród;
- otrzymają pełną garść praktycznych inspiracji z projektów prowadzonych bezpośrednio przez trenera prowadzącego;
- otrzymają przestrzeń do rozpoczęcia planowania wykorzystania poznanych mechanizmów na własnych zajęciach i indywidualne wskazówki;
- poznają przykładowe aplikacje, które można wykorzystać;
- przekonają się, że grywalizacja lekcji to proces, który można przeprowadzić bez przesadnych nakładów pracy/finansów

RAMOWY PROGRAM:

Wprowadzenie merytoryczne - Czym jest grywalizacja i kiedy faktycznie działa (a kiedy nie)?

Przykłady i mechanizmy grywalizacji

Zgrywalizować zadanie, lekcję, czy cały semestr?

Definiowanie celu grywalizacji i przykładowe schematy grywalizacji

Gra kooperacyjna w trakcie lekcji i angażująca wszystkich powtarzanie materiału
motywowanie do aktywności poza szkołą - schemat poszukiwania skarbów

Moja własna gra - uczestnicy korzystając z dostarczonej wiedzy, inspiracji oraz bieżącego wsparcia trenera projektują wykorzystanie grywalizacji na własnych zajęciach.

Uczestników aktywnych zawodowo w obszarze nauczania zachęcamy do zastanowienia się przed szkoleniem, w którym obszarze swojej pracy rozważają

wykorzystanie grywalizacji i zabranie ze sobą ewentualnych materiałów, które pozwolą im zacząć planowanie grywalizacji w trakcie szkolenia

