



FUTOUR

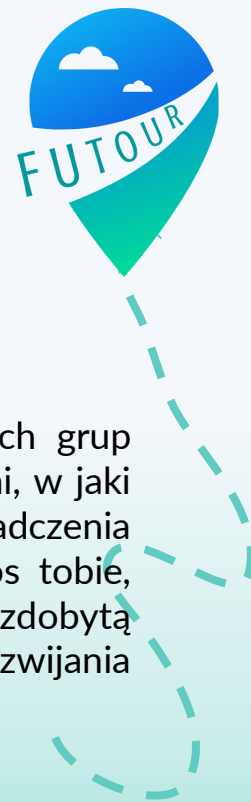
ROZDZIAŁ 9

NOWE METODY NAUCZANIA
W KSZTAŁCENIU ZAWODOWYM

2021-2-DE02-KA220-VET-000048785

WPROWADZENIE

W niniejszym rozdziale omówimy najnowsze trendy w nauczaniu i kształceniu różnych grup uczniów, porównamy sześć najnowszych trendów w edukacji i podzielimy się przykładami, w jaki sposób metody te mogą być stosowane w różnych środowiskach, aby wzbogacić doświadczenia uczniów i uczynić zajęcia bardziej interesującymi i zabawnymi. Na koniec oddamy głos tobie, zapewniając ci ostatni zestaw ćwiczeń, które, mamy nadzieję, pomogą ci lepiej przyswoić zdobytą wiedzę i pozostawią ci nowy zestaw referencji, które możesz wykorzystać do dalszego rozwijania swojego warsztatu.



SPIS TREŚCI

01

NAJPOPULARNIEJSZE TRENDY W EDUKACJI

gdzie pokrótce omawiamy
najnowsze trendy w edukacji

02

NAUCZANIE METODĄ PROJEKTU VS NAUCZANIE METODĄ PROBLEMU

gdzie zastanawiamy się czy
lepszy jest osiągany rezultat czy
sam proces dochodzenia do
niego

03

MIKRONAUCZANIE VS METODA MAŁYCH KROKÓW

gdzie prezentujemy 2 metody dla
osób o małej koncentracji

04

GAMIFIKACJA VS NAUCZANIE OPARTE O GRY

gdzie zastanawiamy się czy gry
mogą być pomocne w nauce

05

ĆWICZENIA

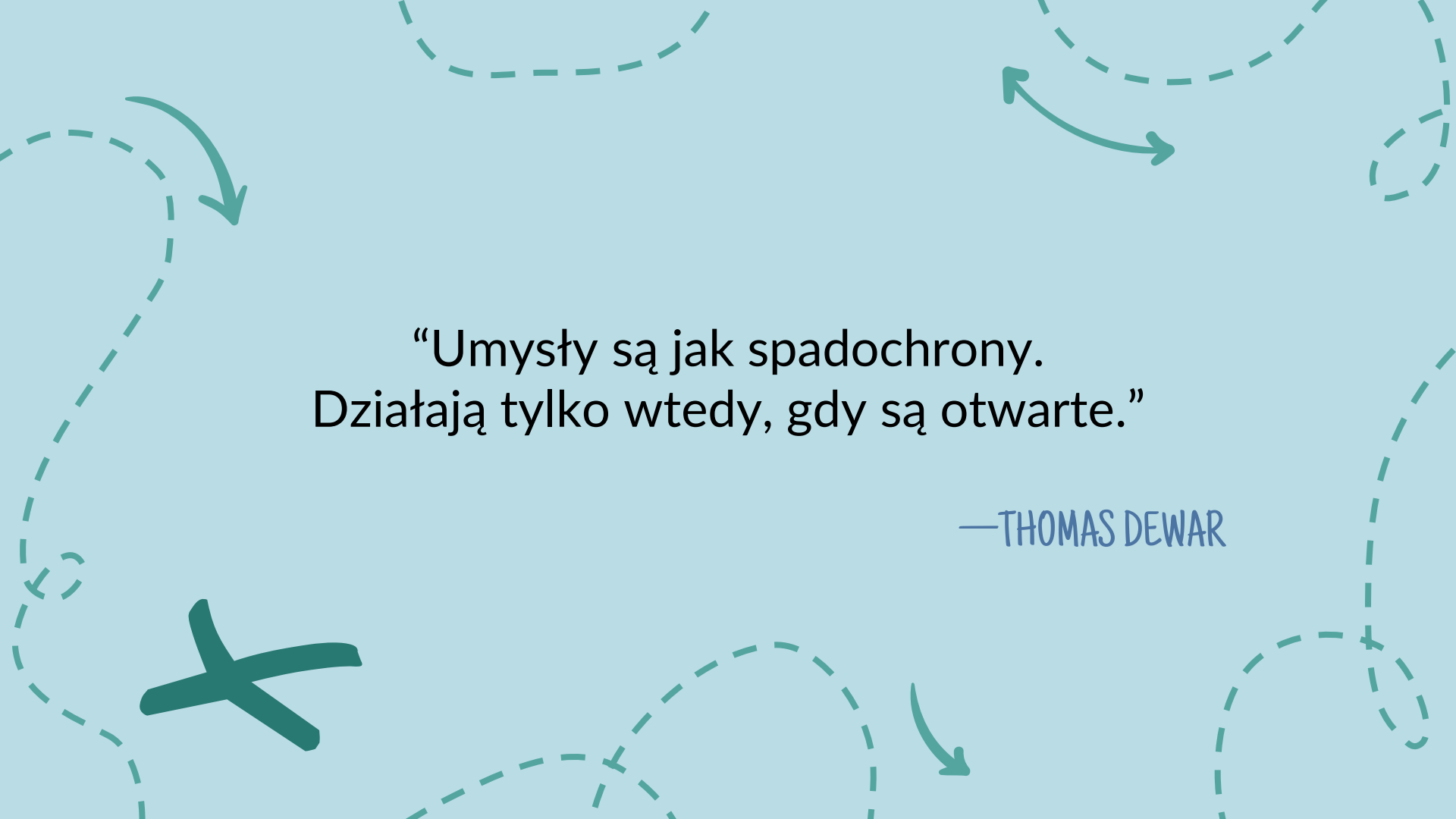
gdzie możecie
przetestować świeżo
nabytą wiedzę w praktyce

06

KĄCIK CZYTELNICZY

gdzie dzielimy się z wami
linkami do dodatkowych
materiałów



The background is a light teal color with several decorative elements: dashed teal lines forming curved paths, solid teal arrows pointing in various directions, and a large, thick, dark teal 'X' mark in the lower-left quadrant.

“Umysły są jak spadochrony.
Działają tylko wtedy, gdy są otwarte.”

—THOMAS DEWAR



01

NAJPOPULARNIEJSZE
TRENDY W EDUKACJI

NAJPOPULARNIEJSZE METODY NAUCZANIA W 2023



UMIEJĘTNOŚCI CYFROWE	NAUCZANIE ZINTEGROWANE	METODA MAŁYCH KROKÓW	MIKRONAUCZANIE	KSZTAŁCENIE MOBILNE
METODA PROJEKTU	METODA PROBLEMU	NAUCZANIE W OPARCIU O GRY	GRYWALIZACJA	ROBOTYKA KODOWANIE
NAUCZANIE SOCJALNO- EMOCJONALNE	NAUCZANIE EMPATII	GODZINA GENIUSZU	ZESPÓŁ INTEGRACYJNY	NAUCZANIE ZINDYWDUALIZOWA NE
NASTAWIENIE NA ROZWÓJ	UCZENIE PRZEZ TWORZENIE	NAUCZANIE OPARTE O MÓZG	NAUCZANIE ADAPTACYJNE	METODY ALTERNATYWNE

NAJPOPULARNIEJSZE METODY NAUCZANIA W 2023



UMIEJĘTNOŚCI CYFROWE

W klasach, w których cyfrowe obywatelstwo jest skutecznie nauczane, nauczyciele mają dwie wspólne cechy: codziennie modelują etyczne korzystanie z technologii dla swoich uczniów i naturalnie włączają rozmowy na ten temat za każdym razem, gdy technologia jest częścią ich zajęć.



NAUCZANIE MOBILNE

Mobilne uczenie się, określane również jako mLearning, to sposób uzyskiwania dostępu do treści edukacyjnych za pośrednictwem urządzeń mobilnych. Metoda ta umożliwia uczenie się w miejscu, w którym jest to potrzebne, umożliwiając użytkownikom dostęp do treści w dowolnym miejscu i czasie.



ROBOTYKA/KODOWANIE

Kodowanie i robotyka to innowacyjny sposób na integrację z nowoczesną klasą. Robotyka i kodowanie rozwijają i uczą umiejętności analitycznego, krytycznego, praktycznego i kreatywnego myślenia. Osoby z wiedzą i przeszkoleniem w zakresie robotyki i kodowania potrafią myśleć w sposób, w jaki wielu z nas nie potrafi.

Odwiedź te strony, aby uzyskać więcej informacji na temat tych metod nauczania:

<https://www.educationcorner.com/how-to-teach-digital-literacy/>

<https://oxford-review.com/blog-mobile-learning-methods/>

<https://www.ballerstatus.com/2021/01/28/the-3-basic-robot-programming-methods/>

NAJPOPULARNIEJSZE METODY NAUCZANIA W 2023



NAUCZANIE SOCJALNO-EMOCJONALNE

Uczenie się społeczno-emocjonalne (SEL) to **proces rozwijania samoświadomości, samokontroli i umiejętności interpersonalnych, które są niezbędne do odniesienia sukcesu w szkole, pracy i życiu.** Osoby o silnych umiejętnościach społeczno-emocjonalnych są w stanie lepiej radzić sobie z codziennymi wyzwaniami i odnosić sukcesy akademickie, zawodowe i społeczne.

Odwiądź te strony, aby uzyskać więcej informacji na temat tych metod nauczania:

<https://casel.org/fundamentals-of-sel/>

<https://www.teachthought.com/pedagogy/quick-guide-teaching-empathy-classroom/>

<https://www.opencolleges.edu.au/informed/features/develop-a-growth-mindset/>



NAUCZANIE EMPATII

Skuteczna współpraca w szkole jest możliwa tylko dzięki empatii: **umiejętności rozumienia i reagowania na uczucia innych.** Stwarza to nowy imperatyw edukacyjny, aby zapewnić, że każde dziecko w pełni rozwinie swoją wrodzoną zdolność do empatii.



NASTAWIENIE NA ROZWÓJ

Ludzie z nastawieniem na rozwój wierzą, że umiejętności i inteligencja to coś, co ludzie mogą rozwijać. Wierzą, że chociaż ludzie mają wrodzone cechy i cechy, sukces wynika z ciągłego rozwoju osobistego. Natomiast osoby o nastawieniu na trwałość uważają, że talent i inteligencja to coś, co albo się ma, albo nie.

NAJPOPULARNIEJSZE METODY NAUCZANIA W 2023



GODZINA GENIUSZU

Godzina geniuszu to czas zarezerwowany raz w tygodniu podczas zajęć, aby uczniowie mogli samodzielnie pracować nad wybranym przez siebie tematem. Celem jest zapewnienie uczniom niezależności i nauczenie ich samodzielnego uczenia się podczas badania tematu, który naprawdę ich interesuje i motywuje.

Odwiędź te strony, aby uzyskać więcej informacji na temat tych metod nauczania:

<https://www.highspeedtraining.co.uk/hub/genius-hour-in-the-classroom/>

<https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/maker-education/>

<https://soeonline.american.edu/blog/brain-based-learning/>



NAUCZANIE PRZEZ TWORZENIE

Nauczanie przez tworzenie opiera się na uczeniu opartym na projektach lub problemach. Opiera się ono na praktycznych doświadczeniach opartych na współpracy, w których projekty koncentrują się na rozwiązywaniu rzeczywistych problemów za pomocą posiadanej/nabywanej wiedzy.



NAUCZANIE OPARTE NA MÓZGU

Nauczanie oparte na mózgu odnosi się do metod nauczania, projektów lekcji i programów szkolnych, które opierają się na najnowszych badaniach naukowych dotyczących sposobu uczenia się mózgu, w tym takich czynników, jak rozwój poznawczy – sposób, w jaki uczniowie uczą się inaczej w miarę starzenia się, dorastania i dojrzewania społecznego, emocjonalnie i poznawczo.

NAJPOPULARNIEJSZE METODY NAUCZANIA W 2023



ZESPÓŁ INTEGRACYJNY

Celem zajęć integracyjnych jest **zmotywowanie uczniów do wspólnej pracy, rozwijanie ich mocnych stron i eliminowanie wszelkich słabości**, podczas gdy realizowane ćwiczenia integracyjne powinny zachęcać do współpracy, a nie rywalizacji.



NAUCZANIE ADAPTACYJNE

Nauczanie adaptacyjne – to **dostarczanie niestandardowych doświadczeń edukacyjnych, które odpowiadają unikalnym potrzebom danej osoby poprzez informacje zwrotne, ścieżki i zasoby w odpowiednim czasie** (zamiast zapewniania uniwersalnego doświadczenia edukacyjnego).



NAUCZANIE SPERSONALIZOWANE

Nauczanie spersonalizowane to **podjęcie edukacyjne, które uwzględnia specyficzne potrzeby, zainteresowania i mocne strony każdego ucznia i zapewnia uczniom wyjątkowe doświadczenie edukacyjne w oparciu o te indywidualne cechy ucznia**. Nauczyciele i uczniowie współpracują ze sobą, aby stworzyć spersonalizowany plan nauki dla

Odwiedź te strony, aby uzyskać więcej informacji na temat tych metod nauczania w klasie.

<https://www.mindtools.com/akp37i0/team-building-exercises-and-activities>

<https://blog.google/outreach-initiatives/education/adaptive-learning-technology/>

<https://www.ballerstatus.com/2021/01/28/the-3-basic-robot-programming-methods/>



ALTERNATYWY DLA SZKOŁY TRADYCYJNEJ

Ludzie na całym świecie nieustannie zastanawiają się nad sposobami ulepszenia istniejących szkół, metod nauczania i uczenia się lub całych systemów edukacyjnych. Są tradycjoniści i marzyciele, którzy toczą niekończącą się walkę o to, czy szkoła powinna nadal podążać tradycyjną ścieżką nauczyciel-uczeń, czy też całkowicie przekształcić edukację, burząc szkolne mury i przenosząc edukację na zewnątrz.

Na następnych slajdach przedstawimy niektóre z pomysłów, które krążą w Internecie w odniesieniu do potencjalnych zmian i przekształceń istniejących systemów edukacyjnych i szkół w ogóle.

ALTERNATYWY DLA SZKOŁY TRADYCYJNEJ

Szkoły

obecność nieobowiązkowa,
umożliwienie uczniom decydowania o tym, czego chcą, a czego nie chcą się uczyć
zezwoleń na używanie smartfonów w klasie,
całkowita przejrzystość budżetów szkolnych,
połączenie szkoły z biznesem, organizacjami pozarządowymi i jednostkami szkolnictwa wyższego,
przekształcenie szkoły w centrum kultury,
korzystanie z programu nauczania opartego na zdolności do samodzielnego kierowania i projektowania własnych ścieżek uczenia się,
Zaprojektowanie szkoły jako swoistego „think tanku”,
aby rozumieć i rozwiązywać lokalne problemy i stwarzać nowe możliwości

Nauczyciele

transmisje na żywo w klasach,
odrzućenie wszystkich standardów akademickich opartych na treści,
wyeliminowanie wszystkie osobistych spotkań pracowników, zmienić markę nauczania i uczenia się,
pozwolenie nauczycielom na kierowanie własnym rozwojem zawodowym,
korzystanie z kanałów YouTube lub wyselekcjonowanych, zaktualizowanych list odtwarzania wideo/cyfrowych zamiast podręczników,
korzystanie z podcastów i kanałów mediów społecznościowych oraz strumieniowej transmisji wideo na żywo w celu uzupełnienia zajęć w klasach

ALTERNATYWY DLA SZKOŁY TRADYCYJNEJ

Uczniowie

opracowywanie przez uczniów własnych kryteriów i ram jakości,
pociąganie uczniów do odpowiedzialności, jeśli osiągają gorsze wyniki,
powstrzymanie się od zachęcania wszystkich uczniów do pójścia na uniwersytet,
czynienie uczniów odpowiedzialnymi wobec siebie nawzajem
projektowanie złożonych programów mentorskich i praktyk zawodowych dla wszystkich studentów

Inne pomysły

zaprzestanie nadmiernego upraszczania nauczania i uczenia się,
pytanie rodziców, czego rodziny potrzebują od szkoły,
uczynienie gimnazjum szkołą samodzielnego odkrywania, odpowiedzialności i wprowadzenia do tego, jak znajdować i oceniać informacje, na których im zależy,
uczynienie szkoły średniej szkołą obywatelstwa, nawyków myślenia i kierowanego uczestnictwa w sieciach fizycznych i cyfrowych,
promowanie uczenia się poprzez sieci, a nie program nauczania,
całkowite usunięcie rządu ze szkół,
wymaganie od rodziców, ekspertów społecznych i liderów biznesu nauczania lub współprowadzenia zajęć



02

METODA PROJEKTU
VS METODA PROBLEMU



METODA PROJEKTU VS. METODA PROBLEMU

Metoda projektu to narzędzie edukacyjne, które łączy teorię z praktyką, umożliwiając rozwijanie wiedzy i umiejętności poprzez realizację autentycznych projektów. Uczniowie mają możliwość samodzielnego planowania, organizowania i realizowania projektów, co stwarza im okazję do rozwijania umiejętności pracy zespołowej, kreatywnego myślenia, rozwiązywania problemów oraz zdobywania doświadczenia. W ramach metody projektu mają możliwość zastosowania wiedzy w praktyce, dzięki czemu nauka staje się dla nich bardziej angażująca i atrakcyjna.

Metoda problemowa polega na stwarzaniu w procesie lekcyjnym sytuacji problemowych, w których zachodzi konieczność opracowania przez ucznia projektu działań w postawionym zadaniu ruchowym, przy jednoczesnym spełnieniu warunków wyjściowych podanych przez nauczyciela. Argumentuje się, że metoda problemu jest w rzeczywistości podzbiorem metody projektu w tym sensie, że jednym ze sposobów, w jaki instruktor może opracować projekt, jest poproszenie uczniów o rozwiązanie jednego lub wielu problemów związanych z jego realizacją.

Źródło: https://www.uvu.edu/otl/resources/group_work/pbl.html

METODA PROJEKTU VS. METODA PROBLEMU

metoda projektu

rozpoczyna się od przydzielenia zadań, które doprowadzą do stworzenia produktu końcowego. Nacisk kładziony jest na produkt końcowy.

Uczniowie/słuchacze:

pracują nad zadaniami otwartymi,

analizują problemy i generują rozwiązania,

projektują i opracowują prototyp rozwiązania

udoskonalają rozwiązania w oparciu o informacje zwrotne od ekspertów, instruktorów i/lub rówieśników

metoda problemu

rozpoczyna się od problemu, który określa, czego uczyć się uczniowie. Problem wywodzi się z obserwowalnego zjawiska lub zdarzenia. Nacisk kładziony jest na zdobywanie nowej wiedzy, a rozwiązanie jest mniej ważne.

Uczniowie/słuchacze:

otrzymują otwarte, autentyczne pytanie

analizują pytanie

generują hipotezy wyjaśniające dane zjawisko

identyfikują dalsze pytania uzupełniające, poszukują dodatkowych danych, aby odpowiedzieć na pytania

PRZYKŁADY ZAJĘĆ PROWADZONYCH METODĄ PROJEKTU*



- posadzenie i zarządzanie ogrodem w kuchni dla bezdomnych,
- zaprojektowanie systemu ostrzegania w celu powstrzymania rozprzestrzeniania się śmiertelnej choroby,
- nakręcenie filmu dokumentalnego o problemie, który niewiele osób dostrzega,
- przeprojektowanie całej szkoły, w tym nowych obszarów treści, oceniania, współpracy i zaangażowania społeczności szkolnej,
- przeprojektowanie transportu publicznego w mieście,
- opracowanie zupełnie nowego wynalazku,
- zaplanowanie imprezy szkolnej,
- opracowanie nowoczesnego systemu bibliotecznego, który zachęci uczniów do czytania,
- utworzenie i zarządzanie kanałem YouTube dla określonej sprawy,
- zaprojektowanie książki z edukacyjnymi ćwiczeniami fizycznymi, aby utrzymać uczniów w ruchu w ciągu dnia
- pomaganie lokalnym firmom w zwiększaniu zrównoważenia środowiskowego.

* Źródło: www.teachthought.com, <https://helpfulprofessor.com/>, <https://www.bookwidgets.com/>

PRZYKŁADY ZAJĘĆ PROWADZONYCH METODĄ PROJEKTU*



- uruchomienie dochodowego biznesu z rzeczywistą dokumentacją rzeczywistych wskaźników biznesowych: zysków, strat, kontroli kosztów itp. (w zależności od charakteru produktu, usługi lub platformy)
- zaprojektowanie nowoczesnego miasta na rok 2100 z uwzględnieniem aktualnych trendów w zakresie zmian klimatycznych (clean-sheet design) lub ponowne wyobrażenie sobie istniejących miast i tego, jak mogą one radzić sobie ze zmianami klimatycznymi
- Zaprojektowanie aplikacji randkowej w 2050 roku z uwzględnieniem przewidywanych zmian w technologii (np. biotechnologii) i norm społecznych (np. płci, seksualności, klasy itp.)
- zaprojektowanie nowej formy rządu (lub konkretnie demokracji), która odnosi się do pewnych postrzeganych niedociągnięć istniejących form demokratycznych (partyjniactwo, niedziałające mechanizmy kontroli i równowagi itp.)
- przeanalizowanie pięciu najpopularniejszych platform społecznościowych dla nastolatków, a następnie przewidzenie i zaprojektowanie nowej platformy w oparciu o istniejące trendy i dotychczasową trajektorię zmian
- uruchomienie programu recyklingu, który rozwiązuje zidentyfikowany problem z istniejącymi programami recyklingu (na poziomie gospodarstwa domowego, szkoły, dzielnicy lub miasta)

* Źródła: www.teachthought.com, <https://helpfulprofessor.com/>, <https://www.bookwidgets.com/>

PRZYKŁADY ZAJĘĆ PROWADZONYCH METODĄ PROBLEMU*



- zidentyfikowanie inwazyjnego gatunku w najbliższym otoczeniu i opracowanie planu złagodzenia jego wpływu na lokalną faunę i florę
- zaprojektowanie i urządzenie domu dla osoby niepełnosprawnej (poruszającej się na wózku inwalidzkim, niedosłyszającej lub niedowidzącej, z ADHD itp.) opracowanie protokołu ochrony infrastruktury o dużym znaczeniu dla kraju (elektrownia jądrowa, elektrownia, szpital, siedziba rządu itp.) przed cyberatakami,
- napisanie biznesplanu dla nowo utworzonej firmy, która chce zająć się problemami występującymi w lokalnym społeczeństwie
- stworzenie własnej gry planszowej (z planszą, zasadami, pionkami i kostkami) znalezienie rozwiązania zwiększającego udział w głosowaniu,
- stworzenie modelu zrównoważonego miasta
- znalezienie nowej przystani dla swojego miasta po skażeniu nuklearnym lub apokalipsie zombie

* Sources include: www.teachthought.com, <https://helpfulprofessor.com/>, www.teachingexpertise.com

PRZYKŁADY ZAJĘĆ PROWADZONYCH METODĄ PROBLEMU*



- stworzenie aplikacji, która rozwiąże problemy uczniów (może być związana ze szkołą, ale nie musi),
- stworzenie podcastu opartego na potrzebach i problemach rówieśników słuchaczy, które zostały zidentyfikowane w udokumentowany sposób (kwestionariusz, ankieta itp.),
- stworzenie kampanii w mediach społecznościowych, która podniesie świadomość na temat kwestii społecznej lub problemu, który dotyka uczniów lub ich bliskich
- stworzenie własnego biznesu od podstaw (od oficjalnej rejestracji do wielkiego otwarcia),
- tworzenie rozwiązań dla lokalnego biznesu, aby mógł konkurować z przedsiębiorstwami sieciowymi lub dużymi supermarketami/centrami handlowymi
- zbudowanie modelowego integracyjnego placu zabaw,
- tworzenie nowych świąt i sposobów ich obchodzenia na różnych poziomach

* Źródło: www.teachthought.com, <https://helpfulprofessor.com/>, www.teachingexpertise.com



03

MIKRONAUCZANIE
VS METODA MAŁYCH KROKÓW

MIKRONAUCZANIE VS METODA MAŁYCH KROKÓW



Mikronauczanie – to metoda twórczego uczenie się złożonych czynności praktycznych, np. U kandydatów na nauczycieli. Stosuje się ją w małych, kilkusobowych grupach, które najpierw obserwują odpowiednio wybrany fragment lekcji szkolnej, trwający 5-20 min., a następnie dokonują grupowej analizy i oceny tego fragmentu, aby z kolei jeden z członków grupy mógł przeprowadzić go z nowymi grupami uczniów, już w ulepszonej wersji.

Metoda małych kroków – metoda czerpiąca z filozofii „Kaizen” (jap. „ciągła poprawa, dobra zmiana”); polega na podzieleniu na mniejsze etapy zadania czy wyznaczonego celu do osiągnięcia, które po podzieleniu sprawiają mniej trudności w realizacji.

Filozofia Kaizen opiera się na systematycznym usprawnianiu, zmienianiu i systematyzowaniu programów i procesów, tak, by ciągle się doskonalić. Stosowana jest w biznesie, samorozwoju, psychologii, coachingu i wielu innych dziedzinach życia. Metoda mały kroków pozwala na stopniowe zwiększanie trudności stawianych przed sobą wyzwań, co ma korzystny wpływ na wyrabianie nowych nawyków. Prościej jest systematycznie wprowadzać małe zmiany do codziennego życia, wymagające niewielkiego wysiłku, niż jednorazowo podjąć się dużego, złożonego zadania, które może nas przerastać i wywoływać uczucie przytłoczenia. Jeśli mamy precyzyjnie określony cel, należy rozpisać plan działania.

Źródło: <https://elearningindustry.com/>

MIKRONAUCZANIE VS METODA MAŁYCH KROKÓW

mikronauczanie

różnorodność technik i technologii nauczania online do wyboru

umożliwia spersonalizowaną naukę dostosowaną do potrzeb każdego ucznia

ułatwia zatrzymywanie i przypominanie wiedzy

dostęp do modułów szkoleniowych w czasie i miejscu, w którym uczą się ich potrzebują

łatwa integracja z podejściem do nauki "na skróty"

metoda małych kroków

samodzielne moduły trwające od jednej do 15 minut

wsparcie szkoleniowe just-in-time do natychmiastowego wykorzystania

skoncentrowane na realizacji pojedynczego celu szkoleniowego

wymagany mniejszy zakres czasu i uwagi

odpowiednie do mobilnego uczenia się "w drodze"
niższe koszty rozwoju i szkolenia pracowników

NARZĘDZIA W MIKRONAUCZANIU



Mikrokopia - krótkie, ukierunkowane, wysoce kontekstowe wiadomości lub wskazówki mające wspomóc użytkowników w nauce, takie jak komunikaty o błędach, kontakt z tłumaczami, wskazówki dotyczące handlu elektronicznego.

Filmy mikrolearningowe - samodzielne materiały, które oferują konkretną wiedzę, takie jak filmy instruktażowe, krótkie i interaktywne filmy, mikro-wykłady, animacje na tablicy, kinetyczne animacje tekstowe.

Aplikacje do mikrolearningu lub aplikacje mobilne - mikro-lekcje w podróży, takie jak Google, Youtube, Headspace, Lasting, Word of the day, TED.

Mikrowyzwania i gry - mogą obejmować nagrody, korzyści, odznaki, rozgłos lub inne zachęty do wzięcia udziału lub osiągnięcia wysokiego wyniku, takie jak quizy z wieloma pytaniami, ankiety, fiszki, pytania i odpowiedzi, symulacje, nagrania uczniów z odpowiedziami na zadane pytania.

Infografiki - wizualne reprezentacje informacji, danych lub wiedzy, takie jak infografiki statystyczne, infografiki informacyjne, infografiki osi czasu, infografiki procesów, infografiki geograficzne, infografiki porównawcze, infografiki hierarchiczne, infografiki list.

NARZĘDZIA METODY MAŁYCH KROKÓW



Jednostki szkoleniowe - małe materiały szkoleniowe trwające od kilku minut do maksymalnie 2 godzin.

Narzędzia wspierające, które obejmują filmy wideo, gry, infografiki, podcasty audio, iPDF, krótkie internetowe demonstracje szkoleniowe, podcasty, krzyżówki, quizy itp.

Ankiety online i monitorowanie danych o ruchu, które są wykorzystywane do sprawdzenia, ile razy uzyskano dostęp do określonego narzędzia edukacyjnego/wspierającego i pracowano z nim.

Grupy fokusowe, które są wykorzystywane do monitorowania postępów w nauce i rozwiązywania potencjalnych wąskich gardeł lub problemów.

Szybka ankieta lub jedno otwarte pytanie, które są wykorzystywane do sprawdzenia, czy prezentowane jednostki i narzędzia były przydatne dla użytkowników.



04

GRYWALIZACJA
VS NAUCZANIE POPRZEZ GRY

GRYWALIZACJA WS. NAUCZANIE POPRZEZ GRY



Nauczanie oparte na grach i grywalizacja brzmią podobnie, ale w rzeczywistości są to dwa różne podejścia. Uczenie się oparte na grach to metoda edukacyjna lub instruktażowa, która wykorzystuje gry do nauczania określonych umiejętności lub osiągnięcia wyników w nauce. Uczenie się oparte na grach wykorzystuje treść materiału edukacyjnego i czyni go zabawnym.

Grywalizacja to zastosowanie elementów przypominających gry w kontekście niezwiązanym z grami. Odbywa się to w celu promowania określonych pożądanych zachowań, aby osiągnąć zakładane efekty uczenia się. Widać to wyraźnie w najbardziej publicznych formach grywalizacji: punktach, odznakach i tabelach wyników.

Główną różnicą między tymi dwoma metodami jest ich zastosowanie i integracja. Nauka oparta na grach w pełni integruje gry z treściami edukacyjnymi. Można powiedzieć, że cały kurs lub zajęcia zostały przekształcone w grę. Z drugiej strony, grywalizacja wykorzystuje tylko elementy z gier do motywowania, zdobywania nagród lub robienia postępów.

GRYWALIZACJA WS. NAUCZANIE POPRZEZ GRY

grywalizacja

oznacza dodawanie elementów gry do scenariusza niezwiązanego z grą poprzez nagradzanie określonych zachowań korzyściami lub poprzez "odblokowywanie" nowych funkcji lub usług

dodawanie elementów przypominających gry (odznaki, punkty doświadczenia itp.) do lekcji

motywacyjne, ponieważ nagrody są powiązane z ocenami

ocena nie odbywa się w ramach samej gry

aspekty przypominające gry są dostosowane do treści lekcji

nauczanie poprzez gry

zamiast wprowadzać do lekcji elementy

przypominające gry, wykorzystuje rzeczywiste gry do nauczania

wykorzystanie gier (takich jak Minecraft lub symulatory) do nauczania konkretnych celów edukacyjnych

motywacyjne, ponieważ gry są zaprojektowane tak,

aby były satysfakcjonujące

ocena odbywa się w grze

treść lekcji jest dostosowana do gry

PRZYKŁADY GRYWALIZACJI NA LEKCJACH



PUNKTY/ SYSTEM PUNKTÓW	POSTĘPY/ INFORMACJA ZWROTNA	TABELE WYNIKÓW	GILDIE/ZESPOŁY	NAGRODY FIZYCZNE
OCIĄGNIĘCIA/ ODZNAKI	PASEK POSTĘPU	PUNKTY DOŚWIADCZENIA/ UMIEJĘTNOŚCI	KONKURSY	WYZWANIA
ODBLOKOWYWANIE DODATKOWEJ/RZADKIEJ ZAWARTOŚCI	BITWY BOSSÓW	DZIELENIE SIĘ WIEDZĄ/ WSPÓŁPRACA	ZADANIA	GŁOSOWANIE
PUNKTY NA PREZENTY	ZNAKOWANIE	WIRTUALNA WALUTA	CERTYFIKATY	... I WIELE INNYCH!

Źródło : <https://mambo.io/blog>

PRZYKŁADY NAUKI POPRZEZ GRY W KLASIE



MINECRAFT	MEMORY	BINGO	SZARADY
DOKOŃCZ ZDANIE	JEOPARDY	DEFINIOWANIE SŁÓW	SYMULATORY EKONOMICZNE
KONKURS UKŁADANIA	ZNAJDŹ ROZWIĄZANIE	PUZZLE	GRY BUDUJĄCE ZESPÓŁ
GRY KARCIANE	GRY PLANSZOWE	GRY VIDEO	... I WIELE INNYCH!

CZY NAUCZANIE POPRZEZ GRY NAPRAWDĘ DZIAŁA?



Niektórzy nauczyciele i badacze nadal twierdzą, że nauka oparta na grach może być szkodliwa dla doświadczenia edukacyjnego. Jednak badania nadal pokazują, że gry mogą pozytywnie wpływać na naukę matematyki i języków obcych na wiele sposobów. Nauka oparta na grach:

- pomaga w rozwiązywaniu problemów zachęca do krytycznego myślenia
- zwiększa zaangażowanie i motywację uczniów
- wprowadza uczenie się sytuacyjne
- zaspokaja specjalne potrzeby edukacyjne

Jednak w zależności od osobistego podejścia do nauczania lub indywidualnego stylu uczenia się ucznia, nauka oparta na grach może mieć pewne wady:

- zbyt dużo czasu spędza się przed ekranem,
- gry nie zawsze są tworzone jednakowo,
- gry mogą być źródłem rozproszenia uwagi,
- wymaga umiejętności technologicznych,
- nie zastępuje tradycyjnych strategii uczenia się,

Podobnie jak inne metody nauczania przedstawione w tym rozdziale, grywalizacja i metody nauczania oparte na grach mogą nie być odpowiednie dla wszystkich przedmiotów i wszystkich nauczycieli. Niektóre badania sugerują, że nauczyciele, którzy są graczami w życiu prywatnym, są w stanie wdrożyć oba te podejścia do swojej rutyny nauczania bez problemów.



05

ĆWICZENIA

WPROWADZENIE DO ĆWICZEŃ



Tak jak w poprzednim rozdziale, zapoznaj się ze swoim harmonogramem zajęć na następny tydzień i miesiąc. Zanotuj, jakie tematy będziesz realizować i na jakich zajęciach, a następnie wybierz jeden temat, na którym chciałbyś się skoncentrować podczas następnych zajęć. Zalecamy wybranie tematu, który osobiście lubisz i w którym czujesz się pewnie, ponieważ przyda się on również do kolejnych ćwiczeń.

Zawsze możesz wybrać więcej niż jeden temat do pracy lub zmienić go w dowolnym momencie, jeśli odkryjesz, że osiągnięte wyniki nie są zgodne z Twoimi oczekiwaniami.

Nie ma limitu czasowego na realizację tych działań - można je wykonać za jednym razem lub po kolei. Wdrożenie tych zadań nie jest obowiązkowe, ale uważamy, że są one świetną okazją do wyjścia z naszej strefy komfortu i przygotowania się na wiatr zmian.

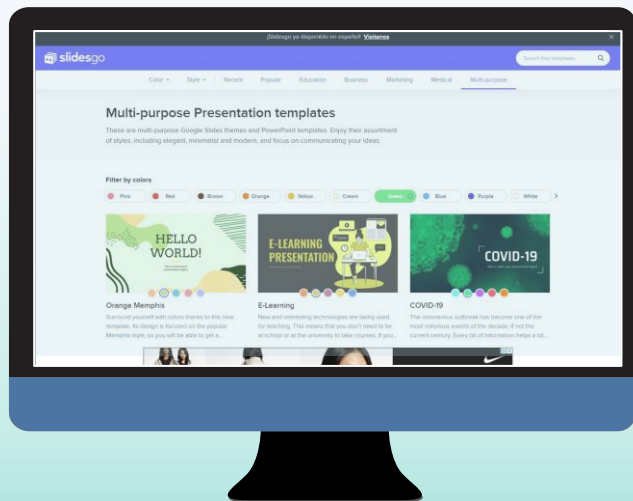
Pamiętaj, że "nie od razu Rzym zbudowano", dlatego transformacja z tradycyjnego sposobu nauczania i szkolenia na bardziej cyfrowy i zorientowany na ucznia jest również procesem długoterminowym, który niekoniecznie musi zakończyć się w ciągu tygodnia lub dwóch.



ĆWICZENIE I

Wróć do części 02 tego rozdziału. Zapoznaj się ponownie z pomysłami na zajęcia oparte na projektach i problemach. Pomyśl teraz o zajęciach, które zamierzasz przeprowadzić w tym semestrze. Czy istnieje temat, który można przekształcić w przypadek oparty na projekcie lub problemie? A może proponowane tematy wzbudziły Twoje zainteresowanie i chciałbyś zrealizować dodatkowy projekt ze swoimi uczniami?

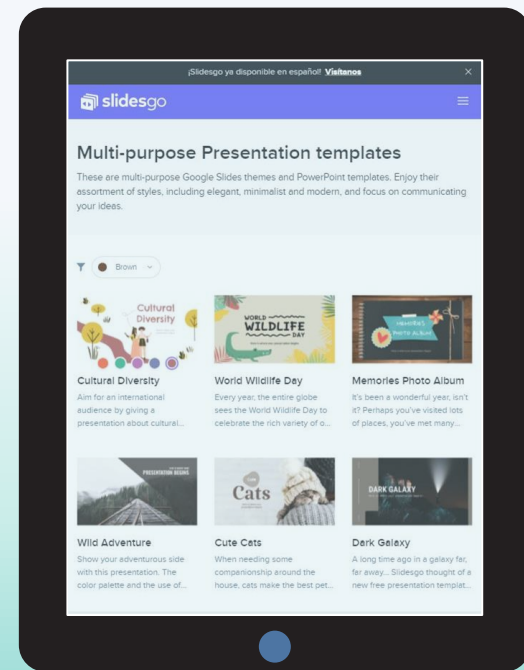
Przygotuj szkic koncepcji zajęć dla obu metod nauczania, wraz z podstawowymi informacjami na temat wybranego problemu/projektu, oczekiwanymi wynikami, wybranymi materiałami i narzędziami (takimi jak źródła informacji, rezultaty itp.) oraz potencjalnymi problemami, jakie mogą napotkać uczestnicy.



ĆWICZENIE 2

Zapoznaj się ponownie z informacjami przedstawionymi w części 03 tego rozdziału. Pomyśl o zajęciach, które odbędą się za tydzień. Sprawdź, czy metoda mikronauczania lub uczenia się w małych porcjach byłaby odpowiednia dla tej klasy. Jeśli tak, sprawdź swoje materiały i zasoby internetowe pod kątem materiałów edukacyjnych, które można przekształcić zgodnie z zasadami mikronauczania lub metody małych kroków. Zapisz szkic koncepcji zajęć z krótkim harmonogramem, w jaki sposób podzielisz klasę i jakiego rodzaju narzędzi użyjesz.

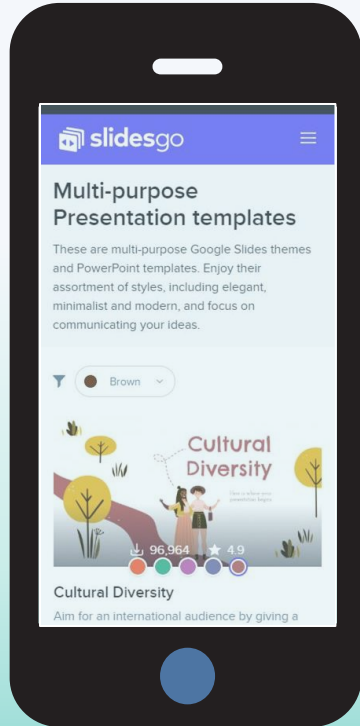
Jeśli wykorzystanie mikronauczania nie jest możliwe do całych zajęć, zapisz treści, które można zamienić na narzędzia do mikronauczania lub narzędzia do metody małych kroków, wraz z materiałami dostępnymi dla uczniów online.



ĆWICZENIE 3

Zapoznaj się ponownie z tabelami z części 04 tego rozdziału. Tym razem przyjrzyj się całemu swojemu programowi nauczania. Czy są miejsca, w których uważasz, że dodanie narzędzi grywalizacji byłoby odpowiednie? Zastanów się, jakie narzędzia można dodać, aby zajęcia były bardziej interaktywne i interesujące, narzędzia, które mogą być pomocne w monitorowaniu postępów uczniów i potencjalnych problemów w nauce. Zapisz swoje pomysły i spróbuj zastanowić się, gdzie je umieścić podczas zajęć (na początku, na końcu), a także częstotliwość ich wdrażania (na każdym zajęciach, raz w miesiącu, kwartalnie itp.).

Dodatkowe ćwiczenie dla grających nauczycieli: pomyśl o grach, w które zazwyczaj grasz. Zastanów się, czy można je wykorzystać w codziennej rutynie szkoleniowej, jakie umiejętności i zdolności mogą wspierać, jakie zadania (działania) można w nich wdrożyć itp. Nie zapomnij dodać informacji, czy wspomniane gry są łatwo dostępne (bezpłatne lub gry online) i czy ich wymagania techniczne są łatwe do osiągnięcia zarówno w szkole, jak i na komputerach/smartfonach uczniów.



PODSUMOWANIE ĆWICZEŃ



Jak oceniasz zaproponowane ćwiczenia?

Czy były one łatwe do wdrożenia, czy też miałeś problemy z zaimprovizowanymi zmianami w swojej normalnej rutynie pracy?

Czy wyprowadziły cię one z twojej strefy komfortu, czy też jest to coś, co często napotykasz w swojej rutynie pracy?

Czy chciałbyś realizować podobne ćwiczenia w przyszłości?



06

KĄCIK CZYTELNICZY

ZASOBY ELEKTRONICZNE



Buchem, Ilona & Hamelmann, Henrike. (2010). Microlearning: a strategy for ongoing professional development.

https://www.researchgate.net/publication/341323117_Microlearning_a_strategy_for_ongoing_professional_development

(n.d.). *Innovating technical and vocational education and training*. UNEVOC.

https://unevoc.unesco.org/pub/innovating_tvete_framework.pdf

(n.d.). *Library of facilitation techniques*. SessionLab. <https://www.sessionlab.com/library>

(n.d.). *The Mentor Handbook: A Practical Guide for VET Teacher Training*. CEDEFOP European Centre for Development of Vocational Training. <https://www.cedefop.europa.eu/en/news/mentor-handbook-practical-guide-vet-teacher-training>

Wang, Tianchong & Towey, Dave & Ng, Ricky. (2020). Microlearning in Technical and Vocational Education and Training (TVET): A Case Study during the COVID-19 Outbreak in Hong Kong.

https://www.researchgate.net/publication/357929157_Microlearning_in_Technical_and_Vocational_Education_and_Training_TVET_A_Case_Study_during_the_COVID-19_Outbreak_in_Hong_Kong

PUBLIKACJE



Best Practices for Mentoring in Online Programs: Supporting Faculty and Students in Higher Education, Susan Ko, Olena Zhadko, Best Practices in Online Teaching and Learning, Routledge 2022, ISBN: 9780429434754

Catch a fire: fuelling inquiry and passion through project-based learning, Henderson, Matt A, Portage & Main Press 2019, ISBN:9781553797517,9781553797890,1553797892,9781553797906,1553797906

Gamification, Digitalisierung und Industrie 4.0: Transformation und Disruption verstehen und erfolgreich managen, Lutz Anderie (auth.), Gabler Verlag 2018, ISBN: 978-3-658-19864-0, 978-3-658-19865-7

Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming, Sangkyun Kim, Kibong Song, Barbara Lockee, John Burton, Advances in Game-Based Learning, Springer International Publishing 2018, ISBN: 978-3-319-47282-9, 978-3-319-47283-6

Global Perspectives on Project-Based Language Learning, Teaching, and Assessment: Key Approaches, Technology Tools, and Frameworks, Gulbahar H. Beckett (editor), Tammy Slater (editor), Routledge Studies in Applied Linguistics, Routledge 2019, ISBN: 113835175X,9781138351752

Project-Based Learning: How to Approach, Report, Present, and Learn from Course-Long Projects, Harm-Jan Steenhuis, Lawrence Rowland, Business Expert Press 2018, ISBN: 1631574752,9781631574757

Project Based Learning Made Simple: 100 Classroom-Ready Activities that Inspire Curiosity, Problem Solving and Self-Guided Discovery, April Smith, Books For teachers, Ulysses Press 2018, ISBN: 9781612438191

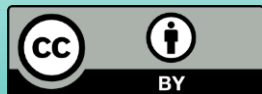
Student-Centered Mentoring: Keeping Students at the Heart of New Teachers' Learning, Amanda Brueggeman, Corwin 2022, ISBN: 1071855190,9781071855195

DZIĘKUJEMY!

Czy masz jakieś pytania?



 Dofinansowane przez
Unię Europejską



Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

