

## Formularz opisu przedmiotu (formularz sylabusu) na kursie doszkalającym

### A. Ogólny opis przedmiotu

Nazwa pola	Komentarz
Nazwa przedmiotu	<b>Nauczanie z wykorzystaniem gier edukacyjnych</b> / Teaching with the use of educational games
Jednostka oferująca przedmiot	Wydział Nauk Pedagogicznych
Jednostka, dla której przedmiot jest oferowany	Wydział Nauk Ekonomicznych i Zarządzania
Kod przedmiotu	1172-
Kod ISCED	0114
Liczba punktów ECTS	2
Sposób zaliczenia	Zaliczenie bez oceny
Język wykładowy	Język polski
Określenie, czy przedmiot może być wielokrotnie zaliczany	NIE
Przynależność przedmiotu do grupy przedmiotów	Kurs doszkalający w zakresie „Działania w zakresie kompetencji dotyczących innowacyjnych umiejętności dydaktycznych” Moduł kształcenia I (dedykowany pracownikom UMK ze stopniem naukowym magistra oraz doktora)
Całkowity nakład pracy studenta/słuchacza studiów podyplomowych/uczestnika kursów doszkalających	Liczba godzin kontaktowych: 30 Praca indywidualna studenta: - samodzielne uczenie się i odrabianie zadań domowych: 10 godzin, - przygotowanie prezentacji 8 godzin, - przygotowanie się do zajęć zaliczeniowych: 4 godzin.
Efekty kształcenia – wiedza	W01 uczestnik sprawnie porusza się w problematyce innowacyjnych rozwiązań wykorzystywanych w obszarze dydaktyki [EK_W01] W02 zna zalety i możliwości wykorzystania gier edukacyjnych [EK_W02] W03 zna podstawowe rodzaje i typy gier edukacyjnych [EK_W03]
Efekty kształcenia – umiejętności	U01 posiada umiejętność planowania i prowadzenia zajęć wykorzystujących gry edukacyjne [EK_U01] U02 potrafi prowadzić zajęcia dydaktyczne zmuszające studenta do działań kreatywnych [EK_U03] U03 potrafi dokonać doboru odpowiedniej gry edukacyjnej do oczekiwań i poziomu wiedzy studentów [EK_U04]
Efekty kształcenia – kompetencje społeczne	K01 jest otwarty na wykorzystanie gier edukacyjnych [EK_K01] K02 dostrzega możliwości wykorzystania gier edukacyjnych w stymulowaniu kreatywności studentów [EK_K02] K03 poprawnie interpretuje korelację własnego zaangażowania z efektywnością osiągania stawianych wyznaczonych celów [EK_K02]
Metody dydaktyczne	Metoda kognitywno- komunikacyjna – z zastosowaniem różnych mediów oraz urozmaiconych form pracy.

Wymagania wstępne	brak
Skrócony opis przedmiotu	Celem zajęć jest wprowadzenie uczestników w problematykę innowacyjnych rozwiązań edukacyjnych bazujących na idei grywalizacji. Zastosowanie tego typu rozwiązań może nie tylko pozwolić na skuteczne osiągnięcie zakładanych efektów kształcenia, ale również uatrakcyjnić proces dydaktyczny oraz istotnie zwiększyć stopień zaangażowania studentów. Sięganie po tego typu rozwiązania pozwala na sprawne modyfikowanie zachowań w sytuacjach nie będących grami.
Pełny opis przedmiotu	<p>Edukacja i szkolenia to dziedziny, które są szczególnie zainteresowane problematyką grywalizacji. Zagadnienie to interesuje zarówno wielkie korporacje, jak i organizacje rządowe. Przykładowo Microsoft opracował grę Ribbon Hero 2 jako dodatek do pakietu biurowego Office, aby pomóc w szkoleniu ludzi do efektywnego korzystania z tego rozwiązania. Gra ta została scharakteryzowana przez Microsoft jako jeden z najpopularniejszych projektów, jakie jego dział Office Labs kiedykolwiek wydał. Wydział Edukacji w Nowym Jorku, finansowany przez Fundację MacArthura oraz fundację Billa i Melindy Gatesów, założył szkołę Quest for Learn, skupioną wokół uczenia się opartego na grach, z zamiarem uczynienia edukacji bardziej interesującą i odpowiednią dla współczesnych dzieci. Firma SAP używa gier do informowania swoich pracowników o zrównoważonym rozwoju. Zarówno armia USA jak i Unilever wykorzystały grywalizację podczas swoich szkoleń. Przykłady te obrazują olbrzymie możliwości jakie niesie w sobie to rozwiązanie. Warto podkreślić, że grywalizacja jest wykorzystywana w szkoleniach korporacyjnych, aby zmotywować pracowników do zastosowania tego, czego nauczyli się podczas szkolenia. Według badań przeprowadzonych przez Badgeville, 78% pracowników korzysta z motywacji opartej na grach w pracy, a prawie 91% twierdzi, że systemy te poprawiają ich doświadczenie zawodowe poprzez zwiększenie zaangażowania, świadomości i produktywności. Zajęcia mają na celu przybliżenie uczestnikom głównych rodzajów gier oraz ich mechanizmu. Wnikliwie zostanie omówiony również problem zaspokojenia potrzeb użytkowników przez poszczególne elementy mechaniki gier, w tym:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- status – podwyższanie własnego statusu w konkretnej społeczności (poziomy zaawansowania i odznaki),</li> <li>- współzawodnictwo – osobiste i grupowe (rywalizacja i wyzwania),</li> <li>- osiągnięcia i samodoskonalenie – pokonywanie kolejnych osiągalnych wyzwań (poziomy trudności, paski postępu, rankingi),</li> <li>- poczucie wspólnoty i możliwość kontaktu z innymi osobami o podobnych potrzebach i zainteresowaniach oraz możliwość samoekspresji,</li> <li>- altruizm (wymiana wirtualnych przedmiotów i punktów),</li> <li>- zagrożenie – użytkownika lub grupy do której przynależy,</li> <li>- niechęć do straty - pojawia się na skutek szybkiego postępu osiągnięć na początku gry, dając uczestnikom poczucie tworzenia wirtualnego bytu/dobra, które szkoda później porzucić.</li> </ul> <p>Uczestnicy poznają również najważniejsze zalety jak i wady stosowania rozwiązań grywalizacji. Przybliżony zostanie również sposób konstruowania szkieletu projektu grywalizacji.</p>
Literatura	<p>Burke B., Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things, 2014  Heger M., Gamification in Healthcare &amp; Fitness, 2015</p>

	Horachek D., Creating eLearning Games with Unity, 2014 Przyborowska B., Pedagogika innowacyjności: teorią a praktyką, 2013 Zichermann G., Cunningham C., Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps., 2011
Metody i kryteria oceniania	Przygotowanie do zajęć (zapoznanie z materiałami umieszczonymi na platformie e-learningowej) [W01, W02, W03] Wykonanie zadań sprawdzających [U01, U02, U03] Uczestnictwo w zajęciach [U01, U02, U03, W01, W02, W03, K01, K02, K03]
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	n/d

### B) Opis przedmiotu i zajęć cyklu

Nazwa pola	Komentarz
Cykl dydaktyczny, w którym przedmiot jest realizowany	2017/18L, 2018/19Z, 2018/19L
Sposób zaliczenia przedmiotu w cyklu	Zaliczenie bez oceny
Forma(y) i liczba godzin zajęć oraz sposoby ich zaliczenia	30 godzin ćwiczeń
Imię i nazwisko koordynatora/ów przedmiotu cyklu	dr Wioletta Kwiatkowska
Imię i nazwisko osób prowadzących grupy zajęciowe przedmiotu	dr hab. Dorota Siemieniecka, prof. UMK, dr Wioletta Kwiatkowska, dr Kamila Majewska, dr Małgorzata Skibińska
Atrybut (charakter) przedmiotu	Obowiązkowy dla uczestników modułu I
Grupy zajęciowe z opisem i limitem miejsc w grupach	10 grup po średnio 10 osób
Terminy i miejsca odbywania zajęć	Zgodnie z ustalonym harmonogramem
Liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	Liczba godzin przeprowadzonych zdalnie: w zależności od potrzeby – wszystkie materiały zamieszczone na platformie Moodle.
Strona www przedmiotu	-
Efekty kształcenia, zdefiniowane dla danej formy zajęć w ramach przedmiotu	j.w.
Metody i kryteria oceniania danej formy zajęć w ramach przedmiotu	j.w.
Zakres tematów	j.w.

Metody dydaktyczne	j.w.
Literatura	j.w.