



## Sztuka dydaktyki z elementami grywalizacji (dydaktyka akademicka, prowadzenie zajęć, grywalizacja)

Numer usługi 2025/02/19/178640/2570281

900,00 PLN brutto  
900,00 PLN netto  
56,25 PLN brutto/h  
56,25 PLN netto/h

COLLEGIUM  
WRATISLAVIENSE  
SPÓŁKA Z  
OGRANICZONĄ  
ODPOWIEDZIALNOŚĆ  
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

📍 zdalna w czasie rzeczywistym  
🏠 Usługa szkoleniowa  
🕒 16 h  
📅 14.06.2025 do 15.06.2025

## Informacje podstawowe

|  |   |
|--|---|
| <b>Kategoria</b>                       | Inne / Edukacja   |
| <b>Sposób dofinansowania</b>           | wsparcie dla osób indywidualnych<br>wsparcie dla pracodawców i ich pracowników                                    |
| <b>Grupa docelowa usługi</b>           | Szkolenie jest przeznaczone dla: nauczycieli szkolnych, wykładowców akademickich, edukatorów, pedagogów, trenerów |
| <b>Minimalna liczba uczestników</b>    | 10  |
| <b>Maksymalna liczba uczestników</b>   | 20  |
| <b>Data zakończenia rekrutacji</b>     | 13-06-2025  |
| <b>Forma prowadzenia usługi</b>        | zdalna w czasie rzeczywistym  |
| <b>Liczba godzin usługi</b>            | 16  |
| <b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b> | Certyfikat VCC Akademia Edukacyjna  |

## Cel

### Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest rozwinięcie kompetencji prowadzenia angażujących zajęć dydaktycznych, poznanie innowacyjnych metod w nauczaniu oraz pojęcie refleksji nad misją uniwersytetu i swoją rolą, jako wykładowcy.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

| Efekty uczenia się  | Kryteria weryfikacji  | Metoda walidacji |
|---|---|------------------|
| W wyniku uczestnictwa w szkoleniu uczestnik posiada wiedzę o czynnikach wpływających na skuteczność nauczania na poziomie akademickim. Pozna i przećwiczy metody i narzędzia prowadzenia angażujących zajęć. Rozwinie kompetencje prowadzenia zajęć i wystąpien publicznych. Będzie miał możliwość wspólnej dyskusji z innymi uczestnikami i wymiany doświadczeń. | Formą sprawdzenia wiedzy teoretycznej jest test z pytaniami otwartymi i wyborem odpowiedzi.<br>Obecność na zajęciach<br>Aktywne uczestnictwo<br>Pre i post test | Test teoretyczny |

## Kwalifikacje

### Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

### Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Tak

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Tak

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Tak

## Program

W celu uzyskania programu szkolenia prosimy o kontakt:

Natalia Matejko – Specjalistka ds, Szkoleń i Programów Otwartych

+48 799 336 113

natalia.matejko@cw.edu.pl

## Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

| Przedmiot / temat zajęć | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|-------------------------|------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| Brak wyników.           |            |                       |                     |                     |               |

# Cennik

## Cennik

| Rodzaj ceny                               | Cena       |
|---|------------|
| Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto | 900,00 PLN |
| Koszt przypadający na 1 uczestnika netto  | 900,00 PLN |
| Koszt osobogodziny brutto                 | 56,25 PLN  |
| Koszt osobogodziny netto                  | 56,25 PLN  |

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

**Edukacja może stać się fascynującą grą, a zajęcia – nauką przez doświadczenie.** Czy 16 godzin szkoleniowych wystarczy, aby Uczestnicy udoskonalili własną perspektywę nauczania? Zapraszamy do wzięcia udziału w programie rozwojowym „Sztuka dydaktyki z elementami grywalizacji”. W ramach szkolenia:

- zaprojektujemy cykl Kolba w praktyce nauczyciela (akademickiego),
- zgłębimy świat grywalizacji w edukacji i nauce,
- rozważymy praktyczne implikacje i różnice pomiędzy „grą” a „grywalizacją”,
- znajdziemy miejsce na zastosowanie „the fun theory” w codziennym nauczaniu...

... A to wszystko po to, aby każde zajęcia były nie tylko rozwojowe, ale również inspirująco przyjemne. Nasz program to spotkanie wielu światów i praktyk dydaktycznych. W sesjach Q&A, podczas integracji i podsumowania w formie gry, będziemy razem tworzyć przestrzeń do wymiany wiedzy, pomysłów i doświadczeń edukacyjno-naukowych. Dodatkowo, wyposażymy Was w materiały szkoleniowe, które mogą stanowić bazę do różnorodnego i angażującego prowadzenia zajęć, dostosowanych do wciąż rosnących wymagań coraz młodszych pokoleń. Wspólnie udoskonalimy techniki prowadzenia ciekawych spotkań rozwojowych i sprawdzimy skuteczność tych metod nie na uczniach/studentach, a na naszym szkoleniu już w czerwcu.

# Warunki techniczne

Środki i narzędzia dydaktyczne potrzebne podczas zajęć:

- Komputery (stacjonarne lub laptopy)
- Dostęp do Internetu

## Kontakt



**Natalia Matejko**

**E-mail** [natalia.matejko@cw.edu.pl](mailto:natalia.matejko@cw.edu.pl)

**Telefon** (+48) 799 336 113