

---

## **Szkolenie pt. „Dydaktyka szkoły wyższej” realizowane dla Centrum Dydaktyki Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach**

### Krótki opis celu i zakresu szkolenia

Celem szkolenia jest rozwinięcie umiejętności projektowania efektywnych i angażujących zajęć dydaktycznych poprzez zastosowanie nowoczesnych metod takich jak gamifikacja, praca zespołowa oraz różnorodne formy ewaluacji. Szkolenie łączy teorię z praktyką, umożliwiając uczestnikom zrozumienie kluczowych elementów projektowania zajęć oraz ich praktyczne zastosowanie w celu poprawy jakości procesu edukacyjnego. Szkolenie prowadzone jest na podstawie treści realizowanych w ramach programów ministerialnych: Masters of Didactics in Excellent Teaching, Masters of Didactics Advanced Program, które realizowane były przy współpracy z wiodącymi ośrodkami dydaktycznymi w Europie.

### **Szczegółowe cele szkolenia:**

- Projektowanie efektywnych zajęć dydaktycznych (Learning Design):
  - Umiejętność analizy potrzeb edukacyjnych uczestników zajęć i dostosowania programu do ich oczekiwań oraz wymagań.
  - Zrozumienie zasad konstruktywnego łączenia celów edukacyjnych, treści zajęć i oczekiwanych wyników kształcenia.
  - Rozwijanie kompetencji w tworzeniu spójnych i angażujących scenariuszy zajęć.
- Praca zespołowa w edukacji:
  - Opanowanie nowoczesnych metod wspierających efektywne uczenie się w grupie (Team-based learning, Group-based tutoring).
  - Rozwijanie umiejętności oceny wkładu indywidualnych uczestników w pracę zespołową.
  - Poznanie technik integracji grupy i budowania relacji społecznych między uczestnikami (Icebreakers).
- Ewaluacja w procesie edukacyjnym:
  - Zrozumienie znaczenia ewaluacji jako narzędzia poprawy jakości nauczania i uczenia się.
  - Poznanie różnych rodzajów ewaluacji (ewaluacja własna, rówieśnicza, przez prowadzącego) i ich zastosowania w praktyce.
  - Zdobycie umiejętności udzielania konstruktywnego feedbacku, który motywuje i wspiera proces uczenia się uczestników.
- Gamifikacja w edukacji:
  - Zrozumienie, czym jest gamifikacja i jak może być skutecznie wykorzystana w procesie dydaktycznym.

- 
- Poznanie zasad tworzenia angażującej narracji edukacyjnej (tworzenie questów głównych i pobocznych).
  - Opanowanie umiejętności projektowania elementów gamifikacji, takich jak punkty doświadczenia, odznaki, wyzwania czy mechaniki rozwoju postaci.

### **Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika:**

- Uczestnik potrafi analizować potrzeby edukacyjne i dostosowywać cele zajęć do oczekiwań i wymagań grupy.
- Uczestnik potrafi tworzyć spójne i skuteczne scenariusze zajęć, łączące cele, treści i oczekiwane efekty kształcenia.
- Uczestnik zna i potrafi zastosować nowoczesne metody pracy grupowej (Team-based learning, Group-based tutoring).
- Uczestnik potrafi oceniać wkład indywidualnych członków grupy w ramach zespołowych działań.
- Uczestnik umie stosować techniki integracyjne i budować pozytywną dynamikę w grupie (Icebreakers).
- Uczestnik rozumie znaczenie ewaluacji jako narzędzia doskonalenia procesu edukacyjnego.
- Uczestnik potrafi przeprowadzać różne formy ewaluacji (własną, rówieśniczą, przez prowadzącego).
- Uczestnik zdobywa umiejętność udzielania konstruktywnej i efektywnej informacji zwrotnej (feedbacku).
- Uczestnik rozumie, jak zastosować gamifikację do zwiększenia zaangażowania uczestników.
- Uczestnik potrafi zaprojektować kluczowe elementy gamifikacji (punkty, odznaki, wyzwania) oraz stworzyć angażującą narrację edukacyjną (questy główne i poboczne).

### **Forma realizacji**

Szkolenie realizowane w formie kontaktowej.

### **Program szkolenia:**

Moduł I: Projektowanie efektywnych zajęć dydaktycznych i praca zespołowa (Learning Design i Team-based Learning)

1. Podstawy projektowania zajęć dydaktycznych:
  - Analiza potrzeb i oczekiwań uczestników zajęć.
  - Wyznaczanie celów kształcenia i ich powiązanie z oczekiwanymi efektami uczenia się.
2. Praca zespołowa w edukacji:
  - Wprowadzenie do Team-based learning i Group-based tutoring.
  - Narzędzia wspierające współpracę w grupach.

- 
- Ocena indywidualnego wkładu w pracę zespołową oraz budowanie pozytywnej dynamiki grupy.
  - Integracja i budowanie relacji społecznych między uczestnikami – Icebreakers.

#### Moduł II: Ewaluacja i konstruktywny feedback

1. Znaczenie ewaluacji w procesie kształcenia:
  - Rodzaje ewaluacji: własna, rówieśnicza, przez prowadzącego.
  - Praktyczne techniki przeprowadzania ewaluacji i interpretacji wyników.
2. Konstruktywna informacja zwrotna (feedback):
  - Zasady udzielania efektywnego i motywującego feedbacku.
  - Rola informacji zwrotnej w procesie uczenia się i rozwoju uczestników.

#### Moduł III: Gamifikacja w dydaktyce

1. Gamifikacja jako narzędzie edukacyjne:
  - Wprowadzenie do gamifikacji: czym jest i jakie daje korzyści.
  - Kluczowe elementy grywalizacji: punkty, odznaki, rozwój postaci, wyzwania.
  - Tworzenie spójnych historii: kwesty główne i poboczne jako elementy zajęć.

Formy i metody pracy: np.: praca w grupie, praca w parach, metoda projektowa, mini wykłady prowadzących, ćwiczenia warsztatowe, analiza prezentacji, dyskusja na forum.

#### **Informacje o wykonawcy i trenerach realizujących szkolenie**

Prowadzące w latach 2021 – 2023 ukończyły dwa kursy na uczelniach zagranicznych dotyczące nowoczesnej dydaktyki: Advanced Teaching and Tutoring Qualification (Rijksuniversiteit Groningen) oraz Master of Didactics in Excellent Teaching (Aarhus University, Ghent University oraz University College London). Ukończenie obu programów pozwoliło na wszechstronny rozwój umiejętności dydaktycznych i pedagogicznych w szkolnictwie wyższym. Programy koncentrowały się na projektowaniu nowoczesnych metod nauczania, analizie współczesnych trendów w edukacji oraz wdrażaniu innowacyjnych strategii dydaktycznych. Uczestnicy zdobyli kompetencje w zakresie aktywnego angażowania studentów w proces uczenia się, tutoringu oraz oceny i doskonalenia jakości kształcenia w różnych dyscyplinach akademickich.

Małgorzata Przybyła-Kasperek jest profesorem Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach na Wydziale Nauk Ścisłych i Technicznych. Uzyskała stopień doktora habilitowanego nauk technicznych w zakresie informatyki w Instytucie Informatyki Polskiej Akademii Nauk w 2018 roku, stopień doktora nauk technicznych w zakresie informatyki w Instytucie Informatyki Uniwersytetu Śląskiego w 2011 roku oraz tytuł magistra matematyki na Wydziale Matematyki, Fizyki i Chemii Uniwersytetu Śląskiego w 2006 roku. Jej badania koncentrują się na eksploracji danych, systemach wspomaganie decyzji i systemach eksperckich. Zainteresowania Prof. Małgorzaty Przybyła-Kasperek szczególnie

---

związane są z podejmowaniem decyzji w oparciu o wiedzę rozproszoną i zagadnieniami sztucznej inteligencji. Jest autorką ponad 100 prac naukowych, z których wiele ukazało się w prestiżowych czasopiśmie o dużym zasięgu. W Szkole Doktorskiej prowadzi zajęcia z dydaktyki w szkole wyższej, metodologii badań w informatyce oraz wybranych zagadnień sztucznej inteligencji. Ponadto opiekuje się kilkoma doktorantami i prowadzi grupę badawczą Complex Decision Systems and Their Applications. Małgorzata Przybyła-Kasperek ukończyła program pod mentorem prof. Elen García, Senior Project Manager na Uniwersytecie w Alicante. Szkolenie obejmowało rozwój kompetencji z zakresu przywództwa, przedsiębiorczości akademickiej, otwartej nauki oraz zarządzania danymi.

Dr Bożena Nowak jest biotechnolożką reprezentującą Instytut Biologii, Biotechnologii i Ochrony Środowiska. Zajmuje się problemami związanymi z biosyntezą i biodegradacją różnych polimerów, w tym tworzyw sztucznych, i ich wpływem na środowisko. Interesują ją również zagadnienia związane z wykorzystaniem potencjału mikroorganizmów w gospodarce obiegu zamkniętego i w nowoczesnym, ekologicznym rolnictwie. W Instytucie pełni funkcje koordynatora kierunku biotechnologia oraz opiekuna praktyk zawodowych studentów co przybliży łączenie wiedzy z jej praktycznym wykorzystaniem. W zakresie kompetencji dydaktycznych posiada m.in. Certyfikat i Akredytację Tutorską wzbogacającą jej warsztat dydaktyczny w narzędzia rozwojowe przydatne w pracy indywidualnej ze studentami. W różnych rozwiązaniach i nowinkach dydaktycznych poszukuje skutecznych narzędzi motywujących studentów do niezależnego poszukiwania i zdobywania nowych doświadczeń i umiejętności.

Dr Katarzyna Holewik jest zatrudniona w Instytucie Językoznawstwa, Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Śląskiego; jest także tłumaczem języka angielskiego. Uzyskała stopień doktora nauk humanistycznych w dziedzinie językoznawstwo (przekład ustny dla instytucji publicznych) oraz stopień magistra w zakresie metodyki nauczania języków obcych. Prowadzi badania nad rolami tłumacza i statusem przekładu ustnego dla instytucji publicznych w Polsce, przesłuchaniami z udziałem tłumacza, ta także szkoleniem tłumaczy i dydaktyką akademicką. Jej zainteresowania badawcze obejmują: przekład ustny dla instytucji publicznych (przekład ustny środowiskowy), socjologię i socjologię przekładu, przesłuchania policyjne, psychologię społeczną i sądową, szkolenie tłumaczy ustnych, service-learning, tutoring i dydaktykę szkoły wyższej (w szczególności ewaluację). W Instytucie Językoznawstwa na kierunku filologia angielska prowadzi zajęcia z przekładu ustnego - symultanicznego i środowiskowego. W Szkole Doktorskiej prowadziła zajęcia z dydaktyki w szkole wyższej. W latach 2023 - 2024 uczestniczyła w projekcie *e-Service-Learning dla bardziej cyfrowego i integracyjnego szkolnictwa wyższego UE*, którego celem było rozwinięcie Trzeciej Misji Uniwersytetu polegającej na zaangażowaniu społecznym. Wielokrotnie prowadziła warsztaty z przekładu symultanicznego w ramach wydarzeń takich jak m.in. Dni Otwarte, Noc Anglistów w Instytucie Językoznawstwa.

---

Czas trwania szkolenia: 6 jednostek lekcyjnych

Proponowane terminy: 24.02.2025 godz. 9:00-14:00

### Harmonogram szkolenia

Czas	Moduł, zagadnienia
<b>I DZIEŃ</b>	
9:00 – 10:30	Projektowanie efektywnych zajęć dydaktycznych i praca zespołowa (Learning Design i Team-based Learning)
10:30-10:45	<b>Przerwa</b>
10:45 – 12:15	Ewaluacja i konstruktywny feedback
12:15 – 12:30	<b>Przerwa</b>
12:30 – 14:00	Gamifikacja w dydaktyce