

eduSPACE

kompetencje (do) przyszłości

7-10 kwietnia 2025 r.



I Dni Dydaktyki Akademickiej eduSPACE

Kompetencje (do)przyszłości

8.04.2025, godz. 10:15, Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu

Audytorium C, budynek D

WYKŁAD

Jak bycie Mistrzem Gry może rozwijać nasze kompetencje przyszłości jako dydaktyków?

dr Tomasz Stroński

Politechnika Wrocławska

e-mail: tomasz.stroinski@pwr.edu.pl

W trakcie wykładu uczestnicy zostaną wprowadzeni w świat gier fabularnych, aby wskazać, jak przyjmowanie roli Mistrza Gry może kształtować kompetencje. Okazuje się bowiem, że chociaż są to zupełnie różne role, to posiadają pewien wspólny warsztat przydatnych cech i umiejętności, którego zauważenie może nie być takie oczywiste.

eduSPACE

kompetencje (do) przyszłości

7-10 kwietnia 2025 r.



I Dni Dydaktyki Akademickiej eduSPACE

Kompetencje (do)przyszłości

8.04.2025, godz. 11:15, Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu

Sala nr 2 Biblioteka (Altum)

WARSZTAT DLA DYDAKTYKÓW

Dr Tomasz Stroiński

Politechnika Wrocławska

e-mail: tomasz.stroinski@pwr.edu.pl

Dydaktyk na miarę przyszłości - rozwijanie kluczowych kompetencji dydaktycznych poprzez gry fabularne

Dzięki udziałowi w specjalnie zaprojektowanych ćwiczeniach uczestnicy będą trenować umiejętności takie jak kreatywność, zdolność do adaptacji, współpraca czy improwizacja. Warsztat pomoże zrozumieć, jak aktywne uczestnictwo w grach fabularnych może wzbogacić warsztat pracy dydaktyka oraz przygotować go do dynamicznie zmieniającego się środowiska edukacyjnego.

Uczestnicy dowiedzą się:

Jak gry fabularne pomagają rozwijać kompetencje przyszłości istotne dla współczesnego dydaktyka?

Jak aktywne uczestnictwo w grach fabularnych może wzbogacić warsztat pracy dydaktyka?

Gry fabularne jako narzędzie dydaktyczne - jak skutecznie wykorzystać gry fabularne na swoich zajęciach?

Warsztat skupia się na praktycznym wdrożeniu gier fabularnych oraz ich mechanik podczas zajęć akademickich. Celem warsztatu jest inspiracja do wprowadzania elementów gier fabularnych do własnej praktyki nauczania, aby skutecznie angażować studentów i uczynić proces edukacji bardziej interaktywnym przeżyciem.

Uczestnicy dowiedzą się:

Jak wykorzystać storytelling, grywalizację oraz moderowanie narracyjnych interakcji w grupie zajęciowej?

Jak wprowadzać elementy gier fabularnych do swojej praktyki nauczania, aby skutecznie angażować studentów i uczynić proces edukacji bardziej interaktywnym?