



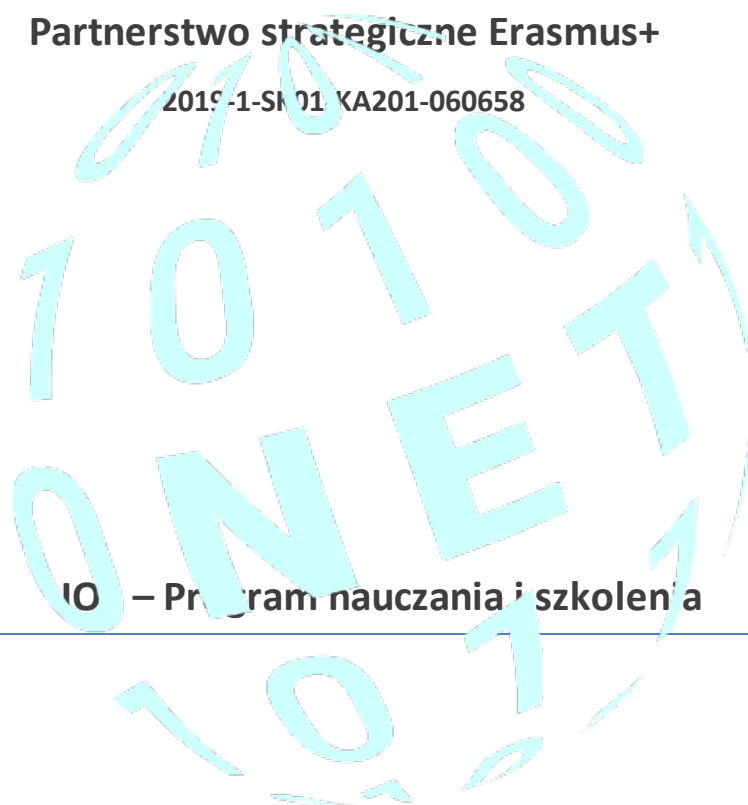
0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 **N** **E** **T** 1 0
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



NET – Nowe podejście w technologii edukacyjnej

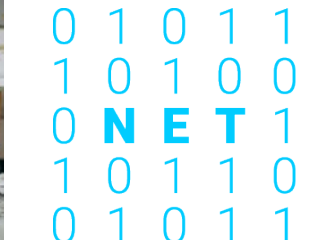
Partnerstwo strategiczne Erasmus+

2019-1-SK01-KA201-060658



IO – Program nauczania i szkolenia





Moduł 1: Planowanie lekcji

Organizacja: SUA

Kurs: Planowanie lekcji

Godziny dydaktyczne: 5+

Sposób udostępnienia: Web 2.0

Poziom EQF: 5-6

Metody oceny:

- materiały edukacyjne online,
- materiały dla klas,
- dokumenty, projekty, prezentacje,
- portfolio.

Efekty uczenia się

Celem teoretycznym tego kursu jest wprowadzenie myślenia niezbędnego do planowania i przygotowania procesu edukacyjnego z efektywnym wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT) poprzez wyjaśnienie wielu podstawowych kwestii oraz przez przedstawienie uczniom/nauczycielom przykładów dobrych praktyk, a także poprzez wskazanie dodatkowych źródeł zawierających dalsze wskazówki.

Cel praktyczny zawiąza rozwój umiejętności uczenia takich jak umiejętność organizacyjne i dydaktyczne, rozwój uczenia się oparte na współpracy, pouniesienie motywacji uczniów, dawanie informacji zwrotnej, ocena uczniów. Ten moduł odnosi się do różnorodnych obszarów uczenia.

Treść zajęć edukacyjnych:

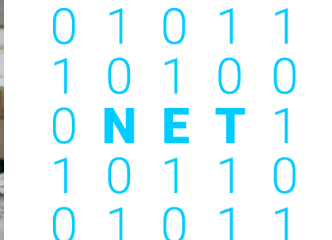
Jednostki tworzące sylabus modułu edukacyjnego:

- Planowanie i przygotowanie
- Nauczanie przedmiotów
- Potrzeby
- Źródła i technologie

Polecane lub wymagane teksty/linki:

1. [https://www.academia.edu/23296572/Complete Guide to Lesson Planning and Preparation - Copie](https://www.academia.edu/23296572/Complete_Guide_to_Lesson_Planning_and_Preparation_-_Copie)
2. Dils, A.K. (2004). The Use of Metaphor and Technology to Enhance the Instructional Planning of Constructivist Lessons. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 4(2), 214-224. Waynesville, NC USA:





- Society for Information Technology & Teacher Education. Retrieved August 2, 2020, <https://www.learntechlib.org/primary/p/21915/>.
- Willis, B. (1998). Effective Distance Education Planning: Lessons Learned. *Educational Technology*, 38(1), 57-59. Retrieved August 2, 2020, www.jstor.org/stable/44428449
 - Mobile Web 2.0 tools and applications in online training and tutoring. In Handbook of mobile teaching and learning. Heidelberg : Springer. (2015), s. 437--455. ISBN 978-3-642-41981-2. URL: http://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-642-41981-2_73-1#page-1.

Języki kursu:

angielski, słowacki, grecki, czeski, polski, włoski

Nauczyciel:

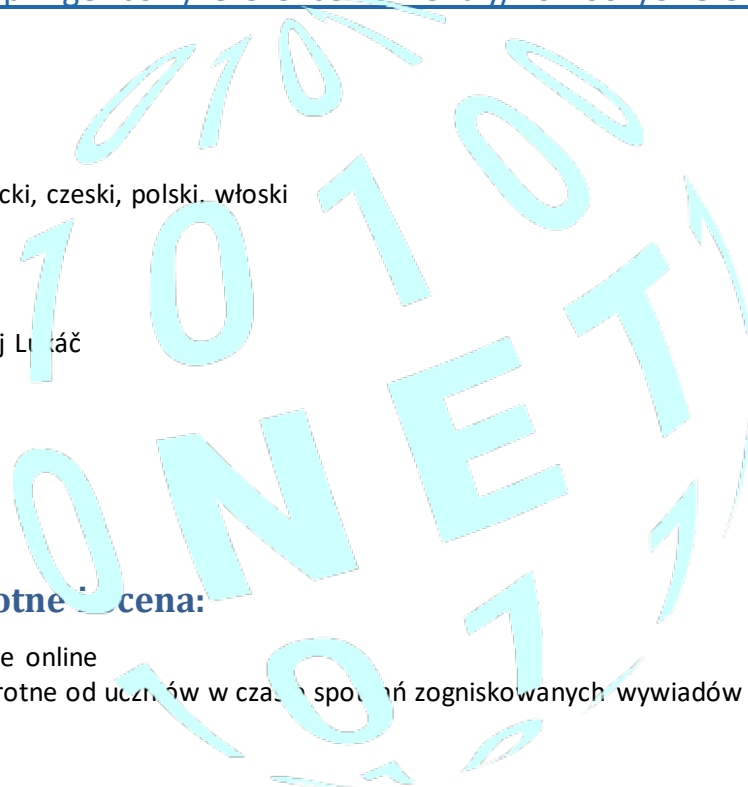
Zuzana Palková, Ondrej Lukáč

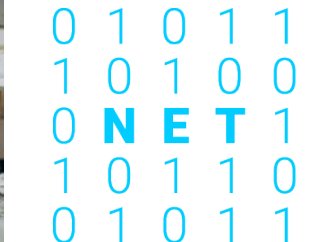
Przełożony:

Zuzana Palková

Informacje zwrotne i cena:

- Kwestionariusze online
- Informacje zwrotne od uczniów w czasie spotkań zogniskowanych; wywiadów grupowych





Moduł 2: Plakaty multimedialne i zasoby interaktywne

Organizacja: ZS Benkova 34

Kurs: Plakaty multimedialne i zasoby interaktywne w procesie edukacyjnym

Godziny dydaktyczne: 10+

Sposób udostępnienia: Web 2.0

Poziom EQF: 5-6

Metody oceny:

- materiały edukacyjne online,
- materiały dla klas,
- dokumenty, projekty, prezentacje,
- portfolio.

Efekty uczenia się

Celem teoretycznym tego modułu jest zdobycie wiedzy na temat niektórych zasobów interaktywnych i plakatów multimedialnych wykorzystywanych w procesie edukacyjnym, a także używanie narzędzi online na różnych etapach nauczania, w celu rozwijania materiałów dydaktycznych.

Cel praktyczny zawiera również umiejętności uczenia takich jak umiejętność i organizacyjne i związane z prezentowaniem treści, rozwój uczenia się opartego na współpracy, podniesienie motywacji uczniów, dawanie informacji zwrotnej, ocena uczniów. Ten moduł odnosi się do różnorodnych obszarów nauczania. Zapewnia również przykłady dobrych praktyk.

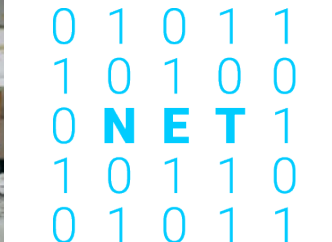
Treść zajęć edukacyjnych:

- Logowanie się w aplikacji
- Tworzenie materiału dydaktycznego
- Tworzenie wirtualnej klasy
- Udostępnianie, komentowanie i ocena materiałów
- Zastosowanie materiału edukacyjnego na różnych etapach procesu nauczania

Polecane lub wymagane teksty/linki:

1. LABBO, L. D. (2005). Fundamental qualities of effective internet literacy instruction: An exploration of worthwhile classroom practices. (Základné kvality efektívnej výučby internetových gramotností: Prieskum užitočných vyučovacích postupov) In R.A. Karchmer, M.H. Mallette, J. Kara-Soteriou, & D.J. Leu (Eds.). Innovative approaches to literacy education: Using the internet to support new literacies (Inovatívne prístupy na výučbu gramotnosti) (s.165-180). Newark, DE: International Reading Association. RICHARDSON, W. (2010). Blogs, wikis, podcasts, and other powerful web tools for





classrooms. (Blogy, wiki, podcasty a iné účinné internetové nástroje pre triedy) Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

2. Handsfield, L.J., Dean, T.R., & Cielocha, K.M. (2009). Becoming critical consumers and producers of text: Teaching literacy with Web 1.0 and Web 2.0. *The Reading Teacher*, 63(1), pp. 40–50.
3. Larson, L.C. (2010). Digital readers: The next chapter in e-book reading and response. *The Reading Teacher*, 64(1), 15-22.
4. Zawilinski, L. (2009). HOT blogging: A framework for blogging to promote higher-order thinking. *The Reading Teacher*, 62(8), pp. 650–661.
5. Czym jesy Glogster? Jak używać Glogster?
<https://twitter.com/glogster>
<https://www.pinterest.com/glogster/>
<https://www.facebook.com/Glogster/>
<http://blog.edu.glogster.com/>

Języki kursu:

angielski, słowacki, grecki, czeski, polski, włoski

Nauczyciel:

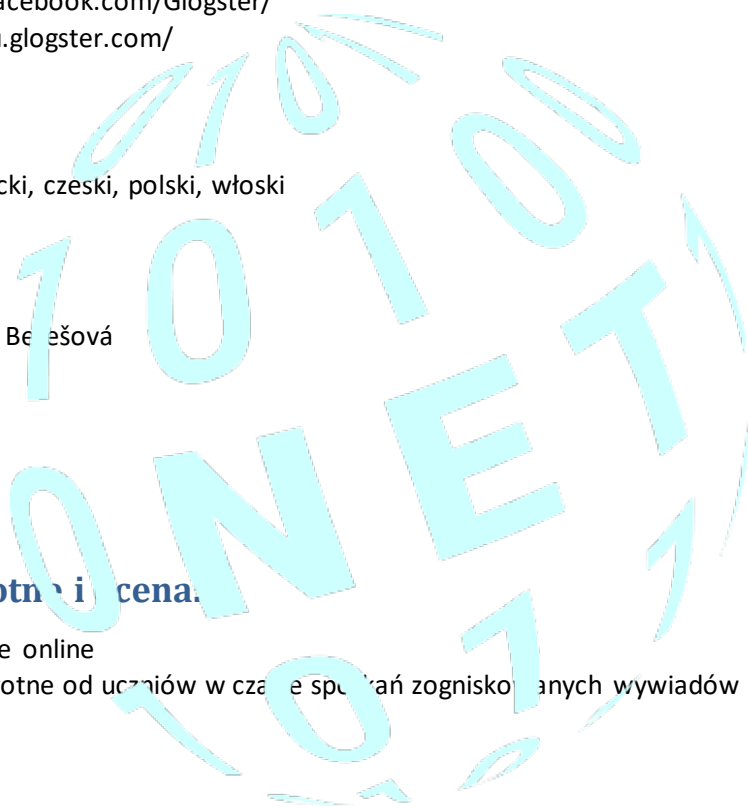
Mariana Štangová, Eva Benešová

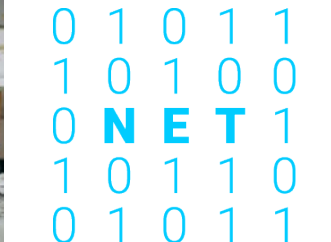
Przełożony:

Zuzana Formelová

Informacje zwrotne i cena.

- Kwestionariusze online
- Informacje zwrotne od uczniów w czasie spotkań zogniskowanych wywiadów grupowych





Moduł 3: Interaktywny sprzęt do robotyki

Organizacja: VSTE

Kurs: Interaktywny sprzęt do robotyki

Godziny dydaktyczne: 8+

Sposób udostępnienia: Web 2.0

Poziom EQF: 5-6

Metody oceny:

- materiały edukacyjne online,
- zadania do wykonania,
- materiały dla klas,
- ocena portfolio.

Efekty uczenia się

Celem teoretycznym tego kursu jest nauczenie nauczycieli, jak mogą ulepszyć edukację dotyczącą nauki i inżynierii poprzez nową koncepcję opartą na silnej robotyce, która pozwoli im nauczać podstawowych zagadnień mechaniki kluczowej w społeczeństwie, praktycznym i interaktywnym sposobem. Poprzez robotykę uczniowie mają możliwość rozwinięcia umiejętności logicznego myślenia i kreatywności. Kurs składa się ze szczególnych celów i umiejętności rozwijanych poprzez uczenie, zwiększając i realizując kompetencje uczniów. Nauczyciele zdobędą specjalne umiejętności, dzięki którym będą przekoleni w temacie robotyki teoretycznej.

Cel praktyczny dotyczy praktyk edukacyjnych opartych na zasadzie STEM. Praktyki zawierają zajęcia interaktywne, w których uczniowie są aktywnymi uczestnikami, działania edukacyjne oparte na współpracy, podejście zajęć-ćwiczeń, doświadczenia laboratoryjne, które obejmują rzeczywiste praktyki naukowe i stosowanie technologii.

Treść zajęć edukacyjnych:

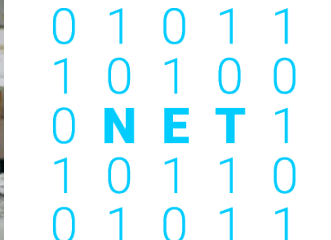
- Definicja celów edukacyjnych
- Planowanie materiałów i ćwiczeń wraz z uczniami
- Nauka interaktywna (odgrywanie ról, debaty, rozwiązywanie problemów, burza mózgów)
- Nauka eksperymentalna (symulacje, eksperymenty laboratoryjne, doświadczenia terenowe, praktyki)
- Nauka niezależna (artykuły naukowe, nauka samodzielna)

Polecane lub wymagane teksty/linki:

1. <https://emmanual.robotis.com/docs/en/edu/bioloid/stem/>

2. <https://emmanual.robotis.com/docs/en/dxl/ax/ax-12a/>





3. http://en.robotis.com/service/downloadpage.php?ca_id=10

4. http://www.megarobot.cz/index.php?route=information/information&information_id=9

5. <http://www.robotis.us/steam-edutainment/>

Języki kursu:

angielski, słowacki, grecki, czeski, polski, włoski

Nauczyciel:

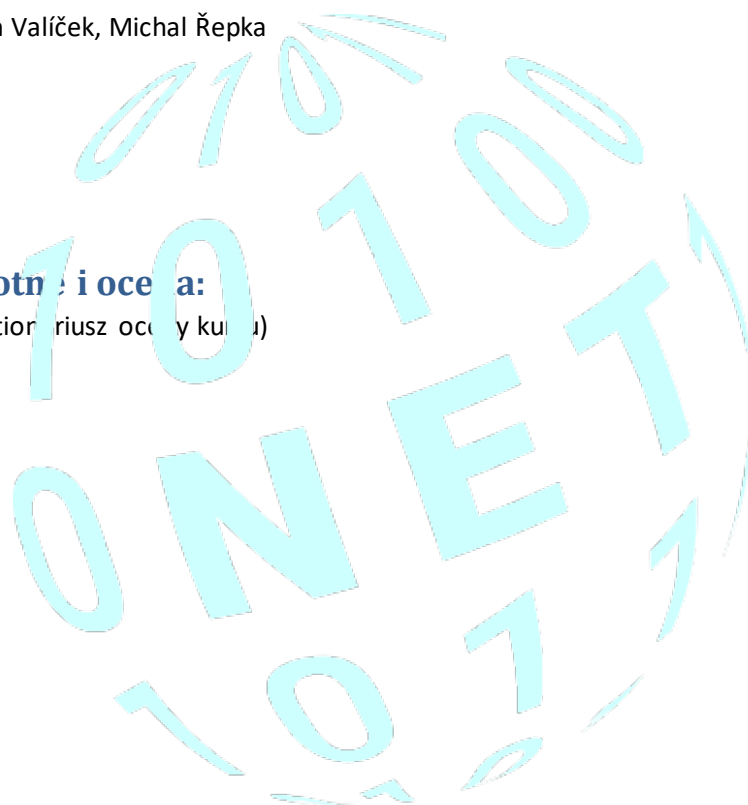
Milena, Kušnerová, Jan Valíček, Michal Řepka

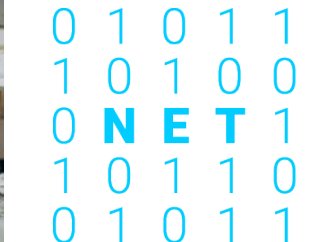
Przełożony:

Marta Harničárová

Informacje zwrotne i ocena:

Pytania otwarte (kwestionariusz oceny kursu)





Moduł 4: Rzeczywistość wirtualna

Organizacja: UPAT

Kurs: Rzeczywistość wirtualna

Godziny dydaktyczne: 5+

Sposób udostępnienia: Web 2.0

Poziom EQF: 5

Metody oceny:

- materiały edukacyjne online,
- ćwiczenia praktyczne/ quizy,
- projekty,
- realizacja zadań.

Efekty uczenia się

Nauczyciele uczesniczący w tym kursie zrozumieją, o co chodzi w wirtualnych światach i jakie są ich możliwości. Będą potrafili stworzyć świat wirtualny, używając popularnej, ogólnodostępnej platformy Opensimulator. Nauczą się również, jak używać interfejsu aplikacji 3D View, do łączenia się z wirtualnym światem i obsługi awatara. Będą potrafili tworzyć obiekty wirtualne materiały. Nauczą się też o skryptach i o tym, jak ich używać do planowania i sterowania ćwiczeń edukacyjnych.

Treść zajęć edukacyjnych:

- Światy wirtualne i OpenSim
- Instalacja i konfiguracja
- Ruch i nawigacja
- Tworzenie obiektów i personalizacja
- Skrypty LSL/OSSL

Polecane lub wymagane teksty/linki:

1. http://opensimulator.org/wiki/Main_Page
2. http://wiki.secondlife.com/wiki/LSL_Portal

Języki kursu:

angielski, słowacki, grecki, czeski, polski, włoski

Nauczyciel:

Nikolaos Gorgkolis





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 **N** **E** **T** 1 0
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1

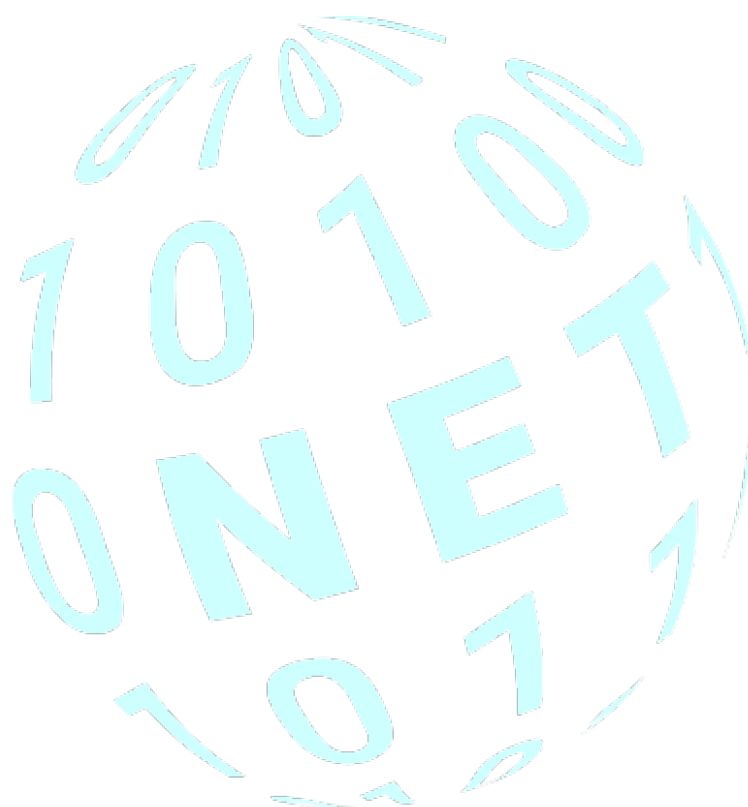


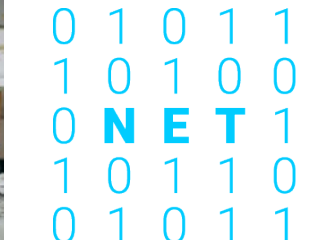
Przełożony:

Eleni Voyiatzaki

Informacje zwrotne i ocena:

- Kwestionariusze online
- Informacje zwrotne od uczniów w czasie spotkań zogniskowanych wywiadów grupowych





Moduł 5: Narzędzia do współpracy i media społecznościowe

Organizacja: FOO

Kurs: Narzędzia do współpracy i media społecznościowe (MS Teams, Zoom, Google for Education)

Godziny dydaktyczne: 10+

Sposób udostępnienia: Web 2.0

Poziom EQF: 5-6

Metody oceny:

- materiały edukacyjne online,
- materiały dla klas
- projekty, artykuły, prezentacje,
- fora dyskusyjne online.

Efekty uczenia się:

Celem teoretycznym tego kursu jest zwiększenie wiedzy na temat możliwości niektórych narzędzi do współpracy używanych w procesie edukacyjnym, a także na temat używania narzędzi społecznościowych na różnych etapach uczenia się/nauczania.

Celem praktycznym modułu jest zachęcenie uczniów do zaangażowania, współpracy i uczestnictwa w ćwiczeniach klasowych w celu zapewnienia doświadczeń interaktywnych i ułatwienia pracy grupowej.

Kurs ma na celu zbadać, jak uczniowie angażują się w naukę poprzez media społecznościowe (Facebook, WhatsApp, zoom, Skype itp.), tak, aby móc przekazywać, dzielić się i się wiedzą między rówieśnikami w trybie synchronicznym i asynchronicznym. Zapewnia to uczniom doświadczenie wirtualnej społeczności, mogą oni tworzyć zrozumieć i tworzyć sieci kontaktów za pomocą różnych źródeł.

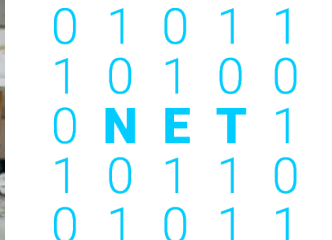
Treść zajęć edukacyjnych:

- Tworzenie wirtualnej klasy lekcyjnej
- Tworzenie interaktywności wśród uczniów
- Tworzenie nauki opartej na współpracy
- Zastosowanie materiałów edukacyjnych na różnych etapach procesu edukacyjnego
- Media społecznościowe

Polecane lub wymagane teksty/linki:

1. <https://www.nextthought.com/thoughts/practical-tips-for-using-social-media-in-the-virtual-classroom>





2. <https://www.researchgate.net/publication/268684323> Using social media in the online classroom
3. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/420/1/012110/pdf>
4. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1004891.pdf>
5. <https://pluginandpowerup.wordpress.com/2016/06/06/10-ways-to-incorporate-collaborative-learning-daily/>
6. <https://www.researchgate.net/publication/334083571> Development of Teaching-Learning Materials
7. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1126307.pdf>
8. <https://pluginandpowerup.wordpress.com/2016/06/06/10-ways-to-incorporate-collaborative-learning-daily/>
9. <https://www.semanticscholar.org/paper/Social-media-use%2C-collaborative-learning-and-a-of-Al-Rahmi-Alias/ea52add66c314e7c770f7435714bb5e8c15ddce5>

Języki kursu:

angielski, słowacki, grecki, czeski, polski, włoski

Nauczyciel:

Bengü Bozdağ

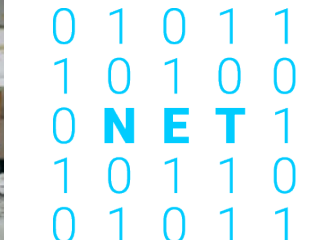
Przełożony:

Halil Kocatürk

Informacje zwrotne i ocena:

- Kwestionariusze online
- Informacje zwrotne od uczniów w czasie spotkań zogniskowanych wywiadów grupowych





Moduł 6: Przetwarzanie filmu i obrazu, kanały YouTube

Organizacja: ARID

Kurs: Przetwarzanie filmu i obrazu, kanały YouTube

Godziny dydaktyczne: 5+

Sposób udostępnienia: Web 2.0

Poziom EQF: 5

Metody oceny:

- materiały edukacyjne online,
- materiały dla klas,
- prezentacje,
- ćwiczenia praktyczne.

Efekty uczenia się

Celem teoretycznym tego kursu jest zdobycie wiedzy na temat materiałów i praktywnych, które mogą być wykorzystane w metodach nauczania, także o temat przetwarzania filmu i obrazu oraz używania kanałów YouTube w procesie kształcenia.

Celem praktycznym kursu jest zdobycie umiejętności dotyczących wykorzystywania filmów i obrazów w nauczaniu oraz przygotowywania filmów edukacyjnych dla uczniów. Kurs zawiera wskazówki dotyczące tego, jak być dobrym prezydentem, jak przyciągnąć uwagę uczniów oraz tego, jak używać prostych programów do tworzenia filmów.

Celem tego modułu jest pokazanie nauczycielom i uczniom, że uczenie się/nauczanie może być przyjemnością oraz że używanie filmów i obrazów zwiększa przystępność i zrozumienie materiału edukacyjnego.

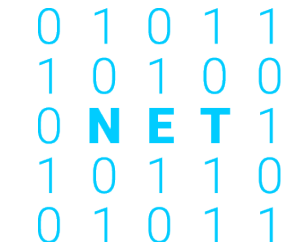
Treść zajęć edukacyjnych:

- Jak być dobrym prezydentem w filmach edukacyjnych?
- Jak przyciągnąć uwagę uczniów?
- Jakich programów można użyć do montażu filmów?
- Używanie filmów i innych materiałów z Internetu
- Praktyczny przewodnik, jak przygotować film

Polecane lub wymagane teksty/linki:

1. Ciechański Ł., 2019. Jak mówić, żeby dobrze mówić, https://www.youtube.com/watch?v=Rnt0NsQi_Vc (dostęp 21.09.2020).





2. FlStrefa, b.d.. Czym jest człowiek charyzmatyczny? Co to jest charyzma? Definicja, znaczenie, <https://www.flstrefa.pl/charyzma.html> (dostęp 21.09.2020).
3. Kroczy K., b.d. Język ciała – komunikacja niewerbalna, autoprezentacja, rodzaje gestów, zależności przestrzenne, <https://portal.abczdrowie.pl/jezyk-ciala> (dostęp 21.09.2020).
4. Learn English With Benjamin, 2015. Speak as clearly as an actor, <https://www.youtube.com/watch?v=AQNMCgKvOk0> (dostęp 22.09.2020).
5. Lebda D., 2020. Charyzmy można się nauczyć, <https://www.focus.pl/artykul/charyzmy-mozna-sie-nauczyc-cwiczenia?page=1> (dostęp 21.09.2020).
6. Rośnijwsiłę, b.d. 10 sprawdzonych wskazówek, jak zwiększyć charyzmę, <https://rosnijwsile.pl/jak-zwiekszyc-charyzme/> (dostęp 21.09.2020).
7. StageMilk, 2020. Articulation Exercises for Actors, <https://www.youtube.com/watch?v=8sQoYa8TptI> (dostęp 22.09.2020).
8. Bajczyk D., 2019. Sprawdź 20 sposobów na przyciągnięcie i utrzymanie uwagi czytelnika, <https://www.senuto.com.pl/blog/sprawdz-20-sposobow-na-przyciagniecie-i-utrzymanie-uwagi-czytelnika/> (dostęp 22.09.2020).
9. Bordman, b.d. Profesjonalny orator – czyli jak przyciągnąć uwagę widza i słuchacza, <http://bordman.pl/blog/wyspienie-publiczne-blog/profesjonalny-orator-czyli-jak-przyciagnac-uwage-widza-i-sluchacza/#> (dostęp 22.09.2020).
10. Gardynik J., 2018. Jak przyciągnąć uwagę uczniów? 7 sposobów o uwadze, które Ci w tym pomogą, <https://proszepani.com/uwaga/> (dostęp 22.09.2020).
11. YouTube Creators, 2015. The YouTube Fundamentals, https://www.youtube.com/watch?v=6lO_a34F1e4 (dostęp 22.09.2020).
12. Giedrys-Majku K., 2011. Edukacja przez filmy, <https://madrzy-rodzice.pl/014/11/edukacja-przez-filmy/> (dostęp 28.09.2020).
13. Górecka D., b.d., Film jako atrakcyjne narzędzie realizacji wymagań podstawy programowej w reformującej się szkole podstawowej, <http://edukacjafilmowa.pl/film-jako-atrakcyjne-narzedzie-realizacji-wymagan-podstaw-programowej-w-reformujacej-sie-szkole-podstawowej/> (dostęp 28.09.2020).
14. Mirska-Czerwińska A., b.d. Jak pracować z filmem na zajęciach szkolnych – wybór metod, http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Yiri67FKBhYJ:spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/sites/spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/files/zdjecia/jak_pracowac_z_filmem_na_zajeciach_szkolnych.doc+&cd=11&hl=pl&ct=clnk&gl=pl (dostęp 28.09.2020).
15. Rewińska E., 2018. Film w szkole – niezbędny dla początkujących, <http://edukacjafilmowa.pl/film-w-szkole-niezbednik-dla-poczatkujacych/> (dostęp 28.09.2020).
16. Kurzak T., 2015. Jak zostać YouTuberem i zrobić to dobrze? 7 porad dla początkujących na YouTube, <https://softonet.pl/publikacje/poradniki/Jak.zostac.YouTuberem.i.zrobic.to.dobrze.7.porad.dla.poczatkujacych.na.YouTube,1422> (dostęp 29.09.2020).
17. Łyszkowski J., 2020. Jak zostać YouTuberem? – co trzeba wiedzieć na starcie kanału, <https://lenovozone.pl/blog/jak-zostac-youtuberem/> (dostęp 29.09.2020).
18. Maluszyńska B., 2014. 7 BŁĘDÓW, które popełniasz, przygotowując kursy video, <https://filmpoint.pl/blog/7-bledow-ktore-popelniasz-przygotowujac-video-edukacyjne/> (dostęp 29.09.2020).





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 **N** **E** **T** 1
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



19. Sławiec U., 2014. Montaż i postprodukcja,
<http://www.nam.home.pl/foto/index.php/aktualnosci/101-10-pomyslow-na-zastosowanie-filmow-w-edukacji> (dostęp 29.09.2020).

Języki kursu:

angielski, słowacki, grecki, czeski, polski, włoski

Nauczyciel:

Kludia Miśkiewicz

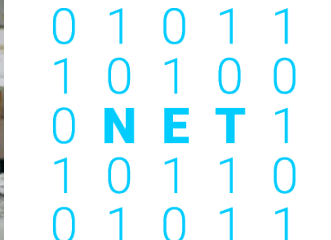
Przełożony:

Maciej Dymacz

Informacje zwrotne i ocena:

- Kwestionariusze online
- Informacje zwrotne od uczniów w czasie spotkań „ogniskowanych” i wywiadów grupowych





Moduł 7: Gry i grywalizacja

Organizacja: VITECO

Kurs: Gry i grywalizacja

Godziny dydaktyczne: 5+

Sposób udostępnienia: Web 2.0

Poziom EQF: 5-6

Metody oceny:

- materiały edukacyjne online,
- materiały dla klas,
- prezentacje,
- ćwiczenia praktyczne/quizy
- realizacja mini-gier

Efekty uczenia się

Ten kurs ma na celu wprowadzić w zagadnienie grywalizacji i kursariuszy nauki opartej na grach i wpływu gier na zwiększenie umiejętności uczniów. Kurs pokazuje, jak używać grywalizacji aby czynić nauczanie bardziej przykuwającym uwagę poprzez własny balans między nauką teoretyczną i ćwiczeniami praktycznymi.

Zrozumienie różnicy między grami, a grywalizacją jest ważne dla poprawy wiedzy i kompetencji technicznych uczniów. W środowisku nauki opartej na grach, użytkownicy uczą się nowych pojęć i umiejętności praktycznych w otoczeniu pozbawionym ryzyka. Głównym zastosowaniem grywalizacji jest wzmocnienie zapamiętywania informacji przez uczniów poprzez zintegrowanie oprogramowania z istniejącym materiałem edukacyjnym. Uważa się, że poważne gry mają pozytywny wpływ na motywację do nauki i korzyści płynące z nauki.

Wreszcie, Model ADDIE zostanie przetestowany jako metoda tworzenia gier edukacyjnych. Będzie to następna faza ćwiczeń, w czasie której uczniowie będą mieli szansę praktycznie wykrozystać wiedzę teoretyczną, aby ostatecznie stworzyć mini-grę.

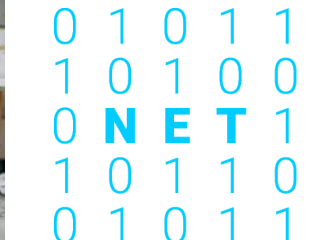
Treść zajęć edukacyjnych:

- Gry edukacyjne i grywalizacja. Czym się różnią?
- Jak grywalizacja wpływa na trening zawodowy uczniów?
- Model ADDIE
- Poważne gry
- Stosowanie nauki opartej na grach (GBL) i grywalizacji w edukacji

Polecane lub wymagane teksty/linki:

TEKSTY:





1. J.Högberg, J.Hamari, E.Wästlund: Gameful Experience Questionnaire:an instrument for measuring the perceived gamefulness of system use
https://www.researchgate.net/publication/331398668_Gameful_Experience_Questionnaire_GAMEFULQUEST_an_instrument_for_measuring_the_perceived_gamefulness_of_system_use
2. J. Findlay: Game-Based Learning Vs. Gamification: Do You Know The Difference?
<https://trainingindustry.com/articles/learning-technologies/game-based-learning-vs-gamification-do-you-know-the-difference/>
3. J. L. Plass <http://orcid.org/0000-0001-5161-6989>; B. D. Homer <http://orcid.org/0000-0002-1832-6784> Foundations of Game-Based Learning <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1090277.pdf>
4. A.Pagano Blog: Introduzione delle dinamiche “ludiche” nel digital training – translation IT-EN
<https://alessandropagano.net/blog/gamification-e-game-based-learning-ostacoli-e-opportunita/>
5. S.Nteliopoulou, V.Kratidis, A.Krasa: A step-by-step guide to gamify your elearning courses
<https://mathemagene.com/gamified-learning/>
6. Serious games as didactic tool in teaching programming. Jozef Gregelj Matej Zapušek, Irena Lancovska Šerbec University of Ljubljana Faculty of Education Chair of Didactics of Computer Science.
<https://www.slideserve.com/gregelj-serious-games-as-didactic-tool-in-teaching-programming>
7. Defining Independent Games, Serious Games, and Simulation. Digital Rights Management & Content Development. <https://www.slideserve.com/thuy/defining-independent-games-serious-games-and-simulation-powerpoint-ppt-presentation>
8. K.M.Kapp notes <https://karlkapp.com/types-of-gamification/>
9. University of Waterloo Gamification in Education <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-with-educational-technologies/all/gamification-and-game-based-learning>

FILMY I GRY

10. https://www.youtube.com/embed/Uj_02L9u11I
11. https://www.youtube.com/watch?v=AQhT8HmQC_Y
12. <https://www.youtube.com/watch?v=SWPDYhtX96Y>
13. https://vitecolearning.eu/wp-content/uploads/SCORM/Demo-3/story_html5.html
14. https://vitecolearning.eu/wp-content/uploads/SCORM/Demo-4/story_html5.html
15. <https://vitecolearning.eu/en/serious-games/>

Języki kursu:

angielski, słowacki, grecki, czeski, polski, włoski

Nauczyciel:

Luca Porcaro





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1 0
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



Przełożony:

Giuseppe Ursino

Informacje zwrotne i ocena:

- Kwestionariusze online
- Informacje zwrotne od uczniów w czasie spotkań zogniskowanych wywiadów grupowych

