

Zeszyt ćwiczeń do metodyki nauczania



ADAM MICKIEWICZ
UNIVERSITY
IN POZNAŃ



SAPIENTIA
HUNGARIAN UNIVERSITY
OF TRANSYLVANIA



Autorzy

János Csapó, Blanka Bálint, Norbert Gergely, Tibor Gonda; Ottilia György, Łukasz Halik, Vanja Krajinović, Benedek Nagy, Zoltán Raffay; Petra Rácz-Putzer, Matylda Siwek, Paweł Sowa, Alina Zajadacz

Pecz-Zagrzeb-Poznań-Miercurea-Ciuc

2025

Sfinansowano przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone w niniejszej publikacji są wyłącznie poglądami autora(ów) i nie muszą odzwierciedlać stanowiska Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Zeszyt ćwiczeń do nowej, innowacyjnej metodyki nauczania

Możliwe typy zadań i ćwiczeń

DANE	29/03/2025
PROJEKT	2022-2-HU01-KA220-HED-000099410 „Rozwój innowacyjnej metody edukacyjnej w zakresie TURYSTYKI DOSTĘPNEJ w Europie Środkowej – ACCESSIBLE”
CEL\RODZAJ	Zbiór dobrych praktyk – nowa, innowacyjna metodyka nauczania

Zeszyt ćwiczeń stanowi bazowy dokument wspierający projektowanie oraz wdrażanie zadań i ćwiczeń w formule blended learning (nauczanie mieszane) w obszarze turystyki dostępnej, zgodnych z nowatorską metodyką nauczania. Zadbano o to, aby były one pedagogicznie uzasadnione i zgodne z celami kształcenia. Zadania i ćwiczenia zawarte w zeszycie oferują zróżnicowane formy angażowania studentów, uwzględniając różne style uczenia się oraz wspierając rozwój szerokiego zakresu kompetencji niezbędnych zarówno w środowisku akademickim, jak i zawodowym. W każdym przypadku przeanalizowano możliwość integracji z narzędziem H5P.

1. Zadania ze studium przypadku

Studenci otrzymują szczegółowy scenariusz adekwatny do treści ich kursu. Muszą przeanalizować scenariusz, zidentyfikować kluczowe problemy i zaproponować rozwiązania.

Przykład: studium przypadku kursu marketingowego, w którym studenci analizują nieudane wprowadzenie produktu na rynek i zalecają strategię udanego ponownego wprowadzenia produktu na rynek.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Zachęca do krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów.
- Zapewnia praktyczne zastosowanie wiedzy teoretycznej.
- Zwiększa umiejętności badawcze.
- Promuje aktywne uczenie się poprzez angażowanie się w rzeczywiste problemy.
- Wspiera rozwój umiejętności myślenia wyższego rzędu.
- Ułatwia wspólne uczenie się, jeśli odbywa się w grupach.

Wspomaga

- Rozwijanie umiejętności analitycznych i decyzyjnych.
- Lepsze zrozumienie złożonych pojęć poprzez praktyczne zastosowanie.
- Przygotowanie uczniów do rzeczywistych wyzwań w ich kierunku studiów.

Możliwe w Moodle z H5P: Tak

- **Opis:** Studia przypadków mogą być prezentowane przy użyciu typów zawartości H5P Interactive Book lub Presentation. Uczniowie mogą poruszać się po sekcjach i odpowiadać na zadawane pytania.
- **Przykładowe narzędzia H5P:** interaktywna książka, prezentacja.

2. Działania typu "przeciągnij i upuść"

Interaktywne zadania, w których uczniowie przeciągają i upuszczają elementy, aby je poprawnie dopasować lub skategoryzować.

Przykład: Na kursie językowym uczniowie przeciągają słowa ze słownictwa do ich poprawnych definicji lub obrazów.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Sprawia, że nauka jest interaktywna i angażująca.
- Pomaga w zapamiętywaniu informacji poprzez aktywne uczestnictwo.
- Może być używany do natychmiastowej informacji zwrotnej i samooceny.
- Wspomaga uczenie się kinestetyczne.
- Wzmacnia pamięć poprzez powtarzające się czynności.
- Może być używany do oceny zrozumienia w sposób kształtujący.

Wspomaga

- Zapamiętywanie i przypominanie sobie informacji.
- Zapewnienie interaktywnego i angażującego sposobu uczenia się i przeglądania materiałów.
- Rozwój umiejętności szybkiego myślenia i kategoryzacji.

Możliwe w Moodle z H5P: Tak

- **Opis:** H5P oferuje typ zawartości Przeciągnij i upuść, który umożliwia tworzenie ćwiczeń, w których uczniowie przeciągają i upuszczają elementy w odpowiednich kategoriach lub pozycjach.
- **Przykładowe narzędzia H5P:** przeciągnij i upuść.

3. Quizy i testy

Ustrukturyzowane oceny, które mogą być w formacie wielokrotnego wyboru, prawda/fałsz, krótka odpowiedź lub esej.

Przykład: quiz na czas na temat kluczowych pojęć marketingowych omówionych w ostatnim module.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Zapewnia wyraźną miarę zrozumienia przez uczniów.
- Może służyć do identyfikowania obszarów, które wymagają dalszego przeglądu.
- Zachęca do regularnej nauki i powtórek.
- Obsługuje ocenianie kształtujące i podsumowujące.
- Oferuje możliwość uzyskania natychmiastowej informacji zwrotnej.
- Może być łatwo skalowany i powtarzany.

Wspomaga

- Ocenianie i wzmacnianie uczenia się.
- Identyfikację luk w wiedzy zarówno dla kursantów, jak i instruktorów.
- Przygotowanie studentów do egzaminów formalnych.

Możliwe w Moodle z H5P: Tak

- **Opis:** H5P udostępnia typ zawartości Quiz (zestaw pytań), obsługujący formaty wielokrotnego wyboru, prawda/fałsz, krótka odpowiedź i inne formaty pytań.
- **Przykładowe narzędzia H5P:** quiz (zestaw pytań), wielokrotny wybór, prawda/fałsz.

4. Fiszki

Cyfrowe lub fizyczne karty używane do zapamiętywania i przeglądania kluczowych terminów, pojęć lub pytań.

Przykład: Fiszki dla studentów turystyki do zapamiętywania terminologii związanej z niepełnosprawnością.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Skuteczny w nauce we własnym tempie.
- Wspomaga aktywne przypominanie i powtarzanie w odstępach czasu.
- Może być używany w dowolnym miejscu, co zwiększa elastyczność w nauce.
- Zachęca do aktywnej nauki.
- Obsługuje powtarzanie w odstępach czasu, poprawiając długoterminową retencję.
- Może być dostosowany do indywidualnych potrzeb edukacyjnych.

Wspomaga

- Zapamiętywanie kluczowych pojęć i terminów.
- Zapewnienie przenośnego i elastycznego narzędzia do nauki.
- Zwiększenie długoterminowego przechowywania informacji.

Możliwe w Moodle z H5P: Tak

- **Opis:** H5P zawiera typ zawartości Fiszki, który umożliwia tworzenie kart z pytaniami lub terminami po jednej stronie i odpowiedziami lub definicjami po drugiej.
- **Przykładowe narzędzia H5P:** Fiszki.

5. Czynności związane z zastępowaniem tekstu

Zadania, w których uczniowie wypełniają puste miejsca w tekście, zastępując brakujące słowa lub frazy.

Przykład: ćwiczenie z historii, w którym uczniowie wypełniają oś czasu ważnych wydarzeń.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Zwiększa zrozumienie i rozumienie kontekstu.
- Pomaga we wzmacnianiu kluczowych pojęć i słownictwa.
- Zapewnia natychmiastową informację zwrotną, jeśli zostanie to zrobione cyfrowo.
- Wspiera kontekstowe uczenie się i zrozumienie.
- Wzmacnia naukę poprzez powtarzanie i praktykę.
- Może być używany do oceniania kształtującego.

Wspomaga

- Poprawę zrozumienia i zapamiętania szczegółowych informacji.
- Uczenie się oparte na kontekście.
- Zapewnienie praktyki w kluczowych obszarach w ustrukturyzowany sposób.

Możliwe w Moodle z H5P: Tak

- **Opis:** Typ zawartości H5P Wypełnij puste miejsca umożliwia tworzenie ćwiczeń, w których uczniowie uzupełniają brakujące słowa w tekście.
- **Przykładowe narzędzia H5P:** Wypełnij puste pola.

6. Zadania wideo

Zadania polegające na oglądaniu i analizowaniu filmów związanych z treścią kursu.

Przykład: Kurs komunikacji marketingowej, w którym studenci oglądają reklamę dotyczącą błędów poznawczych i piszą refleksję.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Zapewnia różnorodne materiały edukacyjne i perspektywy.
- Angażuje wzrokowców i słuchowców.
- Potrafi ilustrować koncepcje w dynamiczny sposób.
- Wzbogaca multimedialne doświadczenia edukacyjne.
- Zachęca do umiejętności krytycznego oglądania i analizy.
- Może być używany do wprowadzania rzeczywistych przykładów i studiów przypadków.

Wspomaga

- Zapewnienie zróżnicowanych i angażujących materiałów edukacyjnych.
- Rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia i refleksji.
- Zilustrowanie pojęć teoretycznych praktycznymi przykładami.

Możliwe w Moodle z H5P: Tak

- **Opis:** Interaktywne wideo H5P umożliwia osadzanie pytań, odpowiedzi i innych interaktywnych elementów w filmie.
- **Przykładowe narzędzia H5P:** interaktywne wideo.

7. Projekty oparte na współpracy

Zadania grupowe, w których uczniowie współpracują ze sobą, aby ukończyć projekt lub rozwiązać problem.

Przykład: projekt kursu biznesowego, w ramach którego grupy opracowują plan marketingowy dla nowego produktu.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Rozwija umiejętność pracy w zespole i komunikatywność.
- Pozwala na różnorodność perspektyw i pomysłów.
- Symuluje rzeczywiste środowiska pracy zespołowej.
- Promuje społeczne uczenie się i interakcję rówieśniczą.
- Zachęca do rozwijania umiejętności miękkich, takich jak negocjacje i przywództwo.
- Daje możliwości wspólnego rozwiązywania problemów.

Wspomaga

- Doskonalenie umiejętności pracy zespołowej i współpracy.
- Zapoznanie uczniów z różnymi punktami widzenia i pomysłami.
- Rozwijanie umiejętności zarządzania projektami i ich realizacji.

Możliwe w Moodle z H5P: Częściowo

- **Opis:** Chociaż H5P samo w sobie nie obsługuje bezpośrednio wspólnego zarządzania projektami, wbudowane narzędzia Moodle, takie jak fora, wiki i przypisania grupowe, mogą ułatwić pracę zespołową.
- **Przykładowe narzędzia:** fora Moodle, wiki, przypisania grupowe.

8. Fora dyskusyjne

Platformy internetowe, na których uczniowie mogą publikować odpowiedzi na podpowiedzi i angażować się w dyskusje z rówieśnikami.

Przykład: Kurs, w którym studenci omawiają studia przypadków i reagują na swoje interpretacje.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Zachęca do krytycznego myślenia i artykulacji pomysłów.
- Stanowi platformę dla różnych perspektyw.
- Dostęp do nich jest możliwy asynchronicznie, co zapewnia elastyczność.
- Promuje społeczne uczenie się i budowanie społeczności.
- Rozwija umiejętności komunikacji pisemnej.
- Ułatwia refleksyjne myślenie i głębsze zrozumienie.

Wspomaga

- Poprawę zrozumienia poprzez interakcję z rówieśnikami.
- Rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia i debatowania.
- Zachęcanie do refleksyjnej i elokwentnej komunikacji.

Możliwe w Moodle z H5P: Nie

- **Opis:** H5P nie obsługuje forów dyskusyjnych, ale Moodle ma wbudowaną aktywność na forum, która dobrze służy temu celowi.
- **Przykładowe narzędzia:** forum Moodle.

9. Zadania związane z recenzją

Uczniowie recenzują nawzajem swoje prace i przekazują im informacje zwrotne na podstawie ustalonych kryteriów.

Przykład: Na kursie pisania studenci wymieniają się esejami i udzielają konstruktywnych informacji zwrotnych.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Zachęca do autorefleksji i krytycznej analizy.
- Zapewnia różnorodne informacje zwrotne i perspektywy.
- Poprawia umiejętności redagowania i recenzowania.
- Promuje uczenie się oparte na współpracy i wsparcie rówieśnicze.
- Rozwija umiejętności oceniania i krytycznego myślenia.
- Sprzyja poczuciu odpowiedzialności i sprawiedliwości.

Wspomaga

- Poprawę umiejętności pisania i analizy.
- Rozwój środowiska uczenia się opartego na współpracy.
- Rozwijanie umiejętności udzielania i otrzymywania konstruktywnej informacji zwrotnej.

Możliwe w Moodle z H5P: Nie

- **Opis:** H5P nie obsługuje funkcji recenzji naukowej, ale działalność warsztatowa Moodle może ułatwić zadania związane z recenzją.
- **Przykładowe narzędzia:** Warsztat Moodle.

10. Interaktywne symulacje

Wirtualne symulacje, które pozwalają uczniom angażować się w dynamiczne modele lub scenariusze związane z treścią ich kursu.

Przykład: symulacja kursu zarządzania turystyką, w której studenci zarządzają scenariuszem wirtualnej wizyty.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Zapewnia praktyczne doświadczenie w kontrolowanym środowisku.
- Lepsze zrozumienie złożonych systemów i procesów.
- Angażuje uczniów poprzez interaktywną naukę.
- Promuje uczenie się przez doświadczenie.
- Zachęca do umiejętności rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji.
- Może być używany do ilustrowania pojęć teoretycznych z praktycznymi zastosowaniami.

Wspomaga

- Dostarczenie praktycznego doświadczenia i pogłębienie zrozumienia.
- Zwiększenie zaangażowania poprzez interaktywne i immersyjne uczenie się.
- Rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia i podejmowania decyzji.

Możliwe w Moodle z H5P: Częściowo

- **Opis:** H5P zapewnia typy treści, takie jak prezentacja kursu i interaktywne wideo, które mogą symulować dynamiczne interakcje i scenariusze. Jednak złożone sumacje nie są obsługiwane ani dostarczane przez Moodle ani H5P, potrzebna jest zewnętrzna platforma symulacyjna.
- **Przykładowe narzędzia H5P:** prezentacja kursu, interaktywne wideo.

11. Dzienniki refleksyjne

Uczniowie prowadzą dziennik, w którym zastanawiają się nad swoimi doświadczeniami związanymi z nauką, myślami i uczuciami przez cały czas trwania kursu.

Przykład: Kurs na temat technologicznych rozwiązań w zakresie dostępności, w którym uczniowie dokumentują swoje refleksje na cotygodniowe tematy i doświadczenia związane z różnymi rozwiązaniami, które zaobserwowali w swoim środowisku życia.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Zachęca do samoświadomości i rozwoju osobistego.
- Zapewnia zapis postępów w nauce i rozwoju.
- Poprawia umiejętności pisanie i refleksji.
- Promuje umiejętności metapoznawcze i samoregulację.
- Ułatwia głębokie uczenie i osobiste połączenie z treścią.
- Wspiera rozwój praktyki refleksyjnej.

Wspomaga

- Autorefleksję i rozwój osobisty.
- Dokumentowanie i ocenę postępów w nauce.
- Rozwijanie umiejętności pisanie refleksyjnego i analitycznego.

Możliwe w Moodle z H5P: Nie

- **Opis:** H5P nie obsługuje funkcji dziennika, ale wbudowane w Moodle działania związane z dziennikiem lub zadaniami mogą ułatwić prowadzenie dziennika refleksyjnego.
- **Przykładowe narzędzia:** Moodle journal, Assignment.

12. Mapy myśli i mapy koncepcyjne

Narzędzia wizualne, w których uczniowie mapują koncepcje i ich wzajemne relacje.

Przykład: Kurs biologii, na którym uczniowie tworzą mapę pojęciową ludzkiego układu pokarmowego.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Zwiększa zrozumienie relacji między pojęciami.
- Wspomaga wizualne uczenie się i organizację informacji.
- Wspomaga zapamiętywanie poprzez reprezentację wizualną.
- Obsługuje wizualne i przestrzenne style uczenia się.
- Zachęca do holistycznego zrozumienia złożonych tematów.
- Może być używany zarówno do nauki, jak i oceny.

Wspomaga

- Wizualizację i porządkowanie złożonych informacji.
- Lepsze zrozumienie wzajemnych powiązań między pojęciami.
- Rozwijanie umiejętności w zakresie tworzenia i interpretowania danych wizualnych.

Możliwe w Moodle z H5P: Nie

- **Opis:** H5P nie obsługuje bezpośrednio tworzenia map myśli, ale zewnętrzne narzędzia, takie jak Coggle lub MindMeister, można zintegrować z Moodle.
- **Przykładowe narzędzia:** Zewnętrzne narzędzia do mapowania myśli zintegrowane z Moodle.

13. Ćwiczenia z odgrywania ról

Studenci przyjmują role w scenariuszach istotnych dla treści kursu, odgrywając części w celu zbadania perspektyw i rozwiązań.

Przykład: Na zajęciach z etyki uczniowie odgrywają scenki na posiedzeniu zarządu korporacji, na którym omawiana jest kontrowersyjna decyzja.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Zapewnia immersyjną i empiryczną naukę.
- Zwiększa empatię i zrozumienie różnych perspektyw.
- Rozwija umiejętności komunikacyjne i negocjacyjne.
- Promuje aktywne uczenie się i zaangażowanie.
- Wspiera rozwój umiejętności miękkich, takich jak empatia i rozwiązywanie konfliktów.
- Zachęca do eksploracji rzeczywistych zastosowań i rozważań etycznych.

Wspomaga

- Możliwości uczenia się przez doświadczenie.
- Rozwijanie empatii i zrozumienia różnych punktów widzenia.
- Poprawę umiejętności komunikacyjnych, negocjacyjnych i rozwiązywania problemów.

Możliwe w Moodle z H5P: Częściowo

- **Opis:** Ćwiczenia z odgrywaniem ról mogą być ułatwione dzięki rozgałęziającym się scenariuszom H5P lub dyskusjom i zadaniom na forum Moodle.
- **Przykładowe narzędzia H5P:** scenariusz rozgałęziania; Fora i zadania Moodle.

14. Uczenie się oparte na projektach

Długoterminowe projekty, w których uczniowie badają złożone zagadnienia, problem lub wyzwanie, których kulminacją jest produkt końcowy lub prezentacja.

Przykład: Projekt z zakresu nauk o środowisku, w ramach którego uczniowie opracowują plan zrównoważonego rozwoju dla swojej społeczności.

Korzyści pedagogiczne / dydaktyczne

- Zachęca do głębokiego zaangażowania w treść.
- Rozwija umiejętności badawcze, planistyczne i wykonawcze.
- Zapewnia możliwości zastosowania w świecie rzeczywistym.
- Promuje aktywne i oparte na dociekaniu uczenie się.
- Zachęca do interdyscyplinarnego uczenia się i stosowania.
- Sprzyja współpracy, kreatywności i krytycznemu myśleniu.

Wspomaga

- Głębokie zaangażowanie uczniów w złożone, rzeczywiste problemy.
- Rozwijanie szerokiego zakresu umiejętności, od badań po prezentację.
- Kreatywność, współpracę i praktyczne zastosowanie wiedzy.

Możliwe w Moodle z H5P: Częściowo

- **Opis:** Podczas gdy H5P może dostarczać wspierające treści interaktywne, możliwości zarządzania projektami Moodle są lepiej obsługiwane przez wbudowane narzędzia, takie jak moduły projektu, fora i przypisania grupowe.
- **Przykładowe narzędzia:** moduły projektu Moodle, fora, zadania grupowe.

Wnioski

W zeszycie ćwiczeń zaprezentowano szeroki wachlarz zadań, które można efektywnie realizować w środowisku nauczania mieszanego z wykorzystaniem platformy Moodle i narzędzi H5P. Wiele z proponowanych typów zadań można z powodzeniem wdrożyć przy użyciu zestawu Moodle H5P, natomiast niektóre mogą wymagać dodatkowych funkcjonalności dostępnych na platformie Moodle lub integracji z zewnętrznymi narzędziami, takimi jak Jamboard czy Padlet, aby w pełni wspierać proces dydaktyczny. Przedstawione zadania nie tylko odpowiadają na zróżnicowane style uczenia się, ale również rozwijają krytyczne myślenie, umiejętność współpracy oraz praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy.

Podsumowanie kluczowych punktów

1. **Różnorodne typy zadań:** Włączenie studiów przypadków, ćwiczeń typu "przeciągnij i upuść", quizów, fiszek i nie tylko, zapewnia bogate, interaktywne doświadczenie edukacyjne.
2. **Korzyści pedagogiczne:** Każdy typ zadania wspiera różne strategie pedagogiczne, promując aktywne uczenie się, krytyczne myślenie i zaangażowanie uczniów.
3. **Rozwój umiejętności:** Zróżnicowane zadania pomagają rozwijać szeroki zakres umiejętności, od zdolności analitycznych i rozwiązywania problemów po umiejętności współpracy i komunikacji.

Wskazówki dotyczące implementacji

- **Zacznij od małych kroków:** Zacznij od zintegrowania jednego lub dwóch nowych typów zadań z istniejącymi kursami. Monitoruj opinie i wyniki uczniów, aby udoskonalić te zadania.
- **Wykorzystaj H5P:** Wykorzystaj zestaw narzędzi H5P w Moodle, aby łatwo tworzyć interaktywne treści. Zapoznaj się z różnymi typami zawartości i eksperymentuj z ich możliwościami.
- **Szkolenia i wsparcie:** Zapewnij szkolenie zarówno dla instruktorów, jak i uczestników w zakresie skutecznego korzystania z tych narzędzi. Może to obejmować warsztaty, samouczki i bieżące wsparcie.
- **Pętla informacji zwrotnych:** Stale zbieraj informacje zwrotne od uczniów, aby ulepszać

i dostosowywać zadania. Wykorzystaj te informacje zwrotne, aby podejmować oparte na danych decyzje dotyczące przyszłych realizacji zadań.

Korzyści z nauczania mieszanego

Położenie nacisku na integrację tych zadań w ramach nauczania mieszanego przynosi wiele korzyści:

- **Elastyczność:** Uczniowie mogą uzyskać dostęp do materiałów edukacyjnych i wykonywać zadania we własnym tempie, zapewniając elastyczność w sposobie angażowania się w treść.
- **Zaangażowanie:** Interaktywne i zróżnicowane zadania sprawiają, że uczniowie są zaangażowani i zmotywowani, dzięki czemu nauka jest przyjemniejsza.
- **Inkluzywność:** Nauczanie mieszane może zaspokoić różne preferencje i potrzeby edukacyjne, zapewniając bardziej integracyjne środowisko edukacyjne.

Dzięki starannie przemyślanej integracji różnych typów zadań z kursami na platformie Moodle możliwe jest stworzenie dynamicznego i efektywnego środowiska nauczania, odpowiadającego na potrzeby współczesnych studentów. Połączenie interaktywnych treści, praktycznego zastosowania wiedzy oraz możliwości ciągłego doskonalenia sprawia, że uczący się są lepiej przygotowani do odniesienia sukcesu zarówno w sferze akademickiej, jak i zawodowej.

Wspieraj współpracę, korzystaj z potencjału nowoczesnych technologii i pozostawaj otwarty na zmieniające się trendy edukacyjne. Stosując te strategie, zyskujesz solidne podstawy do tworzenia angażującej, wysokiej jakości edukacji, która realnie wpływa na rozwój studentów.