

Spis treści

Wstęp	IX
1. Teoretyczne uzasadnienia praktycznych rozwiązań w dydaktyce akademickiej Anna Wach	1
1.1. Z praktyki	1
1.2. Z teorii	2
1.2.1. Paradygmat obiektywistyczny	5
1.2.2. Paradygmat humanistyczny	14
1.2.3. Paradygmat konstruktywistyczny	16
1.2.4. Paradygmat transformatywny	22
1.3. Kiedy teoria spotyka się z praktyką	25
Piśmiennictwo	27
2. Kompetencje przyszłości a potrzeby pokolenia Y, Z i Alfa Joanna Furmańczyk, Marcin Bielicki	31
2.1. Z praktyki	31
2.2. Z teorii	33
2.2.1. Kompetencje XXI wieku	33
2.2.2. Charakterystyka osób studiujących z pokolenia Y, Z i Alfa	39
2.3. Kiedy teoria spotyka się z praktyką	47
Piśmiennictwo	53
3. Student w centrum, czyli o znaczeniu zaangażowania dla procesu uczenia się Anna Wach, Joanna Furmańczyk	57
3.1. Z praktyki	57
3.2. Z teorii	58
3.2.1. Od nauczania do wspierania uczenia się	58
3.2.2. Podejście do nauczania a podejście do studiowania	62
3.2.3. Czynniki mające wpływ na zaangażowanie osób studiujących	65
3.2.3.1. Model konstruktywnego dopasowania	65
3.2.3.2. Wiedza uprzednia	69

SPIS TREŚCI

3.2.3.3. Motywacja do studiowania	73
3.2.3.4. Znaczenie konstruktywnej informacji zwrotnej	80
3.2.3.5. Klimat uczenia się	87
3.3. Kiedy teoria spotyka się z praktyką	92
Piśmiennictwo	93
4. Angażujące metody kształcenia <i>Anna Wach, Joanna Furmańczyk, Marcin Bielicki</i>	99
4.1. Interakcyjne nauczanie dużych grup, czyli o wykładzie problemowym <i>Anna Wach</i>	99
4.1.1. Od wykładu konwencjonalnego do wykładu interakcyjnego	99
4.1.2. Cechy wykładu problemowego	101
4.1.3. Jak współcześnie prowadzić wykład problemowy?	103
4.1.3.1. Jak zacząć?	103
4.1.3.2. Jak utrzymać uwagę?	108
4.1.3.3. Jak zakończyć?	110
4.1.4. Inspiracje dla projektowania przestrzeni aktywnego uczenia się	112
Piśmiennictwo	115
4.2. <i>Case study</i> <i>Joanna Furmańczyk</i>	117
4.2.1. Czym jest <i>case study</i> i dlaczego warto je wykorzystywać podczas zajęć?	117
4.2.2. Jak pracować z metodą <i>case study</i> ?	120
4.2.3. Notatka dydaktyczna	121
4.2.4. Nauczanie metodą <i>case study</i>	124
4.2.5. Inspiracje wykorzystania <i>case study</i> na zajęciach	128
Piśmiennictwo	131
4.3. Debata oksfordzka <i>Joanna Furmańczyk</i>	133
4.3.1. Geneza oraz znaczenie debaty oksfordzkiej jako metody kształcenia	133
4.3.2. Zasady debaty oksfordzkiej	137
4.3.3. Przebieg debaty oksfordzkiej	141
4.3.4. Wskazówki i narzędzia wspierające prowadzenie zajęć	145
4.3.5. Inspiracje wykorzystania debaty oksfordzkiej na zajęciach	155
Piśmiennictwo	158
4.4. Grywalizacja <i>Marcin Bielicki</i>	161
4.4.1. <i>Homo ludens</i> , czyli człowiek bawiący się	161
4.4.2. Grywalizacja a motywacja	163
4.4.3. Dlaczego grywalizacja działa?	166
4.4.4. Grywalizacja a <i>game-based learning</i>	169
4.4.5. Poziomy budowania grywalizacji offline na zajęciach	170
4.4.6. Inspiracje, czyli przykładowe zajęcia z wykorzystaniem metody grywalizacji	176
4.4.7. Zakończenie	178
Piśmiennictwo	179

4.5. <i>Design thinking</i> Marcin Bielicki	182
4.5.1. Ewolucja <i>design thinking</i> – od biznesu do edukacji	182
4.5.2. Podstawowe założenia <i>design thinking</i>	184
4.5.3. Dlaczego warto wprowadzić <i>design thinking</i> ?	186
4.5.4. Mity i nieporozumienia związane z <i>design thinking</i>	189
4.5.5. Narzędzia wspomagające realizację zajęć	190
4.5.6. Wskazówki w prowadzeniu zajęć metodą <i>design thinking</i>	192
4.5.7. Inspiracje dla zajęć na różnych kierunkach studiów	196
Piśmiennictwo	199
4.6. <i>Problem-based learning</i> Anna Wach	201
4.6.1. Problem jako punkt wyjścia w procesie uczenia się	201
4.6.2. Role i zadania osób studiujących i facylitatora	204
4.6.3. Etapy pracy z metodą PBL	208
4.6.4. Przykłady sytuacji problemowych	214
Piśmiennictwo	217
4.7. Metoda projektu Joanna Furmańczyk, Anna Wach	219
4.7.1. Uczenie się poprzez wspólne działanie, czyli – czym jest projekt?	219
4.7.2. Etapy metody projektowej	221
4.7.3. Przykład zajęć z wykorzystaniem metody projektu	223
4.7.4. Inspiracje dla zajęć metodą projektu	231
Piśmiennictwo	233
5. Narzędzia i aplikacje wspomagające zaangażowanie i interaktywność na zajęciach Marcin Bielicki	235
5.1. Cyfrowe narzędzia do prowadzenia quizów i ankiet	236
5.2. Elektroniczne narzędzia do współpracy zespołowej	240
5.3. Narzędzia analogowe	242
5.4. Przykładowe scenariusze zajęć	247
Piśmiennictwo	251
O Autorach	253