

Katalog kursów Erasmus Plus Mobilność

SJO Glossa, ul. Dietla 103, 31-031 Kraków, Polska, +48 690 599 520, info@erasmusplusmobilnosc.pl

Cadiz - Level Up! The Gamification of Learning [CLZ-ND]

Lokalizacja

Cádiz ma 3000 lat historii za sobą. W kulturze i architekturze widać wpływy różnorodnych kultur. Uważane jest za raj południowej części Hiszpanii i "dom wolności". To miejsce z ciepłymi i przyjaznymi mieszkańcami, będące doskonałym miejscem na wypoczynek w pięknym i bezpiecznym otoczeniu.

Nasza szkoła powstała w 2010 roku i szybko wyrobiła sobie markę jako świetne miejsce do nauki. Oferujemy ciekawe i zabawne lekcje językowe w doskonałych warunkach i z bogatym planem aktywności pozalekcyjnych. Do dyspozycji studentów jest 15 przestronnych, jasnych i nowoczesnych sal lekcyjnych, duży salon studencki z kuchnią studencką i częścią jadalną, sala do samodzielnej nauki, komputery studenckie i słoneczny taras na dachu. Szkoła ma także doskonałą lokalizację - od najbliższej plaży dzieli nas 5 min spaceru!

Program szkolenia

COURSE DESCRIPTION:

The course begins with an introduction to gamification, its benefits, and applications in the classroom. It will help teachers of all levels to increase student engagement and improve learning outcomes by incorporating gamification techniques into their classrooms. Participants will learn how to design gamified activities, use digital tools, and overcome common challenges in gamified learning environments.

WHO IS THIS COURSE FOR?

- 1) Primary School Teachers: They can utilize gamification to make foundational learning more engaging and enjoyable for young students.
- 2) Secondary School Teachers: Gamification helps maintain student engagement and promotes critical thinking and problem-solving skills in complex subjects.
- 3) Special Education Teachers: Personalized, adaptive game-based activities can enhance learning outcomes for students with diverse learning needs and disabilities.
- 4) Educational Technologists and ICT Coordinators: They can integrate and support gamification initiatives, creating a more interactive and engaging learning environment.
- 5) Curriculum Designers and Education Consultants: Understanding gamification principles allows them to develop curricula that incorporate engaging game-based learning elements.

OBJECTIVES:

- 1) Enhance participants' understanding of the principles of gamification and its potential to increase student engagement, motivation, and learning outcomes in educational settings.
- 2) Develop practical skills and techniques for integrating gamification into various subject areas, fostering interdisciplinary connections and innovative teaching practices.
- 3) Equip participants with strategies to design and implement gamified activities that cater to diverse learning needs, ensuring inclusivity and accessibility for all students.
- 4) Explore various gamification tools, platforms, and methodologies, promoting technological proficiency

and creative application among participants and their students.

5) Encourage collaboration and communication between educators from different disciplines, facilitating the exchange of ideas and the development of engaging, gamified learning experiences.

6) Foster participants' ability to assess the impact of gamification on student learning outcomes and adapt their teaching practices accordingly to maximize the benefits of game-based learning in the classroom.

SAMPLE PROGRAMME:

1) Monday

- Welcome, orientation and briefing before classes.
- Introduction to Gamification: Overview of the concept, its benefits, and its applications in education.
- Designing Gamified Activities: Principles and best practices for designing engaging and effective gamified activities.

2) Tuesday

- Gamification Techniques: Various techniques for incorporating gamification into the classroom, including points, badges, leaderboards, and rewards.
- Case Studies and Examples: Real-world examples of successful gamification implementations in education.

3) Wednesday

- Planning and Preparation: Strategies for planning and preparing gamified activities, including setting clear objectives and assessing student progress.
- Overcoming Challenges: Common challenges and how to address them, such as managing classroom dynamics and ensuring equity.

4) Thursday

- Collaborative Learning: Strategies for incorporating teamwork and collaboration into gamified activities.
- Assessment and Feedback: Effective methods for assessing student progress and providing feedback in gamified environments

5) Friday

- Designing a Gamified Unit: Participants will work in groups to design a comprehensive gamified unit incorporating the strategies and techniques learned throughout the course.
- Course Reflection, Feedback, and Action Planning for Future Implementation

*** SATURDAY ***

CULTURAL TRIP: One Full Day Cultural Visit (optional, additional fee)

Długość i termin szkolenia

Szkolenie trwa 1 tydzień i obejmuje 25×50 min lub tydzień zajęć tygodniowo. Daty rozpoczęcia: .

Dostępne opcje

Poniżej przedstawiamy orientacyjne koszty pakietów kurs+zakwaterowanie, przeliczone na walutę rozliczeń grantu tj. EUR. Propozycje te uwzględniają dozwolone przesunięcia środków między poszczególnymi kategoriami wydatków, tak aby całość kosztów była pokryta z grantu. W kolumnie *kieszonkowe* podana jest szacunkowa kwota, jaka pozostanie na dodatkowe wyżywienie, dojazdy komunikacją miejską itp w zależności od wybranej opcji zakwaterowania. Wydatki z kieszonkowego nie wymagają dokumentowania rachunkami.

	1 tyg.	kieszonkowe
kurs (25×50 min./tydz.)+mieszkanie dzielone, pokój 1-osobowy, bez wyżywienia	610 EUR	735 EUR
kurs (25×50 min./tydz.)+rezydencja, pokój 1-osobowy, bez wyżywienia	660 EUR	685 EUR
kurs (25×50 min./tydz.)+rezydencja, pokój 2-osobowy, bez wyżywienia	575 EUR	770 EUR
kurs (25×50 min./tydz.)+rodzina, pokój 1-osobowy, pełne wyżywienie	690 EUR	655 EUR
kurs (25×50 min./tydz.)+rodzina, pokój 1-osobowy, dwa posiłki	645 EUR	700 EUR
kurs (25×50 min./tydz.)+rodzina, pokój 2-osobowy, pełne wyżywienie	660 EUR	685 EUR
kurs (25×50 min./tydz.)+rodzina, pokój 2-osobowy, dwa posiłki	615 EUR	730 EUR

Istnieje możliwość zamówienia samego kursu (25×50 min./tydz.) w cenie 400 EUR, w takim przypadku na utrzymanie i kieszonkowe pozostanie do dyspozycji kwota 945 EUR.

Cennik

Poniżej podane są ceny kursu i opcji zakwaterowania w oryginalnej walucie kursu, które obowiązują w rozliczeniach z SJO GLOSSA.

	1 tyg.
kurs (25×50 min./tydz.)	400 EUR
kurs (25×50 min./tydz.) + mieszkanie dzielone, pokój 1-osobowy, bez wyżywienia	610 EUR
kurs (25×50 min./tydz.) + rezydencja, pokój 1-osobowy, bez wyżywienia	660 EUR
kurs (25×50 min./tydz.) + rezydencja, pokój 2-osobowy, bez wyżywienia	575 EUR
kurs (25×50 min./tydz.) + rodzina, pokój 1-osobowy, pełne wyżywienie	690 EUR
kurs (25×50 min./tydz.) + rodzina, pokój 1-osobowy, dwa posiłki	645 EUR
kurs (25×50 min./tydz.) + rodzina, pokój 2-osobowy, pełne wyżywienie	660 EUR
kurs (25×50 min./tydz.) + rodzina, pokój 2-osobowy, dwa posiłki	615 EUR

Uwaga:

- Grant Erasmus+ obejmuje także kwotę 350 EUR na każdego uczestnika projektu. Wg informacji uzyskanych z Agencji Narodowej istnieje możliwość przesunięcia tych pieniędzy na dopłatę do kosztów kursu - w przypadku wyboru droższego kursu.
- Szczegółowe informacje na temat kwot przyznawanych grantów można znaleźć tutaj.
- Obowiązują dopłaty sezonowe w okresie:
 - 01-06-2025--27-09-2025: 25.00 EUR/tydz. (25, kurs+mieszkanie dzielone 1 osob. BO)
 - 01-06-2025--27-09-2025: 35.00 EUR/tydz. (25, kurs+rezydencja 1 osob. BO)
 - 01-06-2025--27-09-2025: 50.00 EUR/tydz. (25, kurs+rezydencja 2 osob. BO)
 - 01-06-2025--27-09-2025: 30.00 EUR/tydz. (25, kurs+rodzina 1 osob. FB)
 - 01-06-2025--27-09-2025: 30.00 EUR/tydz. (25, kurs+rodzina 1 osob. HB)
 - 01-06-2025--27-09-2025: 30.00 EUR/tydz. (25, kurs+rodzina 2 osob. FB)
 - 01-06-2025--27-09-2025: 30.00 EUR/tydz. (25, kurs+rodzina 2 osob. HB)