



Zaprojektuj motywację,

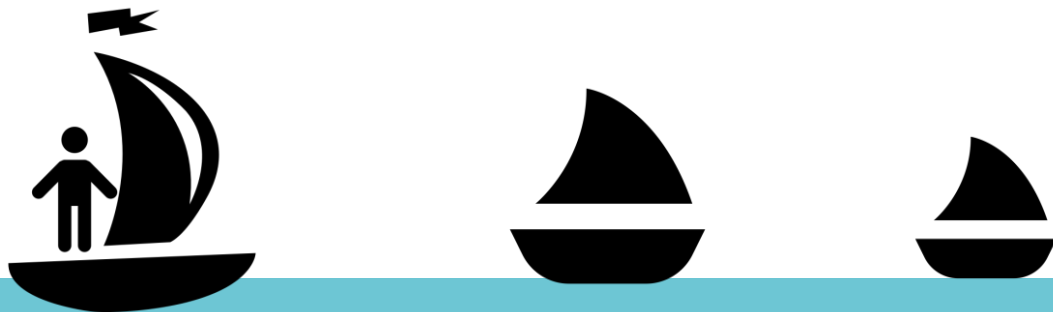
czyli jak przygotować kurs, na którym aż chce się uczyć!



Wojciech Baran

Centrum e-Learningu AGH

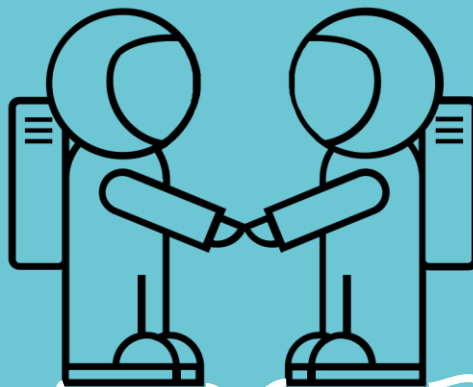
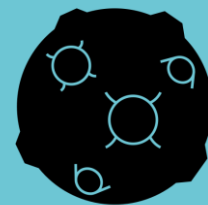
O to by właśnie chodziło!



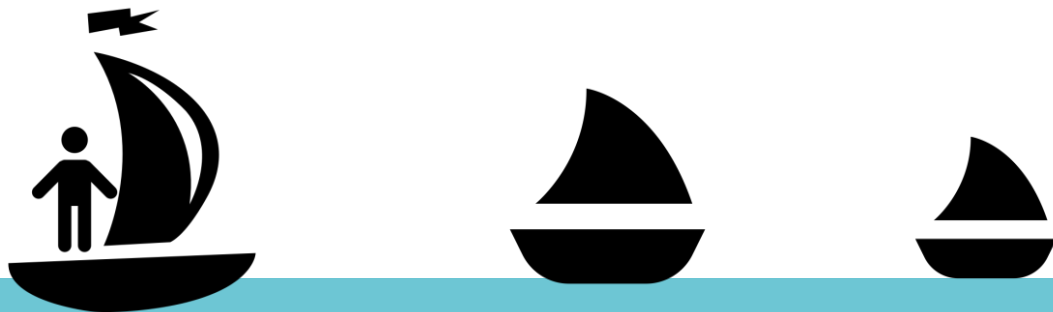
Jeśli chcesz zbudować statek,
nie zwołuj ludzi, aby Ci przynieśli drzewo,
nie przydzielaj zadań i pracy,
lecz wzbudź w nich

łęsknotę za dalekim, bezkresnym morzem.

Poznajmy się!



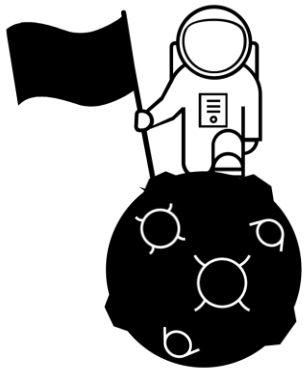
O to by właśnie chodziło!



Jeśli chcesz zbudować statek,
nie zwołuj ludzi, aby Ci przynieśli drzewo,
nie przydzielaj zadań i pracy,
lecz wzbudź w nich

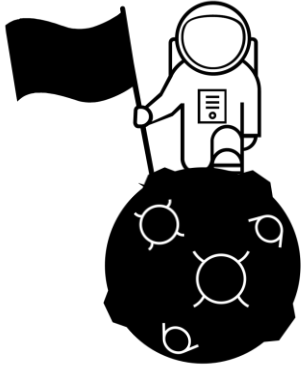
łęsknotę za dalekim, bezkresnym morzem.

Cele warsztatu



- **Motywacja wewnętrzna** ●

Cele warsztatu

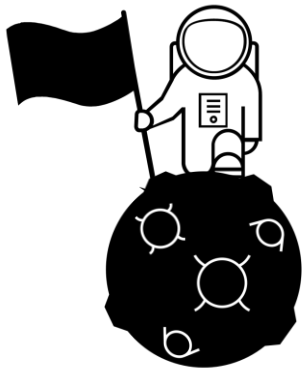


“jeszcze **nigdy nikt nikogo nie nauczył**
czegokolwiek”

Carl Rogers

● **Motywacja wewnętrzna** ●

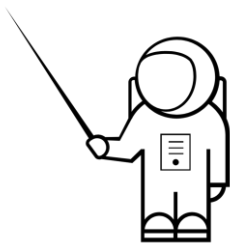
Cele warsztatu



- Motywacja wewnętrzna ●

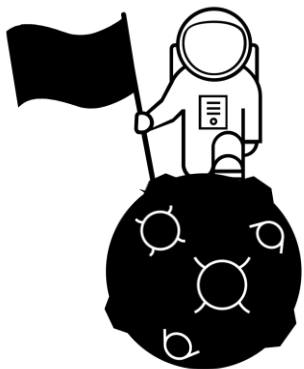
“jeszcze **nigdy nikt nikogo nie nauczył** czegokolwiek”

Carl Rogers



postawa edukatora

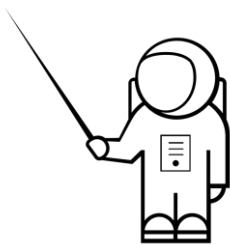
Cele warsztatu



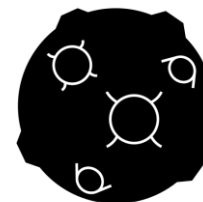
● **Motywacja wewnętrzna** ●

“jeszcze **nigdy nikt nikogo nie nauczył** czegokolwiek”

Carl Rogers

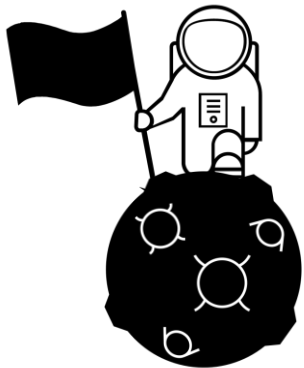


postawa edukatora



środowisko

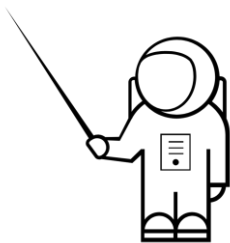
Cele warsztatu



● Motywacja wewnętrzna ●

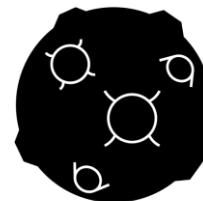
“jeszcze **nigdy nikt nikogo nie nauczył** czegokolwiek”

Carl Rogers



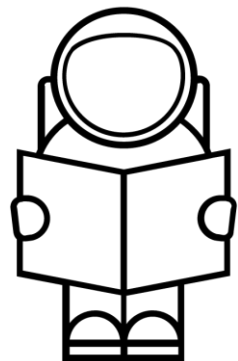
postawa edukatora

design

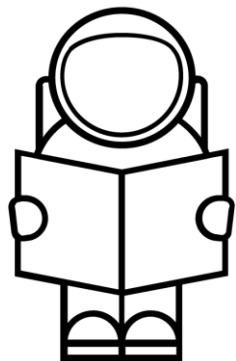


środowisko

- **program warsztatu** •

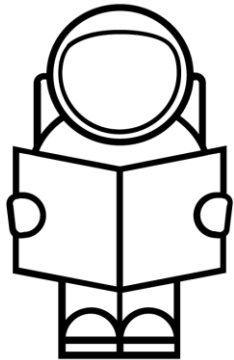


- **program warsztatu** •



praca na własnych doświadczeniach edukacyjnych

- **program warsztatu** •

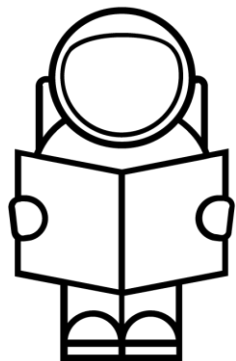


praca na własnych doświadczeniach edukacyjnych



gra symulacyjna

- **program warsztatu** •



praca na własnych doświadczeniach edukacyjnych

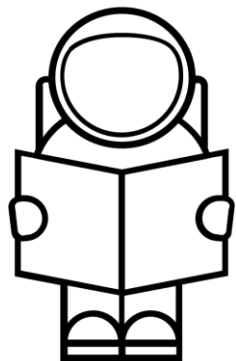


gra symulacyjna



trochę praktycznej teorii

- **program warsztatu** •



praca na własnych doświadczeniach edukacyjnych



gra symulacyjna

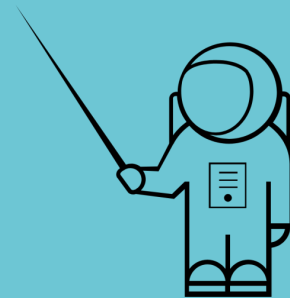


trochę praktycznej teorii



projektowanie motywacji

**prawdziwe
doświadczenia
edukacyjne**

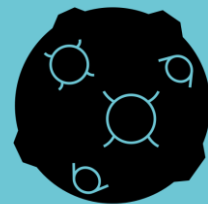
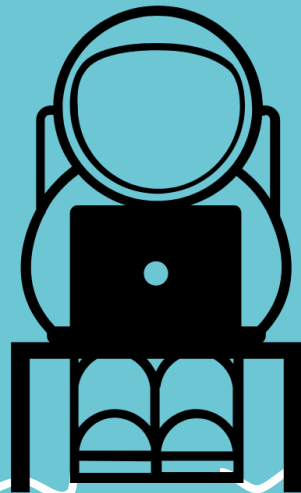


**inspirujący
nauczyciele**



Motywacja

badania i teorie



Autonomia



Mistrzostwo



Cel / Sens



Autonomia



zadania



Autonomia



zadania

zespół



Autonomia



zadania

zespół

czas



Autonomia



zadania

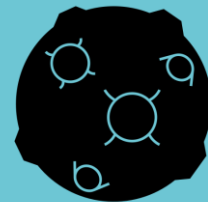
zespół

czas

technika



Autonomia



zadania

zespół

czas

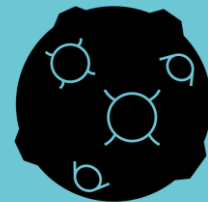
technika



Nagrody „**jeżeli – to**” wymagają, by ludzie zrzekli się części swojej autonomii.



Autonomia



zadania

zespół

czas

technika



Nagrody „**jeżeli – to**” wymagają, by ludzie zrzekli się części swojej autonomii.

Poprzez **kontrolę** zyskujemy **podporządkowanie**.
Poprzez **autonomię** - **zaangażowanie**.



Mistrzostwo

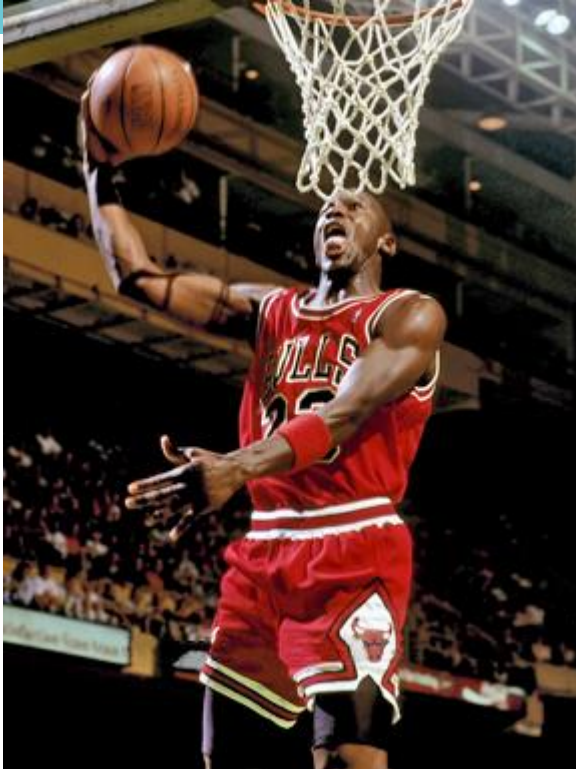


photo by [Wikipedia](#)

*Gram w koszykówkę, ponieważ kocham to robić.
To, że dostaję za to pieniądze, to po prostu szczęśliwy przypadek.*

Michael Jordan



Mistrzostwo

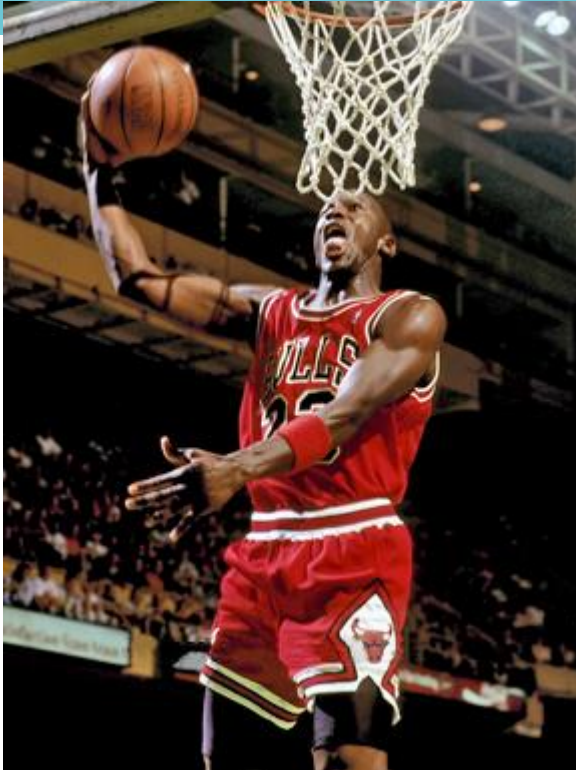


photo by Wikipedia

*Gram w koszykówkę, ponieważ kocham to robić.
To, że dostaję za to pieniądze, to po prostu szczęśliwy przypadek.*

Michael Jordan

działanie
jest nagrodą
samą w sobie



Cel / Sens



SENS ≠ ZYSK



Cel / Sens



SENS ≠ ZYSK



Same marchewki...

1. Mogą zgasić motywację wewnętrzną.
2. Mogą zmniejszyć wydajność.
3. Mogą zmiażdżyć kreatywność.
4. Mogą wyprzeć dobre zachowanie.
5. Mogą zachęcać do oszukiwania, chodzenia na skróty i nieetycznego zachowania.
6. Mogą uzależniać.
7. Mogą sprzyjać krótkoterminowemu myśleniu.



Cel / Sens



SENS ≠ ZYSK

chęć zaangażowania się
w coś większego



Same marchewki...

1. Mogą zgasić motywację wewnętrzną.
2. Mogą zmniejszyć wydajność.
3. Mogą zmiażdżyć kreatywność.
4. Mogą wyprzeć dobre zachowanie.
5. Mogą zachęcać do oszukiwania, chodzenia na skróty i nieetycznego zachowania.
6. Mogą uzależniać.
7. Mogą sprzyjać krótkoterminowemu myśleniu.

attention



relevance

confidence

satisfaction



uwaga



znaczenie

pewność postępów

satysfakcja





uwaga



Zdobyć i utrzymać **uwagę** oraz **ciekawość** uczestnika kursu.

konflikt

humor

różnorodność

wyzwanie



znaczenie



Świadomość studenta, że to, czego się uczy
ma znaczenie. Dla niego samego i dla innych.

przykład

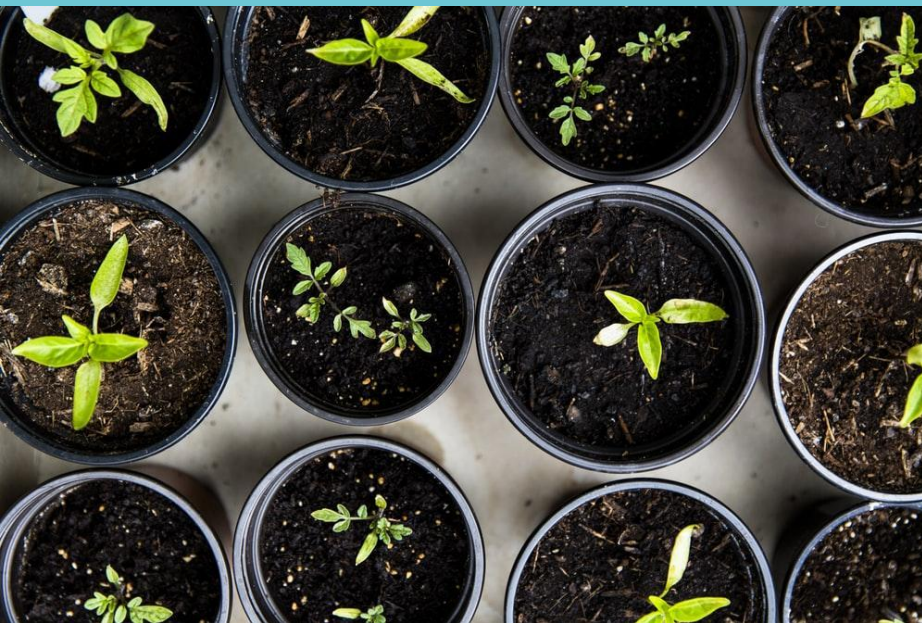
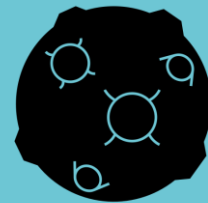
doświadczenie

użyteczność

nadzieja



pewność postępów



Student ma w sobie mocne przekonanie, że **może osiągnąć sukces.**

I że zależy on bezpośrednio od jego własnego wysiłku włożonego w pracę.

progres

feedback

kryteria

kontrola



satysfakcja



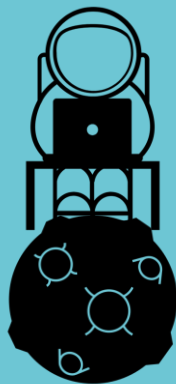
Czyli rodzaj **wzmocnienia**,
które będzie towarzyszyć osiągnięciu
sukcesu edukacyjnego.

nagroda

docenienie

zastosowanie

Do zobaczenia w CEL!



cel@agh.edu.pl

www.cel.agh.edu.pl

<https://www.facebook.com/centrum.elearningu.agh/>



Centrum e-Learningu AGH

źródła grafik

- Planet by Alex Muravev from the Noun Project
- Rocket by Gregor Cresnar from the Noun Project
- Boat by Royyan Wijaya from the Noun Project
- Boat by ProSymbols from the Noun Project
- Comet by Dumitriu Robert from the Noun Project
- Mail by Barracuda from the Noun Project

