



Gry i grywalizacja w edukacji



Finansowane przez
Unię Europejską

Nazwa projektu: EkonomKadra - międzynarodowy rozwój
finansowany ze środków Unii Europejskiej - Program Erasmus+
nr projektu 2024-1-PL01-KA122-SCH-000204136
Nazwa szkolenia w którym braliście udział: Gry i grywalizacja
w edukacji

Schody-pianino

- <https://www.youtube.com/watch?v=2lXh2n0aPyw>



Cele szkolenia

- Zapoznanie się z **kluczowymi elementami** i rosnącymi **trendami** związanymi z nauką opartą na grach oraz grywalizacją
- Zrozumienie różnicy między nauką opartą na grach a grywalizacją
- Odkrywanie najlepszych **aplikacji i narzędzi** do nauki opartej na grach oraz do grywalizacji
- Przedstawienie **kluczowych kroków** potrzebnych do wdrożenia elementów gier i mechanizmów grywalizacji w edukacji oraz ich skutecznego zastosowania w klasie
- Zdobyć wiedzy dotyczącej tworzenia i projektowania cyfrowych escape rooms oraz gier terenowych w celu zwiększenia motywacji i zaangażowania uczniów

Rozgrzewka -Padlet

- Korzystając ze studia sztuki AI stwórz swój własny Avatar: napisz krótki prompt, aby zaprojektować postać z gry, która Cię reprezentuje
- Napisz krótki opis postaci, podobny do biografii w grze wideo.



10 Umiejętności współczesnego nauczyciela

- Oprócz 4 zaprezentowanych umiejętności nauczania, jakie według Ciebie są nowe umiejętności pedagoga? Dlaczego?



Grywalizacja kontra uczenie oparte na grach

GBL

GAME-BASED
LEARNING



VS

GAMIFICATION



- **Grywalizacja** – to wykorzystanie mechanizmów, elementów i zasad znanych z gier (np. punktów, poziomów, odznak, rywalizacji, nagród czy fabuły) w działaniach i środowiskach niezwiązanych z grami, takich jak edukacja, praca czy marketing.
Celem grywalizacji jest **zwiększenie zaangażowania, motywacji i aktywności uczestników**, a także uatrakcyjnienie procesu uczenia się lub wykonywania zadań.
- **Game-Based Learning (GBL) – uczenie oparte na grach**
to metoda edukacyjna polegająca na **wykorzystywaniu gotowych gier lub specjalnie zaprojektowanych gier edukacyjnych** jako głównego narzędzia nauki.
- W GBL gra nie jest tylko dodatkiem – **stanowi centralny element procesu nauczania**, a uczniowie zdobywają wiedzę i umiejętności poprzez rozwiązywanie zadań, wyzwań i problemów w świecie gry.

Cechy charakterystyczne grywalizacji

- ❖ Proces uczenia się zamienia się w grę
- ❖ W oparciu o istniejącą treść wprowadzane są elementy i mechanizmy gry
- ❖ Niektóre z kluczowych zasad (elementów) grywalizacji to: punkty, odznaki, rankingi, poziomy, wyzwania, angażujące historie, awatary oraz nagrody



GBL-uczenie się oparte na grze

- Gry stanowią integralną część procesu uczenia się, ponieważ same w sobie mają na celu nauczenie konkretnej umiejętności lub osiągnięcie konkretnego **wyniku edukacyjnego**
- Nauka oparta na grach obejmuje treści w taki sposób aby pasowały do fabuły i z scen z gier



Korzyści z grywalizacji w nauczaniu

- **Motywacja wewnętrzna**

Uczniowie angażują się w naukę z własnej woli, nie tylko pod presją ocen

- **Lepsze zapamiętywanie**

Aktywne uczestnictwo pozwala zapamiętać 90% materiału

- **Rozwój kompetencji**

Współpraca, logiczne myślenie i komunikacja rozwijają się naturalnie podczas gry

*Powiedz mi, a zapomnę. Naucz mnie, a zapamiętam.
Zaangażuj mnie, a nauczę się.*

Wyzwania i ograniczenia

- **Jasne zasady gry**

Konieczność stworzenia przejrzystych reguł i transparentnego systemu punktacji, który będzie zrozumiały dla wszystkich uczestników.

Zdrowa rywalizacja

Unikanie nadmiernej konkurencji, która może zniechęcać słabszych uczniów i tworzyć negatywną atmosferę w klasie.

- **Dopasowanie do grupy**

Dostosowanie mechanik grywalizacji do wieku, poziomu rozwoju i indywidualnych potrzeb uczniów dla maksymalnej efektywności.



Korzyści kontra ograniczenia-GBL

Zwiększona motywacja i zaangażowanie

Uczniowie chętniej uczestniczą w zajęciach, gdy nauka przybiera formę atrakcyjnej gry, co przekłada się na lepsze wyniki

Rozwój umiejętności praktycznych

Gry uczą rozwiązywania problemów, strategicznego myślenia i podejmowania decyzji w bezpiecznym środowisku

Lepsze zapamiętywanie treści

Aktywne uczenie się przez działanie i doświadczenie powoduje, że wiedza jest przyswajana głębiej i pozostaje w pamięci na dłużej

Personalizacja procesu nauczania

Indywidualne tempo nauki dostosowane do możliwości ucznia oraz natychmiastowa informacja zwrotna o postępach

Bariery technologiczne

Trudności z dostępem do odpowiedniego sprzętu komputerowego, stabilnego łącza internetowego i problemami technicznymi podczas zajęć, szczególnie w mniejszych szkołach.

Koszty i czas-Koszty i czas

Inwestycja w infrastrukturę, licencje na gry edukacyjne oraz czas potrzebny na przygotowanie i wdrożenie nowych metod nauczania oraz wyszkolenia kadry pedagogicznej

Obawy rodziców i pedagogów

Kontrowersje dotyczące potencjalnej manipulacji, nadmiernego uzależnienia od gier oraz trudności w odróżnieniu gier edukacyjnych od rozrywkowych.

Popularne aplikacje

- Kahoot
- Learning apps
- Quizzez
- Foldid
- Baamboozie
- Socrative
- edukaplay



Kahoot!

LearningApps.org

Przeszukaj aplikacje Przeglądaj aplikacje Stwórz aplikację Zaloguj się

Kategoria: **Matematyka**

Poziomy: Edukacja wczesnoszkolna Kształcenie zawodowe i ustawiczne

- Bryły
- Bryły obrotowe
- Cechy podzielności
- Czas
- Dodawanie i odejmowanie
- Dodawanie liczb naturalnych
- Działania na liczbach
- Dzielenie
- Figury geometryczne
- Funkcja
- Godziny
- Jednostki
- Kalendarz
- Kształty
- Kąty
- Liczby całkowite
- Liczby całkowite
- Liczby i działania
- Liczby naturalne
- Mnożenie
- Pieniądże
- Podzielność liczb
- Pojęcia matematyczne
- Pole powierzchni
- Potęgi
- Procenty
- Równania
- Skala
- Trójkąty
- Układy równań
- Ułamki
- Ułamki
- Wielomiany
- Wyrażenia algebraiczne
- Zadania tekstowe
- Zaokrąglenie
- geometria
- koto i okrąg
- liczby rzymskie
- logiczne myślenie
- mnożenie i dzielenie
- systemy liczbowe
- wielokąty

Objętość graniastostupów

Procenty

Ostrostupy vs Graniastostupy

Mnożenie i dzielenie w zakresie 100

1% = $\frac{1}{100}$

zadania z procentami

Pole i obwód koła, łuk i wycinek

Zamiana jednostek pola

Pola figur płaskich

Lekcja z tabletami 2

Procenty

1 2 3 4 5 6 » Dalej

educaplay

Korzystając z platformy edukacyjnej Kahoot wykonajcie quiz podsumowujący zrozumienie różnic między grywalizacją a nauką opartą na grach



Actionbound

- To platforma umożliwiająca tworzenie interaktywnych edukacyjnych gier i wyzwań. Aplikacja umożliwia tworzenie:
 - quizów
 - zadań do wykonania w terenie
 - zagadek
 - nagrań wideo
 - zdjęć
 - lokalizacji GPS

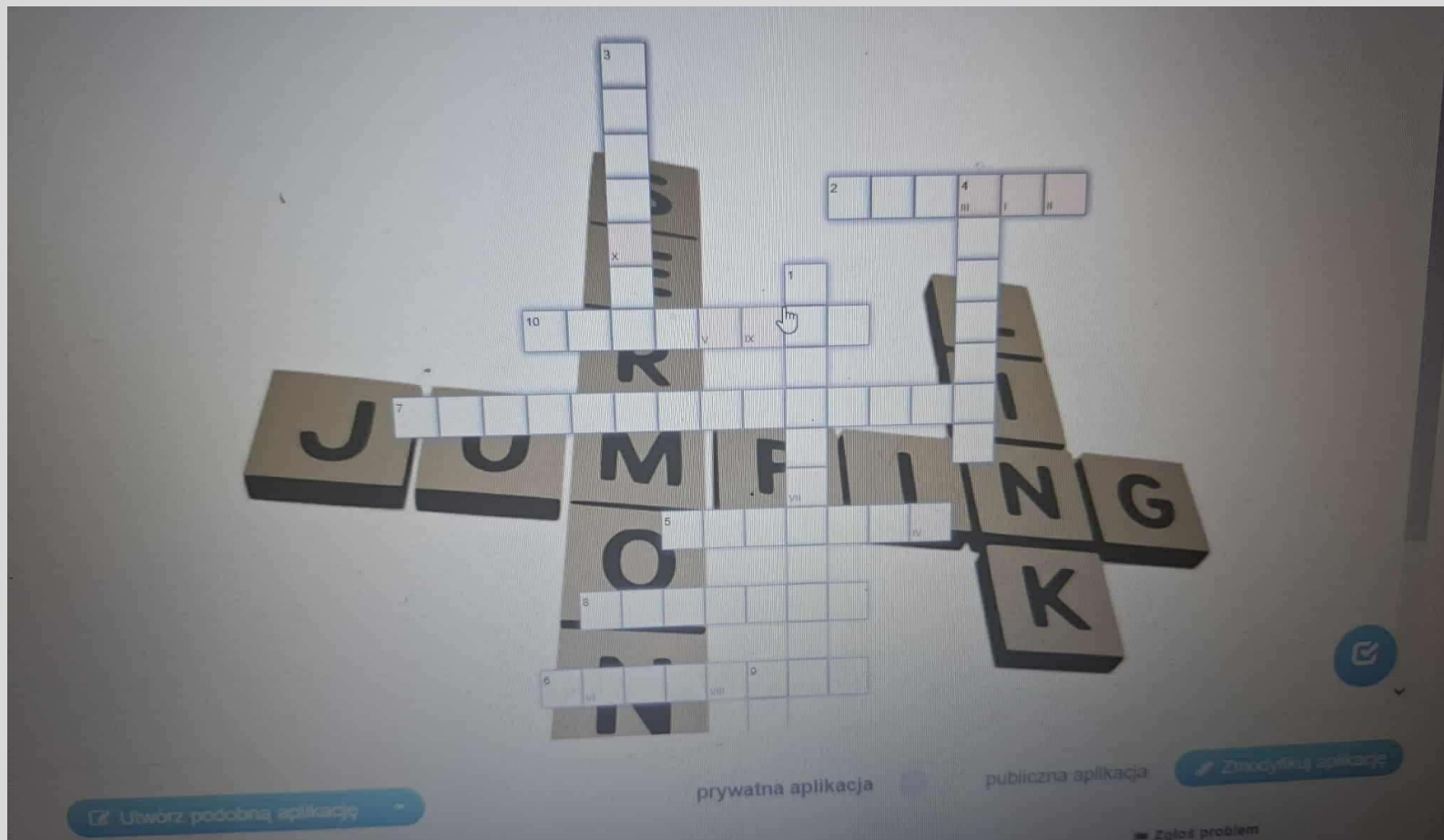
Do czego służy Actionbound?

- Tworzenie gier edukacyjnych (konkursy wiedzy, zagadki logiczne, edukacja w terenie, polowanie na skarby)
- Organizowanie wydarzeń (zajęcia integracyjne, eventy i imprezy)
- Wycieczki i projekty terenowe (wykorzystanie GPS, zbieranie punktów i osiągnięć)

Jak nauczyciel może wykorzystać aplikację w pracy z uczniami?

- Na przykład na lekcjach WF-u jako zadania pobudzające do ruchu
- Na lekcjach przedmiotowych wykorzystując quizy, testy interaktywne, zagadki tematyczne
- Podczas edukacji zdrowotnej: z pierwszej pomocy; podczas pierwszych dni szkoły (mogą uczyć się rozkładu pomieszczeń w szkole i odkrywać potrzebne miejsca); eksplorując na zewnątrz np. w czasie wycieczki szkolnej
- Na zajęciach mających na celu integrację grupy bądź poprawę motywacji do nauki poprzez używanie aplikacji do tworzenia rywalizacji i zawodów

Nadszedł czas na rozwiązanie krzyżówki przygotowanej na platformie edukacyjnej **LearningApps**. Hasło, które należy odgadnąć, będzie kolejnym zagadnieniem omawianym w ramach naszej prezentacji. Zapraszamy do aktywnego udziału i sprawdzenia swojej wiedzy!



Pokój zagadek – Escape Room

- Zagadki i łamigłówki
- Limit czasu
- Współpraca w zespole
- Narracja i storytelling
- Nagrody i osiągnięcia
- Rywalizacja

Podsumowując wykorzystanie cech escape roomu sprawia, że doświadczenie staje się bardziej angażujące, emocjonujące i motywujące do działania. Taki rodzaj zaangażowania grupy w szukanie rozwiązań tworzy głębsze doświadczenie, dzięki czemu wiedza jest lepiej utrwalana.

LEVEL ...

ESCAPE ROOM!





Podsumowanie

- • Które z zadań wykonywanych podczas szkolenia podobało wam się najbardziej?
- O czym chcielibyście się dowiedzieć nieco więcej?
- Czy planujesz wykorzystać gry i grywalizację podczas swoich zajęć?