

Gamifikacja w edukacji

Gamifikacja w edukacji czyli jak sprawić, by uczeń siadał do nauki tak chętnie, jak do grania w gry!

Cel szkolenia

Projektowanie cyklu lekcji (działu tematycznego lub całego semestru) opartego na elementach funkcjonujących w grach.

Program szkolenia

- 1. Gamifikacja (grywalizacja) jako narzędzie** (wykład z dyskusją)
 - a. Zrozumienie idei grywalizacji (cel, źródła motywacji uczniów/studentów, zalety i wady, gamifikacja a game-based learning).
 - b. Podstawy neurobiologiczne funkcjonowania mózgu w kontekście gamifikacji (mózgowy układ nagrody). Neurobiologiczne odniesienia do mechanizmu wzbudzania i podtrzymywania motywacji do nauki w zgamifikowanym kursie.
 - c. Poznanie elementów mechaniki i dynamiki gier wykorzystywanych w zgrywalizowanych kursach.
 - d. Opinie uczniów i nauczycieli.
- 2. Przykłady zgamifikowanych kursów** (wykład)
 - e. Krytyczna analiza przykładowych zastosowań grywalizacji w edukacji (omówienie kursów zaprojektowanych i prowadzonych przez autorów).
- 3. Projektowanie prototypów zgamifikowanych zajęć przez uczestników** (praca warsztatowa)
 - f. Zaprojektowanie zgrywalizowanych kursów przez uczestników szkolenia.
 - g. Ocena grywalności prototypów zgrywalizowanych kursów.
- 4. Wsparcie technologiczne** (praca na własnym sprzęcie lub pokaz)

Wykorzystanie narzędzi internetowych do konstrukcji kursu, zaprojektowanie środowiska gry niezbędnego do wymiany zasobów i komunikacji z graczami (darmowe platformy do tworzenia środowiska gry, tworzenie arkuszy, tabel wyników i rankingów, współdzielenie tabel gry, tworzenie quizów online, komunikacja z graczami i między graczami).

O narzędziu...

Dzięki fabule uczniowie przenoszą się w **wirtualny świat gry**, w której dotychczas wykonywane przez nich zadania (te na lekcji i te w domu) stają się misjami w grze, za które mogą zdobywać unikalne dobra (np. punkty) i dążyć do obranego przez siebie celu (oczekiwanej oceny) mierząc się z przeciwnościami losu.

Uczniowie, zdobywają wiedzę i umiejętności na przykład dzięki:

- kończeniu kolejnych misji,
- rozbudowywaniu swojej postaci,
- zdobywaniu kolejnych rang,
- odnajdywaniu kluczy do ukrytych drzwi,
- indywidualnym lub zespołowym walkom z potworami,
- inwestowaniu zdobytych dóbr w kupowanie dostępu do kolejnych trudniejszych ale i wyżej punktowanych misji.

Uczniowie i studenci mogą się specjalizować, wybierając własne **ścieżki rozwoju** muszą **myśleć strategicznie**.

Samodzielnie podejmują decyzje dotyczące poszczególnych misji, **autonomia**, którą daje „gra” jest motorem do podejmowania kolejnych wyzwań.

Uczniowie w zgamifikowanym kursie **nie muszą, a chcą** wykonywać kolejne zadania.

Nasze doświadczenie pokazuje jednoznacznie, że **pracują więcej**, ich praca jest lepszej jakości, zaangażowanie często jest niezwykle wysokie. Dzięki gamifikacji uczniowie i studenci często podejmują się wykonania **trudniejszych zadań** wymagających od nich większego wysiłku.

Pomysłów na fabułę jest nieskończenie wiele, nasza wyobraźnia jest jedynym ograniczeniem. To także **przygoda dla nauczyciela**, który staje się Mistrzem Gry i razem z uczniami bierze udział w niezwykłej przygodzie. To **integruje klasę**, pozwala lepiej poznać swoich uczniów, możemy być razem z uczniami w ich świecie.

Zgamifikowane zajęcia sprawdzają się znakomicie na **każdym etapie nauczania**, od przedszkolaków po dorosłych. Można zgamifikować **każdy przedmiot szkolny**, można zgamifikować cały system pracy szkoły, można mechanizmy growe także wykorzystać w ocenie zachowania uczniów, w **każdym procesie edukacyjnym** (czytelnictwo, zbiórka charytatywna, zachęcenie do właściwych zachowań...).

Na czas „gry” **rezygnujemy z ocen**, nasz uczeń poczuje się bohaterem naszej fabuły i będzie czuł, że wykonując zadania realizujące założone przez nas efekty kształcenia, gromadzi elementy tajnego przepisu na eliksir życia, buduje swoją wioskę czy zakrzywia czasoprzestrzeń. Zdobywając kolejne dobra (składniki eliksiru, domy i płoty lub różne

formy materii i antymaterii) widzi swój postęp w grze i wie, ile misji musi jeszcze wykonać, by osiągnąć wymarzony cel.

I na koniec: nasz zgamifikowany kurs **nie wymaga komputerów**, dostępu do Internetu. Komunikacja przez Internet się świetnie sprawdza, ale nie jest obowiązkowa, zwłaszcza na wcześniejszych etapach nauczania. Możemy zdecydować się na analogową wersję gry, wystarczy trochę miejsca na tablicy korkowej w klasie albo wolny parapet na słoiki uczniów z ich kamykami szczęścia:)

Wersje szkolenia

- **Wykład: 2 godz.** dydaktyczne [300 zł]
- **Warsztaty z gamifikacji** (wykład i projektowanie kursów): **6 godz.** dydaktycznych [900 zł]
- **Warsztaty z gamifikacji i IT** (wykład, projektowanie kursów, testowanie narzędzi internetowych): **8 godz.** dydaktycznych [1200 zł]

Realizujemy zamówienia indywidualne dostosowane do potrzeb odbiorcy (możliwość zmiany / rozszerzenia programu, skrócenia lub wydłużenia czasu trwania szkolenia).