

# EDU-TUNING: gry i Design-Thinking

---

## Gry, emocje i uczenie się. Tworzymy gry metodą Design-Thinking

### Cel szkolenia

Projektowanie gier edukacyjnych metodą Design-Thinking.

### Program szkolenia

- 1. Dlaczego ludzie grają w gry?** (wykład)  
Podstawy neurobiologiczne funkcjonowania mózgu w kontekście gamifikacji (mózgowy układ nagrody). Neurobiologiczne odniesienia do mechanizmu wzbudzania i podtrzymywania motywacji do nauki w zgamifikowanym kursie.
- 2. Inspiracje czyli analiza dostępnych gier** (pokaz)  
Prezentacja wybranych gier będących źródłem inspiracji. Prezentacja gier zaprojektowanych i stosowanych przez autorów.
- 3. Pomysły, pomysły, pomysły...** (dyskusja)  
Twórcza dyskusja, wymiana pomysłów, wzajemna inspiracja, poszukiwanie modyfikacji, nowych rozwiązań, pobudzanie kreatywnego myślenia w wykorzystaniu gier w nauczaniu.
- 4. Projektowanie własnych gier edukacyjnych** przez uczestników na dostarczonych materiałach) i ich testowanie (sprawdzanie grywalności zaprojektowanych gier, warsztaty).
- 5. Metoda DESIGN-THINKING w projektowaniu gier przez uczniów** (dyskusja)  
Praca z uczniami metodą Design-Thinking w procesie projektowania gier edukacyjnych.

### O narzędziu...

Gry to idealne narzędzie do wykorzystania w edukacji ze względu na to, że do grania w gry nie trzeba naszych uczniów namawiać. W atmosferze zabawy możemy

wprowadzać materiał lub go powtarzać, mogą służyć przetwarzaniu wiedzy, konsolidowaniu śladów pamięciowych. Gry to **emocje**. Skuteczna nauka to emocje. Wykorzystajmy tę ogromną zaletę gier (wzbudzanie emocji) w uczeniu.

Krótkie gry wiedzy świetnie sprawdzą się jako przerywnik podczas lekcji (rozgrzywka może zająć kilka-kilkanaście minut), dłuższe będą świetnym narzędziem sprawdzenia wiedzy i umiejętności uczniów podczas lekcji powtórzeniowej. Możemy przecież lekcję powtórzeniową przeprowadzić w formie gry.

Wykorzystanie gier na lekcji podnosi **motywację uczniów do uczenia się i ułatwia zapamiętywanie**. Szkolenie poświęcone jest **projektowaniu własnych gier** edukacyjnych przez uczestników - prostych gier fabularnych, symulacyjnych, logicznych (słownych, karcianych, quizowych, planszowych) oraz rozbudowanych gier fabularnych, symulacyjnych.

Także nasi uczniowie mogą w zespołach sami projektować gry, możemy wykorzystać do tego celu biznesowe narzędzie **Design-Thinking**, by wyposażać naszych uczniów w dodatkowe kompetencje i umiejętności, które w przyszłości mogą wykorzystać na rynku pracy. Metoda Design-Thinking opiera się na **myśleniu projektowym**, którego zadaniem jest dostarczenie **twórczych rozwiązań**.

Celem metody jest wykreowanie i wdrożenie nowatorskiego rozwiązania wypracowanego przez zespoły współpracujących uczniów w postaci nowych gier edukacyjnych. Zespoły, po wstępnym etapie zdefiniowania użytkowników i problemu, generują pomysły, a następnie budują prototypy swoich gier i testują ich działanie.

## Wersje szkolenia

- **Warsztaty** (testowanie i tworzenie własnych projektów gier): **6 godz.** dydaktycznych [900 zł]