

Iceland
Liechtenstein
Norway grants

GRYWALIZACJA I GBL
W POLSKIEJ EDUKACJI.
NOWE ROZWIĄZANIA
I NARZĘDZIA.
RAZEM ZMIENIAMY
EDUKACJĘ!

LET'S PLAY!
GAME BASED LEARNING
– (NIE)ZWYKŁA EDUKACJA



„Dzyń! Dzyń! Podano do
stołu!”

Aleksandra Kaczmarska



WSPÓLNIE DZIAŁAMY NA RZECZ EUROPY
SPRZYJAJĄCEJ INTEGRACJI SPOŁECZNEJ

PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



Dlaczego warto grać?



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

Neurodydaktyka
i gry.

Gry edukacyjne
czy gry
planszowe,
karciane lub
plenerowe.

Nowi uczniowie –
- inne mózgi!

Edukacja



LET'S PLAY! GAME BASED LEARNING – (NIE)ZWYKŁA EDUKACJA



Let's Play - wyzwanie i zabawa?

konferencja

- Pozyskiwanie wiedzy
- Ogrom zagadnień
- Nowości

Warsztaty w Norwegii

- Teoria
- Praktyczny podział obowiązków
- Pomysł

Sprawdzenie się

- Praca w grupie
- Grupa a własne ego
- Rezultat



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



LET'S PLAY! GAME BASED LEARNING – (NIE)ZWYKŁA EDUKACJA



ELEMENTY NASZEJ GRY:



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



Żetony ze sprzętem AGD



Plansza



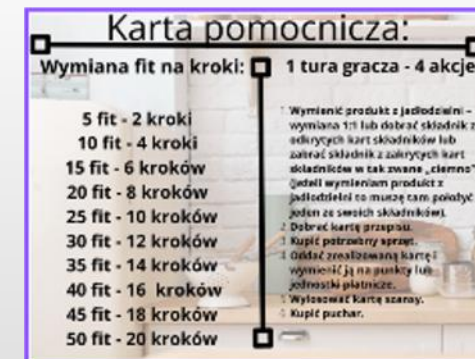
Żetony z produktami



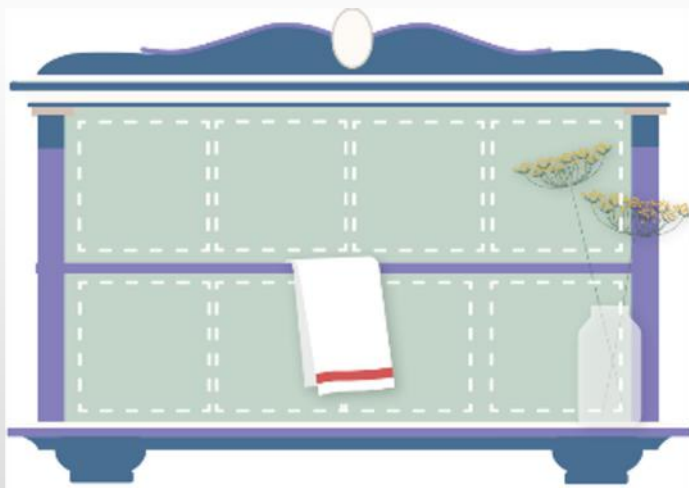
Karty przepisów



Waluta płatnicza - FITki



Karta pomocnicza dla każdego



Moja spiżarnia



Karty szansy

LET'S PLAY! GAME BASED LEARNING – (NIE)ZWYKŁA EDUKACJA



Plansza i jej elementy:

Wydrukuj planszę, która składa się z 4 kartek A4.

Wydrukuj pozostałe elementy gry i je wytnij według linii przerywanych.

Zrób kopertę z napisem: produkty, wrzuć je do środka, by można było je losować.



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



Plansza i jej elementy:



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

Wydrukowane karty dań połącz na wyznaczonych miejscach.

Pamiętaj, że każdy rodzaj przepisu ma swój kolor czcionki.

Na początku gry każdy uczestnik losuje jeden długi i dwa krótkie przepisy.

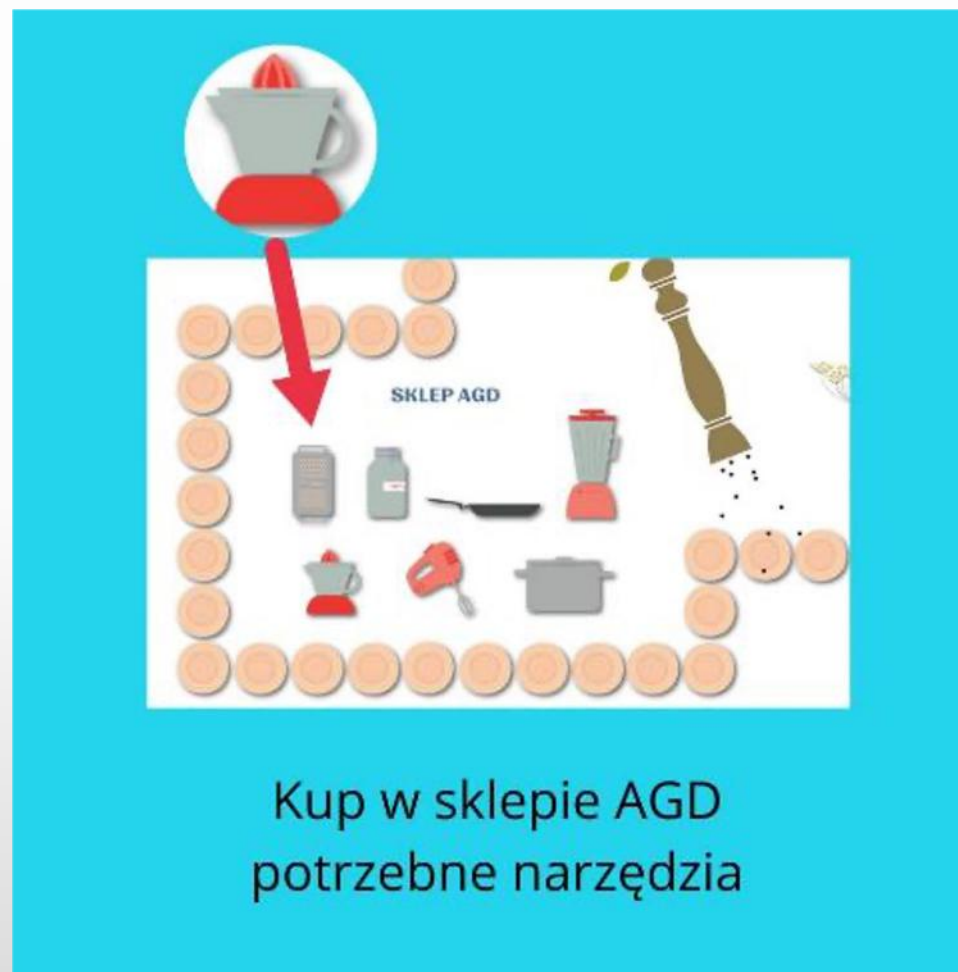


Plansza i jej elementy:

Na planszy znajduje się miejsce na urządzenia AGD,

Wizerunki urządzeń należy wyciąć i położyć na wyznaczone miejsce.

Tarka, słoik, patelnia i mikser kosztują 20 fitków, a pozostałe 10.



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



Plansza i jej elementy:



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

Na planszy znajduje się także miejsce na puchary, które wycięte należy położyć na dane miejsce.

Puchary wykorzystujemy dopiero na koniec gry. Każdy zdobyty puchar jest wart 10 kroków.

Na tej części planszy znajduje się miejsce na karty szansy, które można kupić

Doskonalenie dodawania w zakresie 100 i więcej.



Iceland
Liechtenstein
Norway grants

GRYWALIZACJA I GBL
W POLSKIEJ EDUKACJI.
NOWE ROZWIĄZANIA
I NARZĘDZIA.
RAZEM ZMIENIAMY
EDUKACJĘ!



LET'S PLAY!
GAME BASED LEARNING
– (NIE)ZWYKŁA EDUKACJA



„Dzyń! Dzyń! Podano do
stołu!”
Elżbieta Kmita

WSPÓLNIE DZIAŁAMY NA RZECZ EUROPY
SPRZYJAJĄCEJ INTEGRACJI SPOŁECZNEJ

PROGRESFERA

OSRÓDEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



NORD
University



edupert
WYDAWNICTWO MULTIMEDIALNE

CELE GRY, CZYLI SKĄD TO SIĘ WZIĘŁO?

WSPANIAŁA
ZABAWA!!!



PROGRESFERA

OSRODEK DOSKONALENIA NAJLEPSZYCH



LET'S PLAY! GAME BASED LEARNING – (NIE)ZWYKŁA EDUKACJA



Propagowanie nawyków zdrowego odżywiania.



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

Bez cukru, bez soli.

Jadłodzielnia jako
alternatywa wyrzucania
produktów.

Przepisy warzywne są wyżej
punktowane niż owocowe.

DŁUGI PRZEPIS Buraki cioci Grażyny  1. Rukola 2. Burak 3. Prażony słonecznik 4. Prażone orzechy 5. Olej rzepakowy Wartość karty 16 kroków 20 FITków	DŁUGI PRZEPIS Smoothie „Zdrówko od babci Marzeny”  1. Burak 2. Jarmuż 3. Jogurt naturalny 4. Miód 5. Prażony słonecznik Wartość karty 12 kroków 20 FITków
DŁUGI PRZEPIS Grecka podróż cioci Marzeny  1. Rukola 2. Marchew 3. Pomarańcza 4. Żurawina 5. Olej rzepakowy Wartość karty 11 kroków 20 FITków	DŁUGI PRZEPIS Smoothie „Miszmasz dziadka Kazimierza”  1. Jeżyna 2. Marchew 3. Porzeczka 4. Pomarańcza 5. Jarmuż Wartość karty 7 kroków 20 FITków



Doskonalenie umiejętności ortograficznych.



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

Zestaw składników

Jabłko

Porzeczka

Jeżyna

Borówka

Brzoskwinia

Pomarańcza

Żurawina

Miód

Jogurt

Marchew

Rzepa

Rzeżucha

Rzodkiewka

Ogórek

Brokuł

Rukola

Słonecznik (prażony)

Rzepak (olej)

Jarmuż

Awokado

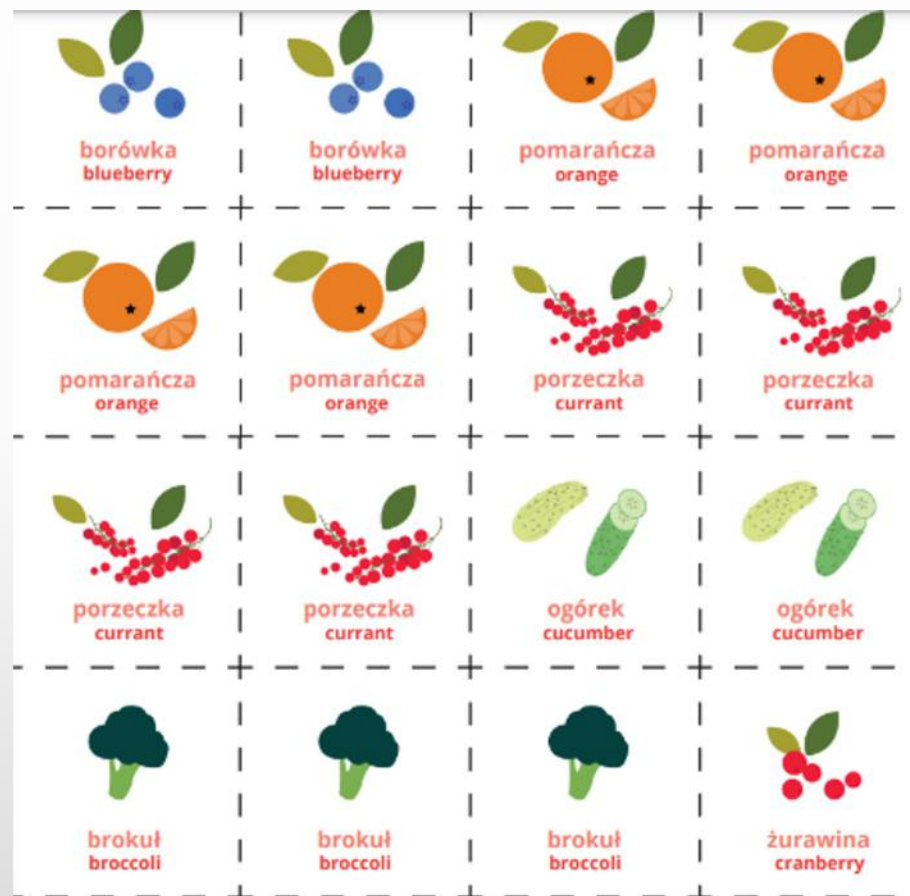
Orzech

Bakłażan

Burak

Pomidor

Cukinia



Doskonalenie umiejętności matematycznych.



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

- Rozwijanie umiejętności przeliczania jednostek poza systemem 1:1 i wprowadzenie zaokrąglania uzyskanych wyników zgodnie z regułami gry.

- Propedeutyczne wprowadzenie ułamków.

- Rozwijanie otwartości na korzystanie z jednostek płatniczych innych niż PLN i tym samym, korzystania z jednostek płatniczych innych krajów.



Przeliczniki na koniec gry.



PROGRESFERA
CENTRUM DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

Karta pomocnicza:

Wymiana fit na kroki: 1 tura gracza - 4 akcje:

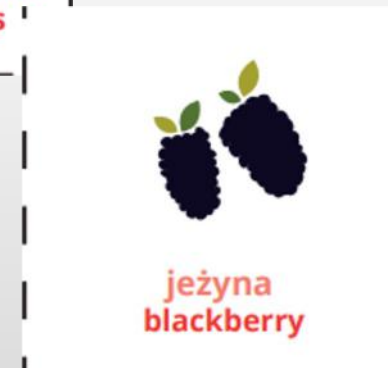
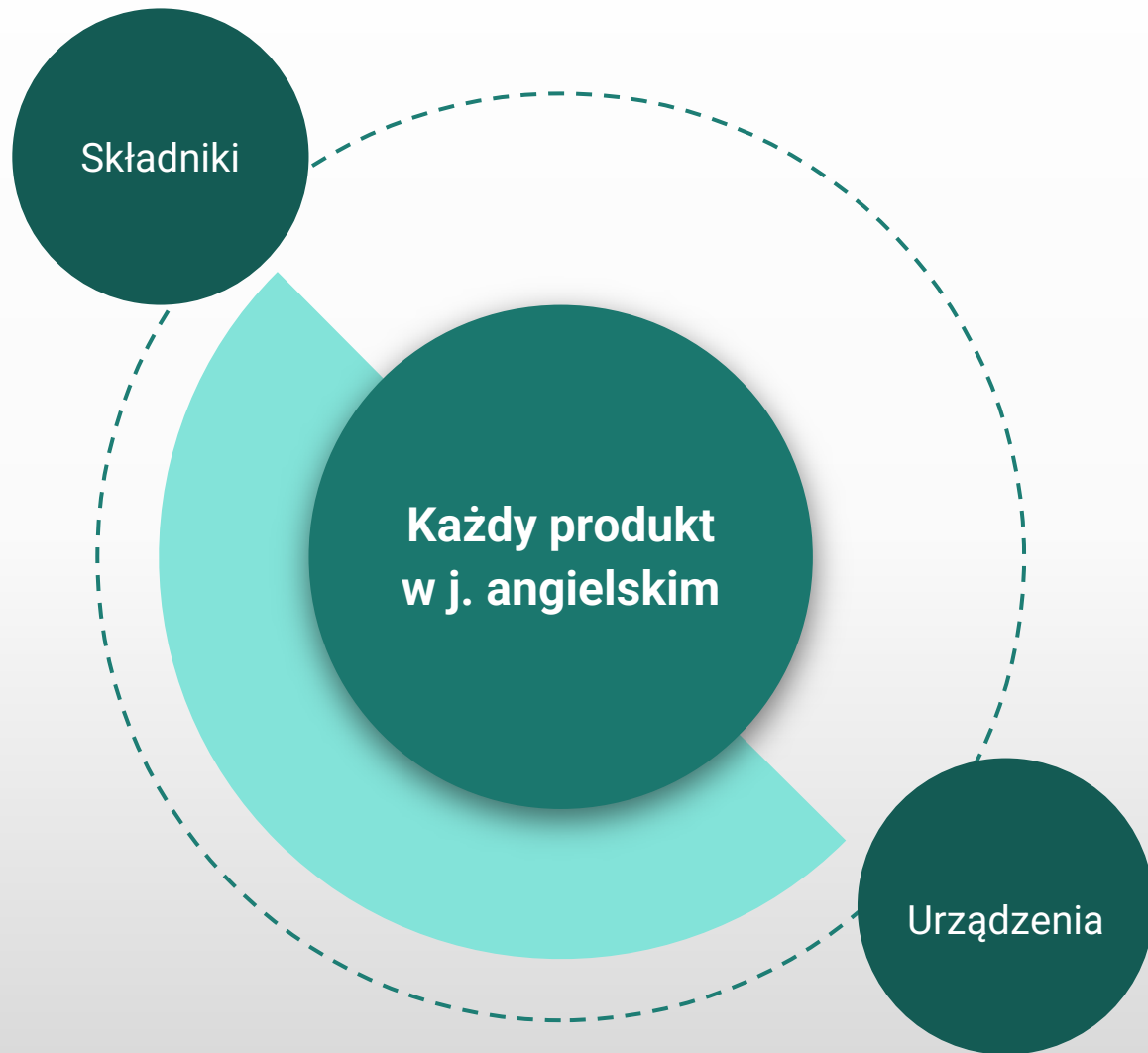
5 fit - 2 kroki	1. Wymienić produkt z jadłodzielnii – wymiana 1:1 lub dobrać składnik z odkrytych kart składników lub zabrać składnik z zakrytych kart składników w tak zwane „ciemno”. (Jeżeli wymieniam produkt z jadłodzielnii to muszę tam położyć jeden ze swoich składników). 2. Dobrać kartę przepisu. 3. Kupić potrzebny sprzęt. 4. Oddać zrealizowaną kartę i wymienić ją na punkty lub jednostki płatnicze. 5. Wylosować kartę szansy. 6. Kupić puchar.
10 fit - 4 kroki	
15 fit - 6 kroków	
20 fit - 8 kroków	
25 fit - 10 kroków	
30 fit - 12 kroków	
35 fit - 14 kroków	
40 fit - 16 kroków	
45 fit - 18 kroków	
50 fit - 20 kroków	

Pokazane są
możliwe
akcje.

Na karcie znajdziemy
przelicznik wymiany
Fitków na kroki.



Język angielski w naszej grze.

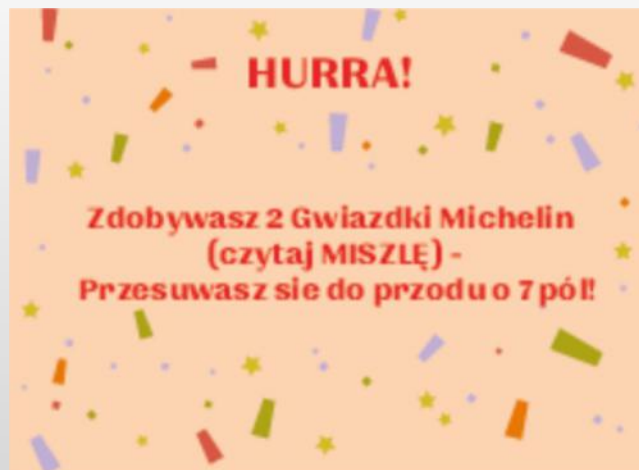
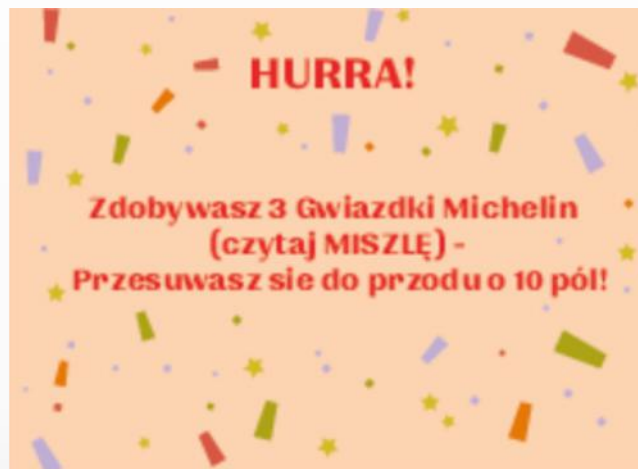


LET'S PLAY! GAME BASED LEARNING – (NIE)ZWYKŁA EDUKACJA



Sztuka gotowania

GWIAZDKA MICHELIN
(czyt. MISZLĘ)



CUISINER
(czyt. KŁIZINE)

SOUS CHEF
(czyt. SU SZEFE)

CHEF DE CUISINE
(czyt. SZEFE DE
KŁIZIN)



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

LET'S PLAY! GAME BASED LEARNING – (NIE)ZWYKŁA EDUKACJA



Iceland
Liechtenstein
Norway grants

GRYWALIZACJA I GBL
W POLSKIEJ EDUKACJI.
NOWE ROZWIĄZANIA
I NARZĘDZIA.
RAZEM ZMIENIAMY
EDUKACJĘ!

LET'S PLAY!
GAME BASED LEARNING
– (NIE)ZWYKŁA EDUKACJA



„Dzyń! Dzyń! Podano do stołu!” Magdalena Bogumił



WSPÓLNIE DZIAŁAMY NA RZECZ EUROPY
SPRZYJAJĄCEJ INTEGRACJI SPOŁECZNEJ

PROGRESFERA
OSRÓDEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



NORD
University



eduexpert
WYDAWNICTWO MULTIMEDIALNE

Doskonalenie umiejętności współpracy i efektywnego komunikowania się w zespole.

Wymiana
produktami.

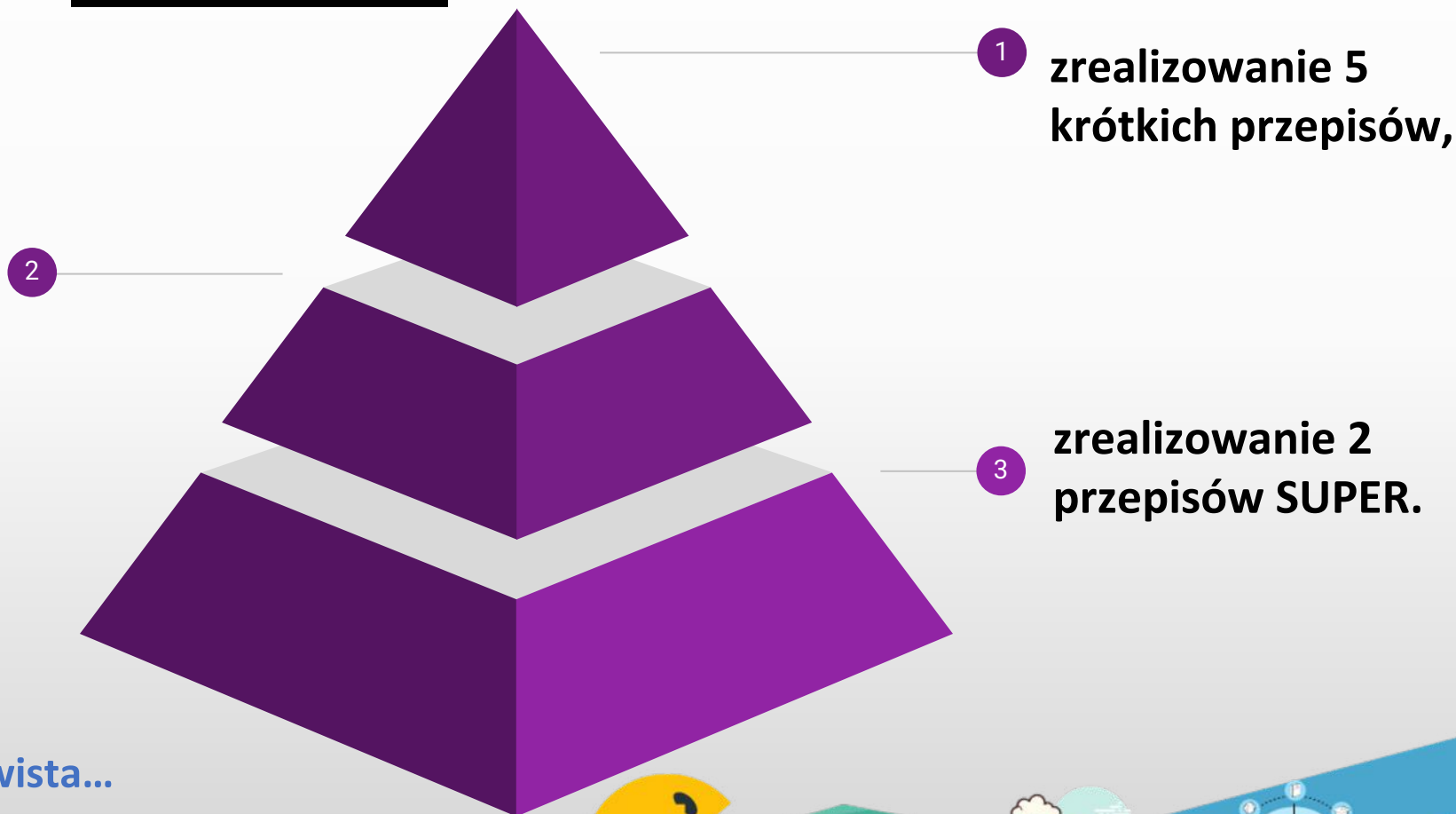
Negocjowanie.



Rozwijanie logicznego i strategicznego myślenia.

Uczeń decyduje, w jaki sposób zakończy grę.
Są 3 możliwości:

zrealizowanie 3
długich przepisów,



Jednak wygrana nie jest oczywista...

LET'S PLAY! GAME BASED LEARNING – (NIE)ZWYKŁA EDUKACJA



Puchar może wiele zmienić!



= 10 kroków



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI

W trakcie gry, uczniowie planują, czy uda im się zdobyć puchar:

- za najmniejszą liczbę produktów w spiżarni (zwrócenie uwagi na niemarnowanie jedzenia)
- za największą liczbę zrealizowanych krótkich przepisów
- za największą liczbę zrealizowanych długich przepisów
- za największą liczbę zrealizowanych super przepisów



Gospodarowanie pieniędzmi

Każdy gracz
otrzymuje 20
FITków na
START

W trakcie gry
dysponuje
środkami

Może zainwestować w:

- sprzęt AGD, który jest niezbędny do zrealizowania SUPER przepisów,
- SZANSE - może być pozytywna karta (jest ich więcej) lub negatywna,
- kupno potrzebnych produktów od innych graczy,



Rozwijanie umiejętności kultury wygrywania i pogodzenia się z przegraną



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

Do końca gry, ciężko jest przewidzieć, kto wygra.

Brak wygranej, nie oznacza przegranej -
puchar - poczucie sukcesu.

Duża losowość, rozgrywki różnią się od
siebie.

Nie ma miejsca na nudę.



I to jeszcze nie wszystko...

Kreatywność

- samodzielne przygotowanie gry (wycięcie i pokolorowanie)
- przygotowanie pionków,

Trzy warianty gry

- CUISINER
- SOUS CHEF
- CHEF DE CUISINE
- ❖ różne długości rozgrywki,
- ❖ awans zawodowy = bardziej różnorodna gra

Uniwersalność

- gra dla każdego,
- w wersji rodzinnej możliwość grania z młodszymi i starszymi,
- młodsze dzieci - czytanie globalne,
- możliwość modyfikacji gry,

STEAM

- samodzielność,
- logiczne myślenie,
- wyjście poza schemat,



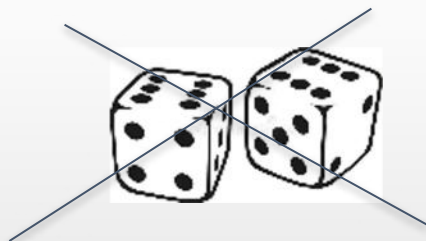
Jak grać? Czyli mechanika.



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

Akcje - w ramach jednej akcji, uczeń może:

- Wylosować nowy produkt z BANKU PRODUKTÓW,
- wymienić 1 produkt w jadłodzielni,
- dokonać transakcji z innym graczem,
- dobrać kartę z przepisem,
- zrealizować przepis,
- odrzucić dowolną liczbę składników do BANKU PRODUKTÓW,
- odrzucić przepis,



Dodatkowe ruchy

- Kupno karty szansy w SZANSOWNI
- Kupno sprzętu AGD

Poruszanie się po planszy

- gracze poruszają się po planszy po zrealizowaniu przepisu,
- liczba kroków jest określana na każdej karcie z przepisami.



Pobierz grę dla swoich uczniów!

Wejdź na stronę <https://grywszkole.com/gry>

Wybierz grę (klasy 1-3 SP, 4-8 SP, PP)

Wybierz wersję do druku (kolor / czarno-biała)

Kliknij POBIERZ

Wybierz instrukcję do gry i kliknij pobierz

GOTOWE



Gra trwa – LET'S PLAY!!!!

