

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



Matlajf prowadząca: Iwona Kamper

WSPÓLNIE DZIAŁAMY NA RZECZ EUROPY
SPRZYJAJĄCEJ INTEGRACJI SPOŁECZNEJ

PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



NORD
University



eduexpert
WYDAWNICTWO MULTIMEDIALNE

Po co grać z uczniami na lekcjach?



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

- ❖ Poza realizacją podstawy programowej rozwijamy też kompetencje kluczowe naszych uczniów,
- ❖ Ponieważ grywalizacja zamienia naukę w zabawę,
- ❖ Lekcja z grywalizacją jest lekcją przyjemną (tzn. mało wymagającą) dla nauczyciela.



Trochę o procesie tworzenia gry...

- ❖ „Burza mózgów”
- ❖ Prototyp
- ❖ Testowanie
- ❖ Zmiany
- ❖ Testowanie
- ❖ Zmiany
- ❖ Testowanie
- ❖ Zmiany....
- ❖ Ostateczna wersja



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



Czego potrzebujemy aby zagrać w Matlajf

- ❖ Planszy
- ❖ Kart postaci
- ❖ Kart zadań i odpowiedzi
- ❖ Kart zadań niespodzianek
- ❖ Pisaki w czterech kolorach
- ❖ Sześcienna kostka do gry
- ❖ Kartki i coś do pisania
- ❖ Stoper
- ❖ Dobry nastrój



Jak wygląda plansza?



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

TEREN PRZEMYSŁOWY

- ŁĄKA
- SUCHY ZBIORNIK WODNY
- GRUNTY ORNE
- WĘGIEL SKŁAD
- FABRYKA
- MARKET BUDOWLANY
- LINIA KOLEJOWA
- MOST

WIEŚ

- POLE
- PASTWISKO
- ZABUDOWANIA
- BAGNO
- ZABUDOWANIA GOSPODARCZE
- STAW
- RZĘKA
- SAD

MIASTO

- SKLEP BUDOWLANY
- BLOKI
- DOM
- SKLEP
- RATUSZ
- URZĄD
- STAW MIEJSKI
- DRÓGI SCIEŻKI

LAS

- LASY
- PARK MIEJSKI
- SZKÓLKA LEŚNA
- OBZAR ZABUDOWANY
- POLA
- TEREN PRZEMYSŁOWY I HANDLOWY
- OGRÓDKI DZIAŁKOWE

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



Jak wygląda rozgrywka?



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

- ❖ 8-12 osób gra przy jednej planszy,
- ❖ dzielimy ich (lub sami się dzielą) na cztery 2-3 osobowe drużyny,
- ❖ wybierają mistrza stołu czuwającego nad przebiegiem gry
- ❖ każda drużyna losuje postać (leśnicy, przedsiębiorcy, rada miasta lub gospodarze) po czym zabiera swoje pakiety do gry i siada przy swojej ćwiartce
- ❖ o rozpoczynającym decyduje rzut kostką
- ❖ w pierwszej kolejce każda drużyna:
 - wybiera ćwiartkę, na której chce zająć pole: własną lub jednego z dwóch sąsiadów
 - rzuca 2 razy kostką (pierwszy rzut położenie względem osi x, drugi rzut położenie względem osi y)
 - stawia kropkę swojego koloru na wylosowanym polu



Np. Jesteście gospodarzami, macie czerwony pisak, postanawiacie atakować teren przemysłowy i wylosowaliście pole (3,2)



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



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



Jak wygląda rozgrywka?



- ❖ Następnie sprawdzacie na karcie zadań, na co trafiliście, są dwie możliwości:
 - na karcie zadań pod nr P(3,2) - wasze pole - jest zadanie, wtedy możecie zacząć je rozwiązywać, aby przejąć to pole od przemysłowców, ale uwaga Przemysłowcy również rozwiązują to zadanie i mogą zablokować przejęcie pola,
 - na karcie zadań nie ma zadania przypisanego do pola, wówczas przedstawiciel zespołu losuje kartę niespodziankę (zakazane słowo lub pantonima) jeśli wykonacie je w ciągu 60 sekund zdobywacie pole, jeśli nie, pozostaje ono otwarte dla ciebie i przedsiębiorców(właścicieli pola).
- ❖ W każdej kolejnej kolejce wykoujecie jeden z ruchów:
 - wykładacie rozwiązanie zadanie, na którym jest Wasza kropka lub zadania z Waszego obszaru, na którym jest kropka jednego z przeciwników



Jak wygląda rozgrywka?



PROGRESFERA
OŚRODEK WZROSTAJĄCY NAUCZYCIELI

- podejmujecie kolejną próbę zajęcia pola niespodzianki losując nowe zadanie
- rzucacie kostką- wskazując najpierw ćwiartkę, którą atakujemy.
- ❖ Jeżeli trafi na pole otwarte (oznaczone kropką) w innym kolorze niż nasz stawiamy drugą kropkę i podejmujemy próbę zajęcia pola,
- ❖ Jeżeli rozwiążemy zadanie obrysowujemy pole dookoła



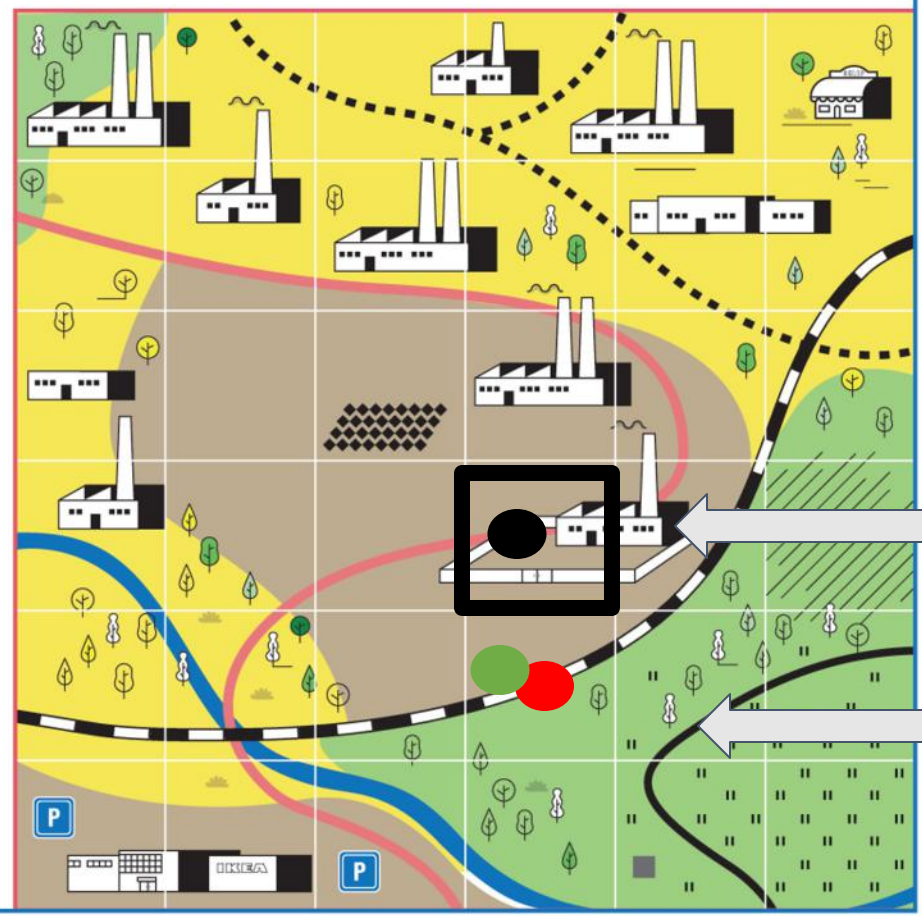


PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

TEREN PRZEMYSŁOWY

TEREN PRZEMYSŁOWY

-  ŁĄKA
-  SUCHY ZBIORNIK WODNY
-  GRUNTY ORNE
-  WĘGIEL SKŁAD
-  FABRYKA
-  MARKET BUDOWLANY
-  LINIA KOLEJOWA
-  MOST



Pole zajęte przez
Przedsiębiorców

pole otwarte przez
Gospodarzy i leśników



Jak wygląda rozgrywka?



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

- ❖ Jeżeli trafimy na pole, które jest już zajęte, tracimy kolejkę.
- ❖ Jeżeli nie możemy poradzić sobie z zadaniem możemy poprosić o pomoc sojusznika (sojusznicy to: Leśnicy i Gospodarze, Przedsiębiorcy i Rada Miasta), a w ramach wdzięczności albo deklarujemy, że też będziemy udzielać sojusznikowi podpowiedzi lub zawieramy pakt o nieagresji(nie atakujemy pól sojusznika),
- ❖ Gra kończy się w wyznaczonym czasie
- ❖ Na koniec gry zliczamy pole zajęte (Z) przez naszą drużynę oraz pola otwarte, ale nie zajęte (O). Wynikiem drużyny jest różnica Z-O.
- ❖ Wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów.



Lekcja odwrócona - ciekawy sposób wykorzystania gry Matlajf



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

Gra Matlajf zawiera puste szablony do zadanie, dzięki czemu uczniowie mogą sami ułożyć zadania związane z konkretnymi obszarami na planszy, a potem grać w grę, której staną się współautorami. Dzięki temu gra mimo, iż jest dedykowana nauczycielom matematyki, świetnie sprawdzi się na innych przedmiotach.



Wersja online - na wszelki wypadek



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

Ze względu na swoją dość prostą mechanikę, łatwo można przenieść grę do świata wirtualnego, dzięki czemu można wykonać wersję tej gry do nauczania zdalnego.

Co zrobić, aby plansza nie była jednorazowa- praktyczne porady



Pytania?



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

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



Pobierz grę dla swoich uczniów!



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

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





PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

Gra trwa – LET'S PLAY!!!!

Bardzo dziękuję za udział

