

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



Wilde Freak Farm Monika Hrycyk



WSPÓLNIE DZIAŁAMY NA RZECZ EUROPY
SPRZYJAJĄCEJ INTEGRACJI SPOŁECZNEJ

PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



NORD
University



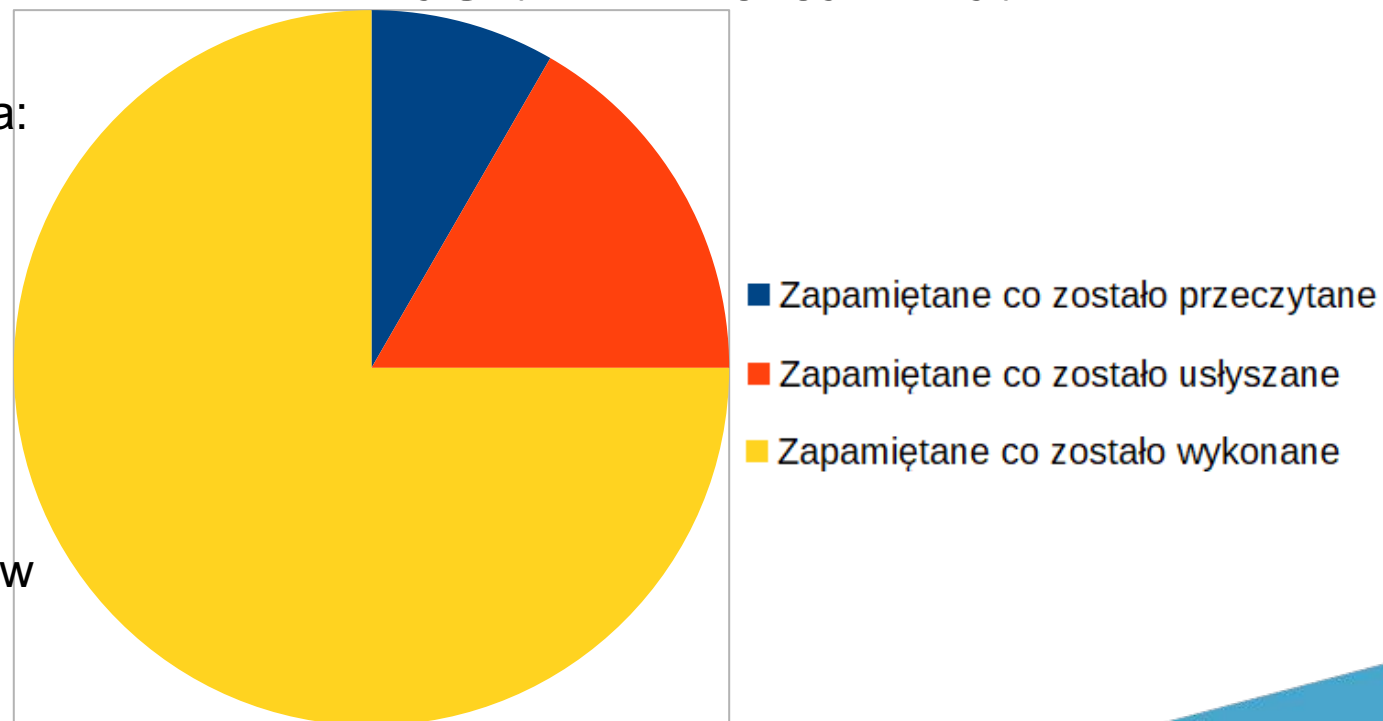
eduexpert
WYDAWNICTWO MULTIMEDIALNE

Gamifikacja, grywalizacja a game-based learning

Kto by nie chciał, aby nauka przypominała bardziej grę niż tradycyjne zajęcia?

Dlaczego warto wykorzystać gry w procesie uczenia:

- wzrost motywacji i zaangażowania uczniów,
- stymulacja kreatywności,
- systematyczność uczniów,
- wprowadza efektywną współpracę i komunikację w zespole uczniowskim,
- „wyrabiane” są kompetencje kluczowe;



Aby grać się chciało - CELE



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



rozwijanie wiedzy
przyrodniczej



rozwija umiejętność
czytania
ze zrozumieniem

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



Aby grać się chciało - CELE



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



rozwija
strategiczne
myślenie



- *sprzyja współpracy, ale również zdrowej rywalizacji
- *uczy zarówno wygrywania, jak i przegrywania
- *motywuje do podejmowania wysiłku

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



Kompetencje kluczowe – *PO CO? NA CO? i DLACZEGO?*

- Porozumiewanie się w języku ojczystym
- Kompetencje naukowe
- Umiejętność uczenia się
- Kompetencje społeczne
- Inicjatywność i przedsiębiorczość



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



„Wild freak farm” Mariusz Jagodziński



WSPÓLNIE DZIAŁAMY NA RZECZ EUROPY
SPRZYJAJĄCEJ INTEGRACJI SPOŁECZNEJ

PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



Wild Freak Farm



6+
wiek



2-5
graczy



30-45
minut



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



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



ELEMENTY GRY

5 kart specjalistów



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI

50 kart akcji, w tym 5 kart Strażnika Przyrody (joker)

50 kart zwierząt (po 10 kart z każdej gromady: ssaki, ptaki, gady, płazy, ryby)



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



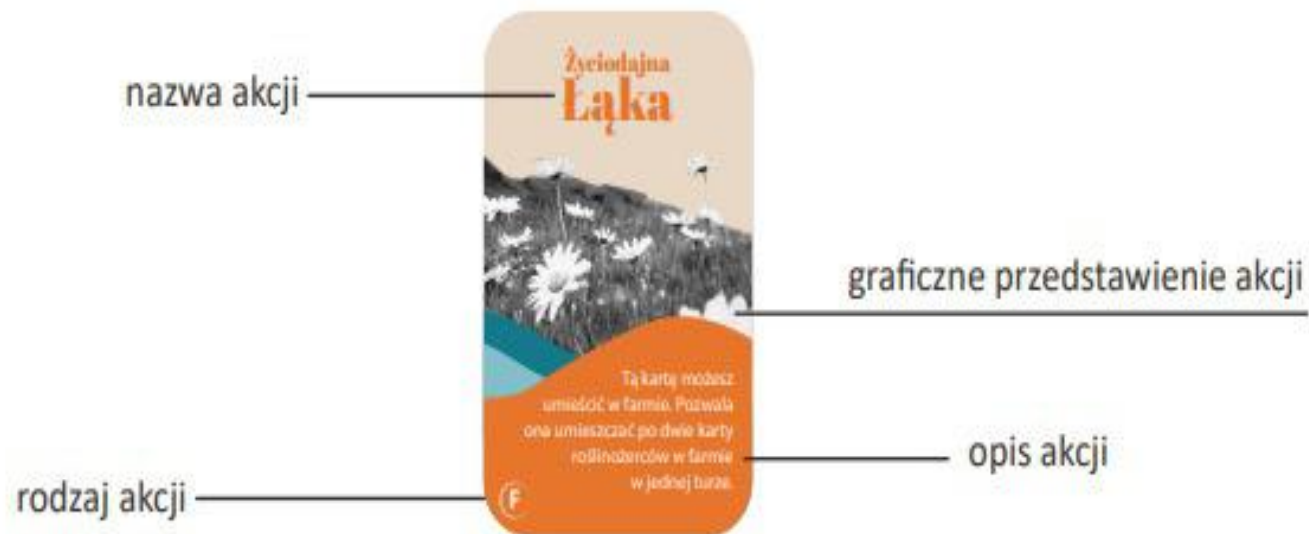
INFORMACJE ZNAJDUJĄCE SIĘ NA KARTACH ZWIERZĄT:



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



INFORMACJE ZNAJDUJĄCE SIĘ NA KARTACH AKCJI:



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI

F **(F)** – zagrywane na farmę gracza i dotyczące tylko tego gracza

S **(S)** – zagrywane na stół i dotyczące wszystkich graczy łącznie z graczem aktywnym

B **(B)** – kartę możemy zagrać w dowolnym momencie, nawet w turze innego gracza np. do blokowania akcji.





PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI

OPIS SYMBOLI



– gromada ryby



– gromada ssaki



– gromada ptaki



– gromada gady



– zwierzęta żyjące w środowisku wodnym



– zwierzęta żyjące w środowisku lądowym



– drapieżnik



– roślinożerca



– symbol rozmiaru



CEL GRY

Zwierzęta puciekały z farm, musicie udać się na swoje farmy i zebrać ilość zwierząt zgodną z waszą specjalizacją. Nie jest to jednak takie proste, bo w trakcie gry będą działały się różne wydarzenia, które wpłyną na wasze farmy i zwierzęta, które się na nich znajdują. Każde zwierzę jest także zupełnie inne, niektóre bronią siebie a inne będą się zjadać i przeganiać. Musicie rozważnie korzystać z akcji ponieważ niektóre będą miały wpływ tylko na waszą farmę a inne na wszystkich. Czasami jednak warto poświęcić jakieś zwierzęta, żeby zrobić na farmie miejsce na te, które potrzebne Wam są do zwycięstwa. Wygra tylko ten specjalista, który jako pierwszy zgromadzi na swojej farmie 3 karty zwierząt zgodne z jego specjalizacją i po jednej karcie z każdej pozostałej gromady. Kiedy któremuś z graczy się to uda, gra kończy się natychmiast i zostaje on zwycięzcą. Ale uwaga bo farmy mają ograniczoną pojemność, na każdej farmie może znajdować się maksymalnie 10 kart. Nie możemy w trakcie gry wymieniać ani odrzucać kart, które już znajdują się na danej farmie, bez użycia akcji, która pozwoli nam odrzucić lub wymienić karty z farmy.



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI





PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI

PRZYGOTOWANIE GRY

Potasujcie karty specjalistów i losowo rozdajcie po jednej dla każdego gracza.

Potasujcie karty akcji i zwierząt, rozdajcie każdemu graczowi po 5 kart na rękę, gracze trzymają te karty w tajemnicy i nie pokazują ich pozostałym graczom.

Pozostałe karty ułóżcie w zakryty stos, będzie to stos do dobierania kart.

Zróbcie miejsce na stos kart odrzuconych, w trakcie rozgrywki będziecie odkładać tam odrzucone karty.

Zróbcie także miejsce na swoje farmy, będziecie tam zbierać karty zwierząt i akcji, maksymalnie na każdej farmie może znajdować się 10 kart.



Przygotowanie gry dla 3 osób:



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI

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



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra składa się z rund, w trakcie rundy każdy z graczy rozgrywa po kolei swoją turę, począwszy od gracza rozpoczynającego. Grę rozpoczyna gracz, który ma najwięcej zwierząt w domu lub najmłodszy gracz.

Tura aktywnego gracza:

Gracz dobiera karty z zakrytego stosu dobierania do ręki tak, żeby mieć w ręku 6 kart.

W swoim ruchu gracz wykonuje jedną z poniższych możliwości:

- Zagrywa z ręki wybraną kartę zwierzęcia na farmę, decyduje czy dokłada ją do farmy swojej lub innego gracza. Po dołożeniu karty na farmę aktywuje akcję opisaną na danej karcie, jeżeli taka się na niej znajduje. Aktywowana karta jest przekręcana o kąt 90 stopni i pozostaje w tej pozycji, dopóki działa przedstawiona na niej akcja; potem należy ją ułożyć w pozycji pierwotnej - kończy się jej działanie.
- Zagrywa kartę akcji, na farmę swoją, wybranego gracza lub na stół jeżeli akcja dotyczy wszystkich graczy.
- Odrzuca wybraną kartę z ręki na stos kart odrzuconych. (Na koniec swojej tury gracz nie może posiadać więcej niż 5 kart w ręku, jeżeli posiada ich więcej musi odrzucić tyle kart, aby posiadać maksymalnie 5)

Swoją turę analogicznie wykonuje kolejny gracz.

Gra toczy się tak długo dopóki, któryś z graczy nie zrealizuje celu zgodnego ze swoją kartą specjalizacji.



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



PRZYKŁADOWE ZAGRANIE



PROGRESFERA



OBRÓT



PO
UPŁYWIE
RUNDY



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



PRZYKŁADOWE ZAGRANIE



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



BLOKER



ODRZUCENIE
OBU KART



Uwaga: słowa "odrzuć, zjeść, utracić" - umieszczone w akcjach, oznaczają odłożenie karty do stosu kart odrzuconych.

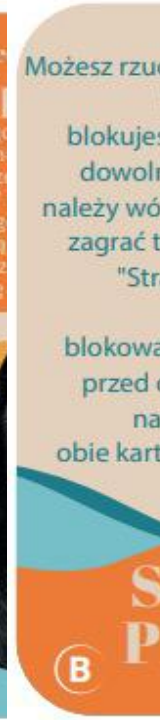
PRZYKŁADOWE ZAGRANIE



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



ODBICIE
BLOKERA



ODRZUCENIE TYLKO
OBU KART BLOKERÓW



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



PRZYKŁADOWE ZAGRANIE



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



DOTYCZY
FARMY
WYBRANEGO
GRACZA



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



PRZYKŁADOWE ZAGRANIE



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



AKCJA DOTYCZY
WSZYSTKICH GRACZY
(RÓWNIEŻ TEGO, KTÓRY
TĘ KARTĘ ZAGRYWA)



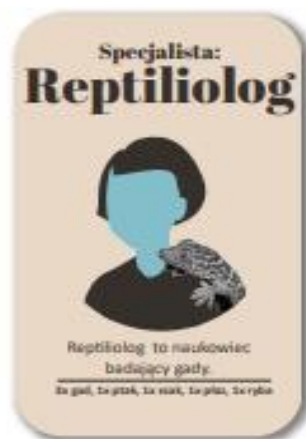
LET'S PLAY! GAME BASED LEARNING – (NIE)ZWYKŁA EDUKACJA



KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast gdy, któryś z graczy uzbiera na swojej farmie ilość i rodzaj kart potrzebnych do zwycięstwa. Bez znaczenia czy stało się to w jego turze, czy w turze innego gracza. Dlatego gracze muszą cały czas obserwować swoje farmy.

Przykład:



Wariant Ekspresowy

Gra różni się warunkiem zwycięstwa. Nie zwracamy uwagi na cel danego specjalisty. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zgromadzi na swojej farmie po jednym zwierzęciu z każdej gromady.



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



Gra trwa – LET'S PLAY!!!!

Dziękuję za uwagę



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



Wild Freak Farm Paulina Korwek



WSPÓLNIE DZIAŁAMY NA RZECZ EUROPY
SPRZYJAJĄCEJ INTEGRACJI SPOŁECZNEJ

PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



 **NORD**
University

 **eduexpert**
WYDAWNICTWO MULTIMEDIALNE

Dlaczego warto grać w gry na lekcjach?



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



Gry zapewniają jednoczesny rozwój na wielu płaszczyznach i w różnych obszarach.

Urozmaicają i czynią zajęcia bardziej atrakcyjne dla uczniów.

Pozwalają na wprowadzenie odskoczni, rozrywki z równoczesną edukacją i rozwojem kompetencji.

Integrują uczniów i nauczycieli, zwłaszcza jeżeli nauczyciel bierze aktywny udział w rozgrywce.

Odpowiednio dobierając gry możemy jednocześnie realizować podstawę programową również tematycznie.

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



Kiedy korzystać z gier na lekcjach i jak znaleźć na to czas?

Nie tylko na „godzinach wychowawczych” i ”świątecznych”!

Jako przerywnik pomiędzy trudnymi działami/ tematami.

W nawiązaniu do aktualnego tematu zajęć – dobierając grę tematycznie.

Nauczyciel wie najlepiej kiedy jest najlepszy moment!

Każdy przedmiot jest do tego odpowiedni! ;)

Znalezienie czasu nie zawsze jest łatwe – ale da się! ☺



Jak wybrać grę?



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



Tematyka gry.

Mechanika gry.

Jakie kompetencje dana gra rozwija?

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



Gra stworzona przez nauczycieli dla nauczycieli!



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



Testowana na uczniach. ;)
Testowana przez nauczycieli.
Dostosowana do gry na lekcji.

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



Dostosuj grę do swoich potrzeb!



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI

Wykorzystanie różnych wariantów rozgrywki.

Dostosowanie warunku zwycięstwa, celu gry.

Gra w parach.

Wyznaczenie czasu tury/rozgrywki.

Usunięcie elementów z gry.

Dostosowanie ilości egzemplarzy.



Wariant Ekspresowy

Gra różni się warunkiem zwycięstwa. Nie zwracamy uwagi na cel danego specjalisty. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zgromadzi na swojej farmie po jednym zwierzęciu z każdej gromady.



KONIEC GRY! CO DALEJ?



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA NAUCZYCIELI



Zachęć swoich uczniów do rozmowy na temat gry, przebiegu rozgrywki, zawartości na kartach.

Zapytaj, może coś utkwilo im szczególnie w pamieci, coś ich rozbawiło lub zdenerwowało.

Zachęć do stworzenia np. własnych kart, znalezienia ciekawych zwierząt, które mogłyby trafić do gry.

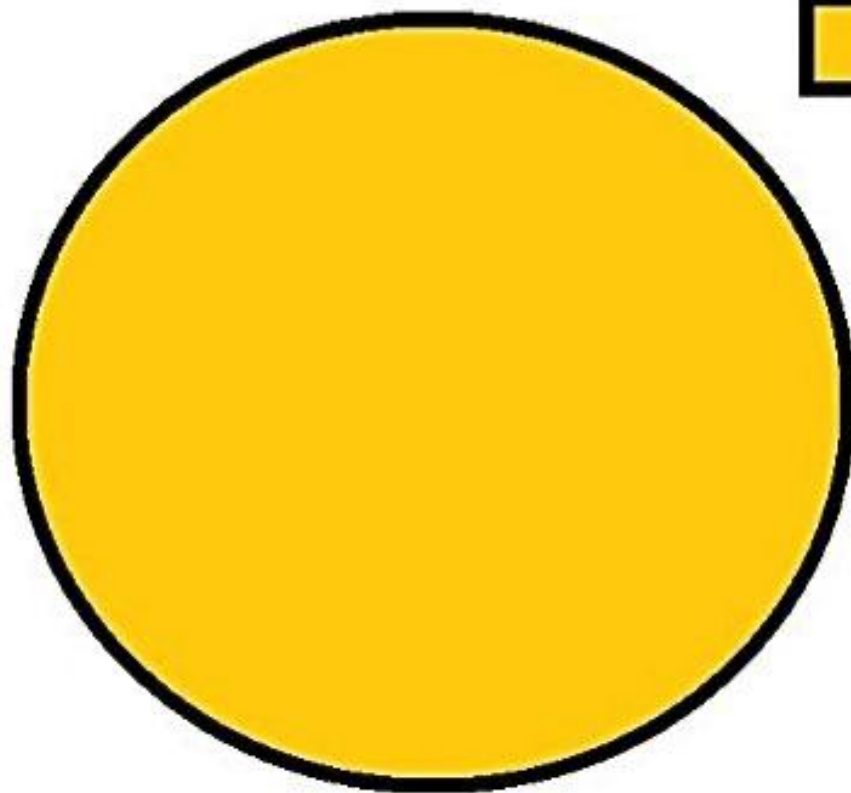
Uczniowie w grupach lub indywidualnie dalej mogą pracować w oparciu o grę, wyszukując, opracowując jakieś materiały zadane przez nauczyciela.

Może wspólnie stworzycie własną grę?!

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



Jaka jest twoja ulubiona lekcja?



Odwołana



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



Pobierz grę dla swoich uczniów!



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONAŁENIA 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!!!!

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

