

Hybrydowe Warsztaty Doskonalenia Zawodowego

Transformacja
cyfrowa
z eTwinning

WyGRYwamy motywację!
Online i on-site!
Katarzyna Siwczak

Agenda

- ☐ gamifikacja – początki
- ☐ gamifikacja w edukacji
- ☐ przykładowe narzędzia



Gamifikacja

- ☐ Pojęcie ,gamifikacja' wprowadzona zostało w 2002r. przez Nicka Pellinga
- ☐ Definicja: *nadawanie czemuś cech gry, by wpływać na zachowanie i zaangażowanie /SJP/*
- ☐ W 2014 Gartner zdefiniował gamifikację jako *'wykorzystanie mechaniki gier i projektowania doświadczeń do CYFROWEGO angażowania i motywowania ludzi do osiągnięcia celów'*
- ☐ gamifikacja/ grywalizacja/gryfikacja



Gamifikacja

- nauka przez zabawę - zawiera element zabawy i rywalizacji
- kontrola i zaangażowanie - uczniowie czują się odpowiedzialni za własny proces uczenia się
- zwiększona motywacja
- wskaźniki postępu (punkty, odznaki, tablice liderów) sprawiają, że proces uczenia się jest widoczny



Gamifikacja

- swobodniejsza atmosfera podczas nauki - uczniowie mogą próbować po raz kolejny i mniej obawiają się popełniania błędów
- wyższy poziom koncentracji wśród uczniów
- e-learning
- aspekt społeczny – budowanie współpracy zespołowej
- natychmiastowa informacja zwrotna



Gamifikacja

*„Gamifikacja działa, ponieważ wyzwala prawdziwe, potężne ludzkie **emocje**, takie jak szczęście, zaintrygowanie, podekscytowanie i poczucie osiągnięcia.”*

/True Education Partnerships/



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**



Transformacja
cyfrowa
z **eTwinning**

Wordwall

Wsiąść do pociągu... europejskiego

- Wersja PL i ENG
- Kody QR
- 5 stacji:



Flagi UE

Połącz w pary

Dzień Europy
obchodzony
jest 9 maja.

True

False

UE - prawda czy fałsz?

Prawda czy fałsz



Strefa euro

Sortowanie według grup

Polska
weszła do UE

A 1st maja
2004

B 1st stycznia
2004

C 1st stycznia
2014

D 1t maja
2014

EU quiz PL

Test



Warte zwiedzenia

Pasujące pary

6 stacja
- kreacja
DiscoverEU



Wordwall

Wsiąść do pociągu... europejskiego

wordwall.net/pl/resource/50213557

Wsiadamy 😊



Wordwall

- tworzymy konto
- tworzymy zadanie
- zmieniamy szablon
- pobieramy materiały do wydruku
- wyszukiujemy ćwiczenia publiczne
- edytujemy ćwiczenie
- dodajemy wymowę 😊
- udostępniamy zadanie

wordwall.net/pl



Wordwall

Maturalne Pendolino

Zadanie udostępniamy w kolekcji **Wakelet**

[Link](#)

Kod: 3iujf6fs



Baamboozle

[LINK](#) do gry



Gamifikacja w edukacji?

- ✓ Cel
- ✓ Przejrzyste zasady
- ✓ Na każdym etapie lekcji
- ✓ Lekarstwo na nudę – nie przedawkować!



Hybrydowe Warsztaty Doskonalenia Zawodowego

Transformacja
cyfrowa
z eTwinning

Dziękuję za uwagę!

3-4 lutego 2023 r.