

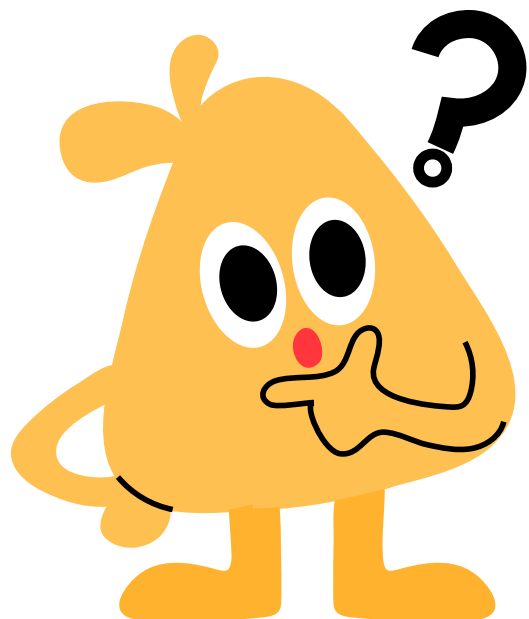


Stwórz swoją grę!

Warsztat projektowania gier edukacyjnych

22-23 sierpnia 2026 r.

Paulina Kurowska-Loryńska



Kiedy ostatnio naprawdę chcieliście wygrać?





Gra uruchamia coś, czego w edukacji często bardzo potrzebujemy: ciekawość, cel, decyzję, działanie i chęć spróbowania jeszcze raz.





Gra ≠ zabawa

Gra to nie tylko „fajna aktywność”

Zabawa

- daje przyjemność
- może być spontaniczna
- nie zawsze ma określony cel



Gra

- ma cel
- ma zasady
- stawia przed graczem wyzwanie
- wymaga decyzji i działania
- daje informację zwrotną

**I właśnie dlatego gra może stać się
narzędziem uczenia się.**



Gra edukacyjna odpowiada na dwa pytania:

1. Czego chcę nauczyć?
2. Co musi zrobić gracz, żeby się tego nauczyć?

Najpierw projektujemy doświadczenie edukacyjne. Potem ubieramy je w grę.

→ *nowa podstawa edukacji wczesnoszkolnej, stawia na uczenie się przez działanie, doświadczenie, eksperymentowanie i współpracę oraz praktyczne wykorzystywanie wiedzy.*



Gra czy grywalizacja?

GAME-BASED LEARNING (*Uczenie się poprzez grę*)

Tworzymy lub wykorzystujemy grę, której rozgrywka jest częścią procesu uczenia się.

Przykład:

Dzieci grają w grę, w której muszą zarządzać budżetem, aby nauczyć się liczyć pieniądze i podejmować decyzje.



★ GRYWALIZACJA

Uatrakcyjniamy istniejące zadanie elementami znanymi z gier. Nie tworzymy całej gry.

Dodajemy np.:  poziomy  punkty  odznaki
 życia  misje  wyzwania  postęp

Przykład:

Dzieci wykonują zadania matematyczne, zdobywając kolejne poziomy i odblokowując misje.



Game-based learning = uczymy się poprzez grę.

Grywalizacja = dodajemy elementy gry do procesu nauki.

Badania wskazują na potencjał obu podejść, ale ich efektywność zależy od sposobu zaprojektowania doświadczenia, a nie od samego dodania punktów czy odznak.



Dlaczego gry w klasach 1–3?

Dziecko:

-  odkrywa
-  myśli
-  działa
-  komunikuje się

-  współpracuje
-  podejmuje decyzje
-  próbuje ponownie
-  tworzy rozwiązania



**Nowa podstawa dla klas I–III wskazuje m.in. na
rozwijanie krytycznego i kreatywnego myślenia,
samodzielności, komunikacji i kompetencji
społecznych.**

**A wśród kompetencji przekrojowych wymienia
rozwiązywanie problemów, krytyczne i kreatywne
myślenie, współpracę, dbanie o innych, kierowanie
sobą i dbanie o siebie.**



Co gra daje dziecku?

CEL

Dziecko wie, do czego dąży.

PROBLEM

Musi znaleźć sposób, żeby osiągnąć cel.

DECYZJA

Nie tylko odpowiada. Wybiera.

INFORMACJA ZWROTNA

Szybko widzi konsekwencje swojego działania.



Co gra daje dziecku?

 **SPRAWCZOŚĆ**

„To ja zdecydowałem.”

 **PRÓBA**

Przegrana nie musi oznaczać końca nauki.

 **WSPÓŁPRACA**

Można osiągać cel razem.

→ *nowa podstawa programowa wiąże sprawczość z podejmowaniem decyzji, rozwiązywaniem problemów, projektami, prezentowaniem efektów pracy, wzajemnym uczeniem się oraz informacją zwrotną.*



Gra jako „laboratorium kompetencji”

W grze dziecko może:

-  rozwiązywać problemy
-  tworzyć i testować pomysły
-  współpracować
-  komunikować się
-  podejmować decyzje
-  dostrzegać potrzeby innych
-  wykorzystywać matematykę
-  badać świat
-  uczyć się na błędach

→ *Nowa podstawa wprost opisuje m.in. tworzenie prototypów, testowanie pomysłów, korzystanie z informacji zwrotnej i ich udoskonalanie.*



DECYJCJE DZIECKA

Zadanie w grze: Masz 10 punktów.

Możesz:

-  kupić park – 4 pkt
-  ścieżkę rowerową – 3 pkt
-  plac zabaw – 5 pkt
-  centrum recyklingu – 4 pkt

-Co wybierasz? - Dlaczego?

.....
Zadanie w zwykłych ćwiczeniach

„Oblicz $4 + 3 = \dots$ ”



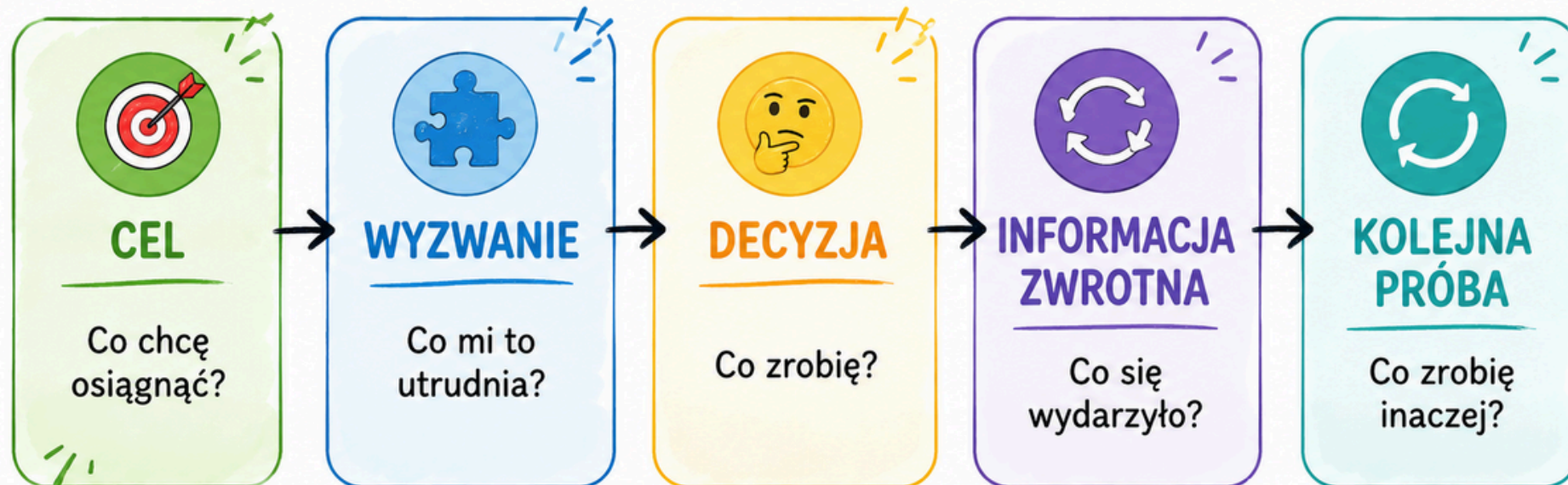
Matematyka jest ta sama.

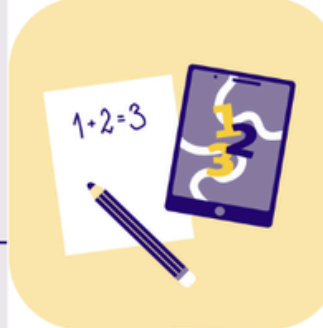
**Ale w grze pojawia się:
cel + wybór + konsekwencja
+ argumentowanie.**

→ *nowa podstawa podkreśla wykorzystanie matematyki w sytuacjach praktycznych, rozwiązywanie problemów różnymi strategiami oraz komunikowanie i uzasadnianie sposobu rozumowania.*



Gra edukacyjna potrzebuje...





8 SKŁADNIKÓW GRY

1 CEL



Co trzeba osiągnąć?

2 ZASADY



Jak można grać?

3 WYZWANIE



Co sprawia, że nie jest zbyt łatwo?

4 DECYZJE



Jakie wybory podejmuje gracz?

5 MECHANIKA



Co robi gracz?

6 INFORMACJA ZWROTNA



Skąd wie, czy zmierza w dobrą stronę?

7 REZULTAT



Co oznacza sukces?

8 EMOCJE



Co ma poczuć gracz?



WITAJCIE W GAME LAB!

Przez najbliższe **45 minut** jesteście **zespołami projektantów gier**.

Każdy zespół otrzyma **inną misję**.

Nie dostaniecie instrukcji, jaką grę macie zrobić.

Dostaniecie **problem, odbiorcę i kilka warunków**.

Waszym zadaniem będzie **wymyślić rozwiązanie**.

WASZA MISJA:



**STWÓRZCIE
GRĘ.**



**ZBUDUJCIE
PROTOTYP.**



PRZETESTUJCIE.



ULEPSZCIE.



Q&A

Zapraszam do kontaktu:

Paulina Kurowska-Loryńska

paula.kurowska@gmail.com