



Od pomysłu do rozgrywki – cyfrowe gry w edukacji

22 - 23 sierpnia 2026 r.

Beata Wójcik

**Ambasador eTwinning
woj. lubelskie**





Gry cyfrowe w edukacji to znacznie więcej niż tylko atrakcyjny dodatek czy chwila rozrywki po sprawdzianie. To potężne narzędzie dydaktyczne, które zamienia bierne słuchanie w aktywne doświadczanie i naturalną chęć odkrywania.

Kiedy ubieramy materiał dydaktyczny w mechanikę gry – wyzwania, punkty, odkrywanie tajemnic czy zdrową rywalizację – klasowy opór ustępuje miejsca autentycznemu zaangażowaniu. Dzieci przestają bać się błędów, bo w grze porażka nie oznacza złej oceny, lecz po prostu kolejną próbę i szansę na ulepszenie swojej strategii.

A teraz..DO GRY!!!



- Zaczynamy od tworzenia gry typu Va Banque, Milionerzy lub tworzenie historyjek wykorzystując kości opowieści,
- Wykorzystamy





• Stwórz dobry prompt

Chcę stworzyć interaktywną grę w stylu Vabank, która sprawdzi wiedzę moich uczniów o Polsce, w różnych aspektach. Zanim ją skonstruujesz chcę ustalić z Tobą zasady funkcjonowania gry i jej zakres tematyczny .

Zanim przejdziemy do kodowania interaktywnego narzędzia, ustalmy szczegóły. Żeby gra była idealnie dopasowana do Twoich potrzeb, omówmy 3 kluczowe obszary:

• Ustal szczegóły

1. Zasady i Mechanika Gry

- **Format odpowiedzi:** Czy uczniowie muszą odpowiadać w tradycyjnym stylu Vabank (np. „Czym jest / Kto to jest...?”), czy dopuszczamy standardowe odpowiedzi?
- **Punktacja:** Standardowe stawki (np. 100, 200, 300, 400, 500 pkt) z możliwością utraty punktów za błędną odpowiedź, czy gramy bez punktów ujemnych?
- **Pola specjalne:** Czy dodajemy znane z programu elementy, takie jak:
 - **Vabank / Daily Double** (gracz stawia dowolną liczbę punktów),
 - **Pytanie od rywala / Gra w ciemno?**
- **Tryb rozgrywki:** Czy gra będzie prowadzona na jednym ekranie (np. na tablicy interaktywnej/projektorze) przez Ciebie jako prowadzącego, czy uczniowie mają grać w drużynach/indywidualnie?



• Doprecyzuj wszystkie elementy

Dopuszczamy standardowe odpowiedzi, gramy bez punktów ujemnych, dodajemy 5 pól specjalnych, na których liczba punktów będzie się powielać. Gra będzie prowadzona na jednym ekranie przeze mnie jako prowadzącego, ale z możliwością podziału klasy do 4 drużyn. Tytułem rozgrywki będzie : A to Polska właśnie...Tematyka to: Symbole narodowe, Miasta i rzeki, Legendy, Przyroda Polski, Święta i tradycje i Sławni Polacy. Turniej przygotowujemy dla uczniów w wieku 7-9 lat. pytania mają mieć zróżnicowany poziom w zależności

Wybrane Kategorie (6 x 5 pytań)

1. **Symbole narodowe** (flaga, godło, hymn, ważne pojęcia)
2. **Miasta i rzeki** (Stolice, Wisła, Odra, znane miejsca)
3. **Legendy** (O Lechu, Czechu i Rusie, Smok Wawelski, Syrenka, Warszawski Bazyliśzek itp.)
4. **Przyroda Polski** (Zwierzęta, góry, morze, parki narodowe)
5. **Święta i tradycje** (Mikołajki, Wielkanoc, Boże Narodzenie, Andrzejki, topienie marzanny)
6. **Sławni Polacy** (Mikołaj Kopernik, Fryderyk Chopin, Maria Skłodowska-Curie, Jan Paweł II itp.)



• Aplikacja pracuje

Pokaż pytania, które przygotowałeś

Oto gotowy zestaw 30 pytań podzielonych na 6 kategorii, idealnie dostosowanych do uczniów w wieku 7–9 lat.

W zestawieniu zaznaczyłem 5 pól specjalnych (⚡ PREMIA – Podwójne punkty).

Kategoria 1: Symbole narodowe

Stawka	Pytanie	Odpowiedź
100 pkt	Jakie dwa kolory ma flaga Polski?	Biały i czerwony
200 pkt	Jaki ptak znajduje się w godle	Orzeł (Orzeł Biały), ma kolor

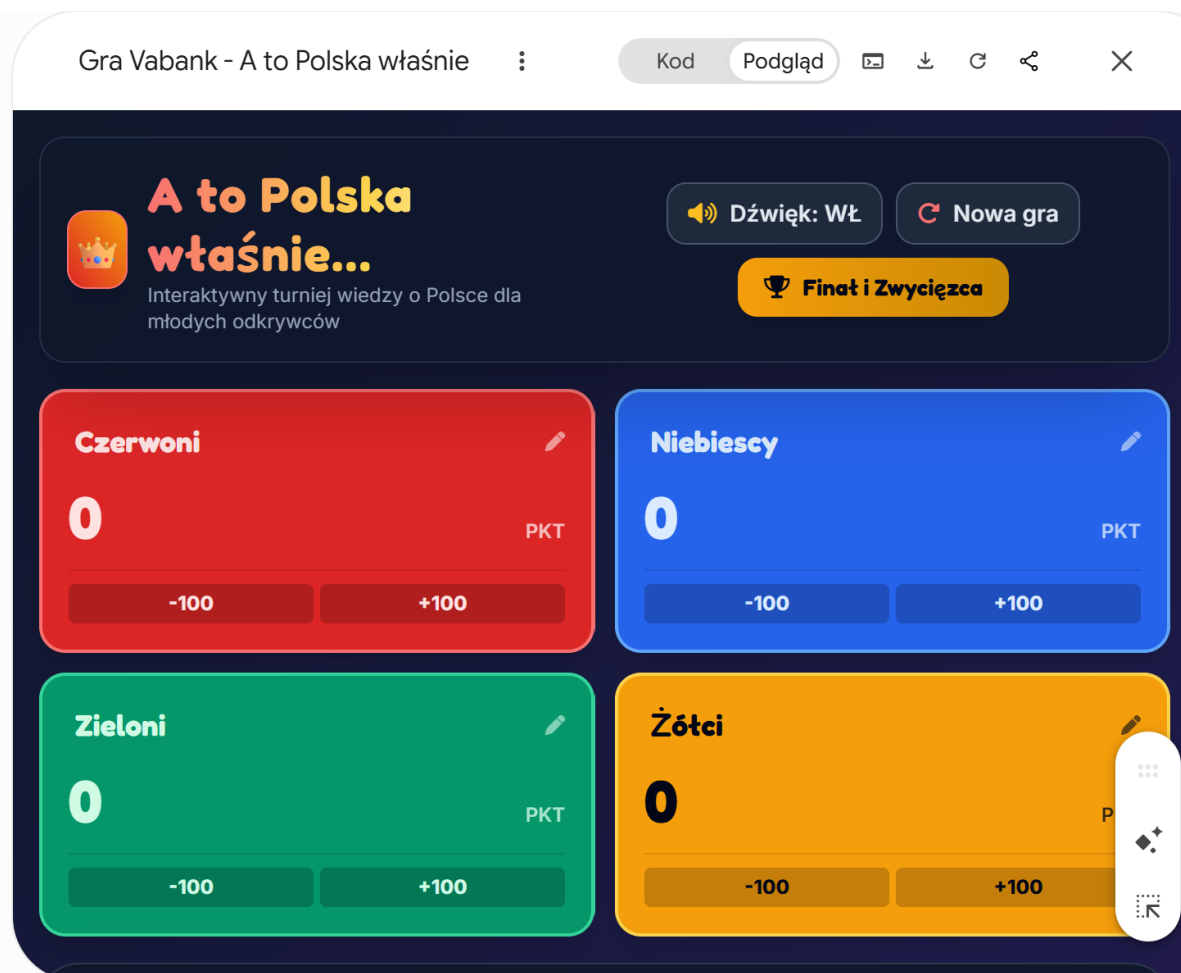
Podsumowanie wygenerowanej gry:

1. **Pełna baza 30 pytań** podzielonych na 6 ustalonych kategorii z odpowiedziami i podziałem punktowym (100–500 pkt).
2. **5 pól z PREMIĄ** (podwajających punkty) wyróżnionych specjalną animacją i oprawą audio.
3. **Panel 4 drużyn** z możliwością spersonalizowania ich nazw oraz dodawania/odejmowania punktów jednym kliknięciem.
4. **Tryb pełnoekranowy na tablicę/projektor** z dużą czcionką ułatwiającą czytanie dzieciom z ostatnich ławek.
5. **Efekty dźwiękowe i fety (konfetti)**



- Gotowe

- LINK DO GRY



22-23 sierpnia 2026
Lublin/ online



• Pobieramy link do gry



Udostępnij i wyeksportuj

 Udostępnij

 Kopiuj treści



Link publiczny do udostępniania Canvas

share.gemini.google/snaDNyCMoh92

 Kopiuj link

ⓘ Linki publiczne mogą być udostępniane dalej przez inne osoby. Udostępniaj odpowiedzialnie, usuń, kiedy zechcesz. Jeśli udostępniasz link w aplikacji zewnętrznej, będą obowiązywać jej zasady.



LinkedIn



Facebook



X



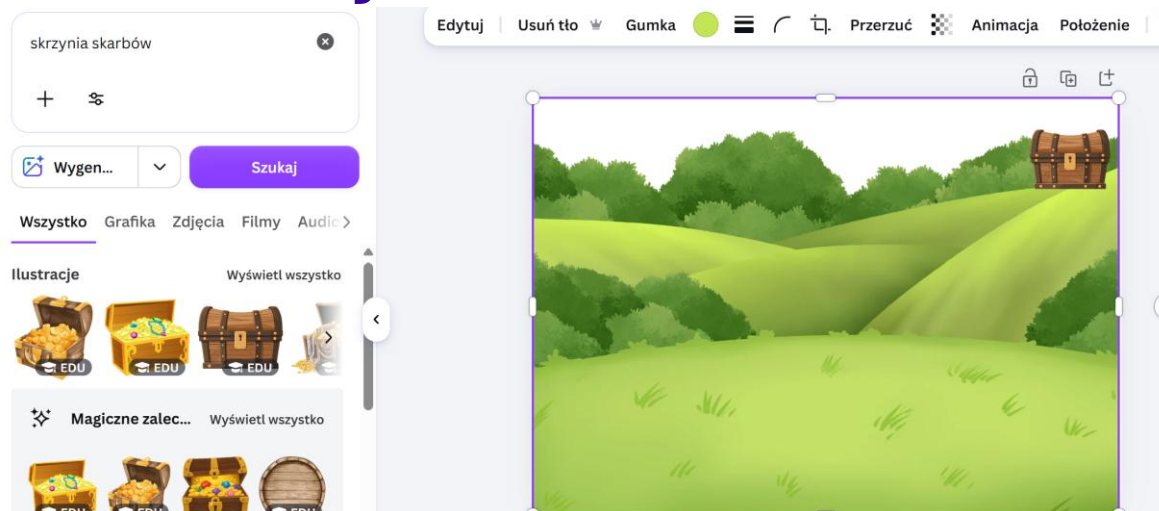
Reddit



• GRA PLANSZOWA W CANVA

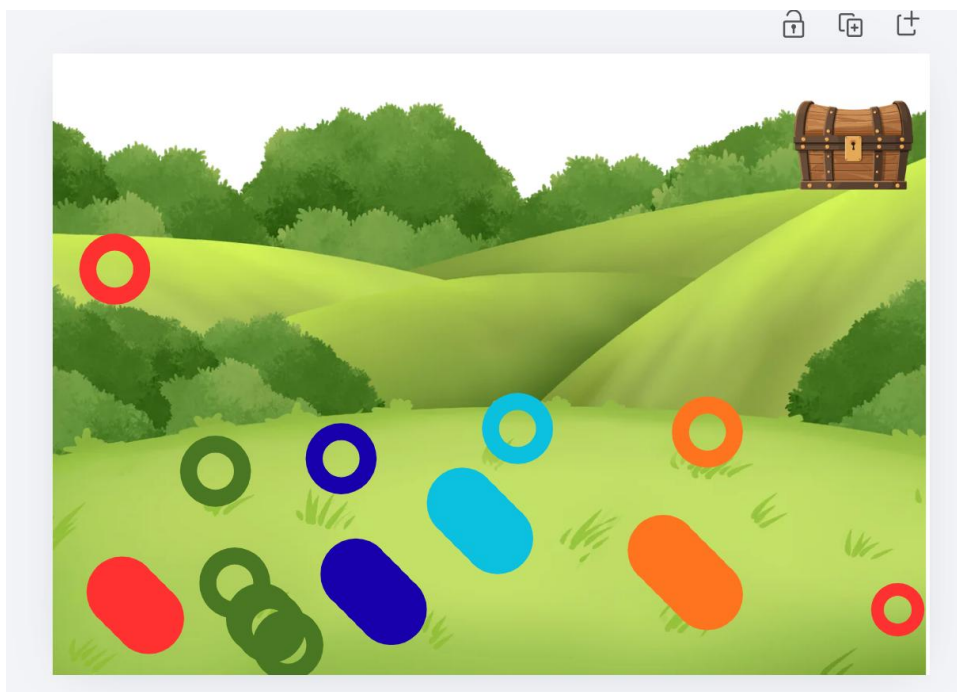
Etapy pracy:

- Kliknij **Utwórz projekt**.
- Wybierz **A3 – poziomo**.
- **Wybierz tło - elementy**



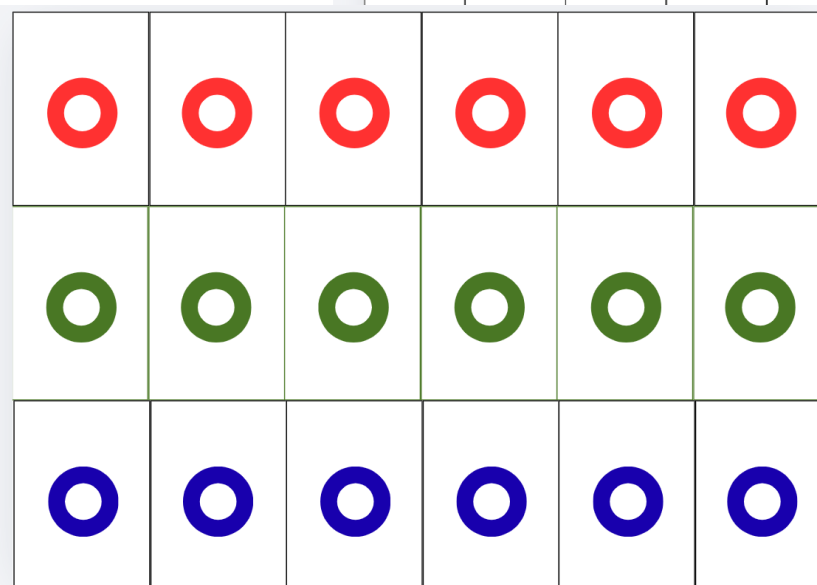
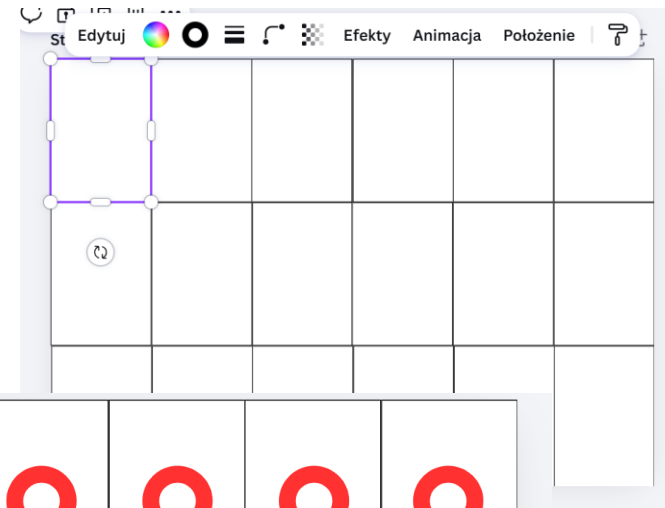
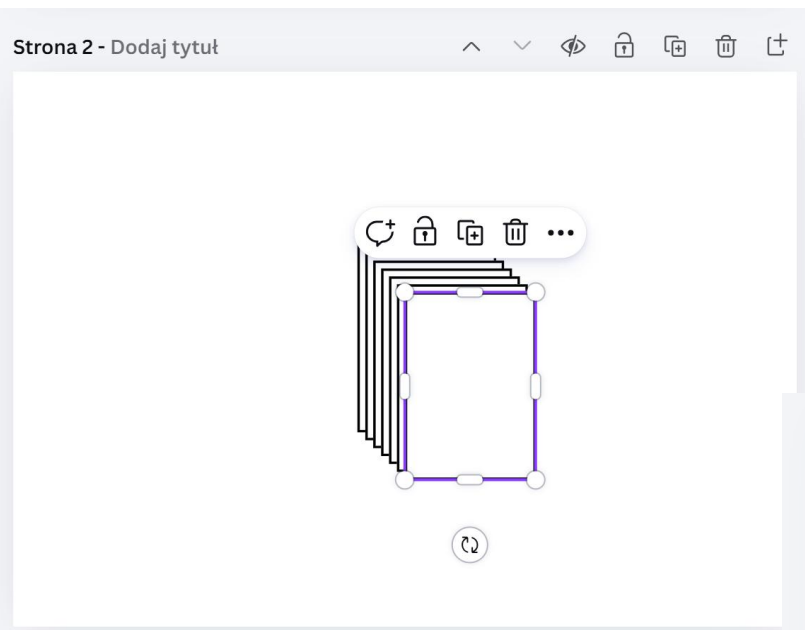


- Zaprojektuj **ścieżkę** i wstaw numerację





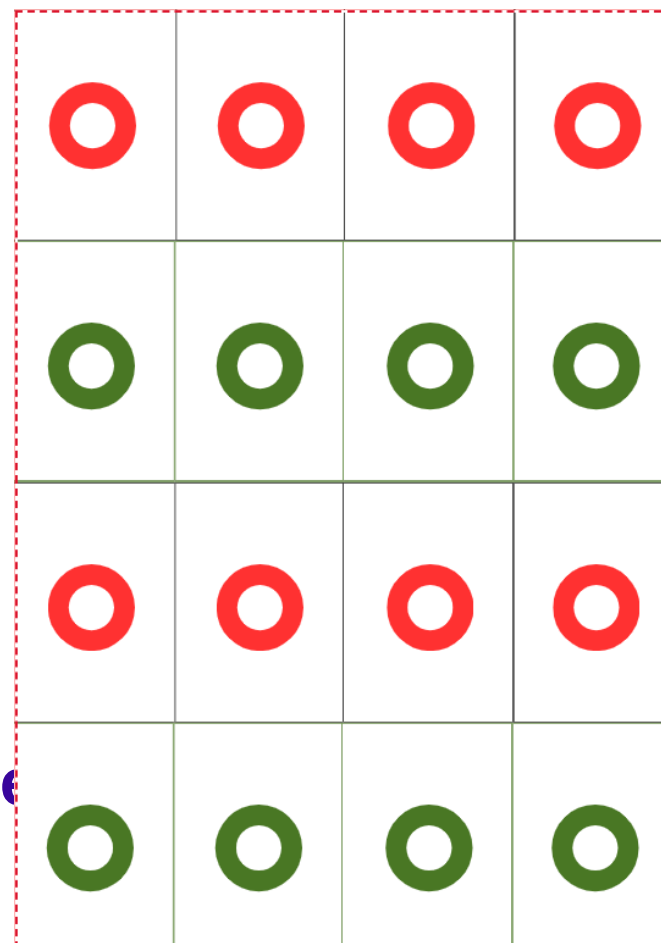
• Przygotuj legendę i karty pytań



[LINK DO GRY](#)



- Karty wersja A4
- [LINK DO KART](#)
- Przykładowe pytania
do gry planszowej
[LINK DO PYTAŃ](#)



Możesz też wykorzystać gotowe
szablony gier w Canvie



- **ESCAPE ROOM w CHAT GPT**
- Instrukcja dzięki
Wojtek Wątor/Edukacja Jutra



1. Otwórz generator promptów.

<https://claude.ai/public/artifacts/5eea36af-6b12-4a30-801e-55aa89057cf6>

Wybierz typ gry → 12 dostępnych szablonów





2. Uzupełnij potrzebne pola: przedmiot, klasę, temat, typ gry itd.

**WYBRANA GRA**
Escape Room
8 zróżnicowanych zagadek prowadzących do kodu

WYPEŁNIONO
100%

1 Wypełnij dane 6 / 6

PRZEDMIOT

KLASA / GRUPA WIEKOWA

TEMAT

JĘZYK MATERIAŁÓW



3. Skopiuj wygenerowany prompt.

2 Gotowy prompt

 KOPIUJ

Stwórz zestaw 8 kart do edukacyjnego Escape Roomu – to NIE ma być zwykły quiz, każda karta to inny typ zagadki.

PRZEDMIOT: język polski, matematyka, przyroda, sztuka, kodowanie

KLASA / GRUPA WIEKOWA: 7-9 lat

TEMAT: rozpoczęcie roku szkolnego

CZAS TRWANIA: cała lekcja

JĘZYK MATERIAŁÓW: polski

POZIOM TRUDNOŚCI: dostosowany do klasy

LICZBA KART: 8 (każda daje jedną cyfrę kodu końcowego)

STRUKTURA 8 KART:

Karta 1: odgadnij pojęcie z opisu / zagadki słownej

Karta 2: rozwiąż rebus

Karta 3: ułóż w poprawnej kolejności

Karta 4: znajdź fałszywe stwierdzenie / element

Karta 5: analiza mapy / schematu / ilustracji

Karta 6: dopasuj pary

Karta 7: prosty szyfr lub zagadka liczbowa

Karta 8: odczytaj kod końcowy z poprawnych odpowiedzi z poprzednich kart

Każda karta ma swój własny...



4. Wklej do Chat GPT

Escape Room dla uczniów · Work

Stwórz zestaw 8 kart do edukacyjnego Escape Roomu — to NIE ma być zwykły quiz, każda karta to inny typ zagadki.

PRZEDMIOT: język polski, matematyka, przyroda, zdrowie, kodowanie

KLASA / GRUPA WIEKOWA: klasa 1,2,3/7-9 lat

TEMAT: rozpoczęcie roku szkolnego

CZAS TRWANIA: 45 min.

JĘZYK MATERIAŁÓW: polski

POZIOM TRUDNOŚCI: dostosowany do klasy

Pokaż więcej ▾



5. No i dzieje się...

Gotowe — przygotowałam kompletny, 14-stronicowy materiał A4 z pełną warstwą graficzną:

- stroną tytułową i ilustracją,
- instrukcjami dla nauczyciela i uczniów,
- ośmioma różnymi kartami zagadek,
- miejscami na cyfry kodu,
- fabułą i finałem misji,
- pełnym kluczem odpowiedzi,
- paletą kolorystyczną i specyfikacją druku.

Kod końcowy: **64372581**



[escape_room_tajne_archiwum_pierwszego_dzwonka.pdf](#)



6. Gra gotowa

TAJNE ARCHIWUM PIERWSZEGO DZWONKA



8

PIECZĘCI



ChatGPT



Edytuj





7. Zawsze sprawdź rezultat

czy możesz ze strony 1 usunąć przedmioty i informacje
o klasach i wieku uczniów, na stronie 2 przesunąć
instrukcje dla nauczyciela o 5 mm w dół,



Przetwarzano przez 1m 12s >

Gotowe:

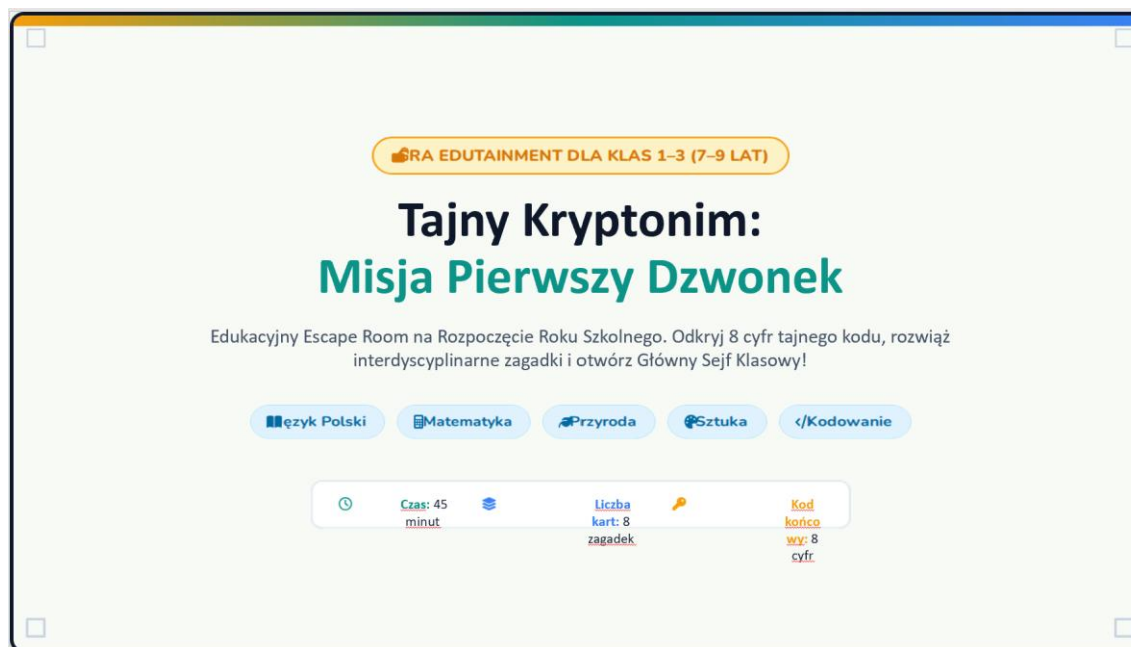
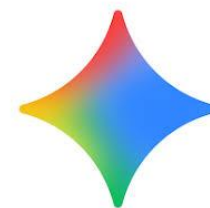
- strona 1 — usunięto informacje o przedmiotach, klasach i wieku uczniów,
- strona 2 — instrukcje przesunięto o dokładnie 5 mm w dół,
- poprawiono również odstępy między nagłówkami a tekstem instrukcji.



[escape_room_tajne_archiwum_pierwszego_dzwonka.pdf](#)



- Oczywiście musiałam jeszcze sprawdzić **GEMINI**
Ten sam prompt wstawiłam do czatu...Efekt:





CLASSWISE – testujemy inaczej INTELIGENTNA KLASA



 Inteligentna Klasa



Pomagamy nauczycielom

poszerzać kompetencje

Wyobraź sobie szkołę, do której każdy chce chodzić. Zaangażowani uczniowie, spełnieni nauczyciele, dumna dyrekcja. Za sprawą Inteligentnej Klasy Classwise jest to możliwe.

Obejrzyj wideo

Poznaj nasz system

Produkt ▾

Gdzie kupić?

Przejdź do aplikacji





• Załóż konto

 Sprawdź jak działa Inteligentna Klasa

 Zarejestruj się

Zaloguj się

 PL

• I już możesz zacząć działać

 Classwise

+ Stwórz projekt

Panel urządzeń



Pierwsze kroki

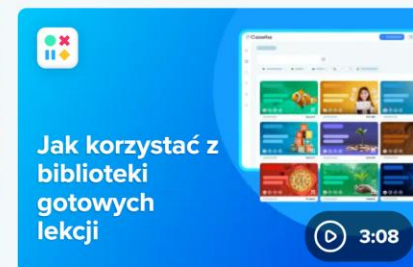
Zobacz wszystkie



Czym jest Inteligentna Klasa (Classwise)



Jak zbudowana jest aplikacja Classwise



Jak korzystać z biblioteki gotowych lekcji



• Wybierz quiz, który chcesz stworzyć... ...tworzymy klasyczny

<  Classwise | ↶ ↷

Nazwij swój projekt

...

▶ Uruchom ▼

🔗 Opublikuj ▼

Wybierz treści pasujące do Twoich potrzeb

Zadawaj pytania swoim uczniom



Klasyczne



Obrazkowe



Prawda / Fałsz



Tak / Nie



Samopoczucie



Ankieta



Ankieta obrazkowa

Generuj lub importuj pytania do gier i quizów



Generuj z AI



Importuj z arkusza

Zachęcaj uczniów do aktywności i wspomagaj zapamiętywanie



Gra edukacyjna

Prezentuj w przystępny sposób



Interaktywny slajd



Importuj z .PPTX lub .PDF



Klasyczne

Szybko sprawdź wiedzę uczniów,
tworząc pytania (od 2 do 4 opcji
wyboru) z jedną poprawną
odповідzią.



- I wpisujemy kolejne pytania i odpowiedzi...

Typ pytania

Klasyczne

Limit czasu

20 sekund

Punkty

Standard

☐ Dwujęzyczność

Język bazowy

Drugi język

Pytanie (max 400 znaków):

399

Zacznij wpisywać swoje pytanie

+ Dodaj multimedia do pytania

Odpowiedzi (min. 2 - max. 4):

Dodaj odpowiedź 1

Dodaj odpowiedź 2

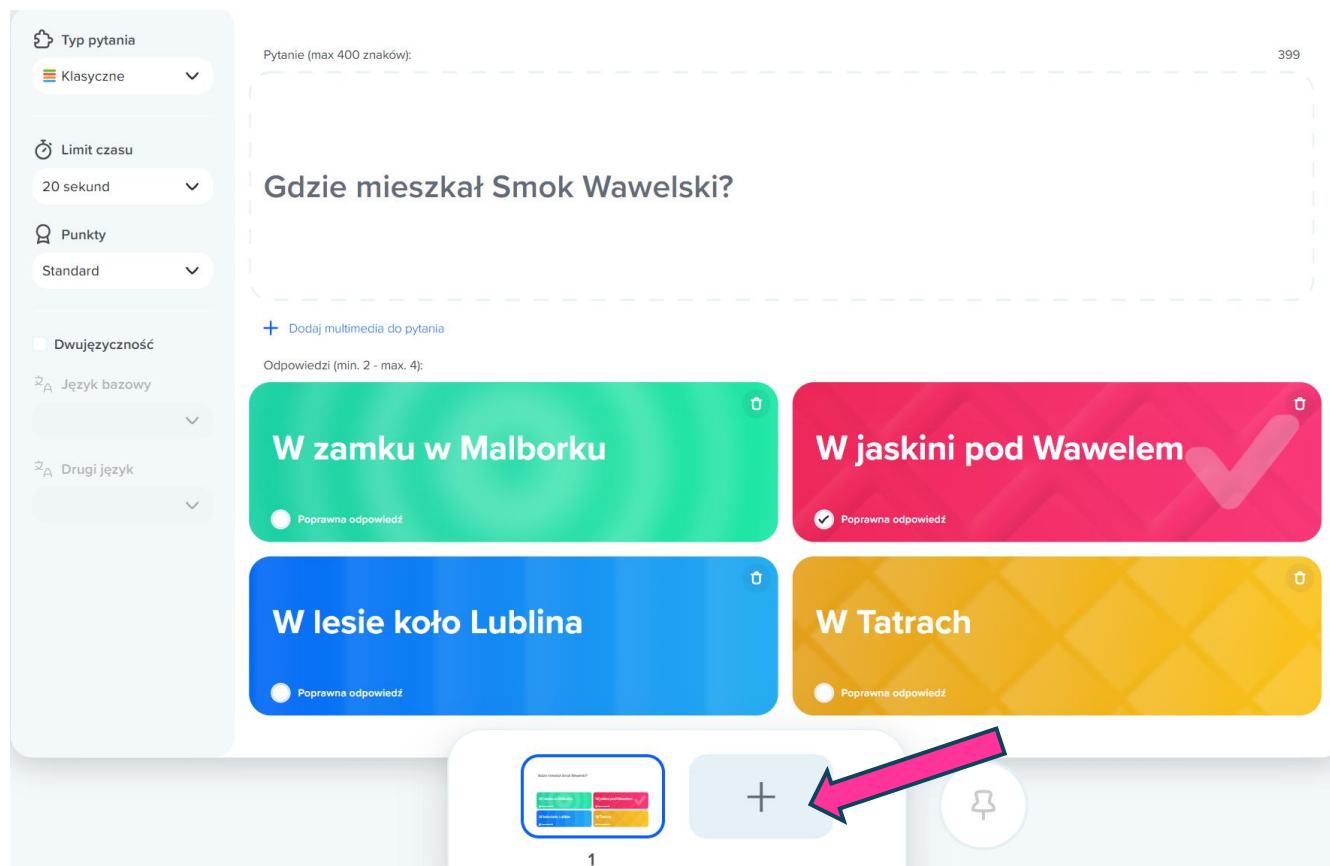
Dodaj odpowiedź 3

Dodaj odpowiedź 4

22-23 sierpnia 2026
Lublin/ online



- Dodajemy kolejne...



Typ pytania
Klasyczne

Limit czasu
20 sekund

Punkty
Standard

Dwujęzyczność

Język bazowy

Drugi język

Pytanie (max 400 znaków): 399

Gdzie mieszkał Smok Wawelski?

+ Dodaj multimedia do pytania

Odpowiedzi (min. 2 - max. 4):

- W zamku w Malborku
- W jaskini pod Wawelem ✓
- W lesie koło Lublina
- W Tatrach

1

22-23 sierpnia 2026
Lublin/ online



- Wprowadzamy wszystkie pytania i sprawdzamy...



- Zapisujemy i testujemy...

Sukces



Twój projekt został opublikowany

Od tej chwili jest dostępny dla tysięcy innych nauczycieli.

Pomóż innym znaleźć Twój zasób:

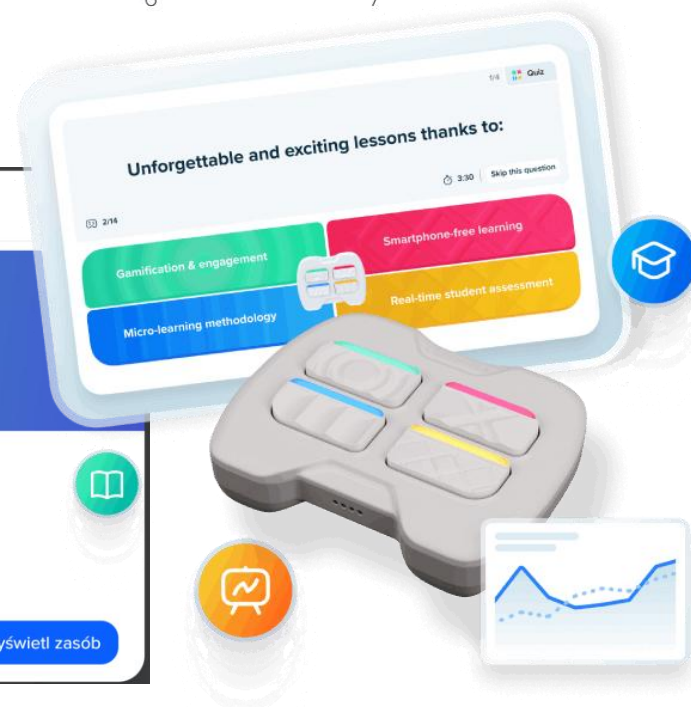
-  Skopiuj link
-  Udostępnij na Twitterze
-  Udostępnij na Facebooku







Gotowe Wyświetl zasób





Q&A

Zapraszam do kontaktu:

Beata Wójcik

beata.wojcik@wp.pl

