



Od punktów do motywacji wewnętrznej

Jak gry wpływają na uczenie się

22 sierpnia 2026 r.

Barbara Bilewicz

Hybrydowe Warsztaty Doskonalenia Zawodowego grupy Wczesnoszkolni: "Szkoła w grze – budowanie kompetencji przyszłości"

22-23 sierpnia 2026
Lublin/ online



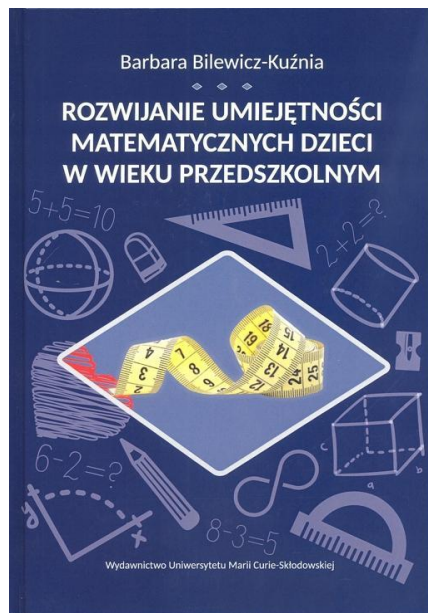
SPOTKANIE
W FORMULE
HYBRYDOWEJ



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji





Twinning

Hybrydowe Warsztaty Doskonalenia Zawodowego grupy Wczesnoszkolnej: "Szkoła w grze – budowanie kompetencji przyszłości"

22-23 sierpnia 2026
Lublin/ online



SPOTKANIE
W FORMULE
HYBRYDOWEJ



Dofinansowane przez
Unię Europejską



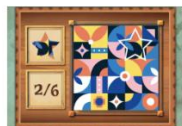
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji



Edukacja matematyczna na podłodze interaktywnej FlySky

**Szkolenia doskonalące dla nauczycieli przedszkolnych i
wczesnoszkolnych, terapeutów i metodyków.**

Program oferowanych szkoleń wspiera usystematyzowanie wiadomości oraz rozwinięcie umiejętności matematycznych przedszkolaka i młodszego ucznia (6-12 lat) w kontekście wymagań programowych i zaleceń UE o kompetencjach kluczowych. Szkolenie realizuje zapoznanie z programem interaktywnej edukacji matematycznej „Rodzina Liczyńskich” według metodyki prof. Barbary Bilewicz.



SPE - Detektyw Zagadka i rodzinne śledztwo z przewodnikiem metodycznym (3-16 lat)

Pakiet aplikacji tworzy 6 rozbudowanych interaktywnych gier stanowiących program terapeutycznego oddziaływania, przeznaczony do pracy kompensacyjno-korekcyjnej i terapeutycznej z dziećmi ze SPE, w wieku od 3 do 16 roku życia, które są w fazie rozwoju. Zestaw zawiera złożone gry i aplikacje o wartości terapeutycznej, kompensacyjnej i korekcyjnej, mające na celu wielopłaszczyznowe wspomaganie rozwoju dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Celem aplikacji jest wspomaganie rozwoju funkcji psychomotorycznych dzieci, rozwijanie zmysłu wzroku, słuchu, kinestetyczno-ruchowego, propriocepcji, wspieranie wrażliwości na różnicowane bodźce sensoryczne, rozwijanie integracji funkcji percepcyjno-motorycznych, wspomaganie rozwoju społeczno-emocjonalnego oraz rozwijanie myślenia.



Matematyka - Rodzina Liczyńskich z przewodnikiem metodycznym (6-12lat)

Zestaw zawiera 8 złożonych gier i aplikacji o wartości poznawczej, edukacyjnej i terapeutycznej, mających na celu nabywanie przez dzieci kompetencji kluczowych w tym głównie matematycznych, społecznych i cyfrowych. Celem aplikacji jest rozwijanie myślenia logiczno-matematycznego oraz wzbogacenie wiedzy matematycznej poprzez rozwiązywanie przez graczy interaktywnych zadań ukierunkowanych na rozwijanie zdolności matematycznych, to jest orientowania się w budowie ciała i otaczającej przestrzeni, umiejętności dokonywania logicznych podziałów, klasyfikowania zbiorów, przeliczania i ra-chowania, dokonywania pomiarów, rozwiązywania zadań i problemów życia codziennego z wykorzystaniem środków matematyki oraz korzystania z nowoczesnych urządzeń i technologii.



Ster na STEAM z przewodnikiem metodycznym (6-12lat)

Program „Ster na STEAM” to naukowo opracowane narzędzie edukacyjne stworzone z myślą o nowoczesnej edukacji i terapii dzieci w wieku 6-12 lat. Powstał we współpracy z Uniwersytetem Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, pod kierunkiem prof. dr hab. Barbary Bilewicz - ekspertki w dziedzinie dydaktyki i edukacji wczesnoszkolnej. Zawartość programu została objęta badaniem pt. „Projekt „Ster na STEAM” - charakterystyka i wartość estetycznych i edukacyjnych pakietu aplikacji do podłogi interaktywnej”, które stanowi naukowe potwierdzenie jakości i potencjału dydaktycznego rozwiązań. Badanie potwierdza, że pakiet „Ster na STEAM” stanowi skuteczne wsparcie w rozwijaniu kompetencji poznawczych, społecznych

Nowy pakiet aplikacji do nauki matematyki **Rodzina Liczyńskich!**

Specjalistyczny program interaktywnej edukacji matematycznej stworzony według metodyki prof. Barbary Bilewicz. Pakiet aplikacji przeznaczony jest dla dzieci w wieku 6-12 lat. Zaprojektowany i dedykowany dla urządzeń interaktywnych FlySky i Roomie. Pakiet składa się z ośmiu aplikacji, które łącznie oferują użytkownikom ponad dwadzieścia różnych plansz interaktywnych.



Hybrydowe Warsztaty Doskonalenia Zawodowego grupy Wczesnoszkolni:

"Szkoła w grze – budowanie kompetencji przyszłości"

22-23 sierpnia 2026
Lublin/ online



SPOTKANIE
W FORMULE
HYBRYDOWEJ



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji





- Osiągnięcia matematyczne jednostki są uzależnione od:
- czynników indywidualnych: **płeć, poziom inteligencji, lęk uczniów przed matematyką i dojrzałość emocjonalna**
- czynniki środowiskowe: **zasoby rodziny, metody nauczania stosowane przez nauczyciela – gry**



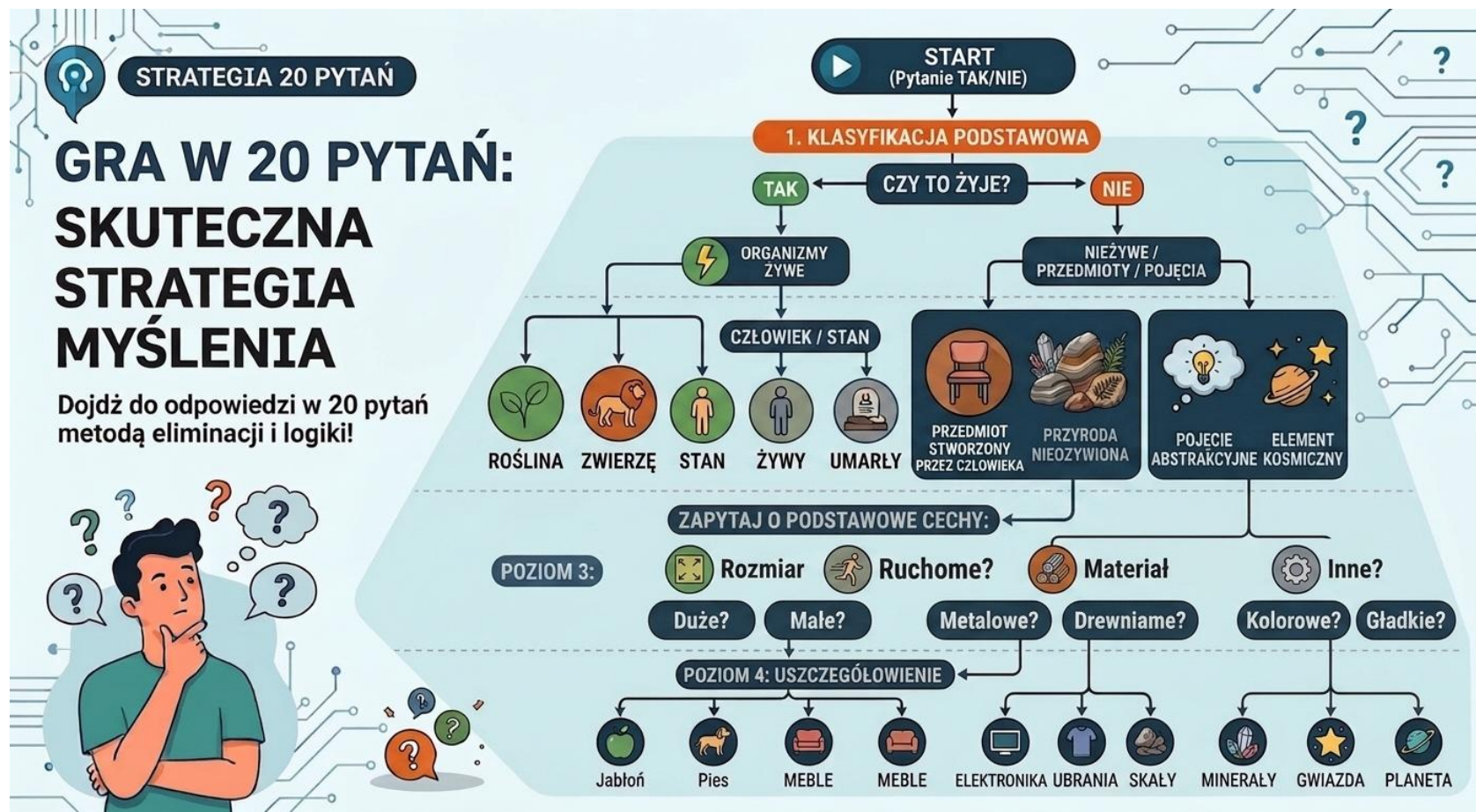
Grywalizacja (ang. gamification)

„Metoda grywalizacji łączy w sobie elementy nauczania, szkolenia, komunikacji, informacji i rozrywki (...) przeplata naukę z rozrywką, przez co zdobywanie wiedzy jest bardzo atrakcyjne dla uczestnika tego procesu” (Nowak, 2017).



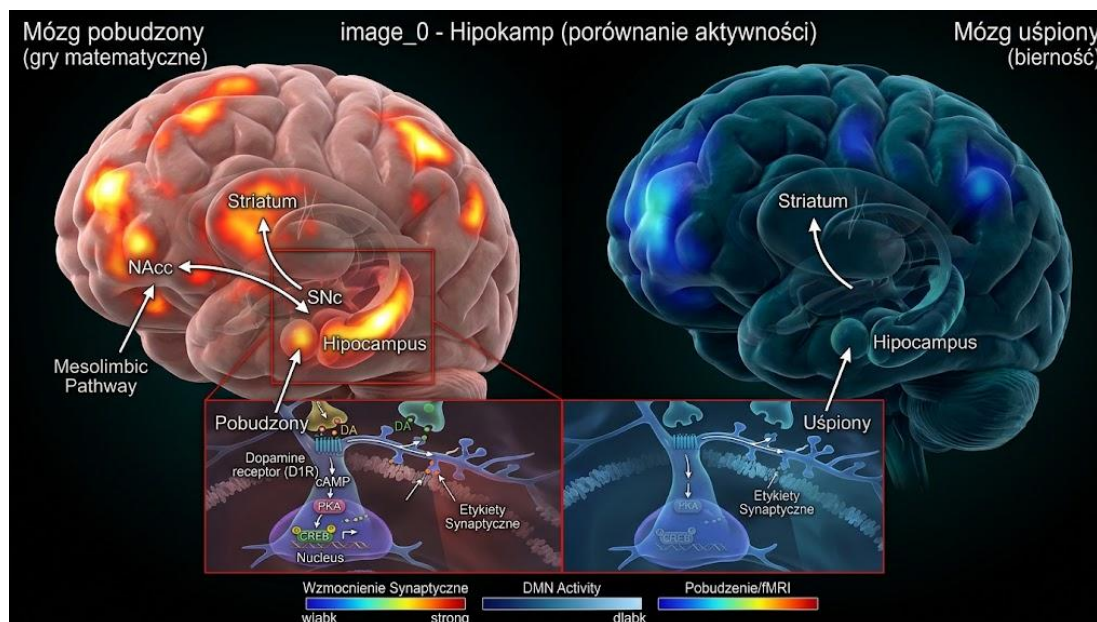
Zagrajmy Co mam na myśli? 20 pytań

22-23 sierpnia 2026
Lublin/ online





• Co się zadziało?

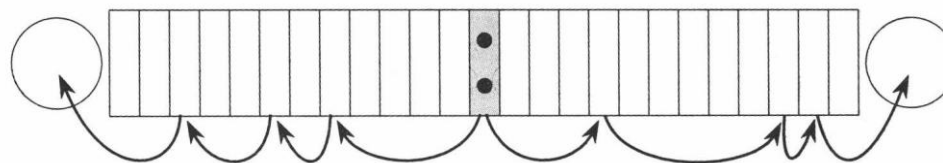
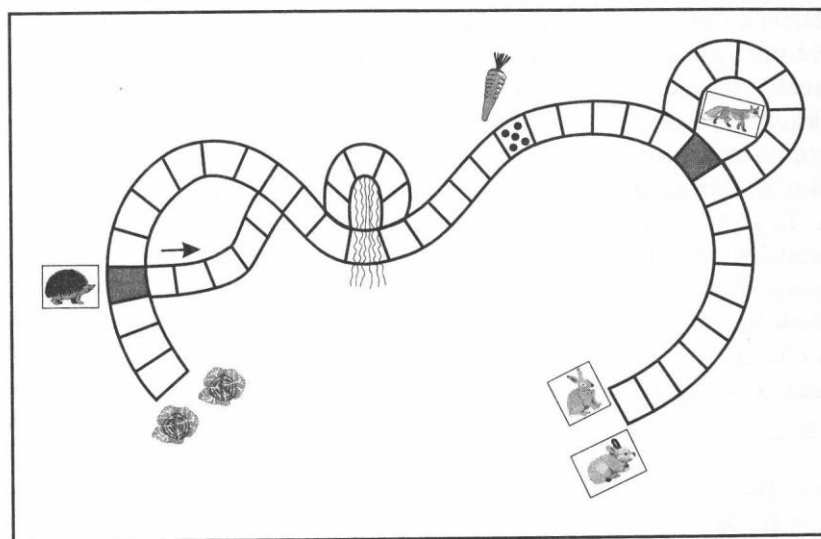


Wizualizacja naukowa odzwierciedlająca model aktywacji mózgu opisany w publikacjach Kober et al. (2020) oraz w pokrewnych badaniach neuroobrazowych (m.in. Greipl et al., 2021), AI, Gemini



- **Game-based learning environments affect frontal brain activity** Silvia Erika Kober^{1 2}, Guilherme Wood^{1 2}, Kristian Kiili³, Korbinian Moeller^{4 5 6}, Manuel Ninaus^{4 5},
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33211780/>
- **Wpływ na mózg:** Aktywacja układu dopaminergicznego, redukcja lęku przed popełnieniem błędu; aktywacja długotrwałego wzmocnienia synaptycznego.
- **Mechanizm:** Działanie systemu nagród, punktów, pasków postępu oraz natychmiastowej informacji zwrotnej (tzw. *instant feedback*).

22-23 sierpnia 2026
Lublin/ online









Podwodna misja



Cel gry:
Dotrzeć pierwszy do Skarbu Ukrytego w Muszli, przesuwając pionek po planszy i licząc pola do przodu lub do tyłu.

Przygotowanie:

1. Gra przeznaczona jest dla 2-4 graczy.
2. Każdy gracz wybiera swój pionek.
3. Przygotujcie kostkę do gry.
4. Upewnijcie się, że pionki są ustawione na polu START.

Zasady gry:

1. Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik.
2. Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwają pionek o liczbę oczek wypadłych na kostce.
3. Jeżeli pionek stanie na polu specjalnym, należy wykonać ruch wskazany w instrukcji.
4. Kiedy pionek stanie na polu zajęтым przez innego gracza, cofa się o 1 pole.
5. Gra toczy się do momentu, aż jeden z graczy dotrze do pola META – Skarbu Ukrytego w Muszli.

Pola specjalne:



Wir ośmiornicy
Ośmiornica zawirowała w wodzie, musisz cofnąć się, żeby ominąć jej macki - cofasz się o 1 pole.



Koralowy most
Koralowy most ułatwia przepłynięcie - licz pola i ruszaj do przodu - przesun się 2 pola do przodu.



Szkoła rybek
Rybki pomagają Ci przepłynąć szybciej - zamień miejsce z wybranym graczem.



Tajemnicza meduza
Meduza paraliżuje na chwilę Twój ruch - musisz odczekać - zatrzymaj się jedną turę.



Żółwia straż
Żółw zablokował przejście - cofasz się, aby znaleźć inną drogę - cofnij się o 2 pola.



22-23 sierpnia 2026
Lublin/ online



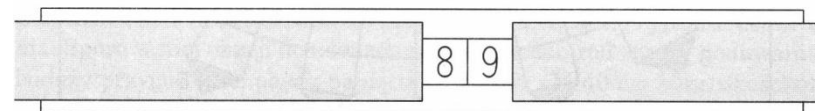
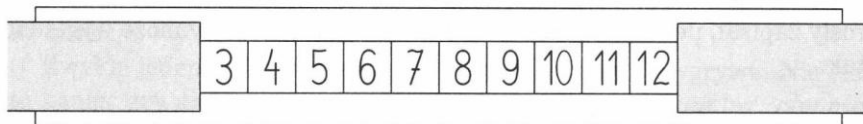
SPOTKANIE
W FORMULE
HYBRYDOWEJ



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji



 Gry planszowe, bączki do gier i plansze do pracy grupowej



TRZY W LINII PDF A4



ZBIERAMY DZIESIĄTKI PDF A4



ZBIERAMY DZIESIĄTKI PDF 2xA4/3



IM WIĘKSZA TYM LEPSZA PDF A4/A3



IM WIĘKSZA TYM LEPSZA PDF 2xA4



Bączki do gry Trzy w linii PDF





Od statycznej wiedzy do sprawczości: Autonomia i mistrzostwo

- **Mechanizm:** Zastosowanie teorii autodeterminacji (Deci i Ryan) w grach – zaspokojenie trzech podstawowych potrzeb psychicznych: autonomii, kompetencji i relacji.
- **Wpływ na proces poznawczy:** Przechodzenie od biernego odbiorcy treści do aktywnego sprawcy (ang. *agency*), który sam decyduje o ścieżce rozwoju i sposobie rozwiązywania problemu (*mastery learning*).



Od punktów do motywacji wewnętrznej:

- Zewnętrzne systemy punktowe (gamifikacja) są jedynie drzwiami wejściowymi – rusztowaniem (*scaffolding*), które ma pomóc uczniowi dostrzec sens wysiłku. Prawdziwą wartością edukacyjną gier jest transformacja tej dynamiki w trwałą pasję poznawczą i samostерowność.
- **Wizja przyszłości edukacji:** Szkoła jako miejsce sprzyjające głębokiemu zaangażowaniu



- **Psychologia bezpieczeństwa: Porażka jako kluczowy element algorytmu**
- **Mechanizm:** Koncepcja „bezpiecznej przestrzeni do eksperymentów” (ang. *fail-safe environment*), znana z gier wideo, gdzie przegrana oznacza jedynie restart poziomu, a nie stygmatyzację społeczno-oceniającą.
- **Wpływ na motywację:** Budowanie odporności psychicznej (ang. *resilience*) oraz rozwijanie nastawienia na rozwój (ang. *growth mindset* według Carol Dweck).



Q&A

Zapraszam do kontaktu:

Barbara Bilewicz

barbarabilewicz@wp.pl