



Mała gra, wielka nauka – jak wykorzystać gry w edukacji wczesnoszkolnej

22–23 sierpnia 2026 r.

Wojciech Wątor



PROWADZĄCY

Uczę, projektuję, eksperymentuję

Wojciech Wątor

Nauczyciel matematyki • pasjonat neurodydaktyki
i nowoczesnych metod nauczania

Autor bloga edukacjajutra.com
i poradnika „Sztuczna inteligencja w edukacji”

GRA

ER



PIERWSZA MISJA

Który wyraz nie pasuje?

KOT

LAS

DOM

SOWA

Wpisz odpowiedź i krótkie uzasadnienie na czacie



CO SIĘ WYDARZYŁO?

Właśnie zagraliśmy

1

CEL

znaleźć regułę

2

WYBÓR

podjąć decyzję

3

DZIAŁANIE

wpisać odpowiedź

4

FEEDBACK

porównać pomysły

Gra zaczyna się od dobrego zadania — nie od punktów.



CEL SPOTKANIA

Po tej godzinie...

1

Zmienisz ćwiczenie

Zwykłe zadanie stanie się krótką grą bez tworzenia materiałów od zera.

2

Dobierzesz mechanikę

Bingo, kółko i krzyżyk, misja, stacja lub mini escape room.

3

Zaplanujesz MISJĘ

Skorzystasz z prostego schematu, który działa w klasach 1–3.

Najważniejszy rezultat: pomysł gotowy do wypróbowania jutro.



MINIMUM TEORII

Grywalizacja to nie ciągłe granie

NIE CHODZI O...

- zastąpienie nauki zabawą
- granie przez całą lekcję
- punkty za każdą czynność
- wyłanianie najlepszego

CHODZI O...

- jasny cel i wyzwanie
- decyzje i sprawczość
- widoczny postęp
- szybką informację zwrotną

Mechanika gry ma wzmacniać uczenie się.



MOTYWACJA

Dzieci angażują się, gdy czują trzy rzeczy

1

WYBÓR

Mogę zdecydować, jak działam.

AUTONOMIA

2

POSTĘP

Widzę, że potrafię coraz więcej.

KOMPETENCJA

3

ZESPÓŁ

Jestem potrzebny innym.

RELACJE



PROJEKTOWANIE

Cztery zasady dobrej małej gry

01

CEL

Najpierw umiejętność, potem fabuła.

02

RUCH

Dziecko często coś robi lub wybiera.

03

FEEDBACK

Szybko wie, czy idzie dobrą drogą.

04

DRUGA PRÓBA

Błąd jest częścią rozgrywki.



JEDEN ZESTAW KART. PIĘĆ GIER.

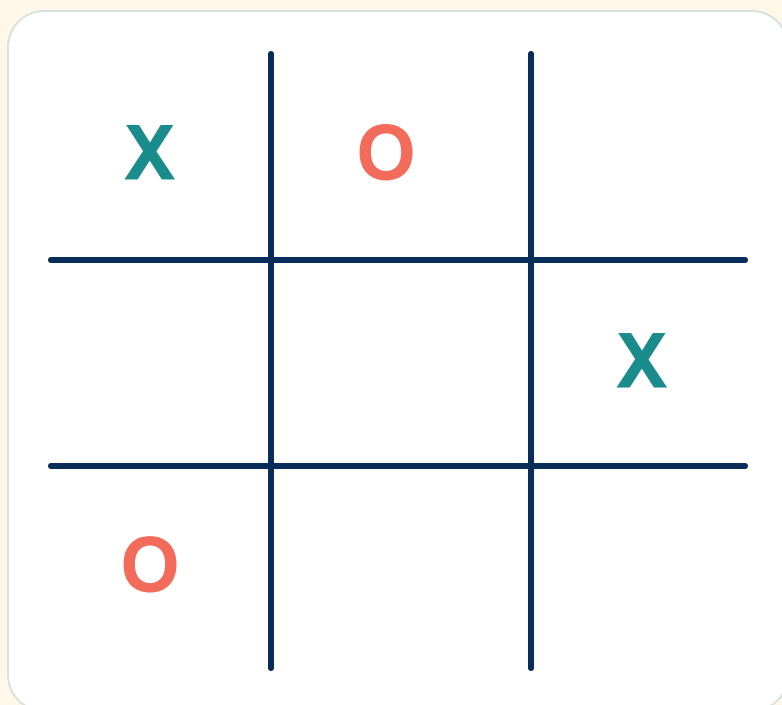


MNIJ PRZYGOTOWAĆ



GRA 1 • KÓŁKO I KRZYŻYK

Odpowiedz i zajmij pole



Jak grać?

1. Wybierz pole.
2. Odpowiedz na pytanie.
3. Poprawna odpowiedź pozwala postawić znak.
4. Wygrywa linia trzech znaków.

Matematyka • sylaby • ortografia • przyroda



GRA 2 • BINGO

Losujesz pytanie, zaznaczasz odpowiedź

Na planszy są odpowiedzi — nie pytania.

7

12

9

15

4

11

6

10

8

Matematyka

„Ile to $8 + 4$?” — dziecko zaznacza 12.

Czytanie

Nauczyciel czyta definicję — dziecko zaznacza wyraz.

Przyroda

Nauczyciel podaje cechę — dziecko wybiera obiekt.



GRA 3 • MEMORY

Pary nie muszą być identyczne

8 + 4

PASUJE DO

12

KOT

PASUJE DO

obrazek

woda

PASUJE DO

stan ciekły

Dziecko uzasadnia, dlaczego dwie karty tworzą parę.



GRA 4 • KLASOWY BOSS

Cała klasa przeciwko wyzwaniu



6 ZADAŃ

Każde poprawnie rozwiązane zadanie
osłabia wyzwanie.



Nie ma odpadających. Sukces jest wspólny.



GRA 5 • MISJA STACYJNA

Każda stacja robi coś innego

1

ROZWIĄŻ

krótkie zadanie

2

UŁÓŻ

sekwencję lub historię

3

ZNAJDŹ

ukrytą wskazówkę

4

WYJAŚNIJ

rozwiązanie zespołowi

Role: czytelnik • osoba od materiałów • sprawdzający • rzecznik



UNIwersALNOŚĆ

Ta sama mechanika, inna umiejętność

MECHANIKA	MATEMATYKA	CZYTANIE	PRZYRODA
Kółko i krzyżyk	działania do 20	sylaby i wyrazy	cechy pór roku
Bingo	wyniki działań	trudne wyrazy	zwierzęta i środowiska
Memory	działanie–wynik	wyraz–obrazek	obiekt–cecha
Misja	kod z wyników	układanie historii	tropienie wskazówek



PROSTY SCHEMAT

Zaprojektuj grę według modelu MISJA



Merytoryczny cel

Czego dziecko ma się nauczyć?



Instrukcja

Czy da się ją pokazać w jednym zdaniu?



Sposób działania

Co dziecko robi, wybiera lub układa?



Jasny feedback

Skąd wie, że idzie dobrą drogą?



Adaptacja i oprawa

Jak uprościć, utrudnić i zaciekawić?



PRZYKŁAD NA ŻYWO

Zwykłe ćwiczenie staje się misją

PRZED

Oblicz działania:

$$7 + 5 = \dots$$

$$9 + 4 = \dots$$

$$8 + 6 = \dots$$

Karta pracy



PO MISJI

**Każdy wynik wskazuje literę.
Trzy litery otwierają kopertę
z kolejną wskazówką.**

**Ten sam cel. Więcej decyzji, feedbacku i
ciekawości.**



KLASY 1–3

Jedna gra może rosnać razem z dziećmi

KLASA 1

- instrukcja pokazana
- obrazki i manipulowanie
- jeden krok naraz
- bez presji czasu

KLASA 2

- proste kody
- praca w parach
- dwa etapy zadania
- częściowa samokontrola

KLASA 3

- role zespołowe
- zadania wieloetapowe
- większy wybór
- własne zagadki

Ułatwiał zasady — nie cel edukacyjny.



MINI ESCAPE ROOM

Trzy zadania. Jeden kod.
Wspólny finał.

BEZ ZAMYKANIA DRZWI





PROJEKTOWANIE ESCAPE ROOMU

Pięć kroków do gotowej gry



Najpierw zaplanuj rozwiązanie. Dopiero potem ukrywaj wskazówki.



GOTOWY SCENARIUSZ

Tajemnica zaginionego klucza

1

CZYTANIE

Ułóż zdania
w kolejności

2

MATEMATYKA

Wybierz poprawne
wyniki

3

WSPÓŁPRACA

Połącz fragmenty
mapy

4

FINAŁ

Wpisz trzycyfrowy
kod

Każde zadanie daje jedną cyfrę.



BANK INSPIRACJI

Zagadki bez specjalnego sprzętu

1

KOPERTY

zadanie prowadzi do
kolejnej

2

PARY

połącz obraz z pojęciem

3

PUZZLE

ułóż obraz lub zdanie

4

OKIENKA

odsłoń tylko potrzebne litery

5

SZYFR

wynik zamienia się w literę

6

TROP

znajdź wskazówkę w klasie

Najlepsza zagadka sprawdza umiejętność, a nie domysłność.



ANALOGOWO I CYFROWO

Technologia jest opcją, nie warunkiem

BEZ EKRANU

- koperty i karty
- plansza 3×3
- kostka i pionki
- puzzle i okienka
- kod zapisany na tablicy

Z EKRANEM

Wordwall — szybkie gry i wydruk
LearningApps — pary i kolejność
Genially — cyfrowy escape room
Canva — plansze, karty i mapy

Na żywo pokaż jedno narzędzie. Resztę daj w materiałach.



PUŁAPKI

Tego lepiej nie nazywać grywalizacją

-  **RANKING** ciągle pokazuje tych samych liderów
-  **ELIMINACJA** błąd odbiera możliwość dalszej gry
-  **SAM CZAS** wygrywa najszybszy, nie najdokładniejszy
-  **OCENA ZA PUNKTY** nagroda zastępuje sens uczenia się

Lepsza zasada: współpraca, druga próba i widoczny postęp.



WYBIERZ JEDNO ĆWICZENIE.

**Dodaj cel, decyzję, feedback
i wspólny finał.**

WYPRÓBUJ JUTRO

Mała gra może uruchomić wielką naukę.

