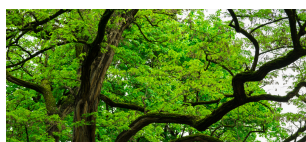




KRÓTKI PORADNIK GAMIFIKOWANIA LEKCJI LITERACKICH

WEBINAR, 9 LISTOPADA 2021

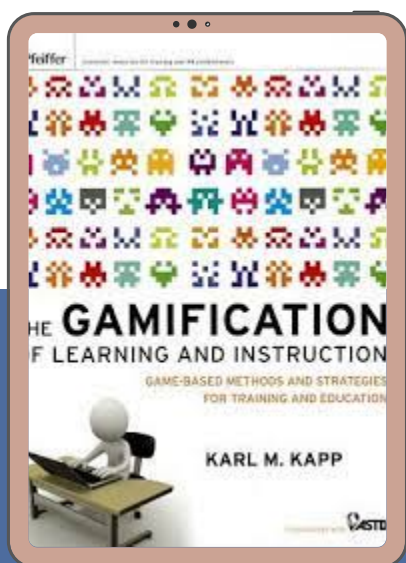
DR SABINA ŚWITAŁA



DLACZEGO GAMIFIKACJA?

Dr Sabina Światała, adiunkt w Zakładzie Metodyki Nauczania Języka i Literatury Polskiej w IFP przedstawiła uczestnikom zasady gamifikacji jako pomysł na zajęcia czytelnicze lub lekcję literacką. Dlaczego warto stosować tę właśnie metodę? Jednym z powodów jest odbiorca, czyli cyfrowi tubylcy, którzy:

- kochają gry – to ich główna forma rozrywki,
- mają inny sposób postrzegania świata i inny sposób uczenia – edutainment,
- szybciej weryfikują i analizują odbierane treści,
- mają problemy z wyciąganiem ogólnych wniosków i głębszą refleksją,
- myślą wielowątkowo,
- oczekują gratyfikacji,
- czytanie i słuchanie dłuższych tekstów sprawia im problem.



EDUKACYJNY POTENCJAŁ GIER

Prelegentka przedstawiła korzyści ze stosowania gier na zajęciach:

- stworzenie idealnego środowiska do nauki,
- zwiększenie zaangażowania uczniów,
- pobudzanie ciekawości,
- skupienie uwagi.

Polecana książka z tego zagadnienia: Grywalizacja uczenia się i nauczania: oparte na grach metody i strategie szkolenia i edukacji, Karl M. Kapp [adnotacja](#)

GAMIFIKACJA - TEORIA UCZENIA SIĘ?

Dr Sabina Światała zaznaczyła, że gamifikacja w edukacji polega na zaprojektowaniu procesu dydaktycznego w taki sposób, aby można było w nim wykorzystać mechanizmy znane z gier. Dzięki gamifikacji uczniowie zdobywają wiedzę i doświadczenie, czują się zmotywowani i zachęceni do aktywności i współpracy, a nauczyciel tworzy odpowiednie ścieżki kształcenia.

Dzięki gamifikacji łatwiej utrzymać zaangażowanie i aktywność uczniów. Warto zaplanować zastosowanie mechanizmów i elementów obecnych w grach lub nadać jakiejś aktywności charakter gry, wtedy jest większa motywacja do jej wykonywania.

JAK PRZYGOTOWAĆ GAMIFIKACJĘ?

Prelegentka omówiła główne zasady przygotowywania procesu gamifikacji. Zadania dla uczniów mogą dotyczyć np. jednego działu (dłuższy cykl edukacyjny) lub jednej lektury. Należy opracować księgę reguł, obejmującą wszelkie zasady gry np. dotyczące samodzielnych decyzji ucznia, kiedy i które zadanie wykona – daje to uczniowi poczucie sprawczości i odpowiedzialności.

Gamifikacja to nie jest wykorzystanie czy projektowanie gier na zajęciach.

PRZYJEMNOŚCI

Prelegentka przedstawiła przyjemności czerpane z gry takie jak: doznania zmysłowe, fantazjowanie, narracja gry, wyzwania, budowanie społeczności, odkrywanie, tworzenie, poddanie się.





PROCEDURY

Dla prawidłowego przeprowadzenia gamifikacji bardzo ważne jest opracowanie procedury. Najważniejsze elementy to: określenie ostatecznego celu (np. umiejętność ucznia) i listy działań, które pomogą w rozwijaniu tej umiejętności. Następnie trzeba pogrupować działania w poziomy o rosnącym stopniu zaawansowania i ustalić dla każdego poziomu łączną wartość punktową (potrzebną do przejścia na wyższy poziom).

Ważne jest widoczne miejsce dla uczniów do zapisywania osiągnięć (punktów i poziomów) oraz czytelna informacja, że zwycięstwem w grze jest zgromadzenie wymaganych punktów ze wszystkich zadań obowiązkowych, również z ostatniego poziomu.

ZOBACZ PUBLIKACJĘ SUPERBELFRÓW:

GRA W GAMIFIKACJI

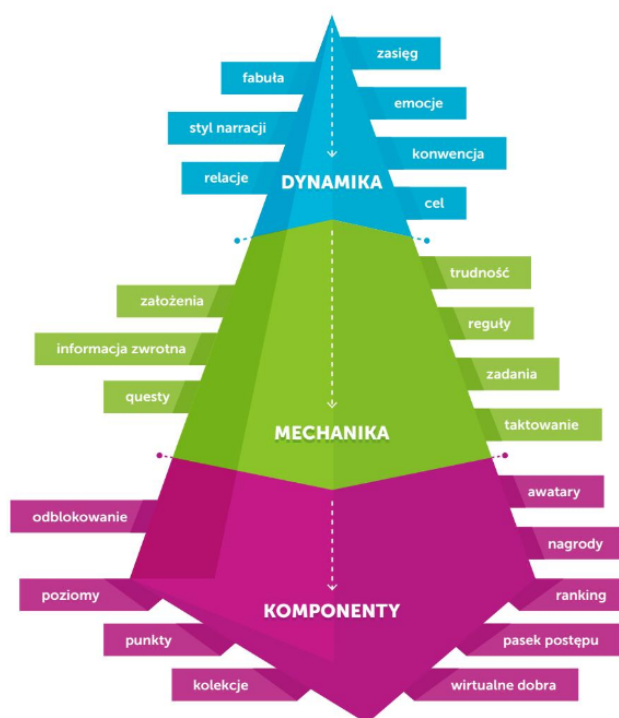
W drugiej części webinaru dr Sabina Światała omówiła zasady tworzenia gry oraz narzędzia, które można wykorzystać.

GAMIFIKACJA JAKO SYSTEM

Aby gamifikacja była skuteczna musi zawierać elementy, które działają w trzech sferach:

- dynamika, czyli percepcja i doświadczanie gry (fabuła, styl narracji, zakres, relacje)
- mechanika (kompleks zasad, który posuwa akcję gry do przodu)
- komponenty służące do wynagradzania gracza (rankingi, punkty, poziomy, odznaki, awatary i wirtualne dobra)

ELEMENTY GRYWALIZACJI



P. Chyrk, J. Gątecka i in., Księga trendów w edukacji: <https://issuu.com/superbelfrzyrp/docs/ksiega-trendow-w-edukacji-2.0-ydpp/201>



ETAPY TWORZENIA GRY

- określenie tematyki gry,
- zdefiniowanie celów gry,
- określenie działań uczniów,
- określenie cech graczy,
- zaplanowanie cykli aktywności,
- weryfikacja atrakcyjności,
- wybór e-narzędzia.

STWORZENIE SCENARIUSZA

NAJWAŻNIEJSZY JEST BOHATER...

Matthew Winkler prowadzi nas krok po kroku przez istotne wydarzenia, które tworzą lub niszczą bohatera:

Podczas wykładu uczestnicy poznali także narzędzia ułatwiające tworzenie różnych elementów gry oraz budowania systemu gamifikacyjnego.

GENERATOR KART POSTACI

Stwórz swojego bohatera: określ jego cechy, możliwości i zdolności:

http://cardmaker.pythonanywhere.com/static/card/generator_postaci.html





GENERATORY GIER



Kreatywne gry, quizy, diagramy dostępne bez haseł, logowania oraz do stworzenia w ciągu kilku minut – brzmi zachęcająco? Zatem do dzieła – tym bardziej że nie potrzebujemy komputera dla każdego ucznia, gdyż z Classtools uczniowie mogą korzystać dzięki własnym urządzeniom mobilnym.

<https://classtools.net/>




Aplikacja genial.ly to genialne narzędzie. Pozwala tworzyć niesamowite pokazy slajdów, prezentacje wideo, infografiki i nie tylko.

<https://www.genial.ly/>



Actionbound

App for multimedia guides, interactive scavenger hunts and treasure hunts for smartphones and tablets.




Twórz mobilne przygody i interaktywne przewodniki na smartfony i tablety. Actionbound to aplikacja do odgrywania cyfrowych interaktywnych polowań na śmieciarzy, aby poprowadzić ucznia na ścieżce odkrywania. Te multimedialne polowania nazywamy „granicami”.



Classcraft

Relationships are everything.

A positive approach to behavior that inspires educators and motivates learners



Witryna Classcraft może pomóc wprowadzić elementy fantasy i gier fabularnych do programu nauczania. Świetnie sprawdza się w zarządzaniu klasą, ale może być również używany do grywalizacji nauczania i uczenia się w ramach programu nauczania.

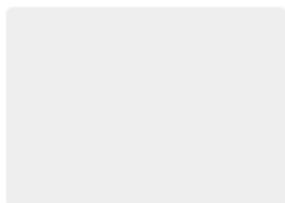
Created by [dbp_bm](#)

Powered by [wakelet](#)

Pomysł na gamifikację

13 Items

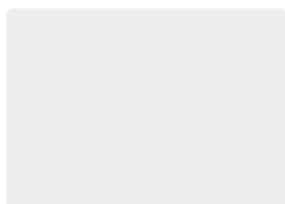
Dodaj do kolekcji: - link do ciekawej gry czy escape roomu do wykorzystania w gamifikacji, - przykład gamifikacji, - temat do opracowania gamifikacji



bezpieczne ferie by Mirosława Murcha on Genially

 Genially

Discover more about bezpieczne ferie 🗑️ - Escape games



Dzień z dziewczynami na rynku by Czytelnia MBP on Genially

 Genially

Zachęcamy do wirtualnej zabawy w przygotowanym przez Miejską Bibliotekę Publiczną Escape Roomie „Przestrzeń kobiet” - chcemy przybliżyć kobiecie wkład w