

*nowa  
era*



*Twoje mocne strony*



*Twoje mocne strony*

# **GRY MULTIMEDIALNE W EDUKACJI**

**– JAKIE KORZYŚCI MOGĄ  
ODNIEŚĆ UCZNIOWIE,  
NIE TYLKO ZE SPECJALNYMI  
POTRZEBAMI EDUKACYJNYMI?**

**PIOTR MILEWSKI**

**1.02.2023**



nowa  
era

*Twoje mocne strony*

# GRY MULTIMEDIALNE W EDUKACJI

– JAKIE KORZYŚCI MOGĄ  
ODNIEŚĆ UCZNIOWIE,  
NIE TYLKO ZE SPECJALNYMI  
POTRZEBAMI EDUKACYJNYMI?

PIOTR MILEWSKI

01.02.2023

---

# Agenda

- ▶ **Miejsce gier we współczesnej edukacji**
- ▶ **Gry a efekty kształcenia**
- ▶ **Gry a (specjalne) potrzeby uczniów**
- ▶ **Uwaga i/a Uważność**



*Twoje mocne strony*

# Miejsce gier we współczesnej edukacji

# 3 NURTY

- ▶ Gry Edukacyjne
- ▶ Grywalizacja
- ▶ Edukacja w oparciu o grę





# GRY EDUKACYJNE

Gra edukacyjna jest tak skonstruowana, że dzięki udziałowi w rozgrywce osoby grające nabywają wiedzę, umiejętności lub kompetencje.



# GRYWALIZACJA FORMY

Grywalizacja [**FORMY**] to stosowanie elementów gier w sytuacjach niebędących grami, w celu zwiększenia zaangażowania użytkowników w jakąś czynność.





# GRYWALIZACJA FUNKCJI

Grywalizacja [**FUNKCJI**] to system porządkujący aktywności, który nadaje im znaczenie i pozwala łatwo śledzić postępy.

Pokonywanie kolejnych wyzwań w postaci problemowej daje użytkownikowi nie tylko poczucie sprawczości i kompetencji, ale również intensywne emocje.

Narracja dodaje kontekst, dzięki czemu cały proces staje się ciekawym przeżyciem.



# EDUKACJA OPARTA O GRĘ

Edukacja oparta o grę, to używanie gier służących celom rozrywkowym do realizacji celów edukacyjnych.



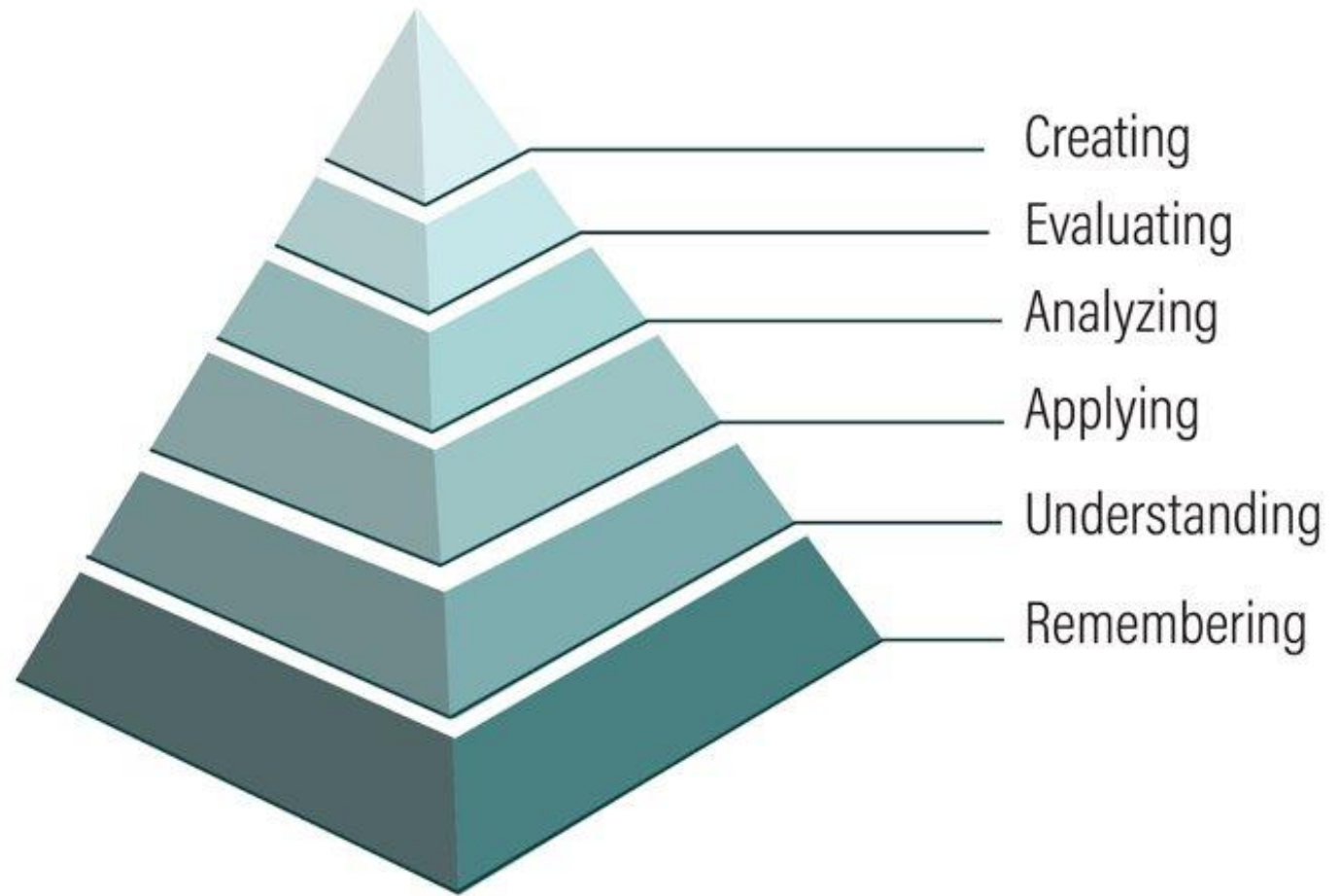


*Twoje mocne strony*

# Gry a efekty kształcenia

## Typologia Blooma (1956 / 2001)

- ▶ Tworzenie
- ▶ Ewaluowanie
- ▶ Analizowanie
- ▶ Stosowanie
- ▶ Rozumienie
- ▶ Zapamiętywanie



# CZASOWNIKI EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

- ▶ **Tworzenie:**  
zmień, skomponuj, zaplanuj, przewidź, zaprojektuj, postaw hipotezę, skompiluj, przerób i popraw, stwórz
- ▶ **Ewaluowanie:**  
skoordynuj, stwórz rating lub priorytetyzację, oceń, monitoruj, zweryfikuj, poddaj krytyce lub obroń
- ▶ **Analizowanie:**  
wykryj, przetestuj, sformułuj, wyróżnij, zorganizuj
- ▶ **Stosowanie:**  
sklasyfikuj, zademonstruj, użyj, zastosuj, przećwicz
- ▶ **Zrozumienie:**  
oblicz, zestaw, rozróżnij, porównaj, znajdź, opisz
- ▶ **Zapamiętywanie:**  
wymień, nazwij, zapamiętaj, rozpoznaj, podaj definicję



# CZASOWNIKI EFEKTÓW KSZTAŁCENIA



# CZASOWNIKI EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

- ▶ **Tworzenie:**  
zmień, skomponuj, zaplanuj, przewidź, zaprojektuj, postaw hipotezę, skompiluj, przerób i popraw, stwórz
- ▶ **Ewaluowanie:**  
skoordynuj, stwórz rating lub priorytetyzację, oceń, monitoruj, zweryfikuj, poddaj krytyce lub obroń
- ▶ **Analizowanie:**  
wykryj, przetestuj, sformułuj, wyróżnij, zorganizuj
- ▶ **Stosowanie:**  
sklasyfikuj, zademonstruj, użyj, zastosuj, przećwicz
- ▶ **Zrozumienie:**  
oblicz, zestaw, rozróżnij, porównaj, znajdź, opisz
- ▶ **Zapamiętywanie:**  
wymień, nazwij, zapamiętaj, rozpoznaj, podaj definicję



*Twoje mocne strony*

# Gry a (specjalne) potrzeby uczniów



# UMIEJĘTNOŚCI XXI WIEKU

## 4C (4K)

- ▶ Critical Thinking & Problem Solving  
Myślenie krytyczne i Rozwiązywanie problemów
- ▶ Creativity / Kreatywność
- ▶ Communication / Komunikacja
- ▶ Collaboration / Współpraca (Kolaboracja)



# UMIEJĘTNOŚCI XXI WIEKU

Gotowość edukacyjna

- ▶ Ciekawość
- ▶ Inicjatywa
- ▶ Upór
- ▶ Adaptacyjność
- ▶ Przywództwo
- ▶ Uwaga społeczna i kulturowa



Brand













# FILARY SKUTECZNEGO NAUCZANIA

- ▶ **Motywacja wewnętrzna**
- ▶ **Koncentracja Uwagi**
- ▶ **Kontekst i Emocje**



*Twoje mocne strony*

# Uwaga i/a uważność

Symptomy utraty uwagi  
Zjawisko Immersji





## TRYB AKTYWNO-IMPULSYWNY

- ▶ pospieszna praca
- ▶ powierzchowność
- ▶ duża liczba błędów
- ▶ frustracje i ekspresja emocji
- ▶ zakłócanie przebiegu zajęć
- ▶ braki w zadaniach, zapominanie
- ▶ luki w notatkach



## TRYB PASYWNY

- ▶ powolne działanie
- ▶ duża liczba błędów
- ▶ potrzeba wydłużonego czasu pracy
- ▶ wrażenie nieobecności myślami
- ▶ zamyślanie się, oddawanie się marzeniom, bujanie w obłokach
- ▶ niepodążanie za tokiem lekcji

# IMMERSJA

Zanurzenie się i stan  
pochłonięcia przez artefakt  
kultury.



# 5 typów immersji

- ▶ Immersja w **OPOWIEŚĆ**
- ▶ Immersja w **POSTAĆ**
- ▶ Immersja w **ROZGRYWKĘ**
- ▶ Immersja w **ŚRODOWISKO**
- ▶ Immersja w **SPOŁECZNOŚĆ**





*Twoje mocne strony*

**DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ**

**Mgr Piotr Milewski**

**Uniwersytet Morski w Gdyni  
Sirius Game Studio**



*nowa  
era*



*Twoje mocne strony*