



euro | guidance

European Network to Support
Lifelong Guidance

Wykorzystanie gier edukacyjnych w rozwoju umiejętności cyfrowych

dr Joanna Kalejta

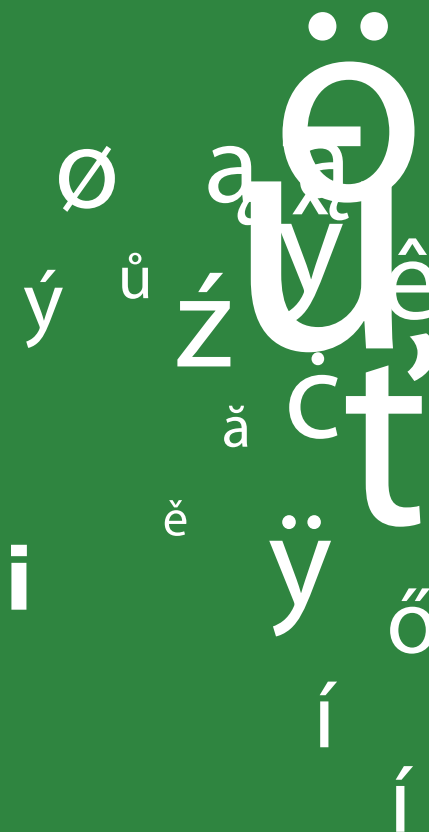


Plan warsztatów:

I. Grywalizacja

II. Klasyfikacja i funkcje gier w edukacji

**III. Gry w doradztwie zawodowym –
wybrane narzędzia pracy z młodzieżą**





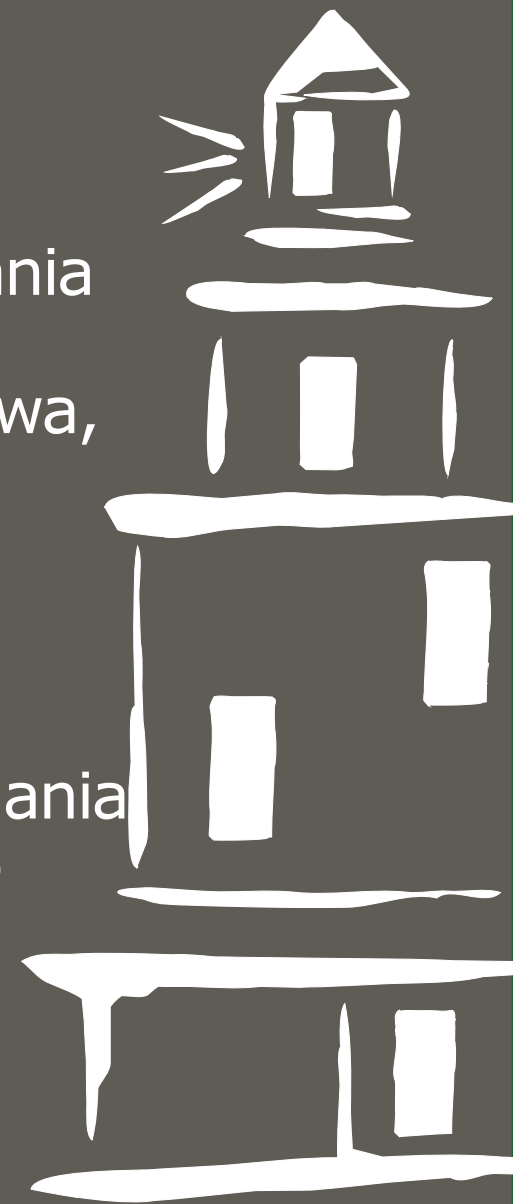
I. Grywalizacja

Według Wincentego Okonia **gra dydaktyczna** to „metoda nauczania wykorzystująca grę jako formę ułatwiającą zdobywanie wiedzy i umiejętności. Czynnikiem charakteryzującym tę metodę jest zabawa, która jest niezwykle przydatna w procesie uczenia.”

W. Okoń, Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej, Warszawa, 1998.

Grydaktyka to projekt, który powstał z myślą o popularyzacji wykorzystania gier komputerowych w edukacji. To próba przełamania dotychczasowych schematów nauczania i stworzenie elastycznego i przyjaznego środowiska nauki dla uczniów, wykorzystującego w dydaktyce gry komputerowe.

<https://grydaktyka.pl/>, data dostępu: 07.06.2023 r.



II. Klasyfikacja i funkcje gier w edukacji

Klasyfikacja gier dydaktycznych:

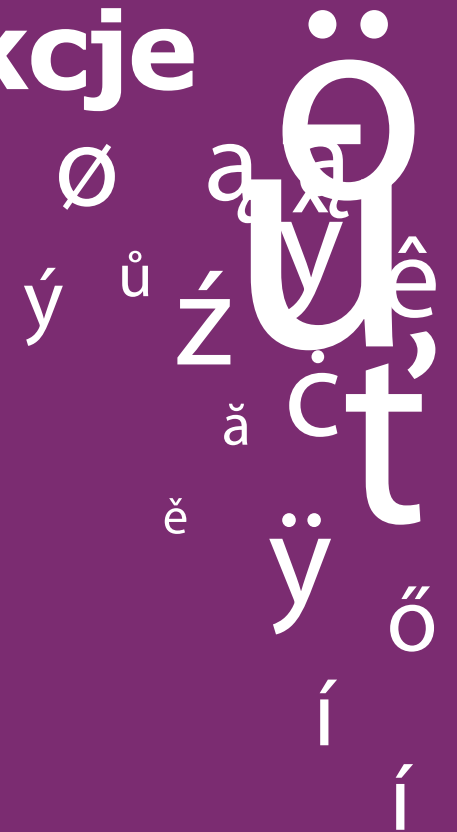
- zabawy inscenizacyjne,
- gry symulacyjne,
- gry logiczne np. sześcian Rubika.

W. Okoń, *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, PWN, Warszawa 1987.

Inna klasyfikacja:

- gry sytuacyjne,
- biograficzne,
- inscenizacja,
- burza mózgów.

K. Kruszewski, *Gry dydaktyczne - zarys tematu*, "Kwartalnik Pedagogiczny" 1984, nr 2.





Funkcje gier:

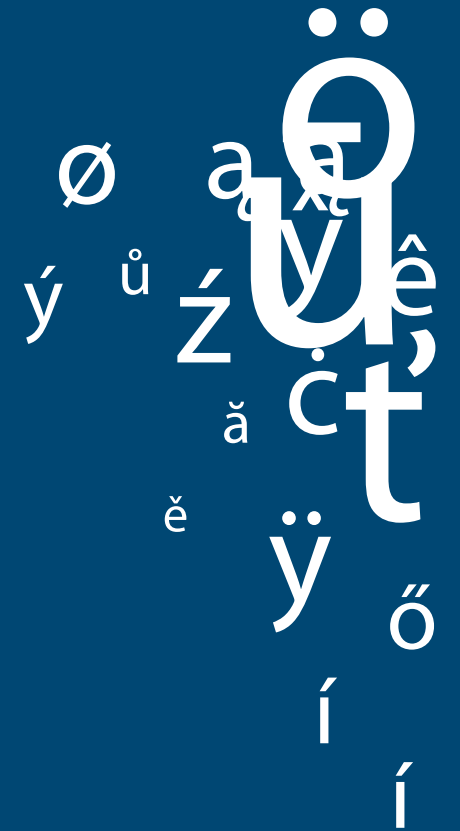
- uczą poszanowania przyjętych norm
- umożliwiają współdziałanie
- sprzyjają uspołecznieniu
- uczą wygrywania i przegrywania

Gry dydaktyczne = ćwiczenia + zadania + emocje.



III. Gry w doradztwie zawodowym – wybrane narzędzia pracy z młodzieżą

- 1) Karty metaforyczne
- 2) Kostki story cubes
- 3) Gry autobiograficzne
- 4) Gry na emocjach
- 5) Gry symulacyjne



Karty metaforyczne - przykłady:

Nazwa gry	Cechy	Zastosowanie	Rozwijane kompetencje
Karty Dixit	integracja grupy, poznanie siebie, diagnoza talentów i mocnych stron	kreatywne myślenie, poszerza perspektywy, poszukiwanie nowych rozwiązań	kreatywność, poszukiwanie rozwiązań, argumentowanie, podejmowanie decyzji, autoprezentacja
Kolory Metafory	wykorzystują fotografie, które zostały dobrane pod kątem różnorodnych skojarzeń	poznanie siebie, określanie własnych wartości, przekonań, rozwiązywania problemów, pobudzanie do zmiany, formułowanie celów	kreatywne myślenie, rozwiązywanie problemów, komunikacja, argumentowanie, praca w zespole, planowanie
Habitat	obrazki okazują różne zależności, w których człowiek się znajduje	stymulowanie myśli i uczuć dotyczących naszych związków z innymi formami życia na ziemi	przeгляд problemów z różnych perspektyw

Kostki story cubes – przykłady:

Nazwa gry	Cechy	Zastosowanie	Rozwijane kompetencje
Story Cubes	Obrazki zawierają również zabawne elementy	pobudzenie do budowania ciekawych historii (storytelling)	kreatywność, analiza celów, zarządzanie sobą w czasie



Gry autobiograficzne – przykłady:

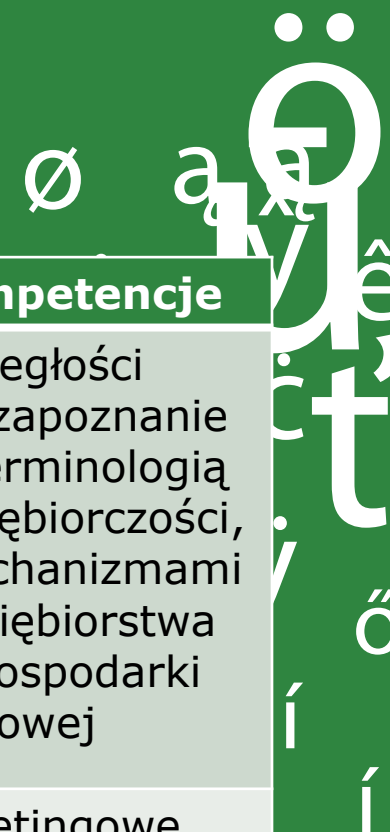
Nazwa gry	Cechy	Zastosowanie	Rozwijane kompetencje
Rozegraj karierę	kreowanie ścieżki zawodowej i pomoc w wejściu na rynek pracy	umiejętność poruszania się po rynku pracy oraz skutecznego poszukiwania zatrudnienia.	poszukiwanie rozwiązań, zdobywanie informacji z różnych źródeł, podejmowanie decyzji, autoprezentacja, metody poszukiwania pracy
CV, Co by było gdyby, Autor Filip Miłtuński	konstruowanie życiorysów postaci, które zdobywają wykształcenie, rozwijają hobby, zdobywają pracę	pobudzanie ich do refleksji nad przyszłością zawodową	strategiczne myślenie, kreatywność
Podróż bohatera	praca z obrazami i metaforą, wspierające rozwój potencjału osobistego i zawodowego	wyznaczanie i osiąganie celów, motywacji do działania, analizy zasobów, tworzenia planu działania, podsumowania dotychczasowych doświadczeń	analiza sytuacji i poszukiwanie rozwiązań, zdobywanie informacji z różnych źródeł, argumentowanie, podejmowanie decyzji, autoprezentacja, planowanie, motywacja do działania, kreatywność

Gry na emocjach – przykłady:

Nazwa gry	Cechy	Zastosowanie	Rozwijane kompetencje
Gra na emocjach	wspieranie rozwoju inteligencji emocjonalnej uczniów	określenie, nazwanie, rozpoznawanie i zarządzanie emocjami	kreatywność, komunikacja, poszukiwanie rozwiązań, argumentowanie
Góra uczuć	dzielenie się swoimi uczuciami, emocjami, przeżyciami w bezpieczny i komfortowy sposób	przeniknąć do dziecięcego świata, poznać elementy, które skrywa jego wnętrze, ćwiczenia na pobudzenie wyobraźni	współpraca w grupie
Karty Emocje	rozwijanie umiejętności rozpoznawania i nazywania swoich emocji, kształtowanie umiejętności radzenia sobie z emocjami, ćwiczenia wspierające regulację emocji i pogłębiające wgląd w siebie	do wykorzystania w pracy m.in. w obszarach: emocji, relacji, potrzeb, wyznaczania granic, komunikacji, współpracy	budowanie relacji terapeutycznej, wzbogacają warsztat pracy

Gry symulacyjne – przykłady:

Nazwa gry	Cechy	Zastosowanie	Rozwijane kompetencje
Gra symulacyjna "Kaczki"	symulacja działania przedsiębiorstwa w warunkach gospodarki wolnorynkowe	samodzielne rozwijani fabuły gry przez uczniów	ćwiczenie biegłości w matematyce, zapoznanie z podstawową terminologią z zakresu przedsiębiorczości, zapoznanie z mechanizmami działania przedsiębiorstwa w warunkach gospodarki wolnorynkowej
Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo	założenie własnej, realnie działającej firmy w szkole	przygotowanie uczniów do prowadzenia własnej działalności gospodarczej, pokazanie szans i zagrożeń wynikających z samozatrudnienia oraz kształtowanie postaw i umiejętności	działania marketingowe, produkcja i sprzedaż swoich produktów/usług, prowadzenie dokumentacji finansowej swojego miniprzedsiębiorstwa



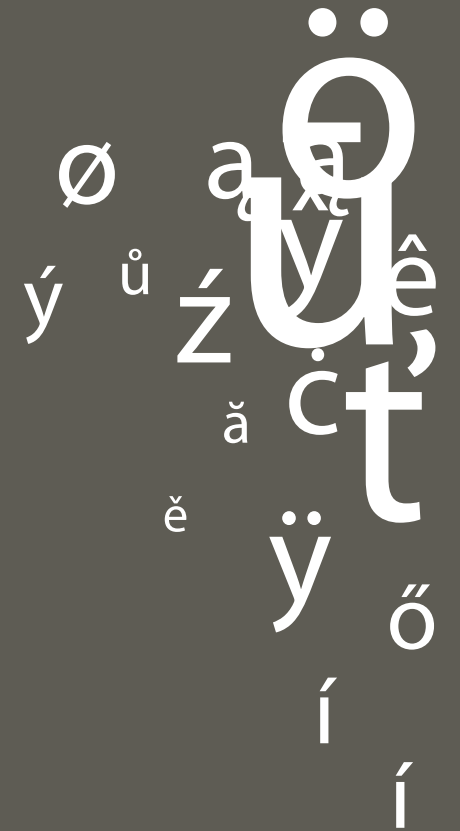


Nazwa gry	Cechy	Zastosowanie	Rozwijane kompetencje
Branżowe Symulacje Biznesowe REVAS	praktyczna nauka biznesu i zarządzania umożliwiająca podejmowanie realistycznych decyzji biznesowych mających wpływ na rozwój wirtualnej firmy w wybranej branży	podejmowanie realnych decyzji menedżerskich mających wpływ na realizację zarządzanym projektem w określonym czasie i budżecie	praca indywidualna i grupowa, tworzenie stanowisk pracy, inwestowanie , ustalanie cen, duże zaangażowanie



Ćwiczenia:

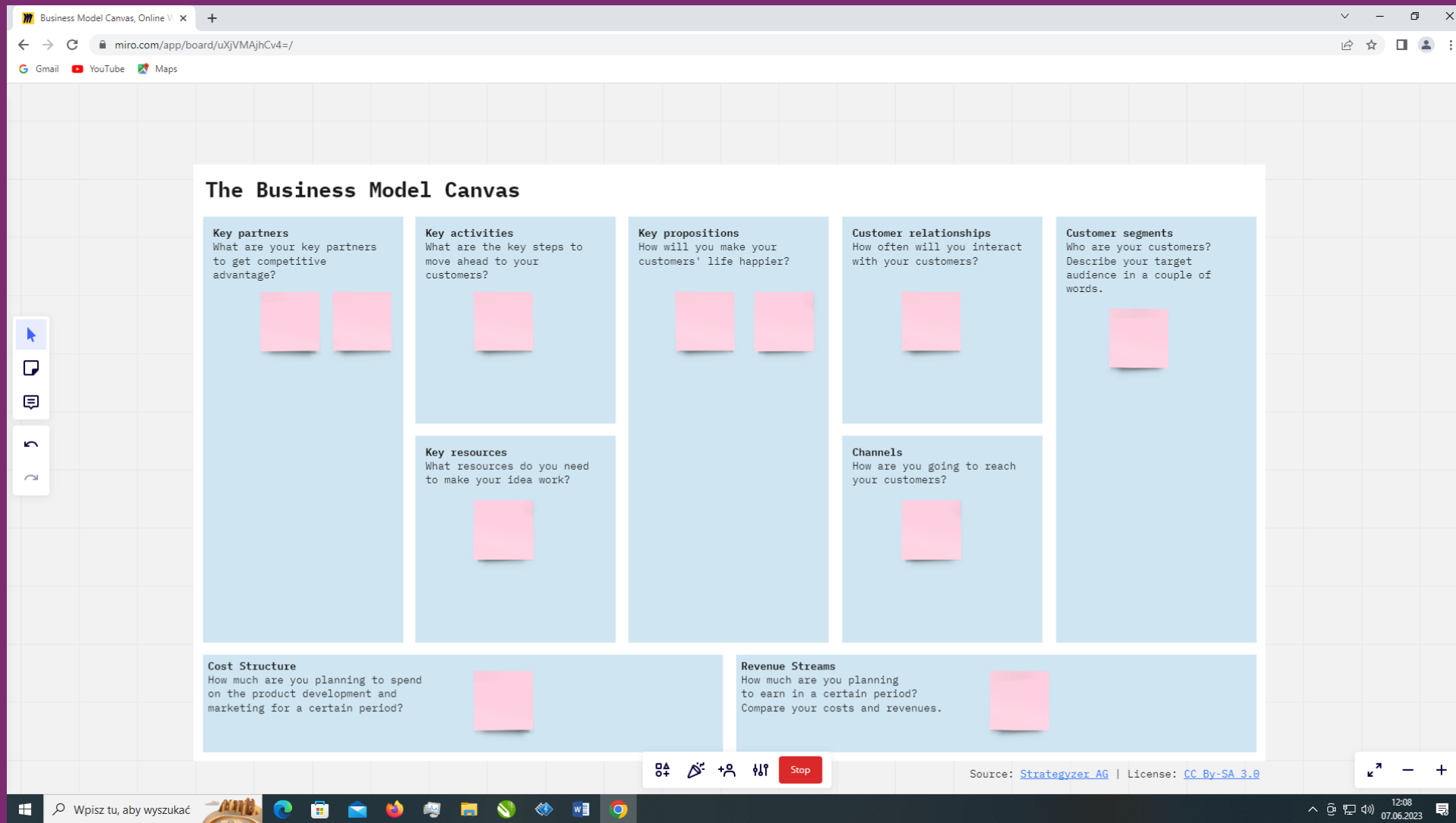
1. Karty metaforyczne
2. The Business Model Canvas



The Business Model Canvas

Szablon modelu
biznesowego

[https://miro.com
/app/board/uXjV
MAjhCv4=/](https://miro.com/app/board/uXjVMAjhCv4=/)





euro | guidance

European Network to Support
Lifelong Guidance



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji



europass

**Narodowa Agencja Programu Erasmus+
i Europejskiego Korpusu Solidarności**

Edukacja, Szkolenia, Młodzież



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**