

Kurs: Nauczanie przez gry symulacyjne.

Sylabus kursu

Liczba godzin: **60**

Termin: **10 tygodni**

Forma prowadzenia zajęć: wszystkie zajęcia prowadzone są w trybie [on-line](#).

Opis kursu:

Celem kursu jest zapewnienie uczestnikom wiedzy teoretycznej i praktycznych umiejętności niezbędnych do uwzględnienia w programach nauczania nowatorskich i nowoczesnych form związanych z edukacją z wykorzystaniem mechanizmów gier symulacyjnych.

Uczestnicy kursu:

Kurs jest przeznaczony dla wszystkich osób zainteresowanych tematyką szkolenia, pragnących wzbogacić swój warsztat pracy. W szczególności kurs jest skierowany do nauczycieli, wychowawców, terapeutów pedagogicznych, dyrektorów, kadry kierowniczej, pedagogów, psychologów.

Dostęp do materiałów kursowych jest bezpłatny.

Cele kursu:

Cel ogólny: Poznanie podstaw związanych z wykorzystaniem gier symulacyjnych w pracy z uczniami i wychowankami.

Cele szczegółowe: Po ukończeniu kursu uczestnik posiada wiedzę w zakresie uwzględniania w programach nauczania gier symulacyjnych. Wie w jaki sposób zaplanować lekcję z wykorzystaniem gier symulacyjnych. Potrafi w odpowiedni sposób zastosować mechanizmy gier we własnej pracy.

Organizacja kursu:

Kurs składa się z 5 modułów realizowanych przez internet w rytmie co dwa tygodnie. Łącznie więc kurs obejmuje 10 tygodni. Co dwa tygodnie będą udostępniane nowe materiały do studiowania i zadania online. Po każdym module odbywają się testy, a niekiedy wykonywane są zadania/ćwiczenia dodatkowe.

Nie wszystkie zadania są obowiązkowe. Kurs kończy się egzaminem on-line (dla osób, które pragną otrzymać certyfikat). Materiały kursu zostały podzielone na materiały podstawowe (obowiązkowe) oraz uzupełniające.

Konsultacje online w sprawach merytorycznych:

Pytania można zadawać pisząc na email: info@edumach.pl Pytania są potem kierowane do autora kursu, który w razie potrzeby udziela na nie odpowiedzi.

Program i harmonogram kursu:

Moduły kursu	Treść kursu
Moduł 1: Wprowadzenie do gier symulacyjnych w edukacji. 23.03.2026 - 06.04.2026 r.	1. Definicja i rodzaje gier symulacyjnych. 2. Korzyści z wykorzystania gier symulacyjnych w nauczaniu. 3. Psychologiczne podstawy gier symulacyjnych.
Moduł 2: Projektowanie gier symulacyjnych w kontekście edukacyjnym 06.04.2026 - 20.04.2026 r.	1. Kroki projektowania gry symulacyjnej. 2. Dostosowywanie gier symulacyjnych do różnych przedmiotów i poziomów nauczania. 3. Elementy grywalizacji w symulacjach.
Moduł 3: Implementacja gier symulacyjnych w klasie 20.04.2026 - 04.05.2026 r.	1. Przygotowanie do wdrożenia gry symulacyjnej. 2. Rola nauczyciela podczas gry symulacyjnej. 3. Ocena postępów uczniów.
Moduł 4: Adaptacja i ewaluacja gier symulacyjnych 04.05.2026 - 18.05.2026 r.	1. Adaptacja gier symulacyjnych do środowiska online i offline. 2. Tworzenie własnych zasobów do gier symulacyjnych. 3. Ewaluacja efektywności gier symulacyjnych.
Moduł 5: Przyszłość gier symulacyjnych w edukacji 18.05.2026 - 01.06.2026 r.	1. Nowoczesne technologie w grach symulacyjnych. 2. Gry symulacyjne a rozwój kompetencji XXI wieku. 3. Trendy i innowacje w projektowaniu gier edukacyjnych.
EGZAMIN KOŃCOWY 18.05.2026 - 01.06.2026 r.	obowiązkowy w przypadku potrzeby otrzymania zaświadczenia

Rodzaje aktywności wymagane w poszczególnych modułach kursu (nie wszystkie w każdym module):

- przeczytać obowiązkowe materiały,
- rozwiązać test tj. odpowiedzieć na kilka pytań związanych z kursem (obowiązkowe w przypadku potrzeby otrzymania zaświadczenia o ukończeniu kursu),
- wziąć udział w dyskusji na forum (zadanie dodatkowe),
- wykonać ćwiczenie/ zadanie dodatkowe (nieobowiązkowe),
- obejrzeć filmik,
- wykonać ćwiczenia do samokontroli,
- odwiedzić podane strony internetowe.

Warunki zaliczenia i uzyskania certyfikatu:

Warunki zaliczenia kursu i uzyskania zaświadczenia są następujące:

- wzięcie udziału w 5 mini-testach online z każdego modułu (wynik testu nie ma wpływu na zaliczenie kursu),
- uzyskanie pozytywnej oceny z egzaminu końcowego. Warunkiem udziału w egzaminie online jest:
 - ◆ zaliczenie testów z poszczególnych modułów,
 - ◆ przesłanie zgłoszenia na egzamin,
 - ◆ opłacenie egzaminu i certyfikatu (**65zł. za certyfikat w wersji elektronicznej lub 75 zł. za certyfikat w wersji papierowej i elektronicznej**).

Dla uczestników, którzy z różnych względów nie będą mogli zakończyć kursu w terminie i którym nie uda się zaliczyć przewidzianych w danym terminie testów z poszczególnych modułów będzie możliwość pod koniec kursu (od przedostatniego modułu) uzyskania dostępu do materiałów i zaliczenia zaległych testów.

Uwagi końcowe:

Wszelkie problemy techniczne i inne związane z organizacją kursu należy zgłaszać drogą elektroniczną na adres: info@edumach.pl Zgłaszane problemy będą grupowane tematycznie, dwa razy w tygodniu udzielana będzie odpowiedź na forum na daną grupę pytań.

Prawa autorskie:

Prawa autorskie kursu zastrzeżone. SCE EDU-MACH Sp. z o. o. udziela zezwolenia na korzystanie z materiałów kursowych w celach związanych z uczestnictwem w kursie. Korzystanie z kursu i materiałów autorskich twórcy, w tym ich wielokrotnianie i dalsze rozpowszechnianie, dla innych celów wymaga wyraźnego zezwolenia naszej firmy, chyba że możliwość korzystania wynika z przepisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (dozwolony użytek). Korzystanie z materiałów autorskich wymaga w każdym przypadku podania nazwy firmy: Specjalistyczne Centrum Edukacji EDU-MACH Sp. z o. o.