

# 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](mailto: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                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Moduł 1:</b><br>Wprowadzenie do gier symulacyjnych w edukacji.<br>24.11.2025 - 08.12.2025 r.            | 1. Definicja i rodzaje gier symulacyjnych.<br>2. Korzyści z wykorzystania gier symulacyjnych w nauczaniu.<br>3. Psychologiczne podstawy gier symulacyjnych.              |
| <b>Moduł 2:</b><br>Projektowanie gier symulacyjnych w kontekście edukacyjnym<br>08.12.2025 - 22.12.2025 r. | 1. Kroki projektowania gry symulacyjnej.<br>2. Dostosowywanie gier symulacyjnych do różnych przedmiotów i poziomów nauczania.<br>3. Elementy grywalizacji w symulacjach. |
| <b>Moduł 3:</b><br>Implementacja gier symulacyjnych w klasie<br>22.12.2025 - 05.01.2026 r.                 | 1. Przygotowanie do wdrożenia gry symulacyjnej.<br>2. Rola nauczyciela podczas gry symulacyjnej.<br>3. Ocena postępów uczniów.                                           |
| <b>Moduł 4:</b><br>Adaptacja i ewaluacja gier symulacyjnych<br>05.01.2026 - 19.01.2026 r.                  | 1. Adaptacja gier symulacyjnych do środowiska online i offline.<br>2. Tworzenie własnych zasobów do gier symulacyjnych.<br>3. Ewaluacja efektywności gier symulacyjnych. |
| <b>Moduł 5:</b><br>Przyszłość gier symulacyjnych w edukacji<br>19.01.2026 - 02.02.2026 r.                  | 1. Nowoczesne technologie w grach symulacyjnych.<br>2. Gry symulacyjne a rozwój kompetencji XXI wieku.<br>3. Trendy i innowacje w projektowaniu gier edukacyjnych.       |
| <b>EGZAMIN KOŃCOWY</b><br>19.01.2026 - 02.02.2026 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](mailto: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.