

Kurs: **Grywalizacja - tworzenie i wykorzystywanie gier w edukacji**

Sylabus kursu

Liczba godzin: **60**

Termin: **10 tygodni**

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

Opis kursu:

Przedmiotem kursu jest zwiększenie wiedzy uczestników na temat tworzenia gier i wykorzystywania ich w praktyce edukacyjnej.

Uczestnicy kursu:

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

Dostęp do materiałów kursowych jest bezpłatny.

Cele kursu:

Cel ogólny: poszerzenie wiedzy na temat projektowania, tworzenia i użytkowania gier w praktyce szkolnej.

Cele szczegółowe: *Po ukończeniu kursu uczestnik będzie posiadał wiedzę i umiejętności w zakresie: tworzenia gier, sporządzania instrukcji, określania celów, umiejętności zastosowania różnych mechanik do aktywizacji uczniów.*

Po ukończeniu kursu uczestnik: będzie znał przykładowe gry, a także będzie potrafił stworzyć nową grę wspólnie z uczniami przy zastosowaniu nabytych w trakcie kursu umiejętności.

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:

Konsultacje odbywają się na forum ogólnym kursu.

Pytania uczestników są grupowane wg pojawiających się problemów i udzielna jest raz w tygodniu odpowiedź na forum.

Program i harmonogram kursu:

Moduły kursu	Treść kursu
Moduł 1: Wprowadzenie 24.11.2025 - 08.12.2025 r.	1. Grywalizacja – podstawy 2. Mechanika gier 3. Najlepsze pomysły 4. Wyznaczanie celów edukacyjnych
Moduł 2: Projektowanie gier 08.12.2025 - 22.12.2025 r.	1. Teoria projektowania gier 2. Przygotowanie instrukcji 3. O graczach słów kilka czyli typologia graczy
Moduł 3: Planowanie zajęć 22.12.2025 - 05.01.2026 r.	1. Tworzenie zajęć w oparciu o struktury gier 2. Wdrażanie gier w przedszkolu i szkole 3. Psychologiczne aspekty wykorzystania gier
Moduł 4: Grywalizacja w praktyce 05.01.2026 - 19.01.2026 r.	1. Rola nauczyciela w projektowaniu i zarządzaniu procesem wykorzystania gier w szkole 2. Role uczniów w procesie tworzenia i kształtowania gier 3. Jak nagradzać uczestników gry?
Moduł 5: Podsumowanie 19.01.2026 - 02.02.2026 r.	1. Wykorzystanie gier w praktyce szkolnej 2. Symulacje, case study i inne możliwości, w których można wykorzystać grywalizację
EGZAMIN KOŃCOWY 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 **(65 zł. 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 zwielokrotnianie 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.