

| | | | |
|--|---|--|--|
| Nazwa zajęć: Grywalizacja w edukacji | | Gamification in education | |
| Kierunek: Pedagogika | | | Obowiązuje od roku ak. 2019/2020 |
| Poziom: II stopnia | Profil: praktyczny | Grupa zajęć: Specjalnościowe | |
| Semestr: III | Forma zaliczenia: Z - zaliczenie na ocenę | Punkty ECTS: 2 | Zajęcia do wyboru: Tak |
| | | | Język zajęć: polski |

Forma zajęć i liczba godzin na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych:

| | | |
|----------------------------|--------------------------|--------------------------------|
| Ćwiczenia 15 / 8 | Projekt 15 / 8 | Suma godzin: 30 / 16 |
|----------------------------|--------------------------|--------------------------------|

Specjalność:
Edukacja medialna

Nazwiska osób odpowiedzialnych za zajęcia:
dr Robert Żak

Opis zajęć:
Przedmiot "Grywalizacja w edukacji" przeznaczony jest dla studentów, którzy interesują się innowacyjnym wykorzystaniem w działaniach edukacyjnych zasad, które rządzą grami. Dzięki temu codzienne, konieczne do wykonania monotonne czynności można przeobrazić w fascynujące, angażujące uczucia i pełne wyzwań działania. Umożliwi to zwiększenie zainteresowania uczniów oraz zmobilizowanie ich do większego zaangażowania w samokształcenie. Celem przedmiotu jest zapoznanie z innowacyjnymi metodami wykorzystującymi najnowsze badania na temat budowy mózgu i zachowań ludzkich w codziennym życiu oraz wykształcenie umiejętności opracowywania strategii wdrożenia grywalizacji. Po ukończeniu kursu studenci będą potrafili zaprojektować działania edukacyjne wykorzystujące mechanizmy i doświadczenia świata gier, które umożliwią długofalową zmianę zachowań uczniów i ich opiekunów. Taka wiedza i umiejętności sprawią, że jako absolwenci będą poszukiwanymi fachowcami na rynku pracy.

Cele dydaktyczne:

- Kształcenie znajomości zasad wprowadzania grywalizacji do świata edukacji oraz umiejętności opracowywania i wdrażania projektów wykorzystujących mechanizmy znane z gier.
- Znajomość zasad projektowania i budowania gier. Poznanie mechanizmów stosowanych w grach, które mogą być wykorzystane w procesie edukacji.
- Projektowanie grywalizacji w edukacji z wykorzystaniem właściwych komponentów, odpowiedniej mechaniki, dynamiki oraz estetyki. Opracowywaniem mechanizmów wciągających uczniów w świat gry, motywujących do wykonywania określonych akcji.
- Znajdywanie problemów zawodowych i grupowe ich rozwiązywanie przy pomocy mechanizmów znanych z gier.

Metody dydaktyczne:

| | |
|-----|---------------------------------|
| MP1 | praca ze źródłem elektronicznym |
| MC1 | ćwiczenie praktyczne |
| MC2 | projekt |
| MS1 | metoda sytuacyjna |

Metody oceniania:

| | |
|-----|------------------|
| MO1 | test kontrolny |
| MO2 | praca projektowa |

Ćwiczenia

| | |
|----|--|
| C1 | Projektowanie gier - system MDA. |
| C2 | Wykorzystanie komponentów gier (poziomy, osiągnięcia, kolekcje, punkty, odznaki, rankingi ...) |
| C3 | Wykorzystanie elementów mechaniki gier (współpraca, wyzwania, nagrody, współzawodnictwo ...) |
| C4 | Wykorzystanie elementów dynamiki gier (fabuła, relacje, narracja, ograniczenia, emocje ...) |
| C5 | Praca nad estetyką gier stosowanych w edukacji. |
| C6 | Dostosowanie elementów gier do różnego typu graczy. |
| C7 | Budowa systemu grywalizacyjnego (cel, akcje, reguły, warunki wygranej ...) |

Projekt

| | |
|----|--|
| P1 | Zapoznanie się z projektami wykorzystania grywalizacji w edukacji. |
| P2 | Podział na grupy ćwiczeniowe i wspólne określenie problemu. |
| P3 | Grupowe poszukiwanie rozwiązania postawionego problemu. |
| P4 | Opracowanie projektu grywalizacji odpowiadającego założonemu celowi. |
| P5 | Znalezienie właściwych komponentów, wybranie mechaniki i dynamiki gry. |
| P6 | Budowa scenariusza wykorzystującego mechanizmy grywalizacji. |
| P7 | Przedstawienie opracowanego rozwiązania na forum grupy. |

Literatura podstawowa

| | |
|---|---|
| 1 | kurs e-learningowy na platformie WLODEK |
| 2 | P. Tkaczyk: Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych. One Press 2012 |
| 3 | G. Zichermann, |

Literatura uzupełniająca

| | |
|---|---|
| 1 | J. Korzeniewska: Ograć nawyki. Jak zastosować mechanizmy gier w procesie zmiany osobistej. One Press 2016 |
| 2 | M. Reda, A. Cybulski, K. Przybylski: Osiągnij przewagę w biznesie dzięki grywalizacji. Gamfi 2015 |
| 3 | J. Siadkowski, Grywalizacja. Zrób to sam. Poradnik. Fundacja Orange, Fundacja Highlight/Inaczej. 2014 |

Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia jest, co najmniej w stopniu podstawowym, przyswojenie wiadomości na temat grywalizacji, zdobycie umiejętności jej wykorzystania w edukacji, przygotowanie projektu polegającego na samodzielnym wprowadzeniu mechanizmów gier do nauczania innych.

Przykłady pytań zaliczeniowych

Omów rolę gier w życiu człowieka.
 Przedstaw rodzaje graczy i ich podstawowe zachowania.
 Omów komponenty występujące w grywalizacji.
 Przedstaw elementy mechaniki i dynamiki gier.
 Jakimi mechanizmami ze świata gier mogą "bezsboleśnie" zmienić nawyki uczniów.
 Przygotuj projekt wdrożenia grywalizacji w procesie edukacji.

Obciążenie pracą studenta

Studia stacjonarne/niestacjonarne

| | | | |
|----------------------|-----------|---------|------|
| Forma pracy studenta | Ćwiczenia | Projekt | Suma |
|----------------------|-----------|---------|------|

| | | | | | | | |
|---|------|------|------|------|--|------|------|
| Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela | 15 g | 8 g | 15 g | 8 g | | 30 g | 16 g |
| Zapoznanie się z literaturą przedmiotu | 5 g | 9 g | | | | 5 g | 9 g |
| Przygotowanie się do zajęć | | | | | | | |
| Przygotowanie się do kolokwium | | | | | | | |
| Realizacja zadanych ćwiczeń i zadań | 5 g | 10 g | | | | 5 g | 10 g |
| Przygotowanie sprawozdania z ćwiczeń | | | | | | | |
| Przygotowanie projektu / pracy | | | 10 g | 15 g | | 10 g | 15 g |
| Przygotowanie się i udział w egzaminie | | | | | | | |
| | 25 g | 27 g | 25 g | 23 g | | 50 g | 50 g |

| Efekty uczenia się | KEK | Treści kształcenia | Metody dydaktyczne | M. oceniania |
|--|------------|---------------------------|---------------------------|---------------------|
| posiada wiedzę na temat wykorzystania mechanizmów stosowanych w grach w procesie nauczania i uczenia się | K_W03 | C1-C7 P3-P6 | MP1, MC1, MC2, MS1 | MO1, MO2 |
| rozumie praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu socjologii i psychologii w grywalizacji działalności edukacyjnej | K_W07 | C1-C4 P3-P6 | MP1, MC1, MC2, MS1 | MO1, MO2 |
| potrafi dokonać analizy problemów pedagogicznych i generować oryginalne ich rozwiązania w oparciu o teorie znane z gier oraz przewidywać skutki takich działań | K_U01 | C1-C7 P1-P7 | MP1, MC1, MC2, MS1 | MO1, MO2 |
| potrafi wybrać właściwy sposób postępowania oraz zastosować odpowiednie elementy procesu grywalizacji w celu efektywnej realizacji zadań zawodowych | K_U02 | C1-C7 P3-P7 | MP1, MC1, MC2, MS1 | MO1, MO2 |
| potrafi zintegrować swoją dotychczasową wiedzę na temat procesów edukacyjnych z nowymi informacjami na temat wykorzystania mechanizmów gier w celu autrakcyjnienia procesu kształcenia i uzyskania lepszych rezultatów | K_U05 | P3-P6 | MC2, MS1 | MO2 |
| potrafi przy pomocy elementów znanych z gier komunikować się z szerokim gronem odbiorców | K_U07 | P1-P7 | MP1, MC1, MC2, MS1 | MO1, MO2 |
| potrafi pracować w zespole nad poszukiwaniem rozwiązania postawionego zadania oraz przygotowania gotowego rozwiązania | K_U12 | P2-P7 | MC2, MS1 | MO2 |
| odznacza się rozwagą i dojrzałością w wykorzystaniu elementów gier w edukacji | K_K01 | C1-C7 P4-P6 | MP1, MC1, MC2, MS1 | MO1, MO2 |
| rozumie potrzebę ustawicznego samokształcenia szczególnie na polu wykorzystania technologii informacyjnych oraz poszanowania praw autorskich w trakcie pozyskiwania, wykorzystania i udostępniania informacji | U_K07 | P3-P6 | MC2, MS1 | MO2 |
| potrafi określić wartości, cele i zadania realizowane z wykorzystaniem grywalizacji w praktyce pedagogicznej | K_K08 | C1-C7 P3-P6 | MP1, MC1, MC2, MS1 | MO1, MO2 |