



PROGRESFERA
OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



STUDIA
PODYDIPLOMOWE



2023/2024

GRY I
GRYWALIZACJA W
EDUKACJI -
JEDYNE TAKIE
STUDIA
NASTAWIONE NA
PRACĘ W
OŚWIACIE!



*Let's
play!*

NIEPUBLICZNY OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI „PROGRESFERA”

tel. 61 662 85 66 tel. 666 356 705 studia@progresfera.edu.pl

www.progresfera.edu.pl

szkolenia.progresfera.edu.pl



OPIS KIERUNKU

Jeśli pracujesz w szkole lub prowadzisz jakiegokolwiek zajęcia dla dzieci lub młodzieży, doskonale zdajesz sobie sprawę ze słabszych stron systemu oświaty:

- dynamicznie zmieniające się technologie,
- szybki wzrost ilości wiedzy przekazywanej w szkole,
- nowe pokolenia uczniów o innych potrzebach – oto prawdziwe wyzwanie dla edukatorów, nauczycielek i innych osób, związanych z kształceniem.

Jak na nie odpowiedzieć? Czymś, co ludzkość zna i kocha od wieków - grami!

Współcześnie niemal 80% młodych ludzi aktywnie korzysta z gier wideo, poświęcając na nie około 8,5 h tygodniowo. Jednocześnie ogromną popularnością cieszą się także gry planszowe, terenowe czy Role Playing Games. **Postaw więc na efektywne metody dydaktyczne**, które zaangażują Twoich uczniów, zmotywują ich do samodzielnego poszukiwania wiedzy i sprawią, że nauka zacznie kojarzyć się z przyjemnością – **zgryalizuj proces edukacji!**

Brzmi skomplikowanie? Dzięki naszym praktycznym, kompleksowym pod kątem tematyki studiom będziesz w pełni do tego przygotowana/y! Najlepsi eksperci i ekspertki z zakresu edukacji i gier przedstawią Ci temat grywalizacji „od A do Z”. Dodatkowo zobaczysz, jak dobrać gry w zależności od potrzeb uczniów, nauczysz się projektować własne gry czy korzystać z najnowszych rozwiązań, jak na przykład z wirtualnej rzeczywistości. **W wygodnej formie hybrydowej** przygotujesz się do tego, aby **zmienić edukacyjny świat na swoich lekcjach!**

ORGANIZACJA STUDIÓW:

Zajęcia:

Studia w trybie hybrydowym z wykorzystaniem nowoczesnych metod kształcenia (4 zjazdy online i 3 zjazdy stacjonarne w Poznaniu).

E-platforma:

Dostęp do rozbudowanej platformy szkoleniowej.

Pakiet obszernych materiałów opracowanych przez nasze ekspertki.

Praktyka:

W trakcie studiów słuchacz przygotowuje projekt własny (20 godzin).

Zajęcia prowadzone są w małej grupie warsztatowej – do 30 osób.



NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

Nauka odbywa się w trybie hybrydowym. Studenci mają możliwość uczestnictwa w zajęciach online prowadzonych w formie warsztatowej oraz stacjonarnych prowadzonych w Poznaniu.

OPLATY:

Koszt - 4400 zł + opłata rekrutacyjna w wysokości - 100 zł, Czesne za studia można wpłacać: jednorazowo, semestralnie lub w systemie ratalnym (8 rat), według ustalonych terminów wpłat.

Przy zapisie do 31.08.2023 roku specjalna zniżka - 200 zł taniej. Czyli cena za studia wynosi - 4200 zł.

STUDIA ADRESOWANE SĄ DO:

- **nauczycielek i nauczycieli** wszystkich specjalności i poziomów nauczania, którzy chcą w sposób zaplanowany i wartościowy włączyć metody gamifikacji oraz gry do pracy z młodym pokoleniem,
- osób z wykształceniem wyższym zainteresowanych doskonaleniem zawodowym w zakresie nowych technologii i metodyki kształcenia,
- **pracownic i pracowników placówek opiekuńczych**, wychowawczych, kulturalno-oświatowych, bibliotek,
- **trenerów sportowych, animatorów, edukatorów**,
- **osób prowadzących szkoły językowe**, artystyczne, kursy rozwijające hobby czy zorganizowany wypoczynek dla dzieci i młodzieży

Warunkiem ukończenia studiów podyplomowych jest przygotowanie projektu własnego studenta.

ZAPISY:

- mailowo: studia@progresfera.edu.pl
- przez formularz zapisu, dostępny na naszej stronie internetowej.

Zajęcia na studiach podyplomowych trzyletnich w roku akademickim 2023/24 są realizowane od listopada 2023 do maja 2024 r.



MODUŁ 1: PEDAGOGIKA GIER I GRY W PEDAGOGICE

TEMATYKA:

1. Wprowadzenie do ludologii, czyli groznawstwa.
2. Rodzaje gier video i analogowych i kompetencje, jakie rozwijają
3. Korzyści z gier w szkole wraz z przykładami szkół i systemów, które z gier korzystają
4. Rywalizacja czy współpraca? - czyli wpływ typu gry na rozwój ucznia i relacje w klasie
5. PEGI – klasyfikacja gier
6. Dydaktyka grywalizacji

MODUŁ 2: GRY NA PRZEDMIOTACH (ANALOGOWE I CYFROWE): DO RÓŻNYCH POZIOMÓW

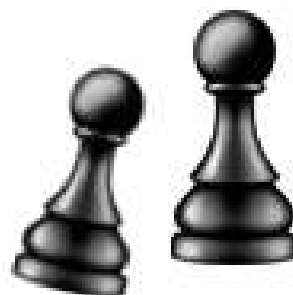
TEMATYKA:

1. Glottodydaktyka - jak wprowadzić elementy gier do nauki języków obcych
2. Społeczeństwo, kultura, historia - gry do nauczania przedmiotów humanistycznych
3. This War of Mine - gra - lektura
4. Gry matematyczne
5. Gry do nauczania przedmiotów przyrodniczych
6. Gry przy przedmiotach artystycznych
7. Gry dla przedszkola i edukacji wczesnoszkolnej
8. Gry na lekcje wychowawcze

MODUŁ 3: PROJEKTOWANIE GIER

TEMATYKA:

1. Projektowanie gier - jak samemu zaprojektować grę planszową/ karcianą
2. Jak zaprosić uczniów do projektowania gier
3. Zostań mistrzem gry!
4. Zgrywalizowanie edukacji/całego przedmiotu/semestru
5. Projektowanie Escape room online i offline





MODUŁ 4: WYKORZYSTANIE GIER W PRACY Z UCZNIAMI SPE

TEMATYKA:

1. Gry w pracy z uczniem z deficytami i niepełnosprawnościami
2. Gry w pracy z uczniem zdolnym
3. Gry kształtujące kompetencje społeczne/rozwijające empatię
4. Gry w służące dobrostanowi, gry socjoterapeutyczne

MODUŁ 5: WYJŚCIE POZA SCHEMAT - NIETYPOWE GRY W EDUKACJI

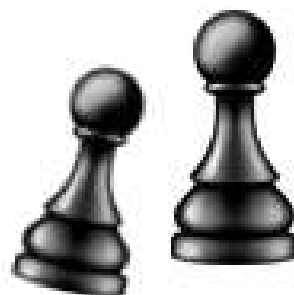
TEMATYKA:

1. Minecraft Edu - programowanie blokowe - warsztat z programowania
2. Gry z VR
3. Lego w edukacji
4. Wykorzystanie kryptologii w edukacji
5. Gry terenowe i miejskie
6. Jak zgrywalizować codzienne nawyki

MODUŁ 6: GRY W POLSKIEJ SZKOLE

TEMATYKA:

1. Gry a pruski system edukacji - czyli jak to zrobić, żeby się dało
2. Dobre praktyki szkół i nauczycieli, którzy już dziś grywalizują edukację
3. Jak sobie radzić bez budżetu, gdzie i jak szukać finansowania





GŁÓWNE TRENERKI/ KOORDYNATORKI MERYTORYCZNE



AGNIESZKA KUCA - KOORDYNATORKA MERYTORYCZNA

Psycholog, doradczyni zawodowa, Praktyk Analizy Transakcyjnej w polu edukacji. Uczestniczy w zaawansowanych szkoleniach z zakresu Analizy Transakcyjnej. Ukończyła Szkołę Trenerów, posiada uprawnienia pedagogiczne. Prowadzi również procesy rekrutacyjne dla biznesu. Od ponad 2009 roku prowadzi warsztaty dla osób dorosłych, dzieci i młodzieży, od 2011 roku dla nauczycieli jako trenerka NODN Progresfera.



ALEKSANDRA KLUPŚ - KOORDYNATORKA MERYTORYCZNA

Psycholog, absolwentka UAM w Poznaniu, Studiów Podyplomowych z zakresu Przygotowania Pedagogicznego oraz Mediacji i Negocjacji, absolwentka Szkoły Trenerów, praktyk Analizy Transakcyjnej w polu Edukacji w cyklu zaawansowanych szkoleń, doradczyni zawodowa, pozaszkolnie-rekruterka. Od 2009 roku pracuje i szkoli dorosłych, dzieci i młodzież, od 2011 jest trenerką NODN Progresfera.



DR DOMINIKA URBAŃSKA-GALANCIAŁ - PARTNERKA MERYTORYCZNA

Doktor nauk humanistycznych w zakresie kulturoznawstwa, absolwentka Wydziału Polonistyki UW. W branży elektronicznej rozrywki od ponad dekady, gdzie jako Dyrektor zarządzająca Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego (SPIDOR) zajmuje się, między innymi, promocją odpowiedzialnego korzystania z gier wideo oraz ich wykorzystaniem w edukacji. Członkini rady programowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier.



KADRA



DR HAB. MICHAŁ MOCHOCKI - TRENER – PROJEKTOWANIE GIER PLANSZOWYCH

Profesor Uczelni na Wydziale Literaturoznawstwa, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, doktor nauk humanistycznych w zakresie literaturoznawstwa z habilitacją z nauk o kulturze i religii. Twórca specjalizacji “badanie i projektowanie gier” na kierunku Humanistyka drugiej generacji i jej koordynator w 2012-2017. W szkoleniach z tworzenia gier współpracował z Rebel.pl (cykl “Laboratorium Gier”), Sirius Game Studio (“Hardkon Larpers Retreat”).



JĘDRZEJ SOŁOWIJSKI - TRENER – GRY W PRACY Z UCZNIEM ZDOLNYM

Edukator, trener, lektor języka angielskiego i certyfikowany trener Odysei Umysłu. Od najmłodszych lat związany z grami wideo – początkowo jako gracz, potem jako popularyzator włączania ich w proces edukacji. Gość konferencji poświęconych grywalizacji takich jak Games for Impact 2020 czy Let’s Play Niezwykła Edukacja (2021). Prowadzi zajęcia dla rodziców, jak i nauczycieli, podczas których przybliży ideę kreatywnego podejścia do rozwoju.



KAROLINA NOWAK - TRENERKA – GRY MATEMATYCZNE

Nauczycielka matematyki w LO, wieloletnia doradczyni metodyczna, obecnie edukatorka i właścicielka firmy edukacyjnej. Ekspertka komisji egzaminacyjnych i kwalifikacyjnych ds. awansu zawodowego nauczycieli. Ceni i stara się uwzględniać w pracy z młodzieżą zdobycze neurodydaktyki. Uważa, że nauczanie matematyki powinno zacząć się od gier, zagadek, łamigłówek, powinno dawać radość i frajdę, rozwijać współpracę i tworzyć relacje



KADRA



DR DAMIAN GAŁUSZKA - TRENER – LUDOLOGIA, SERIOUS GAMES, VR

Doktor socjologii, zainteresowany nowymi technologiami, a szczególnie grami cyfrowymi. Adiunkt na Wydziale Humanistycznym AGH, gdzie w ramach Laboratorium EduVRLab od kilku lat wykorzystuje VR w dydaktyce. Autor kilkudziesięciu publikacji, w tym poświęconych edukacyjnemu aspektowi gier. W 2017 r. opublikował swoją książkę pt. „Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje”. Aktualnie pracuje nad książką o silver gamingu w Polsce.



ARTUR KASPRZAK - TRENER – LEGO W EDUKACJI

Dyrektor Szkoły Podstawowej im. E. Bojanowskiego w Kunowie gminie Gostyń. Nauczyciel informatyki z przeszło 30-letnim stażem. Pasjonat nowych technologii, druku 3D, klocków LEGO® i turystyki rowerowej. Główny konsultant w sprawie wykorzystania klocków w Lego w edukacji na terenie gminy Gostyń.



DR ANNA TRAUT-SELIGA - TRENERKA – GRY W PRZEDMIOTACH PRZYRODNICZYCH

Prezeska Cechu Fantastyki SkierCon, organizatorka ECONu. Nauczycielka akademicka i oświatowa – profesorka na Akademii Nauk Stosowanych Stefana Batorego oraz nauczycielka w Liceum Ogólnokształcącym imienia Cz. Tańskiego w Puszczy Mariańskiej. Zwolenniczka metod niekonwencjonalnych w nauczaniu. Pasjonatka gier planszowych, bitewniakowych i RPG, wykorzystująca gry w procesie dydaktycznym i zachęcająca uczniów i studentów do przygotowywania własnych gier.



KADRA



DR AUGUSTYN SURDYK - TRENER – GRY NA JĘZYKACH OBCYCH

Anglista, językoznawca, glottodydaktyk, ludolog, adiunkt w Zakładzie Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej Wydziału Neofilologii UAM w Poznaniu. Członek-założyciel Polskiego Towarzystwa Badania Gier, członek Zarządu Głównego PTBG – Skarbnik. Przewodniczący Poznańskiego Koła PTBG przy ILS UAM w Poznaniu, Redaktor-założyciel i Redaktor naczelny czasopisma naukowego „Homo Ludens”



PIOTR BASIŃSKI - TRENER – ESCAPE ROOM, GRY MIEJSKIE I TERENOWE

Geograf z wykształcenia, powsinoga z zamiłowania. Organizator gier miejskich obsługowych i animator podczas gier, autor gier miejskich bezobsługowych. Współautor publikacji Mała ojczyzna – wielka sprawa. Edukacyjna gra terenowa i artykułów prasowych na temat gier miejskich. Wykładowca akademicki na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (przedmiot Gry miejskie i przestrzeń publiczna, przedmiot Miasto jako plansza).



ANNA JANKOWIAK - TRENERKA – ZGRYWALIZOWANIE CODZIENNYCH NAWYKÓW

CEO Grywit (grywalizacja), CEO Aminnosys (systemy dla branży medycznej i farmaceutycznej w Afryce i Azji), CEO Justmotive (programy lojalnościowe i rozwojowe), pasjonatka angażowania ludzi, ekologii i wellbeingu. Tworzy programy lojalnościowe i motywacyjne nowej generacji dzięki połączeniu psychologii z technologią, które uznane zostało za innowację na skalę światową.



KADRA



MACIEJ PIWOWARCZUK - TRENER – GRY DO NAUCZANIA HISTORII

prezes zarządu Fundacji na rzecz Wielkich Historii. Kurator, dokumentalista, twórca innowacyjnych narzędzi edukacyjnych. Wcześniej zasiadał w zarządzie World of VR oraz był dyrektorem wydawniczym odpowiedzialnym za rozwój obszaru wideo w jednym z największych koncernów medialnych. Wykładowca na kierunku Product Design Masterclass Uniwersytetu SWPS, ekspert Instytutu Badań Edukacyjnych.



MARLENA MARSZAŁEK - TRENERKA – GRY DLA PRZEDSZOLA I EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ

Nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej, a wcześniej wychowania przedszkolnego, wykładowca akademicki, trener, szkoleniowiec, trener I i II stopnia dziecka z zaburzoną koncentracją i uwagą, trener rozwoju kreatywności, certyfikowany trener kompetencji miękkich, tutor przedszkolny i oligofrenopedagog. Autorka innowacji pedagogicznej „Zakodowane piosenki”.



MONIKA SZULKOWSKA- TRENERKA – GRY NA LEKCJE WYCHOWAWCZE

Dyplomowana nauczycielka języka angielskiego i języka polskiego w Szkole Podstawowej. Mama dziecka w spektrum i trenerka umiejętności społecznych. Ambasadorka Wikiszkoly oraz Wiosny Edukacji, entuzjastka wykorzystania technologii ICT oraz technik cooperative learning i CLIL na zajęciach języka angielskiego, trenerka MIE, ciągle doskonaląca swoje umiejętności, współorganizatorka i prelegentka wielu ogólnopolskich wydarzeń edukacyjnych.

NIEPUBLICZNY OŚRODEK DOSKONALENIA NAUCZYCIELI „PROGRESFERA”

tel. 61 662 85 66 tel. 666 356 705 studia@progresfera.edu.pl

www.progresfera.edu.pl

szkolenia.progresfera.edu.pl