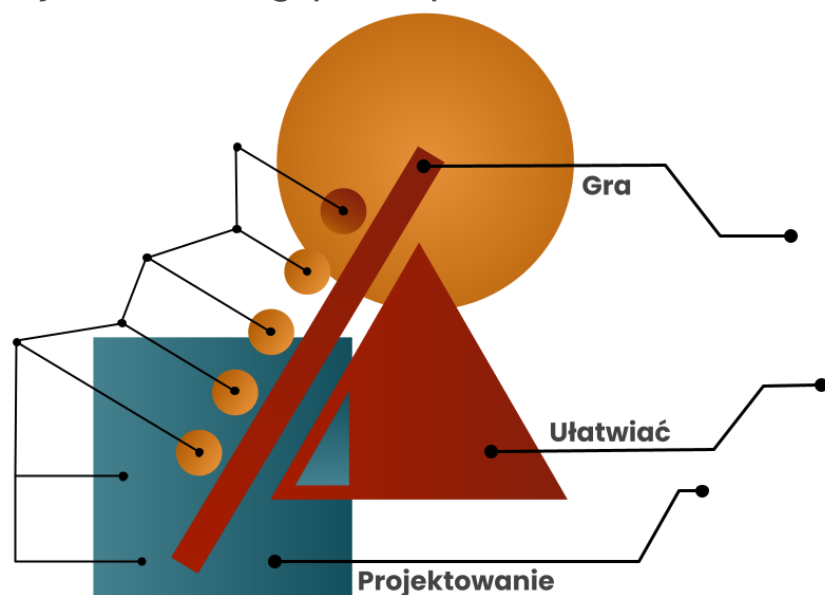


# ORGANIZERY GRAFICZNE

## Jak skorzystać z Grywalizacja w działaniach dydaktyczno-wychowawczych

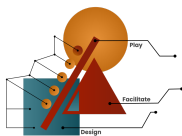
Projektowanie grywalnych doświadczeń edukacyjnych



### Lista organizatorów:

|                                              |   |
|----------------------------------------------|---|
| Rola, cele i obowiązki                       | 2 |
| Środowiska edukacyjne i sojusze strategiczne | 3 |
| Zostań bohaterem nauki                       | 4 |
| Osobiste doświadczenie                       | 5 |
| Sojusze i wrogości                           | 6 |
| Misje, podejmowanie decyzji i uczenie się    | 7 |

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji niniejszej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

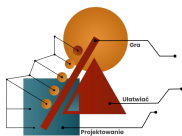


## Jak wykorzystać grywalizację w działaniach dydaktycznych i edukacyjnych

### ORGANIZER GRAFICZNY:

Rola, cele i obowiązki

| 1) WYBIERZ POSTAĆ:<br>Wybierz rolę, o której chcesz myśleć podczas wypełniania tego organizera graficznego: |             |               | 3) KLASYFIKACJA PRZYPISY:<br>Zaklasyfikować cele "chcę osiągnąć" z punktu 2. w następujących miejscach: |                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| GRACZ                                                                                                       | FACILITATOR | PROJEKTANT    | A) Popraw motywację                                                                                     | B) Popraw wyniki                        |
|                                                                                                             |             |               |                                                                                                         |                                         |
| 2) Czego oczekujesz od grywalizacji?<br>Dodaj do każdej przestrzeni cele, których spodziewasz się uniknąć:  |             |               |                                                                                                         |                                         |
| Chcę uniknąć                                                                                                |             | Chcę osiągnąć | C) Rozwijanie umiejętności osobistych                                                                   | D) Rozwijanie umiejętności technicznych |
|                                                                                                             |             |               |                                                                                                         |                                         |

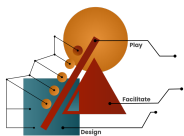


## Jak wykorzystać grywalizację w działaniach dydaktycznych i edukacyjnych

### ORGANIZER GRAFICZNY:

### Środowiska edukacyjne i sojusze strategiczne

| 1) ZDEFINIUJ MOJE ŚRODOWISKO:<br>Dodaj elementy, które tworzą środowisko uczenia się |                                   | 2) KTO MOŻE MI POMÓC?<br>Dodaj elementy kontekstu, które mogą w jakiś sposób pomóc środowisku uczenia się.                                                      | 3) KOMU MOGĘ POMÓC?<br>Dodaj elementy z kontekstu, do których możesz pomóc z własnego środowiska uczenia się. |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>JAK MAM TO ZROBIĆ?</b><br>Okoliczni mieszkańcy:                                   | A <b>co</b> ja bym chciała mieć?  | RZECZY KTÓRE MOGĄ POMÓC MNIE                                                                                                                                    | RZECZY KTÓRYM JA MOGĘ POMÓC                                                                                   |           |
|                                                                                      |                                   |                                                                                                                                                                 |                                                                                                               |           |
| <b>CO MAM?</b><br>(Dostępne zasoby):                                                 | <b>CO</b> bym chciała?:           | MOŻE MI POMÓC W/Z:                                                                                                                                              | MOGĘ ZAOFEROWAĆ:                                                                                              |           |
|                                                                                      |                                   |                                                                                                                                                                 |                                                                                                               |           |
| <b>BIEŻĄCA NAUKA:</b><br>Jakie uczenie się jest generowane?                          | JAKĄ NAUKĘ chciałbym wygenerować? | <b>Byty, które pojawiają się wielokrotnie w kolumnach 2 i 3, są interesującymi sojuszami do zbadania, ponieważ mogą wskazywać miejsca, w których wygrywają:</b> |                                                                                                               |           |
|                                                                                      |                                   | WYGRAŁEM                                                                                                                                                        | WYGRYWAJĄ                                                                                                     | WYGRYWAMY |
|                                                                                      |                                   |                                                                                                                                                                 |                                                                                                               |           |

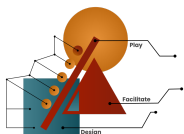


## Jak wykorzystać grywalizację w działaniach dydaktycznych i edukacyjnych

### ORGANIZER GRAFICZNY:

Zostań bohaterem nauki

| 1) WYBIERZ<br>Dodaj do przestrzeni wszystko, co chciałbyś osiągnąć dla każdej roli. | 2) KLASYFIKACJA PRZYPISY:<br>Dodaj każdy pożądaný cel do przestrzeni, w której generuje on najwięcej konsensusu, to znaczy uczyni go interesującym celem dla więcej niż jednej roli. | 3) Połącz:<br>Jakie nauki dzielą twoje środowisko (społeczne, instytucjonalne, interesy ...)                                                                                                                                                                                                                                                                                |        |        |                  |  |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------|------------------|--|--|
| GRACZ                                                                               |                                                                                                                                                                                      | ŚRODOWISKO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |        |        |                  |  |  |
|                                                                                     |                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |        |        |                  |  |  |
| FACILITATOR                                                                         |                                                                                                                                                                                      | <p>Większa przestrzeń konsensusu daje Ci odpowiedź co do priorytetu celów w Twoim kontekście:</p>                                                                                                                                                                                                                                                                           |        |        |                  |  |  |
| KONSTRUKTOR                                                                         |                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |        |        |                  |  |  |
|                                                                                     |                                                                                                                                                                                      | <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1619 943 1787 1023">Wysoka</th> <th data-bbox="1787 943 1955 1023">średni</th> <th data-bbox="1955 943 2123 1023">i niski poziom..</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1619 1023 1787 1216"> </td> <td data-bbox="1787 1023 1955 1216"> </td> <td data-bbox="1955 1023 2123 1216"> </td> </tr> </tbody> </table> | Wysoka | średni | i niski poziom.. |  |  |
| Wysoka                                                                              | średni                                                                                                                                                                               | i niski poziom..                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |        |        |                  |  |  |
|                                                                                     |                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |        |        |                  |  |  |

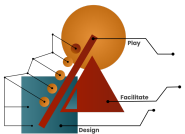


## Jak wykorzystać grywalizację w działaniach dydaktycznych i edukacyjnych

### ORGANIZER GRAFICZNY:

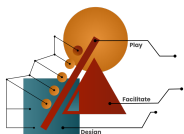
Osobiste doświadczenie

| EMOCJONALNY ŁUK<br>Wybierz emocjonalny łuk, który będzie służył jako szkielet historii |                              |  | ZWIĄZEK EMOCJONALNY<br>związek między światem rzeczywistym a światem historii |  | Ustawienie<br>Scena, w której rozgrywa się historia |          | ŹRÓDŁA INSPIRACJI<br>Odniesienia, które inspirują do tworzenia historii |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|--|-------------------------------------------------------------------------------|--|-----------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------|--|
|       | Ciągły wzrost                |  | POMYSŁ 1                                                                      |  |                                                     | GDZIE    | INSPIRACJA                                                              |  |
|       | Ciągły spadek                |  |                                                                               |  |                                                     |          | ŹRÓDŁO                                                                  |  |
|       | Zmniejszenie i zwiększenie   |  | POMYSŁ 2                                                                      |  |                                                     | GDZIE    | INSPIRACJA                                                              |  |
|       | Wzrost i spadek              |  |                                                                               |  |                                                     |          | ŹRÓDŁO                                                                  |  |
|       | Wzrost, spadek i duży wzrost |  | POMYSŁ 3                                                                      |  |                                                     | KONTEKST | INSPIRACJA                                                              |  |
|     | Spadek, wzrost i duży spadek |  |                                                                               |  |                                                     |          | ŹRÓDŁO                                                                  |  |



**Jak wykorzystać grywalizację w działaniach dydaktycznych i edukacyjnych**  
**ORGANIZER GRAFICZNY:**  
 Sojusze i wrogości

|                               | <b>BOHATER 1</b><br>Dodaj nazwę i opis do roli, jaką postać będzie odgrywać w historii. Następnie wybierz ich rozszerzone zdolności i osobowość. |             |             | <b>BOHATER 2</b><br>Dodaj nazwę i opis do roli, jaką postać będzie odgrywać w historii. Następnie wybierz ich rozszerzone zdolności i osobowość. |             |             | <b>BOHATER 3</b><br>Dodaj nazwę i opis do roli, jaką postać będzie odgrywać w historii. Następnie wybierz ich rozszerzone zdolności i osobowość. |             |             |
|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|
| <b>PROTAGONIŚCI</b>           |                                                                                                                                                  |             |             |                                                                                                                                                  |             |             |                                                                                                                                                  |             |             |
| <b>SOJUSZE I MENTORING</b>    |                                                                                                                                                  |             |             |                                                                                                                                                  |             |             |                                                                                                                                                  |             |             |
| <b>ANTAGONIŚCI</b>            |                                                                                                                                                  |             |             |                                                                                                                                                  |             |             |                                                                                                                                                  |             |             |
| <b>ROZSZERZONE MOŻLIWOŚCI</b> |                                                                                                                                                  |             |             |                                                                                                                                                  |             |             |                                                                                                                                                  |             |             |
| <b>OSOBOWOŚCI</b>             | Reformator                                                                                                                                       | Pomocnik    | Zwycięzca   | Reformator                                                                                                                                       | Pomocnik    | Zwycięzca   | Reformator                                                                                                                                       | Pomocnik    | Zwycięzca   |
|                               | Indywidualista                                                                                                                                   | Dochodzenie | Sceptyczny  | Indywidualista                                                                                                                                   | Dochodzenie | Sceptyczny  | Indywidualista                                                                                                                                   | Dochodzenie | Sceptyczny  |
|                               | Entuzjaści                                                                                                                                       | Lider       | Peace-maker | Entuzjaści                                                                                                                                       | Lider       | Peace-maker | Entuzjaści                                                                                                                                       | Lider       | Peace-maker |



### Jak wykorzystać grywalizację w działaniach dydaktycznych i edukacyjnych

#### ORGANIZER GRAFICZNY:

Misje, podejmowanie decyzji i uczenie się

**WIELKI PROBLEM**

Nazwa:

Ukończ krajobraz edukacyjny zgodnie z legendą i połącz wyzwania, korzystając z punktów wejścia i wyjścia.

POCZĄTEK

ŚRODKOWY

KONIEC

**Małe problemy początku**

**Małe problemy środka**

**Małe problemy końca**

