

Szanowni Państwo,  
serdecznie zapraszamy na szkolenie dla nauczycieli organizowane przez Muzeum Narodowe w Krakowie.

### **Zwycięska gra. Grywalizacja jako nowa metoda edukacyjna**

Wyniki badań wskazują, że najszybciej uczy się (wszyscy, niezależnie od wieku), gdy nie jest to związane z koniecznością, gdy możemy dzięki temu podnosić swoje kwalifikacje, gdy możemy rywalizować i gdy oczywiście mamy szansę na wygraną. Takie możliwości dają zastosowanie w naszych działaniach mechanizmu gry. Metoda grywalizacji jest uniwersalna i można zastosować ją do każdego przedmiotu, na każdym etapie nauczania (fabułą gry może stać się problem matematyczny i zagadnienie geograficzne, ale również może być ona oparta na historycznej intrydze). Równocześnie ten sposób nauki podnosi społeczne kompetencje osób zaangażowanych w grę: silnie rozwija umiejętności współpracy w grupie, punktuje zachowania fair play oraz uczy przewidywania skutków podjętych decyzji. Niezależnie od tego, czy pojedyncza rozgrywka jest wygrana, efektem będzie zawsze wiedza, która w czasie jej trwania została przekazana. Tym samym, każdy z graczy jest zwycięzcą.



**28.04.2014 (poniedziałek)**

**godz. 11.00 - 16.00**

**Muzeum Karola Szymanowskiego  
w willi "Atma" w Zakopanem,  
oddział Muzeum Narodowego  
w Krakowie  
ul. Kasprusie 19  
34-500 Zakopane**

**Koordinacja szkolenia:** Marta Graczyńska (Sekcja Edukacji MNK)

**Koordinacja cyklu:** Anna Grzelak (Sekcja Edukacji MNK)

**Konieczna rezerwacja:**

Anna Grzelak

e-mail: [agrzelak@muzeum.krakow.pl](mailto:agrzelak@muzeum.krakow.pl)

tel. 12 43 35 410

**Szkolenie płatne: 40 zł/1 spotkanie, płatność tylko przelewem\***

**Uczestnicy otrzymują zaświadczenia udziału w szkoleniu**

\* Numer konta bankowego otrzymają Państwo w odpowiedzi na maila z deklaracją chęci udziału w szkoleniu. Warunkiem wpisania na listę uczestników jest dokonanie opłaty przelewem oraz przesłanie drogą mailową potwierdzenia tego przelewu.

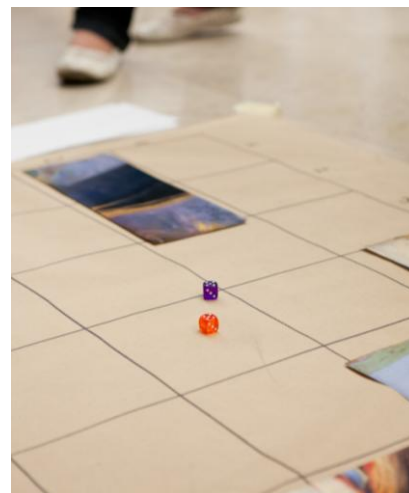
## PROGRAM SZKOLENIA

- 11.00 - 11.15**      **Rejestracja uczestników  
i przywitanie gości, słowo wstępne o ekspozycji**  
Prowadzenie: **Marta Graczyńska,  
Agnieszka Gąsienica - Giewont**
- 11.15 - 12.40**      **Gra planszowa zawsze zdrowa!**  
Prowadzenie: **Piotr Idziak**

Na rozgrzewkę proponujemy rozegranie krótkiej partii *Chłopskiej szkoły biznesu*. Jest to ekonomiczna gra planszowa inspirowana historią przedsiębiorczych rzemieślników z XVIII-wiecznego ośrodka andrychowskiego. Gra planszowa przystosowana jest do rozgrywania przez większą grupę osób (12 - 30 uczestników), a więc świetnie nadaje się do wykorzystania w szkole.

W kolejnej części zostaną omówione typy gier planszowych oraz przykłady „dobrych praktyk”, nie tylko szkolnych, ich wykorzystania jako narzędzi pomocniczych na wszystkich etapach edukacyjnych.

**Piotr Idziak** - absolwent kierunku polityka rozwoju obszarów wiejskich Europy na UMK w Toruniu, Akademii Innowatorów Społecznych stowarzyszenia ASHOKA oraz etnologii na UJ. Współpracuje przy tworzeniu wsi tematycznych w województwie zachodniopomorskim. Aktor Teatru Figur Kraków. Animator teatru cieni, żongler, monocyklista, badacz gier i zabaw. Zgłębia tajemnice małopolskich muzeów i poszukuje dla nich miejsca w gospodarce kreatywności. Na co dzień koordynator programu Dynamika Ekspozycji realizowanego przez Małopolski Instytut Kultury.



- 12.40 - 13.00**      **Przerwa**
- 13.00 - 15.00**      **Warsztaty: *Ruszamy w trasę!***  
Prowadzenie: **Marta Sztwiertnia**

Jak przekazywać wiedzę uczniom, gdy "google" ma na wszystko odpowiedź i nie trzeba jej szukać w domu, przy komputerze, ale w każdej chwili jest ona dostępna przez smartfony i inne urządzenia mobilne? Czy można uczniów pochłoniętych wirtualnym światem zainteresować i wciągnąć do nauki? Choć świat zmienia się coraz szybciej, to są instynkty towarzyszące ludzkości od samego początku i nic nie zapowiada, by postęp cywilizacji miał je zmienić - do nich należy potrzeba rywalizacji.

Zdrowa rywalizacja nie jest zła, a wręcz stanowi niewątpliwym motor postępu. Warto wykorzystać ją jako sprzymierzeńca w nauce. Na spotkaniu przyjrzymy

się różnym typom gier terenowych i możliwościom ich zastosowania w nauczaniu szkolnym. Twórcze, różnorodne zadania, jasno określony cel mogą sprawić, iż nauka stanie się prawdziwą zabawą, a wiedza zostanie przyswojona przez uczniów w sposób całkowicie bezbolesny. Rozwiejemy również obawy, iż przygotowania gry terenowej to miesiące pracy - przy dobrym pomysle może ona zająć niewiele więcej czasu niż przygotowanie sprawdzianu.

Ponieważ każdą grę należy "przegrać" i sprawdzić czy "działa", zapraszamy Państwa do wyjścia w teren i zagrania z nami, a właściwie z gospodarzem spotkania, Karolem Szymanowskim. Spróbujemy wspólnie zagrać w grę "Zagraj z Szymanowskim", przygotowaną przez Muzeum Narodowe w Krakowie.

**Marta Sztwiertnia** - historyk sztuki, edukator muzealny. W 2010 roku realizowała projekt gier terenowych w ramach stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z zakresu upowszechniania kultury. Na co dzień menadżer kultury i koordynator działań edukacyjnych w Benedyktyńskim Instytucie Kultury w Tyńcu.



**15.00 - 16.00** Warsztaty: *Memo, czyli uczenie przez powtarzania*

Prowadzenie: **Piotr Idziak, Marta Sztwiertnia**

Zapraszamy do wspólnego stworzenia zaczątków gry, którą możecie Państwo rozwinąć razem z uczniami w szkole, by na koniec roku szkolnego zaprosić do uczestnictwa również inne klasy. Pod okiem specjalistów wybierzemy i dostosujemy odpowiednie mechanizmy, by Państwa gra była (jak to się językiem wytrawnych graczy) "grywalna".

**Uwagi organizacyjne!** Organizatorzy szkolenia nie zapewniają transportu, nie pokrywają również kosztów przejazdu do Zakopanego.

**Patroni wydarzenia:**

Biblioteka prawa oświatowego - [www.bibliotekako.pl](http://www.bibliotekako.pl)

Serwis Edukacyjny - [www.serwis-edukacyjny.pl](http://www.serwis-edukacyjny.pl)

PrawoPL - [www.prawopl.pl](http://www.prawopl.pl)