

## **Świat, którego nie ma, czyli dlaczego gry (nie tylko komputerowe) są przyszłością edukacji.**

### **Omawiane zagadnienia:**

Współcześni nauczyciele zmagają się z kryzysem motywacji wśród swoich uczniów. Bardzo często słyhać o problemach związanych z młodym pokoleniem, które trudno przekonać do działania.

Z drugiej strony, skoro stereotypowa szkoła jawi się jako miejsce nudne i przygnębiające, to kto chętnie by do niej chodził? Jednym z rozwiązań tego problemu jest włączenie różnego rodzaju gier do programów nauczania.

Czy gry to przyszłość edukacji? Dlaczego tak chętnie gramy? Jak włączyć to medium to swoich procesów dydaktycznych?

Na te i inne pytania postaram się odpowiedzieć w ramach swojego wystąpienia.



**Marcin Pałys**

Pracownik naukowy w Katedrze Informatyki Ekonomicznej na Uniwersytecie Ekonomicznym w Katowicach, przedsiębiorca związany z branżą gier, edukator i współpracownik stowarzyszenia Esports Association.

W swojej pracy zajmuje się w głównej mierze grywalizacją procesów dydaktycznych, edukacją z wykorzystaniem nowoczesnej technologii oraz game based learning. Brał udział w zagranicznych konferencjach naukowych, m.in. na Hawajach, w Lizbonie, Atenach oraz Singapurze.

Współpracował z wieloma organizacjami z obszaru oświaty, w tym Ośrodkiem Doskonalenia Nauczycieli METIS w Katowicach i programem TOP YOUNG 100 oraz licznymi organizacjami studenckimi i kołami naukowymi.

Prywatnie entuzjasta rozgrywek esportowych, fan gier fabularnych oraz aktor teatru improwizacyjnego.