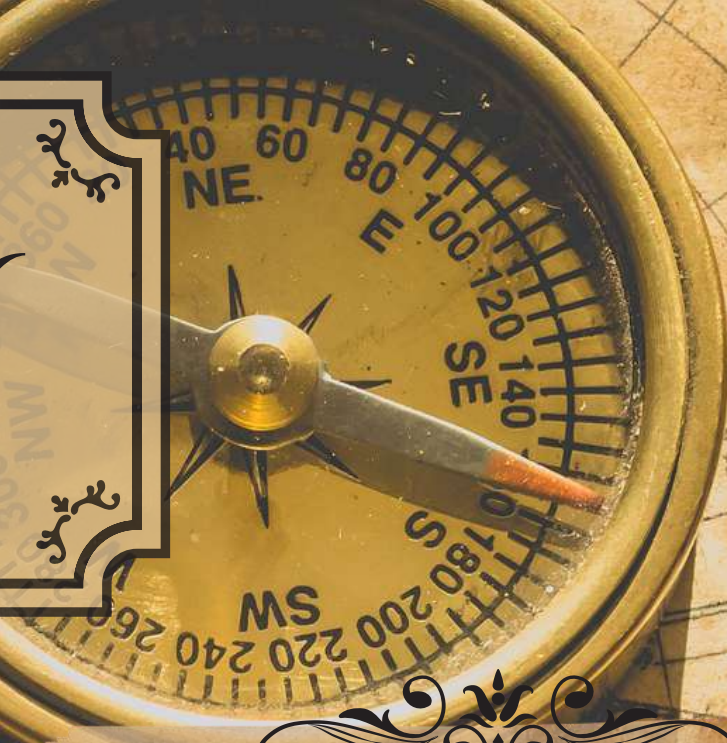




ŚWIAT, KTÓREGO NIE MA

● CZYLI DLACZEGO GRY (NIE TYLKO KOMPUTEROWE) ●
SĄ PRZYSZŁOŚCIĄ EDUKACJI

PROWADZACY



• PROWADZĄCY •





OI.

MARYSIA

czyli o naturalnej metodzie nauki

MARYSIA



WYZWANIA



CYKL KOLBA



JAKIE SĄ ZALETY?

ZWIĘKSZENIE
ZAANGAŻOWANIA
UCZNIÓW

ROZWÓJ
UMIEJĘTNOŚCI
KRYTYCZNEGO
MYŚLENIA

DŁUGOTRWAŁA
WIEDZA

WIĘKSZA
APLIKOWALNOŚĆ
WIEDZY

JASNO
ZDEFINIOWANY
PROBLEM

ZWIĘKSZENIE
AUTORYTETU
NAUCZYCIELA

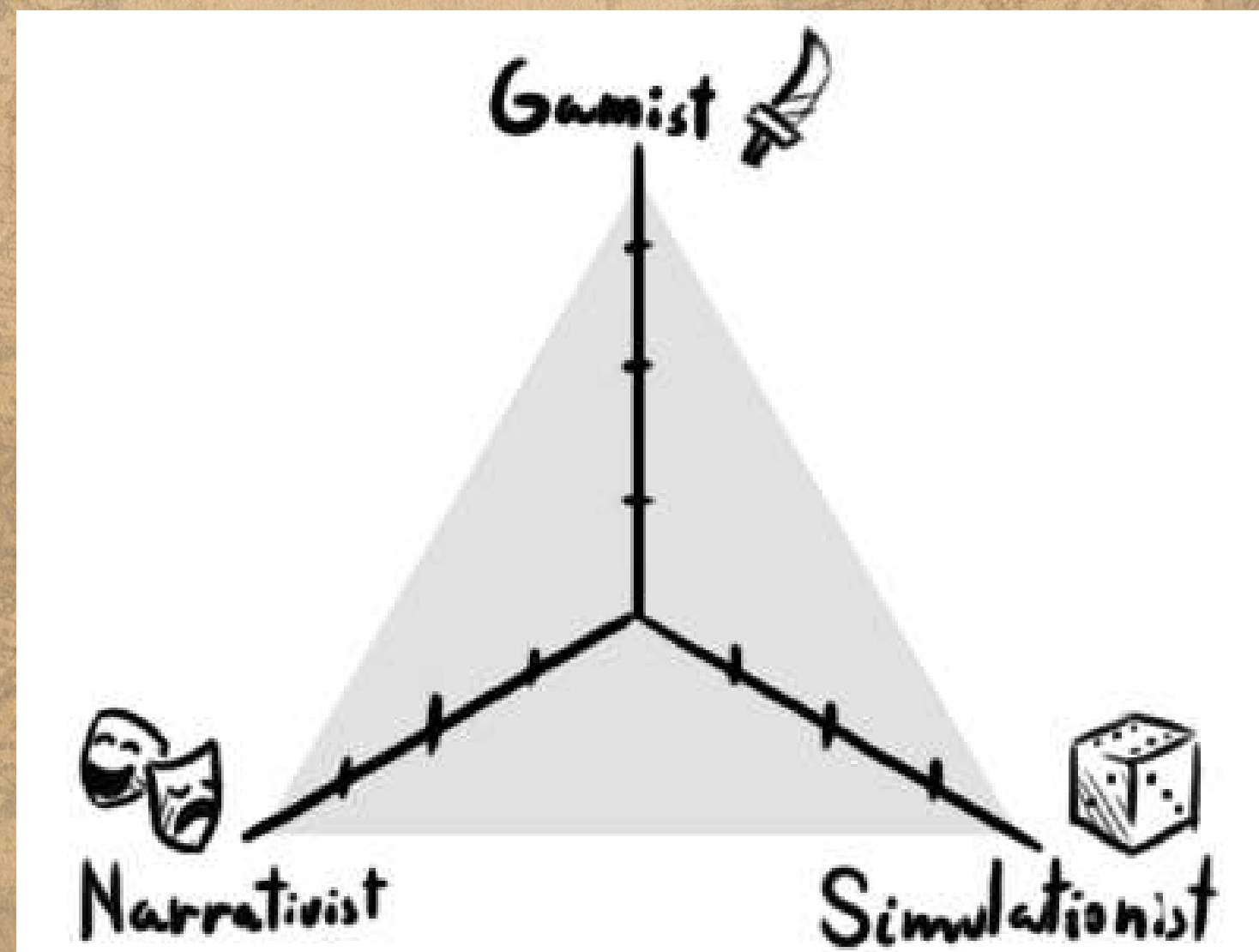
• DOŚWIADCZENIE •



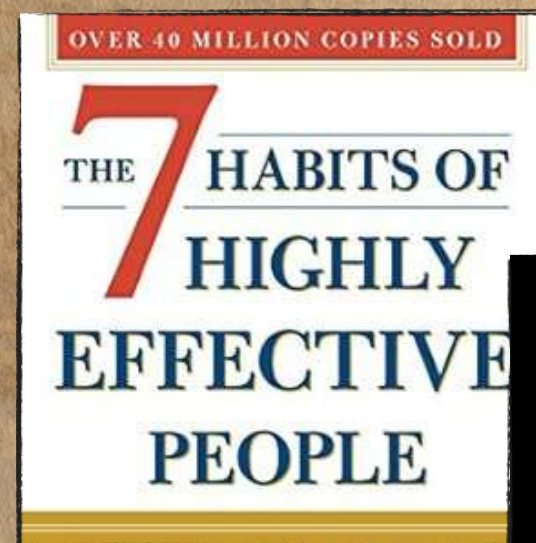
• DLACZEGO GRAMY W GRY? •



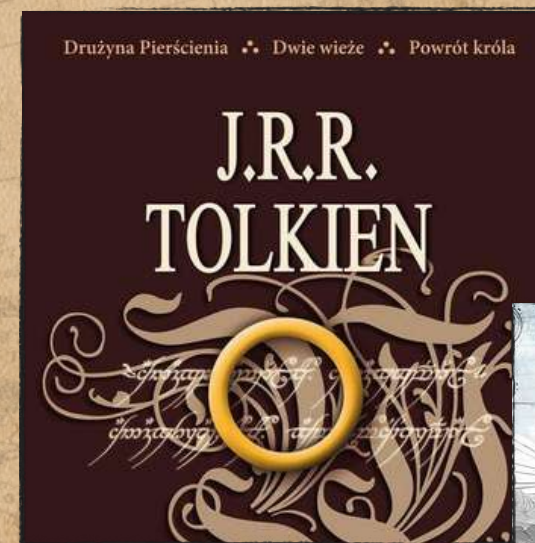
DLACZEGO GRAMY W GRY?



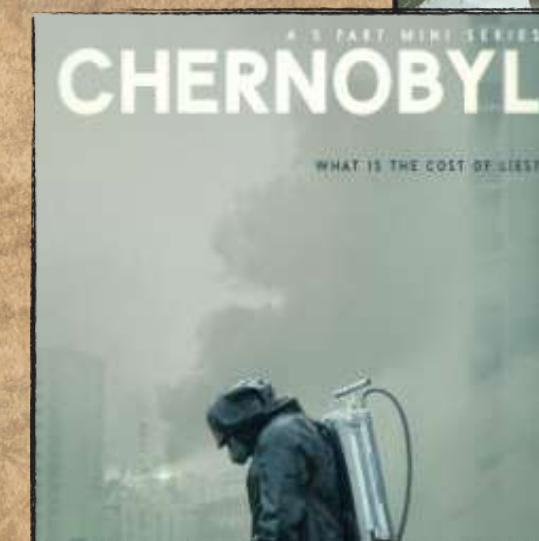
GAMIZM



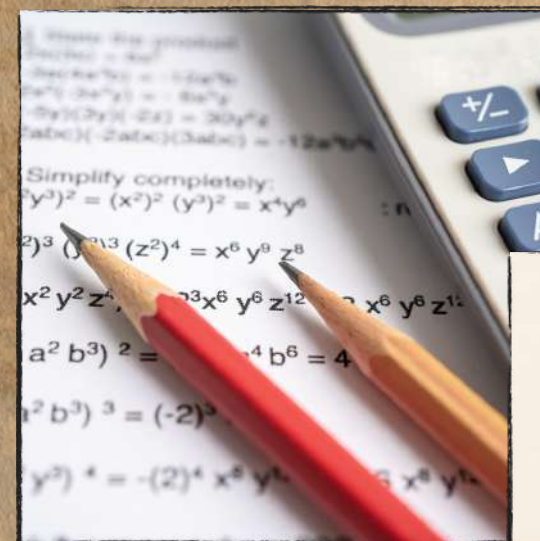
NARRATYWIZM



SYMULACJONIZM



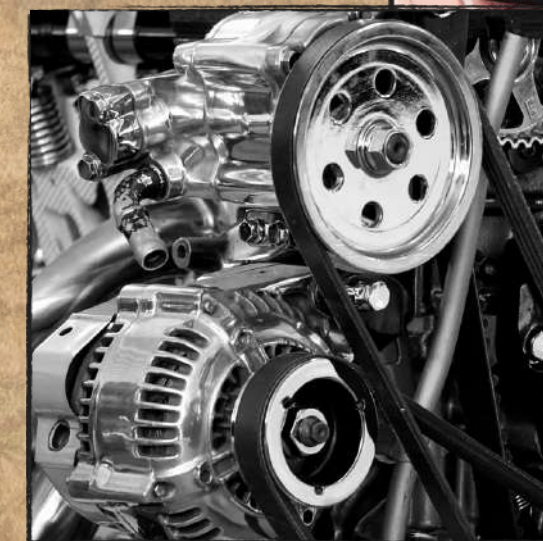
GAMIZM



NARRATYWIZM



SYMULACJONIZM





02.

PRZYKŁADY

POTRZEBA

CHCĘ NAUCZYĆ
MOICH
STUDENTÓW
NEGOCJACJI
BIZNESOWYCH

SCENKI
BIZNESOWE SĄ
DLA MNIE
SZTUCZNE

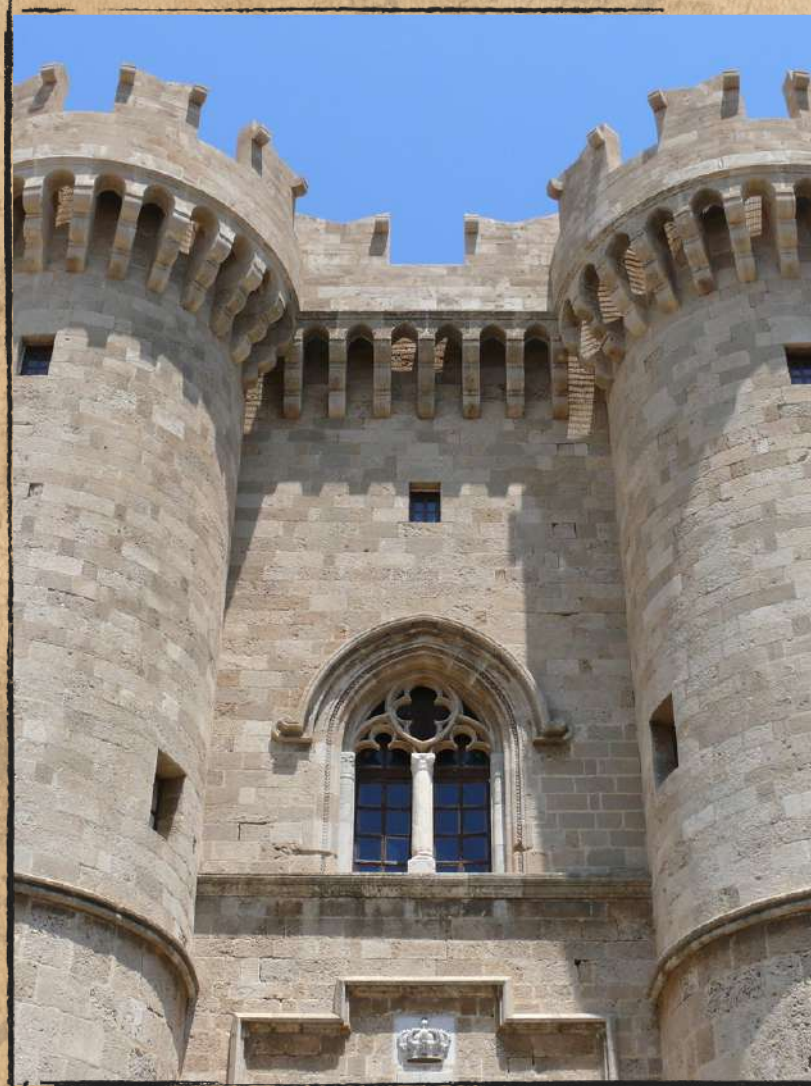
UCZNIOWIE NIE
CZUJĄ STAWEK
W CZASIE
NEGOCJACJI



UMARŁ KRÓL,
NIECH ŻYJE
KRÓL!



• BOHATEROWIE •



CELE

ZOSTAĆ KRÓLEM

UTRZYMAĆ
JEDNOŚĆ

UGRAĆ SWOJE

FRAKCJE

GALAHAD

BEDIVER

BAUDWIN

PARCIVAL

DAGONET

CEDRIC

FRAKCJE

PALADYN
ZELOTA

ROZPUSTNY
GENERAL

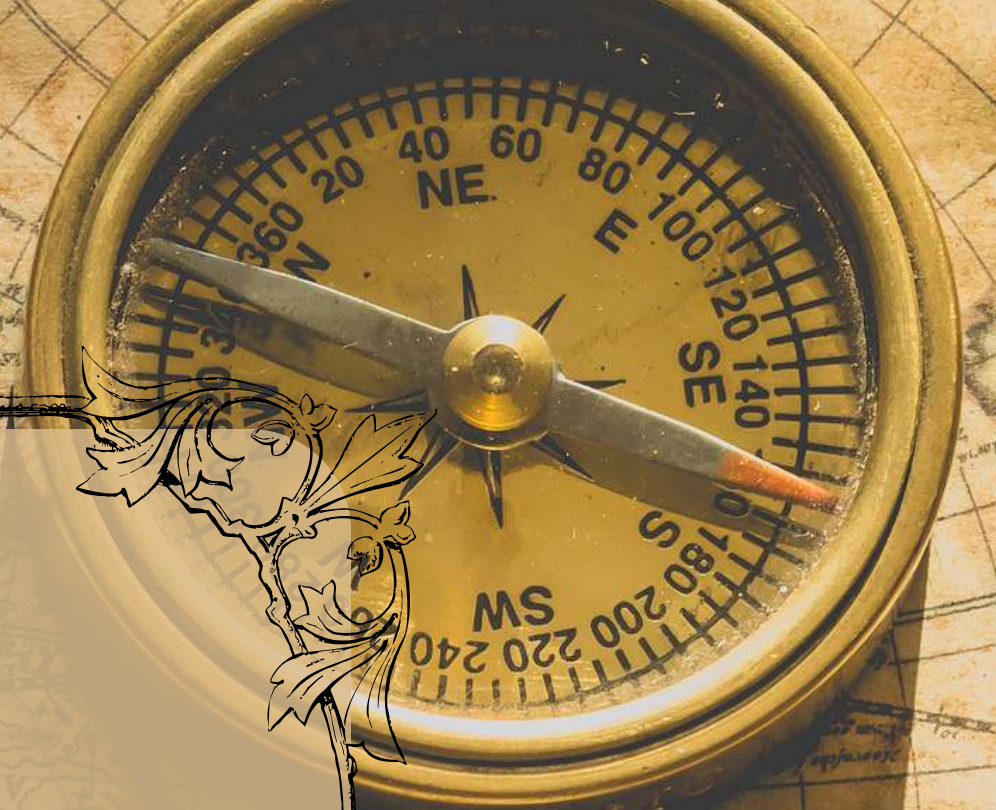
CHCIWY
KUPIEC

UPADŁY
RYCERZ

MŚCIWY
BŁAZEN

MRO CZNY
CZARNOKSIĘŻNIK

KONFLIKTY



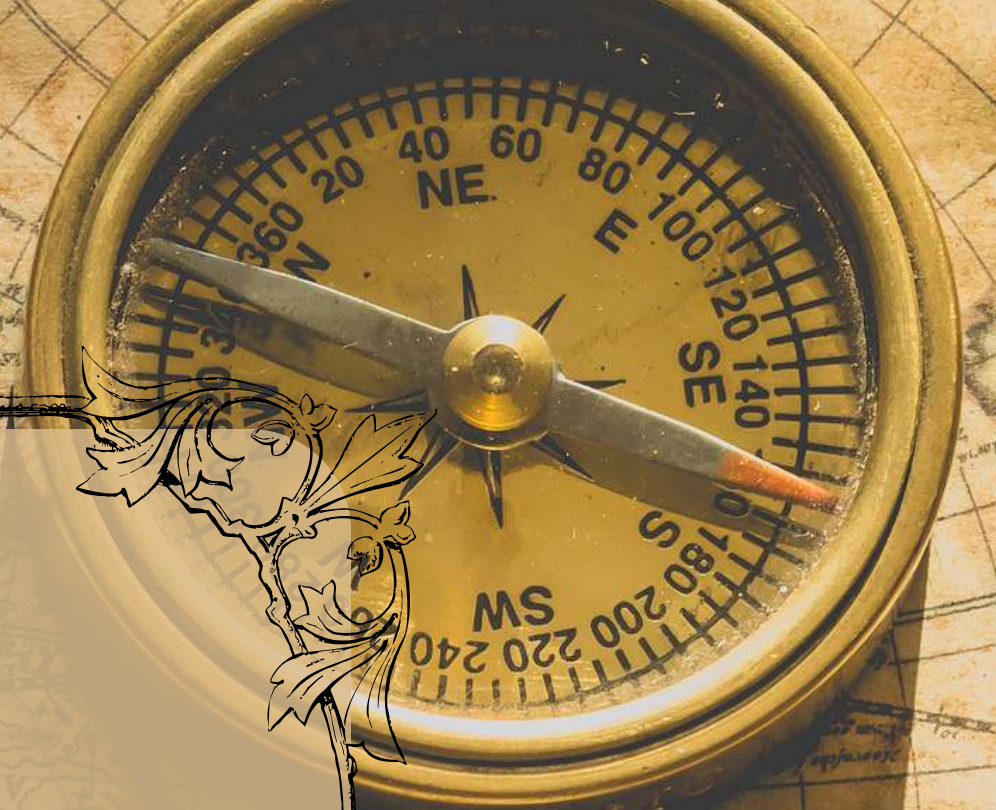
POTRZEBA

CHCĘ ZACHĘCIĆ
MŁODYCH LUDZI
ABY POZNALI
PRZEDWOJENNE
GLIWICE

HORST BIENIEK
NIE JEST
INTERESUJĄCY
DLA MOICH
UCZNIÓW

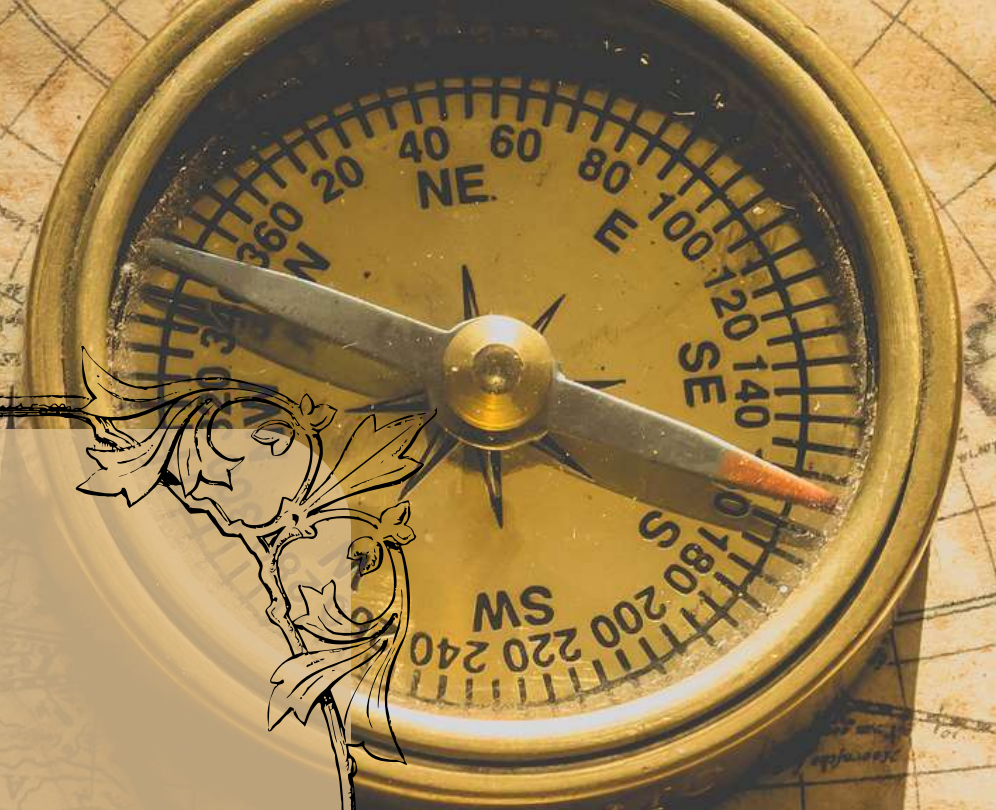
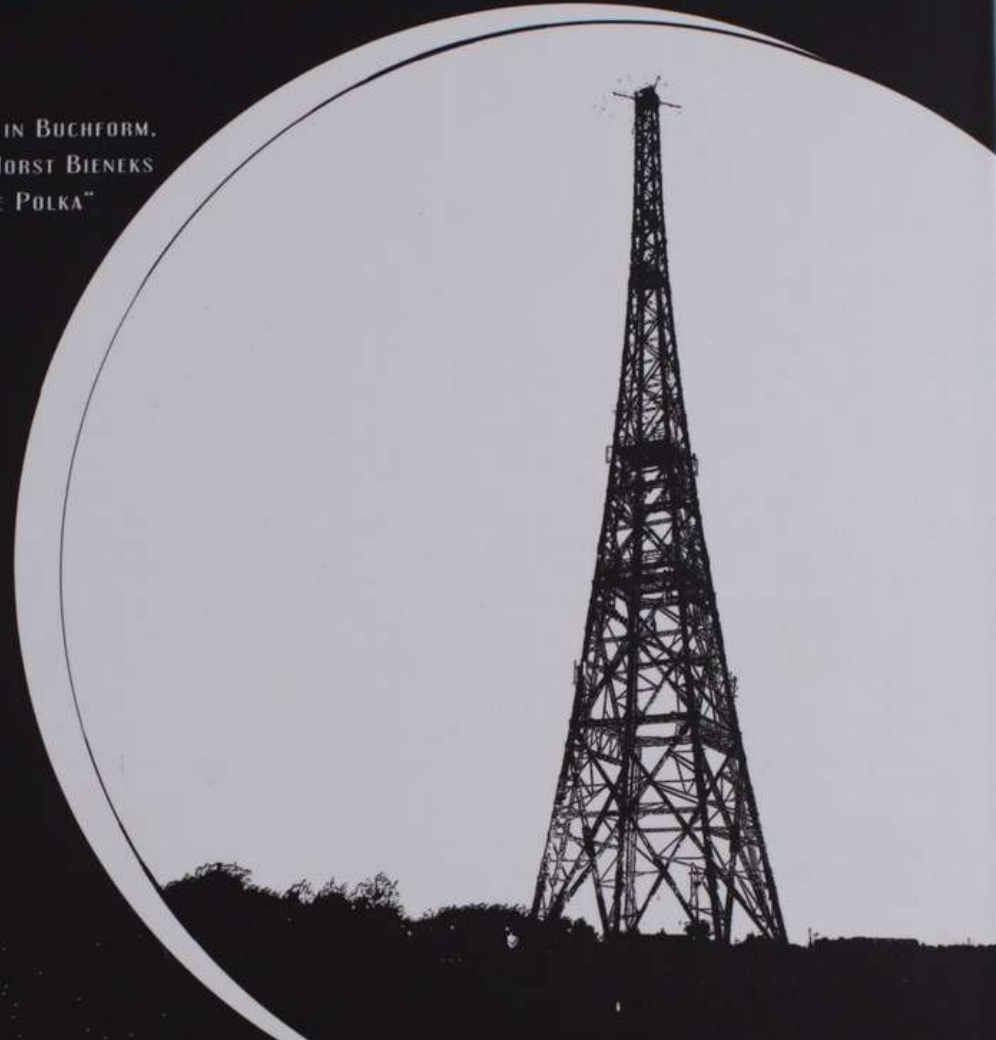
WIDZĘ, ŻE
WARTOŚCI
WSKAZYWANE
W KSIĄŻCE, SĄ
CIĄGLE
AKTUALNE

STRANGER THINGS



ZWISCHEN DEN KRIEGEN, ZWISCHEN DEN MENSCHEN

EIN ROLLENSPIEL IN BUCHFORM,
INSPIRIERT VON HORST BIENEKS
WERK „DIE ERSTE POLKA“



• BOHATEROWIE •



The background is a painting of a Dutch landscape. In the foreground, there is a small, two-story house with a thatched roof and a green door. To the left of the house is a smaller, darker building. In the background, a large windmill is visible, its sails partially obscured by the text. The sky is a mix of blue and white, with some birds flying. The overall style is that of a 17th-century Dutch landscape painting.

03.

JAK?

Kilka praktycznych porad

KORZYSTAJ
Z DOSTĘPNYCH
MATERIAŁÓW





Semestr I - Umiejętności miękkie

darmowe

Dołącz



Semestr II - Marketing i doradztwo zawodowe

darmowe

Dołącz



Semestr III - Dziennikarstwo

darmowe

Dołącz



Semestr IV - Realizacja wideo

darmowe

Dołącz



KLASA ESPORTOWA

- 
- The background of the slide is a detailed, aged map with a compass rose in the upper right corner. The map shows various geographical features, including coastlines and latitude/longitude lines. The compass rose is circular with a star-like center and degree markings around the perimeter. The overall color palette is warm, with shades of brown, tan, and gold.
- **Klasa esportowa** - <https://polskiesport.getlearnworlds.com/>
 - **Revas** - <https://revas.pl/>
 - **Good Games** - <https://goodgames.pl/>
 - **ZPE** - <https://zpe.gov.pl/a/grywalizacja-projektowanie-gry-edukacyjnej-scenariusz-lekcji/DCMOzUTB9>
 - **Narodowe Centrum Kultury** - <https://www.nck.pl/>
 - **Popojutrze** - <https://popojutrze2.pl/>
 - **Hevelanium** - <https://hevelianum.pl/liczy-sie-myslenie/teczka-nauczyciela/>

SŁUCHAJ SWOICH UCZNIÓW



MINECRAFT
EDUCATION EDITION

The logo features the word "MINECRAFT" in a large, bold, grey, blocky font with a black outline and a 3D effect. Below it, the words "EDUCATION EDITION" are written in a smaller, white, sans-serif font on a blue rectangular background. The entire logo is centered against a background of a bright blue sky with white clouds and a green landscape. The background is framed by a border of an old, brown map with a compass rose in the top right corner.

NIE BÓJ SIĘ
SPRÓBOWAĆ





Q&A





DZIĘKUJE



MANUFAKTURA
GIER SZKOLENIOWYCH

KONTAKT

MARCIN PAŁYS

EMAIL: BIURO@MGIER.PL

TEL: 663 965 916

