



ID wkładu: 89

Typ: **Warsztaty**

„Pustynna Planeta” – 12 lat grywalizacji w nauczaniu fizyki. Wykorzystanie mechanik RPG w budowaniu zaangażowania uczniów

sobota, 5 września 2026 14:00 (1h 30min)

Nauczanie fizyki w szkole ponadpodstawowej często mierzy się z wyzwaniem niskiej motywacji uczniów oraz postrzeganiem przedmiotu jako trudnego i teoretycznego. Celem niniejszego wystąpienia jest zaprezentowanie autorskiej metody prowadzenia lekcji opartej na pełnej grywalizacji w formie gry RPG pt. „Pustynna Planeta”, osadzonej w uniwersum inspirowanym „Diuną”. Metoda ta jest z powodzeniem stosowana przez autorkę od 12 lat.

Głównym założeniem systemu jest przekształcenie tradycyjnych elementów oceniania w mechanikę gry. Uczniowie, wcielając się w role Kadetów Imperium lub Rebeliantów, zdobywają punkty doświadczenia za kartkówki, sprawdziany oraz samodzielne doświadczenia. Punkty te sumują się, pozwalając na zdobywanie kolejnych rang w rankingu klasy. Kluczowym elementem systemu są „Karty”, które uczniowie nabywają za ponadprogramowe działania, takie jak udział w wykładach na Wydziale Fizyki UW, czy nieszablonowe rozwiązania zadań. Karty te oferują realne profity wewnątrz gry, np. możliwość wymiany pytania lub uniknięcia nieprzygotowania.

Wystąpienie przybliży praktyczne aspekty wdrażania gry: od konstrukcji regulaminu, przez system punktacji skorelowany z wymaganiami programowymi, aż po wykorzystanie rekwizytów. Zaprezentowane zostaną również wnioski z wieloletniej praktyki, wskazujące na wzrost zaangażowania uczniów, poprawę systematyczności pracy oraz budowanie pozytywnych relacji w klasie poprzez współpracę w drużynach.

Główny autor: KRZYCZKOWSKA, Anna

Prezenter: KRZYCZKOWSKA, Anna

Klasyfikacja sesji: Warsztaty

Klasyfikacja toru: Warsztaty: Warsztat sobotni