

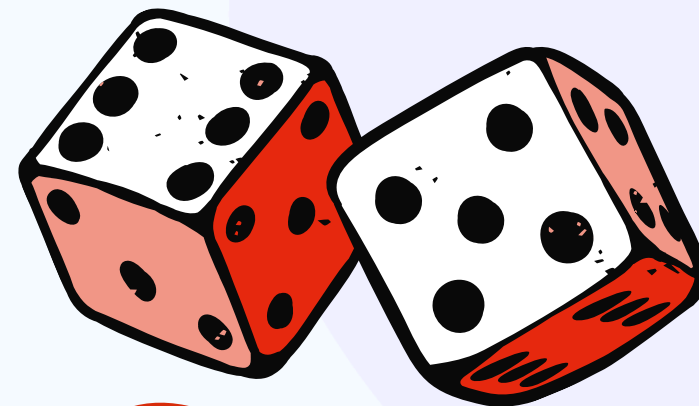
START

OBIERZ CEL

Zastanów się, czego uczniowie powinni się z Twojej gry dowiedzieć i jakie umiejętności zyskać.

JAK TO UGRYŻĆ?

Wybierz spośród danego tematu zagadnienia, które można odzwierciedlić w grze.



Jak stworzyć STEAM-ową GRĘ PLANSZOWĄ?

PODSTAWA PROGRAMOWA

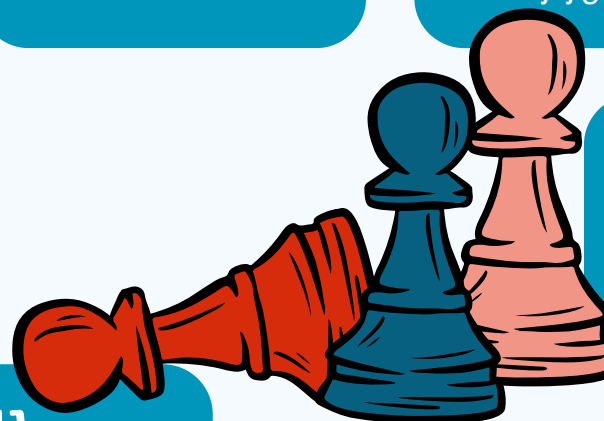
Zastanów się, jak wykorzystać grę na innych lekcjach.

MECHANIKA

Zdecyduj, która lub które rodzaje mechaniki najlepiej sprawdzą się w Twojej grze.

HISTORIA

Dodaj fabułę, która jeszcze mocniej zwiąże grę z tematem.



META

TESTUJ

Graj, poprawiaj i udoskonalaj

ZAPROJEKTUJ

Stwórz szatę graficzną. Gra musi być przede wszystkim zrozumiała!

NIE ZA ŁATWO!

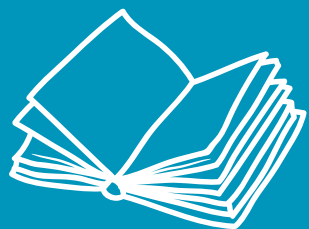
Dodaj do gry czynniki, które będą ją komplikować i jednocześnie uatrakcyjniać, np. los, wybór materiałów itp.



Ogarnij Inżynierię

KORZYŚCI

z wykorzystania
GIER PLANSZOWYCH
w klasie



Ugruntowanie wiedzy
i wspieranie zrozumienia -
trudnych zagadnienia -
zagadnień
z przedmiotów ścisłych



Rozwijanie
umiejętności
współpracy



Rozwój
umiejętności
interpersonalnych



Zaangażowanie
uczniów



Rozwijanie
krytycznego
myślenia



Ćwiczenie
umiejętności
rozwiązywania
problemów



Atrakcyjne
i ciekawe lekcje

