



AUTONOMICZNY SYSTEM  
GRYWALIZACJI OFFLINE

# INSTRUKCJA OBSŁUGI MODELU

# POZIOMY ASGO

## POZIOM 1 - POZIOM PODSTAWOWY

Ten poziom jest przygotowany dla osób, które szukają nowego, gotowego rozwiązania. Nie mają za dużo czasu, ale chcą uatrakcyjnić prowadzone zajęcia.

## POZIOM 2 - POZIOM ZAAWANSOWANY

Jeśli komuś spodobała się praca na poziomie podstawowym i widzi, że przynosi ona rezultaty, powinien na wypróbować wzbogacenie używanego aktualnie systemu o elementy narracyjne.

## POZIOM 3 - POZIOM EKSPERT

To zestaw narzędzi dla osób, którym filozofia grywalizacji przypadła do gustu i chcą z nią samodzielnie eksperymentować.

# POZIOM 1

Podręcznik dla nauczyciela **Zgrane lekcje** to kompendium wiedzy o ASGO.

Znajdziesz tam szczegółową instrukcję obsługi każdego komponentu naszego narzędziownika, a także opracowanie teoretyczne, które pozwoli Ci lepiej zrozumieć tajniki grywalizacji.

To Twój **pierwszy** krok w ASGO!



Szablon do pracy kreatywnej **POZIOM 1** pozwoli Ci połączyć dotychczasowy model pracy dydaktycznej z filozofią ASGO.

Jest to szablon **podstawowy**, stworzony z myślą o osobach, które nigdy nie tworzyły własnego systemu grywalizacyjnego.

**GOTOWE?**

**WEJDŹ NA POZIOM 2!**

## POZIOM 2

Podręcznik dla nauczyciela **Narracje** pozwala na wzbogacenie używanego systemu grywalizacyjnego o opowieść.

Znajdziesz tam szablony fabuły, przykłady opowieści do wykorzystania oraz opracowanie teoretyczne, które pozwoli Ci dowiedzieć się więcej o korelacji narratologii i edukacji.

To Twój **drugi** krok w ASGO!



ASGO POZIOM 2

|                 |                 |                |
|-----------------|-----------------|----------------|
| <b>FABUŁA</b>   | <b>POSTACIE</b> | <b>SETTING</b> |
| <b>NARRACJA</b> |                 |                |
| <b>ROZDZIAŁ</b> | <b>TERMIN</b>   | <b>ZADANIE</b> |

Fundusze Europejskie  
Wzrost i rozwój razem!

Rzeczpospolita  
Polska

PO JUTRZE 2.0

Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny

Szablon do pracy kreatywnej **POZIOM 2** pozwoli Ci opracować krok po kroku Twój pomysł na opowieść, którą wpleciesz w ramy używanego schematu grywalizacyjnego.

Jest to szablon **rozszerzony**, stworzony z myślą o osobach, które chcą włączyć elementy narratologii do ich obecnego modelu dydaktycznego.

**GOTOWE?**

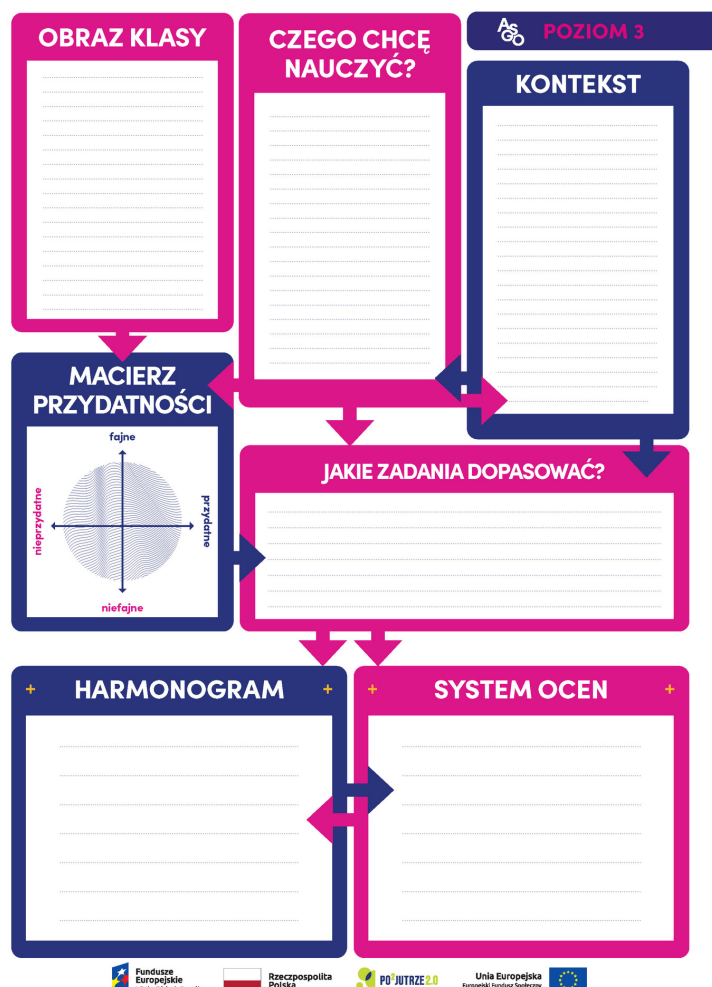
**WEJDŹ NA POZIOM 3!**

## POZIOM 3

Podręcznik **Grywalizacja Dobre Przykłady** jest  
Twoim źródłem inspiracji.

Znajdziesz tam opisy systemów  
grywalizacyjnych stworzonych przez  
nauczycieli szkół średnich i wyższych oraz  
polecane przez nas narzędzia.

To Twój **trzeci** krok w ASGO!



Szablon do pracy kreatywnej  
**POZIOM 3**  
pozwoli Ci opracować krok po  
kroku Twój pierwszy schemat  
grywalizacyjny, który będzie  
dopasowany do potrzeb Twoich  
uczniów.

Jest to szablon **ekspercki**,  
stworzony z myślą o osobach,  
które mają doświadczenie w  
praktycznym zastosowaniu  
grywalizacji w edukacji i szukają  
rozwiązań, które można  
personalizować.

**GRATULACJE!**

# KATALOG ZADAŃ

Katalog **Questy, Misje i Wyzwania** to zbiór grup zadań, które dla uczniów będą pełniły podobną rolę, jak wyzwania w grach.

Dowiedz się jak zaadaptować proponowane rozwiązania do roli projektu, zadania domowego, aktywności na lekcji i pracy dodatkowej, i to na różnych przedmiotach.

Polecamy do pracy w ramach **POZIOMU 1** oraz **POZIOMU 2**.

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 1. <b>Album</b> .....                | 4  |
| 2. <b>Badanie</b> .....              | 8  |
| 3. <b>Fiszki</b> .....               | 12 |
| 4. <b>Infografika</b> .....          | 15 |
| 5. <b>Konflikt</b> .....             | 19 |
| 6. <b>Life &amp; Lifestyle</b> ..... | 24 |
| 7. <b>Łamigłówki</b> .....           | 28 |
| 8. <b>Memy</b> .....                 | 31 |
| 9. <b>Ranking</b> .....              | 34 |
| 10. <b>Referat</b> .....             | 37 |
| 11. <b>Ściągą</b> .....              | 40 |
| 12. <b>Tekst</b> .....               | 44 |
| 13. <b>Turniej</b> .....             | 48 |
| 14. <b>Wywiad</b> .....              | 51 |

## SPIS TREŚCI



Katalog Zadań pozwoli Ci przekazać i weryfikować wiedzę w inny sposób. Można powiedzieć, że w końcu stworzono ściągę dla nauczyciela\_ki!

Zaplanuj z nami: zadanie indywidualne, projekt zespołowy, bonus i frajdę!

Podajemy przykłady zastosowań w różnych wariantach zadania, dzieląc je na tematyczne grupy przedmiotów: od nauk humanistycznych, przez przyrodnicze, ścisłe, języki obce do przedmiotów związanych z edukacją artystyczną.



# ZESTAW KART DLA NAUCZYCIELA

Zestaw kart **Elementy Burzy Mózgów** to materiał pomocniczy w procesie projektowania.

Każda karta zawiera jedno słowo-klucz opisujące typowy komponent systemów grywalizacyjnych.

Polecamy do pracy w ramach  
**POZIOMU 3.**



Zaplanuj i zrób sobie sesję kreatywną!

Każda karta należy do jednej z grup. Przynależność do grupy jest zapisana w NAGŁÓWKU. Wszystkie karty z jednej grupy w prawym górnym rogu mają taką samą IKONKĘ. W obrębie grupy wszystkie karty mają inny, indywidualny TYTUŁ.

Dobieraj, miksuj, wymieniaj, odrzucaj, dokładaj i ułóż w ten sposób swój własny schemat grywalizacyjny!