WWW.DOBRZEWKULTURZE.COM

GRYWALIZACJA

SZKOLENIA

Wprowadzenie

Kompleksowa oferta szkoleń dla bibliotek i instytucji kultury, pokazująca jak wykorzystać mechanizmy gier, escape roomy i gry planszowe do promocji literatury, rozwijania kreatywności i budowania społeczności wokół instytucji kultury.

Informacje praktyczne

Jak zamówić szkolenie dla Twojej instytucji?

Określ swoje potrzeby – zastanów się, jakiego szkolenia potrzebujesz (temat, grupa docelowa, termin).

Skontaktuj się z organizatorkami:

- 📧 e-mail: dobrzewkulturze@gmail.com
- ☎️ Agata Warywoda: **669 892 223**
- ☎️ Monika Schmeichel-Zarzeczna: **504 991 154**

Omów szczegóły – w wiadomości podaj temat, liczbę uczestników i preferowany termin.

Potwierdź ustalenia – po konsultacji otrzymasz ofertę i dalsze instrukcje.

www.dobrzewkulturze.com

Temat 1: Miasto to gra – jak gry miejskie mogą promować kulturę, literaturę lub instytucję

Grywalizacja to metoda pracy z różnymi grupami, która wykorzystuje mechanizmy gier do zmiany zachowań, nastawień i poziomu zaangażowania. Szkolenie pokaże, jak projektować, organizować i przeprowadzać gry terenowe, promując kulturę i instytucje.

Program szkolenia:

- Czym są gry terenowe i ich rodzaje, które mogą być wykorzystane przez biblioteki/instytucje kultury.
- Aktywny udział w procesie projektowania gry – od pomysłu do efektu (scenariusz).
- Zasady i mechanizmy tworzenia zadań, układania tras, regulaminów i scenariuszy.
- Pozyskiwanie funduszy na gry miejskie.
- Skuteczne sposoby promocji gry terenowej, które jednocześnie promują bibliotekę.
- Budowanie i motywowanie zespołu do stworzenia i realizacji gry.
- Najnowsze trendy w tworzeniu gier terenowych.
- Udział w przykładowej grze terenowej stworzonej przez uczestników.

Temat 2: Poczuj dreszczyk. Escape roomy jako pomysł na przyciągnięcie nowych użytkowników

Escape roomy to popularne formy rozrywki, które można wykorzystać w bibliotekach do aktywizacji czytelników. Szkolenie pokaże, jak projektować interesujące pokoje zagadek na różne tematy oraz jakie narzędzia i aplikacje mogą uatrakcyjnić biblioteczne escape roomy.

Program szkolenia:

- Projektowanie interesujących pokoi zagadek.
- Wykorzystanie różnych tematów do tworzenia escape roomów.
- Narzędzia i aplikacje wspomagające projektowanie escape roomów.
- Praktyczne metody angażowania użytkowników poprzez escape roomy.

Temat 3: Biblioteka – tu wszystko gra!

Gry planszowe to obecnie różnorodne i angażujące formy rozrywki. Szkolenie pokaże, jak wprowadzić gry planszowe do ośrodka kultury, skąd je pozyskać i jak tworzyć społeczność graczy wokół instytucji kultury.

Program szkolenia:

- Wprowadzenie gier planszowych do ośrodka kultury.
- Źródła pozyskiwania gier planszowych.
- Tworzenie społeczności graczy wokół instytucji kultury.
- Wykorzystanie potencjału środowiska graczy do realizacji działań kulturalnych.
- Planowanie działań związanych z grami planszowymi w bibliotece.

Temat 4: Zagraj w wyobraźnię! Jak wykorzystywać książki i gry planszowe w rozwijaniu kreatywności w bibliotece

Zajęcia z wykorzystaniem gier planszowych i książek mogą wspierać rozwijanie kreatywności w bibliotece. Szkolenie pokaże, jak prowadzić takie zajęcia, inspirując się różnorodnymi grami i literaturą.

Program szkolenia:

- Poznanie ciekawych gier planszowych wspierających kreatywność i inspirowanych literaturą.
- Poznanie angażujących książek dla dzieci i młodzieży.
- Prowadzenie zajęć rozwijających kreatywność z wykorzystaniem gier planszowych i literatury.
- Praktyczne ćwiczenia i zabawa w rozwijanie kreatywności.

Temat 5: Fabuła, misja, wyzwanie. Prosta grywalizacja w pracy z młodzieżą

Warsztat koncentruje się na „małej skali” grywalizacji, możliwej do wdrożenia od zaraz. Uczestnicy dowiedzą się, jak projektować i stosować proste mechanizmy gier (fabuła, system punktów, wyzwania, odznaki) w codziennej pracy z młodzieżą. Celem jest natychmiastowe zwiększenie zaangażowania w lekcjach bibliotecznych, spotkaniach klubu książki czy działaniach promujących czytelnictwo. Warsztat pokaże, jak przy użyciu prostych narzędzi (mobilnych i analogowych) zamienić standardowe działania w angażującą przygodę.

Program szkolenia:

- Grywalizacja vs. gra. Kluczowe pojęcia, mechanizmy motywacyjne i dlaczego to działa na młodzież.
- Fabuła jest królem. Jak stworzyć prostą narrację i „opakować” nią lekcję biblioteczną lub wyzwanie czytelnicze, by wciągnąć uczestników.
- Mechanika w praktyce. Projektowanie prostych systemów (punkty, odznaki, wyzwania) przy użyciu narzędzi analogowych (karty, pieczątki) i cyfrowych (QR kody).
- Przegląd darmowych narzędzi. Szybkie aplikacje wspierające grywalizację (np. Kahoot, Learningapps, generatory kodów QR).
- Warsztat w grupach: Projektowanie scenariusza „zgrywalizowanego” spotkania lub prostej akcji czytelniczej.