

# DYDAKTYKA EDUKACJI HYBRYDOWEJ

*SuperBelfrzy RP*

## Gry edukacyjne w nauczaniu hybrydowym

Joanna Gadomska  
Olivia Dycewicz  
Bartosz Chyś

## GAMIFIKACJA

- to wykorzystanie mechanizmów znanych z gier w edukacji

Wyobraź sobie taką sytuację: trwa lekcja, jesteś w klasie duchem i ciałem lub siedzisz przed komputerem i prowadzisz lekcję on-line, prosisz uczniów o otworzenie podręczników na stronie 64, zadajesz im pytanie i prosisz o szybkie wyszukanie odpowiedzi i zapisanie jej w zeszycie. Spoglądasz na miny uczniów i... co widzisz... widzisz radość i entuzjazm swoich uczniów? No właśnie...

Każdego roku, stając przed wyzwaniem nowego roku szkolnego, często zadajemy sobie pytania: Jak zachęcić uczniów do zaangażowania we własną edukację? Jak zmotywować ich do pracy i poszukiwania nowej wiedzy? Jak rozbudzić ich zainteresowanie danym przedmiotem?

Byłoby idealnie, gdyśmy trafiali tylko na takich uczniów, którzy chcą poszerzać swoją wiedzę, poszukiwać i odkrywać nieznanne zagadnienia, rozwijać zainteresowania, doskonalić posiadane umiejętności, rozwiązywać problemy i rozwijać kreatywne myślenie.

Byłoby super, gdyby nauczyciel był "tylko" wsparciem dla ucznia i motywował go do osiągnięcia sukcesu edukacyjnego. Byłoby idealnie, gdyby uczeń chciał angażować się we własną edukację. Wiemy jednak, jaka jest rzeczywistość szkolna, jak z roku na rok zmniejsza się wewnętrzna motywacja uczniów do nauki, z jakim trudem czy nawet niechęcią nasi uczniowie podchodzą do edukacji, do szkoły, do lekcji.

W dobie dzisiejszego rozwoju cywilizacji i technologii, zauważamy, że nasi uczniowie wiele czasu spędzają przy komputerze, w Internecie, odwiedzają różne strony, oglądają filmiki, grają oraz dołączają do przeróżnych internetowych wyzwań - tzw. challenge. Żyją tak dzisiejsze dzieci, nastolatki, a nawet wielu dorosłych.

Podczas przerw szkolnych często słyszymy rozmowy uczniów o czymś, o czym my dorośli nie do końca mamy pojęcie, a uczniowie z dużą łatwością wymieniają się między sobą nową wiedzą, używając profesjonalnych sformułowań, pojęć i nazw. Całkiem biegle poruszają się w podejmowanej tematyce. Skąd mają taką wiedzę, skoro nikt ich tego nie uczy w szkole? Mają ją z przeróżnych źródeł - np. filmików na YouTube czy gier, zarówno planszowych, jak i komputerowych. Dlaczego uczniowie sięgają z tak dużą chęcią po gry, a rzadziej sięgają po książki? Gry odstresowują ich, odseparowują od rzeczywistości, ułatwiają poznawanie czegoś nowego w przyjemny sposób. Poza tym uczniowie grają z chęcią podjęcia nowego wyzwania i z chęcią rywalizacji z innymi.

A gdyby tak... naukę przerobić właśnie na grę, do której zaprosimy naszych uczniów. Czy w ten sposób zainteresujemy naszych uczniów nowymi zagadnieniami, teoriami, terminami?

Jeżeli zaaranżujemy naszą lekcję lub cały nauczany przedmiot (na miesiąc, semestr czy rok szkolny) jak grę, mamy szansę całkowicie zaangażować naszych uczniów w naukę.

A jaka jest tutaj rola nauczyciela? Nauczyciel ma być przewodnikiem po grze, opracować reguły, dostarczać nowe zadania, koordynować pracę uczniów, udzielać wskazówek w razie potrzeby, modyfikować zadania, przyznawać punkty, decydować o przejściu na kolejny poziom i zatwierdzać uzyskanie odznak, punktów czy medali. Ważne jest, aby uczniowie od samego początku znali cały przebieg gry, aby mogli zaplanować najlepszą (według nich) strategię sukcesu.

Schematy i mechanizmy, które są znane z gier, a które wykorzystujemy tworząc grę dydaktyczną, to m.in.:

- cele,
- wyzwania,
- poziomy,
- postęp,
- kolekcjonowanie,
- nagrody i punkty,
- rankingi.

W ramach gry dydaktycznej można wprowadzić typowo szkolne formy sprawdzania wiedzy w nowej odsłonie. Kartkówka, sprawdzian, prezentacja multimedialna, aktywność na lekcji - brzmią zniechęcająco. A gdyby tak opleść je w fabułę i powiedzieć uczniom, że rozpoczynając nowy dział lub rok szkolny dostali się do jednostki śledczej policji i muszą rozwiązać sprawę tajemniczej zbrodni na osiedlu Kazanów? W ramach śledztwa muszą doświadczyć obowiązkowych spotkań jednostki, takich jak: Nieprzespana noc (kartkówka z ostatniej lekcji), Przesłuchanie świadków (aktywność na lekcjach), Szkolenie praktyczne (prezentacja) i Zebranie odcisków (sprawdzian)? Typowe formy, ale oplecione fabułą, przestają stresować i zniechęcać. Warto ją wplatać w każdy element lekcji, aby zarówno nauczyciel, jak i uczniowie poczuli, że wchodząc do sali lekcyjnej, przenoszą się do innego świata i razem rozwiązują np. kryminalne zagadki.

Oczywiście gra powinna zachęcać, dlatego nie poprzestawajmy na formach typowych. Każda aktywność może być misją! Analiza dowodów (zadanie wieloetapowe podczas lekcji), szkolenie teoretyczne (wyszukanie ciekawostek do prezentacji innych osób), zbiór poszlak (przygotowanie definicji do Encyklopedii Kryminologii) lub wyniki patologii (stworzenie gry sprawdzającej wiedzę uczniów z genetyki). Do tego dodajemy quizy i zagadki w tematyce działu, ale nazwane i utrzymane w fabule i mamy wciągającą grę!

Wielu uczniów będzie chciało wiedzieć, jakie korzyści będą wiązały się z uczestnictwem w grze. Gry komputerowe dają im rankingi, odznaczenia, gadżety przydatne w grze, czy nauczyciel też ma coś do zaoferowania? Jak najbardziej! Za punkty zebrane w grze (podczas wykonywania zadań, misji, wyzwań) uczeń może zakupić: możliwość oddania zadania w późniejszym terminie, usunięcie jednego zadania na sprawdzianie czy korzystanie przez określony czas z notatek/podręcznika. To tylko przykłady, pamiętajmy, że każdy z nas już we wrześniu daje uczniom przywileje, takie jak np. nieprzygotowania do lekcji. Je też można wpleść w grę. Jednak zysk nie zawsze musi być walutą czy punktami, za które uczeń coś kupi. Ludzie uwielbiają kolekcjonować. Dlaczego więc nie wykorzystać tego faktu i nie zaoferować uczniom możliwości zbierania? Mogą to być naklejki, pieczątki czy nawet kształty wycięte ciekawym dziurkaczem. Uczniowie, dostając na początku działu/roku atlas (może to być nawet kartka A4 z wydrukowanymi okienkami do wypełniania), do którego zbierają swoją kolekcję. Można im dać możliwość wymieniania się zasobami, aby ćwiczyli umiejętności negocjacyjne i aby każdy miał możliwość zebrania całej kolekcji.

Inną formą motywującą uczniów są odznaki. Odznaki zbierane w grze dają graczowi jedynie satysfakcję, ale jednocześnie są w stanie wynagrodzić dodatkowe działania. Tu znów ujawnia się zamiłowanie do kolekcjonowania - uczniów motywuje fakt, że mają coś, czego nie mają inni, a gdy odznak jest wiele - satysfakcja i zaangażowanie wzrastają.

Bardzo ważne jest, aby uczniowie mogli śledzić swoje postępy i zestawiać je z postęпами koleżanek i kolegów. Można w tym celu prowadzić bloga, publikować wyniki na stronie szkoły lub na platformie wykorzystywanej do nauczania zdalnego (np. Google classroom lub Teams). Informacja zwrotna musi być regularna, uczniowie powinni mieć stały dostęp do wyników. Dzięki temu będą mogli kontrolować swoją strategię, a jeśli zechcemy wprowadzić element rywalizacji (co nie jest konieczne) mogą sprawdzać, na którym poziomie w rankingach się znajdują.

W każdej grze chodzi zawsze o coś więcej niż tylko o zabawę. Gry edukacyjne są świetnym narzędziem do pracy z uczniami, ponieważ zadania w nich zawarte służą wprowadzeniu ucznia w nowe zagadnienie, wyjaśnienia mu jakiegoś zjawiska czy procesu, szukania zależności, wyciągania wniosków, a także do powtarzania i utrwalania wiadomości na lekcjach powtórkowych.

Pomagają bardzo w samodzielnym uczeniu się i utrwalaniu wiadomości oraz doskonaleniu swoich umiejętności. Uczą zaangażowania i kreatywności, pomagają zarządzać zadaniami w czasie i pobudzają grających do działania; dodają również pewności siebie. Uczą przyjmowania porażki z godnością. Uczniowie, którzy nie radzą sobie w szkole, nie mają zapału do nauki, mogą z wielkim zaangażowaniem czytać instrukcje gier, łatwo uczyć się zwrotów i słów użytych w grze, przechodzić kolejne plansze i poziomy, zdobywać punkty i odznaki. Gry edukacyjne są wartościowe, bo motywują uczniów do działania, powodują, że uczniom wreszcie „chce się chcieć” osiągnąć sukces.



**"Powiedz mi, a zapomnę.  
Pokaż, a zapamiętam.  
Pozwól mi zrobić,  
a zrozumieję."  
Konfucjusz**

Gry edukacyjne niosą ze sobą wiele korzyści:

- włączanie uczniów w proces uczenia się poprzez ich aktywne działanie, a nie tylko słuchanie;
- kojarzenie gry głównie z zabawą, nie z nauką;
- zindywidualizowanie tempa pracy (zdolniejsi szybciej, mniej uzdolnieni wolniej; nikt nie zaburza rytmu lekcji);
- umożliwienie uczniom nauki w ich własnym tempie (dziś mogą pracować mniej, jutro więcej);
- umożliwienie uczniom pracy w dogodnym dla siebie czasie (niektórzy wolą pracować od rana, inni wolą godziny popołudniowe lub nocne);
- pozwolenie uczniom na działanie w przyjaznym otoczeniu, np. w domu;
- umożliwienie uczniom dokonywania samodzielnego wyboru zadań w grze (dzięki czemu uczniowie zdobywają nową wiedzę w dogodny dla nich sposób);
- bazowanie na posiadanej już wiedzy i umiejętnościach uczniów (uczeń uczy się nowego zagadnienia, ale robiąc coś, co się już potrafi robić);
- pozwolenie uczniom na uczenie się od siebie, wymianę doświadczeń, współpracę;
- wzbudzenie emocji w graczach (w takiej sytuacji mózg uczy się lepiej i więcej - szybciej zapamiętujemy to, co wzbudza w nas emocje);
- budowanie wiary w siebie i swoje możliwości; każdy uczeń może odnieść sukces, a nie tylko ci uzdolnieni.

Gry edukacyjne są ciekawą formą pracy z uczniami, ponieważ możemy je realizować zarówno w domu, jak i w szkole. Forma ta idealnie sprawdzi się przy nauczaniu hybrydowym. Nie ma dla nas znaczenia, gdzie uczeń „gracz” będzie podejmował wyzwanie i wykonywał nowe zadania: w klasie lekcyjnej czy w domowym zaciszu, siedząc wygodnie na swojej kanapie lub przy biurku. Najważniejsze, że podejmie postawione przed nim wyzwanie. Gra sama w sobie jest wyzwaniem dla młodych ludzi, a oni lubią podejmować nowe wyzwania, a jeżeli podczas rozwiązywania zadań uczniowie

poszerzą czy utrwalą swoją wiedzę, udoskonalą umiejętności, nabędą nowych kompetencji, to osiągamy prawdziwy sukces edukacyjny.

Podczas edukacji hybrydowej, gdy część zajęć odbywała się w szkole, a część w domu, gry edukacyjne są ciekawą formą pracy. Podczas lekcji on-line można spokojnie prowadzić lekcje, odbyć pogadankę, odpowiadać na pytania, cieszyć się razem z uczniami z odkrywaniem nowej wiedzy, można natomiast zmniejszyć liczbę o sprawdzianów, testów i kartkówek. Dobrze przygotowana przez nauczyciela gra jest idealnym narzędziem do oceniania postępów uczniów, może stać się alternatywą do sprawdzianów i testów. Pisemne formy sprawdzenia wiadomości potęgują u uczniów stres, a w dobie pandemii stres uczniów, który obecnie - w związku sytuacją w kraju i na świecie, sytuacją zawodową rodziców, stanem zdrowia najbliższej rodziny - jest wystarczająco wysoki, można go zminimalizować, rezygnując z części testów czy sprawdzianów. Poza tym, gotowych rozwiązań do naszych unikalnych "misji" uczniowie nie znajdą w Internecie. Dzięki temu kontrola ich postępów jest bardziej uczciwa i miarodajna! Może warto przygotować taką grę i pozwolić uczniom zagrać o swoje oceny. Na podsumowanie działu, zamiast testu czy sprawdzianu, można dać swoim uczniom przygotowaną grę. Wystarczy ustalić serię pytań, kolejne poziomy, przyznać punkty i można działać. Gry są czasem lepsze od sprawdzianów, bo są atrakcyjne, pełne nowych wyzwań, które tak bardzo lubią ludzie młodzi i, co najważniejsze, jeżeli uczeń poniesie porażkę, bo nie poradzi sobie z danym zadaniem tu i teraz, może do niego podejść później po raz kolejny, może działać aż do momentu, gdy uda mu się pokonać poziom. W edukacji nie ma znaczenia, kiedy uczeń posiędzie nową wiedzę czy umiejętność, tylko że w ogóle je nabeędzie. W grze można poprawiać swoje umiejętności aż do osiągnięcia doskonałości. Poza tym gry dają uczniom poczucie bezpieczeństwa, gdyż minimalizują stres związany z ocenianiem.

Zaletą gier jest również to, że można stosować je do pracy w parach. Uczniowie są wtedy bardziej zaangażowani w grę, uczą się współpracy, co powoduje, że łatwiej i szybciej podejmują zadania obecne w grze. Kiedy uczniowie pracują razem, rosną ich chęci i aktywność. Nauczyciel chcąc wprowadzić grę na swoje lekcje, może skorzystać z gotowych gier edukacyjnych, dostępnych w Internecie, które może modyfikować na swoje potrzeby, ale może również tworzyć gry samodzielnie.

Przygotowując dla uczniów grę, musimy samodzielnie obmyślić koncepcję gry. Tworząc grę, należy:

- określić cele główne i szczegółowe gry (kompetencje, jakie nabędzie uczeń);
- określić grupę odbiorców gry (gra dostosowana do grupy wiekowej i możliwości uczniów);
- określić, czy gra jest indywidualna czy grupowa;
- określić czas na realizację zadań z gry (długość gry);
- zaprojektować fabułę lub z niej zrezygnować;
- opracować zasady gry (powinny być jasne, zrozumiałe dla wszystkich);
- zaprojektować poziomy trudności (albo do wyboru przez gracza, albo określone z góry - na początku poziom łatwy, później poziom trudności rośnie, wraz z kolejnymi zadaniami);
- zdecydować o utworzeniu misji obowiązkowych oraz takich dla chętnych;
- zamieścić wskazówki dotyczące kroków, które trzeba wykonać po kolei;
- przygotować zadania do gry (należy zwrócić uwagę na stopień trudności zadań - zbyt trudne zniechęcają uczniów do gry);
- przygotować zasady zbierania punktów/odznak;
- określić rodzaj odznak za wykonanie zadania, osiągnięcie kolejnego poziomu;
- określić sposób sprawdzania wykonanych zadań z gry;
- przygotować zasady nagradzania za przejście kolejnych poziomów w grze;
- przygotować ranking graczy;
- przygotować system komunikacji pomiędzy graczami (maile, grupy na messengerze);

Oto przykładowa gra realizowana podczas edukacji zdalnej:



„Wielka biologiczna gra o neurony”  
<http://bit.ly/SBRPneurony>

Tutaj kolejna gra: „Tropy zbrodni”:

<https://bit.ly/tropyzbrodni>



Tworząc grę dydaktyczną i przygotowując zadania do gry, możemy korzystać z dostępnych metod aktywizujących (rebusy, krzyżówki, zagadki, lotto, memory, lapbooki, leporello, mapy myśli), ale możemy również korzystać z różnych dostępnych programów, generatorów i aplikacji multimedialnych. Dzięki nowoczesnym multimediom przygotowanie gier jest prostsze i szybsze dla autora, a atrakcyjniejsze dla gracza. Plusem aplikacji czy programów jest również to, że autor zadań znacznie łatwiej może sprawdzić poprawność rozwiązanych zadań przez ucznia oraz uzyskać zestawienia punktowe za każde zadanie wykonane przez poszczególnych graczy.

Doskonałym pomysłem na wykorzystanie multimedialnej gamifikacji jest Genial.ly. W tym narzędziu można skonstruować grę w oparciu o gotowy szablon lub też przygotować ją według własnego pomysłu. Istotne jest to, aby w grze wystąpiły przynajmniej trzy elementy: czas, stopniowanie trudności oraz punkty lub odznaki za przejście kolejnego poziomu lub misji.

Przykład takiej gry znajdziecie pod linkiem:

<http://bit.ly/SBRP-umysl>



Przygotowując grę, warto zastanowić się nad urozmaiceniem form pracy. Można połączyć elementy interaktywne z analogowymi (przygotowanie części zadań do kopert umieszczonych w sali).

Nie mniej ciekawym narzędziem do przygotowywania zadań gamifikacyjnych dla uczniów jest Canva. Warto na wstępie dodać, że dla pracowników oświaty jest ona darmowa. Podobnie jak w Genial.ly, przygotowując gamifikację w Canvie, możemy skorzystać zarówno z gotowych szablonów, jak również skomponować własny, pamiętając o grafice na otwartych zasobach (można tutaj skorzystać z grafik Pixabay, Pexels). Wśród zadań gamifikacyjnych w Canvie mogą znaleźć się: zagadki filmowe zamieszczone na własnym kanale Youtube, QR kody, łamigłówki w formie komiksów (w zakładce „Więcej” Canva umożliwia wykorzystanie programu Pixton), można też w niej osadzić zdjęcia zadań przerobionych przez konwerter plików pdf.

Gamifikacja w swoim założeniu pobudza ciekawość poznawczą uczniów. Dlatego też warto skorzystać również z bezpłatnego narzędzia Thinglink. Od czego warto zacząć pracę? Jak w każdym pomysłcie musimy tutaj pomyśleć o zdjęciu tematycznym, na którym umieścimy tagi z zadaniami gamifikacyjnymi dla uczniów. Thinglink umożliwia osadzanie filmów Youtube, zadań z Wordwalla, LearningApps czy innych mających kody embed.

Warto podkreślić, iż gamifikacja to morze możliwości zarówno dla nauczyciela, jak również ucznia. Dzięki niej można odkrywać niezmiernie pokłady kreatywności. Aby było to możliwe przygotowując interaktywne zadania dla uczniów można wykorzystać kolejne bezpłatne narzędzie, którym jest Classcraft. Niesamowita szata graficzna tego narzędzia sprawi, że uczniowie będą ciekawi kolejnych wyzwań, a mogą nimi być zadania w formie pytań, odnośniki w formie linków do zadań.

Interaktywne gry można przygotować również wykorzystując np. Kahoot czy Quizzlet.

Duże emocje w uczniach obok gamifikacji wywołują również escape roomy, nazywane również Edu-roomami. Ich początek należy upatrywać w Stanach Zjednoczonych. Mówiąc najprościej, escape roomy to pokoje zagadek, w których uczestnicy szukają kolejnych wskazówek do rozwiązania głównego zadania. Podobnie jak przy gamifikacji w escape roomie ważna jest fabuła. Kanwę może stanowić tutaj chociażby: poszukiwanie zaginionego bohatera, rozwiązanie tajemnicy czy też znalezienie słowa-klucza do zajęć. Tę formę pracy z uczniami można wykorzystać przy wielu okazjach: wprowadzając nowe zagadnienia na zajęciach, na lekcjach powtórzeniowych oraz uroczystościach szkolnych. Zadania w edukacyjnym escape roomie mogą mieć formę zarówno analogową (ukrycie ich w kopertach, porozmieszczanie kolejnych wskazówek w sali, na terenie szkoły lub w terenie), interaktywną lub mieszaną: analogowo-interaktywną. Przygotowując zadania do edukacyjnego escape roomu, można wykorzystać: szyfry Braille’a, Morse’a, Polibiusza, Cezara, Rot 13, Gorski szyfrator czy też darmowe generatory krzyżówek, wykreślanek. Chcąc urozmaicić fabułę, warto także wykorzystać generatory biletów, memów, fake newsów. Świetnie sprawdzają się również nagrania głosowe, przygotowane przy pomocy prostych narzędzi online, jak chociażby Vocaroo, SpikePipe.

Przy przygotowywaniu interaktywnych escape roomów warto wykorzystać: Genial.ly oraz Canvę.

Przykład znajduje się pod linkiem:

<http://bit.ly/SBRP-eduroom>



Wirtualny escape room dla uczniów można przygotować również w formularzach Google, które posiadają możliwość weryfikacji odpowiedzi.

Chcąc, aby escape room nie był tylko dziełem nauczyciela, warto zaangażować we współtworzenie uczniów. Przygodę z tą formą pracy możemy zacząć od wymyślenia nazw zespołów, zaprojektowania avatara (można tutaj skorzystać z darmowej aplikacji Bitmoji), nazwania kolejnych misji.

Gra dydaktyczna, wg Wincentego Okonia, to metoda nauczania wykorzystująca grę jako formę ułatwiającą zdobywanie wiedzy i umiejętności. Czynnikiem charakteryzującym tę metodę jest zabawa, która jest niezwykle przydatna w procesie uczenia. Gra polega na przestrzeganiu ściśle określonych, ustalonych wcześniej reguł. Oparta jest na emocjach, napięciu, zabawie i rywalizacji, przyzwyczajają również do zwycięstw lub porażek. Dobrze zaprojektowana gra gwarantuje, że uczeń będzie chciał w nią grać i nie będzie chciał od niej odejść, a im większe zaangażowanie w grze, tym większe korzyści edukacyjne.

Jeśli zastanawiasz się, czy gamifikacja zainteresuje Twoich uczniów - odpowiedź brzmi TAK! W trakcie gry i Ty i uczniowie będziecie się w nią wciągać, fabuła stanie się elementem Waszych spotkań, a oni przestaną czuć, że przychodzą się uczyć. Będą wykonywać misje aby awansować i kupować przywileje, zbierać punkty i odznaki. Wiedza gratis!

O autorach:

Joanna Gadomska - biologka w Zespole Szkół Ekonomiczno - Usługowych im. Fryderyka Chopina w Żychlinie, autorka bloga "Biologia z Blondynką", członkini grupy SuperBelfrzy RP. W tym roku szkolnym otrzymała tytuł Edukator Roku 2020 w kategorii Ekologia. Prelegentka na ogólnopolskich konferencjach dla nauczycieli. Edukatorka z zakresu edukacji ekologicznej oraz profilaktyki zdrowia. Autorka licznych publikacji edukacyjnych, programów nauczania, innowacji pedagogicznych, scenariuszy zajęć i materiałów dydaktycznych. Pasjonatka pracy metodą projektu, autorka ogólnopolskich projektów "EKO-SZKOŁA", "Klasowa Wigilia bez plastiku", „Ręcznie robione, a nie kupione”, „Tydzień Uczniowskiej SuperMocy” oraz licznych projektów lokalnych i szkolnych. W swojej pracy stawia na relacje, aktywność i kreatywność. Stale poszukuje nowych, inspirujących rozwiązań edukacyjnych, ale nie zrywa z tradycją. Na swojej stronie pozytywnie motywuje do własnego rozwoju, aktywności i poszukiwania szczęścia, a także nawołuje do pomagania innym oraz do działania na rzecz środowiska przyrodniczego. Prywatnie, szczęśliwa mama i żona, która uwielbia małe i duże podróże ze swoją rodziną.

Olivia Dycewicz - nauczycielka biologii w Dwujęzycznej Szkole Podstawowej ATUT Fundacji Edukacji Międzynarodowej we Wrocławiu. Pracuje w programie International Baccalaureate Middle Years Programme. Członkini grupy Superbelfrzy RP. Pasjonatka różnorodnych metod nauczania biologii, autorka zgamifikowanych cykli lekcji: Tropy Zbrodni oraz Międzygalaktyczne Potyczki Medyczne. Uczestniczka i prelegentka wielu konferencji naukowych dotyczących dydaktyki i nauczania, także dwujęzycznego. Założycielka Studenckiego Koła Naukowego Nauczycieli "Sowa" na Uniwersytecie Wrocławskim, które aktywnie i z powodzeniem funkcjonuje do dziś.

Bartosz Chyś - nauczyciel mianowany, informatyka, edukacja wczesnoszkolna, oligofrenopedagog, świetlica, terapeuta, wykładowca na uczelni, pasjonat nowych technologii i metod aktywizujących w nauczaniu, pomysłodawca bloga Digitalni i kreatywni, grupy facebookowej: Digitalni i kreatywni-nauczyciele z pasją, szkolny koordynator programu Aktywna tablica, ambasador "Wiosny edukacji", członek grupy Superbelfrzy RP, Microsoft Innovative Education Expert na rok szkolny 2020/2021. Laureat nagrody Gdańsk Miasto Przedsiębiorczych.