

## Streszczenie w języku polskim

Problematyka stosowania skutecznych metod nauczania zyskała na ważności w sytuacjach stałego poszukiwania rozwiązań mających doprowadzić do jak najwyższych efektów kształcenia. Jednym z najnowszych sposobów podejścia do procesu dydaktycznego jest grywalizacja, która ma szeroki potencjał, możliwy do wykorzystania między innymi w szkole.

W rozdziale teoretycznym znajdują się definicję grywalizacji, wiedzy oraz motywacji oraz inne pojęcia niezbędne do rozważań na temat niniejszej dysertacji. Na podstawie własnych doświadczeń oraz dokonując wnikliwej analizy literatury dotyczącej grywalizacji autorka sformułowała własną definicję grywalizacji w ujęciu edukacyjnym. Podstawę teoretyczną stanowią również dwie teorie: *teoria konstruktywistyczna*, nawiązująca do uczenia się, zdobywania wiedzy i nauczania oraz *teoria motywacji 3.0*, która wiąże proces dążenia do tego by być doskonałym z wyższym celem, a stawanie się coraz lepszym w czymś co ma znaczenie zależy od autonomii, mistrzostwa i celu.

Celem niniejszej dysertacji było zbadanie skuteczności metody grywalizacji w procesie zdobywania wiedzy i podnoszenia motywacji do uczenia się uczniów w młodszym wieku szkolnym. Przedmiotem uczyniono grywalizację rozpatrywaną z dwóch perspektyw, wiedzy oraz motywacji, które jednocześnie stały się kryterium wyodrębnienia obszarów badawczych. Pierwszy obszar dotyczy procesu zdobywania wiedzy przez młodszych uczniów szkolnych i koncentruje się na odkryciu zależności pomiędzy grywalizacją a stanem wiedzy uczniów. Drugi obszar odnosi się do motywacji – a dokładnej do oceny grywalizacji jako skutecznego sposobu motywowania uczniów w młodszym wieku szkolnym. Dodatkowo przeprowadzono i umieszczono w trzecim obszarze badania, które miały służyć uzupełnieniu wiadomości o grywalizacji, wiedzy i motywacji. Badania wykonano na próbie 120 uczniów, 120 rodziców oraz przeprowadzono wywiady z sześcioma nauczycielami uczącymi w klasach objętych badaniem jako ekspertami w dziedzinie edukacji wczesnoszkolnej

Ostania część dotyczy szczegółowej analizy wyników badań oraz wskazuje na praktyki grywalizacyjne w innych badaniach. Wykazano, że dobrze zaprojektowana grywalizacja, wykorzystująca sprawnie mechaniki gry i zabawy może skutecznie zwiększać wiedzę

motywację uczniów w młodszym wieku szkolnym, jednak nie dotyczyło to wszystkich badanych kategorii.

Wyniki przeprowadzonych badań w zakresie zastosowania grywalizacji w edukacji dają podstawę do traktowania tej metody jako alternatywnego sposobu nauczania w celu wzmocnienia chęci podejmowanych działań. Na koniec pracy zostały wystosowane postulaty dla specjalistów zajmujących się edukacją i wszystkich których interesuje stwarzanie dziecku przestrzeni sprzyjającej rozwojowi oraz poznawczym wyzwaniom.

**Słowa kluczowe:** skuteczność, grywalizacja, wiedza, motywacja, edukacja  
wczesnoszkolna