

Nazwa/tytuł	Gamification and financial simulations as teaching tools in economic education – a case study (Grywalizacja i symulacje finansowe jako narzędzia dydaktyczne w edukacji ekonomicznej – studium przypadku)
Typ zasobu	artykuł
Autor(zy), redaktor(zy)* lub instytucja	Joanna Nowicka
Nazwa czasopisma lub wydawca lub instytucja badawcza / sprawcza	ArchaeGraph Wydawnictwo Naukowe
Rok wydania (publikacji)	2025
Rodzaj dostępu	otwarty (Open Access)
Link do zasobu w wersji elektronicznej	https://archaegraph.pl/lib/l231bv/Gry-w-perspektywie-naukowej-mg7w6xrf.pdf#page=81
Notka bibliograficzna do cytowania	Nowicka, J. (2025). <i>Gamification and financial simulations as teaching tools in economic education – a case study</i> . W: D. Kobyłański (red.), <i>Światy możliwe, światy cyfrowe. Gry komputerowe w perspektywie naukowej</i> . 81–93. ArchaeGraph.
Słowa kluczowe	symulacja, gra, Revas, ekonomia
Język publikacji	angielski
Zasięg przestrzenny badań	Polska
Podstawowy rodzaj i poziom edukacji, do jakiej odnoszą się badania	– edukacja formalna – szkoły wyższe
Streszczenie (opis wyników badań)	Artykuł dotyczył wykorzystania grywalizacji w edukacji ekonomicznej. Celem opracowania było określenie roli grywalizacji w procesie nabywania wiedzy, umiejętności i kompetencji ekonomicznych przez studentów trzech kierunków: logistyki, informatyki i zarządzania. W badaniach autor zastosował analizę literatury, studia przypadków oraz ankietę przeprowadzoną w 2025 roku wśród studentów uczestniczących w semestralnych zajęciach z wykorzystaniem branżowych symulacji biznesowych Revas. Wyniki badań pokazują, że wiedza ekonomiczna jest powszechna, uniwersalna, podatna na transformację i niezbędna do pełnienia wyspecjalizowanych ról zawodowych. Nauka ekonomii poprzez doświadczenie i rozwiązywanie problemów stwarza szerokie możliwości dydaktyczne. Studium przypadku Revas zostało pozytywnie ocenione jako angażujący, interaktywny i atrakcyjny sposób zdobywania umiejętności ekonomicznych. Opinie studentów wskazują, że doceniają oni zarówno możliwość symulowania decyzji biznesowych, jak i rywalizację z innymi firmami. Jest to zaleta o tyle, że gra zwiększa ich zaangażowanie i motywację, jednak z drugiej strony koncentracja na wygranej sprowadza rezultaty do samej chęci zwycięstwa. [streszczenie oryginalne]
Dodatkowa materiały, informacje i uwagi	

* zgodnie z przyjętymi założeniami nie podaje się stopni i tytułów naukowych autorów

