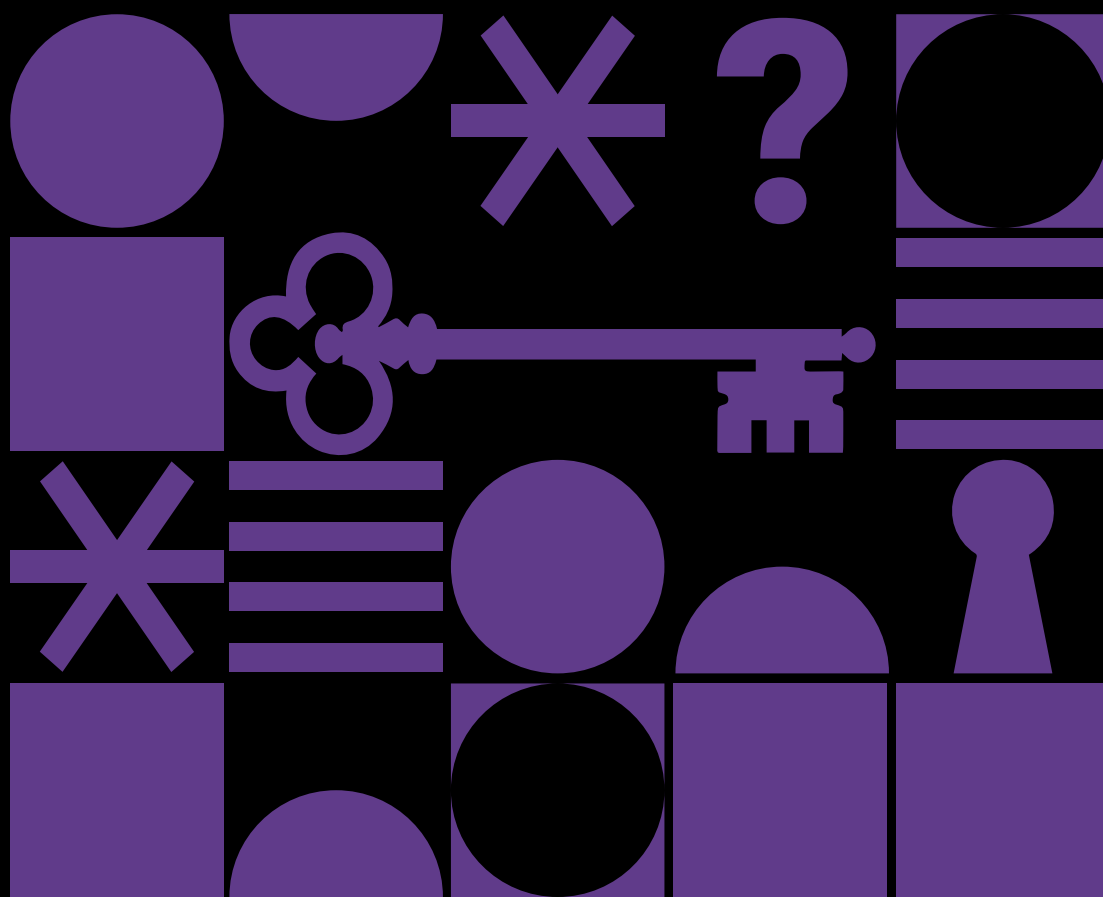




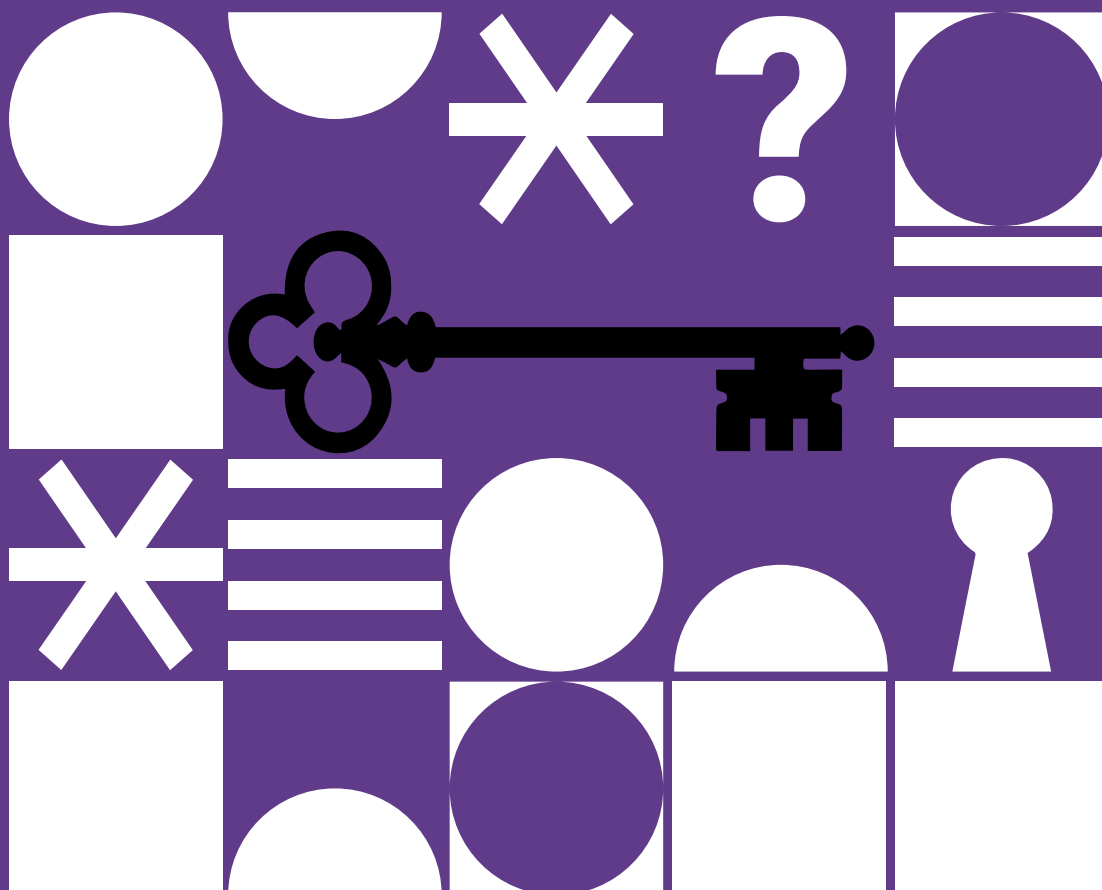
**SŁOWA
KLUCZOWE:**

**fantastyka jako
język młodych**

**konferencja
dla nauczycielek
i nauczycieli**

24 września 2026





Zapraszamy na konferencję

SŁOWA KLUCZOWE:

fantastyka jako język młodych

Czy mówisz w języku swoich uczniów i uczennic? Jeśli robisz wielkie oczy na hasła takie jak cosplay, fandom czy RPG, na przerwach słyszysz o larpach, a w wypracowaniach pojawiają się nawiązania do gier, o których nie masz pojęcia – nie przejmuj się! My też tak mamy. Tymczasem dla wielu dzieci to codzienność: przestrzeń, w której budują relacje, rozwijają swoje talenty, tworzą i definiują swoją tożsamość.

Podczas kolejnej konferencji cyklu Słowa kluczowe dowiesz się, czym różni się manga od anime, czy gry to teksty kultury, dlaczego uczniowie tak chętnie wcielają się w fikcyjne postaci. Wyjaśnimy konkretne pojęcia, porozmawiamy ze specjalistami i pasjonatami, zaprosimy Was na praktyczny warsztat.

PROGRAM KONFERENCJI*



9:30-10:00

Rejestracja

10:00-10:10

Inauguracja:

Prelegentki: dr Monika Herkt (Poznańskie Centrum Dziedzictwa), Ksenia Herbst-Buchwald (Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Poznaniu)

10:10-10:30

Jak budować relacje w oparciu o zainteresowania pozaszkolne? Czy to jest ważne i dlaczego łatwiej nam będzie, jak będziemy mówić podobnym językiem

Prelegentka: dr Agnieszka Jankowiak-Maik

10:30-10:45

Fanart, fandom, fanfik...? Poznaj słownik fana fantastyki od A do Z

Prelegentka: Joanna Szafrńska-Senenko (Centrum Szyfrów Enigma)

10:45-11:10

**Zagrajmy w fantastykę.
Gry cyfrowe jako teksty kultury**

Prelegenci: dr Joanna Pigulak, dr Marcin Pigulak (Uniwersytet im. A. Mickiewicza, Polskie Towarzystwo Badania Gier)

11:10-11:30

Czym są gry fabularne?

Prelegenci: Lidka Miglaska, Paweł Marszałek (Marsz Fantastyczny)

11:30-11:50

Od komiksu dla dzieci do globalnego fenomenu – krótka historia mangi i anime

Prelegentka: Joanna Witczak (Centrum Szyfrów Enigma)

11:50-12:00

Fantastyka jako most do relacji. Jak język popkultury młodzieżowej ułatwia budowanie więzi wychowawczej

Prelegent: Paweł Biedny (Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Poznaniu)

12:00-12:30

Przerwa na kawę i ciastko

12:30-12:50

O cosplayu dla nauczycieli i innych wspierających dorosłych

Prelegentka: Zofia Skowrońska (Festiwal Fantastyki Pyrkon)

12:50-13:00

Podsumowanie tablicy pomysłów

Prelegent: Paweł Biedny (Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Poznaniu)

13:00-13:30

Przerwa na kanapkę

13:30-15:30

Zagrajmy w RPG (warsztat)

Prowadzenie: Marsz Fantastyczny

*Organizator zastrzega sobie możliwość dokonania zmian w programie.



JAK BUDOWAĆ RELACJE W OPARCIU O ZAINTERESOWANIA POZASZKOLNE, CZY TO JEST WAŻNE, I DLACZEGO ŁATWIEJ NAM BĘDZIE JAK BĘDZIEMY MÓWIĆ PODOBNYM JĘZYKIEM

Co łączy szkolną klasę, fandom i Pyrkon? Wspólny język, który pozwala szybciej nawiązywać relacje i budować poczucie przynależności. Podczas wystąpienia przyjrzymy się temu, jak zainteresowania pozaszkolne – od fantastyki i gier po popkulturę – mogą stać się ważnym narzędziem komunikacji i budowania relacji. Zastanowimy się, dlaczego znajomość kodów kulturowych młodych ludzi ma znaczenie, i jak wykorzystać ją w edukacji, by spotkać się naprawdę – nie tylko w tej samej klasie, ale także w tym samym świecie.

dr Agnieszka Jankowiak-Maik

Nauczycielka, doktorka nauk humanistycznych, tutorka, popularyzatorka, autorka licznych publikacji naukowych, dydaktycznych i popularnonaukowych, znana w sieci jako Babka od histy. Autorka książki „Historia, której nie było” i współautorka serii komiksów historycznych dla dzieci „Niezła historia”, której pierwszy tom „Skąd się wzięła Polska” uzyskał tytuł Mądra Książka Roku 2024 dla dzieci. Laureatka XIV edycji Nagrody im. Ireny Sendlerowej „Za naprawianie świata”, „Medalu Wolności Słowa” Grand Press w kategorii „Obywatel(ka)”, oraz tytułu Wielkopolski Nauczyciel Roku 2021. W 2021 roku znalazła się na liście „50 Śmiałych” magazynu Wysokie obcasy za sprzeciw wobec reformy edukacji a w 2023 na liście „100 Kobiet 2023” magazynu Forbes Women w kategorii „Nauka”. Absolwentka International Visitor Leadership Program. Prezeska Fundacji Muzeum Historii Kobiet.

FANART, FANDOM, FANFIK...? POZNAJ SŁOWNIK FANA FANTASTYKI OD A DO Z

Czy wiecie, czym różni się fanfik od fanartu? Kim jest Mary Sue? Co właściwie robi się na LARP-ie? Współczesna młodzież buduje swoją tożsamość, pasje oraz relacje rówieśnicze wokół światów

fantastycznych, tworząc przy tym dynamiczne społeczności i unikalny mikrojęzyk. Dla wielu uczniów i uczniów pojęcia takie jak fandom, konwent, czy cosplay stanowią codzienny punkt odniesienia, podczas gdy dla nauczycieli oraz wychowawców pozostają niezrozumiałym szyfrem. Prelekcja stanowi próbę bridgespace’u – pomostu komunikacyjnego między światem szkolnym, a kulturą fanowską. Podczas prezentacji zajrzymy do świata młodzieży i wspólnie rozszyfrujemy najważniejsze pojęcia związane z fantastyką i kulturą fanowską. To słownik dla tych, którzy chcą lepiej poznać swoich uczniów i zrozumieć język, którym posługują się poza szkolną ławką. Poznanie tego języka może stać się kluczem do skrócenia dystansu oraz budowania głębszych relacji.

Joanna Szafrńska-Senenko

Absolwentka Wydziału Historii na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Wcześniej nauczycielka, obecnie specjalistka ds. edukacji w Centrum Szyfrów Enigma. Autorka warsztatów dla dzieci o tematyce kryptologicznej, a także zajęć z kodowania, programowania i druku 3D. W wolnym czasie zajmuje się grafiką komputerową i malarstwem. Prywatnie miłośniczka fantastyki.

ZAGRAJMY W FANTASTYKĘ. GRY CYFROWE JAKO TEKSTY KULTURY

Gry cyfrowe stanowią dziś jeden z najważniejszych przejawów kultury współczesnej, a dla wielu młodych ludzi są naturalnym językiem, za pośrednictwem którego opisują świat, doświadczają emocji i budują relacje społeczne. Podczas wystąpienia omówimy dydaktyczny i edukacyjny potencjał gier wideo, które potraktowane zostaną jako wytwór artystyczny, niosący określone znaczenia dyskursywne i narracyjne, a zatem - jako tekst kultury. Omówimy wyselekcjonowane przykłady gier, wskazując na ich potencjał do kształtowania wartościowych i zaangażowanych opowieści oraz pokażemy, w jaki sposób mityczne i fantastyczne światy mogą kształtować kompetencje analityczno-interpretacyjne, rozwijać krytyczne myślenie i uwrażliwiać społecznie. Wskażemy też, w jaki sposób można wykorzystać obecne w grach motywy i tropy narracyjne podczas pracy z uczniami, budując pomost między szkolnym kanonem a doświadczeniami współczesnej młodzieży.

dr Joanna Pigulak

Adiunktka na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, badaczka gier cyfrowych oraz współtwórczyni i kierowniczka kierunku groznawstwo. Jej zainteresowania naukowe koncentrują się wokół perspektywy użytkownika; specjalizuje się w obszarze dostępności gier wideo dla osób z niepełnosprawnościami oraz immersji gracza. Drugim obszarem jej działalności jest obecność gier w kulturze, zwłaszcza w odniesieniu do filmu - temu zagadnieniu poświęciła monografię „Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo”. Aktywnie popularyzuje wiedzę o grach jako medium wspierającym edukację, rozwój kompetencji i uczestnictwo w kulturze, prowadząc wykłady, warsztaty i działania popularyzatorskie skierowane do różnych grup odbiorców. Redaktor naczelna najstarszego czasopisma groznawczego w Polsce „Homo Ludens”.

dr Marcin Pigulak

Historyk, filmoznawca i badacz gier cyfrowych, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych UAM w Poznaniu. Zajmuje się historią filmu i gier, kulturą historyczną, pamięcią zbiorową oraz sposobami przedstawiania przeszłości w mediach audiowizualnych i interaktywnych. Pełni funkcję przewodniczącego Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Łączy pracę naukową z edukacją medialną i popularyzacją wiedzy. Jako autor materiałów edukacyjnych i konsultant naukowy współpracował m.in. z Filmoteką Narodową - Instytutem Audiowizualnym, portalem Film w Szkole, Zespołem Edukatorów Filmowych oraz Siecią Małych Kin Społecznościowych „Kino za Rogiem”. Szczególnie interesuje go potencjał gier jako medium edukacji kulturowej - narzędzia rozwijania krytycznego myślenia, rozmowy o historii oraz świadomego uczestnictwa w kulturze cyfrowej.

CZYM SĄ GRY FABULARNE?

Czym właściwie są gry fabularne (RPG)? Jak się w nie gra, czym różnią się od innych gier i dlaczego fascynują tak wiele osób? Podczas prelekcji przyjrzymy się podstawowym pojęciom związanym z RPG – opowie-my o sesji, osobach biorących udział w rozgrywce, postaciach, mechanice i wspólnym tworzeniu opowieści. To krótkie wprowadzenie, które pozwoli lepiej zrozumieć świat RPG i język, którym posługują się osoby grające.

Lidka Miglaska

Redaktorka, mistrzyni gry i popularyzatorka fantastyki. Od ponad dwudziestu lat związana jest z grami fabularnymi. W ramach Marszu Fantastycznego prowadzi warsztaty RPG dla dzieci i młodzieży, łącząc pasję do opowieści z doświadczeniem edukacyjnym. Jest redaktorką polskich

wydań systemów RPG, takich jak Miasto Mgły, Pendragon, Cyberpunk RED, Coriolis oraz Zew Cthulhu RPG. Zawodowo pracuje jako redaktorka techniczna na Uniwersytecie Merito w Poznaniu. Fascynują ją nauka, fantastyka i tajemnice świata, a gry fabularne postrzega jako narzędzie rozwijające kreatywność, wyobraźnię i współpracę.

Paweł Marszałek

Fantasta, komiksiarz, mistrz gry i redaktor. Od ponad trzydziestu lat związany jest z grami fabularnymi. W ramach Marszu Fantastycznego prowadzi warsztaty RPG dla dzieci, młodzieży i dorosłych, mając na swoim koncie ponad tysiąc rozegranych sesji. Jest redaktorem polskich wydań systemów RPG, takich jak Zew Cthulhu RPG, Pendragon, Miasto Mgły, Mothership RPG, Coriolis oraz Equestria: Puść Wodze Fantazji. Współtworzy podręczniki do gier fabularnych, zajmuje się copywritingiem oraz tworzy opowiadania, komiksy i scenariusze RPG. Od lat pokazuje, że gry fabularne rozwijają kreatywność, wyobraźnię i umiejętność współpracy.

OD KOMIKSU DLA DZIECI DO GLOBALNEGO FENOMENU – KRÓTKA HISTORIA MANGI I ANIME

Dlaczego chińskie bajki nie są chińskie i nie są bajkami? Jak współczesna manga przeszła drogę od krótkich komiksów publikowanych w japońskich czasopismach dla dzieci do globalnego fenomenu i wielomiliardowego przemysłu? Podczas wystąpienia przedstawię najważniejsze etapy rozwoju mangi i anime, kluczowych twórców oraz tytuły, a także charakterystyczne gatunki i cechy tych mediów. Będzie to krótka podróż przez historię jednego z najważniejszych zjawisk współczesnej kultury popularnej.

Joanna Witczak

Absolwentka japonistyki i groznawstwa na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Miłośniczka mangi, anime, gier oraz wszystkiego, co japońskie (z wyjątkiem surowej ryby). Od kilku lat dzieli się swoją pasją ze studentami groznawstwa i języka japońskiego na poznańskich uczelniach, a także z gośćmi Centrum Szyfrów Enigma.

FANTASTYKA JAKO MOST DO RELACJI. JAK JĘZYK POPKULTURY MŁODZIEŻOWEJ UŁATWIA BUDOWANIE WIĘZI WYCHOWAWCZEJ

Świat gier, cosplayu, RPG i anime, to dziś jeden z języków, którymi mówi młodzież, a jednocześnie temat, wobec którego wielu nauczycieli(-ek) czuje się bezradnych. Pokażę, że nie trzeba być ekspertem od fantastyki, żeby ten język wykorzystać, wystarczy ciekawość i szacunek, by zapytać ucznia o świat, który jest dla niego ważny. Opowiem, jak zainteresowania pozaszkolne stają się mostem do prawdziwej relacji wychowawczej, a nie tylko pretekstem do kolejnej lekcji, oraz jakie konkretne pytania i narzędzia pomagają tę relację budować krok po kroku. Wystąpienie połączone z częścią warsztatową, podczas której uczestnicy wspólnie stworzą tablicę pomysłów do wykorzystania od zaraz.

Paweł Biedny

Nauczyciel historii i wiedzy o społeczeństwie. Od 5 lat pracuje jako nauczyciel konsultant ds. pedagogicznych w Ośrodku Doskonalenia Nauczycieli w Poznaniu, gdzie obecnie kieruje Pracownią Wsparcia Psychologiczno-Pedagogicznego Szkół i Nauczycieli. Politolog, historyk, etyk, trener w oświacie, tutor. W swojej pracy koncentruje się na wspieraniu nauczycieli, budowaniu relacji, motywowaniu do rozwoju oraz tworzeniu szkoły, w której każdy może czuć się ważny i bezpieczny. Szczególnie bliska jest mu edukacja wielokulturowa. W 2024 roku został wyróżniony Nagrodą im. Ireny Sendlerowej „Za naprawianie świata”. Miłośnik „Władcy Pierścieni”, który wierzy, że dobra edukacja przypomina Drużynę Pierścienia: tworzą ją różni ludzie, połączeni wspólnym celem, wzajemnym wsparciem i gotowością do podjęcia drogi.

O COSPLAYU DLA NAUCZYCIELI I INNYCH WSPIERAJĄCYCH DOROSŁYCH

Dlaczego młodzież przebiera się w kostiumy wzorowane na filmach, grach i komiksach fantastycznych? Czemu nagle cały dom zawalony jest karimatą i resztkami kleju na gorąco? Czy chodzenie na sesje zdjęciowe z obcymi ludźmi powinno budzić nasz niepokój? I co to w ogóle za słowo „cosplay”? Jak rozmawiać, kiedy się nie rozumie? Opowiem o popularności przebierania się wśród młodzieży, o tym jakie potrzeby spełnia, oraz w jaki sposób można wspierać nastolatków i młodych dorosłych w tym kreatywnym hobby.

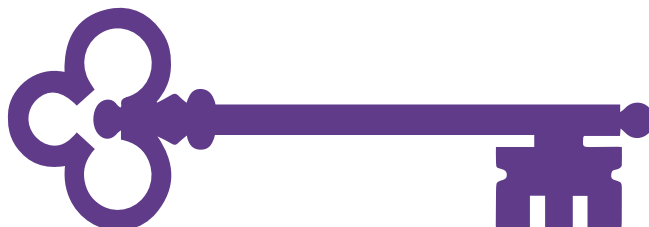
Zofia Skowrońska

Cosplay managerka Festiwalu Fantastyki Pyrkon. Projektantka i producentka wydarzeń kostiumowych z ponad dekadą doświadczenia oraz niemal setką zorganizowanych konkursów cosplayowych w portfolio. Założycielka marki Zula Costumes, współpracująca z takimi firmami jak Playstation, Platige Image, CD PROJEKT RED, Redbull, Sci fi Universal. Wykładała na takich uczelniach jak Uniwersytet Jagielloński, Uniwersytet Dolnośląski oraz krakowski oddział SWPS. Tworzy wystawy, konkursy i doświadczenia immersyjne oparte na kontakcie z kostiumami, scenografią, rękodziełem. Do jej popularnych projektów należy The Witcher School, a w 2013 roku została vice-mistrzynią Europy w cosplayu w klasyfikacji Eurocosplay w Londynie. Od 2015 roku jest koordynatorką najważniejszego polskiego konkursu cosplayowego, czyli Maskarady podczas Festiwalu Fantastyki Pyrkon. W jego ramach realizuje eliminacje do Mistrzostw Świata w cosplayu w klasyfikacji Extreme Cosplay Gathering. Od lat towarzyszy Polskiej reprezentacji na finałach w Paryżu. Z EC1 Łódź - Miasto Kultury buduje Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier oraz festiwal Kaiju. Stara się, by wydarzenia cosplayowe nie tylko były widowiskowymi show, zrozumiałymi dla szerokiej widowni, ale i bezpieczną przestrzenią, w której uczestnicy mogą doskonalić swój kunszt i dzielić się pasją. Cosplay managerka Festiwalu Fantastyki Pyrkon.

ZAGRAJMY W RPG – WARSZTAT

O grach fabularnych można opowiadać, ale najlepiej po prostu ich doświadczyć. Podczas warsztatu zaprosimy osoby uczestniczące do udziału w krótkiej, wspólnej przygodzie. Poznamy podstawowe elementy RPG, wspólnie stworzymy postacie, a następnie rozegramy kilka scen, takich jak te, które pojawiają się podczas zwykłej sesji. Będzie przestrzeń na działanie, rozmowę i pytania. Chodzi nie o to, by nauczyć się prowadzić RPG, lecz by zobaczyć od środka, czym jest ta forma opowiadania i zabawy, która dla wielu młodych osób jest ważną częścią ich świata. Warsztat poprowadzi Marsz Fantastyczny. Mają za sobą setki sesji, poprowadzonych zarówno dla dzieciaków, jak i dorosłych. Stworzyli kilkanaście gier – w różnych oprawach i z dopasowaną do nich mechaniką.

www.marszfantastyczny.pl



INFORMACJE PRAKTYCZNE



Termin:

24 września 2026 r.

Miejsce:

Brama Poznania (sala wielofunkcyjna)
ul. Gdańska 2, 61-123 Poznań

Koszt:

Konferencja jest bezpłatna. Uczestnicy otrzymają zaświadczenie Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli o udziale w konferencji oraz grę RPG Mroczny Amulet (Wydawca: Gindi)

Uczestnicy/uczestniczki:

Nauczyciele i nauczycielki z Poznania
i Wielkopolski, wszystkie etapy edukacyjne

Dostępność:

Konferencja odbywa się w sali na parterze, dojście do sali bez progów. Nawierzchnia przed budynkiem jest z nierównej kostki granitowej oraz drewna. Drzwi do budynku otwierają się automatycznie na zewnątrz, drzwi do sali nie są automatyczne. W sali wyznaczamy miejsce dla osób na wózkach. Obok sali znajduje się toaleta z systemem przyzywowo-alarmowym. Do budynku prowadzą znaczniki TOTUpoint. Na stronie bramapoznania.pl w zakładce Dostępność są nagrania z audiodeskrypcją całego obiektu.

Potrzebę wsparcia podczas wydarzenia prosimy zgłaszać:
dostepnosc@pcd.poznan.pl

Program merytoryczny i organizacja:

Program merytoryczny:

Anna Mieszata (liderka zespołu ds. edukacji PCD)
Marcin Słomiński (z-ca kierownika CSE)

Organizacja:

Joanna Szafrńska-Senenko (specjalistka ds. edukacji CSE)
Hubert Okonowicz (specjalista ds. promocji CSE)



Organizator:



POZnań*

Partnerzy:



ODN
Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli
w Poznaniu

