

Gra jako wsparcie w edukacji

DOI: 10.47050/jows.2023.1.81-85

Czy nauka przez zabawę jest formą edukacji przeznaczoną tylko dla dzieci? Jakie są rola i miejsce gier w edukacji obecnie, a jakie były w przeszłości, jakie są pola i możliwości wykorzystania gier w edukacji uczniów? Dobór odpowiednich gier do realizacji procesu edukacyjnego nie tylko sprzyja jego uatrakcyjnieniu, ale także wpływa na rozwijanie logicznego myślenia oraz twórczej aktywności dzieci i dorosłych.

Przestań się wreszcie bawić i zacznij się uczyć!” – wielu z nas usłyszało takie lub podobne zdanie przynajmniej raz w życiu. Ja jako uczennica – wielokrotnie. Próbowano mnie przekonywać, że zabawę i uczenie się należy definiować jako przeciwieństwa, tak jak „czas wolny” i „pracę”.

A przecież już od tysięcy lat nauczający stosują techniki ludyczne, które uprzyjemniają uczącym się proces edukacji (Huizinga 1985: 15). Już w III w. p.n.e. pojawiły się gry nawiązujące do rzeczywistości i jej problemów. Przykładem może tu być pochodząca z Chin gra Wei-Hai (inna nazwa to Go) (van Ments 1983, za: Siek-Piskozub 1995: 31). Według niektórych badaczy zajmujących się analizą kulturową różnych społeczności, gry powstawały często po to, by atrakcyjnie przedstawić kolejnym pokoleniom prawdy życiowe, przekazać wiedzę danej społeczności i zasady w niej panujące. Na przykład powstała dwa tysiące lat temu gra w szachy w bezpiecznych warunkach pomagała rozwijać u żołnierzy zmysł strategiczny i wyposażyć ich w wiedzę potrzebną do prowadzenia wojny i zwycięstwa (Surdyk 2008: 35). Jednak szkolnictwo w swojej historii na jakiś czas zapomniało, jakim przydatnym narzędziem może być gra. Dzisiaj możemy obserwować jej swoisty renesans.

Gry jako narzędzie edukacyjne

Najczęściej pojęcia „gra”, „zabawa”, „konkurs” kojarzą się z czymś miłym, z przyjemnym spędzeniem czasu. To rodzaj rozrywki, który stoi trochę w opozycji do tradycyjnie rozumianej nauki. Literatura przedmiotu obfituje w wiele definicji i klasyfikacji gier. Czasem w definicję gry wchodzi zabawa, a czasem to zabawa jest kategorią nadrzędną. Przyjrzyjmy się zatem najpierw, czym jest zabawa i jakie są jej zależności wobec gry.

Ludzie mali i duzi lubią się bawić. Zabawa jest jedną z prymarnych sfer działania człowieka. Dla dziecka to relaks, ale także rozwój, przepustka do odkrywania świata w każdym jego aspekcie, szczególnie społecznym (Okoń 1987: 34), również do odkrywania siebie samego. Jednak według większości definicji w zabawie nie chodzi o to, aby uzyskać określony rezultat – często jest ona wykonywaniem czynności dla niej samej, dla szeroko pojętej przyjemności. Gra również ma charakter zabawowy, sprawia przyjemność, aczkolwiek to, co odróżnia ją od zabawy, to zbiór ścisłych reguł, istnienie pojęcia wygranego i przegranego oraz obowiązek określonych świadczeń na rzecz wygrywającego. Każda gra jest w zasadzie zabawą, ale nie każda zabawa jest grą (Okoń 1987: 160–161).

Przez wprowadzenie elementów gier można uatrakcyjnić uczniom naukę. Uczenie się przez zabawę pozytywnie wpływa na motywację, wyzwala naturalną ciekawość i twórczość. Wszystko to może pozytywnie wpływać na wyniki nauczania (Tkaczyk 2012: 94). Gry są także

bezcennym źródłem okazji do treningu umiejętności społecznych i osobistych, jak współdziałanie w grupie, szacunek dla norm i zasad, poczucie sprawiedliwości, wytrwałość w dążeniu do celu. Doskonałą ponadto funkcje kognitywne: uwagę, pamięć, klasyfikowanie, uogólnianie, myślenie logiczne czy spostrzegawczość (Przetacznik-Gierowska i Tyszkowa 2002: 98).

Najprostszym w użyciu i chyba najczęściej wykorzystywanym narzędziem w nauczaniu są **gry dydaktyczne**. Pomagają nauczycielom we wprowadzaniu i w utrwalaniu materiału. Ze względu na wzbudzanie emocji ułatwiają zapamiętywanie. Uczniowie, grając, kształtują tak pożądane na rynku pracy kompetencje, jak kreatywność, krytyczne myślenie i rozwiązywanie problemów, komunikowanie, współpraca w ramach grupy i inne (por. mapa umiejętności XXI w.). Nieocenione jest także włączanie dzieci w proces tworzenia gier, na co zwraca uwagę Edyta Gruszczyk-Kolczyńska z zespołem (Gruszczyk-Kolczyńska i in. 1996: 45), twierdząc, że „jednym z dobrych sposobów wspomagania rozwoju umysłowego dzieci jest wprowadzenie ich w tajniki konstruowania gier, a potem wspólne rozgrywanie każdej ułożonej gry”. Oczywiście w zależności od grupy wiekowej, z jaką pracujemy, jej umiejętności oraz od typu omawianego materiału dobieramy odpowiedni rodzaj gry i sposób jej przygotowania.

Trzeba jednak wziąć pod uwagę, że współczesną szkołę tworzą uczniowie, którzy nie znają świata bez internetu, smartfonów, tabletów i innych dóbr, jakie dostępne są dzięki postępowi technologicznemu. Doskonale odnajdują się w cyfrowej rzeczywistości, która jest często ważnym elementem ich życia. Dodatkowo okres lockdownu i nauczania zdalnego (hybrydowego), który wymusił codzienne korzystanie ze wspomnianej elektroniki, przyczynił się do upowszechnienia **edukacyjnych gier komputerowych**. Gry oferowane przez serwisy typu Wordwall, Learningapps czy Pisupisu cieszą się nadal dużym powodzeniem, także za sprawą coraz bardziej dostępnych w szkołach tablic multimedialnych. Dzieci chętnie rozwiązują uzupełnianki, losują zadania w kołach fortuny, odkrywają tajemnicze karty czy ścigają się z czasem, odpowiadając na pytania. Z kolei z perspektywy nauczyciela przygotowanie (lub odnalezienie gotowej) gry jest szybkie i nieskomplikowane. Często nawet nie trzeba zakładać konta w danym serwisie. Kolejnym narzędziem, jeszcze bardziej wszechstronnym, jest platforma Genially. Można za jej pomocą stworzyć np. bardzo popularne wśród młodzieży internetowe gry typu *escape room*, w których uczniowie, rozwiązując zróżnicowane zadania, przechodzą na kolejne etapy gry. Zdecydowanie plusem takich gier jest to, że uczeń od razu dostaje informację zwrotną, a jeśli popełni błąd, może spróbować raz jeszcze (często nauczyciele zostawiają podpowiedzi naprowadzające lub wskazówki). Uczniowie są dzięki temu bardziej zmotywowani do poprawiania swoich błędów, ponieważ tylko dzięki temu mogą przechodzić kolejne etapy.

Jeśli mowa o motywacji, warto zwrócić uwagę na bardzo ciekawy trend, jakim jest wykorzystanie gier i technik projektowania gier w procesie dydaktycznym, czyli **gamifikacja** czy **grywalizacja**. Po raz pierwszy terminu gamifikacja (ang. *gamification*) użył w 2002 r. Nick Pelling, twórca gier komputerowych. Jednak dopiero kilka lat później gamifikacja zdobyła popularność w korporacjach, gdzie była i nadal jest wykorzystywana do motywowania, zwiększania efektywności, skutecznego rozwiązywania problemów i pobudzania współpracy, a w konsekwencji do osiągania założonych celów. W niedługim czasie stała się znana również w edukacji (Witoszek 2019: 35). Pewne elementy tej techniki stosowano w szkolnictwie już wcześniej, nie jest dla nikogo nowością np. zdobywanie przez uczniów pieczętek czy znaczków za prawidłowo wykonane zadanie, a na koniec roku świadectw z czerwonym paskiem w nagrodę za uzyskanie wymaganej średniej ocen.

Gamifikacja polega na zastosowaniu mechanizmów gier różnego typu (np. sportowych, planszowych, a także komputerowych – w tym internetowych), które wpływają na zwiększenie zaangażowania, motywacji, pobudzają do aktywności i czynią nieciekawe czy rutynowe czynności bardziej atrakcyjnymi. To technika zachęcająca uczniów do wzięcia czynnego udziału w procesie własnego uczenia się. Ważne jest, aby uczeń od początku znał cele, czyli czego się od niego wymaga, czego i w jakim czasie ma się nauczyć. Należy również

jasno sprecyzować zasady oceniania i przekazać uczniowi informację zwrotną. Inne istotne uwarunkowania, które powinny być spełnione, to np. wiedza ucznia na temat warunków wygranej, tego, jakie są oczekiwania względem graczy na danym etapie rozgrywki, jakie może napotkać trudności (przeszkody), jakie są zasady, restrykcje i zakazy, na które uczeń musi uważać. Ważne jest też stawianie ucznia w sytuacji potrzeby samodzielnego podejmowania działań oraz nabywania umiejętności współdziałania w grupie.

Aby zobrazować, jak może wyglądać użycie gamifikacji w nauczaniu, przedstawię przykład z własnej praktyki szkolnej. Gamifikację zaplanowałam i postanowiłam przeprowadzić podczas realizacji animacji językowej w trakcie polsko-niemieckiego wakacyjnego projektu cyrkowego. Projekt był organizowany przez Polskie Stowarzyszenie Pedagogów i Animatorów KLANZA, Młodzieżowy Ośrodek Socjoterapii nr 6 oraz niemiecką organizację Behinderten Alternative Freizeit odpowiednio dla dzieci i młodzieży z Warszawy i Rostocku. Uczestnicy byli w wieku od 11 do 15 lat. Projekt miał charakter integracyjno-językowy z elementami pedagogiki cyrku. W trakcie zajęć grupa dzieci i młodzieży utrzymywała podstawowe zwroty oraz nazwy rekwizytów cyrkowych w języku obcym swojego partnera (Polacy w niemieckim, Niemcy w polskim). Była to forma podsumowania dotychczas zdobytej wiedzy. Fabuła gry została osadzona w tematyce poszukiwania skarbu w Krainie Cyrku. Skrzynia ze skarbem zamknięta była na kłódkę z czterocyfrowym kodem. Uczestnicy pracowali w parach polsko-niemieckich. Każda para musiała wykonać pięć zadań, za które można było zdobyć cyrkowe monety (żetony z wizerunkiem klauna). Dzięki nim następnie należało „wykupić” kolejne cyfry kodu do skrzyni ze skarbami oraz podpowiedzi dotyczące kolejności cyfr w kodzie. Przygotowana została specjalna tabela, w której szczegółowo podano, ile monet należy się za konkretny czas i poprawność wykonania zadania. Nagrodą było imienne zaproszenie na międzynarodowy bal, który miał być niespodzianką wieczorem tego samego dnia.

ETAPY GRY

1. Zaproszenie uczestników do gry, przedstawienie fabuły i zasad gry, wręczenie „map do skarbu” przedstawiających miejsca wykonywania poszczególnych zadań.
2. Przydział partnerów. Grupę wprowadzono w klimat gry, opowiadając historię o ukrytym skarbie Krainy Cyrku. Każdy losował karteczkę ze słowem (słowa w języku polskim lub niemieckim, nie miało znaczenia, kto jaką ma narodowość). Każde słowo występowało dwa razy. Następnie uczestnicy poruszali się po pomieszczeniu w dowolnym kierunku i głośno powtarzali swoje słowo, tak aby ich partner (który wylosował to samo słowo i również je powtarzał) usłyszał. Pary, które się odnalazły i przetłumaczyły słowo na drugi język, otrzymywały woreczek na monety i dwie cyrkowe monety. Jeśli jakaś para odnalazła się, ale nie potrafiła przetłumaczyć słowa, otrzymywała woreczek i jedną monetę (maksymalna liczba monet – dwie).
3. Szukanie drogi do skarbu. W tym zadaniu partnerzy najpierw musieli przywitać się w obu językach z opiekunem stanowiska (za to można było zarobić po jednej monecie), a następnie przejść drogę złożoną z piankowych kafelków. Utrudnieniem było to, że jeden z uczestników miał zawiązane oczy, a drugi musiał prowadzić go, używając wyłącznie sformułowań z języka obcego: „krok w prawo”, „trzy kroki w przód”, „obrót się w prawo” itp. Liczba zdobytych monet zależała od czasu wykonania zadania (maksymalna liczba monet – pięć).
4. Porządkowanie sprzętu cyrkowego. „W Krainie Cyrku najważniejsza jest radość, dobra zabawa i rozwój umiejętności cyrkowych, ale musi też być porządek, aby w trakcie występu wszystko było na miejscu. Złośliwy chochlik pozamieniał napisy na skrzynkach”. Zadanie par uczestników polegało na prawidłowym dopasowaniu podpisów do właściwego rodzaju sprzętu cyrkowego w obu językach. Liczba zdobytych monet zależała od czasu i poprawności wykonania zadania (maksymalna liczba monet – osiem).

5. Mapa Krainy Cyrku. Uczestnicy otrzymywali kartkę z wydrukowanymi w kolorze zdjęciami fragmentów różnych miejsc obozu cyrkowego (np. fragment rury w łazience, fragment obrazka namalowanego na jednym z barakowozów, w których uczestnicy byli zakwaterowani). Ich zadaniem było znalezienie miejsc, z których pochodziły obrazki, i podpisanie ich w obu językach (np. łazienka – *Badezimmer*). Liczba zdobytych monet zależała od czasu wykonania zadania (maksymalna liczba monet – osiem).
6. Wykupienie cyfr kodu do skarbu (każda cyfra kosztowała cztery monety, podpowiedź była warta dwie monety), otwarcie skrzyni i wydobycie po „talonie na skarb”. Uczestnicy wiedzieli, że mogą go wymienić na skarb w trakcie Wielkiego Zgromadzenia w Krainie Cyrku. Jeśli uczestnicy nie zdobyli odpowiedniej liczby monet, mogli wykonać zadanie dodatkowe – zaśpiewać uczoną wcześniej i znaną dobrze grupie piosenkę z pokazywaniem: „głowa, ramiona...” (za trzy monety).
7. Wielkie Zebranie w Krainie Cyrku: podsumowanie gry, podział skarbu – wręczenie zaproszeń na wieczorny bal, podsumowanie zadań – wyjście z gry.

Informacja zwrotna od grupy była bardzo pozytywna. Taka forma utrwalania wiedzy językowej została później użyta jeszcze wiele razy w kolejnych edycjach projektu. Po niewielkich modyfikacjach, uwzględniających warunki klasowe, liczebność grupy, tematykę, wspomniana gra była używana na lekcjach języka niemieckiego i kółku pozalekcyjnym w szkole, z której rekrutowano uczestników projektu.

Podsumowanie

Wyniki badań potwierdzają, że uczenie się oparte na grach, wykorzystanie gier lub coraz popularniejsze wykorzystywanie mechanizmów gry w edukacji (ang. *game-based education*) przynosi liczne korzyści. Gry edukacyjne mogą być dowolnie dostosowywane do potrzeb jednej osoby, grupy, całej klasy, a nawet społeczności międzynarodowej. Wbrew pozorom wkomponowanie mechanizmu gry w podstawy programowe nie jest trudne (choć może być nieco czasochłonne). Za to niewątpliwie plusem jest to, że gra może być dowolnie wykorzystana na różnych przedmiotach. Obecnie gry pozostają jeszcze trochę na uboczu dydaktyki szkolnej, są jednym ze sposobów uatrakcyjnienia zajęć, nie zaś bazą, na której planowana jest lekcja. Ponieważ tkwi w nich olbrzymi potencjał – przede wszystkim ze względu na możliwość jednoczesnego (poza nabywaniem wiedzy teoretycznej) uczenia się ważnych kompetencji – ich znaczenie w edukacji prawdopodobnie będzie w perspektywie kilku lat znacznie większe niż obecnie. Szczególnie że sposób pracy nauczyciela ma kluczowe znaczenie, a proces edukacji „wymaga aktywnej postawy zarówno od nauczyciela, jak i od ucznia. Warto pamiętać, że nie zmieniło się jedno: najistotniejsza w procesie nauczania jest skuteczna komunikacja pomiędzy uczniem i nauczycielem” (Wrońska 2020). A tego m.in. uczą nas gry.

BIBLIOGRAFIA

- Felicia, P. (2009), *Gry wideo w szkole. Podręcznik dla nauczyciela*, Bruksela: European Schoolnet.
- Gorączka, A., Protasiuk, M. (2020), *Gamification*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Gruszczyk-Kolczyńska, E., Dobosz, K., Zielińska, E. (1996), *Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier? Metodyka, scenariusze zajęć oraz wiele ciekawych gier i zabaw*, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Huizinga, J. (1985), *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa: Czytelnik.
- Okoń, W. (1987), *Zabawa a rzeczywistość*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Przetacznik-Gierowska, M., Tyszkowa, M. (2002), *Psychologia rozwoju człowieka*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.

- Siek-Piskozub, T. (1995), *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Surdyk, A. (2008), *Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”*, [w:] A. Surdyk, J. Szeja (red.), „Homo Communicativus”, nr 3 (specjalny): *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, Poznań: Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji Instytutu Filozofii UAM.
- Tkaczyk, P. (2012), *Grywalizacja*, Gliwice: Helion.
- Trzcionka, M. (2018), *Innowacje w edukacji – grywalizacja w procesie dydaktycznym*, „Państwo i Społeczeństwo”, nr 1, s. 50–69.
- van Ments, M. (1983), *The Effective Use of Role-Play: a Handbook for Teachers and Trainers*, London: Cogan Page.
- Witoszek, A. (2019), *Dobór mechanizmów gier do zwiększania zaangażowania i motywacji pracowników*, „Journal of Management and Finance”, nr 17, s. 35–47.
- Wrońska, A. (2020), *Grajmy, bawmy się i twórzmy!*, [w:] K. Kaczmarek, A. Wrońska (red.), *Smartfon w książce czy książka w smartfonie? Pomysł – Projekt – Inspiracja*, Warszawa: NASK Państwowy Instytut Badawczy.

JOANNA JAKUBOWICZ Magister pedagogiki specjalnej, absolwentka Akademii Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie, a także Uniwersytetu Warszawskiego i Uniwersytetu Gdańskiego, logopeda medialny. Od 2008 r. nauczyciel klas I–III i zerówki, w latach 2020–2021 wykładała gościnnie na Uczelni Korczaka w Warszawie. Właścicielka Pracowni Logopedycznej Dobre Słowo w Warszawie, wieloletni sekretarz i trener metod pedagogiki zabawy Polskiego Stowarzyszenia Pedagogów i Animatorów KLANZA.