

Wykorzystanie gier w edukacji – z doświadczeń

Biblioteki Pedagogicznej w Pile

Od pewnego czasu można zaobserwować rosnącą popularność wykorzystania gier w edukacji. Odpowiednio przygotowane gry stanowią użyteczne narzędzie, znacznie efektywniejsze niż tradycyjne metody nauczania. Edukacja uczniów może być z powodzeniem wspierana grami zarówno planszowymi, jak i komputerowymi. Rozwój technologii komputerowych pozwala na szersze wykorzystanie edukacyjnych gier elektronicznych. Grę można również wykorzystać jako punkt wyjścia do wprowadzenia danego tematu. Poprzez grę można także wprowadzić zmiany w zachowaniu i poglądach młodzieży. Nauczyciel pełni tu rolę przewodnika – koordynuje prace, dba o dostarczenie uczniom informacji zwrotnej, rozwiązuje ewentualne konflikty między graczami. Wszystkie gry, bez względu na ich rodzaj, łączy główny cel, czyli rezultat, do osiągnięcia którego dążą gracze podczas rozgrywki (zazwyczaj określona liczba punktów), zasady (reguły gry) oraz dobrowolność.

Zalety wykorzystania gier w edukacji:

- łączą naukę z zabawą
- uatrakcyjniają zajęcia szkolne
- wpływają na rozwinięcie umiejętności kojarzenia i wnioskowania
- motywują do nauki
- rozwijają zdolności intelektualne ucznia
- rozwijają spostrzegawczość

Podczas gry uczeń jednocześnie bawi się, zdobywa wiedzę, wychowuje, aktywizuje. Zaspokaja swe potrzeby, ciekawość poznawczą, rozwija zainteresowania, świadomość społeczną. Gry mają walory wychowawcze, gdyż uczą zachowań koleżeńskich, współpracy, prawdomówności, podporządkowania się i przestrzegania zasad gry.

W zależności od rodzaju gry, zawodnicy tworzą między sobą koalicje bądź rywalizują w celu osiągnięcia sukcesu i zrealizowania zamierzonego celu. Gry zazwyczaj rozgrywane są w bezstresowej atmosferze, dlatego świetnie stymulują i motywują ucznia, stanowią dla niego wyzwanie. Gry wywołują silne emocje. Zaletą gry jest także zaangażowanie uwagi ucznia, który coraz trudniej koncentruje się na wykonywaniu jednego zadania.

Biblioteki chcą coraz częściej przyciągnąć w swe progi młodego czytelnika, oferując mu spotkania z grami planszowymi lub komputerowymi. Gra to świetny sposób na połączenie zabawy, zdrowej rywalizacji, przyjemności z walorem edukacyjnym. W zależności od przyjętej kategorii można wyróżnić różne rodzaje gier. Jednakże w edukacji stosuje się zazwyczaj:

- gry logiczne - bez elementu losowego i fizycznego, czyli takie, w których wygrana zależy od sprawności umysłowej (np. planszowe gry umysłowe oraz gry quizowe)
- gry logiczno-losowe – gdzie o zwycięstwie decyduje zarówno los, jak i umiejętności (np. Monopoly)

Współcześni bibliotekarze mają możliwość przystąpienia do różnego rodzaju projektów edukacyjnych. Jednym z nich jest projekt edukacyjno-ekologiczny ***Zielone Gry. Biblioteki i organizacje pozarządowe włączają młodych do gry o przyrodę***. Projekt ten jest realizowany przez Stowarzyszenie Centrum Rozwiązań Systemowych w partnerstwie z Fundacją Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego

i Fundacją Ekorozwoju. Celem projektu jest podniesienie poziomu wiedzy młodych ludzi na temat bioróżnorodności, zmian klimatu oraz ekonomicznej wartości ekosystemów. Badania wskazują, że osoby w wieku od 15 do 19 lat mają poczucie niewielkiego wpływu na stan środowiska, dlatego też projekt skierowany jest do młodzieży (gimnazjalnej, licealnej lub akademickiej). Osoby uczestniczące w projekcie mają za zadanie przeprowadzić warsztaty z młodzieżą, podczas których wykorzystywane są do wyboru 3 gry, które nie tylko bawią, ale również skłaniają do refleksji, przekazują wiedzę lub pozwalają nabywać umiejętności. Są to dwie gry planszowe „***Osadnicy z Catanu***” z dodatkiem „***Ropa z Catanu***” i „***Władcy Doliny***” oraz gra internetowa „***Gra z klimatem***”. Podczas warsztatów z młodzieżą moderator ma za zadanie wprowadzić zawodników w grę – omawia główne reguły gry, rozpoczyna rozgrywkę i stopniowo w trakcie gry wyjaśnia szczegółowe zasady. Po zakończonej rozgrywce moderator zaprasza uczestników do wspólnej wymiany wrażeń po grze. Ważnym elementem spotkania jest omówienie, podczas którego moderator zwraca młodzieży uwagę na analogie do codzienności

– wyszukanie podobieństw i różnic rozgrywki do rzeczywistości. Moderator zachęca graczy do refleksji, uściśla ich wypowiedzi zadając pytania. W przypadku gry planszowej „Ropa z Catanu” warto poruszyć następujące kwestie:

- dynamicznego rozwoju państw bogatych w ropę i naturalne surowce
- ograniczonej ilości zasobów, którymi dysponujemy
- nadmiernego wykorzystania ropy, które prowadzi do katastrof klimatycznych

Podczas dyskusji warto wyświetlić kilka krótkich filmików, które dostępne są na stronie internetowej projektu: www.zielonegry.crs.org.pl (zakładka Materiały - Filmy). Moderator, który nie jest ekspertem od ekologii, pokazuje graczom pewne mechanizmy zaistniałe w grze, np. fakt, że zasoby, które mamy do dyspozycji są ograniczone, a nastawienie tylko na wzrost i rywalizację może prowadzić do katastrofy. Moderator do niczego graczy nie przekonuje, nie narzuca im swego zdania.

Uczniowie z wielką radością i entuzjazmem podchodzą do zaproponowanych im gier. Pomimo niełatwych reguł gier planszowych, uczniowie szybko zapamiętują zasady i angażują się w grę. Poprzez grę można przemyścić uczniom wiele treści edukacyjnych, czy chociażby wytrącić ich ze strefy komfortu i zasiać w nich ziarno wątpliwości, czy nadmiernie wykorzystując posiadane surowce czy zasoby naturalne nie postępujemy nierozsądnie. Podczas rozgrywki gracze zazwyczaj dążą do osiągnięcia różnych celów indywidualnych:

- cele ilościowe (maksymalna ilość punktów czy pieniędzy)
- cele społeczne
- cele ekonomiczne (wysokie standard życia dla pozostałych graczy)
- cele ekologiczne (wysoka bioróżnorodność)

Doświadczane przez wszystkich graczy katastrofy ekologiczne (np. niszczenie pól) mają za zadanie zasiać w nich ziarno zwątpienia i zastanowienia, co przełożyć się może na zmianę poglądów i postępowanie w ich prawdziwym życiu. Intencją zajęć jest zachęcenie młodzieży do refleksji nad współczesnymi wyzwaniami związanymi z dużym tempem eksploatacji naturalnych zasobów Ziemi oraz konsekwencjami, jakie grożą ludziom w dłuższym okresie.

Myślę, że warto rozważyć włączenie gier do swych działań edukacyjnych. W czasopismach pedagogicznych, bibliotekarskich czy w internetowych serwisach edukacyjnych można niejednokrotnie spotkać teksty na temat wykorzystania różnorodnych gier w nauczaniu dzieci i młodzieży. Jednym z takich miejsc jest strona internetowa

www.superbelfrzy.edu.pl (zakładka Edu-granie), gdzie można znaleźć szereg inspiracji i pomysłów innych nauczycieli.





Źródła i inspiracje:

<http://www.e-mentor.edu.pl/artykul/index/numer/4/id/43>

<http://www.edunews.pl/nowoczesna-edukacja/innowacje-w-edukacji/1962-jak-wykorzystac-gry-w-edukacji>

<http://www.superbelfrzy.edu.pl/gry-edukacyjne-gamifikacja/>

<http://zielonegry.crs.org.pl/pl/>

<http://zielonegry.crs.org.pl/wp-content/uploads/2015/09/Publikacja-Gry-dla-Zrownowazonego-Rozwoju.pdf>