



Gamifikacja i GBL – wyzwania i możliwości szkoły w XXI wieku

Marcin SIEKAŃSKI

Zabawa, gra, symulacja nie są niczym nowym w historii człowieka. Jest to także zjawisko typowe dla wielu gatunków zwierząt. Młode osobniki poprzez naśladowanie zachowań, trzymanie się określonych reguł zabawy przygotowują się do dorosłego życia – uczą się polowania, funkcji społecznych i zasad. Człowiek, mimo że stworzył cywilizację, technologicznie zawładnął nad całą planetą, nie odstaje jednak od podstawowych reguł rozwoju, które dominują w edukacji życiowej znanej większości gatunków z królestwa zwierząt. Każde kolejne pokolenie, zanim rozpocznie odpowiedzialną przygodę z dorosłością, zacznie pełnić swoją funkcję w społeczeństwie, musi przejść przez system zabawowych symulacji. Począwszy od wilków, a kończąc na delfinach, każdy ssak podlega określonym regułom uczenia się. Młode wilki poprzez zabawę imitującą polowanie uczą się technik przetrwania, oszczędzania energii, wykorzystania swoich atrybutów, aby przynieść sobie i stadu jak najwięcej korzyści. To samo tyczy się homo sapiens. Ludzkość nie byłaby w tym miejscu cywilizacyjnym, w którym jest, gdyby nie zabawa/grasymulacja. Dzięki rozwiniętemu umysłowi, ośrodkowi mowy oraz wysokiej umiejętności modelowania człowiek zamienił instynktowną zabawę w zorganizowany proces nauczania. Przestrzeń udawanych ról społecznych i gier zamienił w zindustrializowaną dziedzinę, która masowo przygotowuje młode osobniki gatunku do kontynuacji drogi wytyczonej przez poprzednie pokolenia. Czegoś jednak zabrakło w odwiecznym systemie...

System edukacji w Polsce a funkcja zabawy i gry

System edukacyjny w Polsce, zwłaszcza odnoszący się do naszych najmłodszych uczniów, wydaje się zapominać o funkcji zabawy i bezpiecznej symulacji. Wesoty empiryzm związany z funkcją gier w nauczaniu najmłodszych zamieniono na literacką wykładnię wyników doświadczeń. Uczniowie – miast samemu doświadczać, być częścią równania, mieć możliwość bezpiecznych pomyłek – często bez zrozumienia muszą cytować wyniki badań. System edukacyjny w dniu dzisiejszym dla większości młodych ludzi po szkole podstawowej nie wiąże się z chęcią poznawania świata. Uczenie się nie jest kierowane motywacją wewnętrzną, a zewnętrznymi motywatorami rodem ze Skinnerowskiej zasady kija i marchewki. Młodzież przekraczająca szkolne progi w większym stopniu robi to z obowiązku aniżeli z własnej chęci. Lata szkolne traktuje jako przymus, niczym pracownik gigantycznych korporacji funkcjonuje w niezrozumiałym dla niego terminarzu od września do czerwca, od poniedziałku do piątku, od święta do święta, od rana do popołudnia – licząc upływ czasu do upragnionych chwil wolności. Polskiemu systemowi edukacyjnemu coraz bardziej udaje się to, co wydawałoby się niemożliwe – gaszenie naturalnych chęci młodego człowieka do poznawania świata i samoedukacji. Jako nauczyciel od prawie dekady często na zadawane pytanie „Po co się uczysz?” słyszę „Bo muszę. Bo rodzice kazali. Bo pani wychowawczyni dzwoniła albo pani dyrektor i musiałem przyjść do szkoły”. Bardzo rzadko

	Traditional Training (lectures, online tutorials)	Hands-on Training	Game-based Learning
Cost-effective	X		X
Low physical risk/liability	X		X
Standardized assessments allowing student-to-student comparisons	X		X
Highly engaging		X	X
Learning pace tailored to individual student		X	X
Immediate feedback in response to student mistakes		X	X
Student can easily transfer learning to real-world environment		X	X
Learner is actively engaged		X	X

Rysunek 1. Porównanie trzech modeli nauczania (tradycyjnej nauki, nauki praktycznej i metodą GBL)

Źródło: <http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html>

styszę „Bo chcę się uczyć”. Wiem też, że połowa z tych odpowiedzi bywa podyktowana naturalną chęcią zysku platońskiego (uczeń zakłada, że odpowiadając tak, a nie inaczej, zyska moją sympatię). W wypowiedziach na portalach edukacyjnych widać przerzucanie się winą. Od rodziców do nauczycieli, dalej w kierunku ministerstwa, a czasem w pokolenie młodych, któremu – tak jak to czyniono od wieków – przykleja się łatkę zepsucia, mówiąc często: „ta młodzież jest inna, gorsza, my w ich wieku...”. Gdzieś w tych polityczno-społeczno-edukacyjnych szaradach zapomina się jednak o esencji rozwoju *homo sapiens*, czyli o adekwatnej do potrzeb cywilizacyjnych edukacji opartej na zabawie i przyjemności.

Gamifikacja i GBL – innowacyjność czy powrót do korzeni?

Coraz częściej w słowniku szkolnictwa polskiego słyszemy o gamifikacji, mniej o GBL (*Game Based Learning*). Cóż to jest ta gamifikacja i co sprawia, że

stała się *novum*? Jako nauczyciel, który korzysta z jej dobrodziejstw oraz gracz z 27-letnim stażem nie uważam tego za innowacyjność. Tak naprawdę, biorąc pod uwagę sinusoidalny rozwój człowieka „od światła do ciemności, od ciemności do światła, od światła...”, ponownie odkrywamy to, co wiedzieliśmy dobrze, jednak „zapomnieliśmy” – o funkcji gry i zabawy w procesie uczenia. Gamifikacja jest to system motywacyjny bazujący na mechanizmach widocznych w grach, głównie RPG (*role playing games* – gry fabularne). Jest przeciwieństwem testowego systemu oceniania i skłania się bardziej ku ocenianiu kształtującemu. Metodę tę stosuje się coraz częściej w korporacjach i powoli wkracza ona też do szkół. Bazuje ona na serii odznaczeń, emblematów, medali, pasku rozwoju oraz na wielu innych elementach gratyfikacji znanych z gier. Zadaniem owych elementów jest maksymalne zmotywowanie do pracy lub nauki przy jednoczesnej maksymalizacji przyjemności. Czy jest to jednak coś nowego? Moim zdaniem, z antropologicznego punktu widzenia – nie. Człowiek od zawsze gratyfikował się na wiele sposobów. Już od naszych początków



Rysunek 2. „Europa Universalis” daje możliwość grania dowolnym państwem w określonym okresie historycznym

szamani, zielarki, myśliwi itd. malowali sobie twarze, doczepiali atrybuty w formie kości, piór oraz wielu innych „artefaktów” – sankcjonowało to ich miejsce i rangę w grupie. Z czasem zamieniło się to w odznaki, szarfy, dalej medale, których szalone apogeum możemy zauważyć w dawnej radzieckiej armii. Gatunek ludzki, mimo że z natury stadny, to od samego początku był, jest i będzie zbiorem indywidualności. Każdy z nas, czy tego chce, czy nie, porównuje się do innych. Tyczy się to tak samo młodych, jak i starych osobników. Jednak dziwnym zrządzeniem losu stworzony przez nas na tej szerokości geograficznej system edukacyjny „odbiegł” od naturalnej filozofii gatunku w przestrzeni gratyfikacji i motywacji. Mając na celu dobro uczniów i dążąc do maksymalnej egalitaryzacji szkół, pozbawiono edukację wymiaru zdrowej rywalizacji i możliwości widoczności „w stadzie”. Gamifikacja przywraca tak naprawdę to, czego zabrakło, czyli dziejowych piór, malunków, piktogramów wskazujących atrybuty – odznaczeń. Smutne, bo to dzięki nim właśnie potrafiliśmy określić talent i umiejętności osobnika naszego gatunku. Wiadomo jest, że człowiek z natury nie jest obdarzony wszystkimi znanymi nam talentami, czasem też sam nie wie, jaki w nim drzemie. Gamifikacja dzięki szerokiemu spektrum możliwych motywatorów i gratyfikacji pozwala ten talent zauważyć i – co najważniejsze – daje wiedzę nauczycielowi, w jakim kierunku warto wspierać młodego człowieka oraz jakie ścieżki będą dla niego męczące bądź po prostu nie do przebycia. Metoda ta na nowo rozpala w młodym człowieku motywację poprzez świadomość sukcesu

w dziedzinach, które są jego pasją lub naturalnie leżą na orbicie jego zainteresowań. Uczeń ponadto (i co najważniejsze) zaczyna czerpać przyjemność z edukacji i choć w formie „szkicu”, jednak jest w stanie zauważyć kierunek, który chciałby obrać w przyszłości, w drodze do dorosłości.

Gamifikacja i GBL na lekcjach historii

Jako nauczyciel historii często mierzę się z szablonowym myśleniem, ze stygmatami „domowych” historyków. Zadając pytanie „Po co nam historia?”, słyszę – „Żeby znać daty, bo jestem Polakiem i muszę znać swoją historię; żeby mieć wysoką średnią...”. Nauczycielka życia, ukochana przeze mnie Klio z pergaminem, piękna kobieta z orszaku Apollina stała się fabryczną pieczętką pustej wiedzy. Dlatego wprowadzenie gamifikacji na historii stało się dla mnie priorytetem. Nigdy nie chciałem edukować młodych, którzy potrafiliby wymienić serię dat, jednocześnie nie umiejąc odpowiedzieć na pytanie „Jak, twoim zdaniem, żyło się w średniowieczu?” lub po prostu „Jak myślisz...?”. Gamifikacja i GBL okazały się świetnym wyjściem. Wprowadzenie odznaczeń, np.: artysta, rzemieślnik, czarodziej, mówca (odznaki mogą być stopniowane) itd. za poszczególne sposoby rozwiązania zadania pozwala uczniom na osiąganie sukcesu i celu ścieżkami wytyczonymi przez nich samych. Mnie jako nauczycielowi dało to informację o tym, jak uczeń myśli, jakie czynności go męczą, a jakie sprawiają mu przyjemność. Sam proces tworzenia emblematów, odznaczeń

i reguł grupowej gry jest idealnym momentem na poznanie uczniów, na nawiązanie relacji i nici porozumienia uczeń – nauczyciel. Jeśli chodzi o samo zgamifikowanie grupy, to leży to w przestrzeni organizacyjnej i w tym przypadku nauczyciel nie musi być znawcą gier. Jednak w przypadku GBL (nie tylko komputerowym) warto mieć jakies z nimi doświadczenie, gdyż prawidłowe z nich korzystanie jest podstawą przy wspomaganiu nauczania przedmiotu. Nauczyciel po prostu musi wiedzieć dokładnie, jakie cele chce osiągnąć. Gamifikacja grupy musi być bardzo dobrze przemyślana przez edukatora. Pedagog i uczeń muszą precyzyjnie wiedzieć, co kryje się za odznaczeniami i jakimi drogami trzeba podążać, aby je zdobyć. W tym przypadku warto jest zapoznać się z systemami gamifikacji oraz „taksonomiami gracza”¹, gdyż zachowania ucznia w procesie edukacji tą metodą mogą być zupełnie inne aniżeli w świecie rzeczywistym. Zdobywanie emblematów i osiągnięć nie może być tajemnicą dla ucznia. Tak samo jak w standardowej grze młody człowiek musi wiedzieć, jakie kroki należy podjąć, aby zdobyć zamierzony cel. Ważne jest też to, aby nie komplikować zasad, nie wprowadzać wyjątków

¹ <http://yuikaichou.com>; http://www.gamasutra.com/view/feature/131205/game_taxonomies_a_high_Level_.php?print=1

Rysunek 3. Dzięki grze „Victoria” uczniowie łatwo poznają meandry gospodarczo-społeczne XIX wieku

ani nie blokować osiągnięć, np. ze względu na zachowanie na przerwie (zachowanie może być elementem innych odznaczeń), gdyż złamanie reguł powoduje zwyczajnie, że gracze rezygnują z gry, a ona sama staje się bezcelowa.

Game Based Learning – grajmy świadomie

Jeśli gamifikacja leży raczej w przestrzeni organizacyjnej opartej na systemie gier, to GBL jest już oparty zupełnie o gry. Bardzo często traktowane są one jako zło, które pozbawia nas czasu i prowadzi do wielu negatywnych konsekwencji. W ich przypadku generalizowanie i tego typu wnioskowanie ma jeszcze społeczne przyzwolenie i często sam jako praktyk w tej dziedzinie muszę odpierać ataki ludzi często niezdających sobie sprawy z wartości gier. Tak samo jak z filmem czy literaturą warto zamienić generalne „Czy grasz w gry?” na uszczegółowione „W jakie grasz gry?”. Przecież rozmawiając o książkach czy filmach nie pytamy „Oglądasz filmy?” lub „Czy coś czytałeś?”, a pytamy o konkretne tytuły i treść. Negatywnie generalizując gry, można analogicznie stwierdzić, że filmy to głównie pornografia, a książki to głównie harlequiny, a przecież tak nie jest. To samo dotyczy gier. To prawda, że na rynku popularne są te pozostające na obrzeżach etyki





Rysunek 4. Każda gra z tej serii daje możliwość alternatywnej historii i możliwość napisania jej na nowo

i dobrego gustu, ale to nie oznacza, że na półce nie ma niczego innego. To tak samo jak z filmem, często najlepiej sprzedają się te, które faktycznie nie są zbyt wartościowe. Jednocześnie daje do myślenia to, że rynek gier zarabia o wiele więcej aniżeli rynek muzyczny i filmowy razem wzięte. To nie oznacza, że pieniądze te zarabiane są poprzez tytuły widoczne w reklamach, ale daje wyobrażenie o wielkości zasobów, a te są wprost nieograniczone. Każdego miesiąca przybywa kilkaset nowych produkcji. Młodzi ludzie bardzo często korzystają z gier i aplikacji, które stają się trwałym elementem kultury i języka. Nieraz na korytarzu szkolnym widzę spojrzenia utkwione w matych ekranikach, młodzież „zbierającą”, „strzelającą”, „podbijającą” lub „układającą”. Rodzice często zaczynają traktować tablet, telefon lub komputer jako *panaceum* na domowy gwar, nie zwracając uwagi na to, co w bibliotece danego urzędnika się znajduje. Dlatego właśnie świadome wprowadzenie GBL w szkołach jest bardzo ważne. Dzięki prawidłowemu wykorzystaniu dobrodziejstw technologii, od których *de facto* nie uciekniemy, uczyliśmy naszych młodych prawidłowego korzystania z tych zasobów. Światem gier rządzą takie same reguły jak chociażby literatura – są pozycje prymitywne, bezwartościowe, szkodliwe, ale też są białe kruki, istnieje kanon, są i peretki, jest i klasyka gatunku. Polska szkoła nie może zamykać

oczu bądź blokować pojawienia się gier w systemie edukacyjnym, gdyż to tym bardziej spopularyzuje tytuły o niskiej wartości, a z pewnością nie zatrzyma procesu rozwoju gier. Wprowadzenie zaś wyselekcjonowanych programów do szkół może zaowocować promocją wiedzy i wartości w nowym medium. Pozwoli wykształcić młodych, którzy będąc pod wpływem silnego marketingu programów komercyjnych, często bezwartościowych i negatywnych, nie wiedząc o istnieniu pozycji mogących wpłynąć na rozwój ich umiejętności i wiedzy.

Programy i gry, które wspomagają i uatrakcyjniają lekcje historii

Lekcje historii dla większości uczniów często bywają nudne. Jest to związane z podręcznikami, które – mimo że zawierają obrazy i zdjęcia – to jednak nie odpowiadają na potrzeby młodego pokolenia. Uczniowie rzadko kiedy są w stanie na bazie ilustracji wyobrazić sobie wydarzenie. Po prostu nie widzą oczami wyobraźni tego, o czym się uczą. Zamiast być częścią tematu, wsiąść do wehikułu czasu, stoją obok, są biernymi obserwatorami. Nie od dziś wiadomo, że doświadczenie i symulacja są najlepszymi metodami edukacji. Wydawałoby się, że historia jest daleka od doświadczeń, które możemy przeprowadzić na lekcjach fizyki, chemii czy biologii, a jednak



Rysunek 5. Dzięki grom wspomagamy też nauczanie geografii

tak nie jest. Rynek gier (nie tylko komputerowych) oferuje właśnie możliwość takiej podróży w czasie. Bardzo wartościowymi programami są np.: „Europa Universalis”, „Crusader Kings”, „Victoria” i „Hearts of Iron”. Wyprodukowało je szwedzkie studio Paradox, które specjalizuje się w produkcji gier historycznych. Wymienione tytuły mogą stanowić kontinuum edukacyjne, gdyż każdy traktuje o innym wycinku dziejów historii świata. „Crusader Kings” przenosi młodego człowieka w czasy od Karola Wielkiego do XV wieku. Dzięki tej grze uczeń poznaje meandry polityki dynastycznej, relacji między rodami, knowania, intrygi, rolę religii i kultury, a dzięki bardzo dobrze odwzorowanej mapie świata także regiony geograficzne, ich nazwy historyczne, topografię i znaczenie w danym okresie.

Kontynuacją „Crusader Kings” jest „Europa Universalis”, która obejmuje dzieje od upadku Konstantynopola, czyli od 1453 roku do czasów napoleońskich. Tak jak w poprzedniej grze i tu uczeń wciela się w przywódcę wybranego przez siebie państwa. Może kontynuować swoją grę z poprzedniego tytułu bądź rozpocząć od nowa w dowolnym momencie historycznym (w programach tych mamy możliwość wyboru daty z dokładnością do roku, miesiąca i dnia, a w przypadku „Hearts of Iron” nawet do godziny). „Europa Universalis” przenosi

młodego człowieka do czasów reformacji, wielkich odkryć geograficznych, kontrreformacji. Uczeń może stanąć na czele Hiszpanii kolonizującej Amerykę bądź wcielić się w postać Montezumy i uniknąć cywilizacyjnej anihilacji. W „Crusader Kings” ma duże możliwości interakcji z historią i poznawania wydarzeń poprzez symulację. Kolejne tytuły to „Victoria” (od czasów napoleońskich do lat dwudziestych XX wieku) i „Hearts of Iron” (lata trzydzieste–pięćdziesiąte XX wieku) – funkcjonują na tej samej zasadzie. Zmienia się oczywiście mechanizm gry i realia historyczne, np. na miejsce religii wprowadza się ideologię, pojawia się epoka węgla i stali, elektryfikacja, wynalazki oraz wiele innych. Programy te poza tym dają możliwość modyfikacji polegających na wprowadzeniu w trakcie rozgrywki krótkich pytań testowych, informacji historycznych, dodatkowych treści itd. Nauczyciel łatwo może wprowadzić zmiany w rozgrywce, tak aby zajęcia można było ukierunkować na konkretny cel postawiony w podstawie programowej.

Oprócz gier komputerowych warto jest, zwłaszcza na początku roku lub z nową grupą, wprowadzić zajęcia z wykorzystaniem ich planszowych odmian. Jako przykład może posłużyć „Cywilizacja” lub bardzo dobra z punktu widzenia historii gra „Magna”. Obie gry mogą pomagać w realizacji celów



Rysunek 6. „Hearts of Iron” przenosi gracza do pierwszej połowy XX wieku. Możemy wcielić się w przywódcę każdego państwa, które wtedy istniało

nauczania postawionych w podstawie programowej oraz znacznie wpłynąć na umiejętności ucznia.

Rola nauczyciela w gamifikacji i GBL oraz korzyści związane z wykorzystaniem tych metod

Nauczyciel przyzwyczajony do klasycznej formy lekcji historii, czyli podręcznika, zeszytu ćwiczeń, mapy i zeszytu, jeśli chce zastosować gamifikację i GBL, musi radykalnie zmodyfikować swoją funkcję w klasie. W skrócie można ją nazwać MAG (moderator, administrator, gracz). Rozpoczęcie przygody z grami wiąże się z maksymalizacją aktywności nauczyciela na lekcji. Nie możemy tak po prostu rozdać gier i pozwolić na swobodną rozgrywkę. Oczywiście to też może przynieść pozytywne rezultaty, jednak z pewnością nie da takiego efektu, jakiego wymaga od nas MEN. Każde zajęcia z wykorzystaniem GBL muszą być wspomagane tablicą (najlepiej interaktywną), na której będziemy omawiali wybrane aspekty, porównywali alternatywną historię stworzoną przez uczniów z tą podręcznikową (funkcja moderatora). Administrator powinien być obecny w momentach zamieszania, gdy czasem pojawia się potrzeba rozwiązania konfliktu oraz wybrania konkretnego scenariusza rozgrywki. W przypadku gier komputerowych nauczyciel musi mieć świadomość istnienia tzw. konsoli na kody², której używanie umożliwia oszustwo i mogą się pojawiać uczniowie, którzy będą starali się ją do tego wykorzystać.

Jako gracz edukator winien znać dobrze program, z którego korzysta – umożliwi to sprawną zmianę treści gier, tak aby odpowiadały celom, jakie sobie postawiliśmy.

Sprawne i świadome wykorzystanie gier niesie ze sobą same korzyści. W nauczaniu historii bardzo szybko widoczne staje się zrozumienie przez uczniów związku przyczynowo-skutkowego w procesie historycznym, zwiększenie zasobu słownictwa i rozwój umiejętności komunikacyjnych. Ponadto młodzi ludzie zaczynają interesować się przedmiotem, zadawać pytania, często pojawiają się wątpliwości co do oceny jakiegoś faktu i – co najważniejsze, a dla wielu paradoksalne – zaczynają sięgać do literatury związanej z pasjonującym ich wycinkiem dziejów historycznych bądź ich wybranym aspektem. Warto pamiętać, że nie nauczymy młodych całego przedmiotu, ale jeśli zaszczepimy w nich pasję do dziedziny, to swobodnie możemy sobie powiedzieć „Osiągnąłem/ęłam sukces edukacyjny”.

Marcin SIEKAŃSKI jest nauczycielem historii i wiedzy o społeczeństwie, członkiem międzynarodowej grupy zrzeszających nauczycieli w dziedzinie ICT w edukacji oraz GBL (*game based learning*), przewodnikiem muzealnym.

² Z reguły konsolę aktywuje się znakiem „*”