



Zagrajmy w szkołę

Agnieszka BILSKA

Często spotykane opinie:

- **Gry komputerowe to straszny złodziej czasu i psują wzrok...**
- **Kompletna strata czasu! Współczuję tym, co grają...**
- **Granie uczy przemocy i uzależnia...**

Choć są z nami już prawie pół wieku, angażują, bawią i uczą, to przez rodziców i nauczycieli wciąż są postrzegane jako formy rozrywki groźne i szkodliwe dla wychowanków. Tymczasem, gdy przyjrzeć im się bliżej, można nabrać przekonania, że gry wideo mają wiele do zaoferowania edukacji.

Mam takie przekonanie, że granie w gry uczy. Wszystkie gry uczą – choć, co oczywiste, nie wszystkie nadają się do szkoły. Co więcej, myślę, że granie w gry kształci umiejętności, których nie pozwala nabywać szkoła. Zanim wyjaśnię swój punkt widzenia, pragnę podkreślić na samym początku, że nie jestem naukowcem, nie mogę cytować własnych badań, a moje refleksje oparte są jedynie na obserwacji i wsłuchiwaniu się w uczniów w wieku od 7 do 70 lat po 20 latach pracy w roli nauczyciela (jak i doświadczeniach rodzica – jestem mamą nastolatka).

Gdy chodziłam do szkoły, miałam z grami niewiele wspólnego. Pilna uczennica – typowy kujon – nie mogłam zrozumieć kolegów i koleżanek, którzy jeszcze przed epoką komputerów namiętnie grali w gry planszowe RPG, sama nie próbowałam nawet kolonijnych gier w karty, bo tak silnie tkwiło

we mnie przekonanie o bezproduktywnej naturze tego zajęcia.

Za pierwszą wypłatę kupiłam sobie komputer, który przez długi czas służył mi jedynie za edytor tekstu, choć przyznaję, gdy odkryłam pasjanse, układałam je czasem, uważając, by przypadkiem nie nazwać tego graniem. Uczyłam wtedy w technikum i z rozmów uczniów, w większości chłopa-ków, wytapywałam strzępki informacji o ich pasji związanej z graniem. Z roku na rok stawało się dla mnie jasne, że gracze mają większą łatwość uczenia się mojego przedmiotu – czyli angielskiego. To oczywiste: przecież grali w gry dostępne jedynie w tym języku. Znali masę specjalistycznego współczesnego i historycznego słownictwa militarnego, kolokwialnych zwrotów, a także wulgaryzmów, których na pewno nie nauczyli się w szkole. Później, gdy zmieniłam pracę i zaczęłam uczyć w liceum i gimnazjum, ze zwykłej ciekawości na początku roku szkolnego pytałam uczniów, czy grają i w co. Niewiele osób stać było na taką odwagę – to jakby przyznać się, że się objam zamiast uczyć. Średnio na klasę ujawniał się jeden, dwóch uczniów – w późniejszych latach kilku. Bardzo długo wśród nich nie było dziewczynek.

Miałam do czynienia z graczami jako wychowawca, opiekun samorządu i projektów, egzaminator maturalny i bardzo szybko zdałam sobie sprawę, że gracze funkcjonują w edukacyjnych realiach trochę inaczej, że podświadomie traktują szkołę jak grę i opracowują strategię, jak nie przegrać. Sami nie wiedzą, że mają tę przewagę, bo przenoszą umiejętności zdobyte w grach w życiowy kontekst.

Gry video w CV

Jak wszystko, gry mogą być dobre i złe, nieść tyle korzyści, co zagrożeń – to temat na odrębny artykuł. Co mnie jednak najbardziej bulwersuje, to to, że nie radzą sobie w szkole uczniowie, których wiedza o wirtualnych światach i systemach jest tak złożona, jak nie przymierzając Wikipedia, którzy w grach bez trudu czytają, piszą i liczą na poziomie wykraczającym poza wymagania programowe, a na ich świadectwie widnieją ledwie „dopy”. Czy będą gotowi, czy dadzą sobie radę na rynku pracy, jeśli skończą szkołę z takimi wynikami? Na szczęście dzieci, które kiedyś grały w Mario czy World of Warcraft, są dziś już dorośli, można sprawdzić, jak potoczyły się ich losy. Ciekawe wyniki znajdujemy w raporcie z 2014 roku przeprowadzonym przez IBM wśród swoich pracowników na temat roli gier sieciowych w kształtowaniu postaw liderek. Czterech na dziesięciu pracowników firmy wykorzystuje swoje doświadczenia z gier MMORPG¹ do podniesienia efektywności swojej pracy w roli lidera. To ciekawe swoją drogą, że tak wielu graczy znajduje zatrudnienie w branży związanej z technologiami. Może niedługo, poszukując pracy, nasi uczniowie będą w swoim CV umieszczać informacje o rodzajach gier, w których osiągnęli sukcesy, o rolach, jakie w nich pełnili, swoich osiągnięciach, rankingach itp? Okazuje się, że już tak się dzieje – umiejętności zdobyte podczas gry są równie cenione przez pracodawców, jak dyplom studiów managerskich MBA (przykład stanowi dyrektor operacyjny firmy Symantec Stephen Gillett, doświadczony gracz w World of Warcraft)².

¹ Skrót od Massively multiplayer online role-playing game – rodzaj gier komputerowych RPG, w których duża liczba graczy może grać ze sobą w wirtualnym świecie: <https://pl.wikipedia.org/wiki/MMORPG>.

² <http://money.cnn.com/2014/06/19/technology/world-of-warcraft-resume/index.html>

W świecie gier wirtualnych osobom nieśmiałym łatwiej jest przyjąć rolę lidera, co więcej, same potrafią siebie zaskoczyć swoimi osiągnięciami i w rezultacie wzrasta ich samoocena.

Kluczowe umiejętności niezbędne na dzisiejszym rynku pracy kształtowane w grach online (w trybie wielu graczy) to:

- umiejętność samodzielnego organizowania się w obrębie grupy,
- negocjowania znaczeń, ustalania zasad współpracy,
- rozdzielania zadań, egzekwowania zobowiązań,
- zarządzania zespołem i czasem,
- zdalnej pracy w projektach międzynarodowych,
- podejmowania natychmiastowych decyzji na podstawie wielu danych,
- korzystania z wielu kanałów komunikacji w zależności od potrzeb³.

Nasi uczniowie będą pracowali dla firm, które mają swoje biura na całym świecie, albo dla takich, które nie mają biur wcale, bo istnieją jedynie w sieci, zatrudniając pracowników z każdego zakątka globu. Kto wie, może już teraz wspólnie podejmują przedsięwzięcia, zakładają start-upy, szukają zagranicznych kontaktów. W tych działaniach przydają się doświadczenia z gier multiplayer, w których zdobyli umiejętność nawiązywania międzynarodowych znajomości, oswoiili się z tempem działań, konkurencyjnym charakterem współpracy, wirtualną jedynie formą spotkań w różnych strefach czasowych z wykorzystaniem dobrze znanych z gier narzędzi technologicznych. Już słyszę pytania: „Jak szkoła może im pomóc?” – Otóż może, wielu nauczycieli już to robi, chociaż sami też się dopiero uczą. Właśnie takie edukacyjne projekty międzynarodowe podejmują europejskie szkoły w programie eTwinning, w którym partnerzy współpracują za pośrednictwem Internetu, uczniowie są aktywni na forach, korespondują mailowo, a nawet „na żywo” rozmawiają i grają w gry zespołowe przez komunikatory video. Wśród wyników projektów można znaleźć wiele interaktywnych gier, a nawet aplikacji

³ https://www.ibm.com/ibm/files/L668029W94664H98/ibm_gio_gaming_report.pdf.

mobilnych, samodzielnie stworzonych przez uczniów bądź międzynarodowe zespoły dla swoich zagranicznych kolegów i koleżanek.

Dużą popularność zyskuje gra *Mystery Skype*, polegająca na zgadywaniu, w jakim kraju znajduje się klasa, z którą rozmawiamy w trakcie videokonferencji. Po odgadnięciu jest czas na swobodne rozmowy, a z doświadczenia moich klas wiem, że najlepsze z nich dotyczyły gier wideo i piłki nożnej.

Nauczycielu, ucz się z gier (o uczeniu (się) i nauczaniu)

Nie zadawaj dzieciom gwałtu nauczaniem, tylko niech się tym bawią; wtedy też łatwiej potrafiś dostrzec, do czego każdy zdolny z natury.

Platon, „Państwo”. Księga siódma.
Przełożył Władysław Witwicki

Skoro już jesteśmy zgodni, że nie można bagatelizować potencjału gier jako narzędzi i nośników treści edukacyjnych, czas zwrócić baczniejszą uwagę na dwa innowacyjne trendy w nowoczesnej edukacji. Pierwszy to edukacja oparta na grach (czyli *game based learning*) – słowem wykorzystanie całych gotowych gier lub ich fragmentów, wątków z gier, tworzenie gier dla i przez uczniów oraz gamifikacja (grywalizacja) – wykorzystanie mechanizmów znanych z gier w celu angażowania i utrzymywania motywacji do uczenia się.

Edukacja poprzez gry

Wśród nauczycieli pokutuje szereg mitów dotyczących wykorzystania gier wideo w pracy z uczniem, które skutecznie powstrzymują nawet najodważniejszych eksperymentatorów przed daniem grom szansy w szkole.

Mity:

1. Trzeba grać w szkole.
2. Wolno grać tylko w gry edukacyjne.
3. Szkoła musi zakupić gry, a one są drogie.

4. Każdy uczeń musi grać w tę samą grę.
5. Wszyscy muszą grać jednocześnie.
6. Granie zajmuje całą lekcję.
7. Są sztywne zasady wykorzystania gier.
8. Gra to nie nauka, tylko zabawa.

Gdy nie mamy doświadczeń jako gracze, to naturalne, że może nam brakować pomysłów na edukacyjne zastosowanie gier i jak w każdej nowej sytuacji działa mechanizm obronny, który nas zniechęca. Jeśli nie czujemy się gotowi, aby korzystać z gotowych gier w klasie, pierwszym krokiem, jaki możemy podjąć, jest rozeznanie, które gry obecnie zajmują naszych uczniów w czasie wolnym. Zwyczajnie wystarczy zapytać – uczniowie lubią wchodzić w role ekspertów – chętnie o grze opowiedzą. Zastanówmy się wspólnie z uczniami, co jest takiego w tych grach, na jakiej zasadzie są skonstruowane, by wciągając i utrzymywać zaangażowanie rozgrywających. Wiele z tych mechanizmów możemy zastosować w naszym warsztacie pracy nauczyciela, czasem nawet już są nam znane. W ten sposób wprowadzamy do swoich lekcji elementy gamifikacji.

Nieznane podczas gry – sprawdzone w klasie

Dostosowanie do gracza – personalizacja

Gry są zaprojektowane w taki sposób, żeby stanowiły wyzwanie dopasowane do poziomu zaawansowania każdego gracza. Jego początkowa wiedza może być żadna, i to jest w grach OK. Projektanci zadbali o stopniowy wzrost trudności. Wstępny etap – tak zwany *onboarding* umożliwia stopniową adaptację gracza do nieznanego poziomu czy nowej mapy – zapewnia mu niski poziom wejścia w celu zdobywania niezbędnych doświadczeń i szybkich sukcesów, a w dodatku nie przepuszcza go dalej, jeśli nie opanuje niezbędnych umiejętności (*mastery learning*). To lekcja, jakiej bez przymusu nie chcą przyjąć uczniowie w warunkach szkolnych – że warto się uczyć codziennie po trochu. W grach

robi się to dobrowolnie, naturalnie się chce, bo to wielka frajda!

Choć to trudne, staram się tak organizować lekcje, by dać poczucie osiągnięcia sukcesu zarówno mniej, jak i bardziej zaawansowanym uczniom. Jak najwięcej zadań uczniowie wykonują w zespołach, aby każdy miał do spełnienia jakąś rolę, żeby się czuł ważny i potrzebny. Pozostawiam uczniom swobodę wyboru spośród kilku tematów, grup, zakresów tematycznych, terminów – chcę, żeby mieli poczucie autonomii.

Do tego niezbędny element frajdy w formie gier tworzonych przez uczniów dla uczniów i w efekcie z lekcji na lekcję obserwuję przyrost wiedzy mimochodem przemycanej w trakcie tworzenia i grania w gry.

Bezpieczne środowisko

Bezpieczne środowisko gier pozwala popełniać błędy wielokrotnie, a nawet celowo, co zachęca do eksperymentowania i poszukiwania kreatywnych rozwiązań, motywuje do podejmowania coraz trudniejszych wyzwań, wzmacnia nastawienie rozwojowe i podnosi wiarę w możliwość odniesienia sukcesu, buduje poczucie odpowiedzialności za proces uczenia się, podnosi samoocenę, nie pozwala się poddawać.

Podczas aktywności grupowych, gdy zadanie oparte jest na szukaniu kreatywnych rozwiązań, np. projektowaniu gier, moi uczniowie oswiają się z traktowaniem błędów jako naturalnego etapu procesu uczenia się. To trochę trwa, lecz po pewnym czasie wiedzą, że oni sami i ich koledzy mają prawo się pomylić. Potrafią wtedy kulturalnie zareagować i wnieść poprawki. Doceniają wzajemny feedback i mają poczucie czynionych postępów.

W grach nie przechodzi się na wyższy poziom, jeśli nie zaliczy się wcześniejszego – staram się stosować tę zasadę na lekcjach – zachęcam uczniów do poprawiania kartkówki, odpowiedzi, testów do skutku – aż osiągną zadowalający dla nich samych efekt.

Cykle zaangażowania

Niezależnie, czy mamy do czynienia z prostą i krótką, czy złożoną i wielopoziomową grą, dobrą grę poznamy po tym, że jest tak zaprojektowana, aby skutecznie utrzymać zaangażowanie uczestnika. Nie chodzi o to, aby zmieniać lekcje w gry, lecz czerpać z nich inspirację i nadać naszym zajęciom lepszą dynamikę, stosując liczniki czasu, wskaźniki postępu, tabele wyników, tak planując aktywności, aby była przestrzeń na intensywną współpracę, elementy zabawy, odpoczynek, refleksję i rosnące wyzwania.

To, co sprawdza się na moich lekcjach, to samodzielnie przez uczniów tworzone na ściennych tablicach wskaźniki postępu – linie czasu – *timeline*: jeśli szereg zadań np. w projekcie jest rozłożony na wiele dni i trzeba na bieżąco śledzić status zadań wykonanych, w toku i do zrobienia w przyszłości. Materiały są dzielone na drobniejsze fragmenty do opracowania przez poszczególnych uczniów, ich wykonanie można demonstrować w klasowej gazecie, grupie na FB lub platformie do nauki, np. słówek.

Przebieg lekcji porządkują stopery i zabawne liczniki czasu wyświetlane na tablicy, szczególnie gdy uczniowie pracują w grupach lub w parach. O zbliżających się wyzwaniach – quizach, powtórkach, testach – przypominają uczniom wydarzenia zakładane w klasowych grupach na Facebooku.

Jeden rzut oka na ekran rozgrywki w LOLu (League of Legends)⁴ albo Minecraftie przyprawia nieprzyzwyczajonego obserwatora o zawrót głowy – przecież nie jest możliwe spamiętanie takiej ilości zmiennych, parametrów, wskaźników, guzików, ikonki, liczników! Jak oni to robią? Rozwiązanie zagadki leży w umiejętności rozróżniania, ile trzeba się nauczyć, w jakiej formie i jakie dane najłatwiej zapamiętać, a co wystarczy odpowiednio zanotować, odszukać w sieci, na pulpicie, w schowku, zachować w „pamięci zewnętrznej”, czyli w pamięci zbiorowej przyjaciół i znajomych.

⁴ Sieciowa gra komputerowa z gatunku multiplayer online: https://pl.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends.



Źródło obrazka: www.funny.pl <http://www.funny.pl/images/items/b5280e06d32aafdfebb9d93393c92d23.jpg>

Tej umiejętności wciąż jeszcze nie kształtuje system formalnej edukacji, ponieważ szkoła opiera się na uczeniu się na pamięć, a wszelkie próby współpracy czy szukania w notatkach w trakcie sprawdzianów traktuje się jak oszustwo. W realnym świecie, przy ilości bodźców i informacji, jakie nas zalewają w każdej sekundzie – trzeba sobie radzić inaczej.

Lekcja, jaką z tego zaczerpnęłam dla siebie, to docieranie do uczniów możliwie największą ilością kanałów z wykorzystaniem różnorodnych mediów oraz minimalizowanie powtarzalności czynności, aby uniknąć monotonii i nudy, a także odpowiedzieć na potrzeby uczniów o różnych stylach uczenia się. Stąd wykorzystanie portali społecznościowych do współpracy online, przestrzeni w chmurze do gromadzenia, dzielenia się materiałami, przyjaznych platform edukacyjnych, które pomagają się uczyć dzięki grom, nagraniom, obrazom i filmom. Dużo czasu przeznaczamy z uczniami na opanowanie umiejętności pracy zdalnej, przydzielanie zadań, naukę zarządzania czasem, robienia notatek

w formie tekstowej i graficznej bez użycia technologii (*sketchnoting* – notowanie graficzne). Staram się dawać uczniom dowolność w doborze narzędzi i form wyrażania siebie, które są dla nich najodpowiedniejsze i sprzyjają uczeniu się.

Narzędzia:

Dysk Google
Grupy na FB
TED-Ed
Coursera
Udemy
YouTube
Netflix
Quizlet
Kahoot
Quizizz
TodaysMeet
Answergarden

Konektywizm i merytokracja

Często zastanawiam się, jak to jest, że dzieci tak szybko uczą się grać w nowe gry... Nikt nie nadzoruje, żeby, zanim zaczną grać, nauczyły się na pamięć instrukcji, nikt ich z tej instrukcji nie odpytuje, nie testuje i nie stawia ocen. Przecież rzadko kto uczy się gry, zanim do niej przystąpi, raczej bez przygotowania klika „start”, gra coraz więcej, bo poprzez granie zdobywa wiedzę i doświadczenie i tylko tak może osiągnąć postęp. Dużą rolę pełnią w tym procesie inni gracze, znajomi i przyjaciele, z którymi dzielimy doświadczenia.

W naturalny sposób ten, kto pierwszy odkryje rozwiązanie, zasadę, trik, chwali się tym innym, otrzymuje pozytywny feedback, emocjonalne wzmocnienie. Niezależnie od wieku, płci czy pochodzenia taki gracz staje się autorytetem, znajduje się w centrum uwagi, podziwu i szacunku innych uczestników zabawy. W grach panuje merytokracja – władzę ma ten, kto wie/umie więcej. Ten mechanizm napędza gracza do dalszego działania, aby utrzymać swój status albo sięgnąć po więcej w hierarchii znawców tematu. Dzielenie się wiedzą jest elementem funu, bo jeśli się ją zatrzymuje dla siebie, frajda jest mniejsza, postęp w grze wolniejszy, wkłada się nuda, zniechęcenie. Warto uczyć siebie i innych, warto się dzielić wiedzą, bo „żaden z nas nie wie tyle co wszyscy,” a gra w pojedynkę nie da tyle frajdy, co w grupie. Stąd wspólne granie online i w realu, pomaganie sobie nawzajem – „przechodzenie” poziomów za kogoś czy nagrywanie i publikowanie na kanale YouTube amatorskich filmików z własnej, komentowanej przez siebie rozgrywki w dopiero co wypuszczonej na rynek grze („letspleje” od angielskiego *let's play* = zagrajmy), zamieszczanie na fanowskich forach wskazówek i trików (*tips and tricks*) oraz solucji⁵.

W uproszczeniu „konektywizm” w edukacji to uczenie się, będąc w połączeniu. W dobie Internetu nie ma sensu izolować uczniów i zadawać im wszystkim tych samych zadań. Po pierwsze, odpowiedzi bez większego wysiłku znajdują w sieci, po

⁵ Solucja (z angielskiego *solution* = rozwiązanie) – tekst zawierający opis, jak ukończyć grę komputerową. Tekst solucji składa się najczęściej ze zdań rozkazujących, opisujących kolejne czynności. W tekście są zawarte najczęściej sposoby rozwiązania zagadek w grze lub wymienione są odpowiednie czynności doprowadzające do posunięcia fabuły naprzód; <https://pl.wikipedia.org/wiki/Solucja>.

drugie, umrą z nudów bez odrobiny kreatywności, a po trzecie – jakie to marnotrawstwo zasobów! Dbam o to, by zadania dla uczniów były różnorodne, żeby ich realizacja wymagała grupowego wysiłku umysłowego i pracy koncepcyjnej, żeby owoc pracy był ważny dla wszystkich, a zależał od każdego po trochu. Stawiam uczniów w roli instruktorów, twórców materiałów edukacyjnych, mentorów. Dzięki korzystaniu z mediów społecznościowych łatwiej nawiązać kontakt z prawdziwymi ekspertami, autorytetami w swojej dziedzinie – dystans uczniów do takich osób znacznie się skraca. Śmielej korzystają z okazji wyrażenia opinii na publicznych forach, na własnych i cudzych błędach ucząc się zasad dyskusji.

A kto dla moich nastoletnich uczniów jest autorytetem? Są to influencerzy na kanale YouTube – Rezigiusz, Blówek, Stuu – młodzi celebryci, którzy popularność i sławę zdobyli, transmitując w Internecie, jak grają w gry⁶. Również na YouTube nastolatki znajdują edukacyjnych influencerów, amatorów, nauczycieli lub innych uczniów tworzących krótkie i atrakcyjne filmiki wyjaśniające zagadnienia z każdego przedmiotu. Dzięki nim łatwiej przyswajają wiedzę, a próbując naśladować swoich ulubieńców, zakładają własne kanały, kręcą własne filmiki o graniu. Uczą się tworzyć materiały edukacyjne, sami o tym nie wiedząc. Bardzo mnie to cieszy, bo chętnie wybierają taką formę realizacji projektów edukacyjnych, a ja buduję bibliotekę zasobów do wykorzystania w innych klasach.

Agnieszka BILSKA – anglistka w Zespole Szkół Ogólnokształcących nr 10 w Gliwicach. Angażuje się i wykłada w gliwickim TechKlubie – na cyklicznych otwartych spotkaniach z osobami aktywnie działającymi w środowisku IT. Koordynuje projekt Superbelrzy – nieformalną grupę rozwoju zawodowego nauczycieli, jest również autorką cyklu warsztatów dla nauczycieli, na których uczy, jak zaprojektować gry miejskie dla urządzeń mobilnych. Stworzyła, z myślą o najmłodszych, Gamifikację Edu – fanpage na Facebooku – oraz CoderDojo – klub kodowania dla najmłodszych. Współtworzy gliwicki Warsztat Miejski, platformę współpracy tych, którzy lubią majsterkować na różne sposoby.

Fot. autorki: Andrzej Wawrzyczek

⁶ Raport Brainly http://blog.brainly.pl/wpis/raport_przyszlos_c_educacji_online_wykorzystanie_nowych_tehnologii_przez_ucznio_w_rodzico_w_i_nauczycieli.html.