



OBY NIE WYKŁAD... (marzenie ucznia) – gry terenowe

Joanna WODOWSKA

Jak nazwano obiekt, który w XIV wieku dobudowano do umocnień bramy wyszogrodzkiej? Jak wabił się piesek pana Jakuba Chojnackiego? Ile cherubinków strzeże wejścia do domu z okiem, a gdzie 100 lat temu nie było jeszcze greckiej bogini piękności? No i na koniec... ilu płoczzan potrafi udzielić odpowiedzi? Komu może przyjść do głowy układanie takich pytań? Na to ostatnie odpowiedź jest najprostsza: nauczycielom oraz gimnazjalistom, którzy dobrze bawili się, poznając historię Małej Ojczyzny i tworząc gry terenowe. Wróćmy jednak do początku...

Uczeń spędza w szkole 6-7 godzin. Po każdych 45 minutach lekcji przemierza korytarze, aby znów zasiąść w ławce, a nauczyciele ze wszech miar starają się wyzwolić w nim aktywność. Nie jest to proste zadanie, trudno zainteresować swoim przedmiotem, a nasi uczniowie też czasem potrzebują rozluźnienia. Pomysłów na aktywność jest bardzo wiele, a jedną z ciekawych metod wpływających na motywację są gry dydaktyczne. Korzystając z nich, łatwo zainteresować ucznia, a także wywołać radość, co przenieś się na efektywne utrwalanie, czyli zapamiętanie określonej wiedzy.

Gry dydaktyczne zaliczane są do metod samodzielneho dochodzenia do wiedzy, opartych na twórczej aktywności poznawczej, co daje im miejsce w obszarze nauczania problemowego. Definiowane są jako rodzaj metod (...) organizujących treści kształcenia w modele rzeczywistych zjawisk, sytuacji lub procesów w celu zbliżenia procesu

*poznawczego ucznia do poznania bezpośredniego*¹. Uczą także przestrzegania zasad pracy, dążenia do osiągnięcia celu i przyczyniają się do zdobywania wiedzy poprzez zabawę. Wykorzystując je w procesie dydaktycznym, dajemy uczniom szansę na wiarę w swoje możliwości, a także kształtujemy cierpliwość i opanowanie.

Miejsce gier to nie tylko pracownia przedmiotowa. Mogą wyjść poza mury szkolne. Coraz większą popularność zdobywają gry terenowe, które są pobierane w formie aplikacji na telefon lub przygotowane w postaci tradycyjnej – odszukiwanie miejsc, rozwiązywanie zagadek i podążanie zgodnie ze wskazówkami odnalezionymi w ukrytych koperkach lub udzielanymi przez informatorów oczekujących na uczestników. Ten rodzaj aktywności łączy w sobie różne gry i zabawy dydaktyczne, wiedzę można połączyć z praktycznym sprawdzaniem umiejętności, ćwiczeniami na spostrzegawczość, wymagającymi twórczego przekształcania, a nawet zmaganiem sportowymi. Gry terenowe spełniają ważny cel, jakim jest poznanie Małej Ojczyzny, urokliwych zakątków, zabytków, odnalezienie śladów znanych postaci i zwykłych ludzi żyjących 100, 150 czy 500 lat wcześniej w tym samym miejscu co my, spacerujących tymi samymi ulicami, mających swoje sprawy, problemy. Gry terenowe to także sposób na kształtowanie współpracy zespołowej, gdyż startują w nich kiluosobowe grupy. Gry odbywają się według zaplanowanych scenariuszy, są okazją

¹ Kruszewski K. Gry dydaktyczne – zarys tematu [w:] „Kwartalnik Pedagogiczny” nr 2/1984.

C	W	S	A	Y	R	L	Ł	D	Ż
Ą	J	B	Ś	Ż	T	D	F	C	I
S	1	G	L	4	A	Ć	L	P	3
5	Ą	Z	F	H	K	O	M	8	G
9	P	S	2	R	I	G	Ł	N	A
A	C	E	5	G	K	Ł	O	R	T
U	Z	X	I	J	D	Ć	Ę	G	H
K	Z	Ł	N	P	S	U	9	Z	B
Z	L	T	P	C	Ę	Ć	H	K	7
B	N	K	Ł	N	P	S	U	Z	Ż

D	M	G	B	O	R	K	Ę	F	Ó
I	H	N	Ć	P	U	C	Ł	B	K
Ę	3	G	M	8	R	Ż	O	D	4
6	Ę	Z	G	J	W	O	C	7	Ł
2	R	Ś	7	O	B	L	M	O	A
B	D	F	5	H	L	7	P	S	U
W	Ż	Y	H	K	D	Ą	F	J	L
L	Z	M	O	R	T	W	8	A	C
S	Ł	U	A	D	Ś	Ż	G	K	6
W	G	L	M	O	R	T	W	9	8

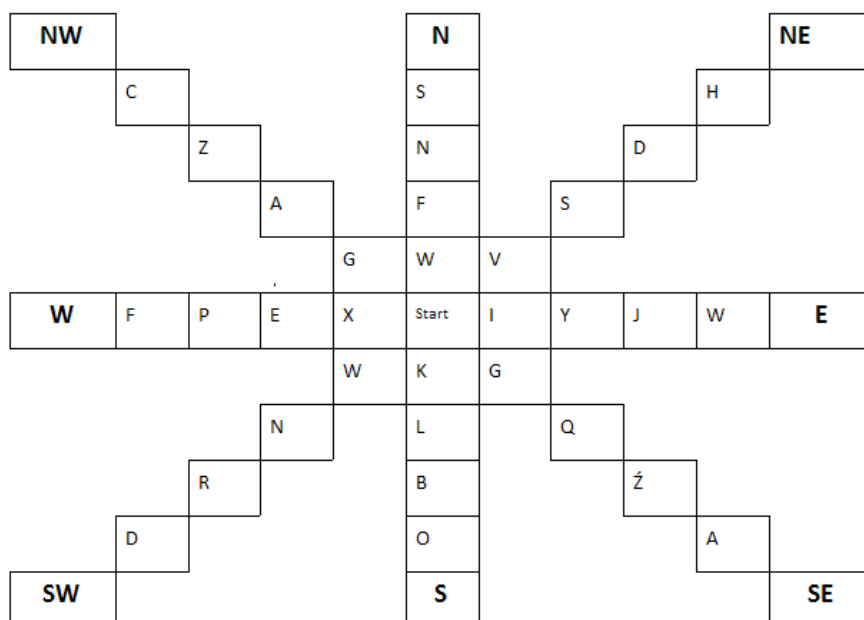
Ilustracja 1

do nabywania nowej wiedzy, jak również do wykorzystywania posiadanych już informacji. Można odwołać się do gotowych scenariuszy, ale dużo wartościowsze będą wtedy, gdy zostaną przygotowane i przeprowadzone przez samych uczniów. Dla nich działania staną się drogą do nabycia nowych doświadczeń, umiejętności i wiedzy, których nie da się zdobyć w szkolnej ławce.

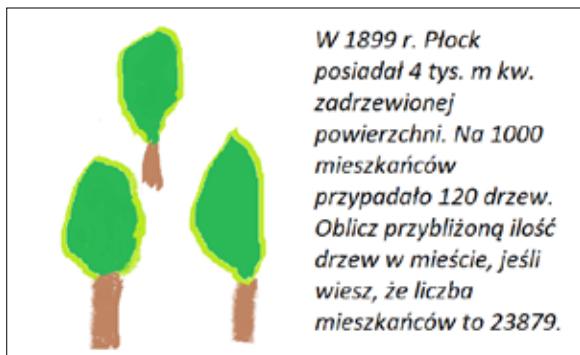
Projektując grę terenową, należy pamiętać, że odbywa się ona w określonym czasie, przestrzeni, na wyznaczonej trasie i polega na wykonywaniu zadań. Powinna mieć swoją fabułę, która prowadzi

uczestników do celu. Po drodze muszą odczytywać wskazówki, np. odszukać litery i cyfry znajdujące się w tym samym miejscu w tabelkach, a następnie ułożyć z nich adres (ilustracja 1).

Należy pamiętać o urozmaiceniu zadań, aby wciąż zmieniać tok myślenia grup. Jeśli w zamierzeniu mamy postugiwanie się kierunkami świata, to warto we wcześniejszym zadaniu zastosować szyfr, który jednocześnie posłuży do utrwalania tej umiejętności. W przytoczonym przykładzie (ilustracja 2) należy zanotować końcowe litery, a następnie wybrać z nich te, które ułożą się w hasło.



Ilustracja 2



Ilustracja 3

Na drużyny mogą czekać też zadania matematyczne, np. ustalenie właściwego roku, a będzie to możliwe po dokonaniu obliczenia: MMDCCLXXXII – MDCCCXLVIII = ... lub w innym miejscu określenie, na ilu „PI R KWADRAT-ach” stoi pomnik... Inna trudność to rozwiązanie zadania (ilustracja 3).

Radość wyzwalają też zadania na spostrzegawczość typu: policzcie głowy na zabytku, ile szyb w kształcie półkola jest na frontonie budynku czy tekst „z chochlikiem” przedstawiony na ilustracji 4.

Niekiedy wiedzę trzeba połączyć z wyobraźnią, gdy zadanie brzmić będzie: dotrzyjcie do pana z lampą, obok którego najwięcej ludzi przechodzi w dniu 1 listopada (czyli pomnik w sąsiedztwie cmentarza) lub w czasie zabawy rozgrywanej w dniu 18 maja: udajcie się pod pomnik tego, który dziś obchodziłby urodziny (pomnik Jana Pawła II). W tym wypadku uczestnicy muszą wykazać się nie tylko znajomością pomników, ich lokalizacją, ale też umiejętnością przekształcania informacji.

Do tekstu z „Korespondenta Płockiego” (75/1883) wkradły się chochliki drukarskie. Odgadnijcie, jakiego oświetlenia potrzebował Płock?

Miasto wydaje ok. czterech tys. rubli na oświetlenie ulic lampami naftowymi, które mimo tak znacznej kosztu nie mogą dobrze spełnić swojego zadania. Lepsze, a zarazem tańsze oświetlenie gazowe jest kłopotliwe z powodu wysokiej cen węgla. W Płocku pozostaje więc oświetlenie 2 4 2 3 7 6 8 1 9 5 2.

Ilustracja 4

Zabawy terenowe mogą być poświęcone np. historii, zabytkom, ludziom związanym z regionem, literaturze. Są okazją do przekazywania informacji tematycznych, ale zawsze mają charakter interdyscyplinarny, gdyż uczestnicy wykorzystują umiejętności zdobywane na różnych lekcjach. W ustalonych

punktach pojawią się osoby, których należy uważnie wysłuchać, bo wiadomości przez nie przekazane mogą być niezbędne w wykonaniu kolejnych poleceń.

Wątek tematyczny gry powinien przejawiać się w kolejnych zadaniach ukrytych w listach odnajdowanych przez zespoły lub opowieści postaci spotykanych na trasie.

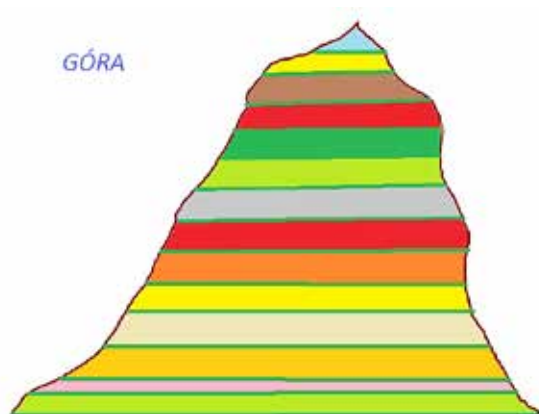
Ważna jest również strona techniczna przeprowadzenia gry terenowej – drużyny powinny startować w kilkuminutowych odstępach lub trzeba zmieniać kolejność miejsc, do których docierają, aby nawzajem sobie nie przeszkadzały. Należy ustalić przejrzyste zasady rywalizacji, np. zbierania punktów za odpowiedzi, których ostateczna pula zdecyduje o zwycięstwie.

Projektowanie tego typu zabaw edukacyjnych to twórcze wyzwanie, które warto powierzać samym uczniom. Gra stworzona przez młodzież i dla młodzieży będzie atrakcyjna dla odbiorców i samych autorów. W 2016 r. ukazała się książka „Ścieżkami Płocka. Gry terenowe dla każdego”, zawierająca kilka scenariuszy współtworzonych przez 16-osobową grupę gimnazjalistów pod kierunkiem nauczycieli².

Nie tylko gry terenowe, ale wszelkiego typu zabawy są lubiane i uatrakcyjniają proces poznawczy. Na lekcjach w murach szkolnych są pomocą dydaktyczną, która odpowiada każdemu uczniowi bez względu na preferowaną sensoryczność. Kineestetycy i dotykowcy uczą się poprzez bezpośrednie

zaangażowanie, do wzrokowców przemówi plansza, karty z zadaniami, a słuchowcy będą słyszeć pytania

² Wodowska J., Bednarz G. *Ścieżkami Płocka. Gry terenowe dla każdego*. Wydawnictwo Naukowe NOVUM, Płock 2016. Publikacja w wersji elektronicznej jest udostępniana po przestaniu prośby na adres: sciezkami.plocka@wp.pl.



Ilustracja 5

i odpowiedzi udzielane przez swoich kolegów. To ważne również z punktu widzenia nauczyciela, gdyż planując przebieg lekcji, koncentruje się nie tylko na treściach i celach, które zamierza zrealizować, ale stosuje także taką reżyserię edukacyjną, która pozwoli stworzyć jak najlepsze warunki do nauki dla każdego ucznia.

Dobra gra planszowa powinna mieć określone cele edukacyjne przełożone na sprecyzowany scenariusz z jednoznacznymi zasadami. Służy do utrwalania treści lub poznawania nowej tematyki. Może przybierać strategię świadomego wyboru lub przypadku.

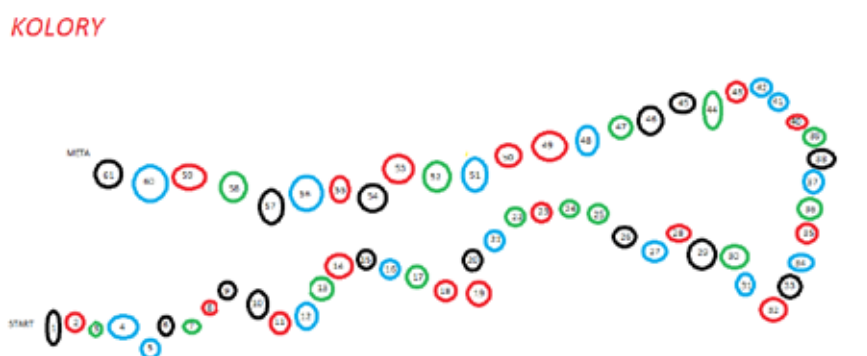
W grze typu „góra” (ilustracja nr 5) uczestnicy, decydując się na wybór pytania o określonym stopniu trudności, sami decydują o tempie przemierzania pól. Wybierają kartki z pytaniami o wartości 1, 2 lub 3 punkty i po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi pną się do góry.

kryje się na określonym polu, zależy, czy uczestnik przesuwa się dalej. Plansza typu „kolory” (ilustracja nr 6) sygnalizuje rodzaj zadania, który czeka na gracza. Pola niebieskie to pytania, na które trzeba udzielić odpowiedzi, w przeciwnym razie uczestnik musi powrócić na pole, z którego wyruszył. Zielone – związane z tematyką ciekawostki, które trzeba odczytać. Pola czerwone to utrata jednej kolejki rzutu kostką, zaś czarne są neutralne. Chęć wygranej wzmacnia wysiłek intelektualny i uczy przez zabawę.

Gra, której zadaniem jest przekazanie nowej wiedzy, opiera się na scenariuszu, z którego uczestnicy uzyskują informacje, odczytując je po dotarciu do kolejnych pól. Przykładem jest gra „Polsko-brazylijski bohater” (ilustracja nr 7), której celem jest przybliżenie dzieciom i młodzieży sylwetki Szymona Kossobudzkiego – patrona jednej z ulic w Płocku i w brazylijskiej Kurytybie.

Kanwą gry stało się życie i działalność postaci historycznej, która została zapomniana w rodzinnym regionie i należało przywrócić o niej pamięć. Uczestnicy w czasie rozgrywki poznają wydarzenia związane z życiem Szymona Kossobudzkiego, np. gdzie się urodził, gdzie spędził dzieciństwo i młodość, za co został skazany na zsytkę i dlaczego wyemigrował, czym zasłużył się w Paranie oraz dlaczego po kilku-miesięcznej wizycie w Ojczyźnie musiał wrócić do Brazylii. Przechodząc planszę, uczestnicy zgodnie ze scenariuszem zdobywają punkty³.

Wielką zaletą gier planszowych jest wzmacnianie ciekawości poznawczej, koncentracji na



Ilustracja 6

W grach z kostką o zwycięstwie może decydować przypadek (liczba wyrzuconych oczek), ale także wiedza – od odpowiedzi na pytanie, które

³ Gra „Polsko-brazylijski bohater” została wydana w 2015 r. przez Stowarzyszenie „Dla Młodych” pod patronatem honorowym Ambasady Brazylii w Warszawie, dzięki wsparciu finansowemu Muzeum Historii Polski w ramach programu Patriotyzm Jutra. Autorami gry są Joanna Wodowska i Grzegorz Bednarz.



Ilustracja 7

wykonywanym zadaniu oraz zaangażowanie uczniów nieśmiały, gdyż rozgrywkom towarzyszą emocje, które wyzwalają chęć zabawy.

Jak już wspomniano, gry są najciekawsze i mają największą wartość edukacyjną, gdy projektowane są przez samych uczniów. Włączenie dzieci i młodzieży w proces tworzenia gier przekłada się na rozwijanie umiejętności uczenia się, ponieważ aby uczeń planował, organizował, dokonywał samooceny i był odpowiedzialny, to musi nabywać określone doświadczenia, a przez nie kompetencje.

Przygotowując grę wspólnie z uczniami należy rozpocząć od określenia zakresu tematycznego, ustalenia reguł, scenariusza. Sama praca nad projektem to układanie pytań, poleceń, wymyślanie pułapek, zagadek, wyszukiwanie ciekawostek związanych z tematyką. Strona techniczna, czyli przygotowanie planszy również wymaga wysiłku. Może być ona opracowana komputerowo i wydrukowana, ale równie wartościowe są plansze rysowane przez uczniów, gdyż każda z nich staje się niepowtarzalna. Pomoce do gry, takie jak karty

z zadaniami, instrukcje, materiał dla sędziego warto zalaminować, aby mogły być wielokrotnie wykorzystane. Pionki i kostki chętnie przynoszą uczniowie od swoich starych „chińczyków”. Jeśli są ku temu warunki, można zamiast typowej planszy narysować lub rozłożyć pola na podłodze i uczestnicy sami się po nich poruszają zmierzając do mety.

Nie sposób, aby nauczyciel, prowadząc rozgrywkę w klasie, mógł każdej grupie potwierdzać poprawność wykonanych zadań, więc niezbędne jest ustanowienie sędziego, który nie będzie bezpośrednio zaangażowany w rozgrywkę. Jego zadaniem jest kontrolowanie poprawności w oparciu o posiadane karty z odpowiedziami oraz przypisywanie punktów zawodnikom. Do nauczyciela należy już tylko rozstrzygnięcie spraw spornych.

Sprawy przebieg gier, aby uczestnicy nie czekali zbyt długo na swoją kolej, gwarantują maksymalnie 4-osobowe zespoły i sędzia.

Ciekawą formą są zabawy typu „memo” (ilustracja 8), w których uczestnicy dopasowują pasujące

1410	Hołd pruski
Koronacja Bolesława Chrobrego	966
1525	Chrzest Polski
Bitwa pod Grunwaldem	Założenie Akademii Krakowskiej
1364	1025

Ilustracja 8

do siebie pary, np. postacie i ich osiągnięcia, daty i związane z nimi wydarzenia.

Jeśli poziom trudności par jest znaczny, można zrezygnować z zakrywania kart i wprowadzić przy-
porządkowywanie informacji. Na lekcjach historii można z wykorzystaniem kart ćwiczyć chronologię i myślenie przyczynowo-skutkowe. Uczniowie pracując w parach porządkują ciąg logiczny, który ułoży się w przyczyny, przebieg i skutki wydarzeń.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	D	R	B	Y	U	H	M	J	N	P
2	S	C	A	R	Y	U	I	O	P	W
3	Z	C	B	N	M	A	S	Y	D	S
4	F	G	H	T	J	K	L	W	E	C
5	R	T	Y	U	I	O	P	A	O	F
6	S	D	F	G	B	H	J	K	L	D
7	Z	C	B	N	M	Z	W	E	R	G
8	T	S	Y	U	I	O	P	A	S	Z
9	L	Ł	T	A	G	H	J	N	M	L
10	U	K	A	E	R	N	D	F	B	S

C2, E6, B8, I5, J9, A10, D4, H3, F7, G1

Ilustracja 9

Gry mogą być wykorzystywane wielokrotnie, choć warto z kolejnymi grupami uczniów tworzyć nowe. Ponadto należy zmienić edukację bierną na aktywną, odchodzić od metod poznawczych, a udział w tworzeniu gier planszowych to jeden z wielu sposobów na wzmacnianie autonomii ucznia oraz podniesienie skuteczności nauczania.

Formą gier dydaktycznych są także szyfry. Dzieci i młodzież chętnie angażują się w lekcję, gdy mogą coś samodzielnie wydedukować, „odkryć”. Ilustracja nr 9 prezentuje tego typu ćwiczenie. Zadanie polega na odczytaniu kolejnych liter znajdujących się w określonych polach planszy.

Szyfry pełnią też ważną funkcję z dydaktycznego punktu widzenia. Mogą ułatwić skoncentrowanie uczniów na początku lekcji. Są również tzw. „ułatwaczem”, czyli techniką służącą zapamiętaniu trudnego pojęcia niezbędnego do omawianych treści.

Gry dydaktyczne sprawiają przyjemność, są ciekawsze niż typowe polecenia z podręcznika i dają dużo więcej satysfakcji niż uzupełnianie tekstów z lukami w zeszytach ćwiczeń. Jednak ich przygotowanie wymaga wielu godzin pracy autorów, a my mamy wspierać, a nie wyręczać swoich uczniów, choć zwykle wydaje nam się, że sami wykonalibyśmy zadanie szybciej. Trzeba pozwolić dzieciom i młodzieży przejąć odpowiedzialność za własną naukę.

Warto podejmować trud tworzenia różnorodnych gier, aby wyzwolić radość, chęć do nauki, motywację i entuzjazm, z jakim uczniowie podej-
dą do kolejnych wyzwań edukacyjnych, które przed nimi stawiamy.

Joanna WODOWSKA – nauczycielka historii z Płocka, współautorka książki „Ścieżkami Płocka. Gry terenowe dla każdego” wydanej pod patronatem „Meritum”.