



ORTOGRANIE na kolanie, czyli jak grać, żeby wygrać wiedzę

Beata SMOLIŃSKA

Nie sztuką jest wymyślić grę. Sztuką jest ją tak skonstruować, aby była wyzwaniem, fascynującą przygodą, do której chce się nieustannie wracać, emocjonującym wysiłkiem z edukacyjnym przekazem w tle. Ponieważ dopiero wtedy, trochę mimochodem, niezbędna wiedza niejako sama „wchodzi” do głowy i pozostaje tam na długo, przynosząc oczekiwane korzyści. O tym, jakie są wymierne efekty wspólnego tworzenia i stosowania gier na lekcjach, opowiada Beata Smolińska, nauczyciel języka polskiego w Szkole Cogito w Płocku, dyrektor Przedszkola Gucio w Płocku.

Niepubliczna Szkoła Podstawowa Cogito im. Wisławy Szymborskiej w Płocku jest szkołą „budzącą się”. Uczymy uczniów samodzielności i odpowiedzialności. Ważnym, a nawet wiodącym środkiem kształtowania odpowiednich funkcji postaw i nastawień dzieci wobec nauki i pracy są gry planszowe. Korzystając z nich na lekcji chciałam pokazać uczniom, że praca (zabawa) z grami planszowymi w pełni może zależeć od nich samych. Same mogą decydować o tym, jak ma wyglądać gra, jakiej tematyki ma dotyczyć. Tak naprawdę wytwór końcowy zależy w całości od twórcy, czyli ucznia. Choć oczywiście możemy wykorzystywać także gry zakupione w sklepach. Zarówno pierwsze, jak i drugie pełnią wiele funkcji:

Funkcja kształcąca gry polega głównie na doskonaleniu i rozwijaniu procesów i zdolności orientacyjno-poznawczych u dzieci. Podczas gry kształtują się u dzieci postawy, które są niezbędne w procesie

uczenia się, np. planowa realizacja zamierzeń, koncentrowanie uwagi na wybranym przedmiocie, spostrzegawczość i wyobraźnia, pamięć, umiejętność analizy i syntezy, porównywania i obserwacji.

Funkcja poznawcza. Gry, które są ukierunkowane na cele poznawcze, służą gromadzeniu materiału o otaczającej rzeczywistości społecznej i przyrodniczej oraz utrwaleniu i operowaniu zdobytymi informacjami. W grach dydaktycznych o charakterze poznawczym uczniowie wykonują zadania, do realizacji których potrzebna jest określona wiedza o rzeczach, zjawiskach i prawidłowościach otaczającej rzeczywistości.

Funkcja motywacyjna. Funkcja motywacyjna polega na pobudzaniu do aktywności poznawczej, która ma wyzwalać i rozwijać zainteresowanie otoczeniem. Jest to więc przygotowanie do podejmowania samodzielnych działań, obserwacji; wdrażanie do świadomej dyscypliny. Gry zapewniają większą koncentrację oraz motywują do bardziej intensywnego uczenia się. Wszystko to sprzyja rozwojowi twórczości dziecięcej, umożliwia lepszy kontakt między członkami grupy.

Funkcja integracyjna. Gry dydaktyczne odgrywają ważną rolę w kształtowaniu pojęć oraz utrwalaniu zdobytej wiedzy. Ćwiczenia sprawiają dziecku przyjemność, a fakt wykonania danych czynności jest źródłem satysfakcji. Dziecko zdobywa przy tym nowe wiadomości i umiejętności oraz je utrwała. Przez gry i z punktu widzenia zawartych w nich reguł

– dziecko zdobywa umiejętności oceny współgrających i siebie. Ten czynnik sprzyja integracji procesów poznawania, działania i przeżywania.

Analizując funkcję gier na podstawie własnego doświadczenia mogę stwierdzić, że tworzenie własnych prac dostosowanych do możliwości i zainteresowań uczniów pogłębia i w pełni realizuje powyższe funkcje. Obserwując tworzenie gier przez uczniów klasy IV, dostrzegłam bardzo duże zaangażowanie w pracę, dyskusowanie nad każdą kwestią dotyczącą gry. Taki model działania nauczył ich pracy w grupie, samodzielności i ponoszenia odpowiedzialności za wykonanie zadania. Czasami było bardzo burzliwie, ale trzeba było dojść do porozumienia, czyli wypracować kompromis. Tworzenie gier wymusza podniesienie poziomu wiedzy twórców; aby zadać pytanie – musieli znać odpowiedź. Tworząc gry wiele razy sięgali do słowników czy źródeł internetowych dla sprawdzenia poprawności.

Po etapie przygotowania gier naturalną rzeczą było zagranie w nie. Dla sprawdzenia, czy projekt jest czytelny, grupy wymieniły się grami. Co się okazało? Żadna z gier nie potrzebowała poprawek, zarówno plansze jak i instrukcje były napisane zrozumiałym językiem.

Obserwując eksperymentujących uczniów zauważyłam, że większą wagę przykładali do poziomu wiedzy, jaką zawiera gra niż do wygranej. Oceniali grę, a nie twórców. Spostrzeżenia kierowali do siebie, sugerowali swoje rozwiązania.

Nauczyciela cieszyło to, iż najważniejsze dla grających uczniów nie jest wygrywanie, ale poprawne, pełne udzielenie odpowiedzi. Byli dumni ze stworzonych gier i z dużym zaangażowaniem wymienili się wiedzą. Zdarzało się również sprawdzanie prawdziwości odpowiedzi za pomocą środków dydaktycznych.

Uważam, że nauczanie przez tworzenie gier planszowych jest świetnym pomysłem. Każdy temat można przecież „ubrać” w gry. Uczniowie samodzielnie dochodzą do rozwiązań, chcą poszerzyć swoją wiedzę, widać ich zaangażowanie i pracę, a nauczyciel jest tylko osobą kierującą.

Zaskoczyło mnie to, iż tak długo można grać w jedną grę. Uczniowie potrafili rozgrywać tę samą grę kilkadziesiąt razy, próbowali również dokonywać ulepszeń i modyfikować sposób gry. Podsumowaniem niech będą wypowiedzi uczniów dotyczące stworzonych samodzielnie gier planszowych:

- „Stworzyliśmy grę, a zadania tam umieszczone są nawet dla nas trudne.”
- „Fajna i edukacyjna”.
- „Uczy mnie ortografii”.
- „Lubię uczyć się grając w gry planszowe”.
- „Fajnie było ją robić, chcę to powtórzyć”.
- „Teraz rozpoznaję szybciej części mowy”.

Gry stworzone przez uczniów klasy IV poszerzyły ich wiedzę ortograficzną i gramatyczną, a także wzbogaciły osąd o samym sobie. Jako twórcy i gracze poznawali swoje możliwości i uczyli się je oceniać. Przyswajali różne normy, uczyli się reagowania w różnych sytuacjach, przestrzegania umów zawartych z innymi graczami, postępowania zgodnie z instrukcją. Podczas gier uczniowie mogli uwolnić się od napięć, emocji, swobodniej wyrażali uczucia oraz rozwiązywali swoje problemy.

Gry planszowe mogą spełnić bardzo ważną rolę w umysłowym i społecznym rozwoju dzieci – szkoda, że coraz częściej są zastępowane „dobrami” techniki. Uważam, że samodzielne tworzenie gier może stać się motywatorem do korzystania z „planszówek” także w czasie pozaszkolnym. Widząc efekty pracy i radość z wytworów moich uczniów, wiem już, że częściej będę stosowała taką formę pracy. Jest to świat nauki w świecie zabawy. Albo odwrotnie!

Beata SMOLIŃSKA – nauczyciel języka polskiego w Niepublicznej Szkole Podstawowej Cogito w Płocku, dyrektor Niepublicznego Przedszkola Gucio w Płocku. O sobie mówi, że jest szczęśliwym człowiekiem. Dlaczego? Bo wykonuje pracę, którą kocha, z której czerpie radość życia. Lubi wiele rzeczy, ale najbardziej ceni sobie szczerłość, autentyczność, samoakceptację. Refleksja i plastyczność myślenia pozwala podążać za dziećmi, rozbudzać ich ciekawość i motywować do osiągnięcia zamierzonych celów.