

Dr Augustyn Surdyk

Gry, które uczą

Już w czasach starożytnych wykorzystywano gry i inne techniki, dziś do celów dydaktycznych określane mianem ludycznych¹, w myśl zasady „bawiąc, uczyć”. Szereg gier, choć służących z pozoru tylko rozrywce, posiada walory edukacyjne. Inne były i są specjalnie konstruowane do celów edukacyjnych, takich jak nauczanie przedmiotów ścisłych, a także przyrodniczych oraz humanistycznych, w tym języków obcych. Znakiem czasów już stało się, iż wyraz „gra” rodzi niemal automatyczne skojarzenie – „gra komputerowa”². Nie byłoby w tym nic złego, gdyż nie da się zaprzeczyć, iż ta branża rozwija się najszybciej, gdyby przy tym nie zapomniano o grach planszowych i innych o nieporównywalnie dłuższej historii. Jeszcze gorzej, jeśli gra komputerowa budzi jedynie negatywne konotacje i uprzedzenia. Media raz po raz dostarczają sensacyjnych doniesień o wypadkach, których przyczyną były rzekomo gry komputerowe, jednak przy tym nie wspomina się prawie w ogóle o znacznie liczniejszych przypadkach zastosowań gier w edukacji. Niestety dla mediów częściej ważniejsza jest sensacja, nawet jeśli wyssana z palca, która odejdzie w zapomnienie tak szybko, jak się pojawi. Temat edukacyjnej gry bowiem „nie sprzedaje się” tak dobrze, wszak nie jest tak atrakcyjny medialnie, jak kontrowersyjna gra lub tragiczne wydarzenie, którego przyczynę jej się przypisuje.

Skoro nie można zbyt licznie na pomoc mediów, nauczycielom pozostaje poszukiwać gier edukacyjnych na własną rękę, choćby poprzez lekturę czasopism naukowych³ lub popularnonaukowych przeznaczonych dla nauczycieli⁴. Mogą też sięgać po gotowe do zastosowania zbiory gier i innych pokrewnych technik⁵. Jednak w książkach i artykułach naukowych najczęściej można znaleźć jedynie relacje z badań z ich wykorzystaniem (chyba że dotrze się do pełnych monografii, prac doktorskich itp.), rzadziej same przykładowe gry czy ich opisy, a już technicznie niemożliwe jest zawarcie w nich gier wykorzystujących nowe technologie⁶. Jeśli chodzi o gry edukacyjne z wykorzystaniem komputera i Internetu, sprawa jest prosta. Przy skromnym budżecie szkół publicznych prawdopodobnie mało która placówka może pozwolić sobie na zakup często drogich multimedialnych programów edukacyjnych i wyposażenie w nie pracowni komputerowych. Jeszcze skromniejszymi możliwościami dysponują sami nauczyciele, którzy mimo szczerych chęci nie byłoby w stanie wyposażyć w oryginalne edukacyjne oprogramowanie multimedialne nawet jednej klasy. Z pomocą przychodzi sam Internet, w którym można znaleźć szereg portali edukacyjnych oferujących darmowe gry dydaktyczne *online* i *offline*, które mogą wspomagać nauczanie różnych przedmiotów (lista przykładowych adresów na końcu artykułu). Dla „odważniej-

¹ Termin „technika ludyczna”, wprowadzony przez prof. T. Siek-Piskozub (1995), obejmuje gry, symulacje i zabawy (w tym muzykę i piosenkę) posiadające walory edukacyjne i wykorzystywane w dydaktyce. Autorka w obszerny sposób opisuje w swych publikacjach historię zastosowań gier i innych pokrewnych technik w edukacji. O ludologii – młodej dyscyplinie naukowej zajmującej się szeroko pojętymi grami (w tym edukacyjnymi) można przeczytać w: Surdyk A. *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji* [w:] Homo Ludens nr 1/2009, Polskie Towarzystwo Badania, Poznań, s. 223-243.

² Przy obecnej mnogości różnego typu nośników i odtwarzaczy (poza komputerami konsole różnego rodzaju i inne urządzenia elektroniczne łącznie z telefonami komórkowymi) odpowiedniejszym określeniem obejmującym wszystkie typy tych gier byłoby „gra cyfrowa” (*digital game*).

³ Np. publikacje Polskiego Towarzystwa Neofilologicznego – czasopismo „Neofilolog” i publikacje pokonferencyjne z corocznych konferencji PTN (więcej informacji na stronie www.poltowneo.org); publikacje Polskiego Towarzystwa Badania Gier – czasopismo „Homo Ludens” i wcześniejsze publikacje pokonferencyjne (więcej informacji oraz publikacje do pobrania w wersji elektronicznej na stronie www.PTBG.org.pl).

⁴ Np. czasopismo „Języki obce w szkole” (więcej informacji o czasopiśmie i poszczególne numery do pobrania w wersji elektronicznej na stronie www.jows.codn.edu.pl).

⁵ Np. Alex S., Vopel K.W. *Nie ucz mnie, ale pozwól i pomóż mi się uczyć* cz. 1-4, Wydawnictwo „Jedność”, Kielce 2004; Siek-Piskozub T. *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, WSiP, Warszawa, 1994; Vopel K.W., *Gry i zabawy interakcyjne*, cz. 1-6, Wydawnictwo „Jedność”, Kielce 1999; Watcyn-Jones P. *Fun class activities Part 1-2. Games and activities for teachers*, Pearson Education Ltd., Harlow 2000.

⁶ Jest to możliwe jedynie wtedy, gdy do publikacji dołączona jest płyta z grą.

Gry, które uczą

szych” nauczycieli, którzy są gotowi podjąć większe wyzwanie, dostępne są darmowe „silniki”¹⁰ typu *freeware*, na bazie których, bez konieczności posiadania wiedzy i umiejętności informatyka, można stworzyć własną grę komputerową o dowolnej tematyce.

Techniki ludyczne stosowane w edukacji (zarówno tradycyjne, jak i nowoczesne – oparte na multimedialności) mają na celu aktywizację osoby uczącej się, czynne włączenie ucznia w proces dydaktyczny. Jego osobiste i emocjonalne zaangażowanie powoduje zaktywizowanie obu półkul mózgowych, wzmocnienie i często tym samym rozwój afektywnych, kognitywnych i duchowych sfer działalności w zakresie (również auto-) dydaktyki danego przedmiotu. Ma to przyczynić się do podniesienia skuteczności samego procesu uczenia się/nauczania. W wielu opracowaniach dowiedziono również autonomizujących walorów tych technik. Odpowiednio dobrane lub opracowane przez samego nauczyciela, zastosowane umiejętnie i w odpowiednim momencie lekcji lub poza nią oraz dostosowane do potrzeb i warunków danej grupy (przede wszystkim poziomu wiedzy i wieku osób uczących się, liczebności grupy, charakteru lekcji oraz wymiaru dostępnych godzin dydaktycznych) – mogą przyczynić się do rozwoju wszelkich sprawności, a także strategii, procesów i mechanizmów związanych z samym uczeniem się, jak np. w nauce języków obcych rozwój zdolności do autokontroli

i autokorekty¹¹. Tak więc wbrew stereotypom, które nie oszczędzają również gier edukacyjnych, a wynikają jedynie z braku wiedzy na ten temat, zastosowanie gier na lekcji wcale nie musi być jedynie „wypełniaczem czasu”.

Poza grami edukacyjnymi większość gier oczywiście służy głównie rozrywce. Nie wszystkie jednak są przeznaczone dla graczy w każdym wieku. Błędne jest stale pokutujące w świadomości społecznej przekonanie, że wszystkie gry przeznaczone są dla dzieci. W uniknięciu zakupu niewłaściwej gry komputerowej dla naszych dzieci lub wychowanków pomagają oznaczenia zamieszczone na opakowaniach (tzw. *rating*), mówiące o wieku odbiorcy, dla którego są przeznaczone, oraz treściach, jakie mogą zawierać. Najpopularniejszym systemem oznakowania gier w Europie jest system PEGI (*Pan European Game Information*). Dlatego warto zapoznać się z symbolami oznakowań na stronie www.pegi.info.pl.

Na zakończenie poniżej prezentuję za Hofman¹² kilka tabelarycznych zestawień przykładowych adresów stron, wyszukiwarek i portali internetowych, oferujących lub pozwalających wyszukać darmowe edukacyjne gry *online* i *offline* oraz inne materiały przeznaczone dla uczniów w różnym wieku i służące nie tylko do nauki języka angielskiego, lecz również przedmiotów przyrodniczych i ścisłych. Życzę miłego eksperymentowania z nowymi mediami!

Tabela 1.
Zagadnienia gramatyczne, edukacyjne gry leksykalne i inne¹³

OPIS	STRONA
Multilanguage dictionary	http://www.net-language.com
Real Audio listening exercises	http://englishlistening.com
Interactive exercises, grammar and listening – online course in English	http://www.bbc.co.uk/polish/learningenglish/
Grammar rules and explanations	http://www.grammarnow.com/
English language listening lab online	http://www.ello.org/
Online news in English	http://news.bbc.co.uk/

¹⁰ Np. program „Adventure Maker” dostępny do pobrania na stronie www.adventuremaker.com. Przykładem gry dla nastolatków i dorosłych opracowanej na tym silniku jest „Magritte” Marcina Drewsa (2008), osadzona we wciągającej fabule thrilleru i prezentująca zabytkowe zakątki Wrocławia oraz zapoznająca gracza z twórczością tytułowego belgijskiego malarza-surrealisty. Gra wraz z pracą dyplomową, której jest częścią dostępne są na stronie internetowej autora pod adresem www.trh.art.pl/magritte/index.html

¹¹ Glinka M., Surdyk A. *Autokontrola w procesie kształtowania się strategii komunikacyjnych* [w:] Wileczyńska W. [red.] *Autonomizacja w dydaktyce języków obcych. Doskonalenie się w komunikacji ustnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2002.

¹² Autorka jest anglistką, dlatego większość adresów prowadzi do anglojęzycznych stron, jednak zrozumienie i skorzystanie z wielu z nich przy podstawowej znajomości języka angielskiego nie powinno sprawiać problemów.

¹³ Hofman A. *Edukacyjne gry off-line i online oraz inne elementy IT w przygotowaniu studentów UG do nauczania L2* [w:] Surdyk A., Szeja J.Z. [red.] *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji*, Homo Communicativus nr 3(5) /2008, Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji IF UAM, Poznań, s. 52.

OPIS	STRONA
Polish site for learners of English	http://republika.pl/b_slawek/main.htm
Polish site for learners of English	http://www.angielski.host.sk/
Polish site for learners of English	http://filo.pl/angielski/
Polish site with grammar activities	http://www3.sympatico.ca/jacek_s/magdak/grammar.htm
Grammar games and activities	http://deil.lang.uiuc.edu/web.pages/grammarsafari.html
Internet Browser	www.clusty.com
Online library	www.books.google.com

Tabela 2.
Edukacyjne gry oraz materiały online i offline dla dzieci od 18 miesięcy¹¹

OPIS	STRONA
Printable materials for young learners	http://www.abcteach.com
Educational online games for young learners	http://www.funbrain.com
Easy educational online games for young learners, esp. boys	http://www.hitentertainment.com/bobthebuilder/
Online games and films for young learners, esp. girls	http://myscene.everythinggirl.com/home.aspx
Online games for very young learners	http://pbskids.org/kids
Online games, news and films for young learners, especially about health	http://www.kidshealth.org
Online interactive films about how your body works	http://www.kidshealth.org/kid/closet/how_the_body_works_interim.html
Games and materials for youngest learners	http://www.bbc.co.uk/schools/preschool

Tabela 3.
Edukacyjne gry i eksperymenty do nauki fizyki, chemii, matematyki w L2¹²

OPIS	STRONA
NASA education	http://education.nasa.gov/home/index.html
An interesting NASA project	http://futureflight.arc.nasa.gov/
NASA films for kids	http://ksnn.larc.nasa.gov/k2newsbreaks.cfm
NASA games for kids	http://www.nasa.gov/audience/forkids/games/index.html
Science Clips	http://www.bbc.co.uk/schools/scienceclips/
BBC science & nature	http://www.bbc.co.uk/sn/
DIGGER for 3-14 year-olds	http://www.bbc.co.uk/schools/digger
SPHEROX games – teens and adults	http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/games/
Mathematics for kids 4-11	http://www.bbc.co.uk/schools/numbertime/
LITTLE ANIMAL CENTRE – kids 4-9	http://www.bbc.co.uk/schools/laac/numbers/chi.shtml
STARSHIP – for older kids	http://www.bbc.co.uk/schools/starship/math/index.shtml
PRINTABLES FOR KIDS	http://www.dltk-teach.com/numbers/index.html
KIDZONE	http://www.kidzone.ws/math/index.htm
PRINTABLES MATHS	http://tlsbooks.com/mathworksheets.htm

¹¹ Hofman A., ibidem, s. 52-53.

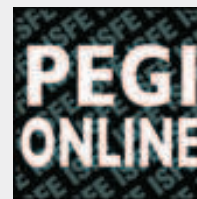
¹² Ibidem, s. 53.

Bibliografia

1. Alex S., Vopel K.W. *Nie ucz mnie, ale pozwól i pomóż mi się uczyć!* cz. 1-4, Wydawnictwo „Jedność”, Kielce 2004.
2. Drews M. *Gry komputerowe a analfabetyzm funkcjonalny i informacyjny* [w:] Surdyk A., Szeja J.Z. [red.] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, Homo Communicativus nr 2(4)/2008, Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji IF UAM, Poznań.
3. Glinka M., Surdyk A. *Autokontrola w procesie kształtowania się strategii komunikacyjnych* [w:] Wilczyńska W. [red.] *Autonomizacja w dydaktyce języków obcych. Doskonalenie się w komunikacji ustnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2002.
4. Hofman A. *Edukacyjne gry off-line i online oraz inne elementy IT w przygotowaniu studentów UG do nauczania L2* [w:] Surdyk A., Szeja J.Z. [red.] *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji*, Homo Communicativus nr 3(5) /2008, Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji IF UAM, Poznań.
5. Siek-Piskozub T. *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, WSiP, Warszawa 1994.
6. Siek-Piskozub T. *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 1995.
7. Surdyk A. *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji* [w:] Homo Ludens nr 1/2009, Polskie Towarzystwo Badania Gier, Poznań.
8. Vopel K.W. *Gry i zabawy interakcyjne*, cz. 1-6, Wydawnictwo „Jedność”, Kielce 1999.
9. Watcyn-Jones P. *Fun class activities Part 1-2. Games and activities for teachers*, Pearson Education Ltd., Harlow 2000.

Autor jest adiunktem w Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM w Poznaniu, członkiem założycielem i członkiem Zarządu Głównego – Skarbnikiem Polskiego Towarzystwa Badania Gier

PEGI ONLINE jest uzupełnieniem systemu PEGI. Jego celem jest lepsza ochrona młodzieży w Europie przed nieodpowiednimi treściami gier internetowych i informowanie rodziców o metodach zapewnienia bezpiecznego korzystania z tych gier.



Więcej informacji na stronie www.pegionline.eu



Operator witryny internetowej lub portalu oferującego gry może korzystać z oznaczenia PEGI OK. Podstawą jest oświadczenie złożone PEGI, że gra nie zawiera materiałów wymagających formalnego *ratingu*.

Gry kwalifikujące się do oznaczenia PEGI OK **nie mogą** zawierać żadnego z poniższych elementów:

- przemoc,
- czynności seksualne lub aluzje o charakterze seksualnym,
- nagość,
- wulgaryzmy,
- hazard,
- popularyzacja lub zażywanie narkotyków,
- popularyzacja alkoholu lub tytoniu,
- przerażające sceny.

Logo PEGI OK umieszczane jest na grach internetowych (do 250 MB), które nie zawierają treści nieodpowiednich dla dzieci w wieku 3 lat.