

Dr Augustyn Surdyk

## Gry, które uczą

Już w czasach starożytnych wykorzystywano gry i inne techniki, dziś do celów dydaktycznych określone mianem ludycznych<sup>1</sup>, w myśl zasady „bawiąc, uczyc”. 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”<sup>2</sup>. Nie byłoby w tym nic złego, gdyż nie da się zaprzeczyć, iż ta branża rozwija się najdynamiczniej, 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 wyszana z palca, która odejście 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 zbytnio liczyć na pomoc mediów, nauczycielom pozostaje poszukiwać gier edukacyjnych na własną rękę, choćby poprzez lekturę czasopism naukowych<sup>3</sup> lub popularnonaukowych przeznaczonych dla nauczycieli<sup>4</sup>. Mogą też sięgać po gotowe do zastosowania zbiory gier i innych pokrewnych technik<sup>5</sup>. 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 technologie<sup>6</sup>. 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 pracownicy komputerowych. Jeszcze skromniejszymi możliwościami dysponują sami nauczyciele, którzy mimo szczyrych 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 „odważniczy

<sup>1</sup> 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.

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

<sup>3</sup> Np. publikacje Polskiego Towarzystwa Neofilologicznego – czasopismo „Neofilolog” i publikacje pokonferencyjne z corocznych konferencji PTN (więcej informacji na stronie [www.poltowneo.org](http://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](http://www.PTBG.org.pl)).

<sup>4</sup> Np. czasopismo „Języki obce w szkole” (więcej informacji o czasopiśmie i poszczególnych numerach do pobrania w wersji elektronicznej na stronie [www.joww.codn.edu.pl](http://www.joww.codn.edu.pl)).

<sup>5</sup> 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 interaktywne*, 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.

<sup>6</sup> 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”<sup>7</sup> 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 zaktzywowanie 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 autokorekty<sup>8</sup>. 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](http://www.pegi.info.pl).

Na zakończenie poniżej prezentuję za Hofman<sup>9</sup> kilka tabelarycznych zestawień przykładowych adresów stron, wyszukiwarek i portali internetowych, oferujących lub pozwalających szukać 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 inne<sup>10</sup>

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

<sup>7</sup> Np. program „Adventure Maker” dostępny do pobrania na stronie [www.adventuremaker.com](http://www.adventuremaker.com). Przykładem gry dla nastolatków i dorosłych opracowanej na tym silniku jest „Magritte” Marcina Drewsa (2008), osadzona we wciągającej fabule thrillera i prezentująca zabójcze 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](http://www.trh.art.pl/magritte/index.html)

<sup>8</sup> Glińska 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.

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> 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	<a href="http://republika.pl/b_slawels/main.htm">http://republika.pl/b_slawels/main.htm</a>
Polish site for learners of English	<a href="http://www.angielski.host.sk/">http://www.angielski.host.sk/</a>
Polish site for learners of English	<a href="http://filo.pl/angielski/">http://filo.pl/angielski/</a>
Polish site with grammar activities	<a href="http://www3.sympatico.ca/jacek_s/magdak/grammar.htm">http://www3.sympatico.ca/jacek_s/magdak/grammar.htm</a>
Grammar games and activities	<a href="http://deil.lang.uiuc.edu/web/pages/grammarsafari.html">http://deil.lang.uiuc.edu/web/pages/grammarsafari.html</a>
Internet Browser	<a href="http://www.clusty.com">www.clusty.com</a>
Online library	<a href="http://www.books.google.com">www.books.google.com</a>

Tabela 2.  
Edukacyjne gry oraz materiały online i offline dla dzieci od 18 miesięcy<sup>11</sup>

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

Tabela 3.  
Edukacyjne gry i eksperymenty do nauki fizyki, chemii, matematyki w L2<sup>12</sup>

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

<sup>11</sup> Hofman A., ibidem, s. 52-53.

<sup>12</sup> Ibidem, s. 53.

## Bibliografia

- Alex S., Vopel K.W. *Nie ucz mnie, ale pozwól i pomóż mi się uczyć!* cz. 1-4, Wydawnictwo „Jedność”, Kielce 2004.
- Drewno M. *Gry komputerowe a alfabetyzacja funkcjonalna i informacyjna* [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.
- Glinka M., Surdyk A. *Ausokontrola w procesie kształtowania się strategii komunikacyjnych* [w:] Wilczyńska W. [red.] *Autonimizacja w dydaktyce języków obcych. Dostawienie się w komunikacji ustnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2002.
- 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.

- Siek-Piskozub T. *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, WSIP, Warszawa 1994.
- Siek-Piskozub T. *Gry, zabawy i symulacje w procesie glosodydaktycznym*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 1995.
- Surdyk A. *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji* [w:] Homo Ludens nr 1/2009, Polskie Towarzystwo Badania Gier, Poznań.
- Vopel K.W. *Gry i zabawy interakcyjne*, cz. 1-6, Wydawnictwo „Jedność”, Kielce 1999.
- Wateyn-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](http://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.