

Agnieszka Bilka



Tworzenie gier jako innowacyjna metoda nauczania

Pokój współczesnego nastolatka. W jego centralnym punkcie biurko z komputerem – przy nim spędza większość wolnego czasu. Znajomy obrazek: całkowicie czymś pochłonięte, wpatrzony w ekran dziecko ze słuchawkami na uszach i wychodzący z siebie rodzic, który próbuje z nim nawiązać kontakt. „Mamo, nie przeszkadzaj – ja się uczę!” wykrzykuje, co brzmi jak wierutne kłamstwo i wybitna bezczelność w sytuacji, gdy na ekranie migają szybko zmieniające się obrazki – ewidentnie zajmuje się grą. Większość z nas by się zdenerwowała, a reakcja: „Masz szlaban na granie!” jest dziś zapewne najczęściej stosowaną formą rodzicielskiej kary. Tylko czy słusznie?

W swojej książce o takim właśnie tytule: *Mamo, nie przeszkadzaj – ja się uczę. Jak gry komputerowe i wideo przygotowują nasze dzieci do osiągnięcia sukcesu w 21 wieku i jak im możemy w tym pomóc*¹ autor słynnego określenia: „cyfrowi tubylcy” – profesor na Uniwersytecie Wisconsin-Madison Mark Prensky – pisze, że umiejętne zastosowanie gier jako środowiska uczenia się może przyspieszyć poznawczy i językowy rozwój dziecka.

Gry tak bardzo absorbują dzieci, dlatego że właśnie tam znajdują one kluczowe umiejętności niezbędne w XXI wieku: rozważne podejmowanie ryzyka, ale i złożonych decyzji moralnych, formułowanie strategii, a potem ich realizowanie, harmonijna praca w zespole, funkcjonowanie w różnych rolach w obrębie bardzo skomplikowanych systemów.

Swoje wnioski Prensky oparł między innymi na badaniach graczy, którzy w dorosłym już życiu osiągnęli sukces – pracowników korporacyjnych, przedsiębiorców, liderów, lekarzy, prawników, naukowców i wielu innych. Nie jest przypadkiem, że firma IBM jest bardziej skłonna zatrudniać doświadczonych graczy w World of Warcraft, opierając się na obserwacji, że gry online to swoiste lekcje dla przywódców przyszłości. Dzisiejszy świat biznesu, tak jak świat gier właśnie, staje się coraz bardziej rozproszony i wirtualny¹.

Według raportu NMC Horizon Report z 2012 roku na temat technologii, które wprowadzą zmiany w edukacji w najbliższej przyszłości, edukacja oparta na grach znajdzie powszechne zastosowanie za rok, dwa. I rzeczywiście, z każdym dniem można obserwować rosnące tempo, z jakim edukacja w oparciu o gry, czyli Game Based Learning, oraz gamifikacja – wykorzystanie w kontekście edukacyjnym mechanizmów znanych z gier – zdobywają na świecie coraz większą popularność. W lipcu 2012 w Stanach Zjednoczonych w Białym Domu powstało Akademickie Konsorcjum do Spraw Gier. Zrzesza 19 uniwersytetów, przedstawicieli przemysłu gier oraz rządu, których wspólnym celem jest intensyfikacja badań nad grami i wykorzystanie ich potencjału w możliwie wielu dziedzinach. Przytoczmy słowa prezydenta Obamy: *Chcę, żeby was pochłaniały gry, które uczą czegoś więcej niż tylko wysadzać w powietrze.*

Jak grzyby po deszczu powstają szkoły, w których edukacja w całości lub częściowo jest oparta na grach. Nowojorska Quest 2 Learn – projekt badawczy Institute of Play czy PlayMaker School Instytutu GameDesk. Są one wspierane przez bardzo poważne instytucje, takie np. jak fundacja MacArthurów czy fundacja Gatesów.

¹ Raport IBM *Virtual Worlds, Real Leaders*, http://www.ibm.com/ibm/gio/media/pdf/ibm_gio_gaming_report.pdf (dostęp 22.06.2013).

Szczególnie interesujący wydaje się pomysł, aby – zamiast w roli gracza – postawić ucznia w roli twórcy gier. Któremu młodemu graczowi nie marzy się sukces twórcy *Minecrafta*, *Wiedźmina* czy *Angry Birds*? Co więcej, wielu z nich ma się za specjalistów i wierzy, że mogliby sami gry tworzyć, gdyby tylko chcieli. Właśnie ten zapał warto wykorzystać.

Projektowanie gier rozwija zdolności techniczne, technologiczną sprawność, uczy obsługi cyfrowych mediów i jest doskonałym wstępem do nauki programowania.

Stworzenie dobrej gry wymaga myślenia systemowego, kreatywnego rozwiązywania złożonych problemów, współpracy w zespole, zdolności artystycznych, poczucia estetyki i literackiego zacięcia. Gry świetnie się nadają na interdyscyplinarne szkolne projekty edukacyjne, do pracy indywidualnej lub grupowej.

Anglojęzyczne zasoby internetu oferują chcącym wykorzystać ten potencjał edukatorom szereg przyjaznych, darmowych narzędzi do tworzenia gier, a nawet gotowe programy nauczania wraz ze stałym wsparciem technicznym i merytorycznym. Zespołowe projektowanie gier dla uczniów szkół podstawowych i gimnazjów jako narzędzie edukacyjne znalazło zainteresowanie Komisji Europejskiej, która współfinansuje budowę środowiska do tworzenia gier o nazwie *MAGICAL*.

Wstępne działania w ramach tego projektu objęły stworzenie listy dostępnych środowisk do tworzenia gier odpowiednich dla dzieci².

Jako przykład serwisu oferującego zupełnie za darmo edytor prostych gier, tak zwanych platformówek, wraz z instrukcjami zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli oraz rodziców, może posłużyć *Gamestar Mechanic*.



Jest na tyle przyjaznym narzędziem, że może być z powodzeniem wykorzystywany na lekcjach informatyki przez gimnazjalistów i młodsze dzieci w szkole podstawowej. Nadaje się na dodatko-

we zajęcia komputerowe lub na kółko dla miłośników IT oraz do realizacji projektów edukacyjnych z innych przedmiotów.

Nauka projektowania gier przebiega tutaj nie w tradycyjny szkolny sposób, w oparciu o podręcznik i wykład, lecz poprzez doświadczenie gracza. Ten kurs sam w sobie jest grą. Aby rozpocząć własną twórczość, należy zdobyć niezbędne materiały oraz podstawową wiedzę, rozwiązując zagadki, przechodząc kolejne poziomy, zdobywając doświadczenie. Napotkane na swej drodze „zepsute” gry trzeba naprawić, a następnie stworzyć własne, pozbawione usterek, oparte na nieświadomie wyuczonych zasadach projektowania.

Dodatkowym plusem tej platformy jest dynamiczne środowisko graczy, innych „mechaników gier”, którzy dzielą się swoimi dziełami w „salonie gier”, miejscu, gdzie można je wzajemnie komentować zgodnie z zasadami dobrej informacji zwrotnej.

Rodzicom twórcy tego narzędzia oferują obszerny przewodnik objaśniający koncepcję gier jako narzędzia edukacyjnego oraz omawiający korzyści dla dzieci i rodziców wynikające ze wspólnej aktywności.

Nieocenioną pomoc *Gamestar Mechanic* oferuje nauczycielom. Oprócz wyznaczonej specjalnie dla nich misji w grze otrzymują przewodnik po programie edukacyjnym wraz z kompletem scenariuszy lekcji.

Jest nawet *Real Robots of Robot High* – najnowszy projekt dla edukatorów powstały w oparciu o tę platformę, który ma na celu wspomagać rozwój emocjonalny dzieci oraz kształtować ich kompetencje społeczne.

Pewnie zawsze granie w gry, tak jak zwykle korzystanie z internetu przez dzieci, wzbudzać będzie w rodzicach i nauczycielach lęk przed uzależnieniem i czyhającymi w sieci zagrożeniami. Dlatego warto oswoić te demony, patrząc na gry nie tylko jak na szkodliwy „zjadacz czasu”, lecz wdrażać je jako nowoczesne narzędzie edukacyjne.

Agnieszka Bilska jest nauczycielką języka angielskiego w Zespole Szkół Ogólnokształcących nr 10 w Gliwicach. Promuje szkołę o modelu PSK – PRZYNIĘŚ SOBIE KOMPA – z otwartym dla uczniów dostępem do WiFi, edukacją z wykorzystaniem gier i gamifikacją.

² <http://www.magical-project.net/sites/default/files/documents/environments2.pdf> (dostęp 22.06.2013).