

O GRACH W EDUKACJI

autor: Marcin Mitzner

Dlaczego gry?

Zastosowanie **gier jako głównego narzędzia pracy** z grupami wynika nie tylko z ich rosnącej popularności, zwłaszcza wśród młodych odbiorców. Stanowią one największy sektor rozrywki i fenomen kulturowy ostatnich lat, ale coraz częściej wykorzystuje się je także w **celach dydaktycznych**. [Badania naukowe¹](#) potwierdzają skuteczność gier we wspieraniu procesów edukacyjnych i integracyjnych, a także w poszerzaniu kompetencji społecznych i poprawie komunikacji. Wykorzystywanie opartych na nich mechanik rywalizacji i kooperacji staje się powszechnie obowiązującym standardem, z którego warto korzystać zwłaszcza w ramach pracy z młodzieżą szkolną.

Od czego się zaczęło?

O ile jeszcze kilkanaście lat temu gry postrzegane były jako domena czysto rozrywkowa, o tyle dzisiaj stanowią one **ważne narzędzie wspierania pracy w grupie**. Można wykorzystywać w nich nowe technologie, ale świetnie sprawdzają się też przy wykorzystaniu prostych elementów lub samej wyobraźni. Nacisk kładziony początkowo na wrażenia z indywidualnej rozrywki przenosi się obecnie na **budowanie wspólnoty graczy**, a społeczny aspekt technik grywalizacyjnych docenia się nawet technikach szkoleniowych dla osób dorosłych.

Jak to działa?

Uczniowie grają coraz częściej od najmłodszych klas. Ten trend można postrzegać jako zagrożenie, ale także jako zmianę, za którą powinny podążać szkoła i program nauczania. Wspólne doświadczenie zabawy może stanowić punkt wyjścia oraz wsparcie procesu integracji i funkcjonowania w rzeczywistości szkolnej, dlatego systemy gier i grywalizacji są oczekiwanym standardem w projektowaniu nowych rozwiązań edukacyjnych, ponieważ ułatwiają procesy integracyjne, budowanie relacji i odnalezienie się w nowej sytuacji, a także urozmaicają zdobywanie wiedzy i pozwalają ją wykorzystać w praktyce. Rozwój wielu gatunków i form gier powoduje ciągłe poszerzanie zakresu ich wykorzystywania i odkrywa coraz większy potencjał w pracy z młodzieżą w placówkach oświatowych.

¹ Siu Yin Cheung, Kai Yin Ng, Application of the Educational Game to Enhance Student Learning.

<https://doi.org/10.3389/feduc.2021.623793>

Gry działają jako narzędzie edukacyjne na kilku poziomach:

- motywują do aktywnej nauki i wykorzystywania nowej wiedzy,
- budują lepsze wyobrażenie celu i kroków w jego osiągnięciu,
- pozwalają na skuteczne skalowanie procesu nauki,
- tworzą bezpieczną platformę do eksperymentowania, a następnie utrwalania nowych wiedzy i umiejętności,
- ułatwiają naukę dla mających trudności z odbiorem klasycznych form.

Grywalizowanie treści i procesów edukacyjnych jest szczególnie skuteczne w pracy z młodymi odbiorcami. Kontekst świata gry i jasno określonych zasad ułatwia odnalezienie się w nowej sytuacji, a także rozpoczęcie kreatywnej współpracy. Poczucie bezpieczeństwa i uniwersalność języka gry pomagają również w zacieśnianiu relacji przy integracji międzykulturowej. Młodzi ludzie mogą dzięki temu zauważyć podobieństwa między sobą, a także bezpiecznie eksplorować różnice i szukać swoich mocnych stron.

Zaproponowane przez nas narzędzia zostały opracowane na podstawie sprawdzonych rozwiązań z gier integracyjnych i szkoleniowych. Stosowanie ich na co dzień w pracy z dorosłymi zespołami pokazuje, jak wartościowa może być taka prosta interakcja o charakterze gry. **Wspólnie spędzony czas – nawet 10–15 minut – może znacząco zmienić sytuację w klasie i doprowadzić do pozytywnych i długotrwałych zmian społecznych.**