

Data publikacji: 23.06.2014

Autor: Janusz Warszawski

Gry komputerowe w edukacji

Rozrywka, w tym gry komputerowe, są tym, z czym uczeń styka się najczęściej i najchętniej. Czy nam się to podoba, czy też nie, jest to jedna z podstawowych funkcji komputera w rękach dzieci i młodzieży.

Rozrywkowe wykorzystanie komputera jest prawie tak stare jak on sam. Protoplastą gier komputerowych był symulator lotu pocisku raketowego (1947).

Pierwszą grą graficzną tj. taką, której przebieg można było śledzić na ekranie pierwszego komputera, który miał wyświetlacz (EDSAC), była gra OXO czyli kółko i krzyżyk. Została ona stworzona na uniwersytecie w Cambridge przez Alexandra Douglasa w ramach jego pracy naukowej (1952).

W roku 1962 w Massachusetts Institute of Technology powstała gra SPACEWAR stworzona przez Steve'a Russella. Miała ona bardziej zaawansowaną fabułę oraz po raz pierwszy grafikę wektorową.

Wraz z rozpowszechnianiem się komputerów osobistych nastąpił błyskawiczny rozwój całej branży gier komputerowych. Powstały też specjalizowane urzędy oparte na technice cyfrowej – automaty do gier i konsole. Gry stały się ważnym elementem kultury i rozrywki oraz istotną gałęzią biznesu.

Kolejnym kamieniem milowym był rozwój Internetu i technologia chmury obliczeniowej. Umożliwiło to tworzenie gier, w których uczestniczy wiele osób rozsiadanych po całym świecie i tworzących społeczności. Liczba gier, ich różnorodność oraz łatwość dostępu do nich jest wręcz niewyobrażalna.

Edukacyjne możliwości gier komputerowych są od lat dostrzegane i obserwowane przez środowisko oświatowe. Szeroko znany jest anglojęzyczny termin *edutainment*, co można przetłumaczyć jako edukację poprzez rozrywkę, a w węższym znaczeniu jako wykorzystanie rozrywkowych gier komputerowych w edukacji.

Żeby *edutainment* był skuteczny, musi być spełnione szereg warunków, a przede wszystkim musi być zachowana delikatna równowaga pomiędzy składnikiem *wiedza* i składnikiem *rozrywka*. Nie jest to zadanie proste, bowiem im więcej rozrywki, tym mniej wiedzy i odwrotnie.

Tworzenie dobrej gry edukacyjnej jest zadaniem dosyć skomplikowanym i wymaga współdziałania wielu specjalistów. Gra powinna być na tyle zajmująca, aby jej uczestnik sam sięgał do źródeł wiedzy pozwalającej na realizację jej celów.

Drugim pojęciem towarzyszącym edukacyjnym grom i w pewnym stopniu związanym z poprzednim jest *gamification*, tłumaczone na język polski jako *grywalizacja*, *gryfikacja*, *gamifikacja*. Pojęcie to określa wykorzystywanie poznawanych mechanizmów gry komputerowej poza kontekstem tej gry. Wiedza i umiejętności zdobyte podczas uczestniczenia w grze mogą zaowocować w życiu codziennym, również zawodowym i mogą ponadto pomóc młodemu człowiekowi w wyborze przyszłego zawodu.

W sieci można znaleźć wiele portali oferujących gry edukacyjne bardziej lub mniej złożone i przeznaczone dla różnych grup wiekowych. Niektóre z nich zapewniają o zgodności gier z podstawami programowymi.

Jednak zanim zaczniemy korzystać z takich portali na lekcjach, czy też polecimy je swoim uczniom, należy uważnie się im przyjrzeć i dokonać samodzielnej oceny ich wartości i przydatności dla naszych celów edukacyjnych. Pomocne mogą się okazać wskazówki metodyczne, między innymi poradnik w elektronicznej postaci pt. *Gry wideo w szkole - podręcznik dla nauczyciela*, dostępny bezpłatnie (http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_PO.pdf).

Dla starszych grup wiekowych ciekawą propozycją mogą być gry symulacyjne. Odzwierciedlają one jakąś część rzeczywistości, a gracze podejmują różnego rodzaju decyzje owocujące skutkami ekonomicznymi. Gry symulacyjne ekonomiczne mają zastosowanie w edukacji, szczególnie w różnego rodzaju szkoleniach biznesowych, stanowiąc przykład stylu *uczenia się przez działanie*. Tam wszędzie gdzie potrzebna jest wiedza o podstawowych zasadach ekonomii, inwestowaniu, przedsiębiorczości komputerowe gry symulacyjne stanowią nieocenioną pomoc.

Bardzo szybkie upowszechnienie mobilnych urządzeń komputerowych (smartfony, tablety) to duża szansa dla edukacji i dla szkoły. Żeby szansę tę wykorzystać potrzebni są świadomi tych możliwości nauczyciele i ich kompetencje.

W tym kontekście serdecznie zapraszam wszystkich zainteresowanych nauczycieli na szkolenia organizowane przez LSCDN na temat gier edukacyjnych i wykorzystania urządzeń mobilnych w edukacji.

Janusz Warszawski

Konsultant LSCDN ds. spraw wspomagania szkół i placówek w zakresie wykorzystania nowoczesnych technologii w nauczaniu

[Powrót do poprzedniej strony](#)

[Poprzednia Strona](#)
[Następna Strona](#)