

Data publikacji: 20.04.2021

Autor: Anna Jędrzejewska

## Gamifikacja, co to jest i skąd nagle jej taka wielka siła?

Gamifikacja, inna nazwa grywalizacja, to takie organizowanie zajęć w którym wykorzystuje się elementy gry. Oczywiście my skupimy się dzisiaj na grach i elementach gier w których wykorzystujemy technologię informacyjną, ale proszę pamiętać, że gamifikacja to również gry planszowe, kalambury i inne.

Ostatni rok, a w wyjątkowy sposób miesiące pandemii, potwierdzają tezę, że gry planszowe przeżywają drugą młodość i wkroczyły w wiek odrodzenia - także w kontekście zajęć edukacyjnych (stacjonarnych i online).

Rozważając możliwość wykorzystania gier w edukacji trzeba być świadomym, że ich reguły zostały zapisane dla „zwykłej rozgrywki”.

My - nauczyciele możemy, a tak naprawdę musimy, je modyfikować w taki sposób, by możliwe było kształcenie umiejętności charakterystycznych dla przedmiotu szkolnego, który jest naszą domeną.

Znajomość celów kształcenia zapisanych w podstawach programowych jest kluczowa, bo to właśnie je jesteśmy zobowiązani w pierwszej kolejności realizować podczas naszych lekcji.

Dlaczego mówimy: Gamifikacja w edukacji? - ponieważ stosuje się ją w różnych dziedzinach np. marketing, promocja, motywowanie pracowników, coś co jest grą inspiruje, zachęca do działania.

W dzisiejszym świecie uczymy pracy w grupie :

w szkole,

w pracy.

Korporacje wymagają od pracowników pracy w grupie (projekty), my nauczyciele musimy nauczyć tych młodych ludzi do pracy w grupie i przede wszystkim współpracy. W podstawie programowej mamy zapis „kształcimy umiejętności współpracy” i podczas zastosowania gamifikacji jest to realizowane.

Pamiętajmy, że metodę gamifikacji wykorzystujemy przede wszystkim by uatrakcyjnić zajęcia oraz dodatkowo zmotywować uczniów do wysiłku służącego zdobywaniu wiedzy, doskonaleniu umiejętności i kształceniu postaw. Trzeba być świadomym, że nie chodzi o samo granie, ale o to, co podczas gry dzieje się z uczestnikami – jakie zmiany w obrębie ich wiedzy i umiejętności zachodzą.

Warto o tym pamiętać, szczególnie w kontekście ewentualnej konfrontacji z zarzutami, że „na lekcji jest jakieś granie w gry, zamiast nauki”, które mogą pojawić się z ust osób bardzo tradycyjnie postrzegających procesu nauczania – uczenia się.

Jakie więc musi nauczyciel poczynić kroki, aby pracować w ten sposób?

1. Cel – czyli realizacja podstawy programowej - kompetencje, które kształcić ma gra, to nie może być tylko zabawa.
2. Stworzenie listy działań, które pomogą uczniom zdobyć określoną wiedzę, doskonaląc konkretnie umiejętności i kształcić pożądane postawy.
3. Pogrupować działania w etapy o rosnącym stopniu trudności, tak żeby były poziomy do zdobycia. Filozofia gry to, że jeśli nie wykona się pewnych zadań nie można przejść dalej.
4. Uzyskiwanie wyższych poziomów umiejętności z przedmiotu to realizacja umiejętności przekrojowych w podstawie programowej.
5. Zdecydować co będzie wyznacznikiem realizacji zadań.
6. Wskaźniki dla każdego etapu związane z terminologią przedmiotu.
7. Wskazanie na przejrzystość zasad, należy zapisać je wcześniej (zasady muszą być spójne z Przedmiotowym Systemem Oceniania oraz Wewnątrzszkolnym Systemem Oceniania, więc należy korzystać z tych dokumentów podczas oceniania z wyników gier).
8. Warto zadbać o gadżety oprócz oceny np. uczeń otrzymuje kod QR w którym ukryty jest link do ciekawostek.

Skąd gry?

Należy zadbać o kanały komunikacji między uczniami i uczeń - nauczyciel

np. komunikatory, fora, e-meile, chaty itp.

Gry dostępne w Internecie.

Gry komercyjne.

Niecodzienna formuła lekcji wykorzystująca przedstawione powyżej sposoby to rozwiązanie nieszablonowe, które ma potencjał by zaskoczyć uczniów, zwiększyć ich zaangażowanie, a w konsekwencji poprawić wyniki sprawdzianów.

Należy mieć jednak świadomość, że nierozzerwalnie wiążą się z ogromnym nakładem pracy nauczyciela. Na studiowanie źródeł - poznawanie gier, opanowywanie ich zasad i rozmyślanie nad ich modyfikacją, by jak najlepiej spełniały cele edukacyjne trzeba znaleźć czas. Na wykonanie tych prac trzeba wygospodarować wiele godzin, nie wystarczy obejrzeć filmy prezentujące zasady każdej z gier - kluczowe jest zagospodarowanie gry do skutecznego realizowania celów lekcji. Warto jest jednak znaleźć i poświęcić ów czas, by poszerzyć zasoby narzędzi składających się na warsztat pracy współczesnego nauczyciela - takiego nauczyciela, na którego lekcje idzie się z chęcią i motywacją.

*Anna Jędrzejewska - doradca metodyczny z fizyki*

[Powrót do poprzedniej strony](#)

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