

OD REDAKCJI 3

DYDAKTYKA I WYCHOWANIE – TEORIA I BADANIA

Jolanta Bonar, O wspieraniu uczniów zdolnych w polskich szkołach ... 3

ZAGADNIENIA OŚWIATOWO-EDUKACYJNE

Daria Grodzka, Spróbujmy oczekiwać nieoczekiwanego, dajmy się zaskoczyć myśleniu dziecka – rozmowa z prof. dr hab. Danutą Waloszek 5

Krzysztof Gerc, Marta Jurek, Wspieranie rozwoju zdolności dziecka – o znaczeniu stymulacji środowiskowej 7

Barbara Szelaż, Jak rozwijać dyspozycje twórcze dzieci w wieku przedszkolnym 10

Beata Drwał, Rozwijanie zdolności ucznia w edukacji wczesnoszkolnej ... 11

Maria Regina Owczarek, Innowacje w praktyce pedagogicznej jako inicjatywy związane z pracą z uczniem o specjalnych potrzebach edukacyjnych, cz. 1 13

Zuzanna Leliwa-Pruszek, Uczeń zdolny w szkole demokratycznej 16

Anna Noworyta, Uniwersytet dla dzieci miejscem rozwoju zainteresowań i zdolności 19

Krzyszyna Dynowska-Chmielewska, Projekt DiAMEnT Dostrzec i aktywizować możliwości, energię, talenty 20

Monika Wrzosek, Pomoc materialna dla zdolnych uczniów 23

KONTEKSTY I INSPIRACJE

Karol Kowalczyk, Gra komputerowa w szkole 25

Z NASZYCH DOŚWIADCZEŃ – PRZYKŁADY DOBREJ PRAKTYKI

Alicja Piwoda, Talenty z „Piątki” 27

Iwona Rams, Festiwal Nauki w ZS nr 1 im. S. Staszica w Olkuszu 28

Katarzyna Ratkowska, Warto realizować w szkołach projekty e-Twinning! 29

ZDARZYŁO SIĘ

Agnieszka Zabielska, Konferencja „Nauczycielskie pasje inspiracją dla ucznia” 31

Stanisław Kołodziej, Pamięci ofiar rzezi wołyńskiej 32

MUZEUM NARODOWE W KRAKOWIE ZAPRASZA

Jagoda Gumińska-Oleksy, Ja, Matejko – NAUCZYCIEL. Weekend matejkowski w Muzeum Narodowym w Krakowie 33

MUZEUM ARMII KRAJOWEJ ZAPRASZA

Robert Springwald, Zachować dla przyszłych pokoleń – poszukujemy miejsc związanych z walką o niepodległość Polski 34



RADA WYDAWNICZA MCDN:

Jarosław Chodźko (przewodniczący), Jolanta Adamczyk, Cezary Burtak, Małgorzata Dutka-Mucha, Tadeusz Szczeklik

RADA REDAKCYJNA

„Hejnału Oświatowego”:

Prof. dr hab. Stanisław Pałka (przewodniczący), prof. dr hab. Krystyna Ablewicz, prof. dr hab. Władysław Błasiak, Lech Gawryłow, prof. nadzw. dr hab. Jolanta Karbowniczek, dr Iwona Ocetkiewicz, prof. nadzw. dr hab. Teresa Olearczyk, prof. dr hab. Marian Śnieżyński

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

„Hejnału Oświatowego”:

Daria Grodzka (redaktor naczelny), dr Małgorzata Kaliszewska (Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach), Sylwester Kopeć (sekretarz redakcji), Elżbieta Łęcznarowicz, Arkadiusz Nalepka, Elżbieta Pałka (Kuratorium Oświaty w Krakowie), Wojciech Papaj, Joanna Peter (Okręgowa Komisja Egzaminacyjna w Krakowie), Marzena Sula-Matuszkiewicz (Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka), Teresa Szakiel, Halina Wesołowska, Małgorzata Wojnarowska

OPRACOWANIE TEKSTÓW I KOREKTA:

Zofia Wyzlińska

Czasopismo recenzowane.

Recenzją objęto materiały z działów: „Dydaktyka i wychowanie – teoria i badania” oraz „Recenzje”.

WARUNKI PRZYJMOWANIA MATERIAŁÓW:

Materiały do publikacji (o objętości do 9 tys. znaków ze spacjami) wraz z krótkim CV autora należy przesłać na adres redaktor naczelnej: d.grodzka@mcdn.edu.pl.

Tekst (w formacie Word for Windows) musi zawierać tytuł i krótkie wprowadzenie (lead – do 150 znaków ze spacjami). Fotografie powinny mieć rozdzielczość co najmniej 300 dpi. Autor przekazując redakcji tekst, przenosi na wydawcę wyłączne prawo do jego publikacji (prawa autorskie i wydawnicze). Redakcja nie zwraca nadesłanych materiałów i zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian w tekstach przeznaczonych do publikacji. Przedruk materiałów publikowanych w „Hejnale Oświatowym” bez zgody wydawcy jest zabroniony. Wydawca i Redakcja nie odpowiadają za treść reklam i ogłoszeń. Nakład 3.000 egzemplarzy.

PRENUMERATA:

Prenumerata roczna, 10 numerów 40 zł

(cena 1 egzemplarza 4 zł), VAT 5%

Prenumeratę redakcyjną można zamówić w dowolnym momencie.

Numer konta: 66 1240 6292 1111 0010 5124 7387

Kontakt: d.grodzka@mcdn.edu.pl

ADRES REDAKCJI:

ul. Lubelska 23 (MCDN)

30-003 Kraków

tel.: (12) 61 71 111, fax: (12) 623 77 41

d.grodzka@mcdn.edu.pl, www.mcdn.edu.pl

Skład i druk: STUDIO Jeden s.c.

ISSN 1233-7609

Karol Kowalczyk
Uniwersytet w Białymstoku

GRA KOMPUTEROWA W SZKOLE

Współczesny proces edukacyjny to nieustanne poszukiwanie efektywnych metod nauczania. Wykorzystanie tego co dla cyfrowych uczniów jest atrakcyjne może przynieść pożądane rezultaty. A co może być dla nich bardziej fascynujące od widowiskowej gry komputerowej?

Postęp technologiczny, którego jesteśmy świadkami wprowadza ciągle zmiany w otaczającym nas świecie. Dokonują się one niemal we wszystkich przestrzeniach naszego życia codziennego. Niemal codziennie słyszymy o nowinkach technologicznych, które mają uprzyjemnić, bądź też ułatwić nam egzystencję. Dynamika tych zmian jest tak znaczna, że niekiedy trudno za nią nadążyć. Nowoczesne technologie wprowadzane na rynek bardzo szybko znajdują swoich adresatów, zwłaszcza wśród dzieci i młodzieży. Dla młodych odbiorców te nowinki są „chlebem powszednim”, bardzo szybko do nich się adaptują i je akceptują. Z osobami dorosłymi jest nieco inaczej. Starsi potrzebują więcej czasu, aby się z nimi zapoznać. Nie wynika to jednak z ich niechęci, lecz jest podyktowane zupełnie innym środowiskiem, w którym się wychowali. Ze współczesną szkołą jest podobnie. Uczniowie szybko adaptują nowoczesne technologie i wprowadzają je do środowiska szkolnego. Nauczyciele zazwyczaj tak szybko tych zmian nie są w stanie wprowadzać na lekcje.

Wykorzystanie nowych technik na zajęciach należy traktować jako ukazanie współczesnego wymiaru nauczanego przedmiotu.

Edukacja i proces kształcenia również ewoluują. Jednak w porównaniu do tempa zmian, jakie następują w przestrzeni społeczno-technologicznej, wydaje się, że są zawsze w tyle. Stoją one często w opozycji do norm obowiązujących już w społeczeństwie, a uczniowie niejednokrotnie zwalniają tempo swojego życia, przekraczając progi szkoły¹. Nie jest to wina nauczycieli, ale nieodpowiedniego postrzegania procesu edukacyjnego przez organy nadzorujące.

Szumnie zapowiadane wprowadzenie tabletów do szkoły niewiele tutaj zmieni. Oprócz zdecydowanie negatywnego wpływu na zdrowie uczniów może to pogłębić tylko przepaść między edukacją a jej odbiorcą. To nie ucznia powinno się wyposażać w tablety, ale szkoły należy przystosować do współczesnych warunków. Dla ucznia tablet nie jest niczym odkrywczym, a dla szkoły jest to wielki skok ewolucyjny.

Powinniśmy zadać sobie pytanie: jak zmodyfikować przestarzałe metody kształcenia, aby odpowiadały współczesnym wymogom? W dzisiejszych czasach uczeń wchodzący do szkoły jest lepiej przygotowany do posługiwania się nowymi technologiami (Internet, komputer) niż sama placówka. Jest to pewne odwrócenie ról, to nie dziecko ma być nauczane, ale pedagog musi się nauczyć, jak obsługiwać i wykorzystać to, z czym dziecko już sobie dobrze radzi. Uczeń jest zdeklarowanym użytkownikiem cyfrowego świata i funkcjonuje tam jako „cyfrowy tubylec”. Mimo to stale oczekuje od swoich opiekunów – wychowawców poprowadzenia. Trudno tego wymagać, skoro szkoła nie stwarza i nie przygotowuje nauczycieli do wykorzystania nowinek technicznych. Nie oznacza to, że nauczyciel musi śledzić na bieżąco wszystkie nowości i od razu wprowadzać je do sposobów nauczania – zazwyczaj jest to niemożliwe. Ważne jest, aby wykorzystał on to, co jest dostępne od dłuższego czasu, a co traktowane jest jako codzienność uczniów. Dotyczyć to może wielu obszarów – zarówno wirtualnych przestrzeni Internetu, jak i technologii cyfrowej.

Proponuję jednak przyrzeć się obszarowi, w którym dominacja dzieci i młodzieży jest niemal totalna – chodzi o świat gier komputerowych. Jest on traktowany jako nieodzowna przestrzeń współczesnego dzieciństwa. To zjawisko ma zasięg światowy i Polska nie jest tutaj wyjątkiem. Nie powinniśmy się temu dziwić, ponieważ gry komputerowe jak

żadna inna rozgrywka angażują uczestnika – gracza w przygodę. Dzięki wirtualnej rzeczywistości gracz z biernego odbiorcy staje się czynnym uczestnikiem i kreatorem przeżywanych przygód.

Głównym elementem, który przeszkadza w wykorzystaniu gry komputerowej na zajęciach, jest niewiedza i strach nauczycieli. Jako osoby dorosłe, zwłaszcza pedagodzy i wychowawcy, staramy się być wzorem i źródłem wiedzy dla swoich podopiecznych. Jednak czasy, kiedy to nauczyciel posiadał monopol na wiedzę, już się skończyły. Dzisiaj nie jesteśmy w stanie ogarnąć wszystkich informacji, które do nas docierają. Jest to następstwem społeczeństwa informacyjnego, w którym funkcjonujemy. Zmienia ono podejście do wiedzy. Najważniejsze jest to, aby wiedzieć, gdzie znaleźć potrzebne nam informacje. Podobnie jest z nowymi technologiami. Często boimy się wykorzystania ich w procesie kształcenia. Nie czujemy się kompetentni i boimy się ośmieszenia przed osobami, które już je świetnie opanowały. Nikt nie wymaga od nas, abyśmy byli specjalistami w technologii informacyjnej. Bądźmy specjalistami w swoich dziedzinach, bo tego oczekują od nas uczniowie.

Wykorzystanie nowych technik na zajęciach należy traktować jako ukazanie współczesnego wymiaru nauczanego przedmiotu. Pokaże to uczniom, że zdobywają informacje aktualne, dostępne w różnych źródłach, z których i oni na co dzień korzystają. Również atrakcyjne – z ich cyfrowego punktu widzenia. Nauczyciel może zwrócić się o pomoc do uczniów, jeżeli chodzi o obsługę lub wykorzystanie nowych technologii. Pedagog ma być specjalistą w swojej dziedzinie i zawsze może zwrócić się do uczniów – „specjalistów” z innej dziedziny o pomoc. Pozwoli to nawiązać relację partnerską opartą na wzajemnym zaufaniu i współpracy, która jest dzisiaj tak potrzebna. Oparcie nauczania na wykorzystywaniu nowych technologii

sprzyjających rozwijaniu twórczej działalności ucznia może stanowić wielki krok naprzód w edukacji².

Kolejnym elementem stojącym na przeszkodzie wykorzystania gier komputerowych w procesie kształcenia jest strach. Dorośli często boją się cyfrowego świata, który tak bardzo przyciąga do siebie młodzież i dzieci. Zdaniem większości dominuje w nim przemoc, brutalność i agresja. Tak naprawdę gry komputerowe to nie tylko to... Oczywiście są tytuły brutalne, których głównym celem jest agresja, ale tak naprawdę jest ich niewiele. Fakt, że współcześnie na rynku wydawniczym jest tyle tytułów nieodpowiednich, to nasza wina – wina dorosłych. Spowodowane jest to tym, że przez wiele lat nie interesowaliśmy się grami, czyli tym czym zajmowały się nasze dzieci. Bałiliśmy się pytać i ingerować w ten cyfrowy świat, a to potęgowało naszą niewiedzę. Wykorzystali to sprytnie producenci, którzy pod postacią ładnej grafiki sprzedawali nieodpowiednie dla młodych odbiorców produkty. Nie jest to wina gier, że jest w nich agresja, tylko nas samych, że nie potrafiliśmy wywrzeć wpływu na twórców. Najprościej zrzucić winę na komputerową rozgrywkę. Również większość artykułów „ostrzegających” przed grami komputerowymi opiera się na nieprzemyślanej i prymitywnej krytyce niemającej odzwierciedlenia w rzeczywistości. Tak naprawdę gry komputerowe są fascynującym i interesującym światem, w którym możemy przeżywać niezwykle przygody, a te w których agresja jest podstawowym elementem, są marginalne. Pewne akty przemocy występujące w grach są związane z eliminacją przeszkód w dążeniu do wyznaczonego celu. Bo, czy niszczenie złych grzybków w grze „Mario Bros” różni się znacznie od zabicia przez leśniczego złego wilka w bajce „Czerwony Kapturek”?

Gry komputerowe mogą stanowić źródło wiedzy i inspirację do pogłębiania wiadomości – oczywiście o ile będą odpowiednio wykorzystane i dobrane.

Gry komputerowe są nierozdzielnie związane z symulacją komputerowej, co stanowi ważny element związany z możliwością ich wykorzystania w edu-

kacji. Dzięki niej bowiem program komputerowy – jakim jest gra, potrafi odwzorować i przedstawić na ekranie monitora niemal każdy fragment przestrzeni społecznej czy rzeczywistości, w której funkcjonuje człowiek. Dzięki temu w grach możemy przenieść się do starożytnego Rzymu lub zasiąść za sterami bolidu formuły pierwszej. W wykorzystaniu tych nieograniczonych możliwości symulacji ogranicza nas tylko nasza własna wyobraźnia. Ponadto **gry posiadają funkcje, które nadają się do wykorzystania w edukacji:**

1. Motywują użytkownika rozgrywki, stanowiąc atrakcyjne tło psychologiczne nauczania. Jest to bardzo ważne i przydatne przy pracy z młodymi uczniami, którzy posiadają większy stopień emocjonalnej identyfikacji z grami niż z edukacją.
2. Symulują realne sytuacje. Mogą one imitować doświadczenie, a przez ten fakt dawać możliwość przećwiczenia umiejętności o charakterze praktycznym, nawet, jeśli stworzenie takiej sytuacji w rzeczywistości wiązałoby się z pewnym niebezpieczeństwem (np. w przypadku gier strategicznych i symulatorów lotu).
3. Ułatwiają zoperacjonalizowanie pewnych struktur teoretycznych, dzięki intuicyjnym środkom strategii pochodzącej z gier³.

Trudno jest wymagać, aby gra komputerowa pojawiała się zawsze na lekcji jako element nauczania. Zdecydowanie lepiej, jeżeli byłaby projektem domowym. Z jednej strony wykluczyłoby to problemy natury logistycznej czy technicznej związanej z niewystarczającą liczbą komputerów w klasie, brakiem rzutnika itp. Z drugiej projekt związany z grą komputerową mógłby być dłuższy niż 45 minut lekcji. Zlecenie takiego projektu z wykorzystaniem gry może pozwolić nauczycielowi zaktywizować uczniów do nauki, a jednocześnie pokazać im bardziej atrakcyjną i dynamiczną postać przedmiotu. Równocześnie zwróci uwagę na fakt, iż gry komputerowe mogą stanowić źródło wiedzy i inspirację do pogłębiania wiadomości – oczywiście o ile będą odpowiednio wykorzystane i dobrane.

Jeżeli nie wszyscy uczniowie wykazują dobrą znajomość obsługi komputera lub znajomości gier komputerowych, to wykonanie zadania może być zreali-

zowane nie w sposób indywidualny, ale zbiorowy. Wówczas w zespołach osoby z większym doświadczeniem w zakresie obsługi komputera połączą się z osobami mniej doświadczonymi i będą mogły je wspierać. Ponadto jednoczesne wykonywanie tego samego zadania przez większą liczbę osób zmniejszy prawdopodobieństwo wystąpienia oszustwa, ponieważ zostanie uruchomiony system kontroli wewnętrznej, w którym kilka osób czuwa nad uczciwością wykonania zadania. W związku z bogatą ofertą gier na rynku nie powinno stanowić problemu odnalezienie odpowiedniego tytułu do zastosowania na lekcji.

Bardzo ważne jest, aby uczniowie nie ponosili kosztów związanych z dostępem do danej gry. Współczesny rynek gier niezależnych tzw. „indie” i gier darmowych jest tak bogaty, iż z pewnością nauczyciel, który zechce skorzystać z gry na zajęciach, znajdzie szeroki wachlarz programów, który pozwoli wyodrębnić właściwy tytuł niezbędny do realizacji danego zadania. Ważne jest, aby charakter gry odpowiadał założeniom przedmiotu i aby odnaleźć korelację między celem gry i celem zajęć. Cel zajęć będzie oczywiście wynikał z celu ogólnego lub z celów szczegółowych prowadzonego przedmiotu, natomiast cel gry można określić na podstawie fabuły i jej opisu, który możemy znaleźć przy produkcji lub w wirtualnej encyklopedii gier (np. na stronie <http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp>). Oczywiście, tak jak każdy materiał dydaktyczny, również gra komputerowa, powinna być odpowiednio przygotowana. Nauczyciel musi pierwszy zapoznać się z nią i stwierdzić, czy jest ona odpowiednia, tj. czy nie ma zbyt wysokiego poziomu trudności, czy poruszana tematyka jest odpowiednia do wieku i wiedzy uczniów, czy fabuła gry jest na tyle elastyczna, aby wykorzystać ją do prezentacji zagadnień itp.

Zadaniem głównym, z którym muszą zmierzyć się uczniowie nie może być przejście całego programu komputerowego. Nauczyciel musi przystąpić do zaplanowanej i przemyślanej selekcji treści. Wiedza, którą będzie on posiadał o grze, okaże się niezwykle pomocna przy właściwym wyborze materiału do ćwiczeń oraz w późniejszej ocenie zadania. Powinno ono być jasno i czytelnie przedstawione tak, aby uczeń od razu wiedział, jaki cel musi osiągnąć. Ponad-

to muszą być szczegółowo określone warunki i kryteria jego wykonania.

Świat gier komputerowych, którego tak często się boimy i nie rozumiemy, stanowi codzienność życia uczniów. Szukając pomysłu na usprawnienie procesu nauczania – uczenia się, często rozglądamy się za innowacyjnymi metodami przekazywania wiedzy. Być może pomysły, które podsuwają nam sami uczniowie, będą najlepszym rozwiązaniem...?

PRZYPISY:

- ¹ W. Kołodziejczyk, *Projekt e-Akademia Przyszłości odpowiedzią na wyzwania dzisiejszej edukacji*, „Edukacja i Dialog”, nr 240-241/2012, s. 48.
- ² P. Remża, *Komputer i tablica interaktywna jako narzędzia w zapobieganiu niepowodzeniom szkolnym*, [w:] *Człowiek, media, edukacja*, red. J. Morbitzer, E. Musiał, Kraków 2013, s. 347.
- ³ M. Bołtruć, P. Bołtruć, *Inne spojrzenie na nauczanie w oparciu o gry*, „E-mentor”, [online], [dostęp 9 XI 2013], Dostępny w Internecie: <http://www.e-mentor.edu.pl/artukul/index/numer/4/id/43>.

BIBLIOGRAFIA:

Morbitzer J., Musiał E.: *Człowiek, media, edukacja*. Kraków: Zespół Poligraficzny UP w Krakowie 2013. ISBN 978-83-7271-832-7.

Kołodziejczyk W.: *Projekt e-Akademia Przyszłości odpowiedzią na wyzwania dzisiejszej edukacji*. „Edukacja i Dialog”. Nr 240-241/2012. ISSN 0866-952X.

Bołtruć M., Bołtruć P.: *Inne spojrzenie na nauczanie w oparciu o gry*. „E-mentor”. Dostęp: <http://www.e-mentor.edu.pl/artukul/index/numer/4/id/43>.

GryOnline Encyklopedia Gier. Dostęp: <http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp>.

* * *



Karol Kowalczyk jest pracownikiem Zakładu Dydaktyki Ogólnej Wydziału Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu w Białymstoku.