

GRY KOMPUTEROWE W EDUKACJI? CZEMU NIE ?

Sprawozdanie z seminarium w Luksemburgu

W dniach 19-21 października 2018 roku uczestniczyłam w wyjątkowym spotkaniu 50 nauczycieli i edukatorów z wielu krajów Europy pt. "Digital Game-Based Learning in the classroom" zorganizowanym przez internetową platformę edukacyjną eTwinning. Aby zostać zakwalifikowanym, należałoby przejść proces rekrutacyjny, który przeprowadziło Krajowe Biuro eTwinning w Warszawie, czyli wykazać, że jest się aktywnym etwinnerem. Koszty przelotu i zakwaterowania pokryte zostały przez organizatora. Pierwszy dzień rozpoczęły prezentacje dotyczące wyjaśnienia, czym jest i czym nie jest *gambling* w edukacji. Poznaliśmy też termin *gamification*, który definiuje się jako zastosowanie gier komputerowych lub elementów tych gier w edukacji. W tej sesji prezentowane były przykłady lekcji z wykorzystaniem gier takich jak "Big Thinkers", "Assassin`s Credo", "The Canterbury Tales". Niewątpliwe są zalety *gamblingu* w szkole: uczeń poznaje w atrakcyjny sposób swoją kulturę, historię, język, itd., bardziej angażuje się w proces edukacji. Tego typu gry przede wszystkim uczą, rozrywka jest na drugim miejscu. Prezentrzy, nauczyciele praktycy przekonywali, że gry wideo są lepszymi nauczycielami niż realny edukator. Takim przykładem jest projekt-gra "Misja na Marsie", który był prezentowany jako przykład dobrej praktyki. Uczniowie lądują na Marsie i eksplorują tę planetę. Robią notatki, piszą historie, wymyślają, co może się stać, jak chronić przyrodę, jak wytwarzać energię itd. Główną zaletą jest interdyscyplinarny charakter tej "gry". Innym przykładem był projekt "Urban planning", wykorzystujący "grę" do nauki matematyki, techniki, sztuki, itd. Podczas sesji warsztatowej "graliśmy", czyli poznawaliśmy konkretne przykłady zastosowania różnych gier edukacyjnych na lekcjach różnych przedmiotów. Były to gry: "Elegy for a Dead Word", "Bury me, my Love", "80 Days", "Evoland".

Wspólna kolacja była okazją do rozmów, wymiany doświadczeń z nauczycielami szkół z Łotwy, Litwy, Grecji. Drugi dzień spędziliśmy w kampusie uniwersyteckim, gdzie pracowaliśmy nad nowym projektem eTwinning z zastosowaniem *gamblingu*. Okrągła sala podzielona była na strefy "podpisane" różnymi hasłami przewodnimi. Wybrałam: *Work together*, co znaczyło, że chcę realizować z uczniami projekt, którego głównym celem jest rozwój umiejętności komunikacyjnych i interpersonalnych. Razem z 8 innymi uczestnikami seminarium z Francji, Danii, Luksemburga, Litwy i Czech zaczęliśmy od burzy mózgów wspólną pracę. Padały różne propozycje. W końcu zdecydowaliśmy się na pomysł, który przedstawił kolega z Luksemburga doświadczony edukacyjny *gambler*. Postanowiliśmy, że zrealizujemy projekt pod tytułem *Europe in the box*, czyli "Europa w pudełku", którego tematyka będzie dotyczyć szeroko rozumianej kultury i tradycji kraju-uczestnika projektu. Projekt polega na tym, że każdy zespół uczniowski przygotowuje wirtualne pudełko, wzorowane na znanej grze "Escape room" pełne zagadkowych gier, quizów i puzzli. Zespoły uczniowskie z innych krajów będą mieć za zadanie je rozwiązać i w ten sposób poznać zawartość takiej "przesyłki", czyli dziedzictwa kulturowego, np. naszej ojczyzny. Każdy kraj wysła takie "pudełko" swoim partnerom projektowym. Zaplanowaliśmy cele, kolejne działania, narzędzia, sposób komunikacji, ewaluację. Należę do zespołu nauczycieli z Danii, Francji i Litwy. Po krótkiej przerwie rozpoczęliśmy grę miejską. Podzielono nas 8 osobowe zespoły. Naszym dowodziła trenerka z Luksemburga. Otrzymaliśmy narzędzia gry W.I.S.E, czyli zestawy multimedialne w ...walizeczce. Była to niezapomniana i ekscytująca przygoda. Chodziliśmy po Luksemburgu z miejsca w miejsce zgodnie ze wskazaniem GPS, szukaliśmy miejsc wyznaczonych przez "grę" i wykonywaliśmy różne zadania, rozwiązywaliśmy rebusy i quizy, realizowaliśmy polecenia wirtualnej opiekunki. Zlecono nam 12 zadań do wykonania, aby uratować świat przed zagładą, ale udało nam się zrealizować tylko 8 w określonym limicie czasu dwóch godzin. Tylko jedna drużyna w pełni wykonała wszystkie zadania, której liderem był miejscowy nauczyciel. Nasza liderka nie była mieszkanką tego miasta, więc też nie znała w pełni topografii tego miasta. Przy okazji tej "gry" poznaliśmy ciekawe historycznie i architektonicznie miejsca, w tym słynną Citadel of the Holy Spirit. Wieczorem

spotkaliśmy się na kolacji, gdzie była kolejna okazja do wymiany myśli i doświadczeń z partnerami z różnych krajów. W niedzielę kończyliśmy pracę nad finałową wersją projektu i jego rejestracją. W ostatniej sesji każda grupa prezentowała na forum swój projekt. Każdy otrzymał certyfikat udziału w seminarium i spotkanie się zakończyło. Było to bardzo ciekawe doświadczenie w mojej długoletniej pracy nauczycielskiej. Zaplanowaliśmy ambitny projekt, który zawiera elementy *gamblingu*, a jego tematyka wpisuje się w główny temat eTwinning w tym roku dotyczący dziedzictwa kulturowego Europy. Zachęcam wszystkie koleżanki i kolegów, którzy jeszcze nie zalogowali się na platformie edukacyjnej eTwinning, by to uczynili, ponieważ jest to miejsce wirtualnych spotkań z nauczycielami nie tylko z zagranicy, ale również z kraju, miejsce realizacji projektów z uczniami, uczestniczenia w wydarzeniach, webinarium, konferencjach, kursach on-line. Każdy znajdzie coś, co go twórczo zainspiruje. Zapraszam! Etwinning czeka.

Elżbieta Szymańska

W załączeniu fotokronika z mojej podróży.

[Zdjęcia >>](#)