

Anna Puścińska  
Biblioteka Pedagogiczna  
Kujawsko-Pomorskie Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku

## Grywalizacja jako element rozwijania zainteresowań czytelniczych



Większość ludzi lubi gry, ale pojęcia „grywalizacja”, „gryfikacja”, „gamifikacja” w powszechnej świadomości nie są już tak znane, nawet wśród osób, które w grywalizacji uczestniczyły lub aktualnie uczestniczą.

Najpopularniejsza definicja pojęcia znajduje się w Wikipedii: [...] *wykorzystanie mechaniki znanej np. z gier fabularnych i komputerowych, do modyfikowania zachowań ludzi w sytuacjach niebędących grami, w celu zwiększenia zaangażowania ludzi. Technika bazuje na przyjemności, jaka płynie z pokonywania kolejnych osiągalnych wyzwań, rywalizacji, współpracy itp. Grywalizacja pozwala zaangażować ludzi do zajęć, które są zgodne z oczekiwaniami autora projektu, nawet jeśli są one uważane za nudne lub rutynowe*<sup>1</sup>.

Dalej możemy przeczytać, że grywalizację można wykorzystać w różnych dziedzinach: marketingu, sprzedaży internetowej i osobistej, szkoleniu pracowników, rozwoju osobistym i zdrowiu, edukacji, finansach, sporcie, rozrywce i spędzaniu wolnego czasu, programach społecznych i ekologicznych, programach rządowych, w produktach<sup>2</sup>.

### **Gamifikacja – doskonałe narzędzie, angażujące i aktywizujące do działania ludzi w różnym wieku**

Stereotypowo o grach komputerowych, a zwłaszcza grach on-line myślimy, że to dość ogłupiająca rozrywka dla nastoletnich chłopców. Nie jest to przekonanie do końca słuszne, bo gamifikacja to doskonałe narzędzie, angażujące i aktywizujące do działania ludzi w różnym wieku. Opiera się nie tylko na mechanizmach związanych z rywalizacją, ale przede wszystkim integruje, stymuluje do współpracy i pomaga w zwiększaniu satysfakcji z codziennego życia.

Badania naukowe nad wpływem gier on-line na jednostkę, prowadzone przez dr Constance Steinkuehler, wykładowcę Uniwersytetu Wisonsin-Madison i eksperta ds. gier i edukacji w administracji Prezydenta Baraka Obamy, wykazały:

- W grach wszyscy są równi. Nie ma płci, rasy czy wieku. Liczy się to, jak dobrym się jest. Dlatego też można wnioskować, że gry uczą tolerancji.
- Gry nie tylko rozwijają nowe umiejętności, których wykształcenie było założone, ale też wspomagają zdobywanie nowej wiedzy, niespodziewanej dla projektujących daną grę.
- Są świetną metodą do walki z analfabetyzmem. Gracze piszą do siebie wiadomości, odbierają komunikaty systemowe, tworzą historie. Wynikiem takiej komunikacji jest umiejętność szybkiego czytania ze zrozumieniem, a czasami nawet zabawy słowne.
- Gry uczą podejmowania decyzji i świadomości, że każdy ruch ma swoje konsekwencje.

<sup>1</sup> Grywalizacja [on-line]. [dostęp: 13.06.2016]. Dostępny w World Wide Web: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Grywalizacja>.

<sup>2</sup> Tamże.

Do tego katalogu można dodać jeszcze, że gry on-line są ponadto doskonałym motywatorem i terenem ćwiczeń dla uczących się języków obcych.

Za polskiego guru gamifikacji uznawany jest Paweł Tkaczyk, autor książki *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*. Podał w niej własną definicję pojęcia: *wstrzykiwanie elementów frajdy do czynności, które do tej pory frajdy nie sprawiały. Robi się to najczęściej za pomocą mechanizmów znanych z gier – punktów, tabel wyników, wyzwania czy poziomów*.

### **Grywalizacja wkracza wielkimi krokami do edukacji i niesie ze sobą olbrzymi potencjał**

Grywalizacja ma już ugruntowaną pozycję w biznesie i marketingu, a obecnie wkracza wielkimi krokami do edukacji i niesie ze sobą olbrzymi potencjał. Warto zapoznać się z tym nowym trendem, bo zadziwiająco dobrze odpowiada na potrzeby pokolenia 3F (w języku socjologii oznacza grupę ludzi, której styl życia jest zawsze „on-line”: fun – zabawa, friends – przyjaciele, feedback – opinie, informacje zwrotne). Ministerstwo Cyfryzacji rozważa wprowadzenie jej jako jednej z metod komunikowania się nauczyciela z uczniem. Według P. Tkaczyka szkoła posiada niemal wszystkie cechy gry: współzawodnictwo, niepewność losową, wcielanie się w role, mocne doznania zmieniające rzeczywistość, ciekawość i nagrody. Brakującym ogniwem jest autonomia gracza. Szkoła nie jest grą dobrowolną. Możemy jednak tak aranżować warunki nauki, by wprowadzić element autonomii ucznia – na przykład na poziomie wyboru metod opracowania materiału, tempa lub kolejności realizacji kolejnych celów dydaktycznych. Gra musi być interaktywna – a zatem „wciągnięcie” w nią uczniów jest koniecznością.

### **Cechy gier wykazują zdumiewające podobieństwo z pedagogiką Montessori**

Z grami i grywalizacją każdy z nas zetknął się i styka w życiu codziennym. Nie zawsze to sobie uświadamiamy, ale w dzieciństwie poprzez gry i zabawę ćwiczyliśmy nasze zdolności analityczne, nauczyliśmy się przewidywać konsekwencje naszych działań, kształciliśmy umiejętności radzenia sobie z niepowodzeniem w czasie zabaw i gier sportowych, gry wspomagają też socjalizację każdego dziecka.

Piotr Peszko, recenzując książkę Tkaczyka na swoim blogu, wśród mechanizmów gier dostrzega takie, które stanowią podstawę jednego z najpopularniejszych obecnie systemów edukacji alternatywnej – Montessori. Wybitna pedagog, żyjąca na początku XX wieku, z pewnością nie kojarzy się współczesnym z grami. Cechy gier wskazane przez Tkaczyka wykazują jednak zdumiewające podobieństwo z pedagogiką Montessori. Nauka z zasady postrzegana jest raczej jako męczący obowiązek. Tymczasem dwa słowa-klucze tego nowego trendu to „zaangażowanie” i „zabawa”.

Nauczyciele bibliotekarze z Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku, dostrzegając ten nowy, bardzo ciekawy trend w nauczaniu, postanowili wykorzystać go w prowadzonych w bibliotece zajęciach dla uczniów z różnych poziomów edukacyjnych. Zaczęliśmy nie od gier wirtualnych, ale takich, które można przeprowadzić w rzeczywistości realnej z grupą uczniów.

### **Grywalizacja rozpoczyna się od dobrego pomysłu**

Grywalizacja rozpoczyna się od dobrego pomysłu, a najlepsze są nierzadko pomysły najprostsze. Sami byliśmy zdumieni, jak doskonale sprawdza się jako element podsumowujący zajęcia nieskomplikowana gra *Ścieżka*. Były już *Bezpieczna ścieżka* przy zajęciach o bezpiecznym Internecie, *Ścieżka bajki*, *Ścieżka historii książki* itp. Podzielona na dwie drużyny grupa uczniów rzuca specjalnie do tej rozgrywki przygotowaną mega-kostką, a wybrany z grupy „pionek” wędruje po polach ścieżki. Pod niektórymi polami ukrywają się pytania związane z tematem zajęć. Drużyna, aby pójść do przodu musi poprawnie odpowiedzieć na pytanie, w przeciwnym razie pionek cofa się o dwa pola. Zaangażowanie i emocje, jakie wyzwala rozgrywka można przyrównać do pojawiających się podczas prawdziwych sportowych mistrzostw. Obserwowanie tych emocji – bezcenne. Ważnym elementem zajęć jest jasne i dokładne wyjaśnienie zasad gry przed przystąpieniem do niej. Unika się wtedy chaosu, a dzieci chętnie i skrupulatnie ich przestrzegają, a także same pilnie czuwają, żeby nie było odstępstw.



*Bezpieczna ścieżka, gra edukacyjna dla uczniów młodszych. Fot. A. Puścińska.*

W poszukiwaniu pomysłów trafiliśmy na projekt o edukacyjno-kulturowym charakterze we własnym regionie. To *Włocławskie Memory*, gra edukacyjna dla dzieci, młodzieży i dorosłych, przygotowana przez bydgoską Fundację Ari Ari. W grę można grać on-line, ale Biblioteka Pedagogiczna KPCEN we Włocławku otrzymała w darze od Fundacji również papierową wersję gry.

Kolejną propozycję wykorzystania gier w edukacji odnaleźliśmy na stronie Cyfrowej Wyprawki. Gra powstała w ramach projektu Fundacji Panoptykon *Cyfrowa Wyprawka dla dorosłych 2. Trzęsienie danych* i rozgrywana jest w realnej rzeczywistości. To gra karciana dla 2–4 osób, stworzona z myślą o uczniach szkół ponadgimnazjalnych i osobach dorosłych. Można zagrać w nią na lekcji, warsztacie lub po prostu w wolnej chwili ze znajomymi. Gra gwarantuje nie tylko dobrą zabawę, lecz także podpowiada, jak lepiej chronić swoją prywatność w codziennym życiu. Doskonałą okazją do jej wykorzystania była Noc Bibliotek, impreza przeznaczona dla dzieci i dorosłych. Gra ma doskonałe walory edukacyjne, ale wymaga dokładnego zapoznania się z regułami i sposobem gry. Potrzeba trochę czasu, aby się z nimi zaznajomić i wciągnąć w wir zabawy.



*Trzęsienie danych podczas Nocy Bibliotek. Fot. A. Puścińska.*

Podobne przeznaczenie ma przygotowana przez Wojewódzką Bibliotekę Publiczną i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu planszowa gra *Odkrywcy Internetu*. Na stronie Otwartych Zasobów można się dowiedzieć, że gra jest adresowana do bibliotekarzy, może przydać się też na lekcji w szkole lub do zabawy w domu dla rodziców i dzieci. Celem jest ciekawy i prosty sposób na edukację na temat bezpiecznych zachowań w sieci oraz elementów prawa autorskiego. Podczas gry uczestnicy dowiadują się jak utworzyć bezpieczne hasło, jak dbać o swój wizerunek w sieci i jak respektować prawa autorskie do utworów znalezionych w sieci. Gra przygotowana jest do samodzielnego (kolorowego wydruku), może grać w nią od 2 do 4 osób, a jedna sesja zajmuje około godziny. Grę uzupełniają bogate materiały dodatkowe w tym poradnik dla nauczyciela, bibliotekarza, a nawet plakat promocyjny, który może ułatwić organizację wydarzeń z wykorzystaniem gry.



Plansza do gry *Odkrywcy Internetu*. Fot. A. Puścińska.

W Bibliotece Pedagogicznej KPCEN we Włocławku wykorzystujemy w celach edukacyjnych również wirtualne gry on-line. Prowadzimy nowatorskie zajęcia *Z grą Minecraft po województwie kujawsko-pomorskim*. Gra powstała dzięki współpracy Urzędu Marszałkowskiego Województwa Kujawsko-Pomorskiego z Uniwersytetem Kazimierza Wielkiego w Bydgoszcy. Korzystając z map satelitarnych odtworzona została mapa regionu w grze Minecraft, a następnie zbudowano na niej kilkanaście zabytków z całego województwa. Teraz każdy może dołączyć do wirtualnej przestrzeni i zapoznać się z nimi, zbudować swoje oraz wziąć udział w różnych akcjach związanych z historią, sztuką, przyrodą województwa. Kreowanie własnych wirtualnych obiektów budzi w uczestnikach zajęć nieopisany entuzjazm, a efekty pracy są naprawdę imponujące.



Efekt pracy uczniów SP nr 23 z Minecraftem. Fot. A. Puścińska.



Efekt pracy uczniów SP nr 23 z Minecraftem. Fot. A. Puścińska.

Z pozoru tylko kontrowersyjnie brzmi stwierdzenie, że gry planszowe, karciane czy komputerowe mogą przygotować dziecko do wejścia w dorosłe życie poprzez symulację rzeczywistych sytuacji. Osoby dorosłe w grach odreagowują stres oraz przygotowują się do radzenia sobie z sytuacjami konfliktowymi lub niespodziewanymi. Obserwujemy, że elementy grywalizacji na naszych zajęciach naprawdę wnoszą do nich emocjonalny powiew, a tematami, które same w sobie porywające nie są, przydają wiele „frajdy”. Uczestnictwo w grywalizacji pozwala zaangażować uczestników w zajęcia, a czasami zabłysnąć również uczniom, którzy w typowych sytuacjach edukacyjnych nie czują się najlepiej.

#### **Netografia:**

1. Blog.2EDU [on-line]. [dostęp: 13.06.2016]. Dostępny w World Wide Web: [www.blog.2edu.pl/piotr-peszko](http://www.blog.2edu.pl/piotr-peszko).
2. Cyfrowa Wyprawka [on-line]. [dostęp: 13.06.2016]. Dostępny w World Wide Web: [www.cyfrowa-wyprawka.org](http://www.cyfrowa-wyprawka.org).
3. Fundacja Ari Ari [on-line]. [dostęp: 13.06.2016]. Dostępny w World Wide Web: [www.ariari.org/pl](http://www.ariari.org/pl).
4. Grywalizacja [on-line]. [dostęp: 13.06.2016]. Dostępny w World Wide Web: <http://pawelkaczyk.com/pl/category/grywalizacja/>.
5. Grywalizacja [on-line]. [dostęp: 13.06.2016]. Dostępny w World Wide Web: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Grywalizacja>.
6. Platforma Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu [on-line]. [dostęp: 13.06.2016]. Dostępny w World Wide Web: [www.wbp.poznan.ekursy.eu](http://www.wbp.poznan.ekursy.eu).

#### **STRESZCZENIE:**

W artykule zaprezentowano zalety grywalizacji oraz możliwości jej wykorzystania w pracy nauczyciela bibliotekarza. Odwołano się do doświadczeń Biblioteki Pedagogicznej Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku.

#### **SŁOWA KLUCZOWE:**

grywalizacja, rozwijanie zainteresowań czytelniczych, Biblioteka Pedagogiczna Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku.