

## Poznaj swój region grając

Co zrobić, aby zmobilizować uczniów do uczenia się? To dylemat wielu współczesnych nauczycieli. Z praktyki pedagogicznej wynika, że uczeń chętnie podejmuje wyzwania edukacyjne, gdy jest zainteresowany lekcją, uczy się działając i przeżywając. Jedną z wielu metod, które zapewniają takie warunki uczenia się są gry dydaktyczne, czyli celowo zorganizowane sytuacje, w których uczniowie lub zespoły uczniowskie konkurują ze sobą w ramach określonych reguł.

Stwierdzono, że proces uczenia się z wykorzystaniem gier dydaktycznych jest ciekawszy (Calliari, 1991), motywujący (Sub – Lin i Chiou, 2019), pozwala na utrwalenie wiedzy (Gros, 2007), zwiększenie uwagi (Prensky, 2003), a także poprawia komunikację z rówieśnikami i umiejętności społeczne (Liao i in., 2011)<sup>1</sup>

Wiele badań pedagogicznych dowodzi, że połączenie grywalizacji i tradycyjnych metod uczenia się może poprawić wyniki w nauce uczniów<sup>2</sup>.

W literaturze występuje wiele różnych klasyfikacji gier. Dużą popularnością cieszą się gry cyfrowe<sup>3</sup>, przenoszące uczniów do wirtualnego świata, w którym muszą odnieść sukces w określonym miejscu lub sytuacji, zastosować odpowiednią strategię, aby osiągnąć cel, rywalizować z postaciami kontrolowanymi przez komputer lub innych graczy itd. Gros<sup>4</sup> wyróżnia 7 typów gier cyfrowych: akcji, przygodowe, walki, fabularne, symulacje, sportowe oraz strategiczne. Taka taksonomia nie jest łatwa do zastosowania, bo wiele gier należy do więcej niż jednej kategorii. Badania Greenfielda<sup>5</sup> prowadzone wśród uczniów 12-16-letnich pozwalają wnioskować, że gry cyfrowe pomagają w rozwoju strategii czytania obrazów trójwymiarowych, uczeniu się przez obserwację i te-

stowanie hipotez, poszerzają rozumienie symulacji naukowych, wzmacniają strategię równoległej uwagi.

Przydatne w edukacji są również gry planszowe, rozrywki umysłowe typu: krzyżówki, szarady, logogryfy, gry quizowo-turniejowe. Specyficznym rodzajem gry jest symulacja, czyli naśladowanie rzeczywistości, w której uczniowie przyjmują określone role w symulowanej rzeczywistości.

Nauczyciel może przygotować autorską grę, albo wybrać spośród wielu tych, które zostały zaprojektowane do celów edukacyjnych i są dostępne w publikacjach zwartych lub Internecie. Może też zaadaptować popularną grę rozrywkową, której zasady są powszechnie znane i włączyć do niej treści związane z nauczaniem przedmiotem. Dobrym rozwiązaniem jest również zaprojektowanie gry przez uczniów. Najważniejsze, aby zapewniała ona osiągnięcie założonych celów dydaktycznych lub/i wychowawczych, a więc była powiązana z procesem uczenia się.

Jeśli nauczyciel zdecyduje się na stworzenie własnej gry, powinien określić jej tytuł, rodzaj, np. planszowa, strategiczna, inna - jaka?, a także odbiorców, dla których jest przeznaczona (grupa wiekowa, gra indywidualna, drużynowa). Ważne, aby wskazać warunki jej realizacji (np. w klasie, terenie), a także zamieścić materiały potrzebne do jej przeprowadzenia. Istotna jest również szczegółowa instrukcja dla graczy (podział na etapy, zasady gry, opisy ról, warianty gry, kryteria oceny graczy, itp.) Gry można zastosować na każdym przedmiocie i etapie edukacyjnym. Mogą być wykorzystane do wprowadzenia nowego materiału, jego utrwalenia, realizacji celów wychowawczych, rozwijania uzdolnień czy doskonalenia kompetencji społecznych. Cele edukacyjne realizowane są zarówno przez treści jak i formę gry. Gry mogą być też wykorzystane do poznawania swojego regionu lub sprawdzania wiedzy o regionie.

Oto propozycja gry dotyczącej województwa kujawsko-pomorskiego pt. *Poznaj swój region*.

Wymaga przygotowania planszy, na której widoczne są główne kategorie wskazujące obszary tematyczne, z których gracz może wybrać pytanie, np. TURYSTYKA, LUDZIE REGIONU, OCHRONA

1. Application of the Educational Game to Enhance Student Learning, Siu Yin Cheung, Kai Yin Ng, [www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2021.623793/full](http://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2021.623793/full)

2. Tamże

3. Tamże

4. Gros B., Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments, University of Barcelona, [files.eric.ed.gov/fulltext/EJ826060.pdf](http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ826060.pdf)

5. Tamże

ŚRODOWISKA, KULTURA, PRAWDA - FAŁSZ, RÓŻNE. Po wyborze kategorii odślaniane są podkategorie, które uszczegóławiają tematykę pytania, np. gracz wybiera pole główne TURYSTYKA i przyporządkowane do niego pytanie dotyczące MIASTA. Odpowiedzi na poszczególne pytania są punktowane. Liczba uzyskanych punktów może przekładać się na ocenę, jaką uczeń lub zespół uczniów otrzyma po zakończeniu gry. Ważne, aby przyporządkowanie

ocen do punktów było znane uczniom przed rozpoczęciem gry. Można też wprowadzić kategorie pytań łatwiejsze-trudniejsze, za które przyznaje się różną liczbę punktów. Planszę do gry można modyfikować, wprowadzając np. pytania niespodzianki, pytania z premią punktową lub pytania z podpowiedzią.

Liczba i rodzaj pól na planszy zależy tylko od intencji nauczyciela.

TURYSTYKA			LUDZIE REGIONU		
UZDROWISKA	LOKALIZACJA	MIASTO	WIĘCEJ/MNIEJ	POMNIK	SPORTOWIEC
NAJMNIEJSZE	SYMBOL	ILE?	KTO?	GWIAZDA.	LEKARZ
OCHRONA ŚRODOWISKA			KULTURA		
PARKI KRAJOBRAZOWE	ENERGIA ODNAWIALNA	OPADY KOMUNALNE	MIEJSCOWOŚĆ	PIOSENKARKA	PIANISTA
PTAK	POMNIK PRZYRODY	REZERWAT PRZYRODY	RZEŻBA	GWARA	FESTIWAL
PRAWDA - FAŁSZ			RÓŻNE		
OSOBLIWOŚCI	MUZEUM	SIEDZIBA	ZAŁOŻYCIEL	MIESZKAŃCY	LASY
LUDZIE	ATRAKCJE	NAJWIĘKSZY	NAJWYŻSZY	NAJSTARSZY	NAJWIĘKSZY

#### Przykładowe pytania w poszczególnych kategoriach tematycznych:

##### TURYSTYKA

- UZDROWISKA - W jakich miejscowościach naszego województwa znajdują się uzdrowiska?
- LOKALIZACJA - Gdzie znajduje się jeden z największych rezerwatów archeologicznych w Europie, będący zrekonstruowaną osadą obronną ludności kultury łużyckiej z 700 – 400 lat p.n.e., uznawany za Pomnik Historii?
- MIASTO – Którego miasta dotyczy opis: Jest nazywane miastem zakochanych, zachowane prawie w niezmienionym kształcie od XIII wieku, otoczone murami obronnymi z 7 gotyckimi kościołami oraz renesansowym ratuszem?

- NAJMNIEJSZE – Która miejscowość posiadająca status miasta jest najmniejsza w województwie?
- SYMBOL – Symbolem, którego miasta w regionie jest Łuczniczka?
- ILE? Ile miast znajduje się w województwie kujawsko – pomorskim?

##### LUDZIE

- WIĘCEJ/MNIEJ - Czy w kujawsko-pomorskim mieszka więcej kobiet czy mężczyzn?
- POMNIK - Kogo upamiętnia pomnik znajdujący się Przed Filharmonią Pomorską w Bydgoszczy?
- SPORTOWIEC – Który wioślarz urodzony w Bydgoszczy, zdobył pierwszy medal olimpijski w historii polskiego wioślarstwa czwórka ze sternikiem?

- KTO – Kto jest marszałkiem województwa kujawsko-pomorskiego?
- GWIAZDA – Która międzynarodowa gwiazda kina niemeego związana była z regionem?
- LEKARZ – Jak nazywa się lekarz, Honorowy Obywatel Bydgoszczy, którego imieniem nazwano jeden ze szpitali bydgoskich?

### OCHRONA ŚRODOWISKA

- PARKI KRAJOBRAZOWE - Ile Parków krajobrazowych występuje na terenie województwa kujawsko-pomorskiego?
- ENERGIA ODNAWIALNA - Jaką część energii elektrycznej w województwie stanowi energia odnawialna?
- ODPADY KOMUNALNE - Ile odpadów komunalnych rocznie wytwarza przeciętny mieszkaniec regionu?
- PTAK – Który ptak jest symbolem Tucholskiego Parku Krajobrazowego?
- POMNIKI PRZYRODY - Jakie dwa drzewa pomnikowe występujące przed budynkiem Urzędu Wojewódzkiego w Bydgoszczy?
- REZERWAT PRZYRODY– Jaki rezerwat stanowi najliczniejsze skupisko cisa na stanowisku naturalnym w Europie?

### KULTURA

- MIEJSCOWOŚĆ - W jakiej miejscowości znajduje się klasycystyczny dworek będący miejscem wystaw związanych z Fryderykiem Chopinem, w którym od 1992 organizowany jest Międzynarodowy Konkurs Pianistyczny im. Fryderyka Chopina dla Dzieci i Młodzieży?
- PIOSENKARKA - Która piosenkarka uzyskała tytuł Honorowego Obywatela Bydgoszczy w 2023 roku?
- PIANISTA – Kto wygrał 15. Edycję Międzynarodowego Konkursu Pianistycznego im. Fryderyka Chopina?
- RZEŹBA – Kto jest autorem rzeźby „PRZECHODZĄCEGO PRZEZ RZEKĘ”, upamiętniającej przystąpienie Polski do Unii Europejskiej w 2004 r. ?
- GWARA – Co w gwarze bydgoskiej oznacza poplachandrować?
- FESTIWAL – w którym roku odbył się w Bydgoszczy pierwszy festiwal operowy?

### PRAWDA - FAŁSZ

- OSOBLIWOŚCI - W województwie znajduje się alpinarium zawierające charakterystyczne formy górskie.

- MUZEUM – Muzeum piernika znajduje się we Włocławku.
- SIEDZIBA – Siedziba Kujawsko-Pomorskiego Urzędu Wojewódzkiego mieści się w Bydgoszczy.
- LUDZIE - Akademia Muzyczna w Bydgoszczy nosi imię Feliksa Nowowiejskiego, polskiego kompozytora, twórcy m.in. melodii Roty.
- ATRAKCJE - Jedną z atrakcji turystycznych Kruszwicy jest Krzywa Wieża.
- NAJWIĘKSZY - Największym parkiem krajobrazowym w województwie jest Krajeński Park Krajobrazowy 73 850 ha.

### RÓŻNE

- ZAŁOŻYCIEL – Kto i kiedy nadał Bydgoszczy prawa miejskie?
- MIESZKAŃCY – Ilu mieszkańców liczy województwo kujawsko-pomorskie?
- LASY - Jaki procent powierzchni województwa kujawsko-pomorskiego zajmują lasy?
- NAJWYŻSZY – Który budynek jest najwyższy w Bydgoszczy?
- NAJSTARSZY – Który budynek jest najstarszy w Bydgoszczy?
- NAJWIĘKSZY – Gdzie znajduje się największy w Polsce park miejski?

### Oczekiwane odpowiedzi

TURYSTYKA - Ciechocinek, Inowrocław, Wieniec-Zdrój; Biskupin; Chełmno; Górzno 1385 mieszkańców, Lubień Kujawski 1394; Bydgoszczy; 53 miasta

LUDZIE – kobiet; Andrzeja Szwalbego, Franciszek Bronikowski, Piotr Całbecki; Pola Negri; Jan Biziel

OCHRONA ŚRODOWISKA – 10; dwie trzecie ogółu produkcji energii elektrycznej w Kujawsko-Pomorskiem, tj. ok. 65 – 70 %; ponad ćwierć tony; zimorodek; bożodrzew gruczołowaty; „Cisy Staropolskie im. Leona Wyczółkowskiego” w Wierzchlesie

KULTURA – Szafarnia; Irena Santor; Jan Blechacz; Jerzy Kędziora; pospacerować; 1994

PRAWDA – FAŁSZ – Prawda (w Myślęcinku); Fałsz (w Toruniu); Prawda; Prawda; Fałsz (Mysia Wieża); Prawda

RÓŻNE - król Kazimierz III Wielki 1346; ponad 2 miliony; ok. 23%; Kościół św. Andrzeja Boboli przy Placu Kościeleckich; katedra św. Marcina i Mikołaja, najstarszy budynek i kościół. Wzniesiony w latach 1466 – 1502; Myślęcinek 800 ha.

Te same pytania można wykorzystać do innej gry planszowej.

START								
			★					
PREMIA								
		★						
				PREMIA				
PREMIA							★	
								FINAŁ

Grę rozpoczyna zespół, który wyrzuci największą liczbę oczek kostką. Warunkiem przesunięcia pionka o ilość pól wyznaczonych kostką, jest poprawne udzielenie odpowiedzi na pytanie. Liczba przygotowanych pytań musi być taka sama jak liczba pól na planszy. Jeśli uczeń nie odpowie poprawnie na pytanie jego pionek pozostaje na tym samym miejscu.

5 pól na planszy jest zaciemnionych. Jeśli pionek trafi na to pole to:

- gdy udzieli poprawnej odpowiedzi na pytanie - przesuwa się do przodu nie tylko o liczbę pól wyznaczonych kostką, ale jeszcze o jedno pole
- gdy nie udzieli poprawnej odpowiedzi nie tylko nie przesuwa się do przodu, ale cofa się o jedno pole.

3 pola z napisem premia pozwalają na przesunięcie się do przodu o 1 pole bez udzielenia odpowiedzi na pytanie. Jeśli jednak uczeń zna poprawną odpowiedź - przesuwa się o 2 pola do przodu.

3 pola ze znaczkiem gwiazdki - gracz cofa się do miejsca startu, jeśli nie zna odpowiedzi na pytanie, udzielenie poprawnej odpowiedzi powoduje, że pozostaje na polu z gwiazdką.

Gry mają niewątpliwie wiele walorów edukacyjnych m.in. motywują do podejmowania wyzwań, rozwijają aktywność poznawczą, krytyczne myślenie, doskonałą umiejętność rozwiązywania problemów, sprzyjają kreatywności. Ponadto uczą interakcji, a także radzenia sobie z porażkami. Dlatego warto, aby nauczyciele częściej wykorzystywali je w procesie dydaktycznym.