

# Tworzenie gier jako metoda pedagogiczna

autorzy

Robin Isfold Munkvold ([robin.munkvold@nord.no](mailto:robin.munkvold@nord.no)) oraz

Helga Dis Isfold Sigurdardottir ([helga.d.sigurdardottir@nord.no](mailto:helga.d.sigurdardottir@nord.no)).

---

*Publikacja na temat wykorzystania przez nauczycieli zajęć edukacyjnych opartych na grach i projektowaniu gier jako metody pedagogicznej.*

---

Niniejsze krótkie opracowanie przedstawia najważniejsze wstępne wnioski dotyczące doświadczeń nauczycieli w zakresie wykorzystywania gier i metod ich tworzenia w ramach zajęć edukacyjnych. Odnosi się ono do rocznych działań realizowanych w ramach projektu zatytułowanego Let's Play, finansowanego z grantów EOG. Bardziej szczegółowy artykuł badawczy jest planowany do międzynarodowej publikacji recenzowanej w późniejszym terminie.

W trakcie projektu uczestniczący w nim nauczyciele brali udział w zajęciach, podczas których poznawali:

- proces uczenia się w oparciu o gry – jako samodzielne zagadnienie
- sposób wdrażania gier jako narzędzi pedagogicznych
- rolę nauczycieli we wdrażaniu gier w ramach zajęć dydaktycznych
- projektowanie i tworzenie gier
- wykorzystywanie „pracowni gier” jako praktycznego podejścia do tworzenia gier z udziałem uczniów
- opracowywanie analogowych gier planszowych z jasnymi celami edukacyjnymi

W ramach procesu tworzenia gry uczestnicy poznali podstawy podejścia do nauki o nazwie „pracownia gier”. Pracownia gier („game lab”) jest koncepcją międzynarodową i opisuje środowisko łączące różne typy ludzi (technologów, artystów, nauczycieli, studentów, firmy, badaczy itp.) w procesie tworzenia gry.

Pracownia gier jest stałym tematem w programie studiów zawodowych z zakresu gier i technologii rozrywki na uniwersytecie Nord, gdzie proces uczenia się studentów w każdym semestrze jest skoncentrowany wokół pracowni gier. Pracownia gier wymaga współpracy w grupach, udziału nauczycieli i opinii zewnętrznych ekspertów z branży gier.

Pracownia gier stanowi dla studentów próbkę życia zawodowego. Koncepcja została przygotowana w formie symulatora biznesowego. To oznacza, że zespoły studentów muszą stworzyć niewielkie, funkcjonalne firmy produkujące gry, odgrywając różne role i wykonując obowiązki, jakich wymaga tego typu działalność. Koncepcja ta ma wyraźnie określone ramy i zasady.

Nie ma tu tradycyjnych zajęć w sali lekcyjnej. Całość rozpoczyna się od zaprezentowania przez studentów trzech pomysłów na grę. Następnie, we współpracy z przynajmniej jednym koordynatorem zewnętrznym, wybierają jeden z pomysłów na projekt. Następnie zespoły (studenci) rozwijają swoją koncepcję przez cały semestr. W trakcie semestru zespoły otrzymują wsparcie nauczycieli (i specjalistów z zewnątrz) w formie cotygodniowych konsultacji. Postęp w procesie opracowywania gry jest monitorowany, a studenci otrzymują wskazówki, które pomogą im w opracowaniu pełnej wersji gry do końca semestru.

Wszyscy uczestnicy projektu Let's Play wzięli udział w opracowaniu analogowej gry planszowej, pracując w zespołach. Co dwa tygodnie otrzymywali informacje zwrotne na temat postępów w realizacji projektu. Na podstawie tych doświadczeń oraz ankiety z pytaniami otwartymi i uwagami, uczestnicy przekazali swoje przemyślenia na temat wrażeń z nauki oraz czynników motywacyjnych wynikających z wykorzystywania gier i procesu opracowywania gier jako narzędzia pedagogicznego w procesie dydaktycznym.

### **Najbardziej przydatne/inspirujące elementy – i najbardziej motywujące czynniki**

Kiedy uczestnicy zostali zapytani o najbardziej przydatne/inspirujące elementy i najbardziej motywujące czynniki podczas projektu (procesu) tworzenia gry, najczęściej przewijały się dwa główne tematy. Były to *rozwój zawodowy* i *metoda pracowni gier*. W ramach każdej z tych kategorii ich odpowiedzi ujawniły trzy kolejne zagadnienia:

- Rozwój zawodowy
  - o Nauka przez grę
  - o Opracowywanie gier
  - o Testowanie gier
  
- Metoda pracowni gier
  - o Dynamika grupy
  - o Postęp
  - o Kreatywność

Mówiąc wprost, temat rozwoju zawodowego ewoluował wokół zwiększonej wiedzy i umiejętności zawodowych dotyczących tych trzech ważnych tematów. Jeśli chodzi o kwestię uczenia się poprzez gry, uczestnicy stwierdzili, że projekt dał im szersze spojrzenie na wykorzystanie różnorodnych gier w procesie dydaktycznym, podkreślając znaczenie łączenia zawartości gry z tematami ze świata rzeczywistego oraz fakt, że jest to odpowiednio nowoczesne podejście do nauczania. Co więcej, niektórzy stwierdzili, że skuteczna nauka oparta na grach daje cenne możliwości podejścia do nauczania z perspektywy konstruktywistycznej, a nie behawioralnej.

W odniesieniu do tematu tworzenia gier uczestnicy podkreślali zwiększoną wiedzę i zrozumienie systemów gier. Zgłaszali również pogłębienie wiedzy na temat tworzenia gier w szerokiej perspektywie.

Uczestnicy podkreślali również znaczenie testowania gier dla ich rozwoju zawodowego oraz to, że było to oczywiste, ale zaskakująco skuteczne podejście. Podkreślali również znaczenie przeprowadzania sesji testowych z odpowiednią grupą docelową (w tym przypadku z własnymi uczniami) oraz to, że wyniki tych sesji były kluczowe dla postępu i dalszego rozwoju ich projektów/gier.

Cytat z wypowiedzi jednej z uczestniczek jest dobrym przykładem tego, w jaki sposób projekt Let's Play i praca z grą (jako narzędziem/metodą pedagogiczną) wpłynęły na rozwój zawodowy uczestników:

*„Już podczas wykładu uświadomiłam sobie, że przez ponad 13 lat mojej pracy jako nauczyciel, to na czym mi naprawdę zależało, do czego dążyłam i czego się nauczyłam, to przekazywanie wiedzy w celu osiągnięcia pewnych celów edukacyjnych «przy okazji». Na różnych etapach pracy naszego zespołu wracaliśmy w rozmowach do fundamentalnego założenia, aby przy tworzeniu gry iść w kierunku konstruktywizmu, a nie behawioryzmu”.*

Pierwszym zidentyfikowanym zagadnieniem była dynamika grupy. Uczestnicy podkreślali pracę zespołową, która wymagała opanowania sztuki kompromisu. Chwalono wartość spotkania z innymi pasjonatami, a uczestnicy bardzo docenili dyskusje i refleksje podczas procesu zarówno w odniesieniu do motywacji, jak i efektów uczenia się.

Podkreślając postępy, uczestnicy zwrócili uwagę na kluczową rolę naturalnego, ale uporządkowanego rozwoju gry poprzez kolejne etapy procesu. Praca w ramach pracowni gier była dla nich bardzo wciągająca.

Zagadnienie kreatywności kładzie nacisk na znaczenie tworzenia czegoś i bycia kreatywnym. Podkreślano otwartość na „niespodzianki” w trakcie procesu rozwoju, ponieważ wspierało to innowacyjność produktu i zwiększało motywację uczestników do pracy nad projektem.

Oto cytaty podkreślający ukierunkowanie na kreatywność:

*„Zdecydowanie mogę powiedzieć, że wykład Stevena był dla mnie najbardziej inspirujący, ponieważ zachęcił do tego, aby nie bać się własnych pomysłów i eksperymentowania z własną wyobraźnią”.*

Podsumowując, uczestnicy docenili możliwość rozszerzenia wiedzy i lepszego zrozumienia procesu nauczania opartego na grach, tworzenia gier i testowania gier jako istotnych elementów własnego rozwoju zawodowego w ramach projektu. Mogli zastanowić się nad tym w odniesieniu do własnej sytuacji zawodowej, biorąc pod uwagę szerokie spektrum istotnych czynników, od teorii edukacyjnych do prostej rzeczywistości pomagania uczniom w zrozumieniu nieco abstrakcyjnych idei związanych z rzeczywistymi tematami, poprzez coś tak namacalnego jak analogowa gra planszowa.

Jeśli chodzi o kolejne zagadnienie często pojawiające się w uwagach uczestników, czyli metodę pracowni gier, podkreślali oni dynamikę grupy, widoczne postępy w grze oraz kreatywność, na którą ta metoda pozwala i od której tak naprawdę zależy. Własne doświadczenia i motywacja pojawiały się najczęściej w reakcjach na pracownię gier, natomiast ich refleksje świadczą także o zrozumieniu tego, w jaki sposób elementy sprawiające, że gra jest dla nich wartościowa, można przekuć na cenne doświadczenia edukacyjne ich uczniów.

### **Uwagi końcowe**

Podsumowując, odpowiedzi uczestników wyraźnie wskazują, że projekt Let's Play i praca nad stworzeniem analogowej gry planszowej (przy użyciu metody pracowni gier jako podejścia pedagogicznego) zwiększyły ich wiedzę na temat nauki przez grę i opracowywania gier jako metody pedagogicznej – i jako realnego elementu ich działań dydaktycznych.

Opinie i refleksje uczestników wskazywały ponadto na zmianę perspektywy, jeśli chodzi o podejście do uczenia się, podkreślając w ten sposób, jak bardziej konstruktywistyczne podejście do nauczania i uczenia się może być pomocne w motywowaniu uczniów do uczenia się i w wynikach nauki.

Systematyczna praca nad rozwojem określonego produktu (analogowej gry planszowej) i praca w zespołach (z nauczycielami o podobnych zainteresowaniach i doświadczeniach) była czymś, co motywowało uczestników podczas procesu uczenia się.

Wydaje się, że właściwe będzie zakończenie tego artykułu cytatem odnoszącym się do roli dynamiki grupy oraz w pewnym stopniu podsumowującym istotę nie tylko dyskusji na temat tej dynamiki, ale również projektu Let's Play:

*„Samemu idzie się szybciej, ale razem zajdzie się dalej”.*