

Magdalena Christ

dr, Wydział Pedagogiki i Psychologii, Uniwersytet Śląski w Katowicach

Alina Nowak

mgr, Wydział Pedagogiki i Psychologii, Uniwersytet Śląski w Katowicach

**OD GIER I ZABAW PO GRYWALIZACJĘ
W BUDOWANIU MOTYWACJI DO UCZENIA SIĘ
U DZIECI W WIEKU WCZESNOSZKOLNYM
I STUDENTÓW PEDAGOGIKI**

Streszczenie

Grywalizacja w edukacji to nadanie jakiejś aktywności charakteru gry po to, by podnieść motywację do jej wykonania. Nauczyciele wciąż szukają efektywnych dróg podnoszenia motywacji uczestników zajęć, stąd grywalizacja staje się atrakcyjnym pomysłem wspierającym w tym zakresie. Może mieć ona zastosowanie w pracy z osobami w różnych grupach wiekowych. Celem artykułu jest prezentacja pomysłów na grywalizację w pracy z uczniami klas I–III szkół podstawowych, a także przedstawienie możliwości zastosowania grywalizacji podczas zajęć ze studentami pedagogiki o specjalności edukacja wczesnoszkolna i wychowanie przedszkolne. Zajęcia ze studentami przeprowadzone zostały w ramach modułu *Gry i zabawy w pracy z dziećmi* na Wydziale Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Inspiracją do projektowania zgrywalizowanych działań był kurs *Zostań mistrzem gry! Grywalizacja w edukacji* (Kurs internetowy z Operonem).

Słowa kluczowe: grywalizacja, motywacja, edukacja wczesnoszkolna, gry i zabawy, student pedagogiki

From Games and Activities to Gamification in Building Motivation to Learn among Early School Age Children's and Pedagogy Students

Abstract

Gamification in education means making the character of an activity more game-like in order to boost motivation to perform it. Teachers keep looking for effective ways of boosting the motivation of participants of classes, hence the gamification becomes an attractive idea supporting such a goal. It can be applied to working with people of different age groups. The objective of the following article is to present the ideas for gamification useful when working with students in their 1st–3rd year of primary school, as well as to set out the possibilities of applying the gamification to classes with students of early school and pre-school pedagogy. The classes with students were a part of „Games and Activities in Working with Children” module in the Faculty of Pedagogy and Psychology of the University of Silesia in Katowice. The course „Become a Game Master! Gamification in Education” (Operon Internet course) served as an inspiration for designing gamified activities.

Key words: gamification, motivation, early school education, games and activities, pedagogy student

Wprowadzenie

Obserwując małe dzieci podczas uczenia się nowych umiejętności można uznać, że w naturalny sposób są one zmotywowane do podejmowania wysiłku w celu zdobycia określonej sprawności. Ucząc się chodzić wielokrotnie upadają, jednak podnoszą się i idą dalej, aż do kolejnego upadku bądź do momentu sprawnego poruszania się na dwóch nogach. Podobnie rzecz ma się przy nauce samodzielnego jedzenia, ubierania itd. Oczywiście zdarza im się wykazać zdenerwowanie w momencie niepowodzeń, co może wygenerować przerwę w działaniu, jednak zazwyczaj po chwili wracają do wykonywanej czynności. Mali odkrywcy są silnie zmotywowani do podejmowania kolejnych prób w celu udoskonalenia danej umiejętności, ponieważ ćwiczona sprawność jest im potrzebna do poznawania siebie i otoczenia. Dzieci są zaciekawione światem, chcą wiedzieć i umieć coraz więcej. Jest to proces naturalny i utrzymuje się jeszcze na początku formalnej edukacji szkolnej. Jednak w kolejnych latach motywacja do uczenia się w przypadku wielu uczniów zdecydowanie słabnie. Nauka staje się dla sporego ich grona męczącym obowiązkiem, któremu trudno sprostać. Dlaczego tak się dzieje? Jak temu zapobiegać? Pytania te pozostają wciąż otwarte.

Jak zauważyła Małgorzata Głowska-Sołdatow zdarza się często, że z biegiem czasu uczniowie zaczynają tracić pasję poznawczą, chęć uczenia się oraz pozytywne nastawienie do działań szkolnych. Jest to dowód na to, że motywacja do uczenia się ulega zmianie lub sposoby motywowania są nieadekwatne do sytuacji, w jakiej znalazł się uczeń. Motywacja do nauki nie jest stanem permanentnym, a jej cechą jest bardziej zmienność niż stałość, co jest niezmiernie istotną kwestią w edukacji. Oznacza bowiem, że motywację można rozwijać, uaktywniać, stymulować i pobudzać różnego rodzaju sposobami, tworzyć takie okazje czy sytuacje edukacyjne, które utrzymywałyby ją na odpowiednim pozio-

mie. Stymulowanie motywacji do uczenia się powinno być zadaniem ciągłym, systematycznym i koniecznym¹. M. Głowska-Sołdatow podkreśla również, że struktura motywacji do uczenia się i charakter działających motywów ulegają zmianie wraz z wiekiem ucznia oraz z jego wiedzą o świecie, jak i o sobie. Wpływ na nią mają zmiany zachodzące w najbliższym otoczeniu społecznym, nowe sytuacje życiowe, wcześniejsze doświadczenia w uczeniu się, osiągnięte sukcesy i przeżyte porażki, stosunek najbliższego środowiska do nauki, w którym uczenie się zachodzi, czy też wiara ucznia we własne możliwości². Psychologia motywacji zwraca uwagę na główne problemy współczesnej motywacji, wśród których pojawiają się zagadnienia dotyczące m.in. wytrwałości, roli uczuć, różnic indywidualnych czy też samoregulacji zachowań. Omawiane są także składniki motywacji wynikające z biologii, uczenia się czy też poznania³. Jak pokazuje literatura przedmiotu, a także praktyka edukacyjna, pobudzanie motywacji do uczenia się nie jest zadaniem prostym. W dalszej części artykułu, po krótkim wprowadzeniu teoretycznym, zostaną zaprezentowane praktyczne rozwiązania, które zastosowano w pracy ze studentami pedagogiki o specjalności edukacja wczesnoszkolna i wychowanie przedszkolne na Wydziale Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Tekst zawiera także opis wdrożenia grywalizacji do edukacji wczesnoszkolnej.

Motywacja – od konstruktu teoretycznego po stan *flow*⁴

We wstępie do książki *Psychologia motywacji*, autorstwa Roberta E. Frankena, można przeczytać, że badacze wywodzący się z rozmaitych orientacji metodologicznych i reprezentujących różne dyscypliny nauki od stuleci zastanawiali się nad motywami, którymi kierują się ludzie w swoim postępowaniu. Udzielano wielu różnych wyjaśnień. Od początku dwudziestego wieku zaczęto je poddawać naukowej weryfikacji, co pokazało, że zachowanie człowieka nie jest jedynie zdeterminowane np. przez strukturę genetyczną, ale też nie mamy całkowitej wolności w naszym postępowaniu. Ogranicza nas biologia, ale też np. nieumiejętność snucia marzeń. To, co myślimy, ma wielkie znaczenie, dlatego czasami dokonując niewielkich zmian, zaczynamy się inaczej zachowywać, co może wpływać również na zachowanie innych⁵. Zdaniem Stanisława Waszczaka

¹ M. Głowska-Sołdatow, *Motywacja do uczenia się uczniów w młodszy wieku szkolnym*, Warszawa 2016, s. 49.

² *Ibidem*, s. 50.

³ R.E. Franken, *Psychologia motywacji*, Gdańsk 2006.

⁴ Przeptyw, inaczej doznanie uniesienia, uskrzydlenia; twórcą koncepcji jest M. Csíkszentmihályi, według którego stan *flow* to stan między satysfakcją a euforią, wywołany całkowitym oddaniem się jakiejś czynności, zob.: M. Csíkszentmihályi, *Przeptyw: jak poprawić jakość życia: psychologia optymalnego doświadczenia*, Taszów 2005.

⁵ R.E. Franken, *op. cit.*, s. 11.

motywacja jest swego rodzaju konstruktem teoretycznym, którego używa się w nauce [...], by wyjaśnić pewne szczególne cechy ludzkich zachowań i doznań wewnętrznych. W codziennym języku, czasem i w terminologii niektórych dyscyplin naukowych, pojęcie motywacji funkcjonuje jako coś jednorodnego i intuicyjnie oczywistego, podczas gdy w istocie odnosi się ono do złożonych przejawów i różnych pod względem jakościowym cech zachowań⁶.

W literaturze można znaleźć wiele definicji motywacji. Jednak na potrzeby niniejszego opracowania przyjęto, że motywację można rozumieć jako

wytłumaczenie i uzasadnienie określonego postępowania człowieka. Motywacja jest jednym z czynników wpływających na efekt działania każdej jednostki. Oddziałuje ona na wszystkie procesy poznawcze ludzi, przy czym może wspomagać bądź też utrudniać ich przebieg. Jest wrodzoną i naturalną skłonnością cechującą każdego człowieka. Objawia się zjawiskami emocjonalnymi, które skłaniają ludzi do podejmowania działań i przejawiania różnych zachowań. Terminu *motywacja* najczęściej używa się na określenie wszystkich procesów związanych z podjęciem działania i doprowadzeniem go do końca oraz ze sposobem i jakością jego wykonania. Motywacja umożliwia również regulację zachowań oraz wypracowanie i wybór strategii działania. Łączy się z tym subiektywna ocena doznań towarzysząca angażowaniu się w określoną działalność⁷.

Z punktu widzenia edukacji niezwykle ważną kwestią jest motywacja do uczenia się. Termin ten stosowany został do wyjaśnienia, w jakim stopniu uczniowie wykorzystują zaangażowanie i uwagę do różnorodnych działań, które są pożądane bądź też niepożądane przez nich samych lub ich nauczycieli. Motywacja wiąże się z subiektywnymi odczuciami ucznia, szczególnie z jego chęciami dotyczącymi czynnego uczestnictwa w zajęciach szkolnych, a także czynnościami uczenia się i powodami ich podejmowania⁸. Zdaniem Leona Niebrzydowskiego postawa ucznia wobec szkoły w dużym stopniu zależy od rodzaju motywacji, ona także decyduje o tym, czy praca dziecka jest samodzielna, czy uczy się ono kierowane pobudkami, jakie tkwią w nim samym, czy też wymaga dopingu ze strony osób starszych. Także wyniki nauczania w znacznym stopniu zależą od tego, czy uczeń lubi się uczyć, czy przejawia zainteresowanie wiedzą, czy ma poczucie obowiązku i odpowiedzialności, potrzebę zdobywania wiedzy, czy widzi związek zdobytej wiedzy ze swoimi planami oraz dążeniami na przyszłość⁹. Stąd tak ważne jest, aby uczestnicy procesu kształcenia mieli poczucie, że ich zaangażowanie jest nie tylko istotne, ale i potrzebne.

W literaturze omawiającej czynności pobudzające pozytywną motywację do uczenia się można znaleźć reguły równości, które sprzyjają zdobywaniu

⁶ A. Lipka, M. Król, S. Waszczak, A. Winnicka-Wejs, *Kształtowanie motywacji wewnętrznej. Koszty jakości i ryzyko*, Warszawa 2010, s. 13.

⁷ M. Głoskowska-Sołdatow, *op. cit.*, s. 15.

⁸ *Ibidem*, s. 46–47.

⁹ L. Niebrzydowski, *Wpływ motywacji na uczenie się*, Warszawa 1972, s. 8.

wiedzy i umiejętności, a także pomagają unikać negatywnej dynamiki wyścigu umiejętności. Są to wyznaczniki gry równych szans:

- zapewnienie równego dostępu do nagród;
- nagradzanie osiągnięć i ciekawości;
- docenianie wielu różnych umiejętności;
- oferowanie alternatywnych motywacji;
- proponowanie zadań angażujących uczestników¹⁰.

Reguły te znalazły odzwierciedlenie w omówionych w dalszej części tekstu działaniach przeprowadzonych ze studentami i uczniami szkoły podstawowej.

Narzędzia podnoszenia motywacji do uczenia się zaczepnięte z pedagogiki przygody

Zdaniem Monique Boekaerts

motywacja i emocje są dla edukacji niezbędne, ponieważ razem zapewniają, że uczniowie w dużym stopniu przyswajają nową wiedzę i umiejętności. Gdyby wszystko, co dzieje się w klasie, było ciekawe i zabawne, młodzi ludzie w naturalny sposób by się w to angażowali. Jednak młodzież ma do czynienia z wieloma zadaniami, które się jej nie podobają, które nie są interesujące lub w przypadku których młodzi ludzie nie czują się kompetentni, by je wykonać. Nauczyciele powinni zatem wiedzieć, jak przystosować program nauczania i sposób prowadzenia lekcji do tego, by uczniowie postrzegali zajęcia jako ciekawsze, celowe i przyjemne¹¹.

Poszukując sposobów na pobudzenie motywacji studentów pedagogiki do systematycznego uczenia się, a także kierując się chęcią, aby doświadczyli na sobie metod, które mogą wykorzystać w pracy z dziećmi, sięgnięto po elementy pedagogiki przygody. Agnieszka Leśny wskazuje na kilka nazw dla nurtów *out-door/adventure*, choć ich znaczenia nie zawsze są tożsame i nie zawsze pokrywają się z oryginalnym pojęciem *adventure education*. W literaturze występują takie pojęcia jak edukacja przygodą, pedagogika przygody, wychowanie plenerowe, plenerowość, edukacja przygodowa, turystyka przygodowa, pedagogika przeżyć¹². Od roku akademickiego 2013/2014 na Wydziale Pedagogiki i Psychologii studenci wśród zajęć fakultatywnych mogą wybrać moduł pt. *Pedagogika przygody*¹³. W ramach jego realizacji w roku akademickim 2014/2015 studenci

¹⁰ M.V. Covington, K.M. Teel, *Motywacja do nauki*, Gdańsk 2004, s. 44.

¹¹ M. Boekaerts, *Kluczowa rola motywacji i emocji w uczeniu się w szkole*, [w:] *Istota uczenia się. Wykorzystanie wyników badań w praktyce*, red. H. Dumont, D. Istance, F. Benavides, Warszawa 2013, s. 142.

¹² A. Leśny, *Pedagogika przygody – konteksty teoretyczne*, [w:] *Przygoda w edukacji i edukacja w przygodzie*, red. A. Bąk, A. Leśny, E. Palmer-Kabacińska, Warszawa 2014, s. 41.

¹³ Zajęcia zaprojektowane i prowadzone przez dr Magdalenę Christ.

przygotowali 15 gier terenowych. Gra edukacyjna definiowana może być jako „zbiór zadań, które rozgrywają się w fikcyjnym świecie i wykonywane są przez uczestników zespołowo lub indywidualnie”¹⁴. Jak zauważają Joanna Średnicka i Agnieszka Wrona „granie sprawia przyjemność, angażuje, wprowadza graczy w fazę *flow*, czyli uskrzydlający stan pełnej koncentracji na zadaniu. Wykonanie zadań prowadzi uczestników do osiągnięcia celu gry, a poziom ich wykonania i podejmowane decyzje wpływają na ostateczny wynik, zwykle mierzony liczbą zdobytych punktów”¹⁵. Uczestnicy zajęć mieli także okazję zapoznać się, poprzez działanie, z grami i zabawami na niskim parku linowym. Warsztaty z tego zakresu poprowadziły trenerki z Pracowni Nauki i Przygody z Warszawy¹⁶. Studenci doświadczyli także pracy z innowacyjną pomocą dydaktyczną, jaką jest gumizela. Z poczynionych obserwacji wynika, że zastosowane elementy pedagogiki przygody zadziałały na studentów bardzo aktywizująco. Uczestnicy wykazywali zaangażowanie w przygotowanie i realizację tworzonych projektów. Frekwencja na zajęciach była bardzo wysoka. Tym samym można uznać, że taka forma aktywizowania studentów przyniosła rezultaty.

Wykładowca, chcąc z powodzeniem stosować metody aktywizujące w kształceniu studenta ukierunkowanym na jego kompetencje, powinien zdawać sobie sprawę, że w tym przypadku student i jego potrzeby winny znajdować się w centrum zainteresowania. Odgrywając taką rolę nauczyciel straci pozycję lidera na rzecz obserwatora i doradcy. Będzie to powodować zwiększenie jego odpowiedzialności za prowadzenie oraz organizację zajęć. Często wzrośnie również jego zaangażowanie i wkład pracy, bowiem stosowanie metod aktywizujących wymaga od prowadzącego zajęcia np. przygotowania nowych materiałów i treści oraz zaaranżowania miejsca zajęć. Najważniejsza jest tu kwestia gotowości i chęci nauczycieli akademickich do zmiany metod nauczania oraz ich przekonanie o wartości (a nie np. śmieszności) metod aktywizujących zorientowanych na kształcenie umiejętności¹⁷. Wprowadzanie i wypróbowywanie nowych metod pracy powinno się odbywać na każdym etapie procesu kształcenia. Stwarza to szansę trafnego dotarcia do odbiorców, którzy są bardzo zróżnicowani, co z kolei wymaga od nauczyciela indywidualizacji procesu kształcenia.

¹⁴ L. Ukens, *Training games*, [w:] *The Handbook of Experiential Learning*, red. M. Silberman, J. Wiley-Sons, San Francisco 2007.

¹⁵ J. Średnicka, A. Wrona, *Gry i symulacje szkoleniowe i ich zastosowanie w edukacji młodzieży i ludzi dorosłych*, [w:] *Przygoda w edukacji i edukacja w przygodzie*, red. A. Bąk, A. Leśny, E. Palmer-Kabacińska, Warszawa 2014, s. 285–286.

¹⁶ <http://www.naukaprzygoda.edu.pl/> [dostęp: 30.01.2017].

¹⁷ E. Kusideł, *Poprawa jakości nauczania a kształcenie ukierunkowane na umiejętności*, [w:] *System ciągłego doskonalenia jakości w procesie kształcenia akademickiego*, Seria: Konferencje dydaktyczne IiE, Łódź 2004, za: R. Szandrocho, *Dylematy w kształceniu studentów*, [w:] *Motywacja w edukacji*, red. E. Przygońska, Toruń 2011, s. 326.

Grywalizacja modułu *Gry i zabawy w pracy z dziećmi* skierowanego do studentów pedagogiki

Pozytywny odbiór wprowadzenia gier terenowych do zajęć dydaktycznych podniósł poziom motywacji do poszukiwania innych innowacyjnych rozwiązań. Pomysł na zgrywalizowanie zajęć dla studentów pojawił się wraz z zapoznaniem się z kursem internetowym z Operonem – *Zostań mistrzem gry! Grywalizacja w edukacji*¹⁸. W udostępnionych materiałach szkoleniowych grywalizacja (gami-fikacja; ang. game – gra) definiowana jest jako zastosowanie mechanizmów i elementów obecnych w grach (takich jak: punkty, tabele wyników, wyzwania czy poziomy) w środowisku innym niż gra (np. podczas uczenia się, dbania o zdrowie)¹⁹. Danej aktywności nadaje się charakter gry po to, by podnieść motywację do jej wykonywania, nawet w odniesieniu do czynności, które są uważane za nudne, męczące lub rutynowe.

Grywalizacja powinna spełniać kilka kryteriów: realizować założony wcześniej cel; dawać satysfakcję z wykonywania wyznaczonych czynności; wykorzystywać mechanizmy znane z gier, np. nagradzanie, dostarczanie informacji zwrotnej, elementy zaskoczenia; dotyczyć czynności z prawdziwego życia, które normalnie nie są związane bezpośrednio z grami; ma zwiększać motywację ludzi do wykonywania tych czynności²⁰. Grywalizacja w edukacji ma na celu zwiększenie zaangażowania, efektywności i pozytywnego nastawienia uczniów do nauki. Dodatkowo zgrywalizowanie zajęć pozwala na indywidualizację nauczania poprzez umożliwienie dojścia do celu – czyli np. uzyskania oceny końcowej z przedmiotu – różnymi ścieżkami wybieranymi przez każdego ucznia indywidualnie, zgodnie z jego poziomem wiedzy, zainteresowań, talentami, czy chęcią do rozwijania się. Grywalizacji podlega cały cykl zajęć, np. dany przedmiot/moduł, semestr czy nawet rok szkolny²¹. Monika Frania wymienia mechanizmy charakterystyczne dla gamifikacji, takie jak: kolekcjonowanie punktów, odznak (tzw. digital badges), osiąganie kolejnych poziomów kompetencji, rywalizację i współpracę²². Elementami powszechnie wykorzystywanymi w grywalizacji są także tablice wyników. Z założenia liczba punktów nie maleje, a może jedynie rosnąć, co stanowi pozytywną motywację do działania. Punkty można przyznawać za różne rodzaje zadań i aktywności, np. terminowość lub szybkość wykonania zadania, współpracę itp. Z kolei odznaki to graficzna reprezentacja zdobytych osiągnięć i pokonanych wyzwań. Dają uczniowi poczucie dumy, satysfakcji oraz

¹⁸ Autorzy: J. Mytnik, W. Glac, zob. <http://kursy.operon.pl/Kursy/grywalizacja2> [dostęp: 29.01.2017].

¹⁹ J. Mytnik, W. Glac, *Zostań mistrzem gry! Grywalizacja w edukacji*, Moduł 1. Podstawowe założenia grywalizacji w edukacji, Kursy internetowe z Operonem, 2016, s. 3.

²⁰ J. Siadkowski, *Grywalizacja. Zrób to sam. Poradnik*, Warszawa 2014, s. 8.

²¹ J. Mytnik, W. Glac, *op. cit.*, s. 3–4.

²² M. Frania, *New Educational Trends Connected with the Development of Media and Innovative Technologies – A Few Reflections on the Future Perspectives on Learning and Teaching*, „Journal of Educational and Social Research” 2014, vol. 4, nr 4, s. 234.

wskazują jego mocne strony. Budują reputację gracza i świadczą o jego statusie. Pobudzają również chęć kolekcjonowania kolejnych odznak. Jeżeli tabela wyników jest w całości dostępna dla wszystkich graczy, stanowi to komponent rywalizacji, dlatego każdy nauczyciel sam musi rozważyć czy taki element chce wprowadzić. Można przyjąć rozwiązanie, w którym uczniowie będą mieć dostęp tylko do własnych wyników bądź upubliczniona zostanie tylko część wyników, np. 5 najlepszych po danym etapie. Dodatkowym bardzo ważnym elementem grywalizacji w edukacji jest księga reguł, obejmująca wszelkie zasady gry. W najprostszej postaci zawiera ona informacje o rodzajach i liczbie poszczególnych zadań, liczbie punktów, które można uzyskać za zadania oraz sumarycznej liczbie punktów, które należy zgromadzić w grze, aby osiągnąć określony wynik (przeliczany np. na ocenę końcową z danego działu albo przedmiotu)²³. W roku akademickim 2015/2016 zajęciami z wykorzystaniem prostej formy grywalizacji objęto studentów pedagogiki²⁴. W projekcie wzięły udział trzy grupy studentów (łącznie 75 osób). Moduł nosił nazwę *Gry i zabawy w pracy z dziećmi*, więc treścią wprost idealnie pasował do wypróbowania nowego modelu pracy. Fabuła bazowała na wyobrażeniu przeniesienia się na teren wesołego miasteczka. Zajęcia odbywały się co dwa tygodnie i trwały 1,5 h. Za każdym razem na studentów czekało wyzwanie związane z jakąś atrakcją, którą można spotkać w wesołym miasteczku np.: roller coaster, diabelski młyn, krzywe zwierciadło itp. Studenci otrzymywali punkty np. za obecność na zajęciach, przygotowanie opisu wybranej zabawy, jej przeprowadzenie i prawidłowe zaklasyfikowanie, kolokwium, grupowe przygotowanie projektów zgrywalizowanych, tygodniowych zajęć dla uczniów klasy II szkoły podstawowej. Dodatkowo podczas przygotowań do kolokwium, które bazowały na tworzeniu plakatów, studenci uzyskali informację, że jeżeli 80% lub więcej z nich udzieli co najmniej 5 poprawnych odpowiedzi na kolokwium, każda osoba w grupie uzyska dodatkowo 10 punktów. Miało to na celu pobudzenie grupy do współpracy i skutecznej wymiany informacji. Dodatkowo studenci mogli wykupić zadania – niespodzianki dla osób chętnych.

Studenci początkowo nie do końca rozumieli jakie są założenia takiego sposobu pracy. Było to szczególnie widoczne kiedy podchodziły osoby pytające czy muszą odpracowywać nieobecność na zajęciach. Wykazywali zdziwienie wytłumaczeniem, że ich nieobecność wiąże się z brakiem punktów za obecność na danych zajęciach, a jeżeli chcą, mogą zdobyć dodatkowe punkty wykupując zadanie – niespodziankę. Jednak generalnie zgrywalizowana forma zajęć spotkała się z pozytywnym odbiorem ze strony studentów. Śledzili oni zdobywane punkty i wykazywali zaangażowanie w proponowane formy aktywności. W zajęciach wykorzystano najbardziej podstawowe narzędzia i zasady grywalizacji, aby wypróbować jak taki model pracy sprawdzi się w działaniach ze studentami.

²³ Więcej na ten temat w: J. Mytnik, W. Glac, *Zostań mistrzem gry!..., op. cit.*

²⁴ Zajęcia zaprojektowane i prowadzone przez dr Magdalenę Christ.

Pozytywny odbiór niewątpliwie stanowi zachętę do bardziej rozbudowanego zgrywalizowania kolejnych modułów. Najwyżej oceniony projekt zgrywalizowanych zajęć dla uczniów szkoły podstawowej został nieco zmodyfikowany, a następnie zrealizowany w klasie II d Szkoły Podstawowej nr 18 im. Jana Pawła II w Gliwicach. Studenci byli o tym uprzedzeni, a taki praktyczny wymiar podejmowanej aktywności miał być dodatkową zachętą do wysiłku i twórczej pracy.



Zdjęcie 1. Studentki podczas realizacji jednego z zadań – niespodzianek pt. *Mówiąc wprost – zrobmy most*, inspirowanego programem *Odyseja Umysłu*

Źródło: zbiór zdjęć własnych.

Zastosowanie grywalizacji w pracy z uczniami klasy drugiej szkoły podstawowej

Nauczyciele wciąż poszukują najskuteczniejszych metod aktywizujących proces uczenia się u swoich podopiecznych. Powinny one pomóc dziecku zrozumieć temat i zachęcić do dalszych poszukiwań oraz pogłębiania wiedzy, a także zmotywować je do działania. Takie właśnie cechy można odnaleźć w zajęciach opartych na grywalizacji.

Przeprowadzenie cyklu zajęć bazujących na grywalizacji było niewątpliwie twórczą i motywującą do działania formą pracy. Zrealizowany projekt, pt. *Pies i człowiek*²⁵, rozpoczął się od rozmowy z rodzicami uczniów, zainicjowanej na zebraniu szkolnym. Zostali oni poinformowani o zasadach i celach projektu,

²⁵ Projekt zrealizowany przez mgr Alinę Nowak w klasie II d Szkoły Podstawowej nr 18 im. Jana Pawła II w Gliwicach.

a także o korzyściach, jakie mogą płynąć z takiej formy przeprowadzonych zajęć. Kolejnym etapem była rozmowa z uczniami, którzy z wielkim entuzjazmem przyjęli informację o sześciodniowym projekcie (pięć dni lekcyjnych oraz wycieczka do schroniska dla psów). Pierwszego dnia zapoznano dzieci z regułami i celami projektu. Uczniowie nie mieli żadnych problemów ze zrozumieniem proponowanego sposobu oceniania ich pracy podczas tygodniowej realizacji zadań. Do tematu wprowadził ich gość – pluszowy pies Reks, który opowiedział im swoją historię i pokazał film o przyjaciółkach ze schroniska. Dzieci bardzo przejęły się losem psów. Z wielką radością przyjęły informację, że dzięki ich pracy podczas najbliższego tygodnia będą mogły pomóc tym zwierzętom. Przez cały tydzień uczniowie za swoją pracę, zamiast stopni, otrzymywali psie kostki. Ich liczba zależała od trudności i jakości wykonania zadania. Na każdy dzień były przewidziane dwa punktowane ćwiczenia. W ciągu kolejnych dni każde dziecko mogło wylosować jedno dodatkowo punktowane zadanie. Poprawne wykonanie ćwiczenia wiązało się z otrzymaniem pięciu kostek. Przez pierwsze dwa dni nie było chętnych na podjęcie takiej dodatkowej aktywności, natomiast od trzeciego dnia uczniowie zaczęli podejmować tajemnicze wyzwania. Dla dzieci przygotowano także dwa zadania domowe, które były nagradzane kostkami. Miały one charakter nieobligatoryjny, więc również od uczniów zależało czy je wykonają. Mimo dobrowolności podjęcia pracy, zadania domowe wykonali wszyscy uczniowie. Jedno z nich dzieci mogły oddać następnego dnia, za dwa lub za trzy dni, jednak każdy dzień zwłoki powodował uzyskanie mniejszej liczby kostek. Większość dzieci, poza dwójką, oddało pracę następnego dnia. Dzięki temu uczniowie ćwiczyli umiejętność kalkulacji opłacalności podejmowanych działań, a także samodzielnie podejmowania decyzji. Z prac domowych dzieci została stworzona książka pt. *Moja przygoda z Reksem*. Siedmiolatki otrzymały karty, na których po każdym punktowanym zadaniu przyklejali zdobyte kostki. Na wypadek np. zagubienia karty lub odlepienia się kostki, nauczyciel posiadał kartę zbiorczą uzyskanych punktów i na bieżąco monitorował osiągnięcia uczniów.

Pies Reks towarzyszył uczniom cały tydzień. Codziennie rano był budzony piosenką pt. *I jak tu nie kochać psa* i wyciągany ze zrobionej przez dzieci budy. Reks zadawał dzieciom zadania i opowiadał ciekawe historie. Zadania dotyczyły wszystkich obszarów edukacji przewidzianych dla drugiej klasy szkoły podstawowej, miały różny stopień trudności i odmienne formy. Na koniec dnia uczniowie wkładali Rekse z powrotem do jego budy.

Pod koniec projektu, za zebrane w ciągu całego tygodnia kostki, uczniowie mogli kupić karmę i inne artykuły dla psów ze schroniska. Ilość zebranych kostek przekładała się na ilość towaru jaki dziecko mogło zakupić. Sklep został zorganizowany wspólnie z rodzicami, a towar zakupiony z pieniędzy klasowych. Cały projekt zakończył się wizytą dzieci w schronisku, gdzie każdy ofiarował zakupione przez siebie rzeczy. Uczniowie z ogromną satysfakcją oddawali podarki i mieli poczucie, że zrobili coś naprawdę dobrego oraz ważnego. Zadowolenie

z siebie było jeszcze większe, gdy otrzymali podziękowania od pracowników schroniska. Działania dzieci zostały również docenione przez Panią Dyrektorkę szkoły, do której uczęszczają siedmiolatki. Uczestnicy projektu zostali odznaczeni z jej rąk medalem *Przyjaciel psa*.



Zdjęcie 2. Uczniowie przygotowujący budę dla psa Rekxa

Źródło: zbiór zdjęć własnych.

Podkreślić należy, że uczniowie angażowali się w wykonywane zadania. Byli bardzo zmotywowani do działania. Każdego dnia dopytywali o różne szczegóły związane z projektem, np. czy dużo można kupić rzeczy dla psów za zdobyte kostki? Wykonywana praca opierała się nie tylko na indywidualnych osiągnięciach dzieci, ale także na zjednoczonym wysiłku zespołowym i wspólnych decyzjach. Uczniowie szybko zrozumieli, że zespół odnosi sukces gdy potrafi współdziałać.

Podczas zajęć u dzieci można było obserwować stopniowy wzrost poziomu motywacji do działania. Tygodniowy blok zgrywalizowanych lekcji również dla nauczycielki był źródłem satysfakcji, a także potwierdzeniem, że dzieci uwielbiają się uczyć, ciężko pracować, pokonywać swoje słabości, tylko muszą mieć wsparcie oraz jasno wytyczony i atrakcyjny cel. W tym przypadku była to pomoc psom ze schroniska. Dzieci opowiadały nieobecnym uczniom o projekcie. Siedmiolatki, które z różnych powodów nie mogły uczestniczyć w niektórych zajęciach, bardzo chciały wykonać zadania z dni poprzednich. W ten sposób pragnęły zdobyć kostki, które były do osiągnięcia podczas ich nieobecności, co starano się im umożliwiać. Determinacja, niesłabnące zaangażowanie, cierpliwość, radość, współdziałanie to słowa, którymi można opisać zachowanie i emocje dzieci podczas udziału w zgrywalizowanych zajęciach. Zrealizowano cele zajęć, takie jak

rozbudzanie motywacji, kształtowanie pozytywnych postaw wobec świata ludzi i zwierząt, przeżywanie pozytywnych emocji związanych z dziecięcą rywalizacją, a także zostały stworzone warunki do różnorodnej aktywności dzieci w toku realizacji zadań. Ten tygodniowy projekt przypominał, że dzieci mają w sobie ogromne pokłady wrażliwości i miłości, dlatego tak ważne jest, by w dalszym życiu tego nie zatraciły. Pozostaje żywić nadzieję, że zrealizowany projekt się do tego przyczyni.

Podsumowanie

W ciągu pierwszych lat swojego życia dzieci nabywają niesamowicie dużo umiejętności. Nikt nie musi ich do tej nauki namawiać ani przekonywać o jej słuszności. Problem spadku motywacji do nauki w latach szkolnych jest zjawiskiem zatrważającym i wciąż nierozwiązanym. Nie istnieje jedna dobra metoda, która sprawdziłaby się w odniesieniu do każdej jednostki czy też grupy i w jakiś niezwykły, życzeniowy sposób ową motywację do nauki niezawodnie podnosiła. Stąd tak ważna jest indywidualizacja procesu kształcenia, budowanie realnego poczucia sprawstwa, pozostawianie uczniom na każdym etapie edukacji jakiegoś obszaru wyboru aktywności, rodzaju podejmowanych zadań itp. Aby być przekonanym do takiego sposobu pracy z dziećmi nauczyciel sam powinien doświadczyć zalet zindywidualizowanego podejścia. Okazją do tego jest okres studiów. Dlatego tak ważnym jest organizowanie zajęć dla studentów, ukazujących różne możliwości uczenia się. Do tego potrzeba jednak czasu i pasji ze strony nauczycieli akademickich, którzy jako pracownicy naukowo-dydaktyczni rozliczani są głównie z działań naukowych oraz do koncentracji na nich są motywowani. Jednak nauka nie musi i nie może być mozolnym procesem, przez który jakoś trzeba przebrnąć. Zdaniem J. Brophy'ego z punktu widzenia nauczyciela motywowanie jest procesem ciągłym, związanym z dynamiką i różnorodnością sytuacji dydaktycznych. Dzięki niemu można stymulować rozwój uczniów, a także rozwijać w nich odpowiedzialność za własną naukę i wprowadzać w świat autoedukacji. Zamiast motywacji opartej na konieczności (muszę) nauczyciel powinien starać się odpowiednimi działaniami wyzwać u uczących się motywację opartą na wyborze (chcę). Strategie motywowania uczniów do uczenia się powinny koncentrować się na podstawowym motywie, którym należy uczynić nabycie wiedzy lub opanowanie umiejętności, czyli ogólnie mówiąc – uczenie się²⁶. Pozostaje nieustannie walczyć o to, aby zindywidualizowane i aktywizujące propozycje, jak zaprezentowane w tym tekście działania z zakresu pedagogiki przygody oraz grywalizacji, stanowiły inspirację dla przyszłych czy obecnych nauczycieli. Stwarza to szansę, aby w swojej pracy zawodowej wykorzystywali innowacyjne rozwiązania, obserwując jak sprawdzą się one w danej grupie uczestników.

²⁶ J. Brophy, *Motywowanie uczniów do nauki*, przeł. K. Konarzewski, Warszawa 2002, [za:] M. Głowska-Sołdatow, *Motywacja do uczenia się uczniów w młodszy wieku szkolnym*, Warszawa 2016, s. 116.