

Redakcja naukowa: Prof. nadzw. dr hab. Krzysztof Kusal

Recenzent: dr Ewa Komorowska-Jędrzejczak

ISBN 978-83-7405-717-2

Projekt okładki: Joanna Niekraszewicz

Redakcja techniczna i skład DTP: Monika Poradecka

Akademia Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi

Polski Uniwersytet Wirtualny

90-212 Łódź, ul. Sterlinga 26

# Spis treści

Wiesław Przybyła

Szkoła, w której i w którą gramy / 4

Oktawia Ewa Braniewicz, Łukasz Zaorski-Sikora

Metoda projektów – implementacja w świecie efemeryd / 6

Gertruda Gwóźdź-Łukawska, Monika Potyrała

Zgamifikowana matematyka / 14

Katarzyna Kowalik

Czy na pewno chcesz grać w to, co wszyscy? Geneza, cykl życia i krytyka trendó / 23

Anna Pałczyńska

Grywalizacja w edukacji akademickiej – studium praktyczne / 29

Elżbieta Radaszewska

Grywalizacja – sposób na budowanie motywacji i zaangażowania w procesie nauczania / 39

Izabela Walczak

Żeby wygrać, trzeba negocjować – gra jako metafora negocjacji / 48

Wiesław Przybyła  <https://orcid.org/0000-0003-0074-677X>

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi

e-mail: [wprzybyla@ahelodz.pl](mailto:wprzybyla@ahelodz.pl)

# Szkoła, w której i w którą gramy

## The school, in which we learn and play

Ludologia – nietatwa nauka badająca gry – to z natury dziedzina ludzkiej woli, nieskrępowanej, rozmarzonej, zaspokajającej wyższe aspiracje myślącej jednostki. Gra uniezwyczajnia nudne życie, nudną edukację, podtrzymywaną regułami tradycji i przymusu, choć przecież też niepozbawioną sensu i mającą – wbrew twierdzeniom natchnionych progresywistów – spore osiągnięcia cywilizacyjne. Johan Huizinga w słynnym *Homo ludens* uważał, że gra jako forma zabawy stanowi zajęcie dobrowolne, ale angażujące i umysł, i całą sferę emocyjną człowieka. Gra jest duchem odmienności i autotelicznym angażowaniem umysłu. Po co grać? Pomijając profitowy hazard, gra nie daje bezpośrednich zysków, nie może być zestawiana z zacnym trudem żmudnej roboty.

To jednak zdanie ludzi zamkniętych w schemacie prostej, niemal przemysłowej, celowości ludzkich działań i zatrudnień. Zapewne dostrzegają w grze i zabawie ceremonialne postawy i gesty, nielicujące z powagą życia społecznego i będące domeną dzieci raczej niż ludzi dojrzałych. Z kolei mechanika gry zakłada, że gracz uzyskuje pewien rodzaj satysfakcji, który stanowi silny motywator, aby daną grę kontynuować.

Grywalizacja w szkole (na każdym etapie edukacji) jest powodem i skutkiem zarazem odmiennych relacji wewnątrz tak skomplikowanego procesu, jak nauczanie i uczenie się. Zmienia się nastawienie uczniów/studentów do percepcji wiedzy czy nabywania umiejętności i kompetencji. Efektywne uczenie się nie jest możliwe bez wiązki zaangażowania, zaciekawienia, a tym samym bez zbudowania wśród studentów autonomii w działaniu. W jednym z artykułów składających się na niniejszą publikację autorzy cytują zdanie wielkiego Jeana Piageta, że istotą kształcenia jest: „ukształtowanie człowieka zdolnego do robienia rzeczy nowych, a nie tylko powtarzającego to, co robiły już poprzednie pokolenia – człowieka twórczego, wynalazczego i odkrywczego”. Oczywiście francuski humanista miał świadomość, że ten ambitny program edukacyjny jest planem maksimum i że nigdy nie będzie – mimo triumfu egalitaryzmu nad elitaryzmem – regułą systemową.

Rozpisujemy w uczelnianych sylabusach rozmaite efekty uczenia się zgrupowane w kategoriach wiedzy, umiejętności i kompetencji. Bardzo często wśród kompetencji wymaganych od studentów pojawiają się kompetencje samoorganizacyjne, uszczegółowione w postaci takich umiejętności, jak podejmowanie decyzji, proaktywność, inicjatywność, samodzielność w działaniu, zarządzanie czasem, zarządzanie ryzykiem, radzenie sobie ze stresem, ale i kompetencje komunikacyjne, np. tak typowa dla grywalizacji umiejętność współpracy w grupie. Wiele z tak zwanych kompetencji miękkich znajduje się w centrum zagadnień grywalizacyjnych. Dodajmy do tego tak oczekiwany we współczesnym świecie zasób kreatywności i otrzymamy pełny zestaw korzyści płynących z zastosowania gier w szkole.

Gry edukacyjne wciągają młodych ludzi w ich świat i motywują do podejmowania i wykonywania określonych akcji. Dzięki nim uczeń lub student odkrywa nowe miejsca, zdobywa też kolejne poziomy wyznaczające jego wzrost kompetencyjno-podmiotowy, wchodzi w interakcję z innymi graczami, zmierza ku jakiemuś zwycięstwu, którym na pewno jest pozyskanie bezcennych doświadczeń.

Grywalizacja to przeobrażenie czynności, które do tej pory nie sprawiały przyjemności, w zabawę przyjemną i pożyteczną. Grajmy zatem do woli.