
Każdy powinien w nią zagrać. Recenzja gry „IBIS –okręt wiedzy” - nowej odsłony specjalnego gatunku - edutainment

Edutainment – co to takiego?

W literaturze, mediach i internecie bez trudu znajdziemy informacje dowodzące, że telewizja, gry i internet nie są dla dzieci i że w ogóle korzystanie z mediów przynosi dzieciom ogromne szkody w rozwoju, że nie ma potrzeby ich używania w szkole. Czy to prawda? Nie do końca. W recenzji chcę pokazać, że technologie są dobre także dla dzieci i młodzieży i że powinny być wykorzystywane w edukacji, gdyż świetnie wspomagają rozwój czytania, pisania, liczenia, projektowania, logicznego myślenia i wielu ważnych kompetencji społecznych. Oczywiście, trzeba je wprowadzać w życie stopniowo, z umiarem, równoważąc to ruchem, interakcją i zabawą; zawsze używać wtedy, gdy jest to uzasadnione rozwojem uczniów.

Już w przedszkolu czy na etapie nauczania wczesnoszkolnego można z dziećmi odkrywać nowe światy, wykorzystując do tego potencjał, jaki tkwi w internecie, grach i urządzeniach mobilnych. Doświadczenia z polskich szkół są pozytywne - dzięki technologiom dzieci rozwijają się szybciej, nabywają ważnych umiejętności, sprawniej porządkują i używają swojej wiedzy.

Edutainment na świecie

Podczas tegorocznej międzynarodowej konferencji edukacyjnej ISTE (International Society for Technology in Education) jednym z głównych wątków były gry edukacyjne. Jane McGonigal, zwolenniczka wykorzystania gier w edukacji i autorka książki *The Reality is Broken: Why Games make Us Better and How They Can Change the World* zaprezentowała swoją wizję gamifikacji szkoły.

„Liczba graczy na całym świecie przekroczyła już 1 miliard osób” – powiedziała McGonigal w wystąpieniu otwierającym. „Sceptycy powiedzą, że granie to strata czasu i unikanie uczestnictwa w społeczeństwie, ale to jest właśnie dobra wiadomość dla

Typoskryt

„IBIS – Interdyscyplinarna Bez barier Interaktywna Szkoła”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

rodziców i nauczycieli, dla uczących się i nauczających, dla każdego, kto chciałby przyczynić się do rozwiązania największych problemów naszego świata.“

Określając graczy terminem „inżynierów szczęścia“ i ekspertami w czynieniu trudnych zadań ciekawymi i angażującymi, McGonigal zwróciła uwagę na to, że edukatorzy i osoby odpowiadające z oświatę powinni wykorzystać mądrość projektantów gier, aby próbować rozwiązywać najbardziej palące problemy współczesnego świata.

Stereotypy związane z grami są dość silne i niełatwo je obalić. No bo jak znaleźć sens w tym, że wszyscy gracze łącznie spędzili do tej pory ponad 300 milionów minut grając w jedną tylko grę: Angry Birds (to tylko 400 tysięcy lat grania). Inny przykład - przeciętny gracz Call of Duty spędza w niej rocznie 170 godzin.

Badanie Gallupa w 2012 r. wykazało, że aż 71% pracowników w Stanach Zjednoczonych nie angażuje się w swoją pracę i nie widzi większego sensu w tym, co robi. Ta niska produktywność kosztuje amerykańskie firmy ok. 300 miliardów dolarów rocznie.

Jak zauważyła McGonigal, to samo badanie wykazało także inną ciekawą zależność: im dłużej amerykański uczeń uczy się w szkole, tym mniej się angażuje w cokolwiek. Ośmiu z dziesięciu uczniów szkoły podstawowej było pozytywnie nastawionych do uczenia się, ale już tylko sześciu z dziesięciu uczniów szkoły średniej (odpowiednik gimnazjum) i czterech z dziesięciu szkoły wyższej (odpowiednik naszej ponadgimnazjalnej). Motywacja do uczenia spada dramatycznie w każdej kolejnej klasie. Jak to można zmienić?

McGonigal uważa, że jednym z pomysłów może być wprowadzenie na szerszą skalę gier do szkoły. Gry, zwłaszcza komputerowe, są „przestrzenią maksymalnego zaangażowania“, w której gracze spotykają się aby osiągać cele i rozwiązywać problemy.

Mitem jest, że gry to domena chłopców. W Stanach Zjednoczonych regularnie gra 99% chłopców i 94% dziewcząt. Obniża się też wiek graczy – gra już 92% dwulatków.

McGonigal, która od 12 lat zajmuje się badaniem wpływu gier na edukację, uważa, że gry przynoszą wiele emocji: radość, ulgę, miłość, zaskoczenie, dumę, ciekawość, podniecenie, oczarowanie, zadowolenie i co najważniejsze – kreatywność. „Mają one wielki wpływ na nas i sprawiają, że jesteśmy naładowani optymizmem“ – podkreśliła McGonigal.

Z badań wynika również gry wpływają pozytywnie na pracę mózgu, stymulują zapamiętywanie i odbiór informacji, wzmacniają zaangażowanie, podnoszą motywację

Tymonik

„IBIS – Interdyscyplinarna Bez barier Interaktywna Szkoła”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

ze względu na swoją orientację na cel. Co ciekawe, jak zauważa McGonigal, 80% czasu w wielu grach to ponoszenie porażek, a mimo to gracze utrzymują pozytywne nastawienie. Dlaczego? Ponieważ analizują błędy i utrzymują swoją orientację na cel. Gdyby pozwolić w podobny sposób uczyć się w szkołach i przenieść do klas rozwiązania z gier stymulujące motywację, mogłoby się to przyczynić do większego zaangażowania uczniów w naukę, a jednocześnie na pewno przyczyniłoby się do kształcenia jednej z najważniejszych dziś kompetencji społecznych – rozwiązywania problemów, powiedziała McGonigal.

Celem tej recenzji jest zapoznanie nauczycieli szkół ponad gimnazjalnych ze zintegrowanym programem nauczania. Gry są narzędziami w technologii informacyjno-komunikacyjnej, które mogą być wykorzystywane w pracy z uczniami w ponadgimnazjalnym wieku szkolnym. Ich wykorzystywanie do realizacji celów edukacyjnych nie jest prostym zadaniem. Oczywiście używanie nowoczesnych technologii nie może być celem samym w sobie. Celem powinno być takie korzystanie z narzędzi, jakie oferują nowoczesne technologie, aby wspomóc naszych uczniów w zdobywaniu i pogłębianiu potrzebnej im w XXI wieku wiedzy i umiejętności (także społecznych i cyfrowych).

I tu przychodzimy do tej części zintegrowanego programu nauczania, którą jest gra IBIS.

Mamo, tato! Jak dorosnę, chcę zostać prezesem!

Nigdy jeszcze nie grałem w tak przystępną i łatwą w obsłudze strategię. Nie jest jednak problemem zbudowanie "jako-tako" funkcjonującej firemki z kilkoma pracownikami, za to efektywne zarządzanie kilkoma modułami, liczącą kilka tysięcy pracowników to już wyższa szkoła jazdy, która wymaga sporego doświadczenia i wyjątkowych umiejętności menedżerskich.

Gra Fundacji Drabina Rozwoju jest bowiem niczym innym, jak niezwykle złożonym symulatorem pracy prezesa, który na co dzień musi sobie radzić z nieskończoną ilością problemów trapiących firmę. Musimy zadbać o pracowników, zapewnić sprawnie funkcjonujące moduły statku, troszczyć się o rozwój firmy i szeroko pojęty przemysł, import, eksport i współpracę z innymi firmami oraz setki innych szczegółów, które sprawiają, że rozgrywka w "IBIS" jest tak pasjonująca!

Typocheck

„IBIS – Interdyscyplinarna Bez barier Interaktywna Szkoła”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Jednocześnie gra nie wymaga od gracza, aby jeszcze przed rozpoczęciem zabawy wertował opasłe tomiszczą poradników i instrukcji, w których zawarto odpowiedź na pytanie "jak grać ?" Dzięki intuicyjnemu wprowadzeniu, w ciągu zaledwie kilkunastu minut jesteśmy w stanie stworzyć naprawdę przyzwoity załóżek firmy!

Czy to mgła? Czy to słaba karta graficzna? Nie, to grafika 3D!

A skoro jesteśmy przy przyzwoitym wyglądzie - dwa słowa na temat oprawy audiowizualnej i zupełnie innowacyjnej oprawy graficznej w tego typu grach. Grafika stoi na wysokim poziomie - poprawnie przedstawiono postacie gospodarzy w poszczególnych modułach. Producenci pokusili się nawet o kilka smaczków, jak choćby najciekawsze zdjęcia z serwisu Flickr czy infografiki prezentujący dany rynek. Modele postaci oraz wszystkie animacje niesamowicie cieszą oko - naprawdę wielokrotnie łapałem się na tym, że po prostu patrzę, jak żyje wykreowana przeze mnie firma. Na szczególną uwagę zasługuje natomiast wspomniany wyżej silnik 3D. Jest to silnik graficzny, umożliwiający przejrzyste i proste w odbiorze animowanie postaci.

Mimo bowiem szczególnej prostoty w obsłudze, "IBIS" pozostaje pełnoprawną strategią ekonomiczną, w której musimy zarobić jak najwięcej pieniędzy i nie stracić przy tym reputacji. Cel ten osiągamy za pomocą globalnych inwestycji w takie sektory jak rolnictwo, przemysł drzewny lub rybołówstwo. Fenomenalnym rozwiązaniem, również z punktu widzenia gracza, jest rozwiązanie, bazujące na wypełnianiu specjalnych misji. Podróżujemy po różnych krajach, poznajemy kolejne firmy, badamy ich plany, profil prowadzonego biznesu, sprawdzamy ich ofertę. Takie podejście daje możliwość graczowi weryfikacji ofert, oceny ich skutków w długoterminowym horyzoncie czasowym. Gra stawia przed graczem wyzwania - wykorzystać okazję, mimo ryzyka, czy może wstrzymać się i nie wejść w wątpliwy moralnie biznes. Trzeba wybierać opierając się jedynie na kilku podstawowych zasadach, aby w relatywnie krótkim czasie nasza korporacja górowała nad innymi.

Po kilku godzinach rozgrywki widać, że twórcom gry udało się genialne połączenie ze sobą różnych dziedzin wiedzy oraz nauką syntezy informacji. Stykamy się tu głównie z ekonomią, matematyką, geografią, ale także ekologią, PR-em, polityką, zarządzaniem kryzysowym i naukami społecznymi.

Uczniowie w łatwy i przystępny sposób uczą się od podstaw ekonomii, podejmowania decyzji menadżerskich czy roli etyki oraz wizerunku w świecie globalnego biznesu. Zdają sobie też sprawę, jak kluczowe jest efektywne wykorzystywanie swoich środków, tak by jak najlepiej procentowały dla zwiększania kapitału prowadzonej przez nich firmy. Krótko mówiąc - nie tylko zapoznają się z rolą skutecznego menadżera, ale również ze złożonością tego zawodu oraz jak różnorodnej wiedzy wymaga.

Tymon

„IBIS – Interdyscyplinarna Bez barier Interaktywna Szkoła”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Lepiej już nie będzie...?

Podsumowując, otrzymaliśmy niezwykłą, przepiękną i funkcjonalną produkcję, która, jestem tego pewien, zachwyci zarówno uczniów jak i nauczycieli. Doskonale przystępna, a zarazem niesamowicie złożona gra produkcji Fundacji Drabina Rozwoju bez dwóch zdań zasługuje nie tylko na miano najlepszej strategii ekonomicznej dla uczniów ponadgimnazjalnych, ale również jednej z najciekawszych produkcji, jakie zadebiutowały w gatunku edutainment!

Tymoteusz

„IBIS – Interdyscyplinarna Bez barier Interaktywna Szkoła”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego