



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Recenzja gry edukacyjnej „IBIS – Okręt Wiedzy”

Opracował

Redaktor naczelny portalu

blomedia.pl

mgr Piotr Gnyp

„IBIS – Interdyscyplinarna Bez barier Interaktywna Szkoła”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Fundacja DRABINA ROZWOJU
ul. Dobra 5/2, 00-384 Warszawa
tel.: 022 646 48 38; fax 022 646 48 38
e-mail: fundacja@drabina.org www.drabina.org

Technologia zabiła edukację jaką znamy

Edukacja w obecnej formie traci sens. Nauczanie nastawione na dawanie dostępu do wiedzy, bez wykształcenia umiejętności selekcji informacji i syntezy zagadnień z różnych, czasami odległych dziedzin w epoce smartfonów jest całkowicie pozbawione sensu. Uczenie się na pamięć informacji w czasach bezprzewodowego dostępu do Internetu, z mini komputerem przewyższającym możliwościami maszyny, które wysłały człowieka na księżyc, mieszczącymi się w kieszeni staje się czynnością bezsensowną.

Co więcej, człowiek zalany informacjami przestaje umieć je ze sobą łączyć, wyciągać wnioski czy też sensownie je weryfikować. Rok temu w International Journal of Communication naukowcy z Northwestern University opublikowali wyniki badań, mówiące, że absolutnie nie dbamy (a przynajmniej przebadani studenci nie dbali) o to, kto i gdzie napisał tekst z pierwszego miejsca w wyszukiwarce Google. Studentom i uczniom można wmówić wszystko, o ile nasz tekst jest dobrze spójronowany. Tak samo łączenie informacji z pozornie niezwiązanych ze sobą dziedzin może okazać się niezastąpione w najbliższej przyszłości. W końcu czy ktoś pięć lat temu pomyślałby, że będą istniały takie zawody jak ghostwriterzy prowadzący profile w serwisach społecznościowych, managerowie społeczności czy chociażby twórcy gier wideo. Jak do tego przygotować studentów i uczniów? I skąd wziąć nauczycieli nadążających za zmianami społeczno-technologicznymi? Zadanie to wydaje się niemożliwe.

Współczesna edukacja musi zawierać zupełnie inny zestaw umiejętności niż ten potrzebny w epoce bez powszechnego dostępu do Internetu. I dostosować się do zmieniającej się ludzkiej natury. Bo przecież przyspieszający rozwój technologii nie pozostaje bez wpływu na ludzi. Zmniejsza nam się czas skupienia, rodzaj przyswajanych i konsumowanych mediów, uzależniamy się od technologicznego wsparcia, co czyni z nas prawie że cyborgi. Czy ktoś sobie jeszcze wyobraża życie bez smartfona, laptopa i dostępu do Internetu?

Współcześni uczniowie nie chcą wyłącznie czytać o eksperymentach, nie chcą być biernymi obserwatorami. Domagają się interakcji. Chcą kreować.

Gry w edukacji

Pomysł na włączenie gier do systemu edukacji nowy nie jest. Gry wideo wraz z rozwojem mocy obliczeniowej komputerów szybko przestawały być po prostu zabawkami dla dzieci a stawały się przeżyciami równorzędnymi z innymi mediami takimi jak książki czy filmy. A do tego zaczynały pełnić coraz to nowe funkcje. Pojawiły się gry ruchowe pomagające w rekonwalescencji, gry pomagające w leczeniu depresji i też specjalny gatunek – edutainment.

Jak łatwo można zauważyć nazwę utworzono z połączenia dwóch wyrazów: educational (edukacyjna) oraz entertainment (rozrywka). "Edukacyjna rozrywka" to forma rozrywki, która ma nie tylko bawić, ale też uczyć. Po multimedialnych pomocach naukowych takie jak filmy czy słuchowiska czas na nową generację pomocy dydaktycznych – gry wideo. Edutainment często pomaga przyswoić jeden, konkretny temat, albo nastawione są na stworzenie odpowiednich postaw - pokazując właściwe wzorce zachowań. Gry mają w sobie tę niezwykłą cechę, że często sprawiają, że wysiłek

„IBIS – Interdyscyplinarna Bez barier Interaktywna Szkoła”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

intelektualny nie jest odbierany jak praca. W znakomity sposób nie tylko bawią, ale i równocześnie uczą nowych rzeczy. Jak możemy przeczytać na portalu EDUNEWS zajmującym się szeroko pojętą edukacją:

„Coraz częściej naukowcy stwierdzają, że gry wideo powinny stanowić część nowoczesnej edukacji w szkołach, gdyż wiele z nich daje określone korzyści. Badania przeprowadzone w Anglii (na zlecenie Departamentu Edukacji) wykazały, że gry symulacyjne takie jak Sim City, czy Theme Park (obie dostępne na konsoli Nintendo DS) gdzie gracz korzysta ze strategicznego myślenia, planuje, działa, podejmuje ważne dla rozwoju społeczności decyzję. Rodzice i nauczyciele 700 dzieci (w wielki od 7-16 lat) biorących udział w eksperymentach stwierdzili, że u ich dzieci nastąpiła spora poprawa umiejętności matematycznych. Co ciekawe, dzieciaki wyraźnie miały dużo większą ochotę do grania w gronie rówieśników (w parach lub małych grupkach), niż samotnego ślęczenia przed szklanym ekranem. Grupa naukowców (przyjęli oni nazwę TEEM, co oznacza „nauczycieli oceniających edukacyjną wartość mediów”) pod przewodnictwem profesor Angeli McFarlane stwierdziła w podsumowaniu badań, że branża elektronicznej rozrywki ma bardzo wiele do zaoferowania w kwestii rozwijających psychikę dziecka scenariuszy, które angażowały dzieci pod względem intelektualnym. „Gry przygodowe oraz symulacyjne dają sporo korzyści - są skomplikowane i stwarzają odpowiednie warunki dla dziecka, by przyswoiło sobie ważną umiejętność” - stwierdza profesor McFarlane. „Nie zamierzamy jednak bronić gier arcade oraz wszelkiego typu strzelanin, niosących za sobą negatywne wzorce”. Federacja Amerykańskich Naukowców stwierdziła z kolei, że gry dostarczają młodym ludziom umiejętności użytecznych na rynku pracy - logicznej dedukcji, wypełniania określonych zadań, dobrej motywacji, nastawienia na osiągnięcie zamierzonych celów”

Eduainment w Polsce

Edukacyjne gry w Polsce są, a nawet więcej – ich liczba się powiększa. Nadal jednak jest to kropla w morzu potrzeb i obszar który wymaga szczególnego wsparcia. I to zarówno dla firm, które je produkują, jak i odpowiedniego przeszkolenia i wyposażenia szkół i uczelni by mogły one edutainment dobrze wykorzystać. Zwłaszcza, jeżeli są to zaawansowane produkcje łączące ze sobą grafikę 3D i rozwinięte, współczesne mechaniki gry mogące zainteresować gracza wychowanego na najnowszych grach wideo.

I w ten sposób dochodzimy do gry „IBIS Okręt Wiedzy”, będącej częścią zintegrowanego programu nauczania dla szkół ponadgimnazjalnych.

„IBIS – Okręt Wiedzy” – o co chodzi

„IBIS – Okręt Wiedzy” to gra ekonomiczna, która jednocześnie uczy nas geografii. Bohater wciela się w prezesa kosmicznej spółki i ze swojego statku kosmicznego stara się stworzyć i zarządzać międzynarodową korporacją. Celem gry jest zarobienie jak największej ilości pieniędzy i zdobycie jak najlepszej reputacji. W trakcie gry poznajemy też dzięki podróżom rozmaite kraje, ich gospodarkę i ciekawostki. Możemy obejrzeć najciekawsze zdjęcia z tych regionów zamieszczone w serwisie Flickr i wybrane przez twórców ciekawostki ekonomiczno-społeczne, jak również infografiki prezentujące dany rynek.

„IBIS – Interdyscyplinarna Bez barier Interaktywna Szkoła”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Fundusze i swój status zwiększamy za pomocą inwestycji na całym świecie w rozmaite sektory gospodarki takie jak uprawy, przemysł drzewny czy połów ryb, jak również wykonywanie specjalnych misji.

Przez misje rozumiemy tu możliwość podpisania kontraktu z firmami położonymi w różnych państwach. Co ciekawe, inaczej niż w przypadku naszych inwestycji tu możemy dokładnie wy badać firmę, jej plany i ogólny zarys proponowanego przez nich biznesu. Jest to o tyle ważne, że po pierwsze uczy gracza sprawdzania podsuwanych mu ofert, zarówno pod kątem ich sensowności, jak i długofalowych skutków, które przyniosą. Bo i owszem, zawsze można poasić się na lukratywny acz wątpliwy moralnie kontrakt, ale nie pozostanie to bez wpływu na naszą reputację, a ta z kolei wpływa na ilość proponowanych inwestycji. Trzeba więc dobrze wybierać i podejmować decyzje mając w głowie wszystkie reperkusje, jakie mogą nas z tego powodu czekać.

Na szczęście nagłą utratę reputacji można próbować odbudować podczas zwoływanych konferencji prasowych, gdzie odpowiadamy na pytania dziennikarzy i jednocześnie planować akcje mające na celu zwiększenie zaufania kontrahentów przez przekazywanie zysków instytucjom charytatywnym i innego tego typu akcje.

Sama rozgrywka jest podzielona na trwające tydzień tury. W ich trakcie możemy inwestować na rozmaitych rynkach na całym świecie, sprawdzać nasze wyniki i porównywać je z konkurencją, rozwijać poszczególne moduły naszego statku kosmicznego celem podniesienia wydajności naszych działań.

Wraz z upływem czasu rośnie też poziom skomplikowania rozgrywki. Na początku mamy dostępny tylko jeden moduł, a w związku z tym i spektrum naszych możliwych działań i inwestycji nie jest za duże. Wraz z czasem ich lista rośnie aż do dziewięciu, przez co i wybór inwestycji staje się trudniejszy, bo wymaga od nas pamiętania coraz większej ilości danych i sytuacji na świecie. Pojawiają się też nowe kontrakty i wydarzenia losowe, które mogą zmienić obraz rynku.

Ciekawe jest to, że na inwestycjach nie możemy stracić. To znaczy – jak już wiadomo – zły kontrakt może zrujnować naszą reputację (zakup drewna z wyciętych lasów deszczowych w Brazylii jest w stanie praktycznie obniżyć do zera zaufanie jakie ma do nas rynek – historia prawdziwa z moich próbnych rozgrywek), natomiast nie jesteśmy w stanie stracić. Natomiast nie oznacza to, że możemy zarobić mniej niż przewidywano. Wszystko zależy od stopnia ryzyka naszej inwestycji. Dzięki temu grający nie będą bać się podejmowania akcji, a sama gra uczy, że należy w każdej turze dać pracować całemu posiadanemu kapitałowi, by jak najszybciej zwiększać wartość swojej firmy. A wirtualna konkurencja nie śpi.

Co pół roku czasu gry nasze wyniki są podsumowywane podczas cyklicznych spotkań z naszymi inwestorami. Należy wówczas przedstawić i omówić swoją dotychczasową strategię. A od naszej prawdomówności i sensowności naszych wypowiedzi zależy nasza reputacja. Od niej zaś, jak już wiemy, ilość możliwych inwestycji, która przekłada się bezpośrednio na możliwość naszego zarobku.

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

Oprawa audiowizualna gry, być może odstająca od najnowszych produkcji, jest poprawna w produkcjach tego gatunku. Mamy poprawnie wykonaną grafikę 3D, ale za to ciekawą muzykę i nagrane wszystkie kwestie dialogowe (uwzględniające regionalne akcenty!). Najważniejsze jednak jest czytelne i intuicyjne zbudowanie interfejsu gracza. Ekran na którym inwestujemy jest przejrzysty i prosty w obsłudze, do punktu, w którym w zasadzie nie potrzebujemy żadnej instrukcji by zacząć w pełni korzystać z jego możliwości. To samo tyczy się paneli ze statystykami i rozbudowy naszego statku. A w końcu to tam spędzimy 95% czasu w grze.

Wykorzystanie

Po lekturze wstępu wiadomo, jak ważne jest łączenie ze sobą różnych dziedzin wiedzy i nauka syntezy informacji. Na szybko licząc wychodzi, że w opisywanej powyżej grze mamy do czynienia z matematyką, geografią, ekonomią, ekologią, naukami społecznymi, polityką, zarządzaniem kryzysowym i kontaktem z mediami.

Gracz w prosty i przyjemny sposób uczy się podstaw ekonomii, badania ryzyka, podejmowania decyzji gospodarczych czy znaczenia etyki i reputacji w świecie biznesu. Dowiaduje się też, jak ważne jest wykorzystywanie swoich środków, tak by jak najlepiej pracowały dla zwiększania funduszy danej firmy. Jednym słowem – uczymy nie tylko tego jak być skutecznym biznesmenem, ale również pokazujemy jak złożony jest to zawód jak różnorodnej wiedzy od nas wymaga.

Gracz uczy się jak ważna jest analiza każdej decyzji i próba przewidzenia jej długofalowych efektów. Szczególnie ważne jest to podczas podejmowania decyzji mających wpływ na naszą reputację, czyli podpisywania kontraktów. Uczeń szybko zaczyna doceniać wartość, jaką daje dogłębne poznanie sprawy, a pierwszy znaczący spadek reputacji szybko uzmysławia mu, że nie należy bogacić się bez względu na wszystko, bo się to po prostu może nie opłacać. Zwykle taką naukę zyskuje się dużo później, po zakończeniu edukacji, gdzie ryzykuje się niestety swoimi pieniędzmi, a nie wirtualnymi.

Gra ma wbudowane mechanizmy uczące gracza jej obsługi, wymusza rywalizację z innymi graczami, choć interakcje nie odbywają się w czasie rzeczywistym, dzięki czemu uczniowie mogą skupić się na rozgrywce i nie przejmować się ewentualnymi osobistymi animozjami. A przez to do jej obsługi w trakcie procesu uczenia nie jest wymagana duża liczba nauczycieli.

Nie bez znaczenia jest tu też aspekt geograficzny i wiedza o świecie. W trakcie rozgrywki możemy się dowiedzieć wielu ciekawych informacji o rozmaitych krajach. Jak choćby to, że Japonia jest liderem jeżeli chodzi i o przemysł stoczniowy, a w Polsce należy zwrócić uwagę na jakość zarządzania i strajki. I tak naprawdę przyzwyczajenie nauczyć się geografii i położenia poszczególnych państw, nazw ich stolic czy tak banalnych rzeczy jak flaga i hymn. Wiedzę tę przyjmujemy niejako przy okazji, ale na zostaje ona szybko utrwalona dzięki wykorzystywaniu jej później w rozmaitych kontraktach handlowych. Po kilku godzinach z grą nasza wiedza o światowej ekonomii i warunkach biznesowych w różnych krajach staje się znacząco większa.

„IBIS – Interdyscyplinarna Bez barier Interaktywna Szkoła”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



A dodatkowo poznajemy charakterystyki poszczególnych upraw z dość dokładnymi danymi a propos ich występowania i wykorzystania, jak również cechy poszczególnych gałęzi przemysłu i usług.

Podsumowując

Wszystko wskazuje na to, że edutainment jest przyszłością edukacji, a gra „IBIS – Okręt Wiedzy” to ważny polski produkt wskazujący kierunek rozwoju tej gałęzi przemysłu. Nauka odbywa się na wielu płaszczyznach i przychodzi w naturalny, niewymuszony sposób. W zasadzie każdy przedmiot, bądź też grupa zagadnień powinna mieć przygotowany podobny produkt, który ułatwiłby nie tylko przyswojenie najważniejszych informacji z danej działości, ale również nauczył myśleć w specyficzny dla danego zawodu sposób.

Co więcej - to wiedza w praktyce, ale pozbawiona prawdziwego ryzyka. Dzięki dokładnej symulacji uczniowie mogą przećwiczyć różne scenariusze i nauczyć się jak reagować w sytuacjach stresowych, po to by jeszcze lepiej móc odnaleźć się w przyszłym, zawodowym życiu.

Opracował
Piotr Gnyp

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

Fundacja DRABINA ROZWOJU
ul. Dobra 5/2, 00-384 Warszawa
tel.: 022 646 48 38; fax 022 646 48 38
e-mail: fundacja@drabina.org www.drabina.org