
GAMIFIKACJA w edukacji



Popularność gier wideo wśród polskiego społeczeństwa wciąż wzrasta. Badania wykazują, że zainteresowanie nimi nie jest zależne od wykształcenia, wieku, czy miejsca zamieszkania – „(...) można powiedzieć, że grają prawie wszyscy i wszędzie” [J. Draszanowska, M. Sroka, Raport z badania graczy, [w:] Raport Game Industry Trends 2013, Warszawa 2013, s. 4.]. Poetyka gier ma wpływ nie tylko na kulturę masową, ale również na inne działalności człowieka, takie jak marketing, edukacja czy zarządzanie. Szczególnie istotna wydaje się pod tym względem edukacja. W tej chwili cyfrowa rzeczywistość pochłania naszą świadomość coraz bardziej i nie sposób nie zauważyć, że dla młodszych pokoleń jest ona ważniejsza niż realny wg nich nudny świat. Zdarzają się coraz śmielsze próby przeniesienia języka matematyki, fizyki, chemii, historii, literatury, języków obcych na gry wideo, które nazywamy również „edukacyjnymi”. Jednakże obecnie w polskich szkołach trudno mówić o zaawansowanej cyfrowej edukacji. Dużą przeszkodą wydaje się również nieufność rodziców i nauczycieli do gier i ich pożytecznego wpływu na młodzież.

Dlatego też wychodzę do Państwa z propozycją unikalnych prelekcji i warsztatów, które pozwolą spojrzeć na cyfryzację z innego punktu widzenia. Zagrożeń, jakie czekają na młodzież w wirtualnym świecie, nie można bagatelizować, jednakże można nauczyć się wykorzystywać cyberprzestrzeń w wychowywaniu i edukacji w sposób kreatywny, co znacznie przyczyni się do podwyższania poziomu oświaty, dostosowującej się do cywilizacji ulegającej ciągłym przemianom.

Alicja Syta
edukator gamifikacji

NAUCZYCIELE

Czują Państwo, że tracą kontakt ze swoimi uczniami, na rzecz wirtualnych wojaży?

Czy wiedzą Państwo, że podstawa programowa nie przewiduje wyzwań, jakie stawia Waszym uczniom współczesność i przyszłość?

Czy chcą Państwo dowiedzieć się, jak wykorzystać cyfryzację na swoich lekcjach, bez szkody dla wartości i nauki, jakie pragną Państwo przekazać uczniom?

Ostatnie lata, to dla polskiej oświaty trudny, pełen wyzwań czas. Jednocześnie, mimo przeszkód, jakie pojawiają się przed Państwem, wymagane jest, żebyście wciąż dawali z siebie 100, a nawet 200% normy - przecież to po części od Was zależy wykształcenie świadomego i mądrego społeczeństwa. Ogromne zaangażowanie w wykonywany zawód sprawia, że innowacyjność schodzi na dalszy plan, ponieważ na pierwszym miejscu wciąż jest realizacja podstawy programowej, której założenia, biorąc pod uwagę dany Wam czas i infrastrukturę, są nierealne.

Przez wzajemne poznanie swoich światów możemy ułatwić przekazywanie wiedzy i kontakt z podopiecznymi. Młode pokolenie jest oderwane od rzeczywistości, w której Państwo dorastaliście i uczyliście się. Brakuje pomiędzy tymi dwoma wymiarami mostu, dzięki, któremu będziemy mogli spotkać się pośrodku.

Mam dla Państwa propozycję warsztatów, dzięki którym poznacie świat swoich uczniów i nauczycie się wykorzystywać tę wiedzę na lekcjach - **BrainlyPlay**, to coś dla Was!



W trakcie zajęć:

- poznacie gry, które mogą uczyć matematyki, fizyki, języka polskiego, historii, geografii, biologii, ekologii, chemii, czy WOSu,
- dowiecie się, jakie zadania domowe, które uczą i bawią, możecie zadawać uczniom, z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych,
- nauczycie się języka naszych uczniów - bitcoin, quest, action game, shooter, speedrun, lag, bug, newbie, patch, item, noob i wiele, wiele innych. Będziecie dzięki temu lepiej przygotowani na wyzwania wychowawcze w klasach i na korytarzach,
- wykreujecie się na świadomych nauczycieli i pedagogów, którym niestraszne meandry cyfrowego świata,
- dowiecie się, jak bez angażowania swojego wolnego czasu i szkolnej infrastruktury uatrakcyjnić nauczanie.

RODZICE

Wasze pociechy siedzą wciąż z nosem w urządzeniach mobilnych i komputerach?

Boicie się zagrożeń, jakie niesie za sobą cyfryzacja?

Chcecie, by Wasze dziecko rozwijało się prawidłowo mimo ciągłego dostępu do wirtualnego świata?

Mimo korepetycji i starań, osiągnięcia Waszego dziecka spędzają Wam sen z powiek?

Polska oświata nie radzi sobie zbyt dobrze z osiągnięciami współczesnej cywilizacji. Brakuje w szkołach nie tylko infrastruktury, ale i świadomego wykorzystania tychże osiągnięć w edukacji. Realizacja podstawy programowej nie zakłada przystosowywania uczniów do dynamicznie zmieniającego się świata. To, że kiedyś graliśmy w klasy na podwórku albo zwisaliśmy głową w dół z trzepaka, nie oznacza, że nasze dzieci muszą robić to samo i uważać, że to świetna zabawa. Młode pokolenie mierzy się z zupełnie innymi problemami, możliwościami, pytaniami o siebie i świat wokół nich. Ich przestrzeń to w dużej mierze cyberprzestrzeń, nie plac zabaw za oknem. Możemy oczywiście nie zgadzać się na to i walczyć z tym na każdym kroku, dawać szlabany na tablet/komórkę/komputer/konsolę. Jednakże pamiętajmy, że im więcej zakazów, tym więcej buntu przeciwko nim. Nauczmy się więc wspólnie bilansować czas naszych dzieci. Podzielić go między trzepak, a komputer. Stańmy się świadomi, ale i bardziej otwarci na możliwości, jakie niesie ze sobą cyfryzacja.

Specjalnie dla rodziców, którzy chcą wyjść naprzeciw potrzebom swoich dzieci stworzyłam propozycję warsztatów **GameReise**.





W trakcie zajęć:

- poznacie najpopularniejsze platformy społecznościowe, z których korzystają Wasze dzieci,
- poznacie platformy dystrybucji cyfrowych Steam, Origin, Uplay itp., nauczycie się jak z nich korzystać, jak sprawować kontrolę nad tym, w co gra Wasze dziecko i z kim/jak rozmawia,
- poznacie gry, które mogą uczyć, albo odkryjecie na nowo te pozycje, które już znacie i o których myśleliście, że są jedynie "bzdurnym zjadaczem czasu",
- nauczycie się języka Waszych dzieci, dzięki czemu lepiej zrozumiecie o czym Wam opowiada - bitcoin, quest, action game, shooter, speedrun, lag, bug, newbie, patch, item, noob i wiele, wiele innych,
- poznacie sposoby na kontrolowanie cyberprzestrzeni Waszych pociech, co zwiększy poczucie bezpieczeństwa Wasze i dziecka,
- wykreujecie się na świadomych rodziców, którym nie straszne meandry cyfrowego świata, którzy potrafią doradzić dziecku w sprawie wyboru atrakcyjnej, ciekawej gry, jednocześnie wnoszącej do jego życia wiele wartościowych treści.

Alicja Syta



Ukończyła filologię polską na Uniwersytecie Wrocławskim i teatrologię na Uniwersytecie Gdańskim. Aktualnie jest uczestniczką Szkoły Doktorskiej na Akademii Pomorskiej w Słupsku na kierunku literaturoznawstwa. Od lat działa nie tylko w obszarze naukowym, ale i kulturalnym i oświatowym. Autorka książki pt. „Piękne szaleństwo. 15 lat Nowego Teatru im. Witkacego w Słupsku”, której premiera miała miejsce we wrześniu 2019 roku. Organizatorka VIII i IX edycji Festiwalu Literatury i Teatru BETWEEN.POMIĘDZY w Gdańsku, Sopocie i Gdyni oraz I i II edycji Festiwalu Teatralnego SCENA WOLNOŚCI w Słupsku. Kuratorka wystawy pt. „Z filmowej szafy – kostiumy filmowe: Has, Wajda, Polański, Żuławski” na 41. Festiwalu Filmowym w Gdyni, która prezentowała wyjątkową kolekcję kostiumów oraz projektów scenografii z legendarnych polskich produkcji, m.in. „Na srebrnym globie”, „Rękopisu znalezionej w Saragossie”, „Lalki”, „Popiołu i diamentu”, zrealizowanych w dawnej Wytwórni Filmów Fabularnych we Wrocławiu. W ramach działalności naukowej wzięła udział w Międzynarodowej Konferencji z okazji Narodowego Dnia Teatru w Archangielsku, gdzie wygłosiła referat pt. „Język teatru językiem nauczyciela. Wykorzystanie metod teatralnych w edukacji”. Prowadziła warsztaty pt. „Opowieści gry. Warsztaty narracji w grach” podczas Intermediality in New Narratological Research Conference na Uniwersytecie Warmińsko-Mazurskim w Olsztynie. Jest organizatorką Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej „Ekokrytyka. Ekologia w dyskursie” na Akademii Pomorskiej w Słupsku, gdzie pełni również funkcję Przewodniczącej Rady Doktoranckiej Szkoły Doktorskiej Akademii Pomorskiej. Aktualnie przygotowuje do druku artykuł w pokonferencyjnej publikacji zbiorowej pt. „Sacro-pop”, która ma zostać wydana nakładem Wydawnictwa Akademii Pomorskiej w Słupsku. Jej praca doktorska dotyczy dzieł literackich J.R.R. Tolkiena i ich adaptacji w grach wideo.

Na co dzień jest nauczycielem j. polskiego w szkole podstawowej. Na lekcjach stara się łączyć wiedzę teoretyczną z praktyką w pracy z dziećmi i młodzieżą.