

Graj – baw się kulturą i sztuką

ELŻBIETA PRYŁOWSKA-NOWAK

Nauczyciel konsultant

Ośrodek Edukacji Informatycznej

i Zastosowań Komputerów w Warszawie

Nauczyciele od dawna wykorzystują gry dydaktyczne do wspierania procesu nauczania-uczenia się, ponieważ mają świadomość ich ogromnego znaczenia poznawczego, kształtującego i wychowawczego. Są świadomi, że gry wzmacniają motywację do uczenia się i zaangażowanie uczniów w naukę. Cyfrowe gry edukacyjne są atrakcyjną formą dydaktyczną z uwagi na swoją konstrukcję, a także ciekawą szatę graficzną. Dobrze skonstruowane są źródłem wiedzy, uczą kreatywnego myślenia, planowania, wyznaczania celów i samodzielnego określania sposobów ich osiągnięcia. Gry online mogą być sposobem na wsparcie nauki, rozwijanie kluczowych umiejętności cyfrowych. Zaciekawiają, rozbudowują wyobraźnię, bawiąc, ucząc.

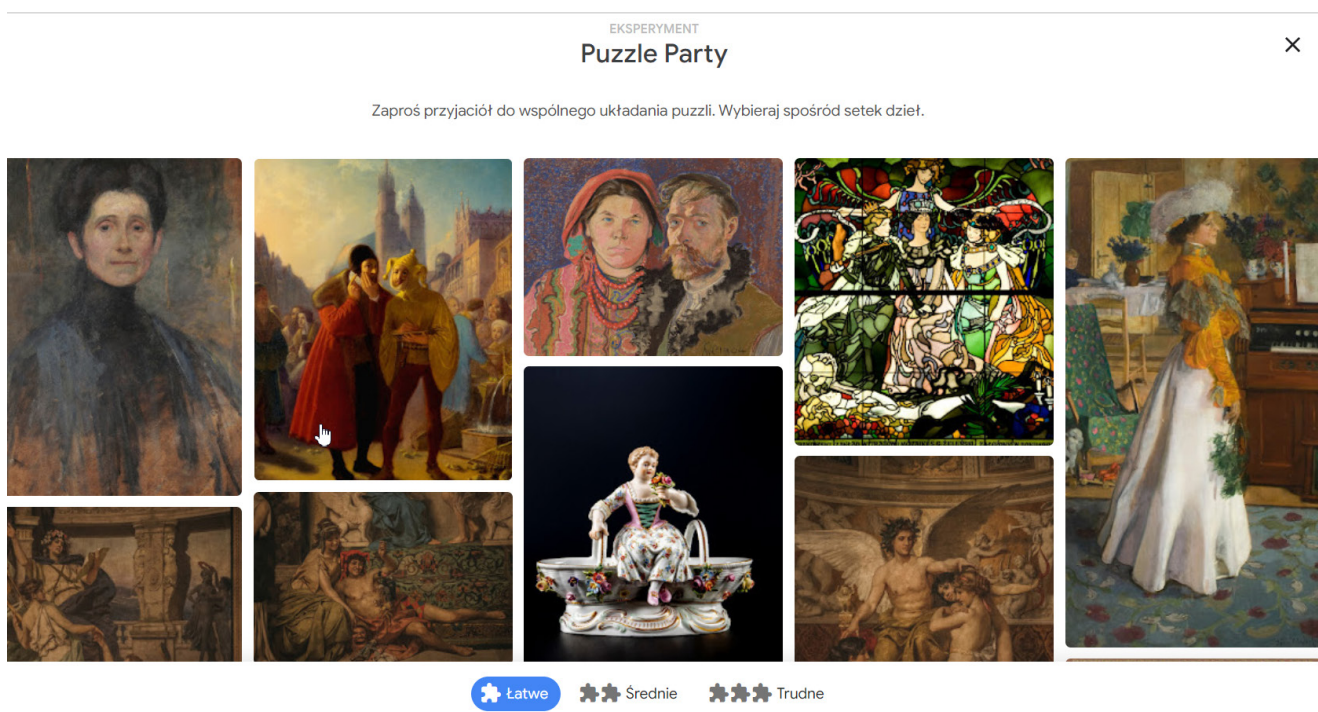
W artykule omówione zostaną przykłady edukacyjnego wykorzystania gier online, tworzonych przez instytucje kultury. Mówiąc o roli kultury i sztuki w naszym życiu, odnosimy się do przykładów konkretnych dzieł, a uczniowie powinni je zobaczyć, doświadczyć ich. Nie zawsze jest to

możliwe w rzeczywistości, więc z pomocą przechodzą cyfrowe zasoby edukacyjne i różne rozwiązania technologiczne. Prezentowane gry mogą być wsparciem pracy nauczycieli w kształceniu kompetencji uczniów i być wykorzystywane jako współczesne narzędzie retoryczne do komunikacji i budowania wiedzy.

W zbiorach portalu Google Arts & Culture, określanych mianem eksperymentu Puzzle Party (rys. 1), znajdują się zdigitalizowane obrazy związane z Krakowem¹, takie jak: *Autoportret* Olgi Boznańskiej, *Stańczyk udający ból zęba* Jana Matejki, *Autoportret* Stanisława Wyspiańskiego z żoną, *Solniczka porcelanowa z postacią kobiety* nieznanego autora, witraż *Życie jest snem krótkim*, *Portret żony* autorstwa Józefa Mehoffera. Każdy z przedstawionych obrazów można podzielić na różną liczbę elementów określanych jako kategorie łatwa, średnia oraz trudna i rozpocząć układanie ich online indywidualnie lub w grupie przyjaciół w trybie synchronicznym.

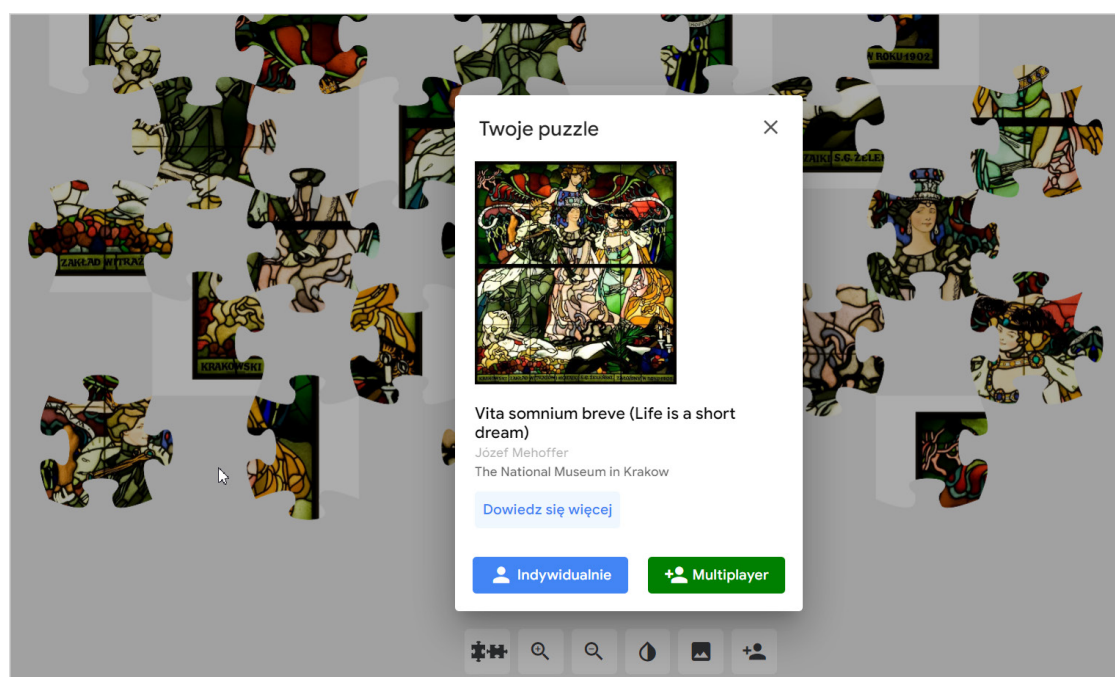
¹ <https://tiny.pl/c46fm>

ELŻBIETA PRYŁOWSKA-NOWAK



Rysunek 1. Fragment zbiorów eksperymentu *Puzzle Party* – zdigitalizowane obrazy związane z Krakowem

W przykładzie przedstawionym na rysunku 2 obrazem wybranym do złożenia jest witraż *Życie jest snem krótkim*, wykonany według projektu Józefa Mehoffera. Materiał zawiera wzór do ułożenia, możliwość wyboru liczby elementów, tytuł pracy, imię i nazwisko autora, miejsce udostępniania oryginału dzieła w stacjonarnym muzeum. Ze szczegółowymi informacjami na temat prezentowanego materiału można zapoznać się przed rozpoczęciem gry lub po jej zakończeniu.



Rysunek 2. Informacja o obrazie przygotowanym do gry w puzzle z widocznym do wyboru trybem gry: indywidualnie lub w zespole (Multiplayer)

GRAJ – BAW SIĘ KULTURĄ I SZTUKĄ

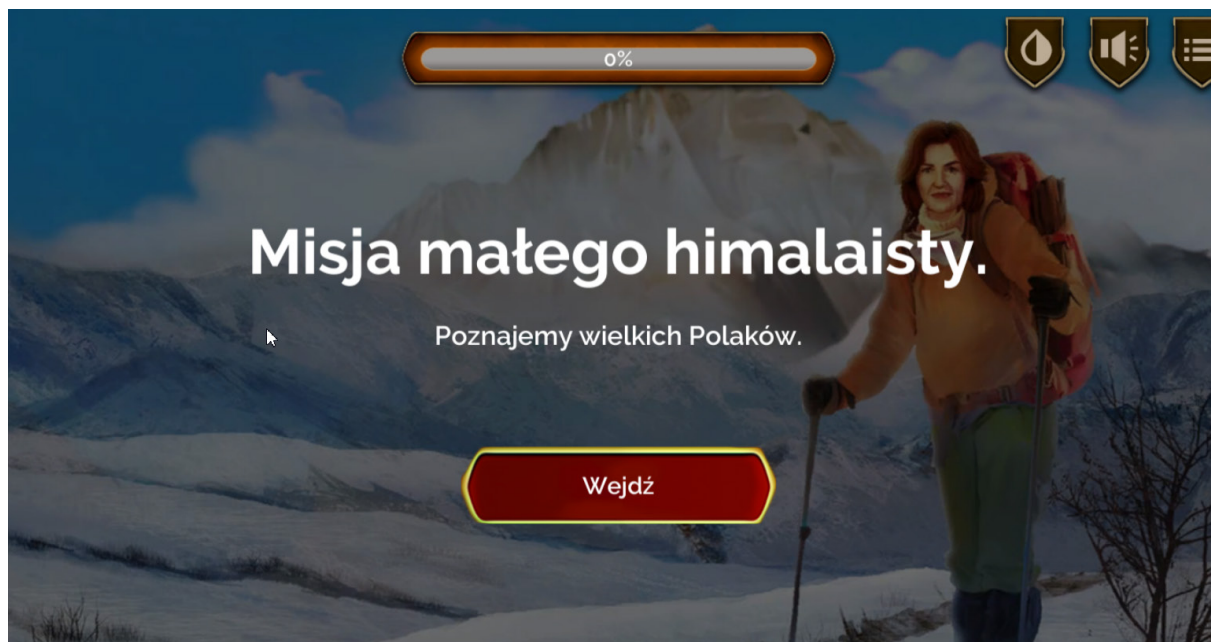
W zbiorach portalu Google Arts & Culture można układać puzzle z setek zdigitalizowanych dzieł sztuki² o różnej treści i charakterze, jak i ze zbiorów tematycznych: *Rzemiosło Meksyku*³, *Dziedzictwo Azjatów i Wysp Pacyfiku w USA*⁴, *Czechy*⁵ i innych.

Na stronie internetowej *Niepodległa*⁶ powstał zbiór gier edukacyjnych, które stanowią materiał dydaktyczny dotyczący stulecia niepodległości Polski. Są to 33 tematyczne misje, uzupełnione materiałami pomocniczymi i dodatkowymi. Podzielone są na poziomy edukacyjne. W klasach I-III szkoły podstawowej to m.in. tematy *Z wizytą u dziadka – Zwiedzamy dworek Marszałka Józefa Piłsudskiego*⁷ i *Misja małego himalaisty – Poznajemy wielkich Polaków*⁸. To ostatnie zagadnienie w opinii nauczycieli może wzbudzić zainteresowanie uczniów, ponieważ nie jest wszechobecne w mediach, a wzbogaca wiedzę o dokonaniach polskich himalaistów oraz sprzęcie potrzebnym do wypraw wysokogórskich. Przybliży sylwetkę polskiej himalaistki Wandy Rutkiewicz. Obrazuje, czym jest wyprawa

wysokogórska i jak należy się do niej przygotować. Gra jest dobrze zrobiona. Ma odpowiednią do wieku odbiorców długość, ładną szatę graficzną i ciekawe zadania przybliżające informacje, daty, ciekawostki. Rozwija umiejętność korzystania z danych i informacji, uczy łączenia faktów. Materiał zwraca także uwagę na znaczenie pasji i marzeń w życiu człowieka. Uświadamia uczniom, że warto mieć marzenia i dążyć do ich spełnienia.

Dla klas IV-VIII szkoły podstawowej ciekawymi propozycjami dotyczącymi historii i kultury Polski lat 1956-1989 i 1990-2018 są m.in. gry *Ogórkem przez PRL*⁹ oraz *Polska współczesna*¹⁰.

Gra *Ogórkem przez PRL* przybliży najważniejsze fakty historyczne i sylwetki przywódców politycznych tego okresu. Dzięki różnorodnym interaktywnym zadaniom uczniowie mogą odkrywać kolejne informacje, a dopiero poprawne wykonanie zadania przenosi ich do kolejnego zagadnienia.



Rysunek 3. Strona startowa gry o Wandzie Rutkiewicz

² <https://tiny.pl/rnww4>

³ <https://tiny.pl/c46p1>

⁴ <https://tiny.pl/c46pl>

⁵ <https://tiny.pl/c46p4>

⁶ <https://niepodlegla.mein.gov.pl/#/missions>

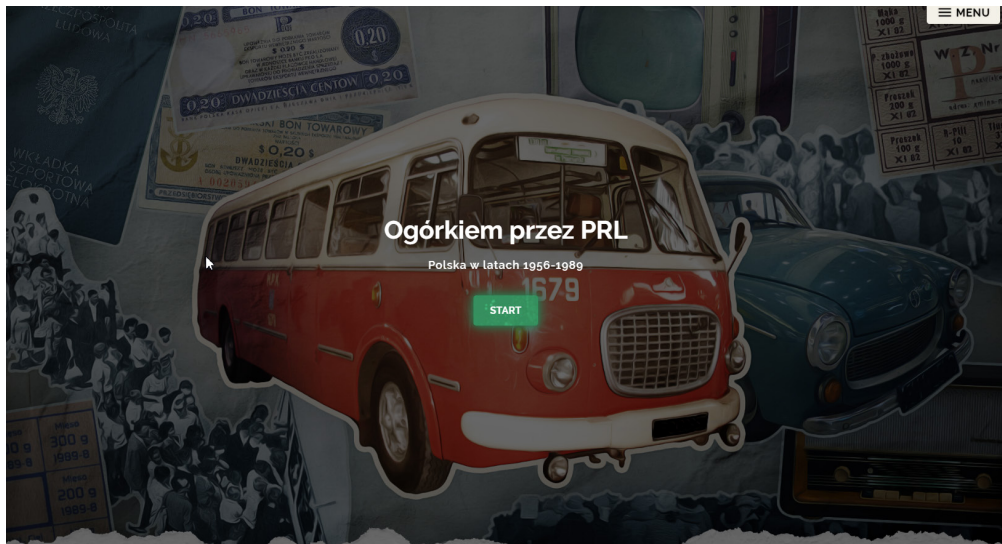
⁷ <https://niepodlegla.mein.gov.pl/niepodlegla/mission1>

⁸ <https://niepodlegla.mein.gov.pl/niepodlegla/mission3>

⁹ <https://niepodlegla.mein.gov.pl/niepodlegla/mission8>

¹⁰ <https://niepodlegla.mein.gov.pl/niepodlegla/mission9>

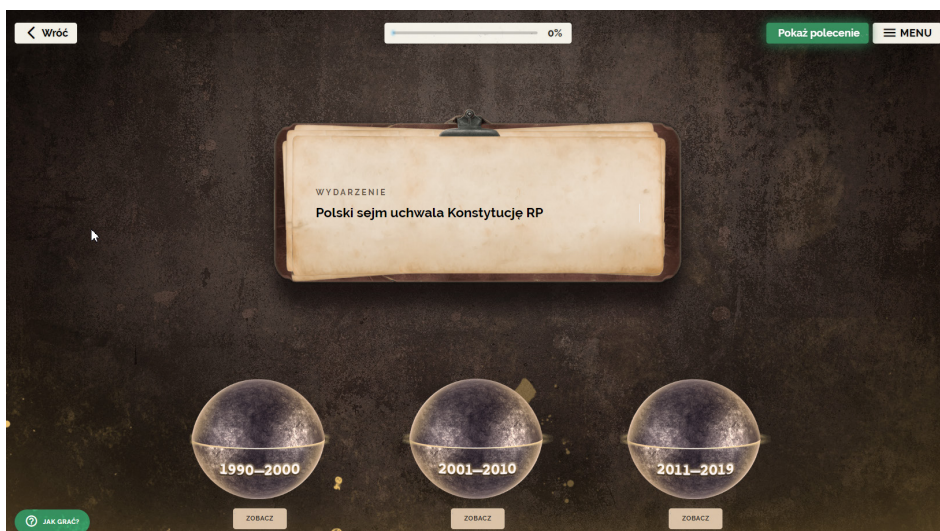
ELŻBIETA PRYŁOWSKA-NOWAK



Rysunek 4. Strona startowa gry *Ogórkiem przez PRL*

W zadaniach trzeba ułożyć plan wydarzeń, puzzle, dopasować zdjęcia postaci do wykonywanych przez nie funkcji, wziąć udział w krótkich quizach. Gra uczy o przemianach, jakie zachodziły w czasie PRL w Polsce, pozwala łączyć fakty, rozwija myślenie przyczynowo-skutkowe, odsyła do tekstów źródłowych. Zdaniem nauczycieli gra może posłużyć jako podsumowanie lekcji na temat historii i kultury wymienionych okresów.

*Wehikuł czasu – Od komunizmu do demokracji. Polska w latach 1990-2019*¹¹ oraz *Poznaj II RP – wielonarodowość, wielokulturowość i wielowyznaniowość II RP*¹² to wybrane propozycje gier dla szkół ponadpodstawowych. *Wehikuł czasu* to misja polegająca na przygotowaniu kapsuł czasu dla kolejnych pokoleń. Trzeba w niej przyporządkować podane wydarzenia do konkretnej kapsuły. W grze *Poznaj II RP – wielonarodowość, wielokulturowość i wielowyznaniowość II RP* uczniowie mogą przyrzeć się przede wszystkim wnętrzą świątyni



Rysunek 5. Strona startowa gry *Wehikuł czasu – Od komunizmu do demokracji. Polska w latach 1990-2019*

¹¹ <https://niepodlegla.mein.gov.pl/niepodegla/mission15>

¹² <https://niepodlegla.mein.gov.pl/niepodegla/mission11>

GRAJ – BAW SIĘ KULTURĄ I SZTUKĄ

i poznać ich elementy. Duży nacisk położony jest na wrażenia estetyczne oraz wiedzę o religiach (symbolika malowideł, układ świątyni). Można poznać wielokulturowość Warszawy, religie, ich wyznawców, zwyczaje panujące w przedwojennym mieście, zmiany w architekturze, zrozumieć korzyści wynikające z przenikania się kultur. Gry doskonałą umiejętności wyszukiwania i selekcji informacji, rozumienia jej i krytycznej oceny. Dzięki grom uczniowie mogą aktywnie uczestniczyć w zajęciach, efektywniej przyswajając nowe tematy i powtarzać materiał dydaktyczny.

W omawianych grach zastosowano bogatą grafikę, zdjęcia, ilustracje, które obrazują przedstawione wydarzenia. Duża różnorodność quizów oraz interaktywnych zadań sprawia, że są gry są atrakcyjne dla ucznia, który dopiero zaznajamia się z historią i kulturą Polski. Uczą korzystania z technologii i treści cyfrowych w sposób refleksyjny i krytyczny, a zarazem pełen ciekawości i otwartości.

Gry z pozoru typowo geograficzne mogą być ciekawym i angażującym wprowadzeniem do zagadnień związanych z rozwojem cywilizacji. Na stronie internetowej *Gry geograficzne*¹³ zamieszczone są quizy dotyczące kontynentów: Afryki, Ameryki, Azji, Europy, Australii oraz Świata. W tej ostatniej kategorii znajdziemy grę o rzekach. Możemy w niej ustalić, czy materiał ma być wzbogacony zdjęciami i dźwiękami. Przed rozpoczęciem zadania warto zapoznać się z położeniem i nazwami rzek, których gra dotyczy. Podczas gry – po prawidłowym oznaczeniu rzeki na mapie – pojawia się zdjęcie ją ilustrujące oraz informacja o terenie jej przepływu oraz długości. W grze można zaznaczyć między innymi rzeki Eufrat i Tygrys. Informacja o nich może być ciekawym wstępem do zajęć na temat rozwoju rolnictwa w pobliżu rzek na przykładzie Mezopotamii – krainy położonej właśnie między Eufratem i Tygrysem.



Rysunek 6. Różne gry dostępne w kategorii Europa

¹³ <https://world-geography-games.com/pl>

ELŻBIETA PRYŁOWSKA-NOWAK

W zasobach Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej znajduje się ciekawy materiał pt. *Mezopotamia – kraina między Eufratem a Tygrysem*¹⁴, przybliżający informacje o osadnictwie nad wielkimi rzekami, sztucznym nawadnianiu, Sumerach, Babilończykach, Kodeksie Hammurabiego i wielu innych zagadnieniach, którym towarzyszą ciekawe zadania.

Inne interesujące gry, które urozmaicają pracę na lekcjach, zachęcają do poznania tematów i pomagają skoncentrować uwagę na zajęciach o dziedzictwie kulturowym i sztuce, znajdują się w poniższym wykazie.

Muzeum Narodowe w Warszawie – w zbiorach online znajdują się quizy¹⁵ o przykładowej tematyce: *Do jakiej rodziny artystycznej pasujesz?*, *Czy przetrwałabyś/przetrwałbyś w starożytnym Egipcie?*, *Dom & Secesja. W którym warsztacie zrobić zakupy?*

Centrum Folkloru Polskiego Karolin¹⁶ – w tym miejscu uczniowie mogą przeczytać artykuł o wybranym polskim ludowym tańcu narodowym (do wyboru: krakowiak, polonez, mazur, oberek, kujawiak), a później rozwiązać quiz online związany z tym tańcem.

Historia: Zobacz¹⁷ – jest to platforma poświęcona nauce historii Polski. Na uczniów czekają 33 ciekawe lekcje online zawierające krótki materiał z wiedzą historyczną oraz różne gry, quizy online, puzzle, ćwiczenia na przyporządkowanie nazw do obrazów, rozsypanki wyrazowe, testy, filmy itp., np. *Na dworze ostatniego króla Polski*, *Miasto – twierdza*, *Historia Zamościa*, *Malbork – zamek pełen tajemnic*.

Czy przetrwałabyś/przetrwałbyś w starożytnym Egipcie?



Sprawdź, jak dużo wiesz na temat starożytnej cywilizacji!

Rozpocznij quiz

Rysunek 7. Wizualizacja gry *Czy przetrwałabyś/przetrwałbyś w starożytnym Egipcie?*

¹⁴ <https://tiny.pl/c46n6>

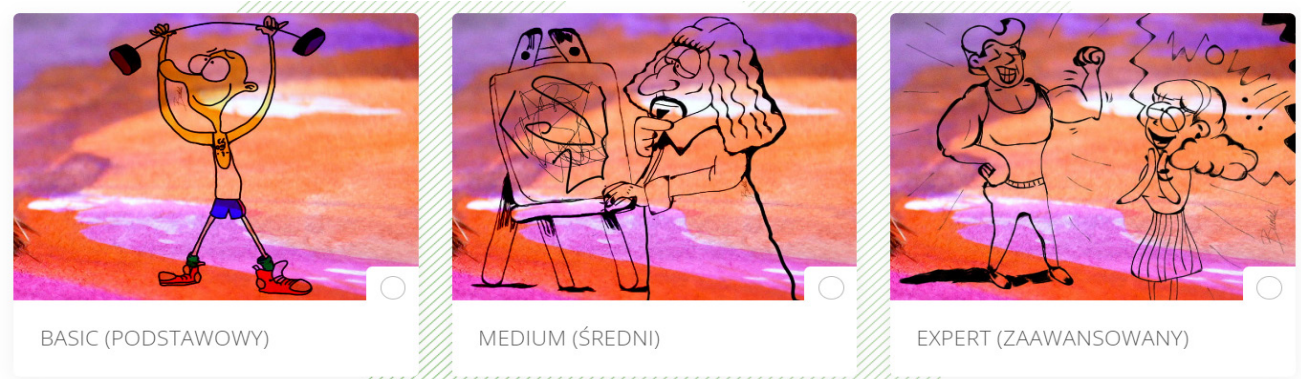
¹⁵ <https://www.mnw.art.pl/multimedia/quizy>

¹⁶ <https://quiz.mazowsze.waw.pl>

¹⁷ <https://platforma.historiadlapolonii.pl/classrooms/hzd/3>

GRAJ – BAW SIĘ KULTURĄ I SZTUKĄ

Galeria marzeń. Zagraj w sztukę¹⁸ – strona przybliża informacje i gry o polskich malarzach XIX i XX w., m.in. o Józefie Chetmońskim, Oldze Boznańskiej, Tadeuszu Makowskim, Jerzym Nowosielskim.



Rysunek 8. Wybór poziomu trudności gry

Gry edukacyjne to dobry sposób nie tylko na utrwalenie poznanych wiadomości, ale też na przedstawienie nowych treści w nieco inny sposób. Nauka z ich wykorzystaniem wywołuje wiele pozytywnych emocji, sprzyja zapamiętywaniu informacji i pozwala wykorzystać na przedmiotach humanistycznych laptopy otrzymane przez uczniów klas czwartych szkół podstawowych. Należy przy tym pamiętać, że zastosowanie ich ma sens, jeśli postawimy prawidłowo cel ich wykorzystania, który przyczyni się do postępów w nauce. Gry tematycznie nawiązujące do dziedzictwa kulturowego czy sztuki prezentują dorobek naszych czasów, często również dziedzictwo regionalne, które należy przekazywać i uświadamiać młodszemu pokoleniu. Stosowanie ich w edukacji sprzyja budowaniu postawy wrażliwości na dorobek kulturalny, rozwija postawy odpowiedzialności, otwartości, tolerancji, a także poszanowania innych kultur.

Polecam lekturę artykułów zamieszczonych na łamach kwartalnika edukacyjnego „W cyfrowej szkole”, wydawanego przez Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie, które mogą być inspiracją do wykorzystania gier w edukacji:

1. D. Janczak, *Escape room na lekcji*, „W cyfrowej szkole” nr 1/2019, s. 13-15.
2. D. Janczak, *Granie na ekranie – czyli gry komputerowe w szkole*, „W cyfrowej szkole” nr 1/2020, s. 30-38.
3. E. Prytowska-Nowak, *Gamifikacja zajęć wsparta TIK*, „W cyfrowej szkole” nr 1/2020, s. 24-29.
4. Zespół Projektu Future Space w OEliZK, *Zanim rakieta wyruszy w kosmos – zagrajmy razem*, „W cyfrowej szkole” nr 3/2022, s. 27-31. ●

¹⁸ <https://zagrajwstzuke.pl/gra>