

20 w 2020 (246)

# Będę grał w grę. Narzędzie pracy... wychowawczej?

**Data publikacji: 27.04.2020 / Autor: Michał Dąbrowski**

Wasz samolot uległ uszkodzeniu. Rozbijacie się na bezludnej wyspie. Musicie zebrać niezbędne Wam do przeżycia materiały, zbudować schronienie. Czy uda Wam się zdobyć pożywienie? Czy aby na pewno wyspa jest niezamieszkała?

Niemiecka armia nieprzerwanie podąża na zachód. Nasi informatorzy twierdzą, że do miasteczka nieopodal zbliża się kompania, której zadaniem jest stworzenie w nim przyczółka do dowodzenia wrogimi jednostkami w regionie. Waszym zadaniem jest przygotowanie obrony miasta i powstrzymanie wroga do czasu przybycia posiłków.

Brzmi znajomo? Czyżby były to pomysły na fabułę zbiórki gromady? A może wstępy do solidnych gier terenowych? Albo... fabuły gier komputerowych.

## Dzieciaki grają w gry

I z tym się chyba wszyscy zgodzimy. Gry są obecnie powszechne i większość dzieci korzysta z nich w różnych formach – niektóre grają na komputerze, inne na konsoli, a przedstawiciele nielicznej grupy nie korzystającej z wyżej wymienionych najczęściej grają chociaż na telefonach. O graniu przez dzieci mówi się stosunkowo często, przeważnie w kontekście uzależnień, czy wpływu na agresję. Dobry początek artykułu o narzędziu do pracy wychowawczej.

## To wychowawcze czy nie?

Nie zamierzam choćby próbować dyskutować na temat negatywnego wpływu gier na dzieci – istnieją badania zarówno potwierdzające takowy wpływ, jak i go podważające. Na „chłopski rozum” zresztą każdy z nas domyśla się raczej, że od gier można się uzależnić, podobnie zresztą jak choćby od słodyczy czy telewizji. Przytoczę natomiast pewne pozytywne opinie ich dotyczące. Ośrodek Rozwoju Edukacji w wydanym opracowaniu pt. „Dzieci w świecie gier komputerowych” wskazuje, że *„gry mogą odegrać pozytywną rolę w rozwoju dziecka: kształtować zachowania społeczne i umiejętność samodzielnego myślenia. Często są ciekawe i interaktywne, z powodzeniem można je wykorzystywać do celów edukacyjnych. Dobrej jakości gry edukacyjne usprawniają umiejętność spostrzegania, doskonałą*

*refleks i zręczność manualną, rozwijają wyobraźnię przestrzenną, uczą podejmowania decyzji. Wzbogacają też wiedzę dziecka o otaczającym je świecie i mogą kształtować pozytywne postawy."*

Do podobnych wniosków doszedł Instytut Badań Edukacyjnych po przeprowadzeniu badania pn. „Gry w życiu uczniów”. Badani twierdzili, że gry wpływają na rozwój motoryki małej, spostrzegawczość, zdolność do szybkiego reagowania, a także umiejętność wywołania i utrzymania koncentracji, samodzielność w podejmowaniu decyzji. Zaznaczali jednak, że gry to nie tylko „strzelanki”: *„Zdaniem osób biorących udział w wywiadach gry zwiększają także kreatywność osób grających. Podawali przykłady „Minecraft” czy „The Sims”. W przypadku tej pierwszej gry wskazywali na rozwijanie kreatywności architektonicznej i wyobraźni przestrzennej. [...] W przypadku gier wymagających długotrwałego zaangażowania zaznaczano, że uczą bycia konsekwentnym i cierpliwym. Z kolei gry, które wymagają współpracy, kształcą według badanych kompetencje, które pozwalają efektywnie współpracować również poza samą grą”.*

Padło również stwierdzenie, że dzięki grom można wzbogacić swoją wiedzę. Moja pierwsza myśl, to gry historyczne. Nie wpadłbym natomiast na to, na co zwróciły uwagę owe badane dzieci. Dzięki niektórym grom można namacalnie doświadczyć, że kupno domu to duży wydatek, dobrze więc mieć dobrze płatną pracę, a żeby ją mieć należy zdobyć odpowiednie wykształcenie. Doświadczenie tego w sposób „namacalny” lepiej obrazuje dzieciom wartość pieniądza, którą w prawdziwym życiu początkowo uczą się porównać do cukierka, albo soku, a ciężko im odnieść do domu, samochodu, czy nowego komputera od rodziców.

## **NO ALE UZALEŻNIENIE, AGRESJA**

Uzależnienie, agresja, a do tego ograniczenie w rozwoju społecznym, zaniedbanie snu i nauki, a także wady wzroku. Tak, te zagrożenia istnieją. Warto jednak pamiętać, że na realny poziom tych zagrożeń wpływ ma nie tylko dziecko, ale i odpowiedzialne podejście wychowawców, w tym rodziców. Mają oni wpływ na to, ile czasu dziecko poświęca na grę, ale także w jakie gry gra. Łatwiejszą drogą jest pewnie maksymalne ograniczenie grania (choć czy to obecnie w ogóle jest możliwe? Rodzic musiałby się mocno uprzeć), a najlepiej całkowite zdemonizowanie gier. Ciekawszą i być może bardziej pożyteczną opcją byłoby natomiast skierowanie uwagi dziecka na te pozycje, które w naszej opinii w największym stopniu wykorzystują potencjał do wpływu na rozwój i zdobywanie wiedzy, a przy okazji w umiarkowany sposób oddziałują negatywnie na wychowanka. Łatwo odnieść to do naszej codziennej pracy. Wszakże nie wszystko złoto, co twórca nazwał grą terenową. W tym przypadku wkład pracy, pomysł, a przede wszystkim jakość końcowego „produktu” mają wpływ na to, ile odbiorca aktywności z niej wyniesie.

## Co w związku z tym?

Nietrudno się domyślić, iż podstawowym celem artykułu jest zmotywowanie części grona instruktorskiego, która sceptycznie podchodzi do zagadnienia gier komputerowych, by w obecnej epidemiologicznej rzeczywistości, ograniczającej możliwości naszych codziennych narzędzi wychowawczych, zmierzyła się z nim i wypróbowała na własnej „drużynowej” skórze (a także, jak się zaraz okaże, podrzucenie paru pomysłów dla początkujących). Dla mnie jest to jednak również pretekst, by wypróbować narzędzie, które nie musi być takie zaraz ostateczne.

## Przekładając na nasze podwórko, czyli jak je wykorzystać

Jak mam nadzieję uzasadniłem, istnieje sporo gier, które same w sobie mają pozytywne aspekty edukacyjne, czy wychowawcze. Do gier tych należy w szczególności zaliczyć gry strategiczne, symulatory, gry logiczne i edukacyjne, kreatywne „piaskownice” typu Minecraft, czy gry o tematyce historycznej. Dla nas jednak na szczególną uwagę zasługiwać powinny gry wieloosobowe, umożliwiające kooperację lub rywalizację między graczami. Wspólna gra jest, zwłaszcza w obecnej sytuacji, świetną okazją do pozostania w kontakcie ze swoimi podopiecznymi. Co więcej wiele gier pozwoli nam przenieść codzienną naukę współpracy w zastępach, czy naukę zdrowej rywalizacji do świata wirtualnego. Dobrymi tytułami będą tutaj wszelkie gry strategiczne z trybem sieciowym, a także gry fabularne z trybem kooperacji (zwykle dla 2-6 graczy, idealnie na zastęp lub jego połowę). Od kilku dni na harcerskich stronach hula informacja o harcerskim serwerze w minercrafcie, a niektóre środowiska (tak tak, z mym rodzimym włącznie) od zamknięcia szkół ogrywiają własne serwery. Co ciekawe, nie tylko harcerze wpadli na ten pomysł.

Chciałbym tu zwrócić uwagę druhowi na fakt, iż budowa więzi między członkami zastępu, a także między wychowawcą i wychowankami ważna jest tak w czasie epidemii, jak i na co dzień. Zgrany zastęp spotyka się nie tylko na zbiórkach, ale i poza nimi. Nie wyłączając innych wartościowych aktywności, jak choćby sport, to również może być ciekawe pole spotkań. Co więcej z własnego doświadczenia mogę śmiało powiedzieć, że wspólny dzień spędzony po prostu na gierkach, na przykład w domu drużynowego, to świetny sposób na zacieśnianie więzi w zżeciu.

Przy wszystkich zaletach gier online nie trzeba zaraz porzucać tytułów typu singleplayer. W szczególności dla poziomu zuchowego prostsze gry wykorzystujące aspekty edukacyjne, czy wspomniane „piaskownice” mogą być ciekawą przestrzenią do realizacji wyzwań, czy konkursów od kadry. Mimo, że ciężko byłoby nazwać to głównym nurtem pracy wychowawczej, nawet w owym czasie, może to być ciekawe urozmaicenie działań z podopiecznymi.

## Dobra, masz mnie. Co proponujesz?

Dodaję listę gier, które zdaniem moim i innych instruktorów działających w różnych poziomach są ciekawą propozycją. Czytajcie, korzystajcie i co ważne – dostosowujcie do swoich potrzeb i warunków. Wszak nic tu nie jest dogmatem, a każda drużyna jest jedyna i niepowtarzalna, a zwłaszcza Twoja!

**Nazwa:** Minecraft

**Opis:** Minecraft to gra przygodowa w otwartym (wirtualnym) świecie, oparta o sześciany. Celem jest rozwój (od drewnianego kilofa po ogrom różnych materiałów do budowy, od małej chatki po ogromną willę, od małej zagrody po wielką hodowlę). Twórz budynki, kopalnie i mechanizmy, walcz, handluj i eksploruj.

**Co rozwija:** Gra rozwija m.in. umiejętność liczenia (np. żeby zrobić mur składający się z 12 kratek, potrzeba  $12 \times 4 = 48$  cegieł, a żeby mieć cegły, potrzeba tyle samo jednostek gliny i 8 razy mniej sztuk węgla i piec), logicznego myślenia (żeby mieć szkło, potrzeba piasku, węgla i pieca, a żeby rozpocząć hodowlę krów, trzeba najpierw mieć pole ze zbożem, którym można będzie karmić krowy), widzenie przestrzenne i kreatywność.

**Jak wykorzystać w drużynie:** serwery drużyną i wirtualna praca

**Nazwa:** Age of Empires, Empire Earth

**Opis:** Na początku masz do dyspozycji jedynie kilku robotników, centrum miasta i małą ilość zasobów. To od Ciebie zależy, czy wszystkie swoje siły przeznaczysz do budowy farm i miejsc, skąd czerpać będziesz pożywienie, czy od razu zaczniesz budować koszary i stajnie. Przejdź od średniowiecza po nowoczesność, pokonuj wrogów, buduj potężne imperium!

**Co rozwija:** Logiczne myślenie, myślenie w stresie, wielozadaniowość, szybkie reagowanie

**Jak wykorzystać w drużynie:** rozgrywki w zastępach

**Nazwa:** Heroes of might and magic III

**Opis:** Klasyczna strategia turowa. Gracze muszą ze sobą współpracować w ramach sojuszy, wzajemnie się wspierać, zarówno wojskiem, jak i surowcami.

**Co rozwija:** Rozwija myślenie strategiczne, planowanie działań i przygotowywanie się do nich.

**Jak wykorzystać w drużynie:** Turniej HoMM3 (dobrze byłoby go podsumować gawędą na temat planowania, przygotowywania i realizowania akcji zastępu).

**Nazwa:** Company of Heroes/Company od Heroes 2

**Opis:** Strategia czasu rzeczywistego osadzona w realiach II Wojny Światowej. Część pierwsza koncentruje się na działaniach Stanów Zjednoczonych w zachodniej części kontynentu europejskiego. W części drugiej przenosimy się na Front Wschodni i wojskami Armii Czerwonej, która próbuje odeprzeć atak nazistów. Gra rozpoczyna

się od Operacji „Barbarossa” wiosną 1941 roku, a kończy na zdobyciu Berlina w 1945 r.

**Co rozwija:** Jako klasyczna, dobrze zaprojektowana strategia wymaga od gracza planowania z dużym wyprzedzeniem, opracowywania taktyki, a także szybkiego podejmowania decyzji i działania w lekkim stresie. Obie części trzymają się faktów historycznych i przede wszystkim wiernie oddają realia tego okresu.

**Jak wykorzystać w drużynie:** Obie gry posiadają tryb sieciowy dla wielu graczy. Można wykorzystać do rozgrywek w zastępach lub do zorganizowania turnieju dla drużyny.

## Gry logiczne i zręcznościowe do polecenia harcerzom:

**Nazwa:** Moonlighter

**Opis:** Wcielasz się w handlarza artefaktami, który nocami wyrusza na wyprawy, by rzucone artefakty wyrwać z łap potworów. Wprawdzie tej gry nie wykorzystasz do pracy z drużyną, ale chłopaki grając w nią, będą mogli zrozumieć podstawowe zasady kształtowania się cen. Gdy zarzucisz rynek sztabami żelaza, ich cena spadnie. Gdy będzie ich brakować – wzrośnie. A przy tym gra nie jest typową strategią ekonomiczną, tylko zręcznościówką.

**Nazwa:** Gry planszowe

**Opis:** Zastępy mogą grać również w planszówki przez Internet. Scythe, Osadnicy z Catanu, Terraformacja Marsa, Carcassone, Wsiąść do pociągu i wiele innych gier zostało przeniesione na ekrany – można pobrać je z AppStore, Google Play i na komputery (GOG, Steam, Epic Games Store i pewnie kilka innych).

**Nazwa:** ibb&obb

**Opis:** Ty jesteś wysoki i skaczesz wysoko, ale za to Twój niższy przyjaciel może wejść w miejsca, gdzie Ty się nie zmieścisz. Cokolwiek by się nie działo – idź przed siebie.

Gra dwuosobowa.

Bardzo podobna jest gra „Thomas was alone”. Ma bardziej rozwiniętą fabułę.

Gra jednoosobowa.

**Nazwa:** Strata

**Opis:** Układaj kolory w wymaganej kolejności. Na początku Strata zdaje się być banalną grą, lecz ilość poziomów i szybkość podnoszenia poziomu trudności dowodzi, jak bardzo błędny był ten osąd.

Gra jednoosobowa.

**Nazwa:** Spacecom

**Opis:** Jesteś dowódcą kosmicznej floty. Dostajesz coraz to trudniejsze rozkazy,

uczestniczysz w zaciętych bitwach. Ty decydujesz, którą planetę skolonizujesz, na której zbudujesz fabryki nowych statków. Twój cel: przejąć wszystkie planety. Uważaj jednak na wroga! Może spróbować podstępem zaatakować Twoje imperium w najsłabszym jego punkcie. Uważnie rozporządzaj swoją armią!

Gra 1-8 osób.

**Nazwa:** gry z serii LEGO

**Opis:** Zależnie od filmu dotyczącego gry (Star Wars, Indiana Jones etc.) odtwarzamy mniej więcej wszystko to, co działo się w filmie – różnica (ale i ogromny plus!) jest taka, że znajdujemy się w świecie LEGO.

### Michał Dąbrowski

Młody instruktor. Ma 1 drużynę, 3 przybocznych, 9 lat stażu harcerskiego i jeszcze więcej funkcji. Organizował obozy, kursy, rajdy i zloty, rozliczał jednostki i dotacje. Chętnie w tym wszystkim pomoże, chyba że ma akurat zły dzień. Wtedy też pomoże, ale niechętnie.