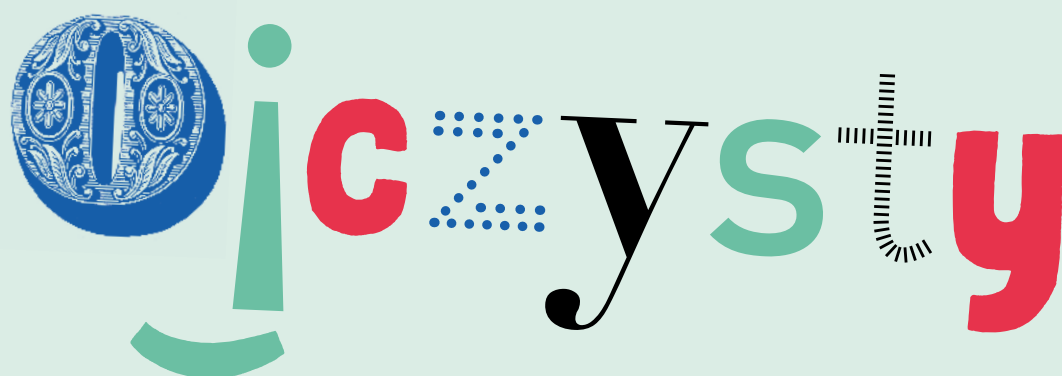




NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



dodaj do edukacji!

**Poradnik dla nauczycieli
i edukatorów**

Autorzy poradnika

Jakub Wiśniewski
Damian Jaworek
Paweł Sielczak
Jan Wiśniewski
Katarzyna Wójcikowska-Baniak

Nadzór merytoryczny

Dr Łucja Krzyżanowska

Poradnik jest efektem projektu prowadzonego przez Narodowe Centrum Kultury, w ramach którego Fundacja Stocznia przeprowadziła badanie użytkowników gry planszowej *Ojczysty*.

Poradnik, który powstał w oparciu o przeprowadzone badanie, przygotował interdyscyplinarny zespół Fundacji Stocznia oraz Pracowni Gier Szkoleniowych.

Dziękujemy za rozmowy – podzielenie się spostrzeżeniami oraz inspiracjami – naszym rozmówcom: Alicji Budzyńskiej, Marcie Jeż, Karolinie Krzysztoń, Marcinowi Łączyńskiemu, Alicji Niedzielskiej, Mirosławowi Skrzypczykowski, Teodorowi Sobczakowi, Grzegorzowi Szczepańskiemu, Krzysztofowi Usakiewiczowi, Małgorzacie Zambrowskiej oraz autorowi gry – Karolowi Madajowi.

Projekt graficzny poradnika: Podpunkt

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury,
Dziedzictwa Narodowego i Sportu.



Ministerstwo
Kultury
Dziedzictwa
Narodowego
i Sportu.



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY

Poradnik jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Narodowego Centrum Kultury. Zezwala się na dowolne wykorzystanie treści – pod warunkiem zachowania niniejszej informacji licencyjnej i wskazania Narodowego Centrum Kultury jako właściciela praw do tekstu. Treść licencji jest dostępna na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>. Narodowe Centrum Kultury jest instytucją państwową, działającą na rzecz rozwoju kultury w Polsce.

Spis treści

Dlaczego wykorzystanie gier w edukacji to dobry pomysł?	4
Co to jest gra?	4
Co pomaga ludziom się uczyć?	5
Edukacja w grach	6
Założenia gry <i>Ojczysty</i>	8
Jaka to jest gra?	8
Dla kogo jest gra?	8
Na czym gra polega?	9
Czy gra jest dla szkół?	10
Czy gra pozwala na modyfikacje?	10
Jakie korzyści przynosi gra w <i>Ojczysty</i>?	11
<i>Ojczysty</i> daje wiedzę i kształtuje postawy	11
Metodyka prowadzenia gry edukacyjnej	13
Dobór gry	13
Tydzień przed zajęciami	14
Dzień przed zajęciami	14
Podczas gry	15
Po grze	16
Jak radzić sobie z trudnościami i wyzwaniami związanymi z korzystaniem z gry na zajęciach?	17
Gracze skupiają się przede wszystkim na swoich emocjach	17
Wnioski graczy nie korespondują z twoim pomysłem na zajęcia	18
Gracze za bardzo chcą wygrać	18
Próby oszustwa lub psucia gry	18
Wszystko trwa dłużej, niż miało trwać	19
Kompletowanie materiałów po rozgrywce	19
Rekomendacje dotyczące wykorzystania gry <i>Ojczysty</i> na zajęciach różnego typu, w różnych grupach wiekowych	20
Wykorzystanie w edukacji zdalnej	20
Nauka języka polskiego jako obcego	20
Integracja międzypokoleniowa	20
Budowanie definicji	21
Ćwiczenie poszerzające zasób słownictwa dla szczególnie uzdolnionych	21
Podstawy szacowania prawdopodobieństwa i zarządzania ryzykiem	21
Propozycje zajęć z wykorzystaniem gry <i>Ojczysty</i>	23

Dlaczego wykorzystanie gier w edukacji to dobry pomysł?

Jednym z pierwszych badaczy, który postawił tezę, że sfera gier i zabaw może być znacznie poważniejsza, niż zwykło się przyjmować, był Johan Huizinga. W opublikowanej w 1938 roku monografii *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* opisywał on tradycje, zwyczaje i rytuały kultur z całego świata i zauważał, że – szczególnie z perspektywy zewnętrznej – są wyjątkowo podobne pod względem formalnym do gier i zabaw właśnie. Aby móc stać się aktywnym uczestnikiem czy to gry, czy rytuału, musimy poznać i zaakceptować pewien konkretny zestaw reguł, które normalnie nie obowiązują¹.

Co więcej, Huizinga zauważył, że zabawa i przestrzeganie związanych z nią reguł to zjawiska, które zaobserwować można również wśród zwierząt – liczne młode ssaki uczą się polować podczas wspólnych zabaw, w których także obowiązują reguły: schowaj pazury, nie gryź naprawdę... Wydaje się więc, że gry i zabawy w sposób zupełnie naturalny łączą się z procesem uczenia się i socjalizacji. Czy tak jest w rzeczywistości?

CO TO JEST GRA?

Huizinga był również jedną z pierwszych osób, które podjęły próbę zdefiniowania, czym tak naprawdę jest gra (mimo że ludzkość gra w gry już od ok. 7000 lat). Okazało się, że nie jest to wcale takie oczywiste – tym bardziej, kiedy na scenę szturmem weszły gry cyfrowe – i do dziś nie udało się stworzyć i przyjąć jednej, powszechnie używanej definicji. Prostą, lecz działającą na wyobraźnię wersję zaproponował Bernard Suits: „Granie w grę to dobrowolna próba pokonania niepotrzebnych przeszkód”².

Wyjątkowość tej definicji polega na tym, że nie mówi ona ani o zasadach, ani o celu, ani o rywalizacji, podkreśla natomiast ten dziwny, nieco paradoksalny stan, który towarzyszy ludziom zaangażowanym w rozgrywkę. Pisał o nim również Jesper Juul w swojej publikacji *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, który wywołują gry wideo*. Podsumował w niej swoje badania nad związkiem porażek z motywacją³. Wynika z nich, że graczy znacznie bardziej

1 J. Huizinga, *Homo ludens Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2020.

2 B. Suits, *Konik Polny. Gry, życie i utopia*, przeł. F. Kobiela, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2016, s. 64.

3 J. Juul, *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, przeł. P. Schreiber, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!Art, Kraków 2016.

niż faktycznie odnoszone zwycięstwa i nagrody motywuje poczucie, że zwycięstwo jest o włość, na wyciągnięcie ręki – więc jak spróbuję jeszcze raz, to na pewno się uda.

Taki stan jest jednak osiągalny tylko pod pewnymi warunkami. Po pierwsze, gracze muszą mieć pewność, że zwycięstwo jest osiągalne. Po drugie, gracze muszą mieć poczucie, że ich decyzje i zachowania mają realny wpływ na stan oraz wynik gry. Po trzecie w końcu, gracze muszą otrzymywać regularną i czytelną informację zwrotną na temat swoich działań.

Dobrze zaprojektowane gry działają dokładnie w ten sposób, dając mózgom graczy świetną okazję do robienia tego, co mózgi lubią najbardziej: znajdowania związków, budowania hipotez, przeprowadzania eksperymentów i wyciągania wniosków. Do tego elementy takie, jak fabuła, obecność innych graczy czy wizja i niepewność zwycięstwa, bardzo pobudzają emocje, które cementują zaangażowanie.

CO POMAGA LUDZIOM SIĘ UCZYĆ?

Cechy dobrze zaprojektowanej gry wydają się więc przypominać cechy dobrze zaprojektowanych zajęć, czy szerzej – doświadczenia edukacyjnego. Współczesna psychologia i neuronauka zdają się potwierdzać tę tezę.

Zacznijmy od kwestii podstawowej, czyli od emocji. Sprzyjają one zarówno zaangażowaniu w poznawanie nowego materiału, jak i późniejszemu wydobywaniu go z pamięci. Raz przeżyte emocje pomogą przypomnieć sobie materiał, ponieważ powodują one tworzenie trwalszych śladów pamięciowych. Mało kto będzie w stanie wymienić z pamięci wszystkie piosenki, które usłyszał w radiu po drodze do pracy, ale prawie na pewno zapamięta tę, która była grana, gdy ktoś niespodziewanie wepchnął się przed niego na światłach. I tak samo jak jest ze złością, stanie się z radością czy entuzjazmem. Co prawda nad rozemocjonowaną grupą trudniej zapanować, ale emocje to przeciwieństwo nudy – jeśli uda się w odbiorcy wzbudzić emocje, znacznie łatwiej wywalczyć jego uwagę.

W utrwalaniu zdobywanego materiału niezwykle pomocne są również samodzielne próby wykorzystania go w praktyce. Jednak nie chodzi tylko o proste odtworzenie wiedzy, ale również o okazję do prowadzenia eksperymentów z jej udziałem; okazję do bycia odkrywcą, a nie tylko odtwórcą. To z kolei jest możliwe, tylko jeśli pozwolimy uczestnikom zajęć na błądzenie, czyli popełnianie błędów. Najlepiej – przynajmniej do pewnego momentu – z możliwością, czy wręcz zachętą do podejmowania kolejnych prób poprawy.

Nasze mózgi zoptymalizowane są tak, aby – upraszczając oczywiście nieco całe zagadnienie – możliwie mało analizować, a możliwie dużo automatyzować. Gdy więc coś przychodzi nam bez przeszkód, nasze mózgi raczej nie poświęcają za dużo uwagi na przemyślenie, w jaki sposób nam się to udało. Z drugiej strony, nasze mózgi są ewolucyjnie przystosowane do unikania zagrożeń, dlatego naturalnie łatwiej przychodzi nam szczegółowe analizowanie i wyciąganie wniosków z poniesionych porażek. Z tego powodu również tak problematyczną kwestią bywają oceny – jeśli każdy popełniony błąd może wiązać się z istotną stratą (np. szansa na dobry wynik na koniec semestru), to w pewnym momencie samo podejmowanie próby zacznie jawić się jako potencjalne zagrożenie.

O ile więc ocena bywa kłopotliwa, o tyle informacja zwrotna jest niezwykle istotnym elementem efektywnego doświadczenia edukacyjnego. Często mówi się, że im bardziej precyzyjna, tym lepsza. Wydaje się jednak, że przymiotnik *precyzyjna* przywodzi na myśl niezwykle szczegółowe instrukcje. Nie chodzi wszakże o to, by w reakcji na błąd dokładnie pokazać poprawne rozwiązanie, ale o to, by precyzyjnie wskazać, w którym miejscu błąd został popełniony. Zadanie odkrycia poprawnego rozwiązania wciąż pozostaje na barkach osoby uczącej się, jednak zostaje ona wyposażona w niezwykle cenną wskazówkę, który etap bądź element rozwiązania wymaga korekty.

Tego typu informacja zwrotna może też służyć jako zachęta do dalszej nauki, ponieważ uruchamia aż dwa mechanizmy sprzyjające motywacji: tworzy lukę informacyjną oraz pozwala łatwo śledzić (i doceniać) swój postęp przy okazji podejmowania kolejnych prób.

EDUKACJA W GRACH

Coraz wyraźniej widać więc, że gry i edukacja to wyjątkowo dobrana para. Kiedy rozpoczynamy rozgrywkę, czujemy się bezpiecznie, mimo że możemy obawiać się porażki w grze – to efekt zbliżony do oglądania przerażających filmów, podczas których czujemy strach pomimo świadomości siedzenia w wygodnym fotelu. Tak przeżywane emocje są z reguły łatwiejsze do opanowania i przepracowania, a jednocześnie pozytywnie wpływają na zapamiętywanie związanych z nimi wniosków.

Gry, w ramach swoich zasad, pozwalają uczestnikom podejmować samodzielne decyzje i obserwować ich wpływ na wynik i rozgrywkę. Choć wielu osobom może to wydawać się nieoczywiste, bo – niestety – wciąż pokutuje kojarzenie planszówek z *Chińczykiem* i *Monopoly*, czyli grami opartymi w ogromnym stopniu na losowości, w których wynik zależy od

szczęścia, a nie od umiejętności graczy. Takie rozwiązania są coraz rzadziej stosowane przez projektantów. Spotykane są jednak w grach imprezowych, które w swoich założeniach powinny być proste i dynamiczne. Zdecydowana większość gier imprezowych odbywa się bowiem na przestrzeni kilku bądź kilkunastu powtarzalnych tur i najczęściej po każdej z nich jesteśmy w stanie ocenić, czy nasze działania przybliżyły nas do osiągnięcia założonych celów, czy też nie. Gry z samej swojej natury dostarczają ciągłej, precyzyjnej informacji zwrotnej.

Wspólne granie w gry jest również bardzo korzystne dla rozwijania umiejętności tworzenia więzi społecznych. Przeżywanie podobnych emocji i mierzenie się z podobnymi wyzwaniami (nawet jeśli w nich konkurujemy) rozwija empatię i sprawia, że ludzie bardziej się lubią. O tym i wielu innych pozytywnych efektach grania w gry pisze Jane McGonigal w książce *SuperBetter*, w której podzieliła się wynikami swoich wieloletnich badań oraz analiz setek prac naukowych poświęconych temu tematowi⁴.

Współczesne gry aż proszą się o wykorzystanie w edukacji. Niniejszy poradnik ma stanowić zachętę do wykorzystania jednej z nich – *Ojczystego* – jednak warto pamiętać, że całe uniwersum niezwykłych narzędzi edukacyjnych może kryć się w najbliższym sklepie z planszówkami...

4 J. McGonigal, *SuperBetter. Życie to gra, naucz się wygrywać*, przeł. E. Kaniowska, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa 2017.

Założenia gry *Ojczysty*

Gra *Ojczysty* powstała jako element kampanii „Ojczysty – dodaj do ulubionych” prowadzonej przez Narodowe Centrum Kultury od 2012 roku. Celem kampanii jest kształtowanie świadomości językowej Polaków i propagowanie dbałości o poprawność polszczyzny. Autorem gry jest Karol Madaj, twórca wielu popularnych i cieszących się uznaniem planszówek, m.in. *Kolejka*, *Znaj znak czy 303*.

JAKA TO JEST GRA?

Ojczysty nie jest grą *stricto* edukacyjną. Sam twórca określa ją mianem gry pre-edukacyjnej, która ma przygotować do „klasycznego” uczenia się. Nie chodzi więc w niej o przekazywanie wiedzy podręcznikowej, ale o inspirację i pretekst do poznawania wiedzy, a ściślej – do poznawania języka. *Ojczysty* jest bowiem grą słowną. Celem gry jest odgadnięcie ukrytych wyrazów dzięki wykorzystaniu odpowiedzi widocznych na planszy, a przy okazji wzbogacenie słownika o nowe pojęcia. To, co ją wyróżnia spośród innych tego typu planszówek, to obecność nieznanych słów, które dopiero mają być poznane w trakcie rozgrywki.

Ojczysty ma łączyć w sobie edukacyjny oraz rozrywkowy charakter. Twórca postawił sobie za cel znalezienie złotego środka między tymi dwoma pozornymi sprzecznościami. Gra powstała z myślą zarówno o kameralnych spotkaniach w gronie rodzinnym, jak i większych spotkaniach towarzyskich, dlatego zaprojektowano ją tak, by mogło w niej brać udział od 3 do nawet 8 osób. Tak duża możliwa liczba graczy jest rzadkością wśród gier słownych.

Aby gra sprawdzała się na imprezach, musi mieć odpowiednią dynamikę, a tę zapewnia krótki czas rozgrywki. Jedna partia trwa około 30 minut, dzięki czemu gra nie zdąży się znudzić imprezowiczom ani nie zniechęci młodzieży.

DLA KOGO JEST GRA?

Ojczysty został stworzony dla osób, które chcą swoim najbliższym pokazać bogactwo słów i przez to zainspirować ich do poznawania oraz używania poprawnej polszczyzny. W założeniu *Ojczysty* jest grą, która może zagościć w każdej rodzinie. Mogą w nią grać jednocześnie dziadkowie, rodzice, młodzież. Jest przeznaczona zarówno dla osób, którym zdarza się grać w planszówki, jak i dla tych, które do tej pory z planszówkami nie miały do czynienia. Założeniem autora było stworzenie gry, która integruje duże grono przy jednym stole.

W *Ojczystym* ważną rolę odgrywa też aspekt międzypokoleniowy. Gra zakłada, że seniorzy poznają wyrazy pochodzące ze świata młodzieżowego,

a młodszy gracze – pojęcia używane dawniej. Międzypokoleniowemu uczeniu się służą zróżnicowane karty gry podzielone na kategorie, w których zarówno starsi, jak i młodszy znajdą pojęcia lepiej im znane oraz takie, które są zupełnie dla nich nowe.

Gra skierowana jest do osób od 12 roku życia, ze względu na kompetencje językowe, które gracz powinien posiadać, aby móc sprawnie i samodzielnie grać (sam przebieg gry i jego podstawowy mechanizm może być zrozumiały już dla 8-latków). Z reguły natomiast im starsi gracze, tym większą przyjemność mogą czerpać z gry.

NA CZYM GRA POLEGA?

Mechanizm *Ojczystego* zakłada dużą losowość, ale też pozwala odpowiednio sterować swoim szczęściem (poprzez obstawianie kart). W świecie planszówek taki mechanizm określa się mianem „push your luck”⁵. Często jest on wykorzystywany w grach imprezowych.

Ojczysty jest grą inspirowaną *Tajniakami*, a przede wszystkim *Dixitem*, z którego twórcza zaczerpnął sposób naprowadzania na karty oraz obstawiania jednej z sześciu kart z hasłami. Zasady *Ojczystego* zostały klarownie opisane przez autora gry Karola Madaja w instrukcji dołączonej do zestawu. W skrócie, rozgrywka składa się z kilku rund. W każdej z nich na planszy wykładamy sześć kart ze słowami. Gracz prowadzący rundę losuje jedną z nich, która staje się kartą celu. Pozostali gracze mają za zadanie odgadnąć wylosowaną kartę na podstawie wskazówek prowadzącego. Ten dobiera karty odpowiedzi i dwie z nich wyklada na planszy tak, żeby naprowadzić pozostałych na kartę celu. Odpowiedzi położone na polu z aniołami naprowadzają na kartę celu, natomiast położone na polu z diabłami wskazują, z czym prowadzącemu nie kojarzy się słowo na tej karcie. Następnie gracze muszą zdecydować, która z sześciu kart słów jest kartą celu i obstawiają ją przy użyciu swoich żetonów. Na pierwszy rzut oka zasady mogą wydawać się skomplikowane, ale po przeczytaniu instrukcji twórcy gry, a zwłaszcza po pierwszej rozgrywce, powinny stać się jasne i zrozumiałe.

Zestaw gry składa się z planszy, 140 kart słów, 25 kart odpowiedzi, 8 pionków graczy w 8 kolorach, 48 żetonów do głosowania w 8 kolorach oraz instrukcji. Kluczowymi elementami są karty słów podzielone na trzy kategorie. Do zielonej grupy zaliczają się słowa dawne, książkowe lub urzędowe. Do kategorii niebieskiej należą słowa uznane za potoczne,

5 Mechanika „push your luck” polega na tym, że wysokość nagrody jest zależna od decyzji gracza i jest odwrotnie proporcjonalna do prawdopodobieństwa jej otrzymania (np.: w *Ojczystym* gracze zgadujący wybierają, czy chcą mieć 50% szans na wygraną o wartości 2 pkt., czy ok. 17% szans na wygraną o wartości 5 pkt.)

młodzieżowe lub specjalistyczne, które zadomowiły się w polszczyźnie, natomiast do czerwonej takie, które mają lepsze odpowiedniki w języku polskim lub są błędnie używane.

Ważną rolę odgrywają karty odpowiedzi. Są one stworzone z myślą o imprezowym wykorzystaniu gry, podczas której mało kto ma ochotę wymyślać hasła od początku. Niewielka liczba kart odpowiedzi z jednej strony mocno ogranicza wybór graczowi, z drugiej – przyspiesza grę, bo daje mu możliwość sięgnięcia do czegoś, co już jest zdefiniowane, skraca wybór i całą rozgrywkę. Mechanika gry *Ojczysty* odpowiada zatem założeniu gry imprezowej, która powinna aktywizować dużą liczbę osób, przebiegać sprawnie, z odpowiednią dynamiką i zamykać się w krótkim czasie.

CZY GRA JEST DLA SZKÓŁ?

Zgodnie z początkowymi założeniami *Ojczysty* nie był tworzony z myślą o wykorzystaniu go w szkole. Jednak twórca, projektując grę, miał na względzie zastosowanie jej również w edukacji szkolnej. Mechanika i warunki gry sprzyjają wykorzystaniu jej na zajęciach z dziećmi i młodzieżą. Partię *Ojczystego* można rozegrać na jednych zajęciach (sama rozgrywka trwa do 30 minut, zapoznanie się z instrukcją – do 15 minut). Zasady są nieskomplikowane, a przebieg cechuje duża prostota, która ma chronić przed przestojami w grze. Dzięki temu, że w grę *Ojczysty* może grać do 8 osób, w jednej klasie może być wykorzystanych jedynie kilka egzemplarzy. *Ojczysty* daje też możliwość grania drużynowo, wtedy też lepiej rozwija kompetencje społeczne. Z uwagi na kryterium wieku, grę najlepiej wprowadzać do starszych klas szkoły podstawowej oraz w szkole średniej.

W stosowaniu *Ojczystego* na zajęciach z uczniami ważną rolę odrywa edukator, który wprowadzi uczniów w grę, wytłumaczy zasady, pomoże w rozwikłaniu trudności, odpowie na pytania związane z przebiegiem gry i ze znaczeniem słów oraz będzie sprawował ogólną pieczę nad grą.

CZY GRA POZWALA NA MODYFIKACJE?

Mimo że *Ojczysty* opiera się na prostej mechanice, w której wszyscy powinni się stosunkowo łatwo odnaleźć, gra zachęca do kreatywnego podejścia do zasad, daje dużo swobody w wymyślaniu własnych wariantów i modyfikacji. Szczególnie zachęcani do tego powinni być edukatorzy, którzy w elastyczny sposób mogą wykorzystywać tę grę na swoich zajęciach, w zależności od warunków w pomieszczeniu czy tematu zajęć, do których gra ma być pretekstem.

Jakie korzyści przynosi gra w *Ojczysty*?

OJCZYSTY DAJE WIEDZĘ I KSZTAŁTUJE POSTAWY

Znawcy tematyki twierdzą, że gry edukacyjne mogą oddziaływać na odbiorców w dwóch głównych wymiarach – po pierwsze przekazywać wiedzę; po drugie – kształtować postawy. Siłą *Ojczystego* jest to, że wpisuje się w oba obszary.


Jego głównym celem jest rozszerzanie zasobu słownictwa i przekazywanie wiedzy o języku. Szczególnie dużo uwagi poświęca archaizmom – wyrazom dawnym, które coraz częściej można spotkać tylko w słownikach, a które wzbogacają język polski. Młodzi ludzie, poznając je, stają się lepiej przygotowani do czytania lektur, ale także – rozumienia na przykład swoich dziadków czy pradziadków. Daje to też nadzieję na to, że przynajmniej część z tych słów wróci tam, gdzie ich miejsce – czyli do żywej mowy.

Choć sytuacja gry nie tworzy naturalnych warunków do przyswajania słownictwa (te działają, gdy poznajemy słowa w ich naturalnych kontekstach, w warunkach ich sytuacyjnego wykorzystania), to jednak jej rozrywkowy potencjał może sprawić, że archaiczne wyrazy nabiorą w oczach graczy atrakcyjności. Stąd już blisko, by zacząć zwracać na nie uwagę, doceniać, dowiadywać się więcej o ich historii i dawnych kontekstach wykorzystania. Wreszcie, w wymarzonym wariacie, gra może przyczynić się do tego, że słownik graczy wzbogaci się i zaczną oni używać słów, które jeszcze niedawno wywoływałyby u nich obojętne wzruszenie ramion.

Ojczysty uwrażliwia także na coraz powszechniej obecne w języku polskim elementy mowy biznesowej, opartej na zapożyczeniach z angielskiego. Pokazuje, że obce zwroty mają polskie odpowiedniki, które warto wprowadzać, a „korporojęzyk” nie powinien stać się stałym elementem naszej komunikacji.

Nie można zapomnieć, że *Ojczysty* pomaga w rozwijaniu kompetencji poznawczych. Każda rozgrywka to trening kojarzenia, kreatywności, koncentracji, które są niezbędne do tego, by realizować cele gry. Umiejętności te przydadzą się wszystkim młodym ludziom, niezależnie od ich zainteresowań i planów na przyszłość.

Gra w *Ojczysty* to jednak nie tylko poznawanie nowych słów i zdobywanie umiejętności, ale także – kształtowanie pewnych postaw. Mamy przekonanie, że doświadczenie obcowania z różnorodnością wyrazów może być impulsem do głębszego zainteresowania językiem jako dynamicznym fenomenem



kulturowym. *Ojczysty* w przyjemny sposób wprowadza w kulturę słowa, pokazuje, jak znajdować radość w zabawach językowych. Jest inspiracją do refleksyjnego namysłu nad tym, co i jak mówimy!

Na rynku znaleźć można bardzo wiele pomocy dydaktycznych dla dzieci i młodzieży, mających trudności z językiem polskim lub nadrabiających braki edukacyjne. Wady wymowy, problemy z ortografią czy gramatyką, nie najlepsza dykcja, brak płynności językowej – na każdą z tych przypadłości znajdują się odpowiednie pomoce na rynku. Ale dla osób uzdolnionych językowo i zainteresowanych filologią / humanistyką trudno jest znaleźć materiał, który nie byłby podręcznikiem lub publikacją naukową. Olimpijczycy, młodzi literaci, pasjonaci nauki o języku, przyszli studenci polonistyki czy po prostu osoby o ciętym języku – wszyscy oni będą znakomitymi uczestnikami rozgrywki *Ojczystego*. A dodatkowo podniosą swoje kompetencje językowe.

Metodyka prowadzenia gry edukacyjnej

DOBÓR GRY

Przed wszystkim musisz znać odpowiedź na pytanie, **w jakim celu chcesz wprowadzić grę** na swoich zajęciach, a więc o czym chcesz opowiedzieć, proponując podopiecznym to doświadczenie. Zwróć uwagę nie tylko na fabułę czy temat gry (w przypadku *Ojczystego* możemy powiedzieć, że są nim słowa), ale również na to, jakimi umiejętnościami musi wykazać się gracz, aby wygrać (w przypadku *Ojczystego* jest to umiejętność wczucia się w sposób rozumowania innych graczy podczas dawania i odczytywania podpowiedzi oraz umiejętność szacowania ryzyka podczas obstawiania odpowiedzi). Obie warstwy doświadczenia pozostaną z graczami na dłużej, a więc obie możesz wykorzystać na swoich zajęciach.

Kolejną istotną kwestią jest **poziom skomplikowania zasad gry**. Nieco upraszczając całą sprawę, można powiedzieć, że im bardziej skomplikowana gra, tym dokładniej oddaje rzeczywistość (a więc doświadczenie gracza będzie mniej metaforyczne), ale jednocześnie, im prostsza gra, tym szybciej będziesz w stanie ją wprowadzić na zajęcia i tym łatwiej będzie Ci ją omówić. Jest to więc często wybór niemal dramatyczny – coś za coś.

Gry mogą być bardzo efektywnymi narzędziami edukacyjnymi, ale niemal zawsze wymagają inwestycji czasu, dlatego wykorzystanie ich na pojedynczych zajęciach na ogół będzie wyzwaniem. Średnia **długość jednej partii** waha się między 20 a 40 minutami. Do tego zawsze należy doliczyć 10–20 minut na wprowadzenie zasad i co najmniej drugie tyle na wyciągnięcie wniosków z rozgrywki. Najczęściej stosowaną receptą na ten problem jest wykorzystywanie gier na zajęciach złożonych z dwóch bloków, ale to nie zawsze jest możliwe. Równie dobrym rozwiązaniem może być wprowadzenie i rozegranie gry podczas jednych zajęć, a omówienie doświadczenia na kolejnych. Niektóre gry – w tym pewne warianty *Ojczystego* – można też wykorzystywać kilkakrotnie w trakcie jednego semestru czy roku szkolnego. Mogą one wtedy pełnić rolę np. podsumowania czy powtórzenia kolejnych porcji materiału i wracać na koniec kolejnych bloków. W ten sposób tylko za pierwszym razem konieczne będzie szczegółowe wyjaśnienie zasad, a z każdą kolejną rozgrywką wystarczy je krótko przypomnieć.

Kolejnym wyzwaniem może okazać się **wymagana liczba graczy**. Niewiele jest gier, które umożliwiają rozgrywkę trzydziestu osobom, dlatego w przypadku klasy szkolnej na ogół niezbędne będzie rozegranie kilku równoległych rozgrywek przy użyciu kilku kompletów gry. Często dobrym

pomysłem jest granie w małych, dwu- lub maksymalnie trzyosobowych zespołach. Dodatkową korzyścią z takiego rozwiązania jest to, że niejako zmusza ono graczy do podejmowania bardziej świadomych decyzji (co ułatwia późniejsze wyciąganie wniosków z rozgrywki), ponieważ każdą z nich muszą ustalić w zespole.

Wybierając grę, należy też wziąć pod uwagę **wiek uczestników rozgrywki**. Doświadczenie pokazuje, że dorośli często wpadają tutaj w pewną pułapkę. Gdy rozważają wprowadzenie nieznanej sobie gry na zajęciach, sięgają po instrukcję. Czytają ją i po pierwszej lekturze stwierdzają: *Nic z tego nie rozumiem, to na pewno nie zrozumieją tego moi podopieczni*. Pułapka polega na tym, że po jednokrotnym przeczytaniu instrukcji do nieznanej gry praktycznie nikt, nawet największy planszówkowy pasjonat, nie będzie miał poczucia, że rozumie, o co w grze chodzi. Dlatego, między innymi, tak ważne jest, aby samemu w grę zagrać i decydować o jej użyciu na podstawie własnych doświadczeń, a nie tylko na podstawie lektury instrukcji czy opisów rozgrywki.

TYDZIEŃ PRZED ZAJĘCIAMI

Taka próbna rozgrywka jest niezwykle cenna, mimo że wymaga poświęcenia czasu i zaangażowania co najmniej jeszcze jednej osoby. Podczas takiej partii będziesz w stanie rozwiązać wszelkie ewentualne wątpliwości dotyczące zasad oraz realnie ocenić czas potrzebny na grę i jej wprowadzenie. Będzie to też okazja do przeciwiczenia Twojego sposobu tłumaczenia zasad gry, co często stanowi pewne wyzwanie.

Istotne jest również to, że poznasz grę z perspektywy gracza. Poczujesz dzięki temu, które momenty mogą być dla dzieci oraz młodzieży trudniejsze, a które mogą generować frustrację lub znudzenie, ale też przekonasz się, czy rozgrywka naprawdę skłania do wniosków i przemyśleń, o których zamierzasz rozmawiać na zajęciach.

DZIEŃ PRZED ZAJĘCIAMI

Zaplanuj, w jaki sposób wprowadzisz uczestników zajęć w zasady gry. Przede wszystkim, zrób notatki, a najlepiej prezentację – dzięki temu na pewno o niczym nie zapomnisz. Poszukaj też materiałów np. na YouTube – wielu recenzentów nagrywa swoje wprowadzenia w zasady gier. Niezależnie jednak od tego, jak dobrze się przygotujesz, zaplanuj czas na pytania i wątpliwości, bo te na pewno się pojawią. Przemyśl również, czy nie rozegrać rundy pokazowej – zależnie od gry, możesz zasymulować taką rundę w czasie

prezentacji, z użyciem materiałów do gry lub symultanicznie z całą grupą, wydając polecenia takie jak: *A teraz pierwszy gracz wyklada swoją kartę i dobiera następną z talii. Następny gracz w kolejce musi dołożyć kartę tak, aby jej kolor odpowiadał karcie leżącej na środku...*

Przed rozgrywką zastanów się nad tym, jak zaaranżować przestrzeń w pomieszczeniu, aby umożliwiała jak najwygodniejszą rozgrywkę podopiecznym, a Tobie – jak najwygodniejsze prowadzenie. Jeśli planujesz rozegranie kilku równoległych rozgrywek, to przemyśl, ilu stołów będziesz potrzebować i jak je rozstawić, aby zapewnić sobie możliwość sprawnego krążenia między nimi i obserwacji dzieci i młodzieży podczas gry.

Z precyzją i uwagą przygotuj materiały do gry, tak aby mieć pewność, że wszystkiego jest odpowiednia ilość oraz że rozdanie pakietu materiałów dla każdej osoby będzie dla Ciebie możliwie proste. Jeśli, przykładowo, każdy ma dostać na początku po pięć kart, to warto podzielić zawczasu talię na takie pakiety i przynieść je na zajęcia spięte gumkami czy spinaczami. Pozwoli Ci to zaoszczędzić nie tylko bezcenne minuty zajęć, ale również nieco nerwów.

Zaplanuj podsumowanie rozgrywki. Jeśli przeprowadzisz grę, ale w żaden sposób nie omówisz tego doświadczenia z grupą, to pozostanie ono w najlepszym razie w pamięci dzieci i młodzieży jako fajne urozmaicenie, a nie jako cenne zajęcia.

PODCZAS GRY

W grach – jak w mitologii greckiej – na początku jest chaos. Zawsze. Przyjmij go więc z cierpliwością i spokojem. Po wprowadzeniu zasad podnosi się jęk, że nikt nic nie rozumie? To zupełnie normalne. Pamiętasz swoje odczucia po pierwszej lekturze instrukcji? Trudno jest zinternalizować jakikolwiek zestaw zasad tylko ze słuchu czy odczytanego tekstu. Odpowiedz więc na najważniejsze pytania, a potem zachęć uczestników zajęć, by zaczęli grać – zasady same zaczną się układać.

Jednocześnie konsekwentnie pilnuj ich przestrzegania. Granie niezgodnie z zasadami może spowodować, że wnioski z rozgrywki staną się zupełnie wypaczone. Pamiętaj jednak, aby nie być złym policjantem i raczej zakładać dobrą wolę graczy – jest bardzo prawdopodobne, że wcale nie próbują oszukiwać, a po prostu coś źle zrozumieli.

Dlatego też przez całą grę utrzymuj wysoką czujność, służ pomocą i cierpliwie wyjaśniaj wątpliwości. Dokładnie obserwuj graczy i przysłuchuj się ich rozmowom – będziesz w stanie wyłowić dzięki temu momenty,

do których szczególnie warto będzie nawiązać podczas podsumowania doświadczenia.

Pamiętaj przy tym wszystkim, aby panować nad czasem. Możesz przemyśleć wprowadzenie do wykorzystywanych przez Ciebie gier dodatkowych limitów czasu na ruch każdego gracza. Pamiętaj jednak, że presja czasu znacznie podniesie poziom stresu i emocji podczas rozgrywki, co nie zawsze musi być dla Ciebie korzystne. Warto takie rozwiązanie przećwiczyć podczas próbnej rozgrywki.

PO GRZE

Rozgrywka powinna wzbudzić u graczy emocje, często nawet skrajne. Nietatwo wyciąga się wnioski i analizuje swoje doświadczenia, kiedy takie emocje jeszcze w nas buzuja. Dlatego daj uczestnikom czas na ich sformułowanie i wyrażenie zaraz po rozgrywce. Zapytaj o to, jak im się grało, co było przyjemne, co trudne, a z czego są dumni. To ważny, a wręcz niezbędny etap dobrego omówienia gry.

Kiedy jednak emocje już nieco opadną, skłoń graczy do autorefleksji. Dopytaj ich o to, co zapamiętali z gry; jakie zachowania pomagały lub przeszkadzały w osiągnięciu dobrego wyniku; co zrobiliby inaczej, gdyby grali jeszcze raz; czy widzą podobieństwa między grą a rzeczywistością. Pamiętaj też o wyjaśnieniu metafor, które mogą pojawiać się w grze.

Ważne jest również, aby wnioski z gry w jakiś sposób zebrać i zapisać. Ty możesz robić takie notatki podczas prowadzenia dialogu z grupą albo możesz poprosić graczy o zapisanie swoich refleksji, zanim rozpoczniesz rozmowę na forum.

Nie wiąż też raczej wyników gry z ocenami. A na pewno nie rób tak, jeśli zamierzasz rozegrać daną grę z klasą tylko raz. Poczucie bezpieczeństwa podczas rozgrywki jest niezwykle ważne – stres związany z wizją oceny, doprawiony poczuciem chaosu i zagubienia, które często pojawia się na początku nowej gry, może spowodować, że rozgrywka z doświadczenia edukacyjnego zamieni się w traumę. Jeśli chcesz powiązać wyniki gry z oceną, to zapewnij uczniom możliwość wcześniejszego treningu.

Jak radzić sobie z trudnościami i wyzwaniami związanymi z korzystaniem z gry na zajęciach?

GRACZE SKUPIAJĄ SIĘ PRZED WSZYSTKIM NA SWOICH EMOCJACH

Najistotniejsze jest to, że ta trudność tak naprawdę wcale nią nie jest. Gry angażują, czyli sprawiają, że graczom zaczyna zależeć – a to z kolei wzbudza emocje. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę, że są to bardzo różnorodne emocje: równie często jak radość może pojawiać się frustracja. I każda z tych przeżytych przez graczy emocji jest ważna, każda z nich jest integralnym elementem doświadczenia grania w daną grę. Nie da się i nie powinno się ich unikać, należy raczej przemyśleć, w jaki sposób wkomponować te emocje w to, czego chce się nauczyć.

Niezwykle skuteczne, choć nie zawsze zgodne z intuicją, jest zwracanie uwagi podopiecznych na emocje wiążące się z grą już w pierwszych minutach wprowadzania jej na zajęcia. Warto od razu powiedzieć, że będą się pojawiać i że pewnym elementem zajęć będzie również to, jak sobie z nimi poradzą.

Tak jak pisaliśmy w poprzednim rozdziale, korzystając z gier, należy z góry zaplanować czas po grze na to, by pozwolić emocjom wybrzmieć, by ich wysłuchać i je zrozumieć – na tym etapie bardzo przydatne jest też odwoływanie się do swoich wcześniejszych doświadczeń jako gracza.

Jeśli wiesz, że w grupie są osoby, którym radzenie sobie z emocjami sprawia szczególne trudności, poświęć temu zagadnieniu nieco więcej uwagi. Sprawdza się tutaj namawianie uczestników zajęć do jak najdokładniejszego nazywania swoich emocji i łączenia ich z sytuacjami, które je wywołały. Gdy to się uda, warto sprawdzić, czy są w grupie inne osoby, u których takie sytuacje wzbudziły podobne emocje. Następnie porozmawiaj ze wszystkimi o tym, co w takich sytuacjach pomaga w robieniu postępów w grze, a co przeszkadza. Tutaj znów warto odwoływać się do swoich doświadczeń – nie tyle z gry, ile w ogóle z radzenia sobie w sytuacjach wzbudzających emocje. Taka szczerość bardzo otwiera dzieci oraz młodzież i ułatwia budowanie z nimi relacji. Nie traktuj czasu poświęconego na naukę radzenia sobie z emocjami jako czasu straconego – jeśli uczestnicy zajęć będą sobie z nimi radzić dobrze, będzie im znacznie łatwiej podchodzić do wszystkich egzaminów, które ich w życiu czekają.

Warto też pamiętać, że jest to jedna z metakompetencji, które rozwijają w zasadzie wszystkie gry. Tak więc radzenie sobie z tym elementem będzie

tym łatwiejsze, im częściej dana grupa będzie się z grami w edukacji spotykać.

WNIOSKI GRACZY NIE KORESPONDUJĄ Z TWOIM POMYSŁEM NA ZAJĘCIA

Nie zniechęcaj się również tym, że kiedy zapytasz dzieci i młodzież zaraz po grze, co było dla nich najważniejsze, to najpierw będą mówić o tych momentach, które najbardziej ich emocjonowały, a niekoniecznie o merytorycznych wnioskach, na których Ci zależy. To zupełnie normalne i wcale nie świadczy o tym, że zaplanowany materiał do nich nie dotarł. Gdy emocje już wybrzmiały, przejdź do bardziej merytorycznej rozmowy. Przykładem dobrego ćwiczenia otwierającego będzie wypisanie w jednej kolumnie elementów rozgrywki, na które chcesz zwrócić uwagę, a w drugiej zagadnienia, którym te elementy gry odpowiadają. Zadaniem uczestników zajęć będzie połączenie jednych z drugimi.

GRACZE ZA BARDZO CHCĄ WYGRAĆ

Rozbrajanie tego problemu również najlepiej zacząć już na etapie wprowadzania gry. Wystarczy zdanie takie, jak: *Dziś niektórzy z Was będą wygrani, a inni przegrają – nie to będzie jednak najważniejsze, ale to, czego się dzięki tym doświadczeniom nauczycie.* To w ogóle jest bardzo ważne zdanie, które dzieci i młodzież na zajęciach słyszą zdecydowanie za rzadko.

Aby skutecznie zmniejszać znaczenie rywalizacji i wygranej w odczuciu uczestników zajęć, nie możesz pokazywać, że wygrana ma znaczenie dla Ciebie. Pozwól graczom, aby podsumowali rozgrywki i policzyli swoje wyniki, ale nie musisz nawet pytać, kto wygrał, a kto przegrał. Znacznie ciekawsze będzie pytanie o to, kto czuje się dobrze, a kto źle ze swoim wynikiem i dlaczego tak jest.

PRÓBY OSZUSTWA LUB PSUCIA GRY

W przypadku tej trudności lepiej nie mówić za wiele o oszukiwaniu podczas wprowadzania do gry. Dokładne opisanie graczom, jakie zachowania będą uznawane za oszustwo, może na nich zadziałać inspirująco, a nie zniechęcająco – szczególnie na tych z natury przekornych. O oszukiwaniu zacznij mówić dopiero wtedy, gdy Ty lub któryś z uczestników zajęć przyłapiecie kogoś na nieuczciwym zagraniu. Nie stosuj jednak kary od razu. Najpierw warto tylko zwrócić uwagę i ostrzec, dopiero za kolejnym przyłapaniem wykluczyć z rozgrywki lub poinformować, że wynik danej osoby nie będzie brany pod uwagę na koniec rozgrywki.

WSZYSTKO TRWA DŁUŻEJ, NIŻ MIAŁO TRWAĆ

To niestety bardzo prawdopodobne, szczególnie jeśli nie masz dużego doświadczenia w pracy z grami. Jeśli w trakcie zajęć zorientujesz się, że czas wymknął się spod kontroli, zastanów się spokojnie, na jakim etapie procesu jesteś i co możesz w związku z tym zrobić. Niektóre gry – takie jak *Ojczysty* – można po prostu skrócić. W przypadku *Ojczystego* wystarczy powiedzieć, że gra zakończy się, gdy ktoś z graczy zdobędzie np. 15, a nie 20 punktów. Nie ze wszystkimi grami da się jednak tak zrobić. Nie powinno się też tego robić z elementami omówienia – decydując się na rozgrywkę, otwierasz pewien proces i jeśli już to zrobisz, Twoim priorytetem powinno być domknięcie tego procesu, a nie odhaczenie zaplanowanego tematu. Jeśli np. w ramach pośpiechu „nie odparujesz” emocji grupy i zamiast tego *ex cathedra* opowiesz, co gracze powinni byli w grze dostrzec, to nie tylko możesz mieć pewność, że niewiele z Twojej wypowiedzi zapamiętają, ale możesz również w ten sposób zaszkodzić Twojej relacji z grupą.

KOMPLETOWANIE MATERIAŁÓW PO ROZGRYWKCE

Przemyśl również sposób, w jaki skompletujesz używane zestawy gry. Często jest tak, że zgubienie choć jednego, niewielkiego elementu może poważnie utrudnić kolejne rozgrywki. Dlatego przemyśl również ten proces i jak ognia unikaj sytuacji, w której musisz w pośpiechu zgarnąć wszystko do pudełek jak leci. To kolejny powód, dla którego warto naprawdę dobrze poznać grę, zanim zaczniesz ją stosować na zajęciach. Pozwoli Ci to opracować takie procedury związane z pakowaniem gry, które będą od Ciebie wymagać najmniej wysiłku. Warto również zaangażować uczestników zajęć w sprzątanie po grze – choć niekoniecznie prosić ich, aby odłożyli wszystko do pudełek, a raczej, aby zostawili swoje materiały na stolikach odpowiednio posortowane. Dzięki temu będziesz mieć znacznie większe szanse na zorientowanie się, że czegoś brakuje.

Rekomendacje dotyczące wykorzystania gry *Ojczysty* na zajęciach różnego typu, w różnych grupach wiekowych

WYKORZYSTANIE W EDUKACJI ZDALNEJ

Gra *Ojczysty* świetnie sprawdza się podczas e-lekcji. Do takiego wykorzystania nie będziesz potrzebować planszy, pionków ani większości żetonów – wystarczą Ci tylko karty słów i karty podpowiedzi i komplet żetonów dla jednego gracza. Może Ci się przydać również telefon z aparatem.

Na początku gry wylosuj 6 kart słów, ułóż je obok siebie, zrób im zdjęcie i prześlij je wszystkim uczestnikom zajęć. Następnie wylosuj 5 kart podpowiedzi, ułóż obok siebie, zrób im zdjęcie i wyślij tylko do gracza, który jako pierwszy będzie naprowadzał na rozwiązanie resztę grupy. Wylosuj również jeden z żetonów i prześlij naprowadzającemu graczowi zapisaną na nim cyfrę – wskaże mu ona, na które z wylosowanych słów ma naprowadzać resztę graczy.

Podpowiadający gracz odczytuje lub zapisuje na czacie wybrane przez siebie podpowiedzi, oznaczając, które z nich należy traktować dosłownie, a które przeciwnie. Następnie wszyscy pozostali gracze obstawiają, które słowo miał na myśli podpowiadający, wysyłając po prostu wybrane cyfry w wiadomości na czacie. Zasady punktacji pozostają niezmiennie.

NAUKA JĘZYKA POLSKIEGO JAKO OBCEGO

Ojczysty może też stać się elementem nauki polskiego jako języka obcego. Karty można w prosty sposób zamienić w fiszki, doklejając na ich odwrocie karteczki z zapisanym znaczeniem.

Z grupą zaawansowaną z powodzeniem można rozegrać grę w całości. Będzie to świetna okazja nie tylko do poszerzenia zasobu słownictwa, ale również doskonałe ćwiczenie poprawnej wymowy.

W ramach urozmaicenia i pogłębienia efektu edukacyjnego możesz też zaproponować zasadę, zgodnie z którą na koniec rundy każdy ma szansę zdobyć dodatkowy punkt, jeśli poprawnie użyje odgadawanego właśnie słowa w zdaniu.

INTEGRACJA MIĘDZYPOKOLENIOWA

Partyjka *Ojczystego* może okazać się dobrą aktywnością integrującą młodzież z seniorami. Wystarczy rozegranie gry zgodnie z jej podstawowymi zasadami.

Słowa dobrane do gry zawierają wiele archaizmów oraz dużo słów zupełnie nowych, młodzieżowych. Gra stanie się zatem naturalną okazją do rozmowy i wzajemnej nauki nieznanych słów. Zintegruje to więc uczestników na dwóch poziomach: z jednej strony połączy ich samo wspólne doświadczenia gry, z drugiej – konieczność wyjaśniania sobie nawzajem znaczeń stworzy pretekst do opowiedzenia sobie wzajemnie o elementach świata każdej z grup.

BUDOWANIE DEFINICJI

Karty słów *Ojczystego* sprawdzą się również w ćwiczeniu umiejętności formułowania definicji. Po wprowadzeniu tematu podziel grupę na dwójki i każdej rozdaj po kilka kart słów. Jedna osoba w parze losuje kartę i czyta zapisane na niej słowo. Zadaniem drugiej osoby jest próba zbudowania poprawnej definicji wylosowanego słowa. Jeśli gracz nie zna wylosowanego słowa, może spasować i otrzymać kolejne słowo.

Zanim jednak oddasz ćwiczenie całkowicie do wykonywania grupie, warto samodzielnie wylosować kilka pierwszych kart i zadać je wybranym osobom na forum. Pokażesz w ten sposób wszystkim w praktyce, jakie kryteria musi spełnić wymyślona definicja, żeby można było uznać ją za poprawną.


ĆWICZENIE POSZERZAJĄCE ZASÓB SŁOWNICTWA DLA SZCZEGÓLNIE UZDOLNIONYCH

Do przeprowadzenia tego ćwiczenia wystarczą Ci same karty słów z gry *Ojczysty*. Ćwiczenie polega na tym, aby wylosowanego słowa użyć w możliwie jak największej liczbie różnych zdań w wyznaczonym czasie, np. 2 minut.

Czas na wymyślanie zdań powinien być raczej krótszy niż dłuższy – najlepiej dobrać go tak, aby wymyślenie i zapisanie 3 zdań było już wyzwaniem. Ćwiczenie będzie przez to bardziej dynamiczne, dzięki czemu dłużej utrzymasz zaangażowanie i omówisz więcej słów.

PODSTAWY SZACOWANIA PRAWDOPODOBIENSTWA I ZARZĄDZANIA RYZYKIEM

Grę można wykorzystać nie tylko na zajęciach języka polskiego, ale też na lekcji matematyki – do wprowadzania podstaw rachunku prawdopodobieństwa. Na takich zajęciach pierwotny element dydaktyczny gry – nauka nowych słów oraz kształtowanie świadomości języka – traci na znaczeniu, górę bierze inny cel edukacyjny: nauka szacowania prawdopodobieństwa, czyli częstości przypadków wystąpienia danego



zdarzenia, i zarządzania ryzykiem. Podczas wprowadzania, rozgrywania i omawiania gry należy wtedy zwracać uwagę przede wszystkim na to, jaka strategia obstawiania poszczególnych kart sprawdza się najlepiej, zwiększa szansę wygranej i dlaczego. Gra może zatem uczyć, jak bardziej kontrolować losowość za pomocą statystycznych szacunków.

Przykłady z gry można wykorzystać również w sytuacji, wtedy gdy wiesz, że klasa zagrała już w grę na lekcji innego przedmiotu (jednak ważne w tym przypadku, aby rozegrała ją wersji zgodnej z instrukcją). Jeśli poznała już mechanikę na innych zajęciach, to na Twoich nie będzie musiała już rozgrywać całej partii, żeby zrozumieć prezentowany materiał.

Propozycje zajęć z wykorzystaniem gry *Ojczysty*

Gra *Ojczysty* może być wykorzystywana w procesie edukacji na wiele sposobów, nie tylko zgodnie z podstawowymi zasadami i w zaproponowanej przez autorów formie.

Rozgrywka może być ciekawym wprowadzeniem do zajęć w wielu obszarach nauki języka polskiego. Można ją także wykorzystywać do nauki pozostałych przedmiotów szkolnych.

Dzięki *Ojczystemu* mamy szansę nie tylko uatrakcyjnić przekazywanie wiedzy o języku polskim, ale także wspierać rozwój umiejętności językowych, takich jak budowanie argumentacji, umiejętność wypowiedzi, budowanie zasobu nowych słów.

Podstawowym elementem, który można stosować w niestandardowy sposób, jest talia 140 kart ze słowami podzielonymi na 3 kategorie. Kart można używać w niezmienionej formie, ale także można tworzyć własne, nowe, zgodnie z zapotrzebowaniem.

W zależności od proponowanej aktywności, możemy skorzystać z całej talii kart lub tylko z wybranych słów, które są związane z tematyką prowadzonych przez nas zajęć.

Ojczysty nadaje się zarówno do pracy z większą grupą, jak i do pracy indywidualnej z pojedynczymi osobami. Gra może być wykorzystywana na potrzeby zajęć wyrównawczych, jak również w pracy z podopiecznymi o wyższych kompetencjach językowych i szczególnie uzdolnionymi.

Gra może stanowić podstawową aktywność na zajęciach (1–2 godziny zajęć), ale również sprawdzi się jako element animacyjny, który może uatrakcyjnić zajęcia i zwiększyć zaangażowanie ich uczestników.

Dodatkowym i niestandardowym pomysłem może być skorzystanie z gry *Ojczysty* w pracy z osobami, które uczą się polskiego jako języka obcego (np. obcokrajowcy, uchodźcy), lub w pracy specjalistów zajmujących się zaburzeniami wymowy.

Poniżej przedstawiamy kilka gotowych pomysłów na zajęcia, które – mamy nadzieję – nie tylko zostaną wykorzystane w procesie animacji i edukacji, ale także zachęcą Państwa do tworzenia własnych, autorskich rozwiązań.

NASZA TALIA / TALIA LEKTUR

Przedmiot	Język polski
Tematyka i cele	Sposób na utrwalanie aparatu pojęciowego wykorzystywanego w przerabianych lekturach.
Dla kogo	Uczniowie wyższych klas szkoły podstawowej i szkół ponadpodstawowych.
Krótki opis	<p>W tym scenariuszu działań uczestnicy wraz z prowadzącym tworzą własną talię kart do gry w <i>Ojczysty</i>. Na początku roku szkolnego prezentowana jest gra, a uczniowie zostają poinformowani o prowadzonym całorocznym projekcie. Podczas przerabiania kolejnych lektur uczniowie są proszeni o przygotowanie karty / kart zawierających ciekawe i niecodzienne słowo (wraz z definicją), występujące w przerabianej właśnie lekturze. Każda lektura to dodatkowe słowa i nowe karty. Na koniec roku rozgrywana jest gra podsumowująca z wykorzystaniem wspólnie stworzonej talii kart. Gra może być pretekstem do podsumowania wiedzy zebranej w ciągu roku szkolnego i przypomnieniem poszczególnych lektur szkolnych.</p>
Co będzie Ci potrzebne	Systematyczne zbieranie nowych słów do powstającej wspólnej talii kart w trakcie poznawania kolejnych pozycji literatury. Przygotowanie kart do gry.

POJĘCIA DO POJĘCIA

Przedmiot	Fizyka, chemia, biologia, geografia, historia, wiedza o społeczeństwie
Tematyka i cele	Sposób na utrwalanie aparatu pojęciowego związanego z danym przedmiotem.
Dla kogo	Uczniowie wyższych klas szkoły podstawowej i szkół ponadpodstawowych.
Krótki opis	<p>W tym scenariuszu należy podmienić talię słów z oryginalnej gry <i>Ojczysty</i> na przygotowaną samemu talię, składającą się z pojęć powiązanych z omawianą partią materiału. Nie trzeba ich dzielić na dodatkowe kategorie (choć oczywiście można). Należy jednak pamiętać, że aby rozgrywka w ogóle była możliwa, talia musi składać się z odpowiedniej liczby kart. Dla wariantu na 4 graczy (lub 4 zespoły) warto przygotować co najmniej 30 kart.</p> <p>Grę w tym scenariuszu należy rozgrywać według jej normalnych zasad, z dwoma wyjątkami:</p> <ul style="list-style-type: none">• na koniec rundy gracze odrzucają jedynie kartę, która była celem – pozostałe karty trafiają na spód talii;• gra kończy się, gdy skończą się karty słów lub w momencie końca danych zajęć. <p>Grę w tej wersji warto rozgrywać zarówno na początku omawiania danej partii materiału – aby oswoić uczestników zajęć z nowym słownictwem, jak i pod koniec – w ramach powtórki.</p>
Co będzie Ci potrzebne	Przygotowane przez Ciebie karty z pojęciami związanymi z omawianą partią materiału.

SŁOWO ZA SŁOWO

Przedmiot	Godzina wychowawcza
Tematyka i cele	Wstęp do rozmowy o potrzebach komunikacyjnych; pozytywne wzmocnienie dzieci i młodzieży poprzez postawienie ich w sytuacji, w której to oni uczą prowadzącego.
Dla kogo	Uczniowie wyższych klas szkoły podstawowej i szkół ponadpodstawowych.
Krótki opis	<p>Z talii słów wybierz takie, które są dla Ciebie najbardziej obce, oraz takie, co do których masz przekonanie, że nie będą ich znać uczestnicy zajęć. Warto też wystać im uczniom ankietę z listą słów, aby sami wskazali te, których nie znają.</p> <p>Połącz uczestników w kilkusobowe zespoły – ich liczebność wybierz w zależności od tego, ile słów wybierzesz oraz ile czasu chcesz poświęcić na ćwiczenie. Karty ze słowami, których nie znasz, rozdaj zespołom. Karty ze słowami nieznanymi dla uczestników zostaw sobie.</p> <p>Wybierz pierwszy zespół i postaraj się jak najlepiej wyjaśnić znaczenie słowa z pierwszej Twojej karty i poproś, aby zespół ułożył zdanie z tym słowem. Możesz dać mu na to ograniczony czas. Jeśli tłumaczone przez Ciebie słowo zostało użyte poprawnie, zdobywasz punkt. Następnie zamieniacie się rolami – to zespół tłumaczy swoje słowo, a Ty musisz użyć go w zdaniu. Jeśli zrobisz to dobrze, punkt otrzymuje zespół.</p>
Co będzie Ci potrzebne	Wybrane karty z talii słów <i>Ojczystego</i> .

CHRONOTŁUMACZE

Przedmiot	Język polski
Tematyka i cele	Ćwiczenie ułatwiające dostosowywanie komunikatu do odbiorcy, pozwalające poszerzyć stosowane słownictwo.
Dla kogo	Uczniowie wyższych klas szkoły podstawowej i szkół ponadpodstawowych.
Krótki opis	<p>Wybierz z talii słów te najbardziej archaiczne oraz te najbardziej nowoczesne (możesz użyć zarówno tych z kategorii niebieskiej, jak i czerwonej). Podziel uczestników zajęć na kilkusobowe zespoły i każdemu zespołowi rozdaj po kilka kart (im więcej chcesz poświęcić czasu na ćwiczenie, tym więcej kart możesz rozdać).</p> <p>Zadaniem graczy jest zaproponowanie jak największej liczby synonimów otrzymanych słów w zadanym czasie (zależnie od wieku powinna to być na przykład 1 minuta na 1 otrzymaną kartę). Po upływie czasu, grupy przedstawiają swoje propozycje. Każdy poprawny synonim to 1 punkt.</p> <p>Po podliczeniu punktów ćwiczenie można zakończyć lub rozegrać jeszcze jedną rundę, rozdając zespołom nowe karty słów.</p>
Co będzie Ci potrzebne	Odpowiednia część talii z gry oraz kartki do wypełniania dla uczestników zajęć – najlepiej, aby były tej samej wielkości co karty słów <i>Ojczystego</i> .

STORY CARDS

Przedmiot	Język polski
Tematyka i cele	Sposób na rozwijanie wyobraźni oraz umiejętność wypowiedzi.
Dla kogo	Uczniowie wyższych klas szkoły podstawowej i szkół ponadpodstawowych; jeśli wybiera się tylko słowa prostsze i powszechnie używane – zajęcia mogą być prowadzone w edukacji wczesnoszkolnej.
Krótki opis	Z talii kart gracz losuje 10 kart, następnie wybiera spośród nich 5. Zostaje poproszony o przygotowanie krótkiej ustnej historyjki zawierającej wybrane przez niego słowa. W innym wariantcie zabawy uczestnik w domu przygotowuje opowieść w formie pisemnej, wykorzystując słowa, które wylosował.
Co będzie Ci potrzebne	Talia kart słów z gry <i>Ojczysty</i> .

KSIAŻKOWE OPOWIEŚCI

Przedmiot	Język polski
Tematyka i cele	Sprawdzenie znajomości lektury.
Dla kogo	Uczniowie wyższych klas szkoły podstawowej i szkół ponadpodstawowych; jeśli wybiera się tylko słowa prostsze i powszechnie używane – zajęcia mogą być prowadzone w klasach niższych szkoły podstawowej.
Krótki opis	Z talii kart gracz losuje 10 kart, następnie wybiera spośród nich 5. Zostaje poproszony o przygotowanie krótkiej opowieści opartej na treści przeczytanej lektury z wykorzystaniem wylosowanych słów.
Co będzie Ci potrzebne	Talia kart słów z gry <i>Ojczysty</i> .

SŁOWO TYGODNIA

Przedmiot	Język polski
Tematyka i cele	Ogólna wiedza językowa; poznawanie nowych słów.
Dla kogo	Uczniowie wyższych klas szkoły podstawowej i szkół ponadpodstawowych.
Krótki opis	Z całej talii kart co tydzień losowana jest jedna karta zestawem i na jej podstawie przygotowywana jest plansza zawierająca słowo wraz z definicją. Słowo umieszczane jest w widocznym miejscu, tak by mogli z nim zapoznać się wszyscy uczniowie w szkole, dzieci i młodzież odwiedzające dom kultury, czy uczestnicy obozu.
Co będzie Ci potrzebne	Talia kart słów z gry <i>Ojczysty</i> .

ZGADUJ ZGADULA

Przedmiot	Język polski
Tematyka i cele	Ogólna wiedza językowa; poznawanie nowych słów.
Dla kogo	Uczniowie wyższych klas szkoły podstawowej i szkół ponadpodstawowych.
Krótki opis	<p>Na początku zajęć z talii kart <i>Ojczystego</i> jedna osoba losuje kartę. Wybierając kartę, gracz nie odstawia jej. Z wylosowanej karty prowadzący odczytuje słowo, a gracz stara się przedstawić definicję i znaczenie słowa.</p> <p>Druga wersja zabawy polega na odczytaniu samej definicji i znaczenia, a uczestnik zajęć stara się zgadnąć, co to za słowo.</p>
Co będzie Ci potrzebne	Talia kart słów z gry <i>Ojczysty</i> .



nck.pl