

Przewodnik po kreowaniu gier dla wychowawców pracujących z młodzieżą wraz z rekomendacjami

ANGAŻOWANIE MŁODZIEŻY NEET

POPRAZ

GRY



ZABAWA



PRACA

NEET



UMIĘJĘTNOŚCI



AKCJA



MEDIA



PIENIĄDZE



SŁUCHANIE



NAUKA



BIZNES



GRY



DANE



LEKCJE

Content

1. Analiza systemu edukacyjnego na etapie wczesnej edukacji w celu rozwoju kompetencji i użycia gier, oraz analiza używania gier w edukacji.	3
1.1 Wstęp: dlaczego poruszamy tematykę używania gier na etapie wczesnej edukacji.	3
1.2 Użycie gier we wczesnych etapach edukacji: przedszkole i szkoła podstawowa.	4
1.3 Narodowa analiza: Struktura systemu edukacji w zakresie używania gier.	10
1.4 Przykłady użycia gier w edukacji.	16
2. Specyfika grywalizacji w pracy z młodzieżą, w szczególności z młodzieżą NEET w wieku 15-17 lat, oraz młodzieżą o mniejszych szansach, w kontekście kształtowania postaw mających poprawić sytuację wymienionej wyżej grupy docelowej.	21
2.1 Dwa przykłady „dobrych praktyk” grywalizacji w pracy z młodzieżą NEET.	21
3. Mechanizm przenoszenia wiedzy i umiejętności zdobywanych podczas grania do szeroko pojęte ułatwiania oraz rozwoju życia codziennego.	24
3.1 Rozwój przewodnika – krok po kroku – bazującego na modelu uczenia się Kolb’a.	24
3.2 Pożądane zachowania oraz umiejętności jakich uczą gry: jak je wzmacniać.	26
3.3 Negatywne zachowania kształtowane w grach: jakie negatywne zachowania mogą być przekazywane w grach i jak sobie z tym radzić.	27
4. Metoda diagnozowania potrzeb młodzieży NEET w wieku 15-17 lat w odniesieniu do używania gier.	28
4.1 Rozwój ankiety, z której powinni skorzystać edukatorzy pracujący z młodzieżą NEET. Potrzeby edukacyjne (poczucie pewności siebie, Komunikacja, język obcy...), szanse na pracę, elementy motywacji, preferencje dot. gier.	28
5. Metodyka rozwoju gry.	34
5.1 Nadawanie cech gry (grywalizacja) – opis procesu.	34
5.2 Rozwój gry – kroki oraz źródła.	35
5.3 Warsztaty z rozwijania gier wśród młodzieży.	37
6. Opis procesu „zanurzania się w języku” w przypadku wykorzystywania gier w edukacji poza-formalnej.	45
6.1 Używanie gier na lekcjach języka obcego.	45

6.2 Projekty w ramach Erasmus +: Jak gry są używane w projektach NFE (podmioty nie będące instytucjami finansowymi).	46
6.3 Gry (aktywności) zaprojektowane specjalnie by podnosić kompetencje językowe (zasoby/Źródła i narzędzia).	47
Bibliografia/Webography	49

1. Analiza systemu edukacyjnego na etapie wczesnej edukacji w celu rozwoju kompetencji i użycia gier, oraz analiza używania gier w edukacji.

1.1 Wstęp: dlaczego poruszamy tematykę używania gier na etapie wczesnej edukacji.

Słyszymy dziś o gamifikacji czy nauczaniu poprzez gry (“gamification” / “game based learning”) czyli o “innowacyjnym” podejściu do kształcenia, dzięki któremu młodzi ludzie są realnie zmotywowani do nauki. Wymienione dwa stwierdzenia mogą wydawać się wymyślne, czy nawet na pokaz, a zarazem nowe. Wynika to z tendencji do pojmowania zabawy jako czegoś stojącego w opozycji do uczenia się. Kiedy byliśmy dziećmi mówiono nam: koniec zabawy -odrób lekcje; ucz się do egzaminów”. Gry były czasami postrzegane jako strata czasu, bo odciągały tylko dzieci od tego co najważniejsze – nauki.

Tymczasem, najbardziej naturalną formą uczenia się jest uczenie poprzez zabawę. To podczas zabawy dzieci zaczynają rozumieć prawa rządzące społeczeństwem, zachodzące w nim interakcje. To w czasie zabawy się socjalizują i uczą, jak radzić sobie z porażką, oraz jak najbardziej optymalnie wykorzystywać posiadane środki i jak podejmować decyzje. Stąd by stawać się częścią społeczeństwa, dzieci muszą się bawić i grać. Jak napisał Yuval Noah Harari w swojej książce *Sapiens*, “Gra jest sposobem w jaki ssaki muszą się uczyć zachowań społecznych”.

Obecnie ponownie odkrywamy nasze naturalne predyspozycje do uczenia się. Rozumiemy, że emocje odgrywają ważną rolę w procesie uczenia i poniekąd na nowo odkrywamy jak możemy wykorzystywać wiedzę o tym jak uczą się i odczuwają dzieci w szerokim kontekście edukacyjnym. Wiemy już także, że wiedza jest bezużyteczna, jeśli nie jest wsparta umiejętnościami, odpowiednim podejściem, a w szczególności emocjami, które wpływają z doświadczeń.

Nawet jeśli w rzeczywistości w najbliższym nam otoczeniu, gamifikacja nie jest edukacyjnym trendem, niewątpliwie możemy zaobserwować elementy gier i zabaw na najwcześniejszych etapach edukacji. Dzieci potrzebują gier by się uczyć (to już wiemy). Wszyscy ludzie potrzebują gier by się uczyć (to dopiero odkrywamy).

By dowiedzieć się więcej o tym jak ważne są gry w historii ludzkości, zachęcamy do lektury książki *Homo Ludens* Johan’a Huizinga, gdzie znajduje się bezpośrednie odniesienie do rozwoju ludzkości w akcie grania.

1.2 Użycie gier we wczesnych etapach edukacji: przedszkole i szkoła podstawowa.

Kontekst brytyjski:

Używanie gier we wczesnych etapach edukacji jest ważnym sposobem pomagania młodym ludziom na bycie przygotowanym do radzenia sobie z wyzwaniami otaczającego ich świata (Hansen, 2013). Możliwość oraz zdolność zabawy są czymś tak naturalnym dla dzieci i młodych ludzi, że często po prostu chcą się bawić. O tym, że zabawa jest niezwykle ważna dla rozwoju dziecka wiemy już od dawna. W myśli starożytnej Grecji, Platon opisał w „Republice” by nie zmuszać dzieci do nauki, a raczej pozwolić im na eksplorację, na rozwój poprzez zabawę. Ta opinia wciąż przewija się we współczesnym społeczeństwie oraz polityce. Idea zabawy została też opisana w Konwencji o Prawach Dziecka przyjętej przez Zgromadzenie Ogólne Narodów Zjednoczonych w 1989 roku.

Definicja zabawy: (ATL, 2016)

“Zabawa jest dobrowolnie wybierana oraz w pełni kontrolowana przez dziecko. To dziecko decyduje jak przebiega, jak długo trwa, o czym jest oraz z kim się bawi. Istnieje wiele form zabawy, jednakże zazwyczaj jest ona bardzo kreatywna, otwarta i pomysłowa, pobudzająca wyobraźnię. Wymaga aktywnego zaangażowania osób bawiących się i może sprawiać ogromną satysfakcję”.

Użycie gier w brytyjskich szkołach podstawowych, przedszkolach i żłobkach jest wplecione w pedagogikę tj. naukę o kształceniu. Pedagogika obraca się wokół zagadnień kształcenia dzieci i młodzieży, tego jak robią oni postępy oraz tego jak te postępy stymulować, zwiększać, przyspieszać (Light, 2012). Ponadto związana jest z wartościami, które są społecznie pożądane i jak je promować.

Zdaniem the Department For Children, School And Families (Departamentu dla Dzieci, Szkół i Rodzin; 2009) jest kilka czynników wpływających na wspieranie wczesnego rozwoju dzieci. Dokument opisuje najlepsze warunki do rozwoju dzieci w formie:

- 1) zabawy inicjowanej przez dzieci, a aktywnie wspieranej przez dorosłych
- 2) uczenia w skupieniu z pomocą rodziców proponujących ciekawe, bogate w doświadczenia zabawy

Na wczesnych etapach edukacji w Wielkiej Brytanii elementy zabawy pojawiają się w grach, np. gra z wykorzystaniem piasku, teatrzyki bazujące na wyobraźni dzieci, gry ze śpiewem, gry z klaskaniem, gry z wodą, z ciastoliną, gry konstrukcyjne i z zabawkami itp. (Turnbull, 2017).

Zabawy i gry są bardzo ważnym elementem dziecięcego życia niezbędnym do ich prawidłowego rozwoju – zarówno w zakresie zdolności kognitywnych jak i innych, min. językowych.

Kontekst polski:

Niezależnie od wieku czy miejsca kształcenia, powinniśmy korzystać z potencjału gier, ponieważ zarówno dorośli w miejscu pracy czy szkolenia jak i nastolatków na zajęciach edukacyjnych będą bardziej zaangażowani w proces kształcenia, który jest przyjazny, stanowi swego rodzaju rozrywkę¹. Świetnym narzędziem do osiągnięcia tego celu są gry edukacyjne, w tym gry planszowe, które stają się coraz bardziej popularne. Polscy nauczyciele chętnie ich używają by uatrakcyjnić zajęcia, jeśli tylko pozwala na to budżet lub kiedy mogą skorzystać w dostępnych w placówce grach odpowiadających potrzebom danej grupy. Gry używane od najwcześniejszych etapów rozwoju kształtują psychikę, wpływają na sposób postrzegania świata, kształtowania schematów myślowych. Dzieci lubią opowiadać historie o swoich ulubionych bohaterach, są chętne do rozwiązywania zagadek, są kreatywne, otwarte i komunikatywne. W Polsce szkoły i przedszkola publiczne mają sztywne ramy budżetowe, często niewystarczające do zapewnienia odpowiedniej ilości potrzebnych środków dydaktycznych oraz sprzętu. Rodzice oraz organizacje NGO przychodzą z pomocą. Jednakże, większość zależy od nauczycieli oraz edukatorów, którzy dobierają metody pracy z dziećmi i młodzieżą. Gry edukacyjne używane na najwcześniejszych etapach edukacji niewątpliwie podnoszą jakość edukacji, wspierając sam proces uczenia się, ale i pamięć oraz umiejętności inter i intra-personalne.

W nurcie gier edukacyjnych mówi się, że gry mają długotrwały wpływ na ludzką psychikę, ponieważ pozwalają asymilować nowe informacje, rozumieć złożone procesy oraz rozwijać systemowe, strategiczne oraz logiczne myślenie. Rozwój gier edukacyjnych dla nastolatków oraz dorosłych jest wciąż nowością².

Warto wspomnieć o Tadeuszu Henryku Polańskim (emerytowanym nauczycielu matematyki), który przeprowadził Gdański Eksperyment Edukacyjny i wciąż poszukuje środków pozwalających na wprowadzenie go do szkół. Stworzył on prototypy gier logicznych, które uczą arytmetyki w bardzo przystępny sposób. Polański uważa, że gry planszowe są lepsze od komputerowych, ponieważ rozwijają intelekt dzieci oraz uczą je logicznego myślenia³.

¹ <http://grywalizacja24.pl/grywalizacja-w-edukacji/>

² <https://antyweb.pl/stare-kadry-musza-wymrzec-czyli-grywalizacja-w-edukacji-game-industry-trends-2012/>

³ <http://www.dziennikbaitycki.pl/arttykul/501269,gdanski-eksperyment-edukacyjny-gry-planszowe-w-szkolach,id,t.html>

Badania przeprowadzone przez Instytut Badań Edukacyjnych [IBE] pokazują, że z zależności od rodzaju gry komputerowe kształtują w różnym stopniu IQ, umiejętność czytania oraz liczenia. Podobnie jest w przypadku gier planszowych. Naukowcy z IBE przyjrzeni się obecności gier w życiu uczniów biorących udział w dwóch badaniach. Jedno zostało przeprowadzone wśród uczniów kończących piątą klasę szkoły podstawowej (School Efficiency Conditions, 2013) a drugie wśród sześć i siedmiolatków (School Start Skills Test, two measurements: 2012 and 2013). (...) Wstępne wyniki tych jakościowych badań wskazują, że niektóre gry pozytywnie wpływają na rozwój dzieci. Jednakże, należy być ostrożnym z wysuwaniem hipotezy, że gry przynoszą wyłącznie pozytywne skutki. *Wyniki tych samych badań wskazują, że najbardziej negatywne skutki płyną z grania w bijącego rekordy popularności Minecraft'a. Uczniowie grający w niego mogą osiągać mniejsze sukcesy/nizsze oceny z matematyki, języka polskiego, języka angielskiego, matematyki oraz informatyki. Mogą także mieć większą liczbę nieusprawiedliwionych nieobecności w szkole.*⁴ Dzieci w wieku 6-7 lat korzystają także z gier online. Wśród najbardziej popularnych są Minecraft, Lego, FIFA, Barbie, Farmville, Mario i Sims. Badacze podkreślają, że gry planszowe pozytywnie wpływają na rozwój kognitywny oraz interpersonalny. Ponadto mają pośredni wpływ na wyniki szkolne, bo pozwalają dzieciom lepiej odnajdować się w rzeczywistości szkolnej.

Dla dzieci o specjalnych potrzebach edukacyjnych, gry planszowe są jedną z ulubionych aktywności. Edukatorzy oraz autorzy środków dydaktycznych (link w stopce) wskazują, że *dzieci konkurują zgodnie z zasadami gry a przy okazji zdobywają wiadomości, które powinny były zapamiętać/ nauczyć się.* Dodatkowo mają szansę same się sprawdzić. Zdaniem edukatorów ważne jest także rozwijanie własnych gier i metodyki zaadaptowanej na potrzeby danej grupy dzieci o specjalnych potrzebach edukacyjnych.⁵

Przeczytawszy dostępną literaturę, artykuły naukowe oraz informacje od nauczycieli, eksperci podsumowują, że wzrasta zainteresowanie grami w edukacji. Gry planszowe stają się coraz bardziej popularne wśród dzieci i młodzieży (są już dostępne nie tylko w przedszkolach czy świetlicach szkolnych) oraz zaczynają być coraz częściej używane przez nauczycieli/edukatorów/osoby pracujące z młodzieżą w czasie lekcji oraz zajęć dodatkowych. Gry planszowe poza byciem interesującą formą rozrywki rozwijają wiedzę i umiejętności, zarówno kognitywne jak i socjalne.

⁴<http://www.ibe.edu.pl/pl/media-prasa/aktualnosci-prasowe/418-jakie-gry-wyberaja-uczniowie-i-z-czym-sie-to-wiaze>

⁵<https://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/edutainment/3671-gry-planszowe-w-edukacji-dzieci-ze-spe>

Kontekst cypryjski:

A) Przedszkole:

W programach przedszkolnych -zależnie od wieku dzieci – zabawa może być wolna/spontaniczna lub ustrukturyzowana.

Wolna zabawa.

Bazując na przepisach ustanowionych przez narodowy system edukacji – który jest kształtowany każdego roku przez Ministerstwo Edukacji Narodowej i Kultury i który musi także być zaaprobowany i przestrzegany przez inne, kompetentne ministerstwa – prywatne i publiczne przedszkola i szkoły, w czasie zabaw wolnych są zobligowane zachęcać dzieci do uczestniczenia w aktywnościach *socjo-teatralnych, fantastyczno-symbolicznych, kreatywnych, kinetycznych, eksploracyjno-eksperymentalnych, zabawie oraz zabawie z materiałem pedagogicznym*. Dlatego w czasie wolnych zabaw, opiekun obserwuje, organizuje, pośredniczy by dzieci **były aktywne** i bawiły się z innymi dziećmi, w zabawy które są wytworem ich wyobraźni. Stąd dzieci mają w zabawach wolnych pełną dowolność zasad, *tego* z kim chcą się bawić, czy i jakich rekwizytów chcą użyć, choć będąc w sali z wychowawcą i innymi dziećmi z grupy i mając określony czas na zabawę. Celem jest eksperymentowanie dzieci z różnymi obiektami, zabawkami, zgodnie z ich etapem rozwojowym i umiejętnościami, by tworzyć scenariusze, by się socjalizować, pozyskiwać dane, odgrywać różne role, improwizować, dobrze się bawić, obserwować, eksplorować, eksperymentować a w rezultacie rozwijać swoją osobowość.

W tabeli 1., zostały zaprezentowane niektóre przykłady socjo-teatralnych oraz fantastyczno-symbolicznych zabaw.

Przy doborze gier należy zwrócić szczególną uwagę na różnice rozwojowe w grupie wiekowej od 3 do 6 lat. Np. dla dzieci w wieku 3-lat rekomendowane są zabawy z naciskiem na kontekst, w którym dziecko ma styczność z różnymi przedmiotami natury pedagogicznej, jak np. puzzle, koraliki, domino, zabawy w łączenie, itp.- które wzmacniają zdolności kinetyczne. Natomiast zabawy teatralne wzmacniają umiejętności związane z odgrywaniem ról.

Tabela 1: Przykład kontekstu socjo-teatralnego i fantastyczno-symbolicznego w zabawie.

Socio-dramatic Play	Fantastic-Symbolic Play
<ul style="list-style-type: none"> ● Sypialnia ● Supermarket ● Piekarnia ● Apteka ● Restauracja ● Klinika dentystyczna ● Kwaciarnia ● Kawiarnia ● Plac zabaw 	<ul style="list-style-type: none"> ● Las ● Zamek ● Okręt piracki ● Strych ● Statek kosmiczny ● Dom magicznych drzwi ● Historyjka: Zielony wilk

Źródło online: Tłumaczenie z greckiego https://www.ucy.ac.cy/nursery/documents/Analytika_programmata/analytiko_programma_yp_p.pdf

Zabawa ustrukturyzowana.

W odróżnieniu od wolnej zabawy, zabawa ustrukturyzowana zawiera – w bezpośredni i określony z góry sposób - część zaplanowanych zadań rozwojowych. Obecność opiekuna/wychowawcy jest w takiej zabawie niezbędna, by dawać wskazówki, a tym samym wzmacniać proces rozwojowy i by dotychczasowe doświadczenia i wiedza były kanwą dla nowych.

Wreszcie, ustrukturyzowana zabawa oferuje z jednej strony podsumowanie i przemyślenie tego co się zadziało, a z drugiej strony daje kontekst do dalszych zajęć i osiągania kolejnych celów edukacyjnych.

Obydwa wymienione typy zabawy mogą odbywać się przy użyciu specjalnie zaprojektowanych, dedykowanych przedmiotów – które stanowią scenerię do zabawy. Każdy mebel czy inny przedmiot, z którego korzystają przedszkolaki powinien być wyselekcjonowany i skonstruowany tylko z materiałów odpowiednich dla dzieci, umożliwiających im bezpieczne i stopniowe poznawanie świata.

Kontekst hiszpański:

Nie ma oficjalnego raportu przedstawiającego, w których szkołach i jakie gry planszowe zostały wprowadzone, ale nauczyciele oraz instytucje publiczne, które oferują kursy w centrach nauczania oraz na uniwersytetach zaczynają przejawiać coraz większe zainteresowanie tym narzędziem edukacyjnym. Núria Guzmán Sanjaume, psycholog oraz trener/szkoleniowiec w neuroedukacji i zabawie w Afim21, zauważa ich ogromny potencjał. Od 2015 roku przeprowadziła ona szkolenia z edukacji w formie zabawy, podparte wiedzą naukową z zakresu neuronauki w tym głównie nauki o mózgu i neuropsychologii, w ponad 100 centrach edukacyjnych na terenie Madrytu, Castilla-León, Barcelony, Almería, Granady i Málagi. Dziś, wraz z Manu Sánchez, zarządza on grupą Telegram Juego w warunkach klasy szkolnej. Ponad 500 nauczycieli jest zainteresowanych jego podejściem do edukacji, z związku z czym otrzymuje on rozliczne maile od nauczycieli, nie tylko z Hiszpanii, ale i Ameryki Łacińskiej.

Zdaniem Núrii Guzmán, "popularne jest codzienne używanie gier przez nauczycieli" ale już szkoły wprowadzające projekty związane z grami są rzadkością." Np. w czterech szkołach w Almerii zostały wprowadzone do klas gry planszowe. W rezultacie ponad 600 uczniów zaczęło grać przez godzinę tygodniowo w czasie pobytu w szkole, a projekt przeszedł do finału konkursu na innowacje społeczne (Social Innovation) – konkurs z nagrodami przyznawanymi każdego roku przez Caixa. "Uczniowie są bardzo podatni na tego rodzaju inicjatywy, pokazują zainteresowanie, wykazują ciekawość, a tym samym łatwiej przyswajają wiedzę, znajdują się w idealnym środowisku do uczenia się."

Gry planszowe to środek dydaktyczny, który gwarantuje nie tylko wiele korzyści z punktu realizowania samego programu nauczania, ale też rozwijają psychikę i kontakty intra personalne. Używamy gier edukacyjnych by proces kształcenia był bardziej przystępny, ale i by wspomagać rozwój kluczowych umiejętności naszych uczniów, co byłoby trudne w przypadku nauczania tradycyjnego.

Zarówno Sanchez jak i Guzman podkreślają, że szkoła powinna wszechstronnie edukować, a gry stanowią do tego doskonałe podłoże. "Gry mają wiele wspólnego z kluczowymi umiejętnościami, które powinniśmy zdobywać, ale także pozwalają wyznaczać sobie cele, negocjować, podejmować decyzje, planować organizować.... Granie bazuje na wykorzystaniu złożonych procesów kognitywnych, które towarzyszą nam w całym późniejszym życiu zawodowym. Stanowi zatem doskonałe narzędzie do kształtowania podwalin rozwoju zawodowego. Grający uczniowie stają się ponadto bardziej elastyczni, mają lepiej rozwinięte analityczne oraz krytyczne myślenie.

Chociaż mówi się, że ECD/65/2015⁶ z 21 stycznia tłumaczy zabawę, zdaniem Manu Sánchez w rzeczywistości ustawa daje nauczycielom dowolność "w stosowaniu metod aktywizujących, które motywują uczniów do nauki". I właśnie jedną z takich metod aktywizujących są gry, które zdaniem Sánchez powinny być wprowadzane stopniowo: "Najprostszym sposobem jest wykorzystywanie gier o wybranym wcześniej motywie i celu. np., możemy użyć talii kart by pracować nad znajomością cyfr i liczb, liczenia w pamięci, numerowania... albo kostki z obrazkami by rozwijać kreatywność literacką w bardziej przyjazny sposób. Kiedy zdobędziemy już pewne doświadczenie w zakresie używania gier edukacyjnych możemy zacząć je wykorzystywać do rozwijania zarówno kluczowych umiejętności jak i wiedzy teoretycznej – do socjalizacji czy też w końcowym etapie prowadzenia projektu w grupie uczniów.

1.3 Narodowa analiza: Struktura systemu edukacji w zakresie używania gier.

Kontekst brytyjski:

W Wielkiej Brytanii jest wiele systemów, które odnoszą się do edukacji wczesnoszkolnej i przedszkolnej i są one zaprojektowane tak by umożliwiać jak najlepszy rozwój młodzieży i dzieci i dawać im szansę osiągnięcia sukcesów w przyszłości.

Jak wynika z raportu Ofstead (2015) z 2014 roku, 40% of dzieci w wieku do lat pięciu nie zdobyło odpowiednich dla swojego okresu rozwojowego umiejętności. Raport adresował następnie związane z tym wynikiem wyzwania, min takie jak:

- 1) Mowa, rozwój języka oraz komunikacji to elementy niezbędne w procesie kształcenia młodzieży.
- 2) Dzieci z opóźnieniami rozwojowymi mają większe szanse rozwoju, gdy spędzają więcej czasu z dorosłymi.

Element zabawy jest bardzo ważny w kontekście systemu edukacji. Gry pozwalają dzieciom na refleksję oraz ekspresję myśli i uczuć, na poznawanie swoich rówieśników, oraz wartościowe doświadczenie otaczającego świata. W otoczeniu, które jest przyjazne i promuje uczenie się dzieci mają największe szanse rozwojowe.

⁶ Rodzaj ustawy o systemie oświaty

Ponad dwie dekady temu w Anglii White Paper: Excellence in Schools (1997)⁷ przetarła szlaki dotyczące wagi edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej w zakresie rozwoju ogólnego i szans na przyszłość.

Dlatego też programy edukacyjne zawierają także uczenie w formie zabawy, min. z wykorzystaniem gier. By dzieci oraz młodzież mogli się prawidłowo rozwijać i być zaangażowani w proces edukacyjny potrzebne są min.:

- Możliwość używania zróżnicowanych środków dydaktycznych odpowiednich dla grupy docelowej
- Możliwość dostosowywania oraz reorganizowania środków i przestrzeni edukacyjnej na potrzeby grupy docelowej.
- Używanie odpowiedniego języka oraz wprowadzania odpowiedniej jakości słów.
- Pozostawienie najmłodszym szansy dokonywania samodzielnych wyborów.

Kontekst polski:

Od początku 2017 zaczęto wprowadzać reformę edukacyjną mającą na celu lepsze przygotowanie absolwentów szkół do ciągłego samodoskonalenia oraz zwiększania ich szans na rynku pracy, na którym niezwykle ważna jest dobrze przyswojona wiedza ogólna.

Pełnowymiarowa, obowiązkowa edukacja trwa 10 lat i obejmuje ostatni rok edukacji przedszkolnej, 6 lat szkoły podstawowej i 3 lata gimnazjum. Od 2017 wdrażany jest nowy system w którym edukacja ta trwa 9 lat (ostatni rok edukacji przedszkolnej i 8 lat szkoły podstawowej).

W polskim systemie edukacji wyróżnia się przy tym pełno-wymiarową obowiązkową edukację oraz niepełno-wymiarową obowiązkową edukację. Pełno-wymiarowa obowiązkowa edukacja (obowiązek uczęszczania do szkoły podstawowej i gimnazjum – w dawnej strukturze oraz do szkoły podstawowej w nowej strukturze) odnosi się do uczniów w wieku od 7 do 16 lat (7-15 w nowej strukturze) podczas gdy niepełnowymiarowa (obowiązek uczestniczenia w edukacji) dotyczy uczniów w wieku 16-18 (15-18 w nowej strukturze) i może mieć miejsce albo w szkole (uczeń chodzący do technikum/liceum/szkoły zawodowej) lub poza szkołą (np. uczeń na praktykach zawodowych gwarantowanych przez pracodawców)⁸.

⁷ rodzaj ustawy o systemie edukacji

⁸ Krótka informacja o polskim systemie edukacji 2017/18, <http://eurydice.org.pl/system-edukacji-w-polsce/>,

Wśród kluczowych elementów systemu edukacji są także:⁹

- Obowiązek uczęszczania 6-latków do zerówki w celu zdobycia podstawowych umiejętności niezbędnych by rozpocząć chodzić do szkoły w wieku lat 7 (tzw. Osiągnięcie gotowości szkolnej; zrówka, podobnie jak szkoła podstawowa jest finansowana z budżetu państwa)
- Wzmacnianie drugiego typu edukacji – zarówno ogólnej jak i zawodowej – przez rozszerzenie/wydłużenie tej edukacji o rok,
- Wprowadzenie 3-letniej szkoły zawodowej (by zyskać kwalifikacje zawodowe) wraz z możliwością kontynuowania edukacji przez 2 kolejne lata by podwyższyć kwalifikacje oraz przygotować się do egzaminów,
- Promocja dualnego szkolenia zawodowego we współpracy z sektorem biznesowym.

GIMNAZJA/KLASY 7-8 SZKOŁY PODSTAWOWEJ (LOWER SECONDARY EDUCATION)¹⁰

Stary system: 3-letnie gimnazjum dla uczniów w wieku od 13 do 16 lat było obowiązkowym etapem edukacji kończącym się egzaminem gimnazjalnym, którego wyniki decydowały o przyjęciu do technikum/szkoły zawodowej czy liceum.

Nowy system: Rozpoczynając od roku 2017, 3-letnie gimnazja będą stopniowo zamykane. Uczniowie kończący 6 klasę szkoły podstawowej będą przechodzili do klas 7 oraz 8, wchodzących w strukturę szkoły podstawowej. Obowiązkowy egzamin zewnętrzny będzie się odbywał na koniec klasy ósmej a jego wyniki będą wpływały na przyjęcie do szkół średnich.

SZKOLNICTWO ŚREDNIE¹¹ (SECONDARY)

Ogromna większość absolwentów gimnazjów kontynuuje swoją edukację, choć nie jest to obowiązkowe. Na tym etapie uczniowie mają do wyboru:

- 3-letnie liceum ogólnokształcące,
- 4-letnie technikum,
- 3-letnią zasadniczą szkołę zawodową.

Uczestniczą zatem w edukacji średniej w wieku od 16 do 19 lat (16-20 w przypadku techników).

THE POLISH EDUCATION SYSTEM IN BRIEF 2017/18

⁹ibidem

¹⁰ibidem

¹¹ibidem

SZKOŁY POLICEALNE¹² (POST-SECONDARY)

Szkoły policealne właściwie stanowią część wykształcenia średniego. Są one skierowane do absolwentów liceów, którzy chcą zdobyć dyplom potwierdzający kwalifikacje zawodowe. Kursy trwają od 1 do 2.5 roku.

Zarówno uczniowie szkół policealnych jak i szkół zawodowych oraz techników przystępują do egzaminów zawodowych tego samego typu. Szkoły policealne będą funkcjonowały także w ramach nowej struktury edukacyjnej.

EDUKACJA WYŻSZA (HIGHER EDUCATION)

Wyróżniamy dwa typy uczelni :

- *uczelnia akademicka,*
- *uczelnia zawodowa.*

Obie oferują studia pierwszego oraz drugiego stopnia oraz jednolite studia magisterskie choć tylko uniwersytety oferują studia trzeciego stopnia – doktoranckie. Studiować można w trybie stacjonarnym lub niestacjonarnym.

EDUKACJA DLA DOROSŁYCH¹³

Edukacja dla dorosłych jest oferowana tym dorosłym, którzy chcą uzupełnić swą edukację pierwszego lub drugiego stopnia lub którzy chcą zdobyć nowe kwalifikacje zawodowe czy też po prostu z przyczyn osobistych chcą się dokształcać.

Edukacja dla dorosłych jest świadczona w warunkach szkolnych i pozaszkolnych przez:

- instytucje kształcenia ustawicznego,
- ośrodki szkoleniowe,
- szkolenia pracownicze,
- studia podyplomowe.

Gry wciąż nie są odpowiednio używane w edukacji. W kontekście polskim są wciąż rozwijane by dogonić standardy zachodnie. Autor artykułu¹⁴ uważa, że wszystkie gry (sportowe, karciane, internetowe, planszowe i inne) mają kilka cech wspólnych: jasno sprecyzowany cel, specyficzne zasady, określony system podawania informacji zwrotnych (feedback) i dobrowolny, spontaniczny charakter. Ponadto, w niemalże każdej grze, gracz pokonuje trudności by zwyciężyć, otrzymać nagrodę. Podobnie jest w edukacji.

¹²ibidem

¹³ibidem

¹⁴<http://grywalizacja24.pl/grywalizacja-w-edukacji/>

Ogólnodostępne gry (zarówno komercyjne jak i dedykowane) są używane podobnie jak inne środki dydaktyczne - podręcznik, ćwiczenia, lektura, prezentacja, - czyli by nakreślić problem, zadanie, wyzwanie a następnie go objaśnić lub by objaśnić dane zjawisko.¹⁵

Korzyści płynące z gier w edukacji są dlatego coraz częściej poruszane w ramach dyskusji o metodach aktywizujących, zwiększających i wydłużających czas skupienia uczniów, bazujących na bieżącym wzmacnianiu pozytywnym - tak ważnych dla uczniów, którzy żyją w świecie dynamicznie rozwijających się technologii oraz wszechobecnych mediów.¹⁶

Kontekst cypryjski:

Pomimo tego, że Program Edukacji Przedszkolnej na Cyprze jest skupiony wokół wprowadzaniu ustrukturyzowanej lub wolnej zabawy, badania przeprowadzone w kontekście tego projektu (Qualitative Method of Research used: Interview) pokazują, że w oficjalnych programach nauczania wciąż jest niewiele gier i zabaw. Choć czy to ustrukturyzowana czy wolna zabawa okazuje się nie być promowana tak jak zostało to zaprezentowane w poprzedniej sekcji (I), część ministrów odpowiedzialnych za sprawy edukacyjne włożyła sporo wysiłku by w podręczniki szkolne zawierały gry promujące uczenie w formie zabawy. Np. w wielu podręcznikach dodano sekcję ‘badanie’, która promuje eksperymentowanie i dochodzenie do prawd, a jednocześnie odwołuje się do wcześniej zdobytej wiedzy i doświadczeń by budować a tej kanwie nowe (ang. activating schemata). Dodatkowo podręczniki do matematyki zawierają kreatywne ćwiczenia bazujące na obserwacji, szkicowaniu, kolorowaniu, tworzeniu kształtów, powodując tym samym, że wiedza naukowa jest przekazywana w bardziej przystępny, kreatywny, miły sposób.

Pomimo tego, że pewne charakterystyczne elementy zabawy nadzorowanej w pewnym stopniu są zauważalne w programach nauczania w szkołach podstawowych, ktoś może zarzucić, że nie znajdziemy w nich zabawy w pełnym tego słowa znaczeniu. Ćwiczenia włączane do programów edukacyjnych mają raczej charakter zabawowy, bo ‘zapożyczają’ pewne cechy zabawy, ale nie mogą być uznawane za czystą zabawę czy grę. Ten argument wypływa z definicji gry, zgodne z którą do głównych elementów gry należą: zasady, osiągnięcia, wyzwania i interakcje. Edukacyjne ćwiczenia z elementami gier i zabaw zwykle nie dają szansy na realną interakcję uczniów, czy nawet z komputerem stąd nie mogą być uznawane za gry w pełnym tego słowa znaczeniu.

¹⁵ibidem

¹⁶<https://www.edunews.pl/nowoczesna-edukacja/innovacje-w-edukacji/1962-jak-wykorzystac-gry-w-edukacji>

Bazując na powyższej przesłance, zadaliśmy naszym ankietowanym następujące pytanie: ‘jaki przeszkody stają na drodze do wprowadzania ustrukturyzowanej lub wolnej zabawy/gry zakładającej interakcję uczniów, jako środka edukacyjnego włączonego do programu nauczania i przewijającego się na co dzień w czasie zajęć szkolnych?’. Większość spośród ankietowanych nauczycieli odpowiedziała, że jest to brak czasu oraz ‘przeładowany’ program nauczania. Dodatkowo, połowa ankietowanych wspomniała, że gry mogą prowokować atmosferę ‘krzątaniny-rozgardiaszu, czyli sytuację, w której trudno zapanować nauczycielowi nad klasą, szczególnie bardzo liczną.

W jakiś sposób jest łatwiej wplatać element zabawy/gry w czasie zajęć, które nie są uznawane za priorytetowe czy na zajęciach dodatkowych, jak np. w czasie lekcji wychowania fizycznego.

Dodatkowo, specjalnie zaprojektowane gry/gry planszowe są przygotowywane dla szkół w ramach programów europejskich takich jak Erasmus+; partnerstwo strategiczne w edukacji szkolnej. Jeden przykład pochodzący z podobnego programu europejskiego, odpowiedni dla uczniów szkół podstawowych, zostanie zaprezentowany w kolejnym akapicie.

Kontekst hiszpański:

ECD/65/2015¹⁷, opublikowane w ostatnim czasie przez Spanish Ministry of Education, Culture and Sport (Hiszpańskie Ministerstwo Edukacji, Kultury i Sportu) zawiera opis kluczowych kompetencji oraz tego w jakim kontekście powinno się ich nauczać i jak je następnie zewaluować; dotyczy szkolnictwa pierwszego i drugiego stopnia (podstawowego, gimnazjalnego, średniego i wyższego).

ECD/65/2015 rozpoczyna się historycznym zarysem instytucji europejskich, które walczyły o rozwój kluczowych kompetencji obywateli, a tym samym by mieli szansę w pełni rozwinąć swoje zdolności inter i intrapersonalne oraz zawodowe.

Jedną z najciekawszych sekcji ECD/65/2015 jest ANNEX I, który opisuje każdą z kompetencji oddzielnie. Opis jest bardzo techniczny, zawiera głębokie, szczegółowe treści – stanowi nieskazitelną syntezę wszystkich umiejętności, choć by były one zrozumiane i zasymilowane, jest konieczne bardzo dokładne, wnikliwe i pełne przestudiowanie całego dokumentu.

¹⁷ Rodzaj ustawy o systemie oświaty

ECD/65/2015 dlatego stał się wyznacznikiem do tworzenia programów edukacyjnych w Hiszpanii, przy czym gry planszowe są wymienione jako jeden z promowanych środków dydaktycznych.

1.4 Przykłady użycia gier w edukacji.

W Wielkiej Brytanii:

Gry są stosowane w systemach edukacji na całym świecie by wspomagać procesy edukacyjne. W Wielkiej Brytanii np. na wczesnych etapach edukacji wykorzystuje się grę online zwaną Gingerbread Man Counting Game (M.G, 2014).

To bezpłatna, matematyczna gra edukacyjna online, która wykorzystuje cyfrowe obrazy oraz liczenie do nauczania matematyki. Sprawiając, że w bardzo przystępny sposób dzieci uczą się liczyć oraz rozumieć proste zasady.

Innym przykładem użycia gier w edukacji w GB są Scrabble wykorzystywane w szkołach podstawowych. To gra oparta na słowach, która poza pracą nad słownictwem ogólnie wpływa na rozwój dzieci; rozwija je intra personalnie (wielu graczy może grać równocześnie), rozwija koncentrację, zdolności kognitywne oraz językowe (Gray, 2013).

W Polsce:

Grywalizacja polega na inkorporacji technik motywacji i aktywizacji używanych od wielu lat przez twórców gier do życia codziennego (np. w kontekście edukacyjnym, w pracy, w marketingu). Przykładami takich technik są ustalanie celów, zachęcanie do współpracy zespołowej, stopniowe i hierarchiczne (bazujące na poziomie trudności) wprowadzanie kolejnych zadań, otrzymywanie punktów i odznak związanych z poprawą statusu/przejęciem do kolejnego etapu¹⁸.

5 przykładów rozgrywek w sektorze edukacyjnym¹⁹: Khan Academy, Coursera, Brainscape, Visual Studio Achievements.

Grywalizacja bazuje na wykorzystywaniu typowych dla gier mechanizmów, które mobilizują, zwiększają zaangażowanie, czy prościej sprawiają, że proste, monotonne, nudne i powtarzalne czynności stają się przyjemne.

Dzięki temu dobrowolnie podejmujemy zadania, których w tradycyjnych okolicznościach byśmy najprawdopodobniej nie tknęli. To co kochamy w grach to spotkanie z przyjaciółmi,

¹⁸<https://hrstandard.pl/2014/03/03/gamifikacja-co-to-po-co-jak-dziala/>

¹⁹<http://grywalizacja24.pl/grywalizacja-w-edukacji-5-najlepszych-przykladow/>

bieżące informacje zwrotne oraz dobra zabawa. Gamifikacja – z odznakami, punktowaniem, poziomami oraz tablicami wyników – stała się hitem w świecie biznesu. Wspomniane elementy (odznaki itp.), choć atrakcyjne i spektakularne, nie determinują sukcesu grywalizacji w edukacji. Najważniejszym elementem jest autonomia uczniów, czyli ich swoboda wyboru sposobu w jaki chcą realizować swoje cele edukacyjne oraz dopasowywanie poziomu trudności zadań z jakimi się muszą zmierzyć z ich zdolnościami i umiejętnościami. Tak jak w grze, uczniowie muszą znać cele krótko i długoterminowe, jasny system oceniania, który jest w pełni zrozumiały dla uczniów na każdym etapie procesu oraz bieżące informacje zwrotne dotyczące postępów (lub ich braku) w nauce są także niezbędne. Tylko z nimi, tak jak w dobrej grze, uczeń może „się wciągnąć” – być całkowicie „oddany” (całkowicie skupiony i zaangażowany) ćwiczeniu/aktywności, którą wykonuje²⁰. W polskim systemie edukacji zaczynają pojawiać się elementy grywalizacji. Ponadto pojawia się także kształcenie poprzez granie – używanie gier by zwiększać wydajność uczenia. W tym przypadku to gra staje się częścią procesu edukacyjnego i jest zaprojektowana tak by uczeń dobrze się bawił a zarazem zdobywał wiedzę. Uczenie w oparciu o gry może bazować na elementach fantastycznych oraz różnorodnych ćwiczeniach podnoszących wyniki kształcenia.

Zrównoważone wykorzystanie potencjału gier, zarówno wprost jak i pośrednio, przyczynia się do rozwoju kompetencji kluczowych oraz do kształtowania społecznych i przedsiębiorczych postaw wśród dzieci i młodzieży (którzy często są kształtowani przez środowisko, w którym przebywają, wzorce społeczne itp.). Gry mają pewne charakterystyczne cechy, które wyróżniają je na tle innych metod. Należą do nich: rozwój kluczowych umiejętności w określonym kontekście (rozumienie i rozwiązywanie problemów) oraz kompetencji niezależnych od kontekstu (współpraca/praca w grupie, komunikacja, autoregulacja). Pozytywne rezultaty w zakresie nauczania zawierają wiedzę i zdolności kognitywne, zdolności motoryczne,²¹ oraz poprawę jakości komunikacji interpersonalnej (...).

Gry są częścią kultury młodzieżowej i dlatego mogą stanowić część procesu mającego na celu zwiększanie zaangażowania w edukację, szkolenia i społecznego młodzieży NEET a tym samym wpływają na rozwój ich wiedzy oraz umiejętności (NESTA, 2013).

- Gry nie tylko zapewniają rozrywkę w wolnym czasie. ich wykorzystanie, zarówno w ramach edukacji poza-formalnej jak i formalnej pomaga osiągać szereg pozytywnych rezultatów, w szczególności w zakresie rozwoju emocjonalnego oraz intelektualnego.

- Szczególnie ważnym jest podnoszenie świadomości młodzieży NEET, angażowanie jej do coraz to nowych zadań, co doprowadzi do bardziej efektywnego uczenia się, budowania

²⁰<http://www.nina.gov.pl/baza-wiedzy/gamifikacja-w-edukacji-agnieszka-bilska/>

²¹Wouters, P., van der Spek, E., & van Oostendorp, H. (2009). *Current practices in serious game research: a review from a learning outcomes perspective*. In T. M. Connolly, M. Stansfield, & E. A. Boyle (Eds.), *Games-based learning: Techniques and effective practices*

pozytywnych modeli i postaw społecznych oraz wzrostu ich przedsiębiorczości. W końcu spowoduje rozwój intra personalny, pozwoli odkryć własne aspiracje poszukać sposobu ich wypełnienia²².

Podsumowując: Biorąc pod uwagę podejście, tło, sytuację życiową, motywację, doświadczenia (pozytywne i negatywne) oraz zasoby grupy NEET, gry bazują na uczeniu się przez działanie. Tworzą przestrzeń znacznie szerszą niż towarzysko-zabawowa. Motywują do działania, podejmowania decyzji, nabywania i doskonalenia umiejętności (w tym intra personalnych, społecznych, przedsiębiorczych, językowych, tak bardzo potrzebnych zarówno w życiu prywatnym jak i zawodowym). Naturalnie nie są jedynym środkiem dydaktycznym, ale jedną z możliwych ścieżek edukacyjnych prowadzącą do rozwoju osobistego oraz zawodowego.

CYPR: nauczanie matematyki z wykorzystaniem gier.

Przykład matematycznej gry edukacyjnej odpowiedniej dla dzieci w wieku 6-9 lat.

Jak wspomniano w poprzednim paragrafie, specjalnie zaprojektowane gry/gry planszowe są często przygotowywane w kontekście edukacyjnych programów europejskich, takich jak np. Erasmus+; partnerstwo strategiczne w edukacji szkolnej.

Przykładem jest projekt ‘Informath’ (Projekt Numer: 2016-1-BE01-KA201-016298), w którym wzięły udział Cypryjskie organizacje NGO, których konsorcjum przewodniczy ‘C.I.P. Citizens In Power’. Projekt, poprzez platformę online (<http://informath.eu/>) oraz przez symultaniczne analizowanie programu nauczania matematyki w sześciu krajach członkowskich (Belgii, Cypru, Francji, Grecji, Bułgarii i Portugalii) wspomaga nauczycieli matematyki zapewniając im poza-formalne narzędzie edukacyjne (środek dydaktyczny), którym są głównie dedykowane gry, które mogą stanowić zadania dodatkowe na lekcjach matematyki. Konsorcjum rozwinęło, całościowo, ponad czterdzieści pięć takich narzędzi, które zostały skategoryzowane dla trzech grup wiekowych: 6-9, 10-14, 15-18. Wszystkie te narzędzia są dostępne w językach wszystkich krajów partnerskich oraz po angielsku.

Przykład:

Tytuł: ‘GAME DOMINO A’

Grupa wiekowa: 4 - 9 lat

Czas trwania: około 20 minut

²²Result IO1 project Game Laboratory: *Guide on the use of games as and effective non-formal education method in the socio-economic activation of NEET youth along with the player’s dictionary*

Ilość graczy: 2-4

Zagadnienia matematyczne:

- Logika oraz wnioskowanie (związki przyczynowo skutkowe);
- Kolejność obiektów;
- Wprowadzenie do geometrii: prosta, krzywa (otwarta i zamknięta); wielokąt; kwadrat i trójkąt.

Cel ogólny: Promowanie uczenia się oraz rozwój myślenia logiczno-matematycznego z wykorzystaniem pedagogiki zabawy.

Cel szczegółowy: Rozwinięcie następujących zagadnień matematycznych: prosta, krzywa otwarta, krzywa zamknięta, wielokąt, kwadrat, trójkąt.

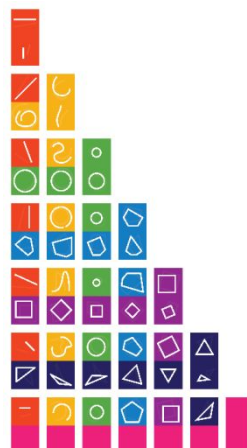
Zasady:

Przygotowanie i rozdanie/ustawienie materiałów przed rozpoczęciem gry:

1. Potasuj 28 części (tak by pozostały niewidoczne dla graczy);
2. Each player removes 7 pieces, and pieces may be left in case they do not have 4 players;
3. Pierwszy zaczyna najmłodszy gracz, sam wybiera element (klocek domino);
4. Kolejny jest gracz po jego lewej stronie – kontynuujemy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
5. Łączone części muszą być dopasowane kolorystycznie, więc przykłady mogą być pogrupowane przy użyciu podkategorii.
6. Jeśli gracz nie może dołożyć kolejnego element, może wykorzystać element, który pozostawił na początku lub jeśli nie ma takiej możliwości, nie może wykonać ruchu, musi poczekać na ruchy kolejnych graczy.
7. Gra kończy się, kiedy jeden z graczy (wygrany) pozostaje bez żadnych elementów (klocków domino) lub kiedy domino jest zamknięte – choć gracze wciąż mają „klocki” (elementy) nie mogą ich nigdzie dołożyć – wówczas wygrywa gracz, któremu pozostało najmniej klocków.

Potrzebne materiały:

- 28 prostokątnych kawałków (klocków domino’’) podzielonych na dwie części z figurami z opisanych wyżej konceptów matematycznych:



Techniki i metody: Gra ma na celu stymulowanie konkurencyjności pomiędzy graczami, oraz rozwój wcześniej opisanych Umiejętności matematycznych.

Wskazówki dla wprowadzającego grę: Grę można stymulować różnorodnością kolorów a następnie kolejnych kształtów (rozszerzając wiedzę matematyczną).

Pożądane rezultaty: Zakłada się, że uczeń:

- doświadczy rozgrywka matematycznej;
- rozwinie wiedzę z zakresu geometrii,
- rozwinie umiejętność wnioskowania.

Raport oraz pytania do ewaluacji:

Dla osoby wprowadzającej grę: Oczekuje się, że gracze:

- Pojmą koncepty matematyczne z mniejszą trudnością niż w edukacji tradycyjnej
- Rozwiną pożądane umiejętności;
- Będą rozpoznawać kształty geometryczne występujące w grze.
- Jakie trudności miałeś/aś podczas rozgrywki?
- Czy łatwo jest manipulować/układać odpowiednio domino?
- jakie Umiejętności twoim zdaniem rozwinął/rozwinęłaś w czasie gry?



‘Źródło: darmowe, edukacyjne, stworzone przez partnerów projektu ‘InformatH’

2. Specyfika grywalizacji w pracy z młodzieżą, w szczególności z młodzieżą NEET w wieku 15-17 lat, oraz młodzieżą o mniejszych szansach, w kontekście kształtowania postaw mających poprawić sytuację wymienionej wyżej grupy docelowej.

2.1 Dwa przykłady „dobrych praktyk” grywalizacji w pracy z młodzieżą NEET.

Przykłady z UK:

Wraz z krachem ekonomicznym oraz spadkiem koniunktury w 2008 roku na terenie całej Europy i świata pojawiły się pewne trudności ekonomiczne (Hetzel, 2012). Wraz z tą nieuchronną sytuacją rządy wielu krajów europejskich wprowadziły określone działania naprawcze. Tak stało się także w Zjednoczonym Królestwie, gdzie w 2010 roku został uformowany koalicyjny rząd Konserwatystów i Liberalów. Zostały zdziśiatkowane działania na rzecz młodzieży oraz wprowadzone poważne cięcia budżetowe w tym zakresie. Stąd praca z młodzieżą NEET (bez edukacji oraz zatrudnienia) stała się znacznie trudniejsza przez brak środków oraz redukcję etatów wśród edukatorów.

Odnosząc się do tytułowych dwóch przykładów, należy wymienić projekt, Youth Arts Programme, który został wprowadzony w Irlandii Północnej w 2011, finansowany z Big Lottery funded paper (rodzaj loterii). Miał on na celu włączenie społeczne oraz upodmiotowienie młodzieży. W ramach programu zainicjowano współpracę i rozpoczęto sesję z młodzieżą ze szkół z zachodniej części Belfastu oraz części Irlandii Północnej. Wielu z objętych programem młodych ludzi żyło na „granicy społeczeństwa” i w biedzie. Projekt, przy pomocy innowacyjnych, bliskich młodzieży technik angażowania oraz włączania społecznego, zachęcił zmarginalizowaną młodzież do aktywnego uczestnictwa w powierzanych zadaniach oraz do realnego uczestnictwa i wpływu na poprawę lokalnej sytuacji społecznej.

Przykłady z Cypru:

Projekt BaSE.

“The Consortium” (Konsorcjum)

Projekt został stworzony przy współpracy czterech organizacji (dwóch prywatnych przedsiębiorstw oraz dwóch uniwersytetów) z Cypru i Grecji, które zdecydowały się na

partnerstwo strategiczne. Są to następujące organizacje: MC Institute of Public Relations (MCIPR) – koordynator projektu, Kalys Solutions Ltd (KS), wydział informatyki na Uniwersytecie Cypryjskim (UOC) oraz Uniwersytet Thessaly (UOT). Dodatkowo, partnerzy wspierający, czyli the Organization of Business and Professional Women of Nicosia (BPW; organizacja zrzeszająca kobiety biznesu w Nikozji) oraz the Young Organization of Business and Professional Women of Cyprus (YBPW; młoda organizacja zrzeszająca kobiety biznesu na Cyprze) zaangażowali się w rozwój określonych narzędzi oraz sprawowanie pieczy nad jakością i długością całego projektu. [Online Source: <http://baseproject.eu/about-us/>].

“Czynności/Produkty”.

Projekt został rozpisany na 20 miesięcy rozpoczynając od marca 2015, a kończąc na październiku 2016. W tym czasie organizacje partnerskie podjęły następujące działania:

- Rozwój, analiza i wdrożenie dedykowanych kwestionariuszy sprawdzających potrzeby szkoleniowe dla potencjalnych oraz/lub istniejących przedsiębiorstw
- Rozwój narzędzi ICT do rozwijania własnego biznesu zaprojektowanych specjalnie dla młodzieży. Głównym narzędziem informacyjnym ICT była strona internetowa zawierająca materiały edukacyjne oraz treningowe dotyczące przedsiębiorczości. Głównymi obszarami szkolenia były: rozpoczęcie własnego biznesu oraz jego funkcjonowanie, prowadzenie własnego biznesu, identyfikowanie usług oraz oferowanych produktów, procesy rekrutacyjne oraz szkolenie personelu, awans, nawiązywanie kontaktów, zarządzanie kryzysowe, oraz inne ważne elementy cyklu biznesowego.

Dodatkowo powstała innowacyjna gra symulacyjna dostępna online przedstawiająca wirtualne prowadzenie swojej firmy. Gracze byli zachęceni do podejmowania działań w odniesieniu do wyzwań inspirowanych prawdziwymi problemami w zakresie otwierania i prowadzenia własnego biznesu. Wirtualne środowisko pozwoliło młodzieży na uczenie się poprzez działanie, a tym samym na rozwój osobisty oraz rozwój przedsiębiorczości’ [źródło online: <http://baseproject.eu/about-us/>].

FEFE.

“The Consortium” (Konsorcjum)

Konsorcjum składa się z 6 organizacji europejskich, ASTON UNIVERSITY i E Learning Studios LTD z UK, CARDET z Cypru, Best z Austrii oraz Hi Iberia and University of Barcelona z Hiszpanii.²³

Działania/produkty.

‘FEFE to między-departamentowa (wydziałowa) współpraca, która ma na celu rozwijanie świadomości ekonomicznej oraz podejścia przedsiębiorczego uczniów szkół zawodowych oraz średnich i studentów. Głównym elementem projektu jest rozwinięcie i wprowadzenie cyfrowego narzędzia tzw. ‘serious game’/gry edukacyjnej (gry, której głównym celem jest zdobycie określonej wiedzy i umiejętności) która będzie dostępna za darmo jako środek edukacyjny online – do ściągnięcia jako aplikacja mobilna.

Through FEFE, uczestnicy rozwiną kluczowe umiejętności niezbędne w biznesie: zdolność podejmowania lepszych decyzji finansowych oraz korzystania z alternatywnych źródeł finansowania oraz większą chęć do handlu międzynarodowego. Rozwój tych zdolności zachęci uczestników projektu do zastania przedsiębiorcami oraz do bardziej efektywnego zarządzania swoją firmą. Ponadto te umiejętności mają także sprawić, że uczniowie staną się Bardziej konkurencyjni na rynku pracy oraz będą pracować bardziej efektywnie na wzrost zysków przedsiębiorstw/firm/korporacji w których będą zatrudnieni. Stąd FEFE, będzie miało pozytywny wpływ na rozwój ekonomiczny Europy oraz na tworzenie się nowych miejsc pracy.

Gra jest obecnie w fazie testowej dostępna w 4 językach (angielskim, niemieckim, greckim, hiszpańskim).

Jeśli chcesz wypróbować nową wersję gry, napisz do Matt’a Davies’a ze szkoły biznesu w Aston - m.l.davies@aston.ac.uk [źródło online: <http://fefeproject.eu/>].

²³ Wszystkie wymienione miejsca to uniwersytety oraz środki edukacyjne

3. Mechanizm przenoszenia wiedzy i umiejętności zdobywanych podczas grania do szeroko pojęte ułatwiania oraz rozwoju życia codziennego.

3.1 Rozwój przewodnika – krok po kroku – bazującego na modelu uczenia się Kolb’a.

Ludzie uczą się bardziej efektywnie oraz są bardziej usatysfakcjonowani, kiedy w procesie kształcenia są uwzględniane ich style uczenia się.

Gry planszowe stają się poważną konkurencją dla gier wideo, filmów, telewizji oraz innych form pasywnej rozrywki. Wielu ludzi ma poczucie, że gry są bardzo ważnym elementem w procesie kształcenia. Nowoczesne gry planszowe są często bardzo złożone, zrozumienie ich zasad i rozpoczęcie gry na satysfakcjonującym poziomie zabiera wiele godzin. Często są to godziny spędzone na „studiowaniu” instrukcji z zasadami rozgrywania i choć możemy być ich przeciwnikami, twórcy gier często przygotowują je w sposób dość szczegółowy, może nawet bardziej skupiając się na zasadach niż na tym czego można się z danej gry nauczyć.

Tymczasem potencjał gier jest ogromny i by go wykorzystywać należałoby się skupić na dostosowaniu gier do stylu/stylów uczenia się graczy poprzez wykorzystywanie zróżnicowanych strategii uczenia się adresowanych dla owego/owych stylów. Wiele gier ma dość skomplikowaną krzywą uczenia się i gracze muszą otrzymać wsparcie w czasie uczenia się grać; w dodatku, kiedy gracz zostaje zaaklimatyzowany z grą, sposób gry musi się zmienić. Niektóre style uczenia się są bardziej wspierane w grach niż inne, a to wpływa na sposób w jaki gracze „uczą się jak się uczyć”.

Istnieją 4 modele dotyczące stylów uczenia się. Na potrzeby tej analizy wybraliśmy model Kolb’a.

David A. Kolb (z Rogerem Fry) zawarł w nim cztery elementy: przeżyte doświadczenie, obserwacja i refleksja, formowanie abstrakcyjnych konceptów i testowanie ich w nowych sytuacjach. Te cztery elementy formują węzeł, powiązany ze sobą cykl uczenia eksperymentalnego, z założeniem, że uczniowie mogą rozpocząć w/z dowolnego punktu cyklu. Idealnie byłoby, gdyby umiejętności uczniów były zbalansowane w zakresie wszystkich czterech elementów, jednak w praktyce są spolaryzowane w kierunku jednego z czterech elementów. Pełny model z wszystkimi czterema elementami jest przedstawiony poniżej.



1. Konkretne doświadczenie - doświadczenie nowej sytuacji lub nadanie nowej interpretacji jakiemuś doświadczeniu.

2. Obserwacja nowego doświadczenia - szczególne znaczenie mają wszelkie niespójności pomiędzy doświadczeniem i jego rozumieniem.

3. Konceptualizacja - refleksja prowadzi do powstania nowego pomysłu lub modyfikacji istniejącego abstrakcyjnego pojęcia.

4. Eksperymentowanie - uczeń stosuje je w praktyce i sprawdza rezultaty ich działań.

Kiedy styl nauczania zostanie zdefiniowany dla jednostki, strategie nauczania powinny być do niego dobrane. Nie wyklucza się używania strategii wspierających pozostałe style uczenia, jednak dominujące powinny być strategie adresowane do stylu dominującego. W grach nawet jeśli gracz pozostanie bez emocji, to eksploracja pobudzająca wyobraźnię jest wspierana i nagradzana. Teoretyczny model może być opracowywany i testowany z minimalnym ryzykiem porażki, więc gracz chce ponieść to ryzyko, bo w najgorszym wypadku grozi mu chęć odegrania się w ponownej rozgrywce.

Kluczowym aspektem dobrych gier jest umożliwienie graczom wieloaspektowe podejście do gry: jako neutralny aranżer, lub żarliwy gracz. Granie wiąże się z łąčeniem zdolności szybkiego reagowania na określone okoliczności oraz wprowadzania określonych strategii/schematów/pomysłów na rozgrywkę, często ryzykownych, w ramach „magicznego koła” zabawy, jako że jest to właśnie zabawa i codzienne życiowe zasady i konsekwencje nie stanowią realnego zagrożenia. Gracze mogą się identyfikować z innymi graczami lub postaciami w grze (np. awatarami) tak jakby były one ludźmi. Gracze będą osiągać różne wyniki, zarówno w zakresie samej wygranej/przegranej jak i edukacyjne, jednak już sam fakt eksploracji i eksperymentowania z dobrej jakości grą ma ogromne znaczenie.

3.2 Pożądane zachowania oraz umiejętności jakich uczą gry: jak je wzmacniać.

Różnorodność samych gier oraz sposobów i miejsc grania jest ogromna i często różni się w poszczególnych krajach. Niektóre gry skupiają się wokół cyfrowych mediów, są też inne oparte o formy teatralne, gry planszowa, symulacja, karty i wiele innych.

Wiele z tych gier ma na celu promowanie pożądanych zachowań, wpływa na bardziej efektywne uczenie się oraz rozwija kluczowe umiejętności. Np. w zakresie rozwoju kognitywnego gry rozwijają umiejętność wnioskowania i krytycznego myślenia (O'Brien, 2003). Natomiast krytyka i myślenie krytyczne są ważnymi elementami rozwoju kognitywnego, ponieważ pomagają młodzieży podejmować lepsze, bardziej świadome decyzje. Te Umiejętności są więc bardzo potrzebne, a mogą być rozwijane przez powtarzanie, wykonywanie danej czynności regularnie przez pewien czas. Młodzież grająca regularnie uwewnętrznia oraz podnosi swoje zdolności kognitywne co pozwala im stawać się Bardziej efektywnymi i produktywnymi reprezentantami społeczeństwa i poprawia jakość ich życia codziennego.

Współcześnie mówi się, szczególnie w krajach zachodnich, o samotności zarówno osób starszych jak i młodzieży. Gry stają naprzeciw temu problemowi, bo gracze często zbierają się w grupy, czasem nawet dość pokaźne. A w grupie pojawia się interakcja, komunikacja, praca lub rywalizacja zespołowa. Kolejną korzyścią płynącą z grania jest zatem rozwój umiejętności społecznych.

3.3 Negatywne zachowania kształtowane w grach: jakie negatywne zachowania mogą być przekazywane w grach i jak sobie z tym radzić.

Granie może odgrywać znaczącą rolę w życiu wielu osób. Nie zawsze, jednak skutki grania są pozytywne. Gry niosą też ryzyko przyswajania negatywnych zachowań oraz sposobów adresowania problemów. Współcześnie miliony młodych osób grają online. Niektóre gry zawierają przemoc i mogą wpływać negatywnie na psychikę jednostki, szczególnie młodocianej (Anderson, 2007). Ponadto mówi się już o uzależnieniach od technologii oraz o sesjach terapeutycznych oraz ośrodkach dla osób uzależnionych od telefonów, tabletki i komputerów, często związanych z graniem. Uzależnienie od gier online staje się coraz poważniejszym problemem, z którym muszą mierzyć się współcześni rodzice oraz dzieci. Uzależnieniu najlepiej przeciwdziałać wydzielając czas jaki dziecko może spędzać z wykorzystaniem nowoczesnych technologii (Bishop, 2015).

Niektóre gry online są grami dla jednostki, grami solo. Mogą być one rozgrywane przez zaledwie jednego gracza, który wchodzi w wirtualne interakcje z innymi. To może izolować gracza od rówieśników oraz powodować ucieczkę do świata fantazji i zatarcie obrazu rzeczywistości. Ponadto zmniejsza szanse rozwoju umiejętności społecznych. Rozwiązaniem może być zwiększanie ilości wysiłku fizycznego, np. poprzez chodzenie na siłownię lub do klubu sportowego. Poza dobroczynną aktywnością fizyczną jednostka będzie też miała okazję spotkać się z innymi osobami twarzą w twarz i potencjalnie wejść w interakcje międzyludzkie.

4. Metoda diagnozowania potrzeb młodzieży NEET w wieku 15-17 lat w odniesieniu do używania gier.

4.1 Rozwój ankiety, z której powinni skorzystać edukatorzy pracujący z młodzieżą NEET. Potrzeby edukacyjne (poczucie pewności siebie, Komunikacja, język obcy...), szanse na pracę, elementy motywacji, preferencje dot. gier.

ANKIETA diagnozowanie potrzeb młodzieży, w odniesieniu do używania gier.

[NARZĘDZIE DLA EDUKATORA W GRUPIE NEET (15-17 latków)]

Imię i nazwisko osoby pracującej z młodzieżą np. nauczyciela, pedagoga, edukatora, trenera, coacha	
Lp. kwestionariusza	

Informacje ogólne o uczestniku	Imię	
	Nazwisko	
	Płeć	<input type="checkbox"/> kobieta <input type="checkbox"/> mężczyzna
	Wiek (rok urodzenia)	
	Miejsce zamieszkania	<input type="checkbox"/> wieś <input type="checkbox"/> miasto
	Ilość rodzeństwa	

PYTANIA ILUSTRUJĄCE SYTUACJĘ EDUKACYJNĄ ORAZ POTRZEBY MŁODZIEŻY	
1. Na jakie lekcje ...	<p>A. LUBISZ uczęszczać?</p> <p>.....</p> <p>B. NIE LUBISZ uczęszczać?</p> <p>.....</p>
2. W jakim stopniu znasz i używasz język obcy?	<p>Język obcy, jaki?</p> <p>Oceniam swoje zdolności językowe jako:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> bardzo złe <input type="checkbox"/> raczej złe <input type="checkbox"/> ani dobre, ani złe <input type="checkbox"/> wystarczające <input type="checkbox"/> bardzo dobre
3. Zajęcia pozaszkolne	<p>a. Co lubisz robić w wolnym czasie? Jakie podejmujesz aktywności?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>b. Czy uczęszczasz na dodatkowe, zorganizowane zajęcia np. w bibliotece, lokalnym centrum, organizacji pozarządowej (fundacji, stowarzyszeniu)?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> tak <input type="checkbox"/> nie <p>Jeśli nie uczęszczasz, napisz dlaczego</p> <p>.....</p>
4. Zaznacz jak często grasz np. w planszówki, gry komputerowe, gry na smartphonie?	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> W ogóle nie gram <input type="checkbox"/> Bardzo rzadko <input type="checkbox"/> okazjonalnie <input type="checkbox"/> dość często <input type="checkbox"/> bardzo często

<p>5. Jakiego typu gry planszowe cię interesują?</p> <p>Wybierz minimum 3 kategorie.</p> <p>Uzasadnij swój wybór.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ekonomiczne <input type="checkbox"/> strategiczne <input type="checkbox"/> na współpracę <input type="checkbox"/> przygodowe <input type="checkbox"/> wojenne <input type="checkbox"/> logiczne <input type="checkbox"/> rodzinne <input type="checkbox"/> towarzyskie <input type="checkbox"/> karciane <input type="checkbox"/> zagadki <input type="checkbox"/> RPG <input type="checkbox"/> inne, jakie? <p>Dlaczego dokonałeś/aś takiego wyboru?</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>6. Jakie nazwy gier planszowych znasz?</p>	
<p>7. Czy nauczyciele używają gier planszowych w czasie lekcji?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> tak <input type="checkbox"/> nie <p>jeśli tak, proszę zaznaczyć poniżej jak często:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> często <input type="checkbox"/> okazjonalnie <input type="checkbox"/> bardzo rzadko

Jak wybrać odpowiednią grę mając na uwadze dane zebrane w kwestionariuszu oraz kluczowe kompetencje, które mają zostać rozwinięte.

GRY PLANSZOWE A KSZTAŁTOWANIE KOMPETENCJI ORAZ UMIEJĘTNOŚCI – KARTA SAMOOCENY

Skala ewaluacji:

1 – zdecydowanie nie, 2 – raczej nie, 3 – ani tak ani nie, 4 – raczej tak, 5 – zdecydowanie tak

lub

1 zdecydowanie się nie zgadzam, 2- nie zgadzam się, 3 – nie mam zdania, 4 – zgadzam się, 5 – zdecydowanie się zgadzam

	Przy każdym zdaniu zaznacz "X" w kolumnie, która w najsilniejszym stopniu cię opisuje.	1	2	3	4	5
1.	Jestem otwarta/y i komunikatywna/y.					
2.	Lubię pracę w grupie.					
3.	Lubię pracować sam/a.					
4.	Jestem skupiony/a na wykonywanym zadaniu.					
5.	Szybko się uczę.					
6.	Jestem pomysłowy/a i szukam różnych rozwiązań wykonując pracę/zadanie.					
7.	Czuję się komfortowo mogąc wykonywać polecenia.					
8.	Czuję się komfortowo, kiedy mam wsparcie ze strony instruktora/prowadzącego.					
9.	Wymień 3 swoje mocne strony*. (*Mocna strona to cecha, umiejętność, wiedza, którą posiadasz)					

W JAKIM STOPNIU GRY ROZWIJAJĄ KOMPETENCJE/UMIEJĘTNOŚCI MŁODZIEŻY?

Zaznacz „X” przy wybranej opcji.

Rodzaj kompetencji/umiejętności	1 bardzo słabo	2 słabo	3 ani słabo, ani mocno	4 raczej mocno	5 mocno
Zdolność rozumienia i przestrzegania zasad.					
Umiejętność podejmowania decyzji.					
Umiejętność myślenia analitycznego.					
Pamięć i koncentracja.					
Zdolność do współpracy w grupie.					
Przedsiębiorczość.					
Zdolność logicznego myślenia.					
Zdolność abstrakcyjnego myślenia.					
Otwartość na różnorodność np. ludzi, ich opinii.					
Chęć uczenia się.					
Umiejętność negocjacji.					
Zdolność samodzielnego myślenia.					
Zdolność nazywania problemów oraz ich rozwiązywania.					
Czytanie ze zrozumieniem.					
Zdolność efektywnego zarządzania czasem.					

Informacja dla ankietowanych:

- Celem kwestionariusza jest zebranie podstawowych informacji o potrzebach młodzieży w wieku 15-17 lat oraz zarekomendowanie odpowiedniego narzędzia edukacyjnego, w formie gry planszowej, które adresuje opisywane w kwestionariuszu potrzeby. Katalog gier planszowych dostępny jest w opracowaniu: Katalog dobrych przykładów/praktyk w pracy z młodzieżą NEET w kontekście innowacyjnych narzędzi w edukacji poza-formalnej. Katalog może zostać rozszerzony o nowe propozycje gier, które zdaniem danego edukatora spełnią określone zadania edukacyjne dedykowane danej grupie.

- Nauczyciel, pedagog, edukator, moderator, coach, psycholog, doradca, itp. osoby mające wiedzę i kompetencje w zakresie pracy z młodzieżą i/lub dorosłymi będą mieli do dyspozycji gry z elementami metodycznymi, z instrukcjami dotyczącymi ich wprowadzania, a także szkoleniami dotyczącymi rozwijania przedsiębiorczości oraz kompetencji społecznych.

Literatura, z której zaczerpnięto powyższe inspiracje:

- Diagnoza potrzeb młodzieży w środowisku lokalnym, A. Urbanik, A. Gołdys, A. Daszkowska- Kamińska, Warszawa 2010
- Zał. nr 4 Kompetencje Społeczne, Ministerstwo Rodziny Pracy i Polityki Społecznej, <https://www.mpips.gov.pl/bip/zamowienia-publiczne/rozpoznanie-ryнку/rok-2018/zamowienie-dotyczace-opracowania-koncepcji-systemu-weryfikacji-i-walidacji-kompetencji-spoecznych--w-ramach-programu-mlodziez-solidarna-w-dzialaniu/>
- zał. nr 10 Koncepcja systemu weryfikacji i walidacji kompetencji społecznych, Ministerstwo Rodziny Pracy i Polityki Społecznej, <https://efs.mrpips.gov.pl/skorzystaj/nabory/konkurs-nr-powr.01.04.00-ip.03-00-00118>
- Ready for Work - The capabilities young people need to find and keep work – and the programmes proven to help develop these; Impetus – The Private Equity Foundation 2014.

5. Metodyka rozwoju gry.

5.1 Nadawanie cech gry (grywalizacja) – opis procesu.

Proces grania, niezależnie od tematyki gry i jej celu bazuje na włączaniu tradycyjnej mechaniki gry - zarówno w grach planszowych jak i wideo – w celu poprawy interakcji graczy, budowania „lojalności” oraz sprawiania, że “wyboista i żmudna droga” do opanowania danej umiejętności czy zdobycia wiedzy staje się prostsza. Poniżej najbardziej efektywne sposoby by zwiększać efektywność gier.

Określenie celów. Niemalże każdy proces gamifikacji musi rozpocząć się od określenia celów, które ma osiągnąć gracz w określonym czasie. Dzięki technologii możliwe jest bieżące śledzenie tych celów, a także pamiętanie o nich z dnia na dzień z pomocą powiadomienia na telefonie.

Postęp. W każdej grze planszowej czy wideo gracz musi mieć poczucie, niezależnie od tego co robi, że robi postępy. Może to się odbywać np. poprzez pasek postępu lub przejście do kolejnego poziomu gry. Od czasu do czasu, może się pojawiać podsumowanie głównych osiągnięć. Np. test poziomu, w którym należy zademonstrować wszystkie umiejętności zdobyte w ciągu ostatniego miesiąca.

Natychmiastowe informacje zwrotne. Główną zaletą gier planszowych czy wideo, która wyróżnia je na tle tradycyjnych metod edukacyjnych, jest ich bieżące nagradzanie gracza. Wyniki, czy to w ramach tradycyjnego systemu oceniania czy np. gwiazdki, są widoczne zaraz po zakończeniu zadania. W dodatku wtóruje im znak graficzny i/lub dźwięk, który dodatkowo wzmacnia pozytywne emocje związane z sukcesem lub porażką, bardziej niż tradycyjny komentarz nauczyciela.

Aspekt społeczny. Poczucie przynależności do grupy jest jednym z najważniejszych aspektów płynących z bycia graczem. Dla niektórych rywalizacja, współzawodnictwo, pokonywanie rówieśników jest najcenniejszym doświadczeniem. Niemniej jednak praca w grupie np. w domach Hogwartu jest równie efektywnym podejściem.

Motywowanie. Włączenie wewnętrznych motywatorów (jak np. poczucie sprawczości, wyboru, kontroli) najbardziej satysfakcjonuje graczy. Jednakże, motywy zewnętrzne, jak osiągnięcia, odznaki, punkty są często łatwiejsze do wdrożenia „tabele ligowe”/ tabele osiągnięć są najbardziej efektywnym sposobem na osiągnięcie zdrowej rywalizacji.

Narracja. Wprowadzanie fikcyjnych elementów może pomóc na wielu płaszczyznach. Przy wykorzystaniu skrupulatnej charakteryzacji czy awatarów, niektórzy gracze mogą identyfikować się ze swoją postacią i stawiać się częścią wirtualnej rzeczywistości. Przy czym rezultaty różnych wyborów także są różne co w praktyce oznacza wzrost zainteresowania graczy rozpoczynaniem nowych, innych rozgrywek.

Presja czasu. Presja czasu pozwala graczom skupić się na zadaniu. Na dłuższą metę włączenie zdarzeń, które mają miejsce na przestrzeni kilku dni powoduje, że gracze chcą powracać do wirtualnego świata by sprawdzać co się w nim dzieje; zwyczajny trik w postaci konieczności zagrania codziennie by zdobyć nagrodę dnia, jest jednym z najefektywniejszych narzędzi do budowania lojalności graczy.

Chociaż nie wszystkie z powyższych elementów będą się nadawać do projektu, o którym teraz myślisz, te siedem trików niewątpliwie daje ogólny obraz tego co najważniejsze w grywalizacji zadań/ćwiczeń/ zajęć edukacyjnych.

5.2 Rozwój gry – kroki oraz źródła.

1.- **Zastanów się nad rodzajem gry**, którą chcesz stworzyć oraz nad wiekiem graczy, którym będzie ona dedykowana. Rodzaj, tematyka gry powinny być związane z zagadnieniami, które lubisz i o których masz co najmniej fundamentalną wiedzę. Może być ona zainspirowana książką, inną grą lub być związana z twoim pierwszym skojarzeniem z grą edukacyjną. Po przemyśleniu tematyki określ grupę docelową by dostosować do niej podstawowe zasady gry.

2.- **Przelanie pomysłu na papier.** Jeśli już wybrałeś/aś tematykę oraz określiłeś/aś grupę docelową pozostał jeszcze wybór formy gry – karty, plansza, kostka itp. Możesz przelać wszystkie pomysły na papier np. w formie rysunków, notatek itp (mapy myśli); nawet jeśli na kolejnym etapie projektu wykorzystasz zaledwie część pomysłów, bardzo ważne byś o nich nie zapomniał i byś miał możliwość ich modyfikacji – stąd powinny być zapisane.

3.- **Tworzenie mechaniki i zaadaptowanie pomysłu.** Po przejściu dwóch poprzednich kroków przyszedł czas na stworzenie podstawowych zasad, którymi będzie się rządziła nasza gra. Znow, kartka i ołówek będą naszymi sprzymierzeńcami i pozwolą stworzyć odpowiedni szkielet gry oraz jej pierwszy szkic.

Najczęściej zadawane pytania to:

- Cel gry?
- Czy to gra o charakterze zabawowym, rozrywkowym itp.

- Kto i jak wygrywa?
- Gracz, który coś robi otrzymuje punkt zwycięski, czy przez eliminację itp.
- Jakie elementy są Potrzebne?
- Dodatkowe komponenty gry, jak pionki, markery itp.
- Ilu graczy?
- Czas rozgrywki?
- Jakich wyborów i kiedy będą mogli/musieli dokonywać gracze?
- W jaki sposób/jak będą dokonywać tych wyborów?
- Jak wybór jednego gracza wpłynie na wybory innych?
- Jak gracze będą na siebie wzajemnie oddziaływać?
- Czy są jakieś wybory, których może dokonać dany gracz/grupa graczy, a inny/inni już nie?
- Jak rozwija się gra? Czy jest turowa czy są to rundy z określonymi stadiami/poziomami?
- Jakie ruchy będzie mógł zrobić gracz?
- Jak będą ustalane wyniki w poszczególnych rundach?
- Co jest celem gracza?

4.- **Przygotowanie prototypu.** Wraz z pierwszym zestawem zasad, komponentów oraz potrzebnych materiałów możemy przystąpić do przygotowywania pierwszego prototypu gry. W internecie znajduje się wiele ogólnodostępnych, darmowych (royalty-free) obrazków, które mogą zostać użyte do tworzenia komponentów. Mogą być też one wykonane własnoręcznie, np. z użyciem papieru i ołówka, a następnie powielone na kopiarce – warto jednak pomyśleć o kształtach, które są łatwe do wycięcia.

5.- **Wydruk pomysłów.** Kiedy komponenty są gotowe przychodzi czas na wydruk testowy. Powinien on być czarno-biały by łatwo można było nanieść na niego ewentualne poprawki, komentarze itp. związane z grafiką czy fabułą. Czasem też brakuje jakichś elementów graficznych – to czas by zaadaptować lub dodać niezbędne element do prototypu.

By nie tracić tuszu, dobrze jest nanosić pierwsza poprawki ręcznie, kiedy tylko to możliwe, lub ponownie używać tych samych materiałów (np. wydruk na drugiej stronie) aż do momentu, kiedy jesteśmy pewni, że projekt jest gotowy.

6.- **Testowanie gry.** Teraz czas by zobaczyć czy i jak prototyp działa i by zanotować kwestie, które przeoczyliśmy lub nie wzięliśmy ich pod uwagę.

Pomogą nam w tym zadaniu krewni, przyjaciele, zapaleni gracze. Wątpliwości, które wysuną powinny stać się naszą ‘mapą’ do naniesienia poprawek, zarówno w zakresie dostosowywania jak i finalnego przygotowania prototypu.

8.-Wprowadzanie gry. Skończywszy powyższe kroki możemy zacząć wprowadzać grę w lokalnym otoczeniu, jeśli wybraliśmy opcję P&P (wydrukuj i zagraj, ang. print and play) to należy jeszcze raz przed drukiem przemyśleć liczbę komponentów oraz ilość naszych graczy, tak by nie uniknąć zbyt dużej liczby wydruków, zawiłych, zbyt długich zasad itp.

Innym, dobrym pomysłem jest poproszenie kogoś o przetestowanie gry w praktyce – grę testową – wyślij im grę i zasady i poproś o maila zwrotnego z ewentualnymi pytaniami, uwagami itp.

5.3 Warsztaty z rozwijania gier wśród młodzieży.

Zadanie 1. Hiszpania.

Nazwa sesji	Rozwój gry
Grupa docelowa (wiek, płeć)	Młodzież
Ilość uczestników	4-30
Czas gry	1,5 godziny
Cel sesji	Doświadczyć procesu rozwoju gry
Główne czynności w sesji: Wyjaśnij kontekst i cele zadań i zaznacz, które cele projektu będą przez nie realizowane. Wyjaśnij rok po kroku realizację tego procesu, w tym pytania pomocnicze oraz ewaluacyjne.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zaczynaj wyjaśniać, jak gry są w naturalny sposób wpisane w okres dzieciństwa – będąc dziećmi Wszyscy tworzyliśmy własne gry czy zasady w grach. Zapytaj uczestników czy pamiętają jakąkolwiek grę, w której sami stworzyli zasady lub zmienili na swoje potrzeby zasady znanej im gry (poproś o 2 lub 3 przykłady. To tylko wprowadzenie do zadania, nie jego główny cel). Wyjaśnij, że straciliśmy Zdolność do swobodnej kreacji, kiedy dorośliśmy, ale teraz w około 15 minut sobie ten proces przypomnimy.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Podziel uczestników na grupy (4-5 osób w każdej grupie) 3. Gry są bardzo powiązane z emocjami oraz wspomnieniami, Dlatego poproś uczestników o przypomnienie sobie gry, w którą grali jak byli dziećmi i poproś by zmodyfikowali zasady, dodając nowe elementy, nowe zasady, tak by gra była jeszcze bardziej interesująca. (5 min.) 4. Daj uczestnikom czas na stworzenie gry 30 min 5. W końcu każda grupa prezentuje swoją grę (jeśli grupa jest zbyt liczna omiń ten krok) 15 min 6. Zapytaj ich o uczucia, Odkrycia i momenty „aha” w czasie zadania. 20 min
Użyte metody	<p>Wspomnienia z dzieciństwa</p> <p>Praca w grupie</p> <p>Gry</p>
Wymogi i potrzebne materiały	<p>Może być zrobiona bez żadnych materiałów, ale będzie Bardziej motywująco, jeśli pojawią się tokeny, kostka, papier, taśma papierowa, kreda itp.</p>
Kompetencje zdobyte w tej sesji	<p>Kreatywność</p> <p>Praca w grupie</p> <p>Zrozumienie procesu rozwoju gry</p>
Rekomendacje (które element gry zadziałały a które nie)	

Zadanie 2 Cypr.

Nazwa sesji	Zrób to sam
Grupa docelowa (wiek, płeć)	Młodzież
Ilość uczestników	4-30
Czas gry	1½ godziny do 3 godzin
Cel sesji	Praktykowanie procesu rozwoju gry używając platformy online dedykowanej kreowaniu gier
Główne czynności w sesji: Wyjaśnij kontekst i cele zadań i zaznacz, które cele projektu będą przez nie realizowane. Wyjaśnij krok po kroku realizację tego procesu, w tym pytania pomocnicze oraz ewaluacyjne.	<ul style="list-style-type: none"> • Warunek wstępny: ‘Zrób to sam’ pojawia się po wprowadzeniu warsztatu ‘Rozwój gry’ lub kiedy uczestnicy mają jasny pomysł na grę, którą chcieliby stworzyć. • Platforma online, z której będą korzystać uczestnicy https://www.thegamecrafter.com/ • Trener zapewnia informacji o platformie i dzieli uczestników na grupy czteroosobowe. Każda grupa ma stworzyć nową grę. <p>Uczestnicy przy wsparciu trenera będą przechodzić przez kolejne etapy/kroki by stworzyć grę. Dodatkowe informacje znajdują się tutaj: https://help.thegamecrafter.com/article/5-getting-started</p> <p><u>Krok 0:</u></p> <p>Stwórz nowe konto użytkownika na www.thegamecrafter.com i zaloguj się. Musisz mieć zainstalowany na komputerze program do obróbki graficznej.</p> <p>Uczestnicy nie mogą drukować niczego co zawiera prawa autorskie lub oznaczenia handlowe:</p> <p>- Obrazki, Znaki, Loga</p>

	<p>- Nazwy czy cytaty</p> <p><u>Krok 1:</u></p> <p>Ściągnij wzornik z katalogu produktów na www.thegamecrafter.com</p> <p><u>Krok 3:</u></p> <p>Stwórz swą szatę graficzną używając programu do obróbki graficznej</p> <p><u>Krok 4:</u></p> <p>Zapisz i wyeksportuj obrazki, które będą użyte w grze</p> <p><u>Krok 5:</u></p> <p>Stwórz „nowy projekt” gry. Kliknij „stwórz grę” z menu głównego a następnie „moje gry”.</p> <p><u>Krok 6:</u></p> <p>Załaduj obrazki komponentów.</p> <p><u>Krok 7:</u></p> <p>Ustal ilość komponentów</p> <p><u>Step 8:</u></p> <p>Sprawdź swoje obrazki. Dokładnie je obejrzyj i zweryfikuj przed wydrukowaniem.</p> <p>Uczestnicy w tym etapie projektu poznają proces tworzenia gry z użyciem platformy internetowej. Dlatego, kolejne kroki są opcjonalne.</p> <p><u>Krok 9</u></p> <p>Zamów pierwszy wydruku testowy gry z platformy.</p> <p><u>Krok 10:</u></p> <p>Dokonaj samodzielnie publikacji gry z użyciem platformy.</p>
--	---

	<p>Wskazówka: Uczestnicy wspierani przez doświadczonego trenera mogą podążać zgodnie z krokami prezentowanymi w tym video. Mogą przy tym zatrzymywać video po każdym kroku a następnie po „zagranii tego kroku” włączać video ponownie itd. https://www.youtube.com/watch?v=aY_WjGK1OZ4</p>
Użyte metody	Praca w grupie, platforma online, pomoc doświadczonego trenera, który tworzył grę z użyciem platformy online i który specjalizuje się w tworzeniu gier
Wymogi i potrzebne materiały	Dostęp do internetu, min. jeden laptop na grupę, program do obróbki graficznej
Kompetencje zdobyte w tej sesji	<ul style="list-style-type: none"> • Umiejętność tworzenia gier Edukacyjnych na platformie online • Praca grupowa • Zrozumienie procesu rozwoju gry z użyciem platformy online • Możliwość zdobycia umiejętności pracy z programem do obróbki graficznej • Możliwość rozwoju poczucia estetyki, chociażby przy wyborze i modyfikacji obrazków, które mają zostać użyte w grze.
Rekomendacje (które element gry zadziałały, a które nie)	<p>Edukator może ewaluować warsztat poprzez zadawanie uczestnikom następujących pytań:</p> <p>Które elementy gry zadziałały, a które nie?</p> <p>Co można poprawić? Sugestie konkretnych działań naprawczych?</p>

Zadanie 2 Cypr.

Nazwa sesji	Cyfrowa interaktywna gra edukacyjna
Grupa docelowa (wiek, płeć)	Młodzież
Ilość uczestników	4-30
Czas gry	1 ½ do 3 godzin
Cel sesji	Rozwinąć i przetestować grę cyfrową w oparciu o dedykowaną do tego aplikację.
Główne czynności w sesji: Wyjaśnij kontekst i cele zadań i zaznacz, które cele projektu będą przez nie realizowane. Wyjaśnij krok po kroku realizację tego procesu, w tym pytania pomocnicze oraz ewaluacyjne.	<p>„Cyfrowa interaktywna gra edukacyjna” może zostać wdrożona, kiedy uczestnicy projektu mają jasny pomysł jaką grę chcą stworzyć. Dlatego edukator jest zobowiązany uformować grupy biorąc pod uwagę wspólne zainteresowania uczestników (np. wspólna chęć stworzenia gry w tropienie, quizu, gry tematycznej np. historycznej itp.). Następnie edukator daje 30 minut uczestnikom na stworzenie ich gier. W szczególności uczestnicy muszą ustalić cel gry, jej główną misję, sposób i miejsce jej rozgrywania, jej grafikę, wyzwania itp.</p> <p>Aplikacja, która zostanie użyta do rozwinięcia gry to „actionbound” dostępna na stronie: https://en.actionbound.com/.</p> <p>Kolejne kroki do rozwoju gry:</p> <p><u>Krok 0:</u></p> <p>Stwórz nowe konto użytkownika i się zaloguj</p> <p>https://en.actionbound.com/choose</p> <p><u>Krok 1:</u></p> <p>Stwórz nową „bound” (oprawę gry): Nadaj jej tytuł, stwórz dla niej adres URL, wybierz model gry (dla jednego gracza</p>

	<p>lub dla wielu graczy), wybierz sekwencję kroków (stała lub elastyczna) i kliknij w „stwórz”.</p> <p><u>Krok 2:</u></p> <p>Dodaj elementy do oprawy, np. użytkownik może wybrać i stworzyć dowolny z poniższych elementów:</p> <p>Etap: Zorganizuj wybory w grze</p> <p>Quiz: Pozwól uczestnikom znaleźć poprawne odpowiedzi na pytania by zdobyć punkty/ lub by przejść dalej. Wyznacz ramy czasowe.</p> <p>Misja: Przygotuj uczestnikom kreatywne, łatwe do rozwiązania zadanie, w którym nie ma złej odpowiedzi.</p> <p>Znajdź/zdefiniuj miejsce: Gracze muszą udać się do konkretnego skoordynowanego przez GPS miejsca by zdobyć punkty lub przejść do kolejnego etapu.</p> <p>Zeskanuj kod: Pozwól graczom na zeskanowanie kodu w celu zdobycia punktów.</p> <p>Ankieta: Stwórz ankietę dla graczy</p> <p>Turniej: Daj graczom szansę na konkurowanie ze sobą.</p> <p>W aplikacji actionbound edukator/twórca gry może łatwo i na każdym etapie sprawdzać i modyfikować jej elementy i ich skuteczność itp.</p> <p>Przykłady stworzonych opraw gier: https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/actionbound-urban-expedition-in-weimar.1921/</p> <p>Gotowe, bounds’’: https://en.actionbound.com/bounds</p>
--	--

	Wskazówki: Edukator informuje uczestników, że mogą oni modyfikować grę (tę stworzoną w czasie pierwszego etapu warsztatu) tak by pasowała do wymogów ‘actionbound’.
Użyte metody	Praca grupowa, platforma online, pomoc doświadczonego trenera, który tworzył grę z użyciem platformy online i który specjalizuje się w tworzeniu gier.
Wymogi i potrzebne materiały	Min. jeden laptop na grupę, smart phony dla graczy, szerokopasmowe połączenie z internetem
Kompetencje zdobyte w tej sesji	<ul style="list-style-type: none"> • Uczestnicy uczą się kolejnych kroków tworzenia interaktywnej gry z użyciem platformy online • Praca w grupie • Uczestnicy poprawiają jakość interakcji • Uczestnicy mogą stworzyć ekscytujące, edukacyjne przygody/gry w aplikacji – z użyciem zaawansowanych narzędzi używanych w grach jak np. lokalizowanie GPS, kierunki, mapy, kompas, obrazki, video, quizy, misje, turnieje, QR kody.
Rekomendacje (które element gry zadziałały a które nie)	<p>Edukator może ewaluować warsztat poprzez zadawanie uczestnikom następujących pytań:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Które elementy gry zadziałały, a które nie? - Co można poprawić? - Sugestie konkretnych działań naprawczych?

6. Opis procesu „zanurzania się w języku” w przypadku wykorzystywania gier w edukacji poza-formalnej.

6.1 Używanie gier na lekcjach języka obcego.

Gry komercyjne, które mogą podnosić kompetencje językowe.

- Jak je wybierać.

- Jak ich używać.

Zintegrowane kształcenie przedmiotowo-językowe (CLIL) – to metoda, która bazuje na równoczesnym przekazywaniu nowych treści przedmiotowych komunikowanych w języku obcym (jednoczesne uczenie się o danej tematyce oraz przyswajanie języka). CILL promuje uczenie poprzez działanie, a przeplatanie się kontekstu i języka jest uznawane za najbardziej efektywne w edukacji. Ta metoda jest rekomendowana przez Komisję Europejską by promować język oraz różnorodność językową i rzeczywiście świetnie się do tego nadaje.

Metodyka CLIL pozwala jednostkom na rozwój interdyscyplinarny, na zdobywanie wiedzy i umiejętności przydatnych w różnych momentach życia. Używanie gier do włączania młodzieży NEET z terenów całej Europy, daje im dodatkowo szansę na rozwój języków obcych. Gry z użyciem CLIL pozwalają rozwinąć pozytywne podejście i otworzyć przed młodymi ludźmi szersze perspektywy. Rozwój efektywnych Technik komunikacji i zdolność formułowania własnych opinii i poglądów może pomóc młodzieży NEET ustalić ich priorytety, cele oraz drogi do ich spełnienia a tym samym przyczynić się do ich rozwoju (osobistego, społecznego i zawodowego).

Dodatkowo, integracja różnych metod pracy z młodzieżą NEET, przy jednoczesnym używaniu języków obcych przygotowuje ich do życia w wielokulturowym i wielojęzycznym świecie.

Łączenie różnych umiejętności, w tym płynnego używania języka/języków ojczystych oraz języków obcych zwiększa także szansę na zdobycie lepszej pracy lub wyboru bardziej prestiżowej ścieżki edukacyjnej w przyszłości.

Używanie środków dydaktycznych takich jak gry planszowe ma znaczący wpływ nie tylko na zdolności językowe, ale także na świadomość wielokulturowości, integracji grupowej, zmniejszania barier środowiskowych oraz społecznych. Gry (np. planszowe oraz karciane) mogą pomagać przełamywać pierwsze bariery międzykulturowe oraz

komunikację pozawerbalną (grupy używające gestów czy kart graficznych). Takie gry są dobre na początek, z czasem, kiedy grupa się pozna oraz poczuje „bezpiecznie” grając wspólnie można zaczynać wprowadzać stopniowo nowe elementy, np. wymagające użycia większej ilości komunikatów werbalnych.

6.2 Projekty w ramach Erasmus +: Jak gry są używane w projektach NFE (podmioty nie będące instytucjami finansowymi).

Gry (edukacyjne, trainingowe, planszowe oraz karciane) są coraz częściej używane w ramach przygotowywania oraz wdrażania projektów. Są często narzędziem towarzyszącym, wspierającym, nie głównym. Gry pozwalają dotrzeć do uczestników projektu, budować wzajemne zrozumienie, zmieniać kolej rzeczy/wydarzeń, zwiększać dynamikę pracy w grupie, wydłużać rolę nadaną określonej osobie. W zależności od potrzeb oraz złożoności projektu, gry mogą zostać użyte przez kierowników projektu do zwiększania płynności i dynamiki zadań projektowych, do rozumienia różnych procesów zachodzących w grupie oraz do tworzenia nowych pomysłów. Z drugiej strony mogą stanowić narzędzie edukacyjne i treningowe – sprawiać, że program, oferta, zaplanowane zadania stają się bardziej atrakcyjne; wspierać edukatorów oraz trenerów w osiąganiu założonych przez nich celów edukacyjnych.

Gry (niezależnie od ich złożoności, zasad, oraz innych wyznaczników mechaniki gry) powodują, że materiał edukacyjny jest łatwiej przyswajalny dla ucznia. Poza wzrostem zainteresowania i impulsu do grania, gry także przekazują wiadomości teoretyczne (niekiedy trudne) w sposób przyjazny, wyjaśniają zasady funkcjonowania świata wokół nas. Pośród tychże gier wyróżniamy gry outdoorowe (na świeżym powietrzu), gry fabularyzowane, werbalne, liczbowe, logiczne – w zależności od tego jaki cel mają osiągnąć gracze; w zależności od kompetencji/umiejętności, które mają rozwinąć nasi podopieczni powinniśmy dobierać odpowiednie kategorie gier. Praca z grą oznacza czytanie (np. zasad, opisów na planszy), oraz wprowadzanie pewnego planu działania w życie. Po rozgrywce ważne jest zebranie opinii od grupy, podsumowanie oraz przemyślenie rekomendowanych w przyszłości gier. Relacja pomiędzy grupą młodych ludzi i edukatorem/trenerem/nauczycielem/wychowawcą jest oparta na partnerstwie, na wspólnym formułowaniu celów oraz zadań które mają się pojawić w danym projekcie, przedsięwzięciu. Dzięki partnerskiemu kontaktowi, wdrażane działania opierają się o konstruktywną współpracę, o wzajemne zrozumienie potrzeb oraz oczekiwań. Gry mogą bardzo pomagać w tym wzajemnym procesie wzbogacania wiedzy o nas samych oraz graczach nawzajem, w tym także o ich mocnych i słabych stronach. Termin 'EDUTAINMENT' (edurozrywka)-

sformułowany przez badaczy współczesnych technologii w edukacji - zdaje się najlepiej oddawać naturę używania gier w edukacji. EDUTAINMENT (Edurozrywka) to połączenie dwóch angielskich wyrazów: educational – edukacyjny i entertainment – rozrywka, jest to zarazem przyszłościowy trend w edukacji²⁴. Edurozrywka odgrywa znaczącą rolę w grywalności.

Edurozrywkowe programy łączą w sobie wartościowe wiadomości edukacyjne z elementami rozrywki, są one jedną z najbardziej efektywnych metod przekazywania wiedzy oraz kształtowania zachowań społecznych. Aktywizacja w procesie uczenia może oznaczać użycie wielu narzędzi, jednym z nich jest właśnie gra (...). Można powiedzieć, że stwierdzenie edurozrywka w wąskim tego słowa znaczeniu, to wszystkie czynności których głównym celem jest uczyć, edukować, czy kształtować charakterystyczne podejście, podczas gdy wszelkie elementy rozrywki mają na celu sprawić, że proces edukacyjny jest ciekawszy, bardziej atrakcyjny. Dokładnie tak jak spuentował to brytyjski pisarz, Ian McEwan, „*Jeśli nauka może być rozrywką, to bardzo dobrze. Jednakże, zabawa jest drugorzędną kwestią*”²⁵.

6.3 Gry (aktywności) zaprojektowane specjalnie by podnosić kompetencje językowe (zasoby/źródła i narzędzia).

Wiele gier/aktywności, których celem jest nabywanie drugiego czy trzeciego języka, użyte w cypryjskiej edukacji podstawowej zostaną opisane w tym rozdziale. Jednym z najważniejszych w Europie projektów jest POLYGLOT, który zapewnia darmowe kursy online promujące dwujęzyczność studentów.

Jak to opisano w e-platformie projektowej - ‘Komisja Europejska (2012) podkreśliła potrzebę rozwijania języków od najmłodszych lat, tak by w przyszłości umiejętności językowe przyczyniały się do szeroko pojętej poprawy sytuacji społeczno-ekonomicznej. Ważne jest zatem by wykorzystywać potencjał ICT (ang. information and communication technologies, informatyka) oraz ogólnodostępnych środków edukacyjnych na jak najszerszą skalę.

Zgodnie z tymi priorytetami, projekt ma rozwinąć metodykę oraz narzędzia pomagające edukatorom oraz rodzicom używać ogólnodostępne materiały edukacyjne online do edukacji dwujęzycznej w przedszkolach. Bardziej szczegółowo wynikami POLY mają być:

²⁴<http://blog.2edu.pl/2016/03/wykorzystanie-gier-w-szkoleniach-przeгляд-teorii-i-mozliwosci.html>

²⁵<https://sprawnymarketing.pl/edutainment-grywalizacja>

- dwa raporty, jeden o stanie edukacji dwujęzycznej i wielojęzycznej w przedszkolach a drugi o ogólnodostępnych materiałach edukacyjnych online (w tym z darmowych lub bardzo tanich aplikacji) do edukacji dwujęzycznej
- zestaw wskazówek dotyczących użycia ogólnodostępnych materiałów edukacyjnych online do edukacji dwujęzycznej w przedszkolach i na tej podstawie stworzenie,
- dwóch przewodników oraz dwóch e-kursów, jeden adresowany do rodziców, a drugi do nauczycieli.

Metodyka oraz narzędzia będą pilotażowane na poziomie europejskim z pomocą ponad 500 edukatorów, rodziców i dzieci a następnie sfinalizowane.’ [Źródło online: <http://www.polyglot.expert/>]

Więcej informacji na stronie projektowej <http://www.polyglot.expert/>, polecamy szczególnie zakładkę ‘E-course’ z darmowym kursem online zawierającym wiele gier edukacyjnych. Przed przystąpieniem do działania należy się zalogować do systemu w celu identyfikacji (nazwa użytkownika; hasło). Wszystkie materiały są dostępne po angielski, holendersku, włosku, grecku, turecku i bułgarsku.

Bibliografia/Webography

https://www.ucy.ac.cy/nursery/documents/Analytika_programmata/analytiko_programma_yp_p.pdf

<http://informath.eu/>

<http://baseproject.eu/about-us/>

<http://fefeproject.eu/>

<http://www.polyglot.expert/>

Anderson, C, A. (2007) *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research and Public Policy*. New York: Oxford University Press.

ATL. (2016) *Playing to Learn: A Guide to Child Led Play and Its Importance for Thinking & Learning*. London: Di Chilvers.

Bishop, J. (2015) *Psychological and Social Implications Surrounding Internet and Gaming Addiction*. USA: IGI Global.

Department for Children, School and Families. (2009) *Learning, Playing & Interacting: Good Practice in The Early Years Foundation Stage: The National Strategies Early Years*. [Online] [Accessed 25th May 2018]. <https://www.keap.org.uk/documents/LearningPlayingInteracting.pdf>

Gray, P. (2013) *Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant and Better Students for Life*. New York: Basic Books.

Hansen, A. (2013) *Games, Ideas and Activities for Early Years Mathematics*. UK: Pearson.

Hetzel, R.L. (2012) *The Great Recession: Market Failure or Policy Failure*. New York: Cambridge University Press.

Light, Richard (2012) *Game Sense: Pedagogy for Performance, Participation & Enjoyment*. New York: Routledge.

M.G (2014) Maths Games: Free Online Maths Games. [Online] [Accessed 3rd June, 2018]<http://www.maths-games.org/counting-games.html>

O'Brien, P. (2003) *Using Science to Develop thinking Skills at Key Stage 3: Materials for Gifted Children*. New York: David Fulton Publishers.

Ofstead (2015) Teaching and play in the early years- a balancing Act? A Good Practice Survey to Explore Perceptions of Teaching and Play in The Early Years. [Online] [Accessed 25th May 2018] https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/444147/Teaching-and-play-in-the-early-years-a-balancing-act.pdf

Turnbull, F (2017) *Learning with Music: Games & Activities for The Early Years*. David Fulton: Routledge.

Waterfield, R. (1993) *Plato: Republic*. Oxford World Classics. New York: Oxford University Press.