

Alina Nowak

Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 8, Szkoła Podstawowa Nr 18, Gliwice

Grywalizacja w edukacji wczesnoszkolnej – możliwości wykorzystania metody w kształceniu uczniów klas 1–3

Gamification in primary education –
possible usages of the method in grades 1–3

Słowa kluczowe

metoda, edukacja wczesnoszkolna, gra, grywalizacja, motywacja, zaangażowanie

Streszczenie

Grywalizacja jest świadomym i celowym zastosowaniem różnych narzędzi, mechanizmów i technik, które spowodują zwiększenie zaangażowania, motywacji, lojalności oraz zmodyfikują pewne nawyki. W procesie grywalizacyjnym wykorzystywane są narzędzia oraz sposób myślenia z gier w celu rozwiązania określonego problemu.

Narzędzia grywalizacyjne stosowane są w dużych organizacjach w celach marketingowych, sprzedażowych lub sprawdzają się w zarządzaniu zasobami ludzkimi. Coraz częściej walory grywalizacji dostrzegane są również w edukacji.

W artykule zaprezentowano przykład zastosowania grywalizacji w klasie drugiej edukacji wczesnoszkolnej. W przypadku dzieci w młodszym wieku szkolnym może ona pomóc pokonać pewne ograniczenia, nastawienia oraz nastroje. Przeprowadzony projekt pilotażowy pokazuje, że grywalizacja jest innowacyjną metodą znajdującą zastosowanie w edukacji wczesnoszkolnej w dobie dynamicznego rozwoju systemów komunikacyjno-informacyjnych wspierających działanie zarówno dzieci, jak i nauczyciela.

Keywords

method, primary education, game, gamification, motivation, involvement

Summary

Gamification is the conscious and purposeful usage of different tools, mechanisms and techniques which cause the increase of motivation, involvement and loyalty as well as modifying certain habits. In the process of gamification, tools and ways of thinking taken from games are used in order to solve a given problem.

Tools of gamification are used in big organisations in marketing and sales as well as in human resources management. Increasingly, the values of gamification are being noticed in education.

This article presents an example of gamification in the second grade of primary school. In the case of younger school children, gamification may help to overcome certain limitations, attitudes, and moods as an innovative method which is useful in primary school, especially when communicative and informative systems support the actions of children and teachers.

Wstęp

Obecny system edukacyjny charakteryzuje się poszukiwaniem optymalnych rozwiązań w pracy z dzieckiem, które umożliwiają całkowite wykorzystanie jego potencjału. A. Marszałek pisze, że istoty kształcenia upatruje się w powszechnej aktywizacji ucznia¹. Uczeń powinien być aktywnym współuczestnikiem procesu edukacyjnego, ponieważ treści nauczania podane w gotowej formie w niewielkim stopniu angażują go i wpływają na efektywność przyswajania wiedzy. Jak zauważa Jolanta Karbowniczek, bardzo ważny okres w pracy z dzieckiem to czas edukacji wczesnoszkolnej: „Edukacja ta odnosi się do szczególnej elastyczności psychiki dziecka w tym wieku. Okres wczesnoszkolny to czas kształtowania kariery edukacyjnej człowieka, jego przyszłej pozycji społecznej, motywacji do nauki oraz trudnej sztuki wyboru wartości, w wyniku czego uczniowie zaczynają funkcjonować w realnym świecie zewnętrznym”². Bardzo istotne jest, by w sposób ciekawy dla dziecka umożliwić mu nabywanie wiedzy, poglądów, przekonań, możliwości zmieniania otaczającej go rzeczywistości, gotowości do podejmowania działań praktycznych

¹ A. Marszałek, *Metody aktywizujące w kształceniu*, w: *Encyklopedia Pedagogiczna XXI wieku*, E. Różycka (red.), Warszawa 2004, s. 210.

² J. Karbowniczek, *Zintegrowana edukacja wczesnoszkolna z językiem angielskim*, Warszawa 2012, s. 7.

i intelektualnych, a także chęci rozwijania swoich zainteresowań, pasji oraz zdolności. Ważnym elementem w procesie edukacji, który pozwoli w interesujący sposób przekazać odpowiednie treści wychowawcze i dydaktyczne, jest dobór adekwatnych metod nauczania.

Obecnie można obserwować różne sposoby pracy dydaktyczno-wychowawczej w szkole. Według Cz. Kupisiewicza metoda to „[...] celowo i systematycznie stosowany sposób pracy nauczyciela z uczniami umożliwiający uczniom opanowanie wiedzy wraz z umiejętnością posługiwania się nią w praktyce, a także rozwijanie zdolności i zainteresowań poznawczych”³. Metody nauczania pomagają nauczycielom w procesie wdrażania dzieci do opanowania jak największej ilości informacji, które będą mogły wykorzystać w szkolnej oraz pozaszkolnej rzeczywistości. Jak pisze I. Adamek, metody są wyznacznikiem efektywności nauczania, a także jego atrakcyjności⁴. C. Langier twierdzi, że najlepsze metody to te, które aktywizują wychowanków, motywują ich do pracy, pozytywnie wpływają na ich wiarę w siebie i swoje możliwości oraz umożliwiają praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy⁵. Dziecko na etapie edukacji elementarnej powinno mieć możliwość pracy za pomocą takich metod, które uwzględnią jego potrzebę poszukiwania, poznawania, odkrywania, doświadczania oraz jego aktywność. Jedną z metod, która stwarza wiele sytuacji edukacyjnych sprzyjających działaniu, podejmowaniu zadań, inspirowaniu, stawianiu wyzwań, jest grywalizacja.

Istota metody grywalizacji

Słowo „grywalizacja” często kojarzy się z grą i w rzeczywistości z grą ma wiele wspólnego, choć nie zawiera wszystkich jej elementów. Grywalizacja (ang. *Gamification*) jest jednym z nowoczesnych trendów w edukacji, coraz szerzej torującym sobie drogę. Jest świadomym i celowym zastosowaniem technik wykorzystywanych w grach w sytuacjach z nimi niezwiązanych⁶. Metoda grywalizacji łączy w sobie elementy nauczania,

³ Cz. Kupisiewicz, hasło: *Metody nauczania*, w: *Encyklopedia pedagogiczna*, Warszawa 1993, s. 352.

⁴ I. Adamek, *Podstawy edukacji wczesnoszkolnej*, Kraków 1997, s. 64.

⁵ C. Langier, *Rola nauczyciela w rozwoju aktywności dziecka w młodszym wieku szkolnym*, w: *Tradycja i nowoczesność w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej*, U. Ordon, A. Pękala (red.), Częstochowa 2008, s. 179.

⁶ M. Jankowski, *Grywalizacja – wykorzystanie elementów gier do modyfikowania zachowań ludzi*, „Nauki Społeczne. Social Sciences” 2013, nr 2(8).

szkolenia, komunikacji, informacji i rozrywki, a jej narzędzia służą do poszerzania wiedzy i rozwijania kompetencji. Grywalizacja przeplata naukę z rozrywką, przez co zdobywanie wiedzy oraz umiejętności jest bardzo atrakcyjne dla uczestnika. Jak pisze P. Świątek, pozytywne emocje, które towarzyszą graczom w trakcie gry, oraz zaangażowanie poprzez aktywny udział wpływają na motywację, a co za tym idzie na skuteczność uczenia się⁷. Uczestnictwo w zgamifikowanych działaniach zwiększa motywację, co powoduje wzrost zaangażowania w daną działalność, nawet jeśli uważana jest ona za nudną i rutynową. M. Głowska zwraca uwagę na zjawisko stopniowej utraty pasji, chęci do uczenia się, zmiany pozytywnego nastawienia uczniów do działań szkolnych wraz z upływem czasu, dlatego stymulowanie motywacji powinno być zadaniem ciągłym, systematycznym i koniecznym⁸. Zdaniem L. Niebrzydowskiego postawa, jaką uczeń reprezentuje wobec szkoły, jest zależna od rodzaju motywacji, która sprawia, że dziecko uczy się samodzielnie lub wymaga dopingu innych osób. Również wyniki nauczania, które uczeń osiąga, są związane z tym, czy nauka sprawia mu przyjemność, czy przejawia zainteresowania wiedzą, czy ma w sobie poczucie odpowiedzialności i obowiązku, czy kieruje nim potrzeba zdobywania wiedzy oraz czy widzi zależność zdobytej wiedzy ze swoimi planami i dążeniami⁹. Według M. Boekaerts „motywacja i emocje są dla edukacji niezbędne, ponieważ razem zapewniają, że uczniowie w dużym stopniu przyswajają nową wiedzę i umiejętności. Gdyby wszystko, co dzieje się w klasie, było ciekawe i zabawne, młodzi ludzie w naturalny sposób by się w to angażowali. Jednak młodzież ma do czynienia z wieloma zadaniami, które się jej nie podobają, które nie są interesujące lub w przypadku których młodzi ludzie nie czują się kompetentni, by je wykonać. Nauczyciele powinni zatem wiedzieć, jak przystosować program nauczania i sposób prowadzenia lekcji do tego, by uczniowie postrzegali zajęcia jako ciekawsze, celowe i przyjemne”¹⁰. Grywalizację wśród innych metod wyróżnia

⁷ P. Świątek, *Rodzaje gier użytkowych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis, Studia de Cultura” 2014.

⁸ M. Głowska-Sołdatow, *Motywacja do uczenia się uczniów w młodszym wieku szkolnym*, Warszawa 2016, s. 49.

⁹ L. Niebrzydowski, *Wpływ motywacji na uczenie się*, Warszawa 1972, s. 8.

¹⁰ M. Boekaerts, *Kluczowa rola motywacji i emocji w uczeniu się w szkole*, [w:] *Istota uczenia się. Wykorzystanie wyników badań w praktyce*, red. H. Dumont, D. Istance, F. Benavides, Warszawa 2013, s. 142.

możliwość śledzenia i analizy konsekwencji podjętych działań. W czasie „grania” uczestnik zdobywa doświadczenie i poprawia umiejętność rozwiązywania różnych problemów bez ponoszenia ryzyka, które się wiąże z podejmowaniem błędnej decyzji. Grywalizacja powinna spełniać kilka kryteriów: realizować założony wcześniej cel; dawać satysfakcję z wykonywania wyznaczonych czynności; wykorzystywać mechanizmy znane z gier, np. nagradzanie, dostarczanie informacji zwrotnej, elementy zaskoczenia; dotyczyć czynności z prawdziwego życia, które normalnie nie są związane bezpośrednio z grami; ma zwiększać motywację ludzi do wykonywania tych czynności¹¹. Grywalizacja w edukacji ma na celu zwiększenie zaangażowania, efektywności i pozytywnego nastawienia uczniów do nauki. Dodatkowo, zgrywalizowanie zajęć pozwala na indywidualizację nauczania poprzez umożliwienie dojścia do celu – czyli np. uzyskania oceny końcowej z przedmiotu – różnymi ścieżkami wybranymi przez każdego ucznia indywidualnie, zgodnie z jego poziomem wiedzy, zainteresowań, talentami, chęcią do rozwijania się. Grywalizacji podlega cały cykl zajęć, np. dany przedmiot/moduł, semestr czy nawet rok szkolny¹². Najważniejszymi elementami grywalizacji są:

- punkty będące rodzajem nagrody, jaką można uzyskać za różnego rodzaju aktywności,
- poziomy, które pokazują, jaki jest status gracza, i obrazują miejsce w rankingu względem innych,
- tabele, które pozwalają graczowi monitorować ilość zdobytych punktów w czasie gry,
- odznaczenia obrazujące osiągnięcia gracza, pokazujące, z jakimi wyzwaniami się zmierzył,
- wyzwania, których realizacji trzeba się podjąć w celu wejścia na wyższy poziom lub po to, by otrzymać punkty¹³.

Punkty, odznaki i nagrody, które uczestnik zdobywa za kolejne osiągnięcia, aktywizują go i skłaniają do podjęcia jeszcze większego wysiłku w rywalizacji z pozostałymi użytkownikami systemu.

¹¹ J. Siadkowski, *Grywalizacja. Zrób to sam*. Poradnik, Warszawa 2014, s. 8.

¹² J. Mytnik, W. Glac, *Zostań mistrzem gry! Grywalizacja w edukacji*, Moduł 1 Podstawowe założenia grywalizacji w edukacji, Kursy internetowe z Operonem, 2016, s. 3-4.

¹³ G. Zichermann, Ch. Cunningham, *Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, Sebastopol 2011.

Wykorzystanie grywalizacji w edukacji wczesnoszkolnej i jej rola w budowaniu motywacji u dzieci

Nauczyciele wciąż poszukują najskuteczniejszych metod nauczania, aby zachęcić uczniów do pozytywnych działań w procesie edukacyjnym. Powinny one pomóc dziecku zrozumieć temat i zachęcić do dalszych poszukiwań oraz pogłębiania wiedzy, a także zmotywować je do działania. Takie właśnie cechy można odnaleźć w zajęciach opartych na grywalizacji, podczas których uczniowie są dowartościowani i docenieni oraz mają poczucie, że praca, którą wykonują, jest warta ich zaangażowania i największego wysiłku¹⁴.

W roku szkolnym 2015/2016 uczniów klasy drugiej szkoły podstawowej w Gliwicach objęto tygodniowym cyklem zgrywalizowanych zajęć. Jak twierdzi J. Kurylew¹⁵ w jednym z wywiadów, żeby grywalizacja była dobrze wykorzystana, trzeba na samym początku określić problemy i sformułować zadania. Taki początek miało również stworzenie tygodniowego bloku zajęć dla klasy drugiej edukacji elementarnej, gdzie została ustalona odpowiednia strategia działań oraz zaplanowane wykorzystanie różnych mechanizmów gier.

Przeprowadzenie cyklu zajęć bazujących na grywalizacji było niewątpliwie twórczą i motywującą do działania formą pracy. Zrealizowany projekt pt. „Pies i człowiek”¹⁶ rozpoczął się od rozmowy z rodzicami uczniów, zainicjowanej na zebraniu szkolnym. Zostali oni poinformowani o zasadach i celach projektu oraz korzyściach, jakie mogą płynąć z takiej formy przeprowadzonych zajęć. Rodzicom zostało przybliżone pojęcie motywacji wewnętrznej ucznia jako „[...] przyjemności czerpanej z nauki, większej ciekawości świata; niższego poziomu lęku przed szkołą; z tendencją do głębszego przetwarzania informacji, poszukiwania lepszych strategii uczenia się; ze skłonnością do podejmowania zadań stanowiących wyzwanie; z lepszymi osiągnięciami w nauce¹⁷ dla lepszego zrozumienia działań podjętych przez nauczyciela. Kolejnym etapem

¹⁴ S. Covey, 8. *Nawyki, Od efektywności do wielkości i odkrycia własnego głosu*, Poznań 2005, s. 205.

¹⁵ Iłji Kurylew – grywalizator pracujący nad takimi projektami jak Britrisk24 oraz LinguaLeo.

¹⁶ Projekt zrealizowany przez mgr Alinę Nowak w klasie II d Szkoły Podstawowej nr 18 im. Jana Pawła II w Gliwicach.

¹⁷ J. Uszyńska-Jarmoc, *Rodzaje motywacji w procesie uczenia się przez całe życie – nowe perspektywy teoretyczne i metodologiczne*, Białystok 2011, s. 510.

była rozmowa z uczniami, którzy z wielkim entuzjazmem przyjęli informację o sześciodniowym projekcie (pięć dni lekcyjnych oraz wycieczka do schroniska dla psów). Pierwszego dnia zapoznano dzieci z regułami i celami projektu. Uczniowie nie mieli żadnych problemów ze zrozumieniem zaproponowanego sposobu oceniania ich pracy podczas tygodniowej realizacji zadań. Do tematu wprowadził ich gość – pluszowy pies Reks, który opowiedział im swoją historię i pokazał film o przyjaciółkach ze schroniska. Dzieci bardzo przejęły się losem psów. Z wielką radością przyjęły informację, że dzięki ich pracy podczas najbliższego tygodnia będą mogły pomóc tym zwierzętom. Przez cały tydzień uczniowie za swoją pracę zamiast stopni otrzymywali psie kostki. Był to rodzaj nagrody za ich działania podczas projektu. Według P. Dix'a nagrody motywują każdego. Poprawiają naszą samoocenę, sprawiają, iż widzimy, że nasze wysiłki ktoś dostrzegł, że to, co robimy, jest cenne, a przede wszystkim że przyczyniliśmy się do osiągnięcia określonego celu. Jak podkreśla ten sam autor „[...] to nie rozmiar lub rodzaj nagrody są najistotniejsze, lecz sposób w jaki została ona przyznana”¹⁸. Liczba kostek zależała od trudności i jakości wykonania zadania. Na każdy dzień były przewidziane dwa punktowane ćwiczenia. W ciągu kolejnych dni każde dziecko mogło wylosować jedno dodatkowo punktowane zadanie. Poprawne wykonanie ćwiczenia wiązało się z otrzymaniem pięciu kostek. Przez pierwsze dwa dni nie było chętnych do podjęcia takiej dodatkowej aktywności, natomiast od trzeciego dnia uczniowie zaczęli podejmować tajemnicze wyzwania. Dla dzieci przygotowano także dwa zadania domowe, które były nagradzane kostkami. Miały one charakter nieobligatoryjny, więc również od uczniów zależało, czy je wykonają. Mimo dobrowolności podjęcia pracy, zadania domowe wykonali wszyscy uczniowie. Jedno z nich dzieci mogły oddać następnego dnia, za dwa dni lub za trzy dni, jednak każdy dzień zwłoki powodował uzyskanie mniejszej liczby kostek. Większość dzieci, poza dwójką, oddało pracę następnego dnia. Dzięki temu uczniowie ćwiczyli umiejętność kalkulacji opłacalności podejmowanych działań, a także samodzielnego podejmowania decyzji. Z prac domowych dzieci została stworzona książka pt. „Moja przygoda z Reksiem”. Siedmiolatki otrzymały karty, na których po każdym punktowanym zadaniu przyklejali zdobyte kostki. Na wypadek np. zagubienia karty lub odlepienia się kostki, nauczyciel posiadał kartę zbiorczą uzyskanych punktów i na bieżąco monitorował osiągnięcia

¹⁸ P. Dix, *Jak modelować zachowania uczniów i zarządzać klasą*, Warszawa 2013, s. 71.

uczniów. Tabele wyników odzwierciedlały kryteria zawarte w misji, wartościach i strategii – aby móc nieustannie śledzić proces i brać odpowiedzialność za swoje działania¹⁹.

Pies Reks towarzyszył uczniom cały tydzień. Codziennie rano był budzony piosenką pt. *I jak tu nie kochać psa* i wyciągany ze zrobionej przez dzieci budy. Był to bardzo ważny dla dzieci moment i od samego przekroczenia progu klasy wypytywały, czy już mogą obudzić psa. Reks zadawał dzieciom zadania i opowiadał ciekawe historie. Zadania dotyczyły wszystkich obszarów edukacji przewidzianych dla drugiej klasy szkoły podstawowej, miały różny stopień trudności i odmienne formy. Na koniec dnia uczniowie wkładali Rekxa z powrotem do jego budy, zostawiając mu laurki i obrazki wykonane z własnej inicjatywy, np. podczas przerw międzylekcyjnych.

Na koniec projektu, za zebrane w ciągu całego tygodnia kostki, uczniowie mogli kupić karmę i inne artykuły dla psów ze schroniska. Ilość zebranych kostek przekładała się na ilość towaru, jaki dziecko mogło zakupić. Sklep został zorganizowany wspólnie z rodzicami, a towar zakupiony z pieniędzy klasowych. Cały projekt zakończył się wizytą dzieci w schronisku, gdzie każdy ofiarował zakupione przez siebie rzeczy. Uczniowie z ogromną satysfakcją oddawali podarki i mieli poczucie, że zrobili coś naprawdę dobrego i ważnego. Zadowolenie z siebie było jeszcze większe, gdy otrzymali podziękowania od pracowników schroniska. Działania dzieci zostały również docenione przez dyrektor szkoły, do której uczęszczają siedmiolatki. Uczestnicy projektu zostali odznaczeni z jej rąk medalem „Przyjaciel psa”.

Uczniowie angażowali się w wykonywane zadania. Byli bardzo zmotywowani do działania. Jak pisze S. Covey: „[...] motywacja wewnętrzna jest jak zapałka – trzeba ją potrząsnąć, aby pojawił się płomień, po czym zapalają się pozostałe zapałki”²⁰. Dzieci każdego dnia dopytywały o różne szczegóły związane z projektem, np. czy dużo można kupić rzeczy dla psów za zdobyte kostki, czy mogą wykonać dodatkowe zadania, itp. Wykonywana praca opierała się nie tylko na indywidualnych osiągnięciach dzieci, ale także na zjednoczonym wysiłku zespołowym i wspólnych decyzjach. Uczniowie szybko zrozumieli, że zespół odnosi sukces, gdy potrafi współdziałać. Nauczyciel zwracał uwagę nie tylko na jakość wykonania zadania przez zespół, ale również na sposób współdziałania,

¹⁹ S. Covey, 8. *Nawyki...*, dz. cyt., s. 266.

²⁰ Tamże, s. 205.

zachowanie, przestrzeganie zasad pracy w grupie i jeśli miał podstawy, to nagradzał uczniów dodatkowymi kostkami.

Podczas zajęć u dzieci można było obserwować stopniowy wzrost poziomu motywacji do działania. Tygodniowy blok zgrywalizowanych lekcji również dla nauczycielki był źródłem satysfakcji, a także potwierdzeniem, że dzieci uwielbiają się uczyć, ciężko pracować, pokonywać swoje słabości, tylko muszą mieć wsparcie oraz jasno wytyczony i atrakcyjny cel. W tym przypadku była to pomoc psom ze schroniska. Dzieci opowiadały nieobecnym uczniom o projekcie. Siedmiolatki, które z różnych powodów nie mogły uczestniczyć w niektórych zajęciach, bardzo chciały wykonać zadania z dni poprzednich. W ten sposób pragnęły zdobyć kostki, które były do osiągnięcia podczas ich nieobecności, co starano się im umożliwić. Na koniec dnia dzieci otrzymały zadanie domowe, za które mogły otrzymać kostki, oczywiście z informacją, że decyzja o jego wykonaniu należy do nich, że nie muszą go zrobić, jeśli nie chcą. Determinacja, niesłabnące zaangażowanie, cierpliwość, radość, współdziałanie to słowa, którymi można opisać zachowanie i emocje dzieci podczas udziału w zgrywalizowanych zajęciach. Watro przytoczyć tu historię chłopca, który po tygodniowej nieobecności przyszedł do szkoły nie mając żadnej wiedzy na temat projektu „Pies i człowiek”. Nauczyciel celowo nie udzielił mu informacji dotyczących zajęć zgrywalizowanych w celu obserwacji jego działań na tle już mocno zaangażowanej klasy. Rezultat braku jasno wyznaczonego celu działań można było zaobserwować już następnego dnia, kiedy wszystkie dzieci miały zrobione zadanie domowe, a on jako jedyny nie. Nie zrobił, bo przecież kto nie chciał, nie musiał. Jego zdziwienie było ogromne, że jako jedyny nie wykonał tej pracy. W konsekwencji tego zdarzenia bardzo pozytywne okazało się zachowanie kolegów i koleżanek z klasy, którzy zaskoczeni jego postawą, same wyjaśnili mu zasady projektu, jak ważny jest jako jednostka w całym projekcie, bo jako klasa mogą nabierać więcej kostek, a tym samym pomóc większej ilości zwierząt. Podkreślili jego zalety jako ucznia i to, w jakich zadaniach może się przydać. Opowiedzieli mu o schronisku i o tym, co już do tej pory zrobili, ile punktów zdobyli. Reakcja chłopca na opowieści kolegów była dowodem na to, że grywalizacja zajęć przyczynia się do motywacji uczniów, ponieważ chłopiec nie tylko zrobił zadanie na następny dzień, ale pytał innych uczniów, co wcześniej robili i starał się nadrobić, jeśli to było możliwe, punktowane zadania, by zebrać jak najwięcej kostek. Braki w kostkach próbował też nadrabiać podejmując trud dodatkowych zadań.

Podczas zgrywalizowanych zajęć zrealizowano cele zajęć takie jak: rozbudzanie motywacji, kształtowanie pozytywnych postaw wobec świata ludzi i zwierząt, przeżywanie pozytywnych emocji związanych z dziecięcą rywalizacją, a także zostały stworzone warunki do różnorodnej aktywności dzieci w toku realizacji zadań. Ten tygodniowy projekt przypominał, że dzieci mają w sobie ogromne pokłady wrażliwości i miłości, dlatego tak ważne jest, by w dalszym życiu tego nie zatraciły. Podczas zajęć dzieci zaczęły dostrzegać swoje zalety i umiejętności, zaczęły się cenić, co poskutkowało wzrostem poczucia własnej wartości u wielu uczniów. Jak pisze B. Rogers „[...] pochodzące z zewnątrz dowartościowanie sprawia, że dziecko samo zaczyna się doceniać”²¹.

Podsumowanie

Kształcenie we współczesnym systemie edukacyjnym opiera się coraz częściej na metodach i formach aktywnych, które powoli wypierają metody podające, które nie sprzyjają czynnemu uczestnictwu w zabawie czy nauce²². Rola nauczyciela ulega zmianie z osoby będącej głównym źródłem wiedzy do organizatora i animatora różnych działań. Nauczyciel powinien być twórcą i kreatorem, który wspiera i inspiruje ucznia do aktywności w jego działaniach i zamierzeniach. Szczególnie ważny jest okres pierwszych lat w szkole, kiedy kształtuje się charakter człowieka i podczas którego dziecko zdobywa podstawy wiedzy. Doświadczenia z edukacji elementarnej decydują również o stosunku do dalszej nauki. Dlatego bardzo ważne jest stosowanie w nauczaniu metod takich jak grywalizacja, które są skuteczne w przekazywaniu treści, zawierają elementy zabawy, gry, ułatwiają zdobywanie wiedzy przez swoją atrakcyjność, a co za tym idzie – podnoszą efektywność kształcenia. Grywalizacja daje uczniom możliwość uczenia się od siebie wzajemnie. [...] Istotą systemu motywacyjnego gamifikacji są bowiem więzi społeczne wytwarzane w celu zwiększenia skuteczności i przyjemności gry²³. J. Delors wymienia w swoim raporcie cztery filary edukacji: uczyć się, aby żyć

²¹ B. Rogers, *Naprawa zachowania*, Warszawa 2014, s. 72.

²² U. Ordon, *Wykorzystanie metod aktywizujących przez nauczycieli przedszkoli i klas I–III – raport z badań*, Częstochowa 2015, s. 142.

²³ *Gamifikacja*, Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego opracowanego przez Laboratorium Dydaktyki Cyfrowej dla szkół województwa małopolskiego w 2017 roku.

wspólnie, aby wiedzieć, aby działać, aby być²⁴. Uważam, że można je zbudować w każdym dziecku, tylko trzeba użyć odpowiednich metod, które zmotywują je wewnątrznie do chęci tworzenia owych filarów.

Bibliografia

- Adamek I., *Podstawy edukacji wczesnoszkolnej*, Kraków 1997.
- Boekaerts M., *Kluczowa rola motywacji i emocji w uczeniu się w szkole*, w: *Istota uczenia się. Wykorzystanie wyników badań w praktyce*, H. Dumont, D. Istanca, F. Benavides (red.), Warszawa 2013.
- Covey S., *8. Nawyk, Od efektywności do wielkości i odkrycia własnego głosu*, Poznań 2005.
- Dix P., *Jak modelować zachowania uczniów i zarządzać klasą*, Warszawa 2013.
- Głoskowska-Soldatow M., *Motywacja do uczenia się uczniów w młodszym wieku szkolnym*, Warszawa 2016.
- Jankowski M., *Grywalizacja – wykorzystanie elementów gier do modyfikowania zachowań ludzi*, „Nauki Społeczne. Social Sciences” 2013, nr 2(8).
- Karbowniczek J., *Zintegrowana edukacja wczesnoszkolna z językiem angielskim*, Warszawa 2012.
- Kupisiewicz Cz., hasło: *Metody nauczania*, w: *Encyklopedia pedagogiczna*, Warszawa 1993.
- Langier C., *Rola nauczyciela w rozwoju aktywności dziecka w młodszym wieku szkolnym*, w: *Tradycja i nowoczesność w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej*, U. Ordon, A. Pękała (red.), Częstochowa 2008.
- A. Marszałek, *Metody aktywizujące w kształceniu*, w: *Encyklopedia Pedagogiczna XXI wieku*, proszę podać redaktora, Warszawa 2004.
- Mytnik J., W. Glac, *Zostań mistrzem gry! Grywalizacja w edukacji, Moduł 1 Podstawowe założenia grywalizacji w edukacji*, Kursy internetowe z Operonem, 2016.
- Niebrzydowski L., *Wpływ motywacji na uczenie się*, Warszawa 1972.
- Ordon U., *Wykorzystanie metod aktywizujących przez nauczycieli przedszkoli i klas I–III – raport z badań*, Częstochowa 2015.
- Rogers B., *Naprawa zachowania*, Warszawa 2014.
- Siadkowski J., *Grywalizacja. Zrób to sam. Poradnik*, Warszawa 2014.
- Świątek P., *Rodzaje gier użytkowych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis, Studia de Cultura” 2014.
- Uszyńska-Jarmoc J., *Rodzaje motywacji w procesie uczenia się przez całe życie – nowe perspektywy teoretyczne i metodologiczne*, Białystok 2011.
- Zichermann G., Ch. Cunningham, *Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, Sebastopol 2011.

²⁴ *Edukacja w niej jest ukryty skarb*, raport dla UNESCO Międzynarodowej Komisji do spraw edukacji dla XXI wieku, opracowany pod przewodnictwem J. Delorsa, Warszawa 1998.