

GAMIFIKACJA W EDUKACJI POLONISTYCZNEJ: OD MODELU TEORETYCZNEGO DO PRAKTYKI SZKOLNEJ

GAMIFICATION IN POLISH LANGUAGE' EDUCATION: FROM THE THEORETICAL MODEL TO THE SCHOOL PRACTICE

Anna Podemska-Kaluża

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
ul. A. Fredry 10
61-701 Poznań
e-mail: podemska@amu.edu.pl

Abstract: The aim of the article is an attempt to determine the place of gamification in Polish language education, especially at the secondary school standard. The author reflects on the role and scope of using computer game mechanisms in teaching Polish literature and language. The text shows different attitudes of teachers and students towards the perspective of computer games activating in lessons: from fascination and satisfaction with a new, creative work tool ("tablet children" and digital teenagers) to skepticism and conscious abandonment of this method (some of the Polish language teachers, especially in high schools). The educational potential of games is conducive to highlighting the benefits of gamification in teaching Polish at school, especially in view of further development of the modern digital school. The article explores the role of gamification as an innovative tool in the teaching of Polish literature and language in the context of traditional teaching methods and strategies. The use of computer game' mechanisms in lessons is already an important didactic proposition due to the impact of multi-technologies and cyberspace on the educational processes of digital natives". An important educational issue is the use of gamification during the artistic reception of literary texts, especially from the canon of school readings. The use of innovative solutions stimulates students' interest in classical literature and may reduce the negative occurrence of pupils' unreadiness. The author proves that skilful and effective activation of computer game mechanisms during Polish language lessons contributes to the increase of educational added value and intensification of psycho-emotional development of students.

Keywords: gamification, Polish language teacher, digital student, innovative education, computer games.

Wprowadzenie

Od wielu lat gry dydaktyczne są obecne w edukacji polonistycznej. Podczas procesu nauczania literatury i języka polskiego nauczyciele z powodzeniem sięgają po gry „analogowe”: gry planszowe, gry symultaniczne, gry strategiczne, gry logiczne, gry karciane, a nawet gry biograficzne. Krzysztof Kruszewski zwrócił uwagę na ich wysoką użyteczność w nauczaniu: *Gry kształtują wiele umiejętności poznawczych i społecznych, takich jak rozwiązywanie problemów, strukturyzacja, pod kątem zadania, napływających wiadomości, prowadzenie negocjacji i dyskusji, techniki współpracy i rywalizacji. Ćwiczą giętkość i płynność myślenia, są okazją do treningu wynalazczości [...] Ponieważ w czasie gry uczeń styka się z wiadomościami, rekonstruuje je i sam wytwarza nowe, wiadomości te łatwo zapadają w pamięć, są trwałe i w przyszłości łatwo dadzą się wykorzystać* [1].

Rewolucja cyfrowa i dynamiczny rozwój społeczeństwa informacyjnego spowodowały, że na lekcjach języka polskiego coraz częściej są uaktywniane gry komputerowe [2]. Stają się one skutecznym instrumentem dydaktycznym, budzącym ogromne zainteresowanie uczniów na każdym etapie edukacyjnym, zwłaszcza na poziomie szkoły ponadpodstawowej. Gry komputerowe, które są fenomenem kulturowym i przedmiotem badań ludologii (*game studies*) [3], mają silnie różnicowany public relation w środowisku nauczycielskim [4]. Te nowoczesne środki dydaktyczne pozostają dla niektórych nauczycieli zbędną innowacją dydaktyczną. Dla innych szkolnych polonistów stanowią ważne narzędzia, w sposób trwały funkcjonujące w metodycznym instrumentarium. Obok postaw twórczej i efektywnej implementacji *problematyka pragmatycznego wykorzystania gier komputerowych w szkole spotyka się też z lekceważeniem i z ostentacyjnym odrzuceniem. Nauczyciele zwracają uwagę, że gry komputerowe mogą stać się*

edukacyjną «puszką Pandory», a ich zaistnienie na lekcjach nie przyniesie żadnej korzyści dydaktycznej [5]. Pomimo zróżnicowanej oceny przydatności gier komputerowych w dydaktyce szkolnej pojawiają się one coraz częściej na „godzinach polskiego”, stanowiąc w różnym stopniu ważne wsparcie tradycyjnych działań lekcyjnych. Obecność tych narzędzi w szkolnej edukacji polonistycznej dowodzi otwarcia nauczycieli na realizację zadań edukacyjnych wpisanych w model innowacyjnej szkoły cyfrowej.

Gamifikacja w instrumentarium metodycznym szkolnego polonisty

Z uaktywnianiem edukacyjnego potencjału gier komputerowych wiąże się gamifikacja, nazywana synonimicznie grywalizacją lub gryfikacją [6]. Termin ten oznacza wykorzystanie mechanizmów gier komputerowych w celu zaangażowania ich użytkowników w realizację konkretnych zadań [5, 6]. Podczas gamifikacji ważną rolę pełni system pozytywnych wzmocnień, przyczyniających się do podniesienia efektywności działania. Według Moniki Wawer, *grywalizacja to koncepcja wykorzystująca określone mechanizmy i techniki do zwiększania zaangażowania, modyfikowania zachowań i przyzwyczajzeń ludzi. Stosowana jest w biznesie m.in. w marketingu, sprzedaży, zarządzaniu zasobami ludzkimi, a obecnie coraz częściej w edukacji* [7].

Gamifikacja funkcjonuje w edukacji polonistycznej od ponad dekady, jednak dopiero od kilku lat jest uaktywniana w zdecydowanie większym zakresie. Dziś bez wnikliwych badań edukacyjnych na dużej próbie respondentów trudno rozstrzygnąć czy jest to efekt mody edukacyjnej, czy też przejaw stałej obecności w Dydaktyce szkolnej. We współczesnej dydaktyce polonistycznej obserwowany jest wzrost zainteresowania tym środkiem dydaktycznym i na poziomie teorii, i w praktyce szkolnej. Zakres uaktywnienia mechanizmów gier komputerowych stał się przedmiotem refleksji naukowej, która wpisała się w dyskusję nad koniecznością zmian w polskim systemie edukacyjnym, zwłaszcza w odniesieniu do nowych zadań nauczycieli w e-szkole. Wśród publikacji z zakresu dydaktyki literatury i języka polskiego należy odnotować następujące teksty poświęcone gamifikacji: *Dzisiejszy homo player* Dominiki Urbańskiej-Galanciak [8], *Komputerowe RPG w szkole* Pawła Sporka [9], *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury* Rafała Kochanowicza [10], *Gry komputerowe w praktyce dydaktycznej. Kilka uwag* Artura Jabłońskiego [11], *Grywalizacja w edukacji polonistycznej - od kontrowersji do fascynacji* Anny Podemskiej-Kałuży [5].

Wprowadzenie gamifikacji do edukacji polonistycznej jest jedną z konsekwencji dostosowania współczesnej szkoły do potrzeb „cyfrowych tubylców” [12]. Adaptację nowatorskiego instrumentu dydaktycznego na „godzinach polskiego” ułatwiła jego obecność w innych szkolnych dydaktykach szczegółowych [13], zwłaszcza

w nauczaniu języków obcych [14]. Uaktywnianiu gamifikacji w polonistyce szkolnej sprzyja otwarty dostęp do Internetu i odbiorcza fascynacja młodzieży kulturą Sieci. Zainteresowanie „tabletowych dzieci” i e-nastolatków grami komputerowymi wynika z przynależności do gwałtownie rozwijającego się społeczeństwa wiedzy, wszechobecności technologii informacyjnych w codziennym życiu i z immersyjnego zanurzenia młodych ludzi w cyberprzestrzeni. Multitechnologie absorbują uwagę młodego pokolenia: żadne inne medium nie jest w stanie tak zaintrygować uczniów [15]. Europejski Instytut Grywalizacji Biznesu zwrócił uwagę na proporcjonalny rozkład czasu poświęcanego przez młodych „cyfrowych tubylców” na gry i edukację. Według danych szacunkowych tej instytucji, *przeciętny nastolatek spędza ok. 10 tysięcy godzin na nauce. Tyle samo czasu poświęca na gry komputerowe. O ile jednak czas spędzony na grach jest dla nich przyjemny i ekscytujący, o tyle nauka przysparza im niekiedy o zniechęcenie i znudzenie* [16].

Nieograniczona mobilność uczniów i ich coraz wyższe kompetencje w zakresie TIK potęgują fascynację grami, z którymi współcześni uczniowie obcuja od wczesnego dzieciństwa. Gry są niezwykle popularnymi tekstami kultury obrazu, które na stałe wpisały się w antropologię codzienności dzisiejszych „tubylców cyfrowych” [17]. Przynależność gier do głównego nurtu kultury popularnej [11, 18] zadecydowała o ich wysokiej atrakcyjności jako obiektów fascynacji odbiorczych „tabletowych dzieci” i cyfrowych nastolatków.

Obserwacje zachowań dzieci i młodzieży podczas „godzin polskiego” pozwalają stwierdzić, że stopień identyfikacji uczniów z grami komputerowymi jest bardzo wysoki. Ludyczny charakter gier nie wyklucza ich wpływu na współczesną dydaktykę szkolną [19]. Przeprowadzone przeze mnie badania ankietowe dowodzą, że gry komputerowe mają w ocenie uczniów szkół ponadpodstawowych ogromny potencjał edukacyjny. Ekspansja gamifikacji nie jest tylko zjawiskiem edukacyjnym obserwowanym w szkołach podstawowych i ponadpodstawowych. Jak dowodzą ustalenia Magdaleny Bieleni-Grajewskiej [20], Moniki Wawer [7] czy też Anny Wittenberg [21], gamifikacja staje się coraz bardziej popularnym instrumentem w dydaktykach współczesnej szkoły wyższej.

Gamifikacja w procesach nauczania-uczenia się

Gamifikacja w edukacji polonistycznej jest zagadnieniem, którego znaczenie wzrasta z roku na rok. To progresywne zjawisko edukacyjne stanowi przedmiot uważnych obserwacji empirycznych w przestrzeni szkolnej. Zróżnicowanie płaszczyzn obecności mechanizmów gier w procesach edukacyjnych w instrumentarium szkolnych polonistów wynika z dyskusji o tym, w jakim stopniu edukacja polonistyczna powinna uwzględniać potrzeby pokolenia Sieci [5, 10]; jakie działania wpisane w modus cyfrowej szkoły powinny zaistnieć na godzinach polskiego [11, 22]; w jakim zakresie rozwój społeczeństwa

informacyjnego powinien wpływać na modyfikację dotychczasowego warsztatu metodycznego [22].

Obserwacja rzeczywistości szkolnej dowodzi, iż obecność gamifikacji w nauczaniu języka polskiego stała się faktem edukacyjnym. Uaktywnianie tego nowoczesnego instrumentu dydaktycznego wskazuje, że polonistyka szkolna umożliwia twórczy rozwój uczniów z uwzględnieniem ich bieżących potrzeb, jest otwarta na nowatorskie rozwiązania z obszaru multitechnologii, podejmuje innowacyjne formy aktywizacji poznawczej dzieci i młodzieży. To odpowiedź na styl życia młodych „tubylców cyfrowych”, którzy realny świat zabawy i kontaktów z rówieśnikami zamienili na samotne doświadczenia w cyberprzestrzeni, jednostkowe obcowanie z kulturą 2.0 oraz wirtualny plac gier [18]. Zwrot ku edukacyjnemu wykorzystaniu mechanizmów gier na lekcjach poświęconych literaturze i językowi polskiemu poświadcza realizację nowych celów kształcenia i kreatywność wyzwań „budzącej się szkoły”. Działania te wpisują się we współczesne trendy edukacyjne, które silnie eksplikują innowacyjność dydaktyczną i pedagogiczną.

Obecność gamifikacji we współczesnym instrumentarium metodycznym szkolnego polonisty wynika z poszukiwań nowych metod, technik i form twórczej pracy z uczniem w innych dziedzinach naukowych, nierzadko usytuowanych poza współczesną humanistyką. Przykładem wcześniejszych zapośredniczeń nowych sposobów oddziaływania edukacyjnego z innych obszarów poznawczych są: metoda 6 kapeluszy de Bono (ekonomia, marketing i zarządzanie, kluczowa technika komunikacji w biznesie), analiza SWAT (jedna z podstawowych metod analizy strategicznej przedsiębiorstwa), metoda kuli śnieżnej (zwana też dyskusją piramidową, metoda nielosowego doboru próby w psychologii i innych naukach społecznych), gry symulacyjne (wojskowość, *business-gaming* w ekonomii, zarządzanie, urbanistyka, transport) [23].

W Stanach Zjednoczonych przeprowadzono badania nad czynnikami warunkującymi postrzeganie gier komputerowych jako atrakcyjnych form uczestnictwa we współczesnej kulturze i edukacji. Zdaniem badanych, trzy kluczowe czynniki decydują o ogromnym zainteresowaniu, a nawet fascynacji młodzieży grami komputerowymi. Są to: fun, friends and feedback, czyli zabawa, przyjaciele i informacja zwrotna [24]. Spostrzeżenia i refleksje nauczycieli z powodzeniem stosujących mechanizmy gier komputerowych w polonistyce szkolnej potwierdzają, że te trzy niezbędne czynniki udanej i efektywnej gamifikacji motywują uczniów do zdecydowanie większego zaangażowania w działania lekcyjne, szczególnie podczas pracy z tekstem i nad tekstem literackim. Przeprowadzone w szkołach ponadpodstawowych gamifikacje dowiodły, iż uaktywnienie mechanizmów gier komputerowych podczas działań analityczno-interpretacyjnych zachęca licealistów i uczniów do pracy z kanonem literackim, po który współcześni uczniowie sięgają niechętnie. Badania przeprowadzone w poznańskich liceach i technikach wskazują, że uczniowie o wiele chętniej pochyliли się nad

zadaniami, których realizacja wiąże się z użyciem nowych technologii niż nad konwencjonalnymi formułami poleceń (tę uciążliwą dla dzisiejszych „cyfrowych tubylców” tradycję symbolizują papierowe podręczniki i zeszyty ćwiczeń, które w nikłym stopniu odwołują się do rzeczywistości wirtualnej). Zamiast analogowego nauczania nastolatki chcą podejmować aktywne działania z zakresu TIK i oczekują, że szkolna polonistyka uwzględni środki przekazu dostosowane do potrzeb młodego pokolenia. To przede wszystkim instrumentarium dydaktyczne związane z nowoczesnymi multitechnologiami i e-dydaktyką [22].

Gamifikacja na lekcjach języka polskiego: progresywna obecność

Progresywna obecność gamifikacji na „godzinach polskiego” wynika z postrzegania tego innowacyjnego narzędzia jako inspirującego pomysłu na kreatywne lekcje. Szkolnicy poloniści dostrzegli, że implementacja mechanizmów gier komputerowych w edukacji polonistycznej stanowi jeden ze sposobów na działania analityczno-interpretacyjne realizowane z pasją. Edukacyjny potencjał gier warto wykorzystać dla aktywizacji poznawczej e-nastolatków i podniesienia poziomu ich zaangażowania w działania lekcyjne, szczególnie w klasach nieukierunkowanych humanistycznie.

Propozycją dydaktyczną dla uczniów liceum i technikum na „godziny polskiego” z gamifikacją mogą być zajęcia z wykorzystaniem mechanizmów najpopularniejszej gry w historii ludzkości - Minecrafta. Minecraft stał się globalnym fenomenem kulturowym, jedną z ikon rewolucji technologicznej, podstawowym atrybutem McLuhanowego „człowieka elektronicznego”. Jest jedną z tych gier komputerowych, która nieustannie pobudza ludzki mózg do wzmożonej aktywności, inspirując do podejmowania wciąż nowych przedsięwzięć. W przypadku młodych „tubylców cyfrowych” nie bez znaczenia jest fakt, że Minecraft intensywnie stymuluje wyobraźnię i pozwala wizualizować śmiałe pomysły w ramach platformy projektowej. Fakt, że ta gra survivalowa o otwartym świecie koncentruje uwagę wielu milionów użytkowników na świecie był dodatkowym elementem motywującym do wykorzystania jej mechanizmów w edukacji.

O wyborze Minecrafta do gamifikacji na lekcjach języka polskiego w szkołach ponadpodstawowych w ramach autorskiego projektu zdecydowało kilka istotnych czynników:

- ogromne zainteresowanie młodzieży konstrukcyjnymi możliwościami gry (czynnik ten okazał się bardzo istotnym elementem motywującym uczniów do typowo polonistycznych działań analityczno-interpretacyjnych);
- dobra znajomość zasad gry przez młodych ludzi, bez konieczności poświęcania sporej ilości czasu na jej omówienie i wdrożenia do działań online;
- opcja wykorzystania trybu kreatywnego do pracy zespołowej (początkowo większość uczniów preferowała pracę indywidualną, jednak po pierwszych bardzo pozytywnych doświadczeniach część uczniów zdecydowała

się podjąć czynności edukacyjne w ramach małych grup – z istotnym zastrzeżeniem: uczniom została zapewniona możliwość swobodnego doboru członków takiego zespołu);

- łatwość obsługi platformy projektowej, która zapewnia stosunkowo szybką budowę modeli 3D;

- potencjalna użyteczność Minecrafta, jako narzędzia pozwalającego przeprowadzić lekcję języka polskiego w konwencji „ćwiczenia wyobraźni”.

Celem mojego projektu było określenie, w jaki sposób edukacyjny potencjał Minecrafta można wykorzystać do podniesienia stopnia znajomości wybranych lektur szkolnych, szczególnie w klasach niehumanistycznych. Punktem wyjścia do budowania wirtualnych rzeczywistości było dokładne zaznajomienie się uczniów z fragmentami tekstów, wyselekcjonowanymi z pozycji obowiązkowych dla omówienia na lekcjach języka polskiego w szkole ponadpodstawowej. W klasach o mniejszym stopniu znajomości gry zostały przeprowadzone zajęcia propedeutyczne na przykładzie tekstu niezwykle lubianego i cenionego przez młodzież - *Władcy pierścieni* J.R.R. Tolkiena. Fragmentem umożliwiającym wprowadzenie pierwszej gamifikacji był opis kopalni Moria (Khazad-dûm), która została bardzo szczegółowo przedstawiona w kultowej dla młodzieży trylogii. Rekonstrukcja powieściowej przestrzeni rozpoczęła się od stworzenia z oteksturowanych bloków Drzwi Durina, ogromnego, majestatycznego wejścia do kopalni Morii.

Podczas realizacji projektu nastąpiło wykorzystanie mechanizmów Minecrafta w działaniach wspomagających analizę następujących lektur szkolnych:

- mit „szklanych domów” w *Przedwiośniu* Stefana Żeromskiego (huty szkła, utopijna wizja osiedli domów ze szkła na brzegu morza, futurystyczne rozwiązania architektoniczne);

- realistyczny obraz Warszawy II połowy XIX wieku w *Lalce* Bolesława Prusa (sklep i mieszkanie Stanisława Wokulskiego przy Krakowskim Przedmieściu, zabudowa Alei Ujazdowskich, kamienica Łęckich przy ulicy Kruczej, wewnętrzna struktura kamienic w centrum miasta, dzielnica biedoty miejskiej na Powiślu);

- zmityzowana rzeczywistość galicyjskiego miasteczka w *Sklepiach cynamonowych* Brunona Schulza (motyw labiryntu, rynek, sklep z tekstyliami, pokój ojca Józefa, stare domy i kamienice, apteka, ogrody miejskie, dzielnica przemysłowo-handlowa, czyli ulica Krokodyli; transformacje terytorium);

- gospodarstwo (farma) i wiatrak z *Folwarku zwierzęcego* George’a Orwella;

- surrealistyczna przestrzeń w *Procesie* Franza Kafki (gotycka katedra, bank, odludne uliczki „stolicy”; ciemne, stare strychy; labirynt korytarzy, sale sądowe);

- „zamknięty” z powodu epidemii Oran w *Dżumie* Alberta Camusa (miasto jako więzienie i pułapka) [5].

„Lekcje Minecraftowe” w wydaniu polonistycznym to lekcje pobudzające wyobraźnię nastolatków, które odsyłają do spotkania z tekstem literackim, należącym do kanonu. Wykorzystanie mechanizmów gry komputerowej do omówienia fragmentu lektury szkolnej

gwarantuje ożywione dyskusje i wymianę różnych stanowisk, motywuje nawet najbardziej biernych uczniów do aktywnego uczestnictwa w zaproponowanych czynnościach analitycznych. Udana gamifikacja zachęca e-nastolatków do szczegółowej analizy konstrukcji świata przedstawionego utworu, inspirując do ćwiczeń z zakresu poetyki przestrzeni artystycznej. Gry potrafią stymulować procesy komunikacji na lekcji i przyczyniają się do bardziej efektywnego komunikowania się na forum klasowym, zwłaszcza uczniów niechętnie aktywizujących się werbalnie.

Realizacja projektu autorskiego dowiodła, że gamifikacja może przyczynić się do minimalizowania oddziaływania negatywnego trendu wśród młodzieży: wyboru gier komputerowych zamiast czytelniczego spotkania z książką. W ankietach poprzedzających lekcje z zastosowaniem mechanizmów Minecrafta młodzież zdecydowanie określiła swoje preferencje kulturowe: o wiele chętniej sięga po gry komputerowe niż po książki, które wymagają znacznie większej aktywności intelektualnej. Oznaczało to, że w grupie uczniów szkół ponadpodstawowych „homo lector” (człowiek czytający) jest wypierany przez postawę „homo ludens”, a więc Huizingowego człowieka zabawy i rozrywki. Przyczyną rezygnacji młodzieży z klasyki literackiej jest intensywny odbiór tekstów popkulturowych, bardzo często powiązanych z grami komputerowymi [11]. W projekcie zdecydowałam się odwołać do mechanizmów kultowej gry komputerowej, aby poprzez medium fascynujące młode pokolenie promować postawy czytelnicze i podwyższyć poziom zaangażowania uczniów w realizację podstawowych celów edukacji polonistycznej. W dobie świadomej rezygnacji uczniów z czytania jako podstawowej czynności intelektualnej człowieka warto wykorzystać gamifikację dla celów popularyzacji „czasu lektury” wśród „tubylców cyfrowych”. Dzisiejsi e-uczniowie wymagają nieustającej zachęty do zapoznania się z utworem literackim. Oczekują stosowania środków oddziaływania dydaktycznego, które będą oddziaływać polisensorycznie na ich mózg. Minecraft umożliwił spełnienie tych celów edukacyjnych i nadał działaniom lekcyjnym charakter interdyscyplinarny. Najważniejszym wnioskiem podsumowującym projekt stała się refleksja jednej ze szkolnych polonistek, iż inne podejście dydaktyczne przyniosło optymalny efekt edukacyjny. Dodatkowo, takie zastosowanie gamifikacji zapewniło uczniom wszechstronny trening intelektualny, o wiele bardziej intensywny niż podczas typowej lekcji języka polskiego, na przykład z wykorzystaniem pogadanki heurystycznej, metody problemowej bądź metod podających. Te same działania wdrożone za pomocą mechaniki gier komputerowych zostały zrealizowane z polotem, kreatywnością, a przede wszystkim w niestającym dyskursie z tekstem literackim.

Skuteczność gamifikacji w edukacji szkolnej

„Otwarcie się” polonistyki szkolnej na gamifikację wynika z potrzeby kreatywnego rozwiązywania problemów, które systematycznie pojawiają się na lekcjach języka

polskiego, Należą do nich chociażby niska aktywność werbalna współczesnych uczniów, apatia i dekoncentracja w wyniku przebudźcowania osobowości, brak zainteresowania treściami nauczania, stan nieczytania, niechęć do uczestnictwa w działaniach zespołowych. Gamifikacja może przyczynić się do zmiany negatywnego wizerunku szkoły z nauczaniem analogowym [25] (jako odpowiedź na stereotypowe pytanie uczniów i dorosłych: kto dziś lubi szkołę?).

Praktyczne zastosowanie mechanizmów gier komputerowych w edukacji polonistycznej na poziomie szkoły ponadpodstawowej pozwala określić kluczowe korzyści dla efektywnego nauczania przedmiotu. W ocenie szkolnych polonistów gamifikacja:

- jest atrakcyjnym sposobem aktywizacji poznawczej „cyfrowych tubylców”;
- angażuje uczniów w tworzenie sytuacji problemowej i umożliwia twórcze rozwiązanie problemu (oczekiwana umiejętność podczas rozwiązywania arkusza maturalnego);
- sprzyja wystąpieniu i doświadczeniu przyjemności z realizacji zadania („homo player” jako najnowsza odmiana Huizingowego „homo ludens”);
- stanowi sposób motywowania młodzieży do pracy z tekstem lub nad tekstem poprzez połączenie typowych działań analityczno-interpretacyjnych z kulturą zabawy („od doświadczenia przyjemności do nauki”);
- zachęca e-nastolatków do regularnych działań odbiorczych i powtarzania procedury analityczno-interpretacyjnej;
- pobudza do rywalizacji fair play;
- zwiększa efektywność oddziaływania dydaktycznego i pedagogicznego.

Wykorzystywanie gamifikacji na lekcjach języka polskiego przyczynia się do podniesienia efektywności procesów uczenia się cyfrowych nastolatków. W ankietach i wywiadach uczniowie szkół ponadpodstawowych wskazywali na następujące efekty:

- mogą sami określać tempo podejmowanych czynności edukacyjnych;
- bardziej dokładnie wykonują polecenia i powierzone im zadania;
- samodzielnie i w nieskrępowany sposób monitorują swoje postępy;
- w zdecydowanie większym stopniu angażują się w wykonywane ćwiczenia;
- łatwiej zapamiętują ważne informacje, zazwyczaj w sposób bezstresowy;
- częściej uaktywniają twórcze myślenie;
- przestają postrzegać działania lekcyjne jako „anachroniczną nudę” i „zło konieczne”;
- dostrzegają znaczenie interakcji międzyludzkich i chętniej pracują w małych grupach;
- dążą do uzyskania jak najlepszego efektu końcowego.

Uczniowie i nauczyciele zwrócili też uwagę, iż dzięki gamifikacji praca z utworem literackim, nawet tym nie lubianym i odrzucanym, staje się pozytywnym wyzwaniem, które motywuje do intensywnego wysiłku intelektualnego. Działania prowadzone na tekście to osiągnięcie kolejnych poziomów poznawczych (zgodnie z

mechaniką gier) – poprzez użycie narzędzia cyfrowego licealiści i uczniowie technikum ze zdecydowaniem większym zaangażowaniem podejmowali działania edukacyjne. Według młodych „tubylców cyfrowych” użyteczność tej metody aktywizującej młodych polega również na tym, że umożliwia ona lepsze zrozumienie analizowanego utworu i bardziej efektywne zapamiętanie ważnych informacji. Co więcej, ankietowani uczniowie deklarowali, że po lekcjach z gamifikacją są skłonni czytać więcej książek, również pozycji literatury pięknej.

Podsumowanie

Coraz częstsze stosowanie gamifikacji w szkolnej edukacji polonistycznej dowodzi, iż postęp technologiczny motywuje szkolnych polonistów do sięgania i wdrażania narzędzi cyfrowych w procesy nauczania literatury i języka polskiego na wszystkich poziomach edukacyjnych, ze szczególnym uwzględnieniem szkoły ponadpodstawowej. Przykłady merytorycznego aktywowania mechanizmów gier komputerowych na „godzinach polskiego” pozwalają przypuszczać, iż to innowacyjne rozwiązanie dydaktyczne będzie w coraz większym stopniu wykorzystywane przez nauczycieli.

Barierą w szybkim upowszechnianiu gamifikacji w edukacji polonistycznej może być stosunek części nauczycieli uczących w liceach i technikach, którzy uznają prymat tradycyjnego instrumentarium metodycznego (zwłaszcza wykładu i innych metod podających). Niechęć tych nauczycieli do metod rozszerzających dotychczasową perspektywę dydaktyczną jest istotnym ograniczeniem w kształtowaniu dialogu lekcyjnego z e-nastolatkami. Ta konserwatywna grupa szkolnych polonistów nie dostrzega, że utrwalony od dziesięcioleci sposób pracy z młodzieżą został unieważniony przez gwałtowny rozwój multitechnologii. Podczas badań uczniowie zwrócili uwagę, że zmieniły się modele funkcjonowania jednostki we współczesnym świecie, jednak polska szkoła nie nadąga za tempem zmian. W ocenie licealistów warsztat niektórych nauczycieli języka polskiego nie uległ koniecznym zmianom: nadal preferują analogowe nauczanie zamiast silnie aktywizujących, z udziałem multitechnologii [25].

Dla młodych „tubylców cyfrowych” funkcjonowanie w szkołach ponadpodstawowych grupy szkolnych polonistów, którzy z powodzeniem stosują gamifikację w praktyce, jest sygnałem pozytywnych zmian. Do modyfikacji warsztatu dydaktycznego motywuje tych nauczycieli wysoka edukacyjna wartość dodana tego wciąż innowacyjnego narzędzia. Wykorzystanie mechanizmów gier dla intensyfikacji procesów odbioru artystycznego dzieł literackich przynosi świetne efekty w klasach matematyczno-fizycznych, politechnicznych i biologiczno-chemicznych (szczególnie w klasach, w których przeważają uczniowie płci męskiej). Korzystanie z gamifikacji to również przejaw profesjonalizacji działań i podążania za zmianami dokonującymi się w edukacji w wyniku rewolucji technologicznej. Współczesne lekcje języka polskiego powinny umożliwiać kształcenia jednostki

twórczej i poszukującej, która będzie potrafiła korzystać z najnowszych osiągnięć społeczeństwa wiedzy.

Bibliografia

1. Kruszewski, K., Gry dydaktyczne, [w:] Sztuka nauczania. Czynności nauczyciela, red. K. Kruszewski, Warszawa 1991, s. 164-181.
2. Przybyła, M., „Ugrowienie” (w) edukacji, [w:] Edukacja jutra: aspekty wychowania i kształcenia we współczesnej szkole, red. A. Kamińska i P. Oleśniewicz, „Humanitas”, Sosnowiec, 2016, s. 235-247.
3. Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym, red. A. Surdyk, J.Z. Szeja, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, 2008.
4. Kowalczyk, K., Gry komputerowe – nowe zagrożenie czy szansa rozwoju współczesnych uczniów?, [w:] Edukacja w okresie przemian, red. A. Karpińska. Wydawnictwo Trans Humana, Białystok, 2010, s. 356-362.
5. Podemska-Kaluża, A., Grywalizacja w edukacji polonistycznej - od kontrowersji do fascynacji, *Polonistyka*, nr 5, 2016, s. 28-31.
6. Odczarować gryfikację | eTwinning Polska, www.etwinning.pl/odczarowac-gryfikacje/ (dostęp 27.05.2018).
7. Wawer, M., Grywalizacja w edukacji akademickiej – możliwości i ograniczenia jej wykorzystania w kształceniu studentów, *Edukacja–Technika–Informatyka*, nr 2, t. 7, 2016, s. 197-205.
8. Urbańska-Galanciak, D., Dzisiejszy homo player, *Polonistyka*, nr 3, 2005, s. 188-190.
9. Sporek, P., Komputerowe RPG w szkole, *Polonistyka*, nr 5, 2010, s. 24-30.
10. Kochanowicz, R., Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, 2012.
11. Jabłoński, A., Gry komputerowe w praktyce dydaktycznej. Kilka uwag, *Acta Universitatis Wratislavis, No 3577, Literatura i Kultura Popularna*, tom XIX, 2013, s. 71-77.
12. Bednarska, N., Kochanek, M., Piejka, A., Szkoła dla pokolenia sieci?: dyskusja o zasadności zmian, *Ruch Pedagogiczny*, nr 1, 2015, s. 111-123.
13. Ulman, G., Ławiński, A., Woźniak, W., Kempe-Schönfeld, C., Zöpfgen, A., Gamifikacja – innowacyjne metody nauczania: na lekcjach można grać! = Gamification innovative Lehrmethoden: im Unterricht darf gespielt werden!, tłum. J. Bielerzewski, Uniwersytet Zielonogórski, Instytut Informatyki i Zarządzania Produkcją, Zielona Góra, 2015.
14. Gamifikacja w edukacji | Agnieszka Bilcka | NinA, nina.gov.pl/baza-wiedzy/gamifikacja-w-edukacji-agnieszka-bilcka/ (dostęp 20.08.2018).
15. Stanuchowski, D., Środki dydaktyczne pożądane przez cyfrowych tubylców, [w:] Edukacja i/a mózg: mózg a/i edukacja, red. M. Kowalski, I. Koszyk, S. Śliwa, Impuls, Kraków, 2016, s. 79-92.
16. Nauka w szkole może być pasjonująca! Grywalizacja w edukacji, www.eigb.pl/poradnik/nauka-w-szkole-moze-byc-pasjonujaca-grywalizacja-w-edukacji (dostęp 24.07.2018).
17. Bomba, R., Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń, 2014.
18. Filiciak, M., Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2006.
19. Surdyk, A., Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”, *Homo Communicativus*, nr 3(5), 2008, s. 27-45.
20. Bielenia-Grajewska, M., Jak „rozegrać” zajęcia, czyli o roli gamifikacji w dydaktyce akademickiej, [w:] Wyzwania współczesnej pedagogiki, red. D. Becker-Pestka, E. Kowalik, Gdańsk, 2015, Wyższa Szkoła Bankowa; Warszawa, 2015, s. 245-256.
21. Wittenberg, A., Gamifikacja nauczania, tutoring zamiast wykładu, *Dziennik Gazeta Prawna*, nr 232, 2014, s. A12.
22. Majcherczyk, A., Szkolna polonistyka w dobie mediatyzacji i technologizacji, [w:] e-polonistyka, red. A. Dziak, S. Żurek, Wydawnictwo KUL, Lublin, 2009.
23. Bernacka, D., Od słowa do działania, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa, 2001.
24. McGonigal, J., Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World, New York, 2011.
25. Kuruliszwili, S., Cyfrowi uczniowie, analogowe nauczanie, *Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze*, nr 5, 2011, s. 39-42.