GRY I ZABAWY DYDAKTYCZNE

Michalina Klimczak

Gra dydaktyczna to celowo organizowana sytuacja, w której osoby uczące się konkurują ze sobą w ramach określonych reguł gry.

W wyniku uczestnictwa w grach, uczniowie nabywają wiele umiejętności takich jak (A. Kurkowska):

- analizowania sytuacji
- podejmowania decyzji i planowania działań
- współpracy i komunikowania się
- argumentowania i negocjowania
- dobierania, poszukiwania informacji niezbędnych do podejmowania decyzji
- eliminowania informacji nieistotnych
- korzystania z różnych źródeł informacji
- sprawdzania, obserwowania skutków podjętych decyzji
- dokonywania korekt w zmieniających się warunkach decyzyjnych

1. Wyposażenie ucznia we wstępny zasób doświadczeń.

2. Wykorzystanie wstępnego zasobu wiadomości do przystąpienia do gry.

3. Wytwarzanie nowych doświadczeń przez ucznia.

4. Wykorzystywanie nowych doświadczeń do dalszej, lepszej gry.

Wyodrębnić można cztery fazy gry dydaktycznej przygotowujące ucznia do pracy (Krzysztof Kruszewski):

METODY SYMULACYJNE

- Symulacja jako metoda polega na odtwarzaniu bardziej złożonych sytuacji problemowych, wymagających samodzielnego rozwiązania. Jest uproszczonym modelem rzeczywistości.
- Symulacja w nauczaniu zdobywa popularność już od połowy lat sześćdziesiątych, początkowo w USA, potem w krajach zachodnich. Znajduje swoje zastosowanie w praktycznej nauce zawodu, np. pielęgniarek, astronautów.

GRY SYMULACYJNE

- Gry symulacyjne są modelem procesów społecznych, których istotną cechą jest rywalizacja.
- Dydaktyczną funkcję tych gier jako pierwsi odkryli wojskowi.
- W skład ogólnego schematu gry symulacyjnej wchodzą: struktura posunięć, występowanie braku informacji, funkcja wypłaty.

PRZYKŁAD GRY SYMULACYJNEJ

- Uczniowie wcielają się w role dziennikarzy prasowych podczas omawiania lektury *Stary człowiek i morze*.
- Tworzą pismo poświęcone głównemu bohaterowi – Santiago.
- Uczniowie piszą artykuł o ważnym wydarzeniu z życia Santiago oraz reportaż na temat dnia spędzonego w porcie rybackim. Przeprowadzają również wywiad z Manolinem, a także przygotowują ogłoszenie w imieniu Santiago, który poszukuje pracy.

GRY DECYZYJNE

- Gry decyzyjne opracowano w Harvard Bussines School.
- Franciszek Szlosek wskazuje, że wykorzystuje się je do nabywania lub doskonalenia umiejętności podejmowania decyzji w stosunkowo krótkim czasie i w warunkach konkurencji.
- Ich istotą jest przydział ról.

METODA BIOGRAFICZNA

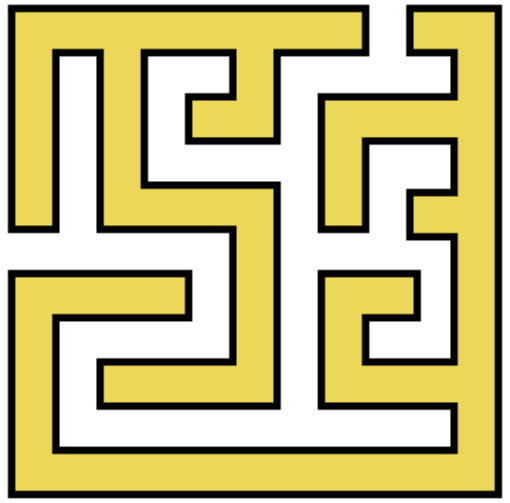
- Swój początek wywodzi z wydziałów zarządzania w amerykańskich uniwersytetach.
- Uczniowie wyciągając wnioski z analizowanej biografii, wykorzystują je do rozwiązywania problemów sygnalizowanych przez nauczyciela.
- Wybór biografii zależy od zamiaru dydaktycznego.

INSCENIZACJE

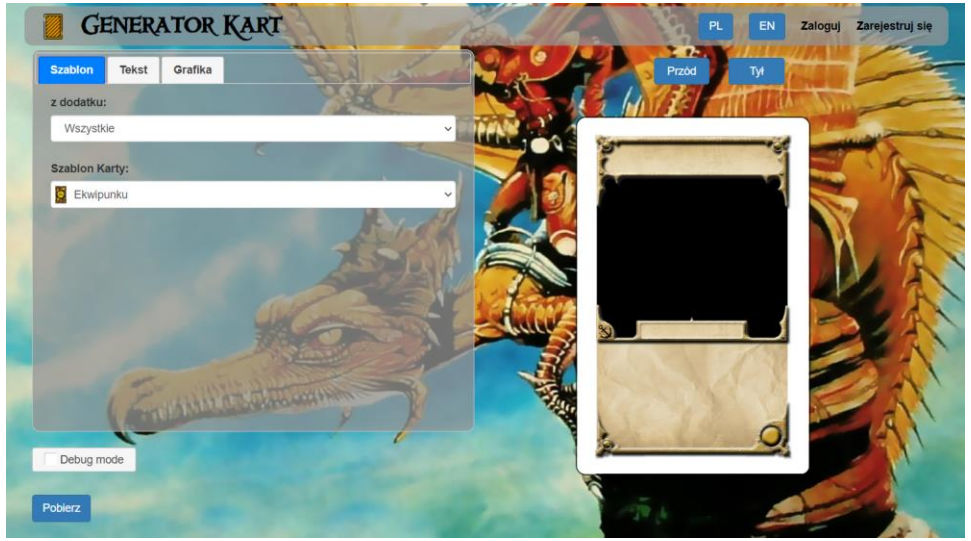
- Istotnym czynnikiem tej metody jest odtwarzanie przez ucznia zachowań jakiejś postaci.
- Swój początek inscenizacje biorą z dziecięcych zabaw tematycznych.
- Zwane są też grami funkcyjnymi lub grami roli.
- Posiadają szczegółowy scenariusz symulacji, który ogranicza uczniów i przebieg zdarzeń.

PRZYKŁADY GIER I ZABAW

- Gry planszowe: Mały geniusz. Quiz język polski, Części mowy, Puzzle ortograficzne
- Karty do storytellingu, np. Karty Opowieści
- Program do nauki języka polskiego Władcy słów
- Karty postaci – generator kart pythonanywhere.com
- Kahoot
- wordwall.net



Źródło: https://wladcyslow.gwo.pl/



Źródło:
http://cardmaker.pythonanywhere.com/

Źródło: https://gabrielaborowczyk.pl/karty-opowiesci/

Źródło: https://ksiegarnia-edukacyjna.pl/product-pol-15255-Maly-Geniusz-QUIZ-JEZYK-POLSKI.html

Wybierz szablon, aby dowiedzieć się więcej

Połącz w pary

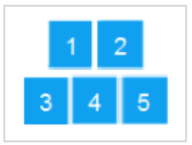
Przeciągnij i upuść każde słowo kluczowe obok jego opisu.

Test

Seria pytań wielokrotnego wyboru. Wybierz poprawną odpowiedź, aby kontynuować.

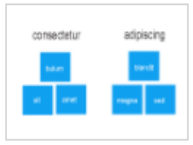
Koło fortuny

Zakręć kołem i zobacz, co wypadnie.



Odkryj karty

Klikaj kolejno wszystkie karty, aby je odkryć i zobaczyć, co się pod nimi kryje.

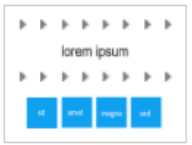


Sortowanie według grup

Przeciągnij i upuść każdy element do odpowiedniej grupy.

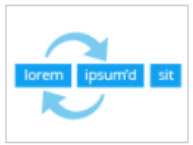
Brakujące słowo

Przeciągnij i upuść słowa w prawidłowym miejscu w zdaniu.



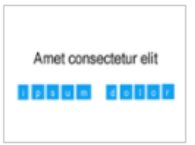
Znajdź parę

Wybierz pasującą odpowiedź, aby ją wyeliminować. Powtarzaj, aż znikną wszystkie odpowiedzi.



Porządkowanie

Przeciągaj i upuszczaj słowa, aby układać z nich poprawne zdania.



Anagram

Przeciągnij litery w odpowiednie miejsce, aby odszyfrować słowo lub wyrażenie.

Losowe karty

Rozdaj losowo karty z potasowanej talii.

Pasujące pary

Klikaj kolejno pary kart, aby sprawdzić, czy do siebie pasują.

Rysunek z opisami

Przeciągnij i upuść pinezki na odpowiednie miejsce na rysunku.

Znajdź słowo

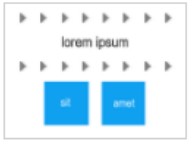
Słowa są ukryte w siatce liter. Znajdź je tak szybko, jak tylko potrafisz.

Teleturniej

Test wielokrotnego wyboru z ograniczeniem czasowym, dodatkowymi życiami i rundą dodatkową.

Test obrazkowy

Obraz jest powoli odsłaniany. Włącz dzwonek, kiedy będziesz znać odpowiedź na pytanie.



Prawda czy fałsz

Elementy szybko się przesuwają. Zobacz, ile zdołasz rozstrzygnąć, zanim skończy się czas.

Labirynt

Dotrzyj do strefy poprawnej odpowiedzi, unikając wrogów.

Odwracanie kart

Poznaj zestaw kart dwustronnych, powiększając je za pomocą kliknięcia oraz odwracając za pomocą przesuwania.

Źródło: https://wordwall.net/

BIBLIOGRAFIA

- Bernacka Danuta, *Od słowa do działania. Przegląd współczesnych metod kształcenia*, Warszawa 2001, s. 156-175.
- Borowczyk Gabriela, Karty opowieści. Storytelling i podróż bohatera https://gabrielaborowczyk.pl/karty-opowiesci/ [data dostępu: 14.01.2022]
- Generator kart. Szablon http://cardmaker.pythonanywhere.com/ [data dostępu: 14.01.2022]
- Mały geniusz. Quiz język polski https://ksiegarnia-edukacyjna.pl/product-pol-15255-Maly-Geniusz-QUIZ-JEZYK-POLSKI.html [data dostępu: 14.01.2022]
- Strona do tworzenia własnych materiałów dydaktycznych https://wordwall.net/ [data dostępu: 14.01.2022]
- Szyszka Katarzyna, *Stary człowiek i morze* –pomysł na podsumowanie http://lubimyuczyc.blogspot.com/2021/06/stary-czowiek-i-morze-pomys-na.html [data dostępu: 14.01.2022]
- *Władcy Słów.* Program do nauki języka polskiego dla klas 4-6 https://wladcyslow.gwo.pl/ [data dostępu: 14.01.2022]