

Gra wideo na liście szkolnych lektur

data aktualizacji: 2024.04.18 autor: Bartosz Nowakowski



(fot. gov.pl)

Od 2021 roku w spisie lektur dostępna jest pozycja pod tytułem „This War of mine”. To nietypowa możliwość jeszcze jak na polskie realia, ponieważ to pierwsza gra wideo dopuszczona przez Ministerstwo Edukacji Narodowej.

Choć sama gra powstała w 2014 roku i w zasadzie od samego początku aspirowała jako możliwość wykorzystania w celach edukacyjnych. Przez dziesięć lat na rynku sprzedało się około 9 milionów egzemplarzy i jest też kulturowym fenomenem prezentowana w wielu miejscach na świecie. Jednym z nich jest Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku.

W tym miejscu trzeba zaznaczyć, że lektura jest dostępna w formie opcjonalnej (za darmo), więc nauczyciel może wykorzystywać materiał, jeśli uzna za stosowne. Materiał przeznaczony jest dla uczniów szkół średnich.

Gra wideo opowiadająca o losach cywilów usiłujących przetrwać w mieście ogarniętym przez konflikt zbrojny. Gra powstała w oparciu o analizę szeregu wojen z ostatnich kilkudziesięciu lat. Wydarzenia

takie jak Powstanie Warszawskie, Szturm Groznego, czy wojna w Syrii były analizowane szczególnie pod kątem losów ludności cywilnej. W procesie tworzenia gry uwzględniono także badania ukazujące wpływ traumatycznych przeżyć na psychikę dorosłych i dzieci. Z kolei relacje naocznych świadków oblężenia Sarajewa posłużyły twórcom za główną inspirację.

[[[1844]]]

We współpracy z twórcami gry zostały także opracowane materiały o charakterze edukacyjnym do wykorzystania podczas prowadzonych zajęć. Zachwytu nad wprowadzeniem pierwszej gry na listę lektur nie ukrywa Dominika Urbańska – Galanciak, dyrektor Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Gier Video (SPiDOR).

- Uważam to za bardzo ważny krok w naszej edukacji i mam wielką nadzieję, że nie poprzestaniemy na jednym tytule. To jest konieczny kierunek, wiele badań pokazuje, że musimy na lekcjach włączać interakcję – przyznaje zarządzająca SPiDOR.

Dominika Urbańska podkreśla, że sam pomysł jest korzystnie przyjęty przez młodzież.

Musimy sobie zdać sprawę, że każde kolejne pokolenie będą wychowane na wirtualnej rzeczywistości. Nie ma też, co ukrywać, że oni żyją grami i to jest jedno z wielu możliwości, aby do nich efektywnie dotrzeć.

Dominika Urbańska, dyrektor Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Gier Video (SPiDOR).

Wielu nauczycieli i to nie tylko przedmiotów humanistycznych zauważa, że gry komputerowe mają także swoje plusy, wybiegając poza kwestie samej lektury. Dzięki piłkarskiej grze FIFA szybciej przyswajane są na geografii stolice czy też flagi krajów. Simsy pozwalają na szybsze przyswojenie języka angielskiego. Fenomenem jest też Minecraft.

[[[1845]]]

- Minecraft na niezwykle dużo możliwości edukacyjnych z takich zakresów jak: programowanie, geografia czy nawet zagadnienia klimatyczne – wymienia Dominika Urbańska.

Na ważną rolę gier wideo w edukacji zwraca uwagę również Ilona Pietrowska, dyrektor zespołu ekonomiczno-administracyjnego oświaty w Lipcach Reymontowskich, która uczestniczyła w ubiegłorocznej konferencji w Portugalii pod hasłem „Gamification in Adult Education” (grywalizacja).

POMOCNE NARZĘDZIE DLA RODZICÓW!

"Zapytaj o gry" to strona, gdzie rodzice grających dzieci znajdą wszystkie niezbędne informacje, aby zapewnić swoim pociechom bezpieczną rozrywkę.

Każdą grę możesz sprawdzić tutaj: [\(LINK\)](#)

- Badania pokazują, że wielu młodych chirurgów, grając w gry rozwija części mózgu, które mogą

wpłynąć na większą precyzję podczas operacji. To pokazuje, że musimy wyciągać jak najwięcej pozytywnych aspektów właśnie z tej dziedziny – mówi Ilona Pietrowska.

Na koniec warto zaznaczyć, że podczas wybuchu konfliktu w Ukrainie twórcy gry „This war of mine” wypuścili specjalną edycję. Dochód z zakupionych egzemplarzy przeznaczono na Czerwony Krzyż w Ukrainie. Zebrano milion dolarów.

SPIDOR czyli Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Gier Wideo

Organizacja tworzy przede wszystkim odpowiedzialną przestrzeń dla rozwoju branży gier wideo w Polsce, opartą na trzech filarach:

OCHRONA: Ochrona małoletnich przed dostępem do treści nieadekwatnych do wieku.

INFORMACJA: Dostarczanie danych dotyczących rynku gier wideo. Upowszechnianie zasad etyki zawodowej.

WSPÓŁPRACA: Współpraca z administracją państwową i organizacjami pozarządowymi.

PRAKTYCZNY PORADNIK DLA NAUCZYCIELA:

Stowarzyszenie udostępnia między innymi specjalny poradnik dla gier wideo w szkole, a jednocześnie wytyczne dla efektywnego kształcenia.

Opracowanie znajduje się tutaj: [\(LINK\)](#)

Źródło: <https://eglos.pl/aktualnosci/item/43457-gra-wideo-na-liscie-szkolnych-lektur>