

MARIUSZ PRZYBYŁA

ORCID: 0000-0003-3289-1285

Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

e-mail: mariusz.przybyla@amu.edu.pl

O MULTIMEDIALNYCH ZAKAZANYCH OWOCACH SZKOLNYCH KORYTARZY ORAZ O TYM, CZY WARTO GRAĆ Z UCZNIAMI¹

Granie w gry multimedialne², zwłaszcza na urządzeniach mobilnych (Pyżalski i in., 2019), słuchanie muzyki, czatowanie, lajkowanie i czekanie na serduszka, gromadzenie (pozornych) znajomych na portalach społecznościowych, wysyłanie wiadomości tekstowych, głosowych, multiwiadomości stało się integralną częścią życia młodych ludzi, życia toczącego się na urządzeniach mobilnych na równi z innymi przestrzeniami. Zjawisko, które sprzyja zaspokajaniu tego typu potrzeb, to *lifestreaming*. Odnosi się ono do intensywnego korzystania z nowych technologii komunikacyjnych oraz częstej obecności użytkownika na wielu platformach społecznościowych, co bez wątplenia wymaga znajomości środowiska nowych technologii. Według badań im wyższy poziom znajomości technologii informatycznych, tym większa ilość generowanych danych dotyczących ekspozycji własnej osoby (Jarczyńska, 2019). Współczesne praktyki lifestreamingowe są kształtowane przez dwa główne czynniki. Po pierwsze, ciągły rozwój Internetu (prędkości, przepustowości, dostępności, anonimowości, a jednocześnie afirmowania się) oraz popularność wielu platform online, które umożliwiają interakcję z innymi użytkownikami (i aplikacjami) oraz zarządzanie publikowanymi treściami. Z drugiej strony, istotną rolę odgrywa ciągła ewolucja w kierunku mobilności. Interfejsy wszystkich urzą-

¹ Artykuł powstał w nawiązaniu do wywiadu z dyrektorem zespołu szkolno-przedszkolnego, jak i w odniesieniu do prac Grupy Badawczej ds. Gamifikacji Edukacji WSE UAM; jest również pokłosiem studiów nad pedagogiką zdrowia w kontekście cukrzycy typu pierwszego.

² Terminy: *gra komputerowa* i *gra multimedialna* mają wspólną genezę, a współcześnie granice pomiędzy nimi zatarły się ze względu na fakt, iż media stały się konwergentne, wzajemnie się przenikają i uzupełniają. Współczesny smartfon jest komputerem, zarówno jeśli chodzi o poziom zaawansowania technologicznego, jak przez wzgląd na systemy i dostępność. Dlatego też w niniejszym artykule pojęcia te w sposób celowy będą traktowane zamiennie.

dzeń przenośnych ułatwiają użytkownikom poruszanie się w przestrzeni online, zapewniając ciągle połączenie z Internetem oraz nieskrępowany dostęp, są wygodne, lekkie, szybkie i stały się kluczem do wielu aktywności i funkcjonalności.

ROZEGRANE POKOLENIE

Nie rzecz w tym, by kolejny raz znaleźć nowy sposób na potępienie stylu życia kolejnych, następujących po sobie pokoleń. Marc Prensky (2001) w artykule *Digital natives, digital immigrants* zauważył między innymi, że „dzisiejsze młode pokolenie – rocznik 1980 [w odniesieniu do państw byłego, tzw. bloku wschodniego, w tym także do Polski, powinniśmy mówić o rocznikach urodzonych po latach 1989/1991] to cyfrowi tubylcy”. To osoby, które zanim zaczęły studiować, spędziły średnio mniej niż 5 tys. godzin, czytając książki; jednocześnie owi cyfrowi tubylcy średnio (za)grali w gry komputerowe około 10 tys. godzin. Konstatacja Prensky’ego (2001) sprzed 12 lat, odnosząca się do współczesnych trzydziestoparolatków, jest dziś jedynie drogowskazem – kolejny raz historia, „załamując ręce nad swoimi dziećmi”, nie zauważyła, że „stały się one rodzicami, a czasem dziadkami”. Obecnie całe rzesze dzieci i młodzieży, ale także osób dorosłych, ogranicza swoje czytelnictwo do postów, krótkich wiadomości, podpisów pod zdjęciami, filmikami, do relacji, rolek, hashtagów, emotikonów. Bicie na alarm przez ostatnie dekady, piętnowanie długości czasu spędzanego w sieci przez dzieci, negatywny wpływ na relacje społeczne, sylwetkę i postawę, wzrok... i oto pokolenie piętnowane stało się piętnującym. Współczesna szkoła jest uzbrojona w bezprzewodowy Internet, drukarki 3D, gogle do (aplikowania) rzeczywistości rozszerzonej, ma swoje strony internetowe, konta we wszelkich mediach społecznościowych, a jednocześnie bije na alarm, barykadując się przed zalewem zalegających na szkolnych korytarzach dzieci, milczących (niemówiących „dzień dobry”) i krzyczących do siebie zarazem, chcących „rozmawiać ze sobą” przez WhatsApp i piętnujących dowolne cechy koleżanek i kolegów na najróżniejszych portalach.

W środowisku szkolnym, ale i w jego przestrzeni, kwestie związane z korzystaniem przez uczniów ze smartfonów są często rozwiązywane poprzez wprowadzenie całkowitego zakazu, co wydaje się być najłatwiejszym wyjściem, aby uniknąć wszelkich trudności. Jest to działanie, które – zgodnie z przepisami prawa oświatowego z 2017 roku – pozornie daje dyrektorom szkół takie możliwości. Szkoły mają jednak obowiązek ustalenia regulacji dotyczących używania (Zdanczewicz, 2023) smartfonów na ich terenie, a nie reguł zabraniają wnoszenia. W rezultacie w ponad 60% szkół w Polsce obowiązuje całkowity zakaz korzystania z tych urządzeń (Głomb i in., 2019). Nawet jeśli szkoły ustalają inne zasady, dające w sposób kreatywny wykorzystywać urządzenia mobilne podczas zajęć

lekcyjnych, to często okazuje się, że są one nieefektywne. Dlaczego? Ponieważ uczniowie ignorują je (owe prawidła), wyznając zasadę, że „jak czegoś nie wolno, a się bardzo chce, to można”. Dodatkowo, jeśli zakazy szkolne są traktowane wybiórczo, np. „nie wolno używać telefonów”, ale: „na boisku, w WC, w świetlicy, dzwoniąc do rodzica”, można, wówczas owe odstępstwa od reguły i niekonsekwencja stopniowo wypierają zasadę ustanowioną przez szkołę. W efekcie, mimo oficjalnych regulacji, telefony komórkowe pozostają aktywne w codziennym życiu szkolnym, często bez nadzoru ze strony nauczycieli. Szkolne przerwy i powroty do domów stają się miejscami nadrabiania „straconego czasu”. Szkolne toalety to także miejsca sprzyjające aktywnościom związanym z robieniem zdjęć, przesyłaniem wszelakich informacji, to właśnie tam, za zamkniętymi drzwiami, łatwiej jest ukryć medialną aktywność. Smartfony w rękach dzieci (Iwanicka, 2016) to widok w drodze do i ze szkoły, w autobusach i na przystankach. Aplikacje pozwalające na kreatywne wykorzystywanie aparatów, dyktafonów, kamer, komunikatorów oraz twórczego łączenia wszystkich elementów multimedialnych, stanowią zaczyn uczniowskich zachwyty dla młodych „twórców” cyfrowych. Z jednej strony wizyty policji (podczas lekcji z wychowawcami) i wsparcie psychologów, z drugiej hejt we wszelkich uczniowskich grupach wiekowych i cyberprzemoc są dziś codziennością (cyfrowych) szkolnych i pozaszkolnych korytarzy.

GRA O ŻYCIE

Współcześnie, jak nigdy wcześniej, gdy technologizacja codzienności jest zarówno błogosławieństwem, jak i przekleństwem, szkoła zmuszona jest do ustępstw, także w obszarze nowych technologii obecnych w szkolnych przestrzeniach: w salach, na boiskach. Dzieci cierpiące np. na cukrzycę typu pierwszego (CT1) funkcjonują dzięki pompom insulinowym, „spiętym” w układ z sensorami oraz smartfonami z dedykowanymi, specjalistycznymi aplikacjami. Smartfony na bieżąco monitorują poziom glikemii, komunikując się w czasie rzeczywistym z rodzicami małego diabetyka i co ważne, ostrzegają chorującego i jego otoczenie przed wystąpieniem hiper- i hipoglikemii. Funkcjonowanie tych dzieci, ich życie jest obecnie mocno wspierane technologiami. Wcześniej dzieci chorujące na CT1 miały szereg różnych powikłań i chorób współistniejących, które niestety skracały średnią życia małych diabetyków.

Dzieci chorujące na cukrzycę typu pierwszego (zapewne można odnaleźć inne jednostki chorobowe, ale tę konkretną autor artykułu poznaje od sześciu lat wraz ze swoją obecnie jedenastoletnią córką) muszą mieć przy sobie smartfon ze względu na konieczność monitorowania swojego stanu zdrowia oraz kontrolowanie poziomu glukozy we krwi. Cukrzyca typu pierwszego jest chorobą auto-

immunologiczną, w której organizm niszczy komórki beta trzustki produkujące insulinę. Dlatego też osoby z tą chorobą wymagają regularnej kontroli poziomu glukozy we krwi oraz dostarczania insuliny w odpowiednich ilościach, aby utrzymać prawidłowy poziom cukru. Smartfony wyposażone w odpowiednie aplikacje oraz sensory mogą być niezwykle przydatne w monitorowaniu poziomu glukozy oraz zarządzaniu kontrolowaniem cukrzycy. Aplikacje te często umożliwiają pomiar poziomu cukru we krwi za pomocą urządzeń pomiarowych, które są połączone bezprzewodowo z telefonem. Dodatkowo systemy ciągłego monitorowania poziomu glukozy (CGM) pomagają przekazywać dane na temat poziomu cukru na bieżąco do aplikacji na smartfonie (także rodziców i opiekunów chorego dziecka), co umożliwia ciągłą kontrolę nad stanem zdrowia. Smartfony mogą być wykorzystywane do monitorowania innych czynników wpływających na glikemię, takich jak spożywane posiłki³, aktywność fizyczna czy stres⁴. Dzięki różnorodnym aplikacjom dostępnym na rynku osoby z cukrzycą typu pierwszego mogą śledzić swoje nawyki żywieniowe, poziom aktywności oraz inne czynniki wpływające na kontrolę cukru we krwi, co pozwala na lepsze zarządzanie chorobą i unikanie nagłych zmian poziomu glukozy.

W świetle powyższych faktów posiadanie smartfona przez dzieci chorujące na cukrzycę typu pierwszego staje się nie tylko narzędziem do komunikacji, ale również niezbędnym narzędziem do zarządzania stanem zdrowia. Dzięki aplikacjom oraz funkcjom monitorującym smartfony mogą wspierać kontrolę nad cukrzycą i poprawiać jakość życia osób z tą chorobą. Życie małych diabetyków nadal jest jedno (choć niejednokrotnie zaczyna przypominać grę na urządzeniu mobilnym), wspierane wykresami, wartościami liczbowymi, dzwonekami, sygnałami, przelicznikami; wzmocniane i osłabiane substancjami i czynnikami zewnętrznymi. Przypomina grę, choć nią absolutnie nie jest.

ZAGRAĆ SIĘ

Na przełomie lat 1962 i 1963 (Gajewski, 2002; Łukasz, 1998) rozpoczął się burzliwy rozwój form rozrywkowych. W tym czasie rozpoczął się bujny rozkwit

³ WBT i WW – wymienniki białkowo-tłuszczowe i wymienniki węglowodanowe, względnie białka, tłuszcze i węglowodany wyrażone w gramach. Dodatkowo smartfony oferują dostęp do aplikacji służących przeliczaniu wymienników na gramy w odniesieniu do pełnej bazy produktów, w tym świeżych, suszonych, przetworzonych, gdyż te zmienne wpływają niejednokrotnie na poziom węglowodanów oraz ich przyswajalność.

⁴ Czynniki te mogą w konkretnych warunkach wpływać na spadki poziomu cukru we krwi, jak i wzrosty; warto nadmienić, że czynników tych jest znacznie więcej, poczynając od zmęczenia i kataru, kończąc na wschodzie słońca czy fazach księżyca.

gier komputerowych. Nikt też wtedy nie był świadomy, iż powstanie gier wprowadzi ogromne zmiany w wielu aspektach ludzkiego życia. Wraz z ewolucją gier i ich przeobrażaniem, na który niezaprzeczalnie miał wpływ rozwój technologii komputerowej, zaczęła powstawać cała gama różnych gatunków gier. Przełom wieków kolejny raz nie zawiódł sobie współczesnych, a wręcz przerósł ich najśmielsze oczekiwania. Przerósł także, w wielu przypadkach, możliwości percepcji i konsumpcji tego, co się zmieniło. Przetransformowały się reguły funkcjonowania w świecie realnym, który stał się bardziej wirtualny niż ten rodem z *Dooma* czy *Quake'a*⁵. Świat jest wysycony ciągłymi zmianami zmian. Istotny wydaje się fakt, iż współcześni nastolatki nie oddzielają od siebie rzeczywistości realnej od wirtualnej. Stanowią one nie tyle równoległe czy uzupełniające się światy (pójście do szkoły i granie w wirtualną piłkę nożną przed, między i po lekcjach). Rzeczywistość wirtualna zrosła się z realną, z codziennością, jest immanentną częścią dnia, a nie komplementarnym wirtualnym bytem. Gry toczą się w czasie rzeczywistym, względnie (jak w grach przeglądarkowych, na tzw. speedach) z pewnym przyspieszeniem, ale i tak wciąż, permanentnie. Aplikacje z grami są w dziecięcych smartfonach włączone zawsze, czasem zatrzymywane na czas szkoły, choć ich bohaterowie odradzają się niczym Feniks z popiołów w szkolnych toaletach, na przerwach między lekcjami, na placach zabaw i boiskach.

Pomimo różnorodności treści prezentowanych w grach komputerowych często kojarzone są one głównie z przemocą, brutalnością oraz ukazywaniem aktów okrucieństwa, nagości i satanizmu. Z tego powodu budzą mieszane uczucia. Dla użytkowników stanowią atrakcyjną formę spędzania czasu, pozwalającą na doświadczanie niezwykłych przygód, testowanie umiejętności oraz wcielenie się w postaci o wyjątkowych zdolnościach. Jednocześnie, w oczach rodziców, pedagogów i psychologów gry te są postrzegane jako narzędzia demoralizacji, prowadzące do desensytyzacji dzieci i młodzieży. To negatywne spojrzenie na gry komputerowe skłoniło liczne środowiska naukowe do intensywnego badania ich wpływu na rozwój dzieci i młodzieży.

Obecnie, niezaprzeczalnie, multimedialne gry na urządzenia mobilne stały się jedną z najchętniej wybieranych form wolnoczasowych przez dzieci i młodzież w czasie pozostawionym dla ich własnego zagospodarowania, podobnie jak niegdyś były to gry ruchowe na świeżym powietrzu lub tradycyjne gry towarzyskie, rozgrywane w zaciszu domowym. Jeszcze 40 lat temu dzieci i młodzież w swoim czasie wolnym chętnie sięgały po gry planszowe, gry karciane, klocki LEGO czy też modele do sklepania (Feibel, 2006; Zajączkowski, 2004). W trakcie użytkowania tradycyjnych gier i podczas zabaw dzieci oraz młodzież wypoczywały w sposób aktywny, czynny, uczyły się, a przede wszystkim realizowały natural-

⁵ Gry komputerowe (tzw. strzelanki) typu FPS – ang. *First-person shooter*.

ną potrzebę zabawy i wykazywały ciekawość poznawczą (Świder, 2008). Dzięki temu zaspokajały swoje potrzeby i zainteresowania, a przy tym uczyły się wchodzenia w życie społeczne, poznawania otaczającej rzeczywistości, jej zmieniania lub przystosowania do własnych, indywidualnych potrzeb. Warto nadmienić, iż planszówki święcą obecnie swój renesans, korzystają z nich całe rodziny, stały się alternatywą dla multimedii, a niejednokrotnie goszczą także w gabinetach psychologów i pedagogów szkolnych, uzupełniają ZKK i ZDW⁶.

Jednym z podstawowych elementów każdej gry i zabawy są jasno sprecyzowane zasady, których uczestnicy powinni (bez)warunkowo przestrzegać. Ćwiczenie dziecka w respektowaniu reguł pełni istotną funkcję kształtująco-wychowawczą, która obejmuje aspekty uspołeczniające oraz promowanie poszanowania norm i wartości, a także rozwijanie umiejętności współdziałania (Okoń, 2011). Wraz z postępowaniem cyfryzacji tradycyjne formy rozrywki zostały stopniowo zastąpione przez gry komputerowe, a obecnie grami na smartfony lub aplikacjami typu gry. W efekcie tego procesu czas poświęcany na tradycyjne gry i zabawy, które angażowały aktywność fizyczną i często odbywały się na świeżym powietrzu, został znacznie ograniczony. Gry multimedialne, niestety, rzadko stymulują aktywność fizyczną swoich użytkowników w takim stopniu, jak to miało miejsce w przypadku tradycyjnych form rozrywki⁷, co niekoniecznie ma pozytywny wpływ na rozwój fizyczny, poznawczy i społeczny młodego pokolenia.

W literaturze przedmiotu gry (komputerowe) multimedialne są określane jako aplikacje multimedialne, których głównym celem jest stawianie użytkownikowi zadań o charakterze logicznym. Szczególnie widoczne jest to w przypadku gier strategicznych oraz zręcznościowych, gdzie ważnym założeniem jest rozwijanie umiejętności logicznego myślenia oraz zdolności manualnych gracza. Oprócz zapewnienia rozrywki, gry te często mają również cel edukacyjny. W takim przypadku elementy rozgrywki są zaprojektowane w taki sposób, aby wspierać proces nauki oraz rozwój umiejętności i wiedzy użytkownika. Inni badacze (Łukasz, 1998; Ulfik-Jaworska, 2005) dokładnie ukazują, w jaki sposób należy rozumieć gry multimedialne, jednak pomijają oni istotność wszelkich aspektów edukacyjnych i walorów poznawczych. W ujęciu Sławomira Łukasza (1998) gra multimedialna spełnia wyłącznie funkcję rozrywkową. Parafrazując jego słowa, gry multimedialne to aplikacje, które pełnią funkcję ludyczną poprzez umożliwienie manipulacji generowanymi elektronicznie, na ekranie wizyjnym, obiektami graficznymi lub tekstem, zgodnie z ustalonymi przez twórców gry regułami. W prze-

⁶ Skróty funkcjonujące w szkolnych planach lekcji: zajęcia korekcyjno-kompensacyjne i zajęcia dodatkowo-wyrównawcze.

⁷ Oczywiście gry tworzone współcześnie na konsole, wymagające poruszania się, a czasem wręcz intensywnej aktywności fizycznej, są tylko wyjątkami potwierdzającymi regułę – większość gier nie wspiera aktywności fizycznej.

ciwieństwie do aplikacji/programów o charakterze użytkowym, jak np. programy graficzne czy edytory tekstu, gry komputerowe służą wyłącznie celom rozrywkowym i nie mają funkcji użytkowej umożliwiającej jakąkolwiek formę pracy twórczej. Ich głównym celem jest dostarczenie użytkownikowi rozrywki poprzez interaktywną grę z wykorzystaniem grafiki lub tekstu.

Pomimo różnorodności definicji gier multimedialnych w literaturze przedmiotu można je również porównać z tradycyjnymi grami i zabawami, szczególnie biorąc pod uwagę ich rolę w procesie nauczania i uczenia się. Pełnią one ważną funkcję w procesie kształcenia poprzez motywowanie użytkowników do aktywnego uczestnictwa w działaniach edukacyjnych, tworząc przy tym swoistą „atrakcyjną scenerię psychologiczną nauczania”. W kontekście pracy z młodzieżą, która często bardziej identyfikuje się z grami niż z samym procesem edukacyjnym, to zagadnienie staje się szczególnie istotne. Dodatkowo umożliwiają symulację realnych, życiowych sytuacji, co pozwala użytkownikom doświadczać różnorodnych scenariuszy, jakie mogą mieć miejsce w ich codziennym życiu. Poprzez imitację takich doświadczeń, jak na przykład symulacja lotu samolotu, nauka jazdy samochodem czy też tworzenie konkretnych przedmiotów, gry te oferują użytkownikom możliwość zdobycia praktycznej wiedzy oraz umiejętności w sposób bezpieczny i interaktywny.

Ze względu na zdolność do kreowania różnorodnych sytuacji problemowych, zarówno prostych, jak i złożonych, gry multimedialne efektywniej spełniają powyższe funkcje niż większość gier tradycyjnych. Dzięki zaawansowanym technologicznie mechanizmom gry te mogą zapewnić użytkownikom bardziej interaktywną i angażującą formę nauki, umożliwiając rozwój umiejętności praktycznych w atrakcyjny i interaktywny sposób (Bołtuć i Bołtuć, 2004). Współcześnie na rynku występuje osiem głównych gatunków gier multimedialnych (komputerowych), które obejmują: gry logiczne, przygodowe, fabularne, sportowe, zręcznościowe, strategiczne oraz symulacyjne. Do tej klasyfikacji z całą pewnością można dodać gry edukacyjne. Multimedialne gry edukacyjne można zdefiniować jako takie, które skupiają się przede wszystkim na połączeniu przyjemności z pożytecznością, czyli łączeniu elementów zabawy z procesem nauki. Dzięki temu użytkownik nie tylko utrzuca zdobytą wiedzę w procesie kształcenia oraz poszerza swoje dotychczasowe umiejętności, ale także zdobywa nową wiedzę i nabywa nowe umiejętności w określonej dziedzinie (Łukasz, 1998; Ulfik-Jaworska, 2005).

„Nauczyciele z całego świata są coraz bardziej zainteresowani potencjalnym zastosowaniem gier komputerowych i gier wideo do wspomagania procesu nauczania. Najnowsze badania dowodzą, że podczas gry dzieci uczą się rzeczy znacznie bardziej złożonych i znacznie trudniejszych niż większość szkolnych zadań” (Ulfik-Jaworska, 2005, s. 58). Również w polskich szkołach nauczyciele coraz częściej wykorzystują edukacyjne gry komputerowe w celu usprawniania

procesu kształcenia, wzbudzając tym samym motywację w uczniu do łączenia zabawy z nauczaniem, a także zachęcają do aktywnego wykorzystywania nowych technologii w procesie uczenia się (Kowalczyk, 2013), które współcześnie stały się podstawą społeczeństwa informatycznego. Takie połączenie ma nieodzowny wpływ na zainteresowanie danym przedmiotem, a także może ono wpływać pozytywnie na efektywność samego procesu nauczania i uczenia się na każdym szczeblu edukacji formalnej.

DZIEŃ DOBRY

Gry multimedialne rozwijają zdolności komunikacyjne. Umożliwiają także nawiązywanie i podtrzymywanie kontaktów społecznych z osobami o podobnych zainteresowaniach. Współczesne gry komputerowe wraz z możliwością czatowania wbudowaną już w specyfikę danej gry umożliwiają ciągłą wymianę opinii, zdań pomiędzy graczami, a także umożliwiają tworzenie gildii, klanów, których celem jest dzielenie wspólnej pasji grania i podobnych zainteresowań. Kontakty rówieśnicze w życiu młodego człowieka odgrywają znaczącą rolę rozwojową. Są podstawą prawidłowego rozwoju społecznego i wchodzenia w przyszłe role społeczne, jednak coraz częściej ograniczają się one tylko i wyłącznie do nawiązywania kontaktów za pomocą łącza internetowego.

Inni badacze zjawiska gier komputerowych, Nessia Laniado oraz Gianfilippo Pietra (2006), do pozytywnego wpływu gier komputerowych na najmłodszych użytkowników zaliczają również inne aspekty, podkreślając, że gry:

- stymulują procesy umysłowe poprzez prezentację obrazów o bogatej kolorystyce, które są stale w ruchu na ekranie monitora. Taki dynamiczny układ obrazów przyciąga uwagę użytkowników oraz utrzymuje ich umysł w stanie gotowości. Użytkownicy są zachęceni do reagowania na różnorodne zmienne barw i położenia obiektów, co aktywuje komórki mózgowe i sprzyja nawiązywaniu nowych połączeń między nimi;
- sprzyjają myśleniu asocjacyjnemu, pozwalając na swobodną interpretację treści i form prezentowanych na ekranie monitora. Umożliwiają one także eksplorację i wnikanie w głąb, co różni się od czytania tradycyjnych książek, które ograniczone są do liniowego odczytywania;
- korzystnie wpływają na intuicję i myślenie hipotetyczne poprzez stawianie przed graczami zadań wymagających poznania reguł i zasad, które stanowią fundament dalszej rozgrywki. Proces poznawania przyczyn, motywów i zasad wykorzystuje indukcyjne mechanizmy myślenia, które są często pomijane w tradycyjnym systemie edukacji, gdzie przestrzeganie ściśle określonych reguł jest priorytetem, bez zgłębiania ich przyczyn;

- wspierają również koordynację wzrokowo-ruchową, gdyż wymagają wykonywania konkretnych ćwiczeń wzrokowo-manualnych, co prowadzi do poprawy i pobudzenia zmysłów oraz ich właściwej koordynacji;
- są postrzegane jako „obiektywni nauczyciele” (bez subiektywnego podejścia), którzy stosują zarówno nagrody, jak i kary, nie odczuwają zmęczenia ani braku cierpliwości, a w procesie oceniania nie kierują się emocjami czy sympatią;
- mogą być użytecznym narzędziem nauki dzięki swojej strukturze narracyjnej, która umożliwia przekazywanie konkretnej wiedzy w interesujący sposób, przy wsparciu obrazami graficznymi. Dzięki połączeniu słowa, obrazu i dźwięku gry wywołują silne emocje, co sprzyja zapamiętywaniu i utrwalaniu przekazywanej wiedzy, w tym faktów historycznych czy politycznych wydarzeń (Laniado i Pietra, 2006).

Iwona Ulfik-Jaworska (2005) podkreśla, iż wpływ gier komputerowych zależy od prezentowanych treści. Najbardziej rozwijającymi grami są gry edukacyjne oraz logiczne, które pomagają w nauce czytania, liczenia, w nauce języków obcych. Usprawniają one także umiejętności rozwiązywania problemów, ćwiczą pamięć i rozwijają myślenie innowacyjne.

Również Ogólnoeuropejski System Klasyfikacji Gier wskazuje, iż użytkowanie gier komputerowych przynosi realne korzyści, a mianowicie:

- wpływa na rozwój kreatywności i umiejętności współdziałania. Gry odgrywają ważną rolę w społecznym i intelektualnym rozwoju użytkowników;
- ułatwia zapoznawanie się z nowoczesną technologią oraz wpływa na wzrost zainteresowania technologią informacyjną;
- wymaga od użytkowników przestrzegania jasno określonych reguł oraz postępowania zgodnego ze wskazówkami, dzięki którym są ćwiczone takie cechy, jak samodyscyplina i samodzielność;
- wpływa pozytywnie na rozwój myślenia strategicznego oraz na umiejętność rozwiązywania prostych i złożonych problemów (za: Ogólnoeuropejski System Klasyfikacji Gier, PEGI, <https://pegi.info/>).

W literaturze przedmiotu można odnaleźć więcej dowodów świadczących o pozytywnym i konstruktywnym wpływie wielu gatunków gier komputerowych na najmłodszych użytkowników.

Granie w gry komputerowe stanowi formę aktywności, która angażuje użytkownika w bezpośrednie uczestnictwo w interaktywnym środowisku. Symulowane sytuacje w grach wymagają specyficznej interakcji, co skutkuje aktywnym zaangażowaniem gracza. Decyzje podejmowane przez gracza mają istotny wpływ na rozwój wydarzeń w grze, co generuje silniejsze emocje i doznania w porównaniu z tradycyjnymi formami literatury, takimi jak podręczniki papierowe. Gry komputerowe pozwalają użytkownikowi na bezpośrednie uczestnictwo w przed-

stawionych wydarzeniach, umożliwiając mu interakcję z wirtualnym światem. W przeciwieństwie do tego tradycyjne podręczniki są zazwyczaj pasywnie odbierane przez czytelnika, co ogranicza jego aktywność oraz emocjonalne i intelektualne zaangażowanie w proces czytania.

Znacznie lepszy wpływ na rozwój młodych ludzi mają gry komputerowe nastawione wprost na edukowanie. Racjonalne wykorzystanie edukacyjnych gier komputerowych w celu usprawnienia i podniesienia efektywności procesu kształcenia może stać się jednym z kluczowych środków wykorzystywanych przez nauczycieli na różnych szczeblach edukacji. Współczesny rynek rozrywkowy, którego rozkwit następuje w zawrotnym tempie, przynosi swoje wpływy na szkolnictwo na różnych jego poziomach (Drews, 2008). Przekazywanie konkretnej wiedzy zgodnej z programem nauczania za pomocą gier komputerowych obecnie wprowadza ogromną rewolucję w procesie kształcenia. Edukacyjne gry komputerowe nie tylko usprawniają czy ułatwiają „podawanie” wiedzy w przystępny sposób, ale przede wszystkim stwarzają ogromną możliwość przekazania jej w formie odpowiednio symulowanych, kreowanych sytuacji. Uczniowie bezpośrednio mogą testować wiadomości i weryfikować ich poprawność. Podobną tendencję zauważa Joanna Laszkowska (2000), której zdaniem współczesne gry komputerowe nie tylko umożliwiają przyswojenie określonej dawki materiału, ale przede wszystkim służą rozwiązywaniu konkretnych sytuacji problemowych. Dzięki takim rozwiązaniom wprowadzonym do edukacji można w jeszcze większym stopniu stymulować umysł ucznia, ćwiczyć krytycyzm, konstruowanie i nadawanie pojęciom określonych znaczeń, a jednocześnie rozwijać wyobraźnię. W trakcie gry, a w szczególności w obliczu danego problemu symulowanego na ekranie monitora, gracz musi wykorzystać swoje zdolności i umiejętności, aby rozwiązując dany problem, osiągnąć cel. Wymusza to nie tylko twórcze podejście do różnych rozwiązań, ale także do ich wartościowania i nadawania konkretnych znaczeń. Niejednokrotnie gry komputerowe dzielą się ze swym graczem wiedzą, której brakuje w tradycyjnym podręczniku.

Gry komputerowe oferują szerokie spektrum możliwości. Można w procesie nauczania na różnych szczeblach edukacji wykorzystać je m.in. do: nauki czytania, doskonalenia mowy, przekazywania wiadomości, rozwiązywania problemów, nauki pisania (poprawność gramatyczna i ortograficzna), szeroko ujętego kształcenia matematycznego, kształcenia przyrodniczego, historycznego, twórczości plastycznej, muzycznej itp.

Wykorzystanie możliwości gier komputerowych w procesie kształcenia wpływa również na pogłębienie, poszerzenie i wzbogacenie procesów poznawczych o przeżycia emocjonalne. Ma to również swoje przełożenie na ogólny, prawidłowy rozwój każdego dziecka.

Wrażenia wzrokowe oraz słuchowe, których użytkownicy gier komputerowych doświadczają na ekranie monitora, mają dominującą rolę poznawczą, a tym samym zwiększają efektywność samego procesu uczenia się. Ponadto aktywność jednostki w trakcie grania stwarza możliwość dopasowania programu, treści oraz całkowitej indywidualizacji uczenia się przez ucznia zgodnie z jego predyspozycjami i poziomem dotychczas zdobytej wiedzy. Gry multimedialne ćwiczą ponadto wytrwałość w pracy, systematyczność, samokontrolę oraz samoocenę (Świder, 2008).

Bernadeta Smagacz (2005) jest zdania, iż współczesny świat dzieci i młodzieży jest bardzo dynamiczny i znacznie różni się od tego świata, w którym przyszło dorastać ich rodzicom, młodzi ludzie zaś sami muszą poszukiwać najlepszych i najatrakcyjniejszych dla siebie narzędzi zdobywania wiedzy. Rolą natomiast nauczyciela i rodziców powinno być ich wspieranie (Drews, 2008). Autorka podaje, iż nauczyciele niechętnie odnoszą się do nowych technologii i nie doceniają ich wartości edukacyjnych. Wielu nauczycieli nie korzysta z komputera, a co dopiero z włączania gier komputerowych do procesu kształcenia. Związane jest to z niewystarczającym przygotowaniem merytorycznym, umiejętnościami oraz brakiem wiedzy na temat możliwości wykorzystania nowych technologii.

Nauczyciele, którzy chcą wzbogacić swój własny warsztat pracy, a przede wszystkim odnieść korzyści z usprawnienia procesu kształcenia i spowodować wzrost efektywności w przyswajaniu przez uczniów nowych wiadomości, utrwalaniu i powtarzaniu wiedzy już zdobytej, powinni stosować nowe technologie, a w szczególności te jej formy, z których najczęściej i najchętniej korzystają młodzi ludzie. Do nich z pewnością można zaliczyć gry komputerowe. Są one bowiem nastawione na kształcenie, stwarzają szereg możliwości, a ich nieadaptowanie dla potrzeb szeroko pojętej edukacji może owocować niepełnym wykorzystaniem potencjału uczniów. Uczniów, którzy i tak będą grali w gry komputerowe.

Oczywiście nie należy popadać w przesadny optymizm, a zapewne nie „zachłystywać się” grami komputerowymi jako panaceum na szkolne, dydaktyczne bóleczki. Są one, a w zasadzie mogą i powinny być, uzupełnieniem, wsparciem procesu dydaktycznego; swoistym rozszerzeniem możliwości obu stron. Internet, który jest wielowymiarową platformą wymiany myśli i doświadczeń, jest także niezmiernym poligonem gier, również tych edukacyjnych (zarówno uczących, jak i wyrabiających zdolności i umiejętności), oraz tych, które prowokują do samokształcenia, do pogłębiania wiedzy, świadomego i zamierzonego, ale również mimowolnego, przypadkowego, incydentalnego uczenia się. Te wirtualne przestrzenie stają się częstokroć areną dowolnie replikowanych (multiplikowanych) coraz to nowych kreacji, są jednocześnie szansą i zagrożeniem (Przybyła, 2012; Walter 2023).

GAME OVER

Instytucją, która poczuwa się do obowiązku stania na straży cyfrowego świata, jest szkoła. Szkoła jednakże (na wszystkich swoich szczeblach) należy do jednej z najbardziej konserwatywnych instytucji społecznych. „Wolno reaguje na zmiany zachodzące w otaczającej nas rzeczywistości, ignoruje fakt, że dzisiejszy uczeń pochodzi z innego, cyfrowego świata” (Morbitzer, 2011, s. 1). Czy współczesna szkoła jest na tyle postępową i świadomą swej niebagatelnej misji, by stać na straży świadomego korzystania z zasobów globalnej sieci, ukazując jej zalety i możliwości, „grając w grę” ze swoimi uczniami? Czy może jest zachowawczym żandarmem, który na wszelki wypadek próbuje „zamknąć Internet”, ograniczyć dostęp do innowacyjnych rozwiązań? Niestety nazbyt często jest to jedynie przestrzeganie przed nieprecyzyjnie definiowanymi zagrożeniami. Co ważne, szkoła głosząca, iż najważniejszy jest indywidualizm (indywidualne podejście do ucznia, rozwijanie pasji i zainteresowań itd.) postanowiła obrazić się na cyfrowy świat. O co? Właśnie o owe możliwości indywidualnego podejścia do edukacji. O możliwość samodzielnego wyboru treści, form, tempa i miejsca uczenia się i nauczania (Przybyła, 2021).

Współcześnie trwa wiele dyskusji na temat potencjalnej rewolucji technologicznej w systemie edukacji. Autorzy artykułów często poddają analizie koncepcję całkowitej eliminacji tradycyjnej szkoły na rzecz nauki zdalnej lub edukacji domowej. W kręgach teoretyków pedagogiki ta rewolucja jest coraz częściej kojarzona z radykalną transformacją instytucji szkolnej (Klichowski i Przybyła, 2013). Don Tapscott (2010) pisze na przykład o szkole drugiej generacji, zwanej Szkołą 2.0, która stanie się na wskroś rewolucyjną poprzez wprowadzenie do niej komputerów – zarówno w sensie materialnym, jak i programowym – a zatem także poprzez wprowadzanie gier komputerowych (tych nastawionych na jednostkową pracę ucznia, jak i tych, które pozwalają podejmować wirtualne, ale strategiczne decyzje).

Należy przypuszczać, że to nie instytucja podlegająca ministerialnym wytycznym będzie w stanie wdrażać „nowoczesną edukację” poprzez stosowanie gier komputerowych. Szkoła z pewnością może znaleźć szansę w wykorzystaniu gier edukacyjnych, jednak ich implementacja do systemu oświaty jest bardziej prawdopodobna poprzez zaangażowanie nauczycieli entuzjastów, mających otwarte umysły i świadomych potencjalnego wpływu gier na proces nauczania. To właśnie ci nauczyciele, którzy są zaznajomieni z korzyściami płynącymi z gier, będą mogli przekazać swoją wiedzę i doświadczenie, otwierając nowe możliwości w dziedzinie edukacyjnych strategii. Warto przypominać obecnym nauczycielom, że gry edukacyjne mogą posłużyć jako uzupełnienie istniejących

metod nauczania, poszerzając spektrum narzędzi dostępnych dla dydaktyków. Problem z nieobecnością gier komputerowych w szkolnictwie może wynikać z braku świadomości w kwestii ich potencjalnych korzyści oraz z niepewności w zakresie sposobu ich wdrożenia. Ostatecznie to nauczyciele zaangażowani w rozwój edukacyjnych innowacji powinni podejmować wysiłki w kierunku włączania gier komputerowych do procesu nauczania, aby przenieść edukację na kolejny level⁸, z korzyścią dla uczniów.

Trzeba jednak pamiętać, iż każda zmiana technologiczna charakteryzuje się złożonymi oddziaływaniami, których nie można sprowadzić jedynie do dodawania lub odejmowania poszczególnych elementów. Podobnie jak w ekologii, gdzie wprowadzenie lub usunięcie jednego organizmu może prowadzić do całkowitej zmiany w ekosystemie, tak samo wprowadzenie nowej technologii do środowiska mediów powoduje przekształcenie całościowego kontekstu. Nie można po prostu odjąć nowych elementów lub je dodać bez zmiany dynamiki i struktury całego systemu. Nowa technologia nie tylko modyfikuje bieżące warunki, ale również tworzy zupełnie nową rzeczywistość. Jeśli odnieść się do ekologii mediów, nowa technologia niekoniecznie dodaje nowe aspekty, nie usuwa też istniejących, ale raczej prowadzi do przekształcenia całego ekosystemu mediów (Postman, 1995), zmieniając warunki funkcjonowania oraz interakcji między jego elementami. W tym ujęciu, spoglądając na przemiany, jakie dokonały się w ostatniej dekadzie, musimy zdać sobie sprawę nie tyle z tego, że wprowadziliśmy do szkół zdalną edukację, że na korytarzach szkolnych goszczą zaawansowane smartfony, a w salach i ciągach komunikacyjnych dzieci i młodzież mają dostęp do bezprzewodowego Internetu, ile z tego, że nowe pokolenia uczniów to pokolenia Sieci.

Szkoła w całej swojej okazałości i dumie nie jest przygotowana na sztuczną inteligencję i konsekwencje jej użycia. Pokazane fotografie, ilustrujące treści omawiane w niniejszym artykule, są fotorealistycznymi obrazami stworzonymi przy użyciu narzędzi AI. Do ich wygenerowania wykorzystano instrukcje: „Szkolny korytarz, dzieci ze smartfonami, siedzą na podłodze, podczas przerwy, grają w gry, słuchają muzyki, «rozmawiają» może ze sobą” (il. 1) oraz „Szkolny korytarz, dziewczynka ze smartfonem sprawdza w aplikacji mobilnej poziom glikemii” (il. 2).

⁸ Termin powszechnie używany w grach komputerowych dla określenia kolejnego etapu rozgrywki.

Ilustracje 1 i 2

Szkolne korytarze – ilustracje technologiczacji codzienności we współczesnej szkole



Źródło: Opracowanie własne – obrazy wygenerowane z wykorzystaniem narzędzi AI (Copilot).

Nauczyciele mają obecnie zastanawiać się nad tym, czy i w jakiej formie będą zadawać zadania domowe, zamiast odkrywać, na starannie skrojonych pod swoje potrzeby zajęciach, tajniki AI, która wdarła się już nie tylko do wypracowań – sztuczna inteligencja zapoczątkowała zmiany w obecnych i przyszłych miejscach pracy, ma i będzie miała coraz większy wpływ na obecność i zanik poszczególnych zawodów oraz modyfikacje wymagań rynkowych.

BIBLIOGRAFIA

- Bołtuć, M., Bołtuć, P. (2004). Inne spojrzenie na nauczanie w oparciu o gry. *E-mentor*, 4(2). <http://www.e-mentor.edu.pl/artukul/index/numer/4/id/43>
- Drews, M. (2008). *Gry komputerowe a analfabetyzm funkcjonalny i informacyjny*. https://www.researchgate.net/publication/236610586_Gry_komputerowe_a_analfabetyzm_funkcjonalny_i_informacyjny/citation/download
- Feibel, T. (2006). *Zabójca w dzieciennym pokoju. Przemoc i gry komputerowe* (tłum. A. Malinow). Instytut Wydawniczy PAX.
- Gajewski, M. (2002). Niebezpieczne gry komputerowe. *Wychowawca*, (1).
- Głomb, K., Jakubowski, M., Krawczyk, A., Kulisiewicz, T., Nowakowski, Z., Złotnicki, A. Gajderowicz, T. (2019). *Kompetencje przyszłości w czasach cyfrowej dysrupcji. Studium wyzwań dla Polski w perspektywie roku 2030*. Stowarzyszenie „Miasta w Internecie”, Fundacja Naukowa Evidence Institute.
- Iwanicka, A. (2016). Świat pod palcami. Dzieci w świecie nowych mediów. W: N. Walter (red.). *Zanurzeni w mediach. Konteksty edukacji medialnej* (s. 77–87). Wydawnictwo Naukowe UAM.

- Jarczyńska, J. (2019). *Zjawisko livestreamingu jako droga do poszukiwania i konstruowania tożsamości młodych osób. Statusy tożsamościowe i style tożsamości młodych osób a nadmierne korzystanie przez nich z sieci społecznościowych*. Raport techniczny z realizacji zadania publicznego. <https://kcpu.gov.pl/wp-content/uploads/2022/11/zjawisko-livestreamingu-jako-droga-do-poszukiwania-i-konstruowania-tozsamosci-mlodych-osob.-statusy-tozsamosciowe-i-style-tozsamosci-mlodych-osob-a-nadmierne-korzystanie-z-sieci-spolesnosciovych.pdf>
- Klichowski, M., Przybyła, M. (2013). Cyborgizacja edukacji – próba konceptualizacji. *Studia Edukacyjne*, (24), 143–153.
- Kowalczyk, K. (2013). *Wirtualne przygody w świecie gier komputerowych – nowy obszar edukacyjnej eksploracji*. Edunews.pl. <https://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/edutainment/2138-wirtualne-przygody-w-swiecie-gier-komputerowych-nowy-obszar-edukacyjnej-eksploracji>
- Laniado, N., Pietra, G. (2006). *Gry komputerowe. Internet i telewizja. Co robić, gdy nasze dzieci są nimi zafascynowane?* (tłum. J. Partyka) Wydawnictwo eSPE.
- Laszkowska, J. (2000). Oddziaływanie gier komputerowych na młodzież. *Problemy opiekuńczo-wychowawcze*, (7), 26–34.
- Łukasz, S. (1998). *Magia gier wirtualnych*. Mikom.
- Morbitz, J. (2011). *Szkoła w pułapce Internetu*. <https://ktime.up.krakow.pl/ref2010/morbitz.pdf>
- Ogólnoeuropejski System Klasyfikacji Gier. <https://pegi.info/>
- Okoń, W. (2011). *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*. Wydawnictwo Akademickie „Żak”.
- Postman, N. (1995). *Technopol. Triumf techniki nad kulturą* (tłum. A. Tanalska-Dulęba). Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Premsky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Przybyła, M. (2012). Digital natives vs. digital immigrants – szkoła a kreatywność on-line. *Studia Edukacyjne*, (23), 203–216.
- Przybyła, M. (2021). *Kształcenie zdalne. Zmiany w polskiej edukacji po pierwszej dekadzie, XXI wieku*. Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Pyżalski, J., Zdrodowska, A., Tomczyk, Ł., Abramczyk, K. (2019). *Polskie badania EU Kids Online*. Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Smagacz, B. (2005). Komputerowe wspomaganie umiejętności czytania ze zrozumieniem. *Nowa Szkoła*, (3), 22–26.
- Świder, E. (2008). *Wykorzystanie komputera i gier komputerowych w nauczaniu zintegrowanym. Dydaktyczno-wychowawcze wartości gier i zabaw dydaktycznych – ich rola w nauczaniu zintegrowanym*. profesor.pl. <http://www.profesor.pl/publikacja,5359,Artykuly,Wykorzystanie-komputera-i-gier-komputerowych-w-nauczaniu-zintegrowanymDydaktyczno-wychowawcze-wartosci-gier-i-zabaw-dydaktycznych-ich-rola-w-nauczaniu-zintegrowanym>
- Tapscott, D. (2010). *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat* (tłum. P. Cypryański). Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Ulfik-Jaworska, I. (2005). *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*. Wydawnictwo KUL.
- Walter, N. (2023). Problematyczne korzystanie z internetu – rozumienie zjawiska i profilaktyka. W: M. Muskała, H. Karaszewska (red.), *Profilaktyka zachowań ryzykownych – dobre praktyki i dowody naukowe* (s. 61–78). Wydawnictwo Naukowe UAM
- Zajączkowski, B. (2004). *Definicja gry komputerowej. Klasyfikacja gier (część pierwsza)*. GRYOnline.pl. <http://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=208&STR=2>
- Zdancewicz, D. (2023). *Szkoła nie może zabronić korzystania z telefonów*. Edunews.pl. <https://www.edunews.pl/system-edukacji/szkoly/6365-szkola-nie-moze-zabronic-korzystania-z-telefonow>

Author: Mariusz Przybyła

Title: On multimedia, forbidden fruits of school corridors, and whether it is worth playing with students

Keywords: multimedia games; educational games; school; type one diabetes

Discipline: Pedagogy

Language: Polish

Document type: Article

Summary

The tendency to unfairly attribute solely pejorative characteristics to computer games is slowly becoming obsolete. Increasingly, one can find many educational contexts in them and the possibility of developing specific skills, supporting traditional forms of schooling and extracurricular activities, or compensating for deficiencies. These features have a constructive impact on both the youngest and older recipients of software, which, although can be divided into various genres and subgenres, are called computer games. The rational use of the phenomenon of (educational) computer games – combining play with learning – in supporting the educational process can become an attractive alternative to traditional teaching methods. This approach not only generates tremendous interest among students, but also motivates them and fosters a desire for deeper knowledge. The multisensory nature and convergence of games present a valuable argument for their use for both students and teachers. Additionally, computer games can play a role as an optimizing tool for the educational process and contribute to increasing its effectiveness. Mobile devices, especially smartphones, have gained popularity and also serve an important support tools for individuals suffering from conditions such as type one diabetes.