



Potencjał gier planszowych w instytucjach kultury na przykładzie działalności „Panteonu Górnośląskiego” w Katowicach

The Potential of Board Games in Cultural Institutions: The Case of the “Upper Silesian Pantheon” in Katowice

Bartosz Szostek
Uniwersytet Śląski w Katowicach
bartosz.szostek@us.edu.pl
ORCID: 0000-0001-6036-5384

ABSTRACT: This article examines the use of board games as an educational tool in cultural institutions, with a focus on the “Upper Silesian Pantheon” in Katowice. Board games enhance engagement, support cognitive and social skills, and make learning more interactive. The study highlights the educational value of the game *Become a Pantheon Champion*, which introduces participants to Upper Silesian history through active participation. The findings suggest that board games can effectively complement traditional learning methods in museums and cultural spaces.

KEYWORDS: board games, museum education, gamification, cultural institutions, Upper Silesian history.

Wprowadzenie

Celem niniejszego artykułu jest wskazanie roli, jaką odgrywa aktywne uczestnictwo uczniów w lekcjach szkolnych lub zajęciach edukacyjnych w muzeach lub instytucjach kultury. Jednym ze sposobów na włączenie podopiecznych w partycypację w zajęciach może być bowiem wprowadzenie do ich przebiegu elementu grywalizacji¹, a w tym konkretnym przypadku,

¹ Termin „grywalizacja” definiowany jest jako technika modyfikowania zachowania człowieka za pomocą mechanizmów znanych z gier. Pojęcie zostało wprowadzone przez Nicka Pellinga w 2002 r., ale spopularyzowany został w 2010 r. (por. J. Cewińska, A. Krasnova, *Grywalizacja w rozwoju i edukacji — szanse i zagrożenia*, „Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu” 2014, nr 350, s. 74).



gry planszowej, która może okazać się skutecznym środkiem w edukacji. Doświadczenia z tego typu zajęć zostaną przedstawione na przykładzie działalności istniejącej w Katowicach instytucji kultury o nazwie „Panteon Górnośląski”.

Przed dzisiejszą edukacją, w tym nie tylko przed tą rozumianą klasycznie — a więc edukacją szkolną — ale także przed zajęciami prowadzonymi w instytucjach kultury², stoją niemałe wyzwania. Współcześni uczniowie narażeni są na coraz więcej bodźców, stają się wręcz do owego przebodźcowania przyzwyczajeni. Z tego powodu miewają trudności z utrzymaniem pełnego skupienia podczas zajęć szkolnych lub pozaszkolnych. Można więc przyjąć tezę, iż nauczanie, którego metodyka jest w znacznej mierze oparta na technikach podających³, jest z góry skazane na porażkę.⁴ Ponadto współcześnie, znacznie bardziej niż przed laty, brany bywa pod uwagę tzw. dobrostan psychiczny i fizyczny podopiecznych, na który negatywnie oddziałują wyżej wspomniane, momentami zbyt eksploatowane, metody podające.

Pozytywny jest natomiast w tej kwestii fakt, iż coraz większa liczba nauczycieli i edukatorów w konspektach i scenariuszach swoich zajęć przewiduje użycie tzw. metod aktywizujących⁵, które, jeśli są przeprowadzone w odpowiedni sposób, mogą korzystnie wpłynąć na zwiększenie efektywności procesu nauczania i uczenia się. Zastosowanie takich metod, jak „burza mózgów”⁶ czy „metaplan”⁷ z jednej strony urozmaica przebieg zajęć, a z dru-

² Termin ten obejmuje szerokie spektrum podmiotów o charakterze publicznym (państwowych i samorządowych), zajmujących się upowszechnianiem kultury — m.in. bibliotek, domów kultury, filharmonii, galerii sztuki, instytucji filmowych, kin, muzeów, oper, operetek, orkiestr, ośrodków badań i dokumentacji i teatrów. Zasady organizacji instytucji kultury w Polsce reguluje ustawa z 25 października 1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej.

³ Czyli tych, które w przeważającej części powodują aktywizację wykładowcy, wywołując jednocześnie pasywną rolę uczniów jako słuchaczy.

⁴ Por. M. Dąbrowski, *(Za)trudne, bo trzeba myśleć?: o efektach nauczania matematyki na I etapie kształcenia*, Warszawa 2013; M. Karpiński, M. Zambrowska, *Nauczanie matematyki na szkole podstawowej*, Instytut Badań Naukowych, Warszawa 2015; idem, *Edukacja matematyczna na I etapie kształcenia*, „Kwartalnik Pedagogiczny” 2011, nr 219, s. 223-257.

⁵ Metody aktywizujące — to działania uczniów i nauczycieli, które umożliwiają uczenie się przez działanie, przeżywanie, poznawanie i odkrywanie (por. J. Stańdo, M. Spławska-Murmyło, *Metody aktywizujące w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2017).

⁶ Burza mózgów — metoda polegająca na zbieraniu jak największej liczby pomysłów na dany temat oraz ich selekcji przez prowadzącego (por. J. Stańdo, M. Spławska-Murmyło, *op. cit.*).

⁷ Metaplan — forma wizualizacji i organizacji dyskusji. Uczestnicy tworzą plakat według schematu. Metoda uczy analizowania faktów oraz poszukiwania związków przyczynowo-skutkowych, a także rozwiązywania problemów (por. P. Juchniewicz, W. Nowicka, *Duża aktywność*,

giej — co ważniejsze — czyni z uczniów aktywniejszych uczestników wspomnianego procesu, co o wiele sprawniej powinno prowadzić do osiągnięcia zamierzonych celów danych zajęć.

O grach planszowych

Szczególną rolę wśród sposobów aktywizacji uczniów połączonych z edukacją pełnią gry planszowe, które coraz częściej pojawiają się nie tylko na domowych stołach, ale także na szkolnych i muzealnych stolikach. Może to wynikać z samego nastawienia dzieci i młodzieży do elementu jakim jest gra. To właśnie samo słowo „gra” budzi pozytywne skojarzenia, które zachęcają do aktywnego włączania się w tok zajęć, co w połączeniu z potrzebami edukacyjnymi, stojącymi za powstaniem wielu gier, w tym gier planszowych⁸, prowadzi do efektów pozytywnych z perspektywy kształcenia.

Należy podkreślić, iż wzrost zainteresowania nauczycieli i edukatorów wykorzystywaniem gier planszowych w edukacji może wywodzić się z ogólnej rosnącej fali popularności tej formy spędzania czasu. Według badań opublikowanych w 2021 r. przez jedną z największych w Polsce marek sprzedażowych — „EMPiK”⁹ — wynika, iż właśnie gry planszowe należą do najważniejszych pozycji w świecie rozrywek towarzyskich. W badaniu wzięło udział blisko 3 tys. osób, z czego połowa ankietowanych stwierdziła, iż co najmniej raz w miesiącu bierze udział w rozgrywce gry planszowej, a co dziesiąta osoba deklarowała taki udział na poziomie do kilku razy w tygodniu. Ankietowani zaznaczyli, iż najchętniej sięgają po gry z kategorii rodzinnych, strategicznych, ekonomicznych, towarzyskich i logicznych.¹⁰ Większość osób objętych badaniem stwierdziła ponadto, iż najczęściej grają w gronie rodziny (64%), ze znajomymi (24%) oraz partnerem lub partnerką (12%). Czas spędzany przy jednej rozgrywce wynosił średnio od jednej do dwóch godzin. Warto nadmienić, iż prawie połowa ankietowanych deklarowała sięganie po nowe tytuły przynajmniej raz na pół roku, z tego zaś większość miała być kupowana na własny użytek, a 40% ankietowanych kupowała gry w formie

większa efektywność-metody aktywizujące w kształceniu studentów kierunków przyrodniczych, [poster], III Ogólnopolska Konferencja Dydaktyki Akademickiej Ideatorium, Gdańsk 2015; www.ideatorium.ug.edu.pl/old/pliki/konferencja2015/plakaty/juchniewicz_kobiela.pdf).

⁸ M. Kotala, *Gry planszowe jako (nie)codzienna metoda wychowania*, „Studia z Teorii Wychowania” 2017, nr 4 (21), s. 115.

⁹ Dzisiejszy podmiot nawiązuje do powstałej w 1948 r. — na mocy decyzji Zarządu Głównego Robotniczej Spółdzielni Wydawniczej „Prasa” — ogólnopolskiej sieci domów kultury i księgarni Klubu Międzynarodowej Prasy i Książki (KMPiK).

¹⁰ www.news.empik.com/158497-jak-polacy-spedzaja-czas-wolny-planszowki-nieustannie-na-topie-wyniki-badania-empiku (dostęp 19.06.2024).

prezentu dla bliskich i znajomych. Można jeszcze dodać, iż prawie połowa badanych wskazywała, że grywa najczęściej w weekendy, a około 30% ankietowanych miało sięgać po grę planszową wtedy, kiedy nadarzy się ku temu okazja.¹¹

Należy też zaznaczyć, iż obecnie pojęcie klasycznej gry planszowej uległo istotnej przemianie. Kiedyś kojarzone było jedynie z powszechną rozrywką, niewymagającą przygotowania i spełniającą jedynie rolę towarzyską, dziś stanowi niejednokrotnie o pasjach i zainteresowaniach wielu osób, dla których spędzanie czasu przy stole z rozłożoną planszą może prowadzić do rozwoju wielu ważnych umiejętności. Klasyczne tytuły, jak: „Chińczyk”, „Monopoly” czy „Grzybobranie” straciły na znaczeniu. W ich miejsce coraz liczniejsi wydawcy oferują tytuły dostosowane do zróżnicowanych potrzeb przybywających w coraz liczniejszym gronie odbiorców, a wydawcy gier planszowych proponują coraz częściej rozbudowaną ofertę, która ma trafić do coraz bardziej wymagających odbiorców. Proponowane gry uwzględniają dziś wiele zmiennych, m.in.: tematykę, wiek graczy, ograniczenia czasowe, stopień złożoności i zakres cen. Cechą, która wyróżnia współczesne propozycje, jest przykładanie dużej wagi do oprawy graficznej tytułów.¹²

Wśród obecnych dziś na rynku gier niemałym zainteresowaniem cieszą się te, które w swej fabule są oparte na historii. Można tutaj mówić o scenariuszach odwołujących się do pojedynczego wydarzenia, danego zjawiska historycznego, a nawet wybranego okresu historycznego. Przykładem są takie tytuły, jak: „7 cudów świata”, który jest poświęcony rywalizacji polegającej na rozbudowie antycznego miasta czy „Upadek Rzymu”, gdzie w trakcie rywalizacji gracze w ramach kooperacji jako rzymska armia próbują odeprzeć atak między innymi plemion germańskich. Pojawiły się również gry, których fabuła została oparta na wydarzeniach z historii Polski — np. „Bitwa Warszawska”, gdzie dwóch graczy rywalizuje ze sobą na „planszowym” polu walki; czy słynna „Kolejka”, która ma na celu przybliżenie realiów życia codziennego w Polsce w epoce PRL-u.¹³ Wspomniane gry planszowe to tylko przykłady, które pokazują coraz większą popularność gier planszowych, których autorzy podczas projektowania jako ważny punkt odniesienia przyjęli historię. Można skonstatować, że nawiązując do sukcesów wskazanych projektów, wydawnictwa dostrzegają potencjał tego typu gier tworząc kolejne tytuły.

¹¹ *Ibidem*.

¹² K. Szewczuk, *Gra planszowa narzędziem wspomagającym wszechstronny rozwój dziecka*, „Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce” 2018, nr 4 (50), s. 143.

¹³ Polska Rzeczpospolita Ludowa (PRL) — nazwa wprowadzona na mocy konstytucji z 22. VII. 1952. Określenie potocznie używane jako określenie całości państwa rządzonego przez Polską Partię Robotniczą, a następnie przez Polską Zjednoczoną Partię Robotniczą (por. *Polska Rzeczpospolita Ludowa*, [w:] *Encyklopedia PWN*).

Walory edukacyjne gier planszowych

Korzyści płynące z wprowadzenia gier planszowych w edukacji mogą być wielorakie. Po pierwsze — dzięki sięganiu po gry możliwe jest wspieranie rozwoju emocjonalnego uczestników. Nierzadko bywa tak, iż dzieci podczas pierwszej styczności z porażką w edukacji lub podczas zabaw nie potrafią odpowiednio (czyli nie nazbyt negatywnie) zareagować na daną sytuację. Potrzebna jest tutaj swego rodzaju odporność na zdarzenia, których wynik nie do końca jest możliwy do przewidzenia. I w tej kwestii mogą przecież pomóc odpowiednio dobrane gry planszowe, bo właśnie podczas rozgrywki następuje zaangażowanie emocjonalne związane dla przykładu z losem kierowanego przez gracza bohatera lub zarządzanego przez niego miasta. Radość ze zwycięstwa należy do emocji, co do których większość dzieci przywykła i potrafi z nimi sobie dobrze radzić, jednak moment porażki bywa nierzadko trudny. Przepracowanie podczas kolejnych rozgrywek porażek może prowadzić do pozytywnych efektów, które będą możliwe do przeniesienia do prawdziwego życia. Wśród pożądanych stanów emocjonalnych, które warto kształtować wśród młodych graczy wskazać można np. nadzieję, która może wynikać z tego, iż porażka nie jest stanem permanentnym, gdyż rewanż może zakończyć się sukcesem. Jako drugą z istotnych korzyści gier planszowych można wskazać na fakt, iż nauka panowania nad emocjami przy ich udziale odbywa się w warunkach bezpiecznych (domu czy szkole), a w radzeniu sobie z emocjami może pomóc rodzic, nauczyciel czy kolega/koleżanka.¹⁴ Za kolejną korzyść uznać można samą sprawę rywalizacji. Doświadczenia przeniesione z planszy mogą stanowić naukę tego, iż nie zawsze można wszystko kontrolować, a ponadto, iż istnieją momenty kluczowe, które wymagają skupienia, przewidywania i nierzadko determinacji, aby osiągnąć zamierzony sukces. Gry pozwalają także budować coraz lepszą kontrolę nad emocjami. Zdarza się przecież, że w trakcie gry należy nie okazywać przeciwnikowi radości ze spodziewanego osiągnięcia, gdyż zdradzenie takich emocji może nakłonić rywala do zmiany taktyki. Wspomniana taktyka może też czasem nie pozwalać na okazywanie emocji negatywnych, jak irytacja czy zdenerwowanie, gdyż i w ten sposób można dać szansę przeciwnikowi. Gry planszowe uczą wreszcie cierpliwości.¹⁵

Skoro mowa o rywalach, którzy są naturalną częścią większości gier (choć istnieją gry planszowe, w których jest możliwa samodzielna rozgrywka), należy także wspomnieć o kompetencjach społecznych, które mogą być pozytywnie kształtowane przez uczestnictwo w grach planszowych. Te zaś i kie-

¹⁴ K. Szewczuk, *op. cit.*, s. 146.

¹⁵ *Ibidem*, s. 147.

dyś, i dziś są niezwykle potrzebne, aby w pełni uczestniczyć w społeczeństwie. Chodzi tutaj o rozmowę, dialog nierzadko potrzebny podczas gry. Te zaś mogą przeradzać się w bardziej rozbudowane formy, jak dyskusja czy negocjacje, poprzez które osoba uczestnicząca rozwija różne umiejętności, jak myślenie krytyczne czy prezentowanie własnego stanowiska w sposób jasny i przemyślany, argumentowanie i uzasadnianie. Inną kwestią, nad którą można się zastanowić, są właściwe postawy, które mogą być również kreowane przez gry planszowe: np. przestrzeganie ściśle określonych zasad i reguł, bez których nie byłoby możliwe poprawne przeprowadzenie rozgrywki. Taki przykład może pomóc dziecku w zrozumieniu tego, iż życie codzienne również opiera się na zasadach, których złamanie może przynieść negatywne skutki.¹⁶

Można w końcu przyjąć tezę, iż gry planszowe mogą kształtować takie kompetencje, jak tolerancja czy akceptacja z tego względu, iż w grach kooperacyjnych drużyny mogą być tworzone w sposób losowy. Wtedy zaś, nawet w przypadku osób, z którymi uczniowie nie mają nawet zbyt częstej styczności, pojawia się wspólny cel, jakim jest zwycięstwo, to zaś przyczynia się do chęci budowania pozytywnej atmosfery.¹⁷ Gry planszowe mogą także pozytywnie wpływać na samodzielność uczniów, gdyż mimo z góry narzuconych zasad i przepisów, takich jak kolejność czy rodzaje aktywności, to zawsze sam gracz musi zbudować swój plan i strategię w danej partii gry. To zaś może prowadzić do rozwoju kreatywności, która może przejawiać się niesablonowym podejściem. Samodzielność ta może również wiązać się z koniecznością podejmowania takich czy innych decyzji, których skutki nierzadko są nieodwracalne, a więc pojawia się swego rodzaju pragmatyzm działania. W grach planszowych pojawią się także elementy losowe, nieprzewidywalne, zmienne, z którymi każdorazowo gracz musi sobie poradzić, wobec czego uczeń w naturalny sposób rozwija te ważne umiejętności.¹⁸

Gry planszowe mogą także w pewien sposób umożliwić uczniom głębsze poznanie swoich słabych i mocnych stron. W ramach poszczególnych partii, które zakończyły się porażką lub sukcesem, uczeń może poprzez analizę tego, co stało za takim lub innym wynikiem, wysnuć wnioski na temat tego, co zmienić w sposobie swojego postępowania.¹⁹

W przypadku gier planszowych, w których kanwą dla fabuły są wydarzenia historyczne, można jeszcze mówić o jednym walorze, a mianowicie o przyswajaniu wiedzy. Wspomniane wcześniej „7 cudów świata” czy „Bitwa

¹⁶ *Ibidem*, s. 148.

¹⁷ R. Korolczuk, M. Zambrowska, *Pozwólmy dzieciom grać. O wykorzystaniu gier planszowych w edukacji matematycznej*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2014, s. 6.

¹⁸ *Ibidem*, s. 7.

¹⁹ *Ibidem*, s. 7.

warszawska” umożliwiają graczom poznanie w mniejszym lub większym wymiarze wybranych wątków historycznych, jednak zawsze w sposób aktywny, co przekłada się pozytywnie na efektywność zapamiętywania faktów. Ponadto zetknięcie z historią w takiej formie może wzbudzić zainteresowanie wiedzą o przeszłości oraz być inspiracją do prowadzenia własnych badań. Należy także dodać, iż gry planszowe w edukacji nie ograniczają się tylko do historii, ale można je wykorzystywać na innych lekcjach.

Przykład „Panteonu Górnośląskiego” w Katowicach

Biorąc pod uwagę szerokie spektrum walorów edukacyjnych oraz popularyzatorskich, jakie niesie ze sobą korzystanie z gier planszowych, wydaje się zasadne, aby korzystały z nich nie tylko szkoły, ale i placówki związane z edukacją pozaszkolną. Takimi miejscami bez wątpienia mogą być muzea oraz instytucje kultury. To właśnie w nich młodzi czy starsi odbiorcy mogą zainteresować się wiedzą o przeszłości, często przedstawioną nie w ujęciu całościowym, a raczej w formie opowieści o wydarzeniach i postaciach stanowiących główny punkt zainteresowania twórców placówek. Wśród tych upodobań może pojawić się także wątek historii związanej z regionem, choć w badaniu przeprowadzonym przez Instytut Pamięci Narodowej — Komisję Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, dotyczącym zainteresowania historią, na większą część pytań dotyczących historii regionalnej aż 26% pytaných uczniów odpowiedziało „trudno powiedzieć”²⁰. Wyniki te upoważniają do postawienia tezy, że przed muzeami i innymi instytucjami kultury stoi nie lada wyzwanie, aby oprócz historii w ujęciu ogólnonarodowym wykazywać wagę zagadnienia dziejów regionu czy „małej ojczyzny”.

Przykładem miejsca, którego twórcy starali i starają się realizować te zadania (przedstawić historię regionalną w taki sposób, aby okazała się ona atrakcyjna m.in. dla młodzieży), jest Instytucja Kultury „Panteon Górnośląski” w Katowicach. Powołana do życia na podstawie porozumienia Archidiecezji Katowickiej, Miasta Katowice, Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Województwa Śląskiego, została otwarta dla zwiedzających latem 2022 r., zlokalizowano ją w podziemiach Archikatedry Chrystusa Króla w Katowicach. Placówka ma na celu pokazać i przybliżyć kulturowo-społeczne walory Górnego Śląska poprzez prezentację sylwetek osób działających w tym regionie.²¹ „Panteon Górnośląski” w Katowicach działa na

²⁰ K. Malicki, S. Wilk, I. Żuk, *Edukacja dla pamięci. Przekaz wiedzy historycznej w kontekście postaw Polaków wobec ich przeszłości*, IPN, Warszawa 2023, s. 59.

²¹ O okolicznościach utworzenia por. L. Krzyżanowski, *Inspiracja zbiorową pamięcią czy zbiorowa pamięć inspirowana? Działalność wystawiennicza Instytucji Kultury Panteon Górnośląski; jej edukacyjne przesłanie i misja*, „Wieki Stare i Nowe” 2023, t. 18 (23).

podstawie statutu, w którym zawarto główny zakres jego działalności: zachowywanie i upowszechnianie wiedzy w zakresie historii Górnego Śląska po zakończeniu I wojny światowej oraz inicjowanie działań o charakterze kulturalnym, naukowym i edukacyjnym w tym zakresie, upamiętnianie, zachowanie i upowszechnianie dziedzictwa poprzez czczenie pamięci osób zasłużonych dla polskośći ziem Górnego Śląska, ze szczególnym uwzględnieniem twórców, artystów, naukowców, polityków, żołnierzy oraz osób duchownych, upamiętnienie stulecia przyłączenia części Górnego Śląska do odradzającej się Polski po ponad sześciuset latach jurysdykcji czeskiej i niemieckiej oraz upamiętnienie stulecia polskiej administracji kościelnej na Górnym Śląsku, inspirowanie i moderowanie działań mających na celu upamiętnienie trzech powstań śląskich, czynne uczestniczenie w budowie tożsamości narodowej oraz społeczeństwa opartego na wartościach chrześcijańskich. Wśród powodów powstania „Panteonu Górnos Śląskiego” należy upatrywać chęci z jednej strony ocalenia od zapomnienia postaci związanych z Górnym Śląskiem, a z drugiej strony ekspozycję zwłaszcza tych postaci, które w przestrzeni publicznej nie pojawiają się wcale lub występują rzadko. Kolejnym powodem i celem zarazem, który wiąże się z poprzednimi, jest prowadzenie działań edukacyjnych i popularyzatorskich skierowanych na pogłębianie wiedzy o historii regionu poprzez narrację opartą na życiorysach danych postaci. Z owych działań wybrzmiewają wartości związane z patriotyzmem lokalnym i ogólnopolskim oraz nawiązujące do chrześcijańskich wzorów postępowania.

W przywołanym dokumencie zawarto także sposoby realizacji wyżej wymienionych celów: prowadzenie stałej ekspozycji poświęconej pamięci osób zasłużonych dla polskośći ziem Górnego Śląska ze szczególnym uwzględnieniem twórców, artystów, naukowców, polityków, żołnierzy oraz osób duchownych, gromadzenie, opracowanie i konserwacja zbiorów upamiętniających: historię Górnego Śląska po zakończeniu I wojny światowej, stulecie przyłączenia części Górnego Śląska do odradzającej się Polski, stulecie polskiej administracji kościelnej na Górnym Śląsku, trzy powstania śląskie, organizacja wystaw stałych, czasowych i objazdowych, prowadzenie działalności naukowo-badawczej, dokumentacyjnej oraz edukacyjnej z wykorzystaniem najnowszych technologii przekazu, prowadzenie działalności wydawniczej, organizowanie, realizowanie i inspirowanie wydarzeń kulturalnych, edukacyjnych, turystycznych, konferencji naukowych propagujących idee wolnościowe, obywatelskie, demokratyczne i chrześcijańskie o wymiarze uniwersalnym, prowadzenie biblioteki i archiwum.²²

²² Por. Statut Panteonu Górnos Śląskiego w Katowicach — www.panteon-gornoslaski.pl/statut-i-rada-programowa/ [dostęp: 24.06.2024].

Wśród wielu propozycji edukacyjnych oferowanych przez pracowników „Panteonu Górnośląskiego” znalazła swoje miejsce także gra planszowa o tytule „Zostań mistrzem Panteonu” (fot. 1 oraz fot. 2). Została ona przygotowana na podstawie wystawy stałej „Panteonu Górnośląskiego”, na której prezentowane są życiorysy osób zasłużonych dla Górnego Śląska z ostatnich stu lat. Życiorysy te są przedstawione na multimedialnych stanowiskach, które ze względu na podział znajdują się w 9 salach. W każdej z sal umieszczono informacje odpowiadające danej dziedzinie życia, jak nauka czy kultura. Na co dzień zwiedzający mogą zapoznać się z ponad dwoma setkami życiorysów, jednak dla potrzeb gry planszowej wytypowano 7 osób. W grze mogą brać udział maksymalnie cztery drużyny, składające się maksymalnie z sześciu uczestników, celem każdej drużyny jest dotarcie do mety. Sam przebieg gry jest podzielny na dwa etapy. W pierwszym, po objaśnieniu zasad przez prowadzących rywalizację, każda z drużyn ma za zadanie zapoznać się z życiorysami (które dla potrzeb gry zostały odpowiednio streszczone) wybranych przez prowadzących postaci oraz znaleźć eksponaty znajdujące się na wystawie stałej. W tym etapie każda z drużyn dzieli się na dwa zespoły, które równocześnie przemierzają przydzieloną im część wystawy stałej



Fot. 1. Gra planszowa „Zostań mistrzem Panteonu”, materiał własny.

w przewidzianym czasie (wynoszącym pół godziny). Po tym czasie drużyny wracają do sali edukacyjnej i zajmują miejsca przy stolikach oznaczonych odpowiednim kolorem i rozpoczynają drugi etap. Ten zaś jest tak skonstruowany, iż każda z drużyn odpowiada na szereg pytań dotyczących 7 postaci upamiętnionych w „Panteonie Górnośląskim” oraz na pytania dotyczące eksponatów. Gra odbywa się na wielkoformatowej planszy, która swoją grafiką odpowiada mapie zwiedzania wystawy stałej. Każda z drużyn ma pionek przesuwany po polach planszy, a jego ruch jest możliwy po poprawnej odpowiedzi na pytania, których jest 20. Są pytania „dla wszystkich” oraz „koło fortuny”, podczas którego po wylosowaniu odpowiada na nie tylko jedna drużyna. Swego rodzaju urozmaicheniem rozgrywki są karty „bonus albo pułapka”, które przyznawane są drużynom za poprawne odpowiedzi podczas pytań z kategorii „koło fortuny”. Wspomniane karty mogą działać na korzyść drużyny zagrywającej daną kartę (np. „przesuń pionek o dwa pola do przodu”) lub na niekorzyść drużyny przeciwnej (np. „przesuń pionek o dwa pola do tyłu”). W grze występują odpowiednie etapy, w których można zagrywać karty wymierzone w drużynę przeciwną, zaś te wspierające można



Fot. 2. Gra planszowa „Zostań mistrzem Panteonu”, materiał własny.

zagrywać w wybranym przez drużynę momencie. Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza dotrze do mety lub w momencie zakończenia pytań będzie znajdować się na polu najbliższej mety. Po zakończeniu pytań każda z drużyn, która nie wykorzystała kart, może przesunąć pionek o jedno pole do przodu w zamian za jedną niewykorzystaną kartę. Członkowie zwycięskiej drużyny otrzymują nagrody w postaci certyfikatów „Mistrza Panteonu”. Całość jednorazowej rozgrywki trwa około dwóch godzin, a nad przebiegiem czuwają pracownicy działu merytorycznego instytucji, którzy po każdej przeprowadzonej grze dokonują ewaluacji zasad oraz samego przebiegu. Dla zilustrowania stopnia trudności warto przywołać przykładowe pytania: „Jak brzmiał pseudonim Stanisława Ligonia, pod którym pisywał w czasopiśmie *Kocynder*” albo „Z jakiego okresu pochodzą ornaty w sali duchowieństwa?”.

Przebieg gry „Zostań mistrzem Panteonu” realizuje przywołane wcześniej walory edukacyjne. Począwszy od warstwy wiedzy historycznej, gdzie uczestnicy poznają w sposób aktywny 7 życiorysów osób ważnych dla Górnego Śląska oraz związane z nimi pamiątki. Równie ważnym aspektem są kompetencje społeczne, które realizowane są na gruncie współpracy, niezbędnej do udzielenia poprawnych odpowiedzi. Ponadto uczniowie rozwijają swoje umiejętności udziału w dyskusji, która może pojawić się podczas omawiania taktyki, jeśli chodzi o używanie kart specjalnych (dzięki ich wykorzystaniu sytuacja na planszy nierzadko może diametralnie się zmienić i to również jest walorem, gdyż wtedy uczniowie uodparniają się emocjonalnie na nowe sytuacje). Ścisłe określone zasady gry utwierdzają przekonanie uczestników o ważności reguł, uczniowie ćwiczą także umiejętność pracy pod presją czasu, gdyż ograniczanie czasu jest obecne zarówno w pierwszym etapie gry (o czym wspomniano wyżej), jak i w drugiej części rywalizacji (na odpowiedź na każde pytanie jest przeznaczony 30 sekund). Warto dodać, iż udział w grze ma jeszcze jeden walor, uczniowie w pierwszym jej etapie pozostają w ciągłym ruchu, co jest też wskazane ze zdrowotnego punktu widzenia.

Podsumowując rozważania należy jeszcze wspomnieć o warstwie technicznej samej gry. Główny przebieg gry odbywa się przy użyciu wielkoformatowej planszy, dlatego wydaje się słusznym wyborem, iż wykorzystano układ zwiedzania wystawy stałej. Należy w tym miejscu wspomnieć także o kolorystyce planszy, jak i kart specjalnych, które są czytelne i estetycznie wykonane. Ponadto uczniowie są wyposażeni w notatniki, które są przez nich wykorzystywane podczas zbierania informacji, co również jest walorem edukacyjnym, gdyż doskonałą umiejętności tworzenia notatek. Pytania, na które uczniowie odpowiadają, są prezentowane za pomocą prezentacji multimedialnej, która jest wyświetlana przez rzutnik, tak aby każdy z uczestników był w stanie odczytać treść pytania, a upływ czasu jest sygnalizowany poprzez animację oraz dźwięk. Po każdym pytaniu jest wyświetlana poprawna odpo-

wiedź, co daje uczniom szansę na sprawdzenie swoich odpowiedzi, a jeśli jej nie mają, to na jej poznanie, co można uznać za kolejny walor edukacyjny.²³

Podsumowanie

Przedstawiony przykład z działalności „Panteonu Górnośląskiego” w Katowicach pokazuje, że możliwe jest stworzenie gry planszowej w muzeach lub innej instytucji kultury w celach edukacyjnych. Zastosowanie takiego rozwiązania zwiększa efektywność zwiedzania danej placówki w porównaniu z „klasycznym” zwiedzaniem opartym na metodach podających.

CONFLICT OF INTEREST STATEMENT: The Author declares that there was no conflict of interest in this study.

AUTHOR'S CONTRIBUTION: The Author is solely responsible for the conceptualization and preparation of the article.

Bibliografia:

Literatura:

- Cewińska J., A. Krasnova, *Grywalizacja w rozwoju i edukacji — szanse i zagrożenia*, „Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu” 2014, r. 350.
- Dąbrowski M., *(Za)trudne, bo trzeba myśleć*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2013.
- Dąbrowski M., *Edukacja matematyczna na I etapie kształcenia*, „Kwartalnik Pedagogiczny” 2011, nr 219.
- Juchniewicz P., W. Nowicka, *Duża aktywność, większa efektywność — metody aktywizujące w kształceniu studentów kierunków przyrodniczych*, [poster], III Ogólnopolska Konferencja Dydaktyki Akademickiej Ideatorium, Gdańsk 2015; www.ideatorium.ug.edu.pl/old/pliki/konferencja2015/plakaty/juchniewicz_kobiela.pdf
- Karpiński M., M. Zambrowska, *Nauczanie matematyki w szkole podstawowej*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2015.
- Korolczuk R., M. Zambrowska, *Pozwólmy dzieciom grać. O wykorzystaniu gier planszowych w edukacji matematycznej*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2014.
- Kotala M., *Gry planszowe jako (nie)codzienna metoda wychowania*. „Studia z Teorii Wychowania” 2017, nr 4 (21).

²³ Informacje na temat gry planszowej „Zostań mistrzem Panteonu” pochodzą od pracowników działu merytorycznego Panteonu Górnośląskiego w Katowicach.

Krzyżanowski L., *Inspiracja zbiorową pamięcią czy zbiorowa pamięć inspirowana? Działalność wystawiennicza Instytucji Kultury Panteon Górnos Śląski; jej edukacyjne przesłanie i misja*, „Wieki Stare i Nowe” 2023, t. 18 (23).

Malicki K., S. Wilk. I. Żuk, *Edukacja dla pamięci. Przekaz wiedzy historycznej w kontekście postaw Polaków wobec ich przeszłości*, Instytut Pamięci Narodowej, Warszawa 2023.

Stańdo J., M. Spławska-Murmyło, *Metody aktywizujące w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2017.

Szewczuk K., *Gra planszowa narzędziem wspomagającym wszechstronny rozwój dziecka*. „Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce” 2018, nr 4 (50).

Źródła internetowe:

www.news.empik.com/158497-jak-polacy-spedzaja-czas-wolny-planszowki-nieustannie-na-topie-wyniki-badania-empiku

www.panteon-gornoslaski.pl/statut-i-rada-programowa/

Autor:

BARTOSZ SZOSTEK — historyk, doktorant w Szkole Doktorskiej Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Jego zainteresowania badawcze koncentrują się wokół historii politycznej i społecznej Górnego Śląska XX wieku oraz edukacji historycznej. Autor publikacji naukowych oraz uczestnik konferencji poświęconych historii regionu i popularyzacji historii.

