

Historyczne gry dydaktyczne. Rozrywka, regionalizm, refleksja,
red. Karol Sanojca, Wydawnictwo LTW, Wrocław 2018, ss. 202

Publikacja pt. *Historyczne gry dydaktyczne. Rozrywka, regionalizm, refleksja* nie tylko wpisuje się w „popularny ostatnio nurt opracowań prezentujących różnego rodzaju refleksje oraz przykłady praktyczne związane z organizacją i prowadzeniem zabawowych form edukacji historycznej”¹ – jak czytamy we wstępie, ale też w znacznym stopniu uzupełnia zapotrzebowanie na tego typu publikacje w środowisku nauczycieli i edukatorów. Popyt na praktyczny poradnik podejmujący tematykę wykorzystania metody gry w dydaktyce jest duży, a każde tego typu wydawnictwo staje się niezbędną pomocą w coraz częściej podejmowanych inicjatywach edukacyjnych. Na publikację składa się jedenaście artykułów podejmujących tematykę wykorzystania gier w nauczaniu zarówno od strony teorii – opisujących genezę gier, omawiających proces adaptacji na gruncie edukacji w Polsce, jak i w znacznej mierze zawierających praktyczne porady i wskazówki z punktu widzenia nauczyciela-praktyka oraz scenariusze gier.

Jako pierwszy uwadze czytelnika został przedstawiony artykuł Barbary Techmańskiej, pt. *Gry planszowe oraz ich funkcjonowanie w przestrzeni publicznej*, w którym możemy zapoznać się z genezą gier miejskich jako połączenia dwóch form aktywności: teatru (odgrywanie nadanych ról) i podchodów harcerskich (wykorzystanie przestrzeni miejskiej do wykonywania określonych zadań z uwzględnieniem rywalizacji drużyn). B. Techmańska analizuje inicjatywy różnych ośrodków, które podejmują się organizacji gier terenowych. Zwraca uwagę na istotną rolę współpracy organizatorów z różnymi instytucjami, na możliwe źródła finansowania takich inicjatyw (nieodpłatne wydarzenia własne, wydarzenia sponsorowane, komercyjne – odpłatne eventy). Koncentruje się na wskazaniu możliwych problemów, które mogą napotkać zarówno twórcy i wykonawcy (organizatorzy) gry, jak i sami jej uczestnicy. Autorka podnosi także aspekt wykorzystania gier miejskich w ofercie turystycznej. Podkreśla, że zaletą gry

¹ K. Sanojca, *Wstęp*, [w:] *Historyczne gry dydaktyczne. Rozrywka, regionalizm, refleksja*, red. K. Sanojca, Wrocław 2018, s. 7.

miejskiej jest przeprowadzenie jej w terenie – zaznacza, że można podjąć próbę przeprowadzenia gry na boisku szkolnym lub w budynku samej szkoły, jednak zostanie ona odarta z wszelkich swoich zalet – zabawy w terenie, gdzie można „nie tylko «brać udział» w wydarzeniach, ale także «obcować z miejscami historycznymi», w których się one rozegrały”².

Kolejny artykuł pt. *Historia dla graczy, czyli jak uczyć historii współczesne pokolenie młodych ludzi*, przygotowany przez Grzegorza Szymanowskiego, omawia zagadnienie gier dydaktycznych. Autor dokonuje podziału, klasyfikacji i oceny gier oraz ich przydatności w edukacji. Podnosi też aspekt niełatwej pracy nauczyciela historii z uczniami z „pokolenia Y”, „pokolenia graczy”, „millenialsów” – na tej kanwie omawia zagadnienie wyzwania, jakim jest zainteresowanie współczesnej, wymagającej młodzieży „zwykłą” lekcją historii. Wskazuje sposoby motywowania uczniów do poznawania historii w sposób konkurencyjny wobec klasycznych metod nauczania. Bardzo użyteczną częścią artykułu są wskazówki do urozmaicania lekcji historii. Dla każdej z omawianych epok historycznych (w odniesieniu do wymogów podstaw programowych) proponuje szereg gier, także planszowych, karcianych czy właśnie terenowych obok form inscenizacji, rekonstrukcji historycznych, symulacji czy dram, które można z powodzeniem wykorzystać w procesie nauczania. Przy czym zawsze należy wziąć pod uwagę możliwe trudności techniczne, czasowe, strukturalne czy możliwości kadrowe organizatorów i uczestników. Autor, na podstawie własnych doświadczeń i obserwacji, zwraca jednak uwagę na to, że alternatywne metody nauczania, choć są dla młodzieży atrakcyjne, niezbyt przyczyniają się do utrwalenia wiadomości – powinny one stanowić niewielki procent ogółu prowadzonych lekcji

Trzeci artykuł autorstwa Grzegorza Mrocza pt. *Dlaczego warto bawić się historią? Wykorzystywanie gier i zabaw podczas lekcji historii w szkole podstawowej*, poświęcony jest z kolei analizie pracy z młodzieżą z „pokolenia Z” – pokolenia uczniów, którzy nie znają życia bez Internetu, *social media* i iPhone’a, dla których standardowe metody nauczania są zwyczajnie nieatrakcyjne, przestarzałe, a najczęściej nudne. Autor podkreśla, że młodzież potrzebuje dziś różnorodnych i nieustająco zmiennych bodźców, by wzbudzić w nich zainteresowanie. Jest to niemałe wyzwanie dla samych nauczycieli, których autor tekstu zachęca do stosowania w procesie edukacji metod „gamifikacji”, „grywalizacji”, czyli metod gry w celu aktywizowania uczniów do udziału w zajęciach. G. Mroczek podkreśla

² B. Techmańska, *Gry planszowe i miejskie oraz ich funkcjonalnie w przestrzeni publicznej*, loc. cit., s. 18.

atrakcyjność i przydatność tej metody do prowadzenia zajęć lekcyjnych, jako formy powtórzenia i utrwalenia materiału. Zwraca jednak uwagę na konieczność przestrzegania niezbędnych zasad dla tej metody, tj. odpowiednie opracowanie koncepcji, czytelność zasad gry, odpowiednie rozłożenie zadań w czasie, klarowny system punktowania i nagradzania. Metoda gry może być zastosowana jednorazowo lub cyklicznie, na zajęciach zarówno lekcyjnych, jak i pozaszkolnych (kółko zainteresowań). Autor wskazuje w swojej pracy także kilka portali internetowych, które posłużą jako narzędzia wspomagające nauczyciela we wdrożeniu tej metody w edukacji.

W kolejnym artykule, pt. *Gry miejskie z Katowicami w tle*, autorzy Maciej Fic i Kamil Kartasiński dokonują przeglądu gier miejskich, poddają analizie różnorodne gry terenowe, które zostały zorganizowane i przeprowadzone na przestrzeni ostatnich lat z inicjatywy różnych ośrodków edukacyjnych (domów kultury, stowarzyszeń, fundacji czy muzeów lub Instytut Pamięci Narodowej) w Katowicach. Z pewnością mogą i powinny posłużyć jako podstawa i inspiracja do tworzenia podobnych inicjatyw w innych miastach, z uwzględnieniem możliwości ich adaptacji do lokalnych warunków. Dotarcie do poszczególnych projektów z pewnością ułatwi bogata lista odnośników do stron internetowych organizatorów omawianych w artykule gier miejskich. Warto zwrócić uwagę na istotny pogląd autorów, że adaptacja gotowych scenariuszy nie zawsze będzie możliwa w takim samym zakresie w różnych miejscowościach – każde miasto, tak jak omawiane Katowice, jest miejscem o różnorodnych walorach, z których można wymienić choćby kilka, np. przeszłość historyczna (m.in. różnice wynikające z podziałów na zabory), ukształtowanie terenu (krajiny geograficzne i ich wpływ na gospodarkę i rozwój różnych gałęzi przemysłu), tradycje kulturowe, wielokulturowość miast. Różnice te mogą sprawić, że nie da się przełożyć pewnego sposobu narracji, szablonu scenariusza gry miejskiej jednego miasta na drugie. Zarazem jednak różnice te dają z kolei możliwość do nieskończonej ilości interpretacji istniejących już i sprawdzonych w praktyce scenariuszy gier terenowych i prób ich adaptacji do warunków lokalnych.

Z kolei Zdzisław Bednarek w swoim artykule pt. *Szkolne gry terenowe a realizacja celów nauczania z doświadczeń praktyka* przedstawia różne definicje gry miejskiej i na ich podstawie wydobywa cechy wspólne, które dokładnie charakteryzują tę metodę edukacji i rozrywki. Cechami wspólnymi są: przestrzeń – miasto, dzielnica, wyznaczony teren, gdzie będzie rozgrywać się gra; fabuła – czyli odpowiednio stworzona i dostosowana do tematu gry narracja, w której będą poruszać się uczestnicy gry, wzbogacona o konkretne elementy; dzięki nim gracze

łatwiej będą „przenosić się w czasie” i wcielać się w nadane im role, a co za tym idzie rozbudzać wyobraźnię, odczuwać emocje, rozumieć procesy społeczne, odtwarzane w czasie gry; element rywalizacji i zabawy – będący istotnym czynnikiem zachęcającym do udziału w zmaganiach. Artykuł zamyka konkluzja, że gry miejskie nie tylko pozwalają realizować program nauczania wynikający z podstaw programowych, ale również pomagają realizować cele wychowawcze, choćby poprzez budowanie i umacnianie systemu wartości w uczestnikach. Zdaniem autora gry miejskie, które kładą nacisk na prezentowanie wartości takich jak: narodowość, przynależność do grupy społecznej, wolność, dostęp do nauki, pracy, równość społeczna, szacunek dla mniejszości etc., realizują także „cel ideowo-wychowawczy postawiony przed edukacją historyczną”³. Dopełnieniem artykułu Z. Bednarka jest kilkunastostronicowy aneks zawierający przykłady scenariuszy gier terenowych, realizowanych od wielu lat na terenie Krakowa dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych.

Artykuł Mateusza Makowskiego, pt. *Miasto przez pryzmat. Gry miejskie jako narzędzie w nauczaniu historii i szerzeniu świadomości o dziedzictwie kulturowym*, porusza kwestię celowości wykorzystania gier w dydaktyce. Szczegółowo omawia wykorzystanie gry miejskiej jako narzędzia dopełniającego proces nauczania historii i wiedzy o dziedzictwie kulturowym. Zwraca uwagę na to, że gry miejskie idealnie nadają się do nauczania historii, ponieważ pozwalają wykorzystać to, co z przeszłości pozostało w naszym otoczeniu, tradycji i kulturze. Gry miejskie stają się impulsem do eksploracji przestrzeni, odnajdywania i odkrywania w niej miejsc i obiektów historycznych i artefaktów, dzięki zabawie, jaka w łatwo przyswajalny sposób przybliży i utrwali zagadnienia z zakresu historii, którym została dedykowana. Uzupełnieniem artykułu jest „studium przypadku” gry miejskiej pt. *Tajemnica Profesora Barskiego*, która została zorganizowana w Bydgoszczy z okazji Ogólnopolskiego Tygodnia Bibliotek w 2016 r.

Następny artykuł, przygotowany przez Kamila Frączkiewicza i Natalię Kotrys, pt. *Gra miejska dla uczniów starszych klas szkół podstawowych oraz szkół ponadpodstawowych „HollyWrocław”*, jest analizą doświadczeń z organizacji gry miejskiej skierowanej do określonej grupy odbiorców, a poświęconej historii polskiego filmu. Autorzy w bardzo przystępny sposób opisują swój pomysł na grę, której bohaterem jest miasto Wrocław, przedstawione jako ośrodek polskiej kinematografii, co zawdzięcza istniejącej tu Wytwórni Filmów Fabularnych nr 2 (obecnie

³ Z. Bednarek, *Szkolne gry terenowe a realizacja celów nauczania z doświadczeń praktyka*, loc. cit., s. 77.

tradycje te kontynuuje Centrum Technologii Audiowizualnych) oraz Wrocław jako plan filmowy – w mieście tym zostały zrealizowane filmy uznawane za klasykę polskiej kinematografii, np. *Popiół i diament* w reżyserii Andrzeja Wajdy. Sama nazwa gry nawiązuje też do tematyki filmowej przez parafrazę nazwy Hollywood, dzielnicy Los Angeles, centrum przemysłu filmowego Stanów Zjednoczonych. Autorzy dzielą się nie tylko swoimi pomysłami i spostrzeżeniami, ale także udostępniają regulamin gry, opis fabuły gry i prezentują wybrane zadania, które należało w jej trakcie wykonać.

Tekst Mateusza Gawlika, pt. „*W okupowanym Krakowie*” – wielkoformatowa gra historyczna w Muzeum Armii Krajowej im. Gen. Emila Fieldorfa „Nila” w Krakowie, poświęcony został z kolei doświadczeniom edukatorów muzealnych w realizacji wielkoformatowej gry planszowej, dotyczącej zagadnień życia codziennego mieszkańców Krakowa pod okupacją niemiecką w okresie II wojny światowej. Inicjatywa ta jest niezwykle ciekawa, choćby ze względu na trudność przełożenia tematu życia codziennego w okupowanym mieście na płaszczyznę gry (zabawy). Pomysłodawcy przekonują jednak o swoim profesjonalnym podejściu w organizacji tego przedsięwzięcia. Projekt złożony z dwóch warstw edukacyjnych – warsztatów, podczas których uczestnicy mają możliwość pracy z eksponatami muzealnymi, dokumentami archiwalnymi i ikonograficznymi, z jakich czerpią wiedzę niezbędną do udziału w drugiej części projektu – grze planszowej. W warsztatach wykorzystywane są różnorodne metody, np. pogadanka, prezentacje multimedialne, praca w grupach (burza mózgów) itp., które aktywizują uczestników do zgromadzenia wiedzy niezbędnej podczas zmagania na planszy. Pozytywne wrażenie w uczestnikach gry wywiera zapewne atrakcyjna forma gry – wielka plansza (49 m kw), pionki (70 cm) i proporcjonalna do całości kostka do gry. Szczegółowy opis przebiegu gry obrazują zamieszczone w artykule fotografie. Warto podkreślić, że inicjatywa pracowników Muzeum zdobyła uznanie i szerokie grono odbiorców – ponad 2700 uczestników w okresie od I–IX 2017 r. Gra planszowa została także dostosowana do potrzeb osób niepełnosprawnych ruchowo oraz niewidomych i głuchych, zdobyła również nominację do nagrody „Słoneczniki 2017”.

Ewelina Gadaniec jest autorką artykułu *Odszyfruj Mariana Rejewskiego. Gra terenowa jako narzędzie dydaktyczne*, w którym porusza, podobnie jak i poprzedni autorzy, genezę gier i ich roli w edukacji. Najwięcej jednak uwagi poświęca na opisanie gry, której fabuła została osnuta wokół osoby Mariana Rejewskiego – matematyka, kryptologa, ur. w 1905 r. w Bydgoszczy, gdzie pobierał nauki do 1929 r., który zasłynął złamaniem szyfru Enigmy. Oprócz szczegółowego omówienia

elementów i etapów gry, autorka wskazuje także metody i pomoce dydaktyczne, które zostały wykorzystane w realizacji projektu (tablice informacyjne, rebusy i łamigłówki, karty pracy).

W publikacji znajdziemy też doświadczenia lubelskiego ośrodka – Muzeum Wsi Lubelskiej. Niestety, w artykule Grzegorza Miliszkiewicza i Haliny Stachyry, pt. „*Tu były firmy*” i „*Podnosimy fabryczne kominy*” – dwie gry na planie Lublina z 1931 roku, toczone z wykorzystaniem kolekcji lubliniana z Muzeum Wsi Lubelskiej w Lublinie, przedstawione zostały sygnalnie, w zaledwie trzystronicowym opisie, dwie tytułowe inicjatywy, przeprowadzone w ramach wydarzeń Sezon Lublin.

W ostatnim artykule, pt. *Gry terenowe w praktyce edukacyjnej studentów specjalności nauczycielskiej w Instytucie Historycznym Uniwersytetu Wrocławskiego na przykładzie „Gry o pierścień” i „Wynalazków”*, redaktor publikacji Karol Sanojca zamieszcza swoje uwagi na temat organizacji przez studentów Instytutu Historycznego Uniwersytetu Wrocławskiego dwóch gier miejskich. Omawia proces realizacji projektu od początkowego etapu – pomysłu, poprzez opracowanie poszczególnych etapów gry, próby testowe i „ewolucję” scenariuszy do kształtu, w jakim został udostępniony graczom. Jest to bardzo cenny artykuł, ponieważ omawia trudności, na jakie natrafili organizatorzy gry, błędy, które udało się wyeliminować na etapie testowania gry, a przede wszystkim ze względu na to, że autor opublikował scenariusz gry zawierający instrukcję, wprowadzenie do gry i zadania, które mogą okazać się niezwykle pomocne przy realizowaniu podobnych inicjatyw.

Zbiór artykułów, który ukazał się co prawda w 2018 r., nie stracił na aktualności zawartych w nich treści. Ten ciekawy, bogaty w inspiracje zestaw „przepisów na udaną grę” powinien stanowić obowiązkową lekturę nauczycieli, instruktorów, edukatorów muzealnych i archiwalnych. Pomocna może okazać się także zebrana na jedenastu stronach bibliografia oraz wykaz stron internetowych, które zostały poświęcone grom miejskim i sposobom wykorzystania ich w dydaktyce. W publikacji zamieszczone zostały także notki bibliograficzne, a raczej dane kontaktowe autorów teksów, co może ułatwić podjęcie współpracy czy zasięgnięcie opinii w sprawie organizacji gier miejskich.

Zofia Jakóbczak