

**Maria Talaczyńska**

Jagiellońskie Centrum Językowe  
Uniwersytet Jagielloński, Kraków

## GRYWALIZACJA, CZYLI JAK WKRĘCIĆ STUDENTÓW W INTENSYWNĄ NAUKĘ

### W poszukiwaniu skutecznej metody

O grywalizacji dowiedziałam się w trakcie kursu podstawowego *Ars Docenti*. W pierwszej chwili wydawało mi się, że jest to nieco kontrowersyjny sposób motywowania studentów do pracy własnej, poszerzania wiedzy i uczenia się autonomii studiowania. Jednak informacja o znakomitych wynikach takiej formy pracy ze studentami skłoniła mnie do pogłębienia tematu.

Kiedy więc na naszej uczelni zorganizowano dwudniowe warsztaty prowadzone przez wykładowców z Politechniki Gdańskiej (prof. Joannę Mytnik i dra Wojciecha Glaca) na temat zastosowania grywalizacji w edukacji wyższej, postanowiłam wziąć w nich udział. Z warsztatów wyszłam pełna entuzjazmu z przekonaniem, że trzeba spróbować skorzystać z metody grywalizacyjnej podczas kursów lektoratu języka angielskiego, które prowadzę. W ramach pilotażu wraz z pięcioma innymi nauczycielkami z Jagiellońskiego Centrum Językowego przygotowaliśmy jeden semestr nauki języka angielskiego, korzystając z metody grywalizacyjnej.

### Fabularna sztuka motywowania

Gamifikacja, czy też grywalizacja, to wykorzystanie elementów mechaniki gier w innym kontekście. Jej stosowanie ma na celu angażowanie ludzi, motywowanie ich do działania, pobudzanie do nauki i rozwiązywania problemów. Uczestnik procesu grywalizacyjnego zostaje zaproszony do podejmowania działań, które wpisują się w scenariusz fabularny. Aby osiągnąć określony cel, uzyskuje punkty, po drodze stawia czoła wyzwaniom, zdobywa cele pośrednie, gromadzi drobne nagrody, odkrywa kolejne partie scenariusza. Wykorzystanie metody grywalizacyjnej w nauczaniu ma za zadanie zmotywowanie

ucznia (uczestnika gry) do samodzielnego wykonywania dodatkowych zadań związanych z nauką przedmiotu.

Aby zastosowanie grywalizacji w procesie nauczania przyniosło efekty, muszą być spełnione pewne warunki. Uczestnik powinien wiedzieć, do jakiego celu dąży, zostać zaproszony do uczestnictwa w ciekawej i tajemniczej fabule; nauce muszą towarzyszyć motywacja wspierana przez towarzyszący jej system zdobywania punktów, wkraczania na kolejne poziomy gry, a także natychmiastowa informacja zwrotna o uzyskanych postępach. Na koniec, aby gracz/student odczuł satysfakcję ze swojej gry, czyli *de facto* z wykonanej pracy z danego zakresu, musi mieć stały dostęp do tabeli wyników zarówno swoich, jak i pozostałych uczestników.

## Dwie fabuły, sześć grup

Wraz z kilkoma lektorkami Jagiellońskiego Centrum Językowego podjęliśmy wyzwanie i w dwóch podgrupach opracowałyśmy dwa niezależne scenariusze, na których zbudowałyśmy zgrywalizowany semestr nauki języka angielskiego. Fabuła w mojej podgrupie opierała się na autentycznym wydarzeniu ze Szkocji z 1950 roku, kiedy to kilku studentów zaplanowało i z sukcesem przeprowadziło akcję wykradzenia szkockiego kamienia koronacyjnego z opactwa Westminster. To wydarzenie zostało opowiedziane w szkocko-kanadyjskim filmie *The Stone of Destiny* (2008). Studenci, chcąc osiągnąć cel, którym była wysoka ocena za zakończenie kursu, musieli pokonać wiele trudności i dostarczyć kamień do opactwa Arbroath w Szkocji. W drugiej podgrupie fabułę stanowiły zabawne wymyślone przez lektorki historyjki o duchach grasujących na uniwersytecie. Aby uzyskać satysfakcjonującą liczbę punktów, a co za tym idzie – dobrą ocenę na koniec semestru, należało złapać przynajmniej dziesięć duchów. Wszystkie informacje dotyczące uczestnictwa w zgrywalizowanej formie kursu, to znaczy zadania, a także informacje o fabule umieściłyśmy na uczelnianej platformie Pegaz. Wykonanie różnych zadań językowych w określonym czasie było warunkiem systematycznego realizowania etapów scenariusza i przechodzenia na coraz wyższe poziomy.


## Zgrywalizowany semestr letni 2022

- 12 tygodni nauki;
- 4 poziomy fabuły;
- Pula zadań z ograniczonym czasem wykonania.

Zajęcia ze studentami w sali odbywały się tradycyjnie. Prowadzone były według sylabusów, które obowiązują w naszej jednostce. Jednakże niezależnie od nich, dodatkowo, w domu studenci wcielali się w uczestników jednej z fabuł i aby uzyskać punkty, pokonywać kolejne poziomy gry i ostatecznie zdobyć nagrodę główną, wykonywali wiele dodatkowych zadań językowych, które pod względem poziomu

kształcenia nawiązywały do zajęć prowadzonych w sali. Nagrodą główną, o którą zabiegali studenci, było otrzymanie zaliczenia na koniec semestru bez konieczności pisania testu zaliczeniowego. Można powiedzieć, że zmotywowani zabawą studenci samodzielnie realizowali dodatkowy kurs angielskiego, rozwijający się równoległe do zajęć obowiązkowych. Co tydzień na Pegazie pojawiały się punktowane zadania o różnym stopniu trudności. Studenci sami decydowali, które zadania chcą zrobić, aby uzyskać odpowiednią, potrzebną do przejścia na kolejny poziom, liczbę punktów. Były cztery poziomy, a każdy z nich trwał trzy tygodnie. Wśród ciekawszych zadań można wymienić poszukiwanie informacji w internecie (np. na temat angielskich uniwersytetów) i opracowanie ich w formie ulotki czy wypracowania. Innym przykładem może być zadanie „nagraj swoją wypowiedź” na określony temat (np. jak przygotowałabyś romantyczną kolację). Nagrywanie swojej wypowiedzi okazało się wielkim wyzwaniem i nie każda studentka je podjęła. Dla zachęty można było za nie, oprócz punktów, dostać specjalną odznakę. Dodatkowe, dłuższe zadanie to tak zwany Royal Standard. Można było uzyskać więcej punktów za na przykład przeczytanie fragmentu opowiadania i napisanie jego zakończenia. Na fotografii 1 widzimy przykładowe zadania z jednego tygodnia grywalizacji.

**MACKENZIE (weeks 7-9)**



TEST (QUIZ)  
1) the story (8) [5p]

Niedostępne, chyba że wszystkie z poniższych warunków są spełnione:

- Jest po 7 maja 2022, 18:00 PM
- Jest przed 16 maja 2022, 18:00 PM

TEST (QUIZ)  
2) MacTask:vocabulary quiz [5p] -procentowo

Dostępne do 31 maja 2022, 18:00 PM

TEST (QUIZ)  
3) MacTask: LISTENING PRACTICE: Favourite books, [5p] -procentowo

Niedostępne, chyba że wszystkie z poniższych warunków są spełnione:

- Jest po 7 maja 2022, 18:00 PM
- Jest przed 16 maja 2022, 18:00 PM

TEST (QUIZ)  
4) Net search: Scottish legends [5p]

Fotografia 1. Przykładowe zadania z grywalizacji

Źródło: fragment autorskiego zgrywalizowanego kursu z platformy Pegaz (2022).

Ważne jest to, że uczestnicy grywalizacji mieli stały dostęp do tabeli wyników i mogli monitorować swoje postępy.

Fragment tabeli rankingowej z fabuły *The Stone of Destiny* przedstawia fotografia 2.

**TABELA RANKINGOWA**

The image shows a screenshot of a ranking table from the game 'The Stone of Destiny'. The table is displayed in a spreadsheet format with columns for 'Task', 'Points', 'Badges', 'APPEALS', 'Request Standard', and 'Level & Score'. The rows list various players and their scores. The table is titled 'TABELA RANKINGOWA' in orange text at the top. The spreadsheet interface includes a menu bar with options like 'Macros', 'Tools', 'Macros', 'Camera', and 'Summary'. The bottom of the screenshot shows the text 'Materiał własny, Maria Talaczyńska'.

Task	Task	Points	Badges	APPEALS	Request Standard	Level & Score
1	1	1	1	1	1	01
2	2	2	2	2	2	02
3	3	3	3	3	3	03
4	4	4	4	4	4	04
5	5	5	5	5	5	05
6	6	6	6	6	6	06
7	7	7	7	7	7	07
8	8	8	8	8	8	08
9	9	9	9	9	9	09
10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20
21	21	21	21	21	21	21
22	22	22	22	22	22	22
23	23	23	23	23	23	23
24	24	24	24	24	24	24
25	25	25	25	25	25	25
26	26	26	26	26	26	26
27	27	27	27	27	27	27
28	28	28	28	28	28	28
29	29	29	29	29	29	29
30	30	30	30	30	30	30
31	31	31	31	31	31	31
32	32	32	32	32	32	32
33	33	33	33	33	33	33
34	34	34	34	34	34	34
35	35	35	35	35	35	35
36	36	36	36	36	36	36
37	37	37	37	37	37	37
38	38	38	38	38	38	38
39	39	39	39	39	39	39
40	40	40	40	40	40	40
41	41	41	41	41	41	41
42	42	42	42	42	42	42
43	43	43	43	43	43	43
44	44	44	44	44	44	44
45	45	45	45	45	45	45
46	46	46	46	46	46	46
47	47	47	47	47	47	47
48	48	48	48	48	48	48
49	49	49	49	49	49	49
50	50	50	50	50	50	50
51	51	51	51	51	51	51
52	52	52	52	52	52	52
53	53	53	53	53	53	53
54	54	54	54	54	54	54
55	55	55	55	55	55	55
56	56	56	56	56	56	56
57	57	57	57	57	57	57
58	58	58	58	58	58	58
59	59	59	59	59	59	59
60	60	60	60	60	60	60
61	61	61	61	61	61	61
62	62	62	62	62	62	62
63	63	63	63	63	63	63
64	64	64	64	64	64	64
65	65	65	65	65	65	65
66	66	66	66	66	66	66
67	67	67	67	67	67	67
68	68	68	68	68	68	68
69	69	69	69	69	69	69
70	70	70	70	70	70	70
71	71	71	71	71	71	71
72	72	72	72	72	72	72
73	73	73	73	73	73	73
74	74	74	74	74	74	74
75	75	75	75	75	75	75
76	76	76	76	76	76	76
77	77	77	77	77	77	77
78	78	78	78	78	78	78
79	79	79	79	79	79	79
80	80	80	80	80	80	80
81	81	81	81	81	81	81
82	82	82	82	82	82	82
83	83	83	83	83	83	83
84	84	84	84	84	84	84
85	85	85	85	85	85	85
86	86	86	86	86	86	86
87	87	87	87	87	87	87
88	88	88	88	88	88	88
89	89	89	89	89	89	89
90	90	90	90	90	90	90
91	91	91	91	91	91	91
92	92	92	92	92	92	92
93	93	93	93	93	93	93
94	94	94	94	94	94	94
95	95	95	95	95	95	95
96	96	96	96	96	96	96
97	97	97	97	97	97	97
98	98	98	98	98	98	98
99	99	99	99	99	99	99
100	100	100	100	100	100	100

Fotografia 2. Tabela rankingowej z fabuły *The Stone of Destiny*

Źródło: fragment autorskiego zgrzywalizowanego kursu z platformy Pegaz (2022).

Okazuje się, że uczestnictwo w zgrzywalizowanej fabule stanowi mocny bodziec motywacyjny. Jak pisze teoretyk grywalizacji:

Przejście z jednego poziomu na wyższy stanowi cel sam w sobie i jest konkretnym zadaniem, które ma jasny początek i koniec. Dla gracza, który gra sam ze sobą, przejście na wyższy poziom jest powodem do dumy, zadowolenia z siebie. A liczba punktów do zebrania, aby przejść na kolejny poziom, stanowi motywację do dalszej gry (Tkaczyk, 2012: 84).

## Motywacyjny strzał w dziesiątkę

Metoda okazała się strzałem w dziesiątkę. Mimo początkowych obaw lektorek przygotowujących kurs, okazało się, że studenci wciągnęli się w grywalizację i co tydzień wykonywali wiele dodatkowych zadań. Zdobywali tym samym praktyczną wiedzę językową, a także ćwiczyli wszystkie umiejętności językowe w zakresie rozszerzonym w stosunku do kursu podstawowego. Dzięki takiemu systemowi pracy studenci zyskali dużą autonomię uczenia się oraz mogli zrealizować swoją twórczą energię, na co często w standardowych kursach dysponujemy zbyt małą ilością czasu. W naszych wewnętrznych ankietach kurs został oceniony bardzo wysoko; co więcej, niemal 100% uczestników chciało kontynuować tę formę

pracy w kolejnym semestrze lektoratu. Oprócz doświadczenia autonomii w uczeniu się studenci zobaczyli, że uczenie się może sprawić dużą radość.

## Bibliografia

*The Stone of Destiny* (2008). Reż. Ch.M. Smith.

Tkaczyk, P. (2012). *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*. Gliwice.