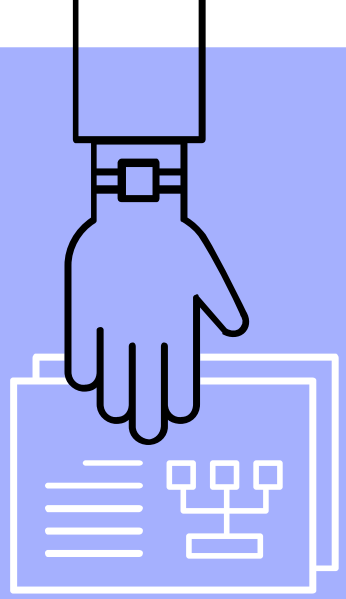
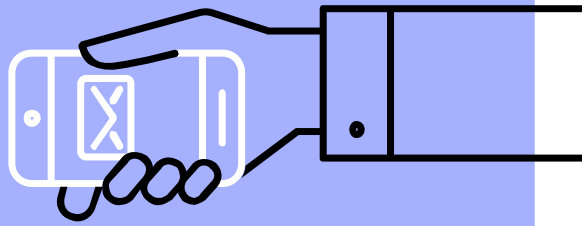
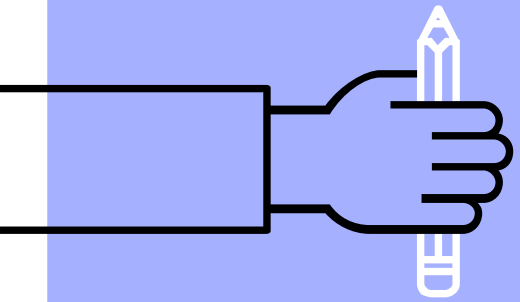
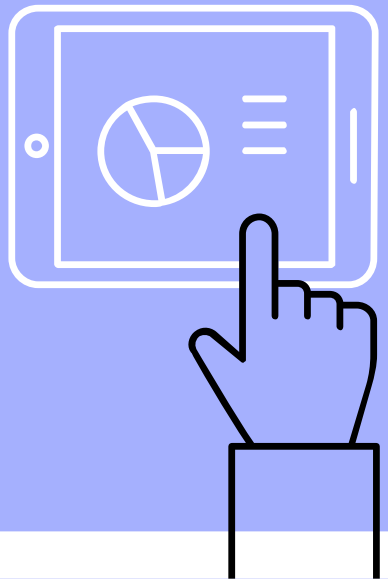




Nie takie gry wideo straszne, czyli słów kilka o cyfrowej zabawie w nauczaniu

Damian Gałuszka
Instytut Socjologii UJ





ROŻNORODNOŚĆ GIER

- Proponowany podział:
  - produkcje komercyjne, których zasadniczym celem jest rozrywka + ukryty walor edukacyjny;
  - poważne (tzn. *rozrywka, przyjemność ani zabawa nie stanowią głównego celu*)*, które zawierają cele poważne + jawny walor edukacyjny.

* Michael, David i Sande Chen. 2005. *Serious Games: Games That Educate, Train, and Info*. Boston: Course Technology PTR, s. 21.

ROŻNORODNOŚĆ GIER

– gry poważne

Produkcje oparte na wątkach:

- militarnych (np. *America's Army*);
- politycznych/społecznych (np. przeglądarkowe gry Molleindustria, *EndGame: Syria*);
- religijnych (np. *Jerusalem: The Three Roads to the Holy Land*).

Osobno:

- gry artystyczne (np. *Dear Esther*);
- empathy games (np. *Depression Quest*);
- newsgames (np. *September 12th*, *Liyla and The Shadows of War*).

BEZPRODUKTYWNA ZABAWA?
- to mit/stereotyp

Dlaczego warto sięgać po gry cyfrowe?:

- Medium zrozumiałe dla ludzi młodych;
- Liczne i odmienne zastosowania dydaktyczne;
- Wspomagają motywację i wysoki poziom zaangażowania;
- Angażują poznawczo i emocjonalnie;
- Aż 36 dobrych zasad uczenia się Jamesa P. Gee;
- Rozwijają kompetencje ważne w społ. cyfrowym.

KORZYŚCI Z GRANIA

- Narzędzie zrozumiałe dla ludzi młodych

- Popularność gier, szczególnie wśród dzieci i nastolatków;
- Nowy (odmienny od wcześniejszych) rodzaj socjalizacji medialnej;

KORZYŚCI Z GRANIA

– liczne i odmienne zastosowania

- Gry jako narzędzie dydaktyczne:
  - tekst kultury (fabuły, remediacje treści klasycznych z growymi, np. gry z serii *Assasin's Creed*);
  - system reguł (mechaniki i mechanizmy, np. strategie w rodzaju *Coffee Noir*);
  - technologia symulacji (przestrzeń, np. rozwijanie kompetencji społecznych w grach sieciowych; gry VR i AR);
- Gra jako przyczynek do dyskusji w wymiarze narracyjnym (treści) i mechanik (systemy): *This War of Mine* na lekcji etyki w XXI LO im. Hugona Kołłątaja w Warszawie.
- Gry jako środowisko projektowe (np. tworzenie elementów gier czy całych gier, modowanie itp.).

KORZYŚCI Z GRANIA

- liczne i odmienne zastosowania

Czy altruizm się opłaca? (...) uczniowie w czasie gry podejmowali decyzje, czy podzielić się jedzeniem z głodującym artystą, czy ratować ofiary spod gruzów kamienicy, czy pomóc dziewczynie napastowanej przez żołnierza.

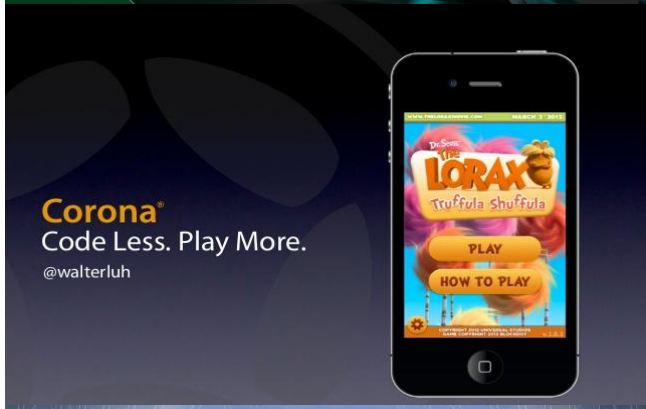
W tym ostatnim wypadku z 34 uczniów 22 było za. Nieuzbrojony Pavel spróbował odwrócić uwagę napastnika i zginął. Inaczej niż w większości gier, nie wszystkie dobre uczynki są w This War of Mine nagradzane. Jak w życiu

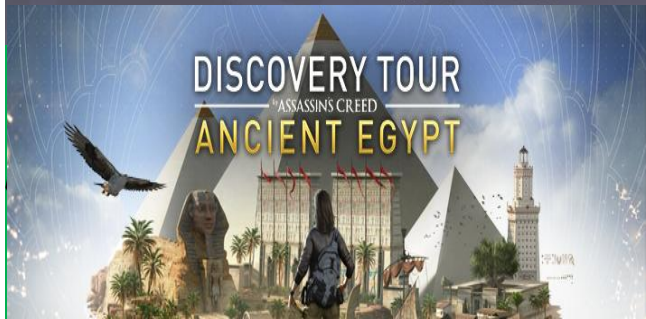
Za: Patryk Fijałkowski, Polygamia, 21.03.2016.

KORZYŚCI Z GRANIA

– liczne i odmienne zastosowania

- Gry jako narzędzie dydaktyczne:
  - tekst kultury (fabuły, remediacje treści klasycznych z growymi, np. gry z serii *Assasin's Creed*)
  - system reguł (mechaniki i mechanizmy, np. strategie w rodzaju *Coffee Noir*)
  - technologia symulacji (przestrzeń, np. rozwijanie kompetencji społecznych w *WoW*; gry VR i AR)
- Gry jako przyczynek do dyskusji – zarówno w wymiarze narracyjnym (treści), mechanik (systemy), jak i technologii (gra jako nowe medium komputerowe). Np. *This War of Mine* na lekcji etyki.
- Gry jako środowisko projektowe (np. tworzenie elementów gier czy całych gier, modowanie, itp.).





KORZYŚCI Z GRANIA

- wysoka motywacja i poziom zaangażowania

- Oddziaływanie na wiele zmysłów (bodźce słuchowe, dotykowe, wzrokowe, intelektualne);
- Zmuszają do współuczestnictwa i uzupełniania informacji (medium zimne w podziale Marshalla McLuhana?);
- Gracze wkładają wysiłek w rozrywkę i przywiązują się do wyniku gry (definicja gry Jespera Juula);
- Gry cyfrowe są wysoce immersyjne;
- Sposób działania gier cyfrowych sprzyja osiągnięciu stanu flow (uskrzydlenia).

KORZYŚCI Z GRANIA

- wysoka motywacja i poziom zaangażowania

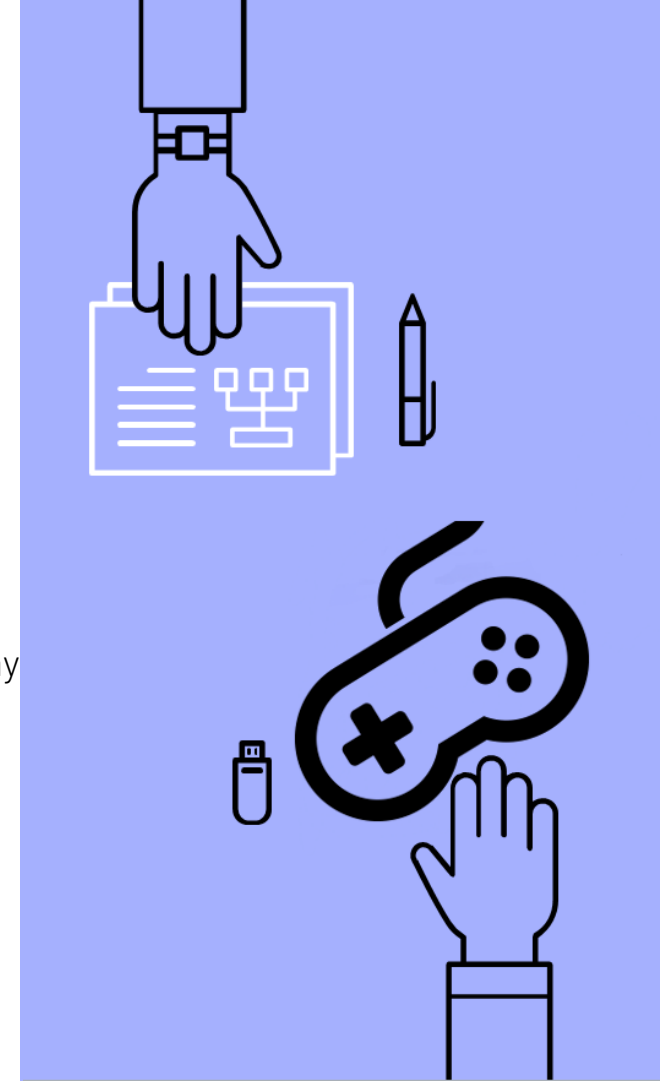
W grach podejmujemy ciągłe wyzwania

Gry są balansowane pod względem poziomu trudności

W grach cyfrowych mamy kontrolę nad tempem rozgrywki

Każda gra ma jakiś cel – zazwyczaj skonkretyzowany

Immersja to „święty Graal" branży growej



KORZYŚCI Z GRANIA

– Angażowanie funkcji poznawczych

- Gry angażujące – produkcje bardziej złożone, oparte na wielu mechanikach i obciążające poznawczo, np. cRPG z serii *The Elder Scrolls*.
- Gry nieangażujące – produkcje prostsze, łatwe w opanowaniu i idealne na krótkie sesje, pozbawione złożonych mechanik, kojarzone z grami casualowymi, np. *Angry Birds*.

The Physics of Angry Birds

RHETT ALLAIN DOT-PHYSICS 10.08.10 02:28 PM

THE PHYSICS OF ANGRY BIRDS

YOU KNOW THE game, I know you know. *Angry Birds*. I have an attraction to games like this. You can play for just a little bit at a time (like that) and each time you shoot, you could get a slightly different result. Oh, you don't know *Angry Birds*? Well, the basic idea is that you launch these birds (which are apparently angry) with a sling shot. The goal is to knock over some pigs. Seriously, that is the game.

But what about the physics? Do the birds have a constant vertical acceleration? Do they have constant horizontal velocity? Let's find out, shall we? Oh, why would I do this? Why can't I just play the dumb game and move on. That is not how I roll. I will analyze this, and you can't stop me.

I think for later *Angry Bird* analysis, I will make my own videos. But for now, I will use some of the walkthrough videos provided by Rovio (the creaters of *Angry Birds*). In particular, I am going to use one of these (**Spoiler Alert**):

Grabarczyk Paweł. 2015. *O opozycji hardcore /casual*. „Homo Ludens" vol. 1(7), s. 90-109.

Funkcja poznawcza	Gra angażująca	Gra nieangażująca
Intelekt	relatywnie złożone zagadki	proste, łatwe do powtórzenia, umowne i oparte na znanych schematach zagadki
Pamięć	konieczność zapamiętywania sporej liczby informacji	niewielkie ilość informacji do zapamiętania
Wyobraźnia	trud interpretacji niejednoznacznych symboli	prosta symbolika, oczywiste nawiązania
Uwaga	utrzymywania ciągłej uwagi przez dłuższy czas	pojedyncze i krótkie sesje grania
Motoryka	operowania mniej lub bardziej złożonym modelem sterowania	brak konieczności posiadania jakichkolwiek specjalnych umiejętności motorycznych
Emocje	odwołują się do zdecydowanie bogatszego zakresu emocji (np. strach, stres, przygnębienie)	zazwyczaj prezentują światy pogodne, kolorowe i „bezpieczne"(tzn. unikające kontrowersji)

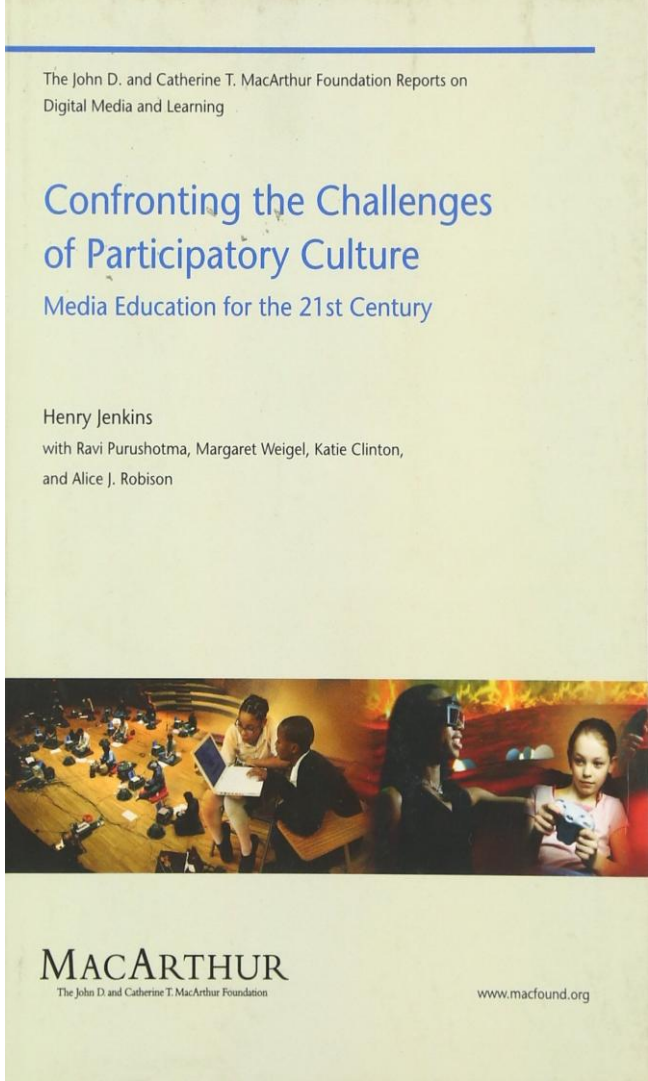
KORZYŚCI Z GRANIA

- Rozwijają kompetencje ważne w społ. cyfrowym

11 umiejętności rozwijanych z pomocą gier cyfrowych:

- Przedstawienie;
- Przywłaszczenie;
- Symulacja;
- Wielozadaniowość;
- Rozproszone poznanie;
- Inteligencja zbiorowa;
- Ocena jakości źródeł informacji;
- Nawigacja transmedialna;
- Networking;
- Negocjowanie.

Jenkins, H. i in. 2006, za: Bomba 2014, s. 332-333.

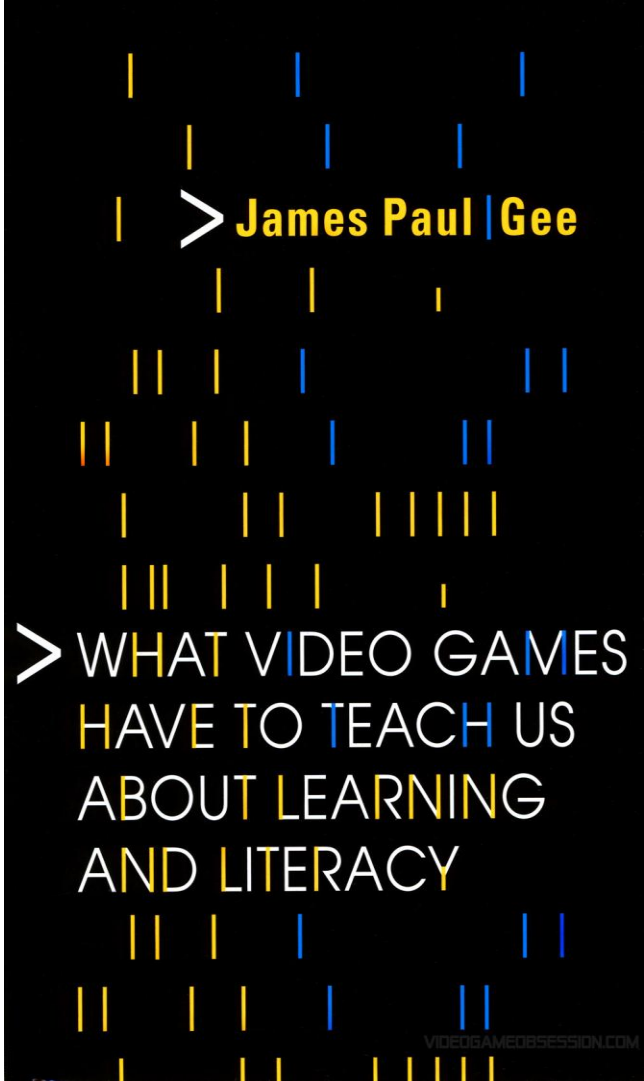


KORZYŚCI Z GRANIA

- 36 dobrych zasad uczenia się Jamesa P. Gee

- 3: uczenie poprzez poznawanie zależności pomiędzy systemami wielu znaków (obrazy, słowa, akcje etc.);
- 6: podejmowanie decyzji w środowisku o obniżonych konsekwencjach;
- 9: konstrukcja wirtualnego świata pozwala na zdobywanie wiedzy o symulowanym uniwersum, ale też o sobie i swoich aktualnych kompetencjach;
- 10: przy niewielkim wkładzie własnym, uczący się otrzymują wiele informacji zwrotnych;
- 16: jest wiele dróg postępu i rozwiązywania pojawiających się wyzwań;

Gee James P. 2003. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Nowy Jork: Palgrave Macmillan, s. 207-212.



KORZYŚCI Z GRANIA

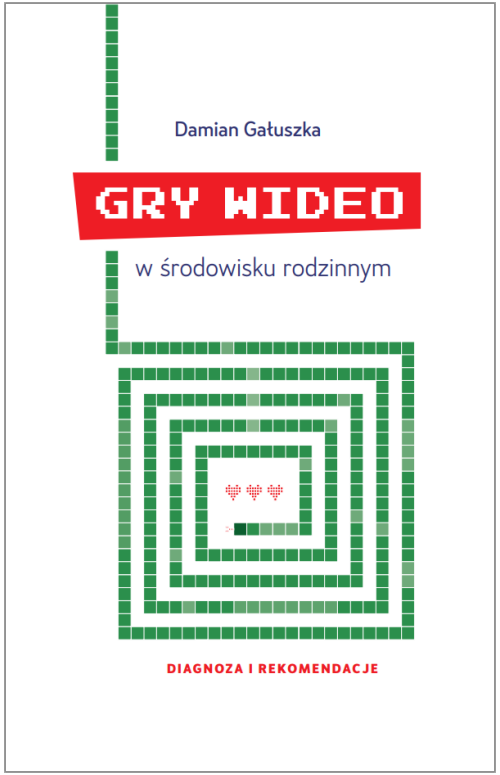
TABLE 3

WHAT ARE THE BENEFITS OF USING DIGITAL GAMES WITHIN LEARNING?

USES OF TECHNOLOGY	TEACHERS WHO ARE USING DIGITAL GAMES IN THEIR CLASSROOM	ALL TEACHERS
Increased student engagement in learning	88%	74%
Address different learning styles	80%	63%
Help students reinforce learning	62%	49%
Provide practice opportunities for students	59%	46%
Differentiate instruction	59%	48%
Help students visualize different concepts	51%	40%
Introduce new concepts within lessons	50%	41%

SpeakUp. 2014. *Digital Teachers, Digital Principals: Transforming the Ways We Engage Students.*

Dziękuję! ☺



Grywrodzinie.pl

Kontakt:

d.a.galuszka@gmail.com

Academia.edu

Researchgate.net