

W bibliotece wszystko gra – nowe formy promocji czytelnictwa

oprac.: Katarzyna Walczak



Biblioteka
Pedagogiczna
w Radomiu

Francuski pisarz Daniel Pennac napisał w książce „Jak powieść”, że słowo „czytać” nie znosi trybu rozkazującego.

"Niechęć tę dzieli z kilkoma innymi: z czasownikiem <kochać>, z czasownikiem <marzyć>...Rzecz jasna, zawsze można spróbować. Proszę bardzo: <kochaj mnie! >, <Marz!>, <Czytaj!>, <Czytaj! No, czytajżeż, na litość boską, rozkazuję ci czytać!> – Idź na górę do swojego pokoju i czytaj! Efekt? Żaden."



Gra jako zabawa

W promocji czytelnictwa należy sięgać po metody, które właśnie łączą edukację z zabawą. Zatem nie nakazy i przymus a przykład z góry, zachęta, zabawa.

Każda gra jest zabawą. Najważniejsze to wzbudzić w dziecku entuzjazm i pozytywną postawę do wykonywania zadań.



Gra jako zabawa

Grę jako odmianę zabawy Wincenty Okoń traktuje jako "rodzaj działalności wykonywanej dla przyjemności obok pracy i uczenia się".



Zaprojektowanie i zorganizowanie wciągającej i skutecznej gry edukacyjnej jest czasochłonne, wymaga wielu nakładów pracy. Kto inny jednak miałby wykazać się nietuzinkową pomysłowością, kreatywnością i poczuciem humoru jeśli nie nauczyciele bibliotekarze?

Wysiłek ten się opłaca, bo wszelkiego rodzaju grywalizacja niesie w sobie ogromny potencjał w docieraniu do czytelnika w każdym wieku.



Czym jest grywalizacja?

to proces aplikowania mechanizmów charakterystycznych dla gier do czynności, które nie są grami, najczęściej celem pobudzenia motywacji uczestników do ich wykonania



Paweł Tkaczyk, określa grywalizację jako:

„wstrzykiwanie elementów frajdy do czynności,
które do tej pory frajdy nie sprawiały.

Robi się to najczęściej za pomocą mechanizmów
znanych z gier – punktów, tabel wyników, wyzwań
czy poziomów”.



Zastosowanie mechanizmów gier w nauczaniu

Grywalizacja w nauczaniu polega na przemodelowaniu treści przedmiotu, działu, lektury w taki sposób, że przypominają grę. Zasady i mechanizmy funkcjonujące w grach zostają przeniesione przez nauczyciela do struktury lekcji.

Chęć sprawdzenia własnych możliwości motywuje uczniów-uczestników gry. Dzieci realizują cel gry wykonując zadania, a w grze ich zaangażowanie jest większe niż poza środowiskiem gry. Pamiętajmy jeszcze o uczniach biernych, wycofanych i pasywnych – grywalizacja pomaga ich zaktywizować.



Pokonywanie trudności i krygowanie własnych błędnych decyzji to istotny element postaw poznawczych. Stosując grywalizację w szkole pomagamy uczniom uświadomić sobie tę prawidłowość.



Biblioteka
Pedagogiczna
w Radomiu

Grywalizacja w bibliotece

Grę możemy potraktować jako narzędzie:

- kształcenia kompetencji informacyjnych, czytelniczych, medialnych,
- promowania czytelnictwa,
- promocji i budowania wizerunku biblioteki i bibliotekarzy.

Organizując grę w bibliotece mamy okazję pokazać bibliotekę jako miejsce przyjazne i otwarte, a nawet "gwarne", gdzie oferuje się atrakcje wykraczające poza udostępnianie zbiorów. Możemy zatem zorganizować grę o bibliotece, postaciach literackich lub grę literacką na temat konkretnego dzieła literackiego.



Zalety grywalizacji

Stosowanie gier w edukacji sprzyja rozwijaniu logicznego myślenia, strategicznego myślenia, kształceniu umiejętności kojarzenia faktów, umiejętności podejmowania decyzji, dokładności, spostrzegawczości.

Uczniowie wzajemnie stymulują się intelektualnie, integrują się, pogłębiają relacje interpersonalne.

Poza tym mają satysfakcję z udziału w grze, odczuwają zadowolenie.



Przestrzeń gry

Najważniejszym miejscem gry jest biblioteka. W zależności od koncepcji możemy wyjść poza bibliotekę, np. do pracowni informatycznej, na korytarz przed biblioteką lub nawet wokół budynku szkoły – wchodzimy wtedy w koncepcje gry terenowej.

Pracownia informatyczna jest z kolei miejscem, gdzie możemy przedstawić zagadki w formie elektronicznej. Wtedy dzieci będą mogły skorzystać z komputerów i odnaleźć rozwiązania zagadek np. w katalogu bibliotecznym.

Sposób prezentowania zagadek zależy oczywiście od naszych pomysłów i możliwości, ale dobrze jest łączyć tradycję z nowoczesnością i oprócz kopert z zadaniami wykorzystywać także technologie informacyjno-komunikacyjne. Starszym uczniom możemy np. zaprezentować zasoby Biblioteki Cyfrowej POLONA.



Uczestnicy gry i czas trwania

Gra najlepiej sprawdza się w małych grupach od 5 do 10 osób – wtedy wszyscy uczestnicy angażują się i pracują zespołowo.

Fabulę gry przeprowadzamy przez ok 30-45 minut. Poszczególne grupy mogą rywalizować w szybkości rozwiązywania zagadek. Dobrym i ciekawym rozwiązaniem jest mierzenie czasu, ale pamiętajmy, że trzeba wyraźnie zaznaczyć początek gry. To opiekun gry głośno wypowiada:

"Zaczynamy grę! Start!"

Opiekun gry-nauczyciel czuwa, aby każda osoba w grupie była zaangażowana.

Kolejno, każdy z uczestników może np. głośno odczytywać zagadki.

Uczestnicy mają do dyspozycji "koła ratunkowe", więc jeżeli zachodzi taka potrzeba, otrzymują podpowiedzi.

Pamiętajmy, że komunikacja w grupie jest bardzo ważna.



Mechanika gry

Metoda grywalizacji wykorzystuje elementy znane z gier fabularnych i komputerowych. Mechanizmy te to:

- Zadania – uczestnicy rozwiązują zadania, które są jasne, zrozumiałe, dostosowane do ich poziomu. Zadania początkowe mogą być łatwiejsze, kolejne coraz trudniejsze
- Synteza – uczestnicy wykorzystują różne kompetencje do rozwiązania danego problemu.



Mechanika gry

- Limity czasowe – uczestnicy rozwijają umiejętności działania pod presją czasu

- Współpraca – uczestnicy kształtują poczucie odpowiedzialności, rozwijają kompetencje związane ze współdziałaniem w grupie, np. umiejętność podziału zadań

- Komunikacja – uczestnicy komunikują się ze sobą w trakcie gry



Dynamika gry

Dynamika gry jest konstruowana za pomocą mechanizmów różnego rodzaju.

- Elementy zaskakujące

Są to elementy „mylące”, niepotrzebne do rozwiązania zagadki. Odpowiedzi do zagadki umieszczamy w kilku kopertach, ale tylko w jednej kopercie jest prawidłowa odpowiedź. W pozostałych zaś umieszczamy informację:

„Niestety, zła odpowiedź . Szukajcie dalej. Powodzenia!”



Dynamika gry

- Informacje zwrotne

Informacja zwrotna jest bardzo charakterystyczna dla świata gier. Brak takiej informacji powoduje zagubienie i niechęć do działania.

„Już tylko sekundy dzielą Was od finału”



Zasady gry

Istnienie zasad jest cechą charakterystyczną dla świata gier. W grze, która jest zabawą, musimy przestrzegać jednak określonych reguł. Dzięki temu dzieci uczą się poszanowania przyjętych norm, współdziałania, uspołeczniają się.

Ustalmy zasady gry. Jedną z nich może być np. :

"osoba, która znalazła wskazówkę komunikuje to pozostałym graczom"



Liniowy układ zagadek

Przygotowujemy zagadki w ten sposób, aby rozwiązując zadanie uczniowie otrzymali wskazówkę do odnalezienia kolejnego zadania.

Rozwiązanie zadania może być wskazówką, gdzie szukać kolejnej zagadki. Zagadki są zatem powiązane wzajemnymi zależnościami.

Możemy stosować różne rodzaje zagadek. Ich rozwiązanie może polegać na: odnajdywaniu, połączeniu czy odszyfrowywaniu.

Kartoniki z zadaniami umieszczamy w specjalnie oznaczonych kopertach. Gracze po prawidłowym rozwiązaniu zadania szukają odpowiednio oznaczonej koperty.

Pamiętajmy, że zagadki nie mogą opierać się wyłącznie na wiedzy.

Zdobywanie wiedzy i kształtowanie określonych umiejętności odbywa się właśnie w trakcie gry.



Scenografia, wystrój, motywy

Warto zadbać o aranżację pomieszczenia, w którym odbędzie się gra. Scenografia, wystrój, rekwizyty stworzą nastrój i podniosą atrakcyjność gry. Zastosujmy motywy przewodnie gry, które wyznaczają przestrzeń, ale jednocześnie będą wskazówkami. Pracownicy Biblioteki Pedagogicznej w Radomiu stosowali w swoich grach motywy wiążące się z porą roku np. w wiosennych i letnich edycjach były to niezapominajki lub biedronki, a w jesiennej aurze pająki i nietoperze.

Uczestnicy otrzymują od opiekuna gry informację: "Poruszajcie się śladem pajaków", lub np. "Zwracajcie uwagę na biedronki, one wskażą Wam drogę"



Przykład



Na specjalnie oznaczonych kartonikach umieszczono numery książek, które uczniowie muszą odnaleźć. W odnajdywanych książkach znajdują także kartoniki z sylabami, które po połączeniu utworzą hasło będące kolejną wskazówką.

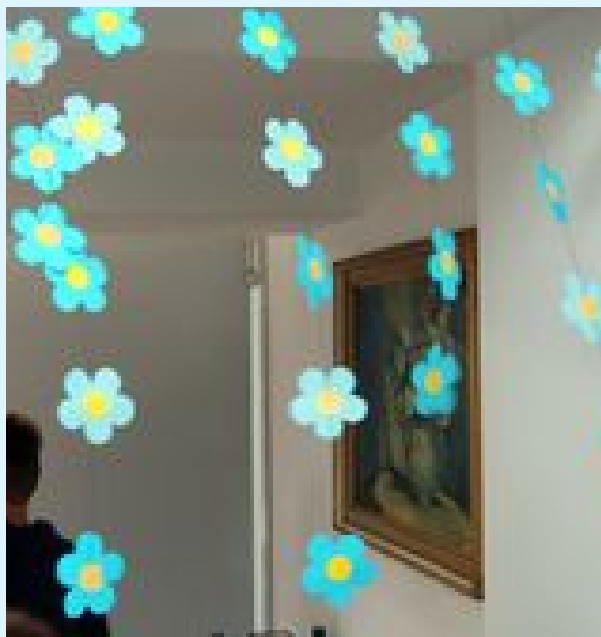


Biblioteka
Pedagogiczna
w Radomiu

Pamiętajmy, że motywy, pomoce, rekwizyty, materiały i narzędzia muszą być zsynchronizowane z fabułą i scenariuszem, pojawiać się podczas gry we właściwym momencie, działać niezawodnie. Często wymaga to pomocy i współpracy kilku osób prowadzących grę.



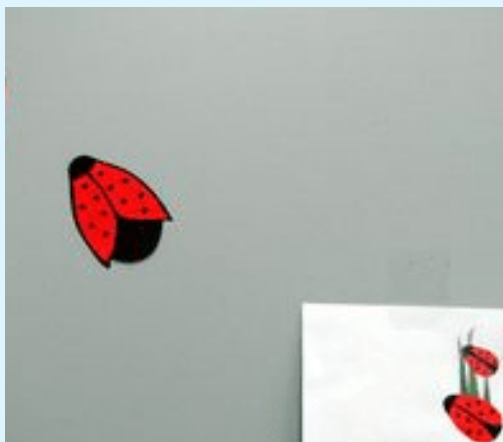
Przykłady aranżacji pomieszczenia



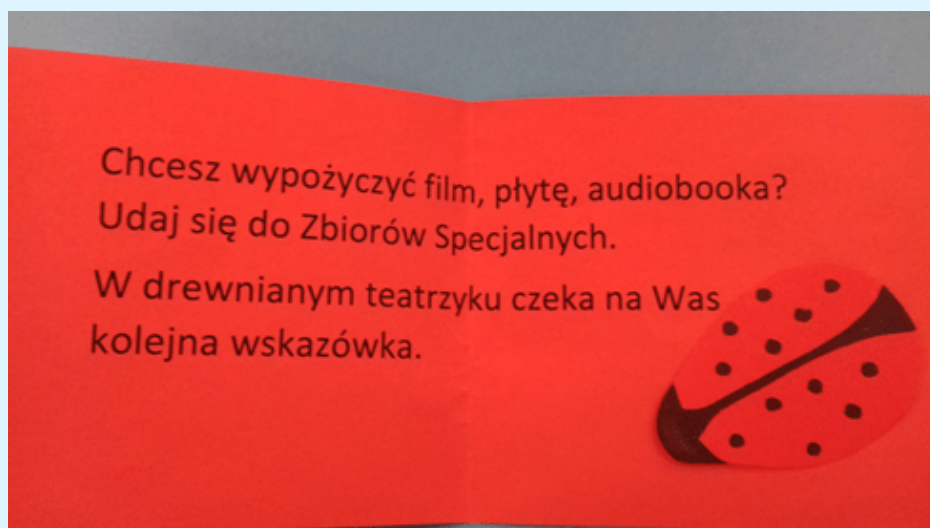
Przykłady aranżacji pomieszczenia



Wyznaczanie przestrzeni przez motywy



Zależności między zagadkami. Przykład



Zagadka w kopercie nr 5 umieszczona w sali dydaktyczno-wystawowej BP w Radomiu



Zagadka w kopercie nr 6 umieszczona w Teatrzyku Kamishibai w Wydziale Zbiorów Specjalnych



Biblioteka
Pedagogiczna
w Radomiu

Uczniowie odnaleźli już wszystkie zagadki w sali dydaktyczno-wystawowej, czas opuścić pomieszczenie i podjąć nowe wyzwania. Zgodnie z poleceniem muszą teraz odnaleźć Wydział Zbiorów Specjalnych – a tam drewniany teatrzyk z kolejną kopertą oznaczoną motywem przewodnim gry – biedronką. Uczestnicy, w celu odnalezienia Wydziału, korzystają z tablicy informacyjnej, orientują się w przestrzeni biblioteki zwracając uwagę na banery informacyjne. Dzięki temu zdobywają wiedzę, o innych niż książki zbiorach bibliotecznych, a także poznają teatrzyk Kamishibai, w którym ukryta jest zagadka.



Wprowadzenie nastroju

Na początku gry wprowadzamy uczniów w świat przygody, wprowadzamy nastrój. Możemy wręczyć uczniom list, lub umieścić go w widocznym miejscu.



Finał gry

Celem gry jest odnalezienie skarbu lub np. klucza do biblioteki. Rozwiązanie wszystkich zagadek doprowadza grupę do sukcesu.

Zakończenie gry to taka chwila, gdy w bibliotece może, a nawet powinno być głośno i "gwarno".

Bravo

Pamiętajmy, aby pogratulować uczestnikom, pochwalić ich, podziękować za udział w grze. Możemy także mierzyć czas poszczególnym grupom i w momencie zakończenia gry podać informację w jakim czasie konkretna grupa doszła do celu.



Przypomnienie

W grywalizacji musi istnieć triada:

- mechaniki
- dynamiki
- fabuły / historii / scenariusza

A czym nie jest grywalizacja?

Gra której celem samym w sobie jest wyłącznie zabawa i rozrywka nie jest grywalizacją. Jeżeli z kolei gra służy wyłącznie celom edukacyjnym, a brak w niej elementów zabawy to również nie jest grywalizacja.



Co jeszcze jest ważne?

- promujmy w trakcie gry zasadę fair play i zachowania kulturalne,
- zadbajmy o ciekawą fabułę,
- zadbajmy o przyciągający tytuł, hasło, motto,
- przeprowadźmy symulację przygotowanej gry, aby upewnić się, że koperty z zadaniami znajdują się na swoich miejscach i co ważne w odpowiednie kolejności,
- sprawdźmy grę na grupie, jeżeli to możliwe, najbardziej zbliżonej wiekowo do grupy docelowej,
- ale przede wszystkim...

zadbajmy o dobry humor.



Bibliografia

1. Malinowski Mariusz, Gwarna Biblioteka : zajęcia czytelnicze wspomagane starytellingiem, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2018.
 2. Okoń, Wincenty, Nowy Słownik Pedagogiczny, Żak, Warszawa 2007
 3. Pennac, Daniel, Jak powieść, Muza SA, Warszawa 2007
 4. Tkaczyk Paweł, Grywalizacja : jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012.
-
1. Podemska-Kałuża Anna, Grywalizacja w edukacji polonistycznej, "Polonistyka" nr 2, 2016, s. 28-31
 2. Wójcik Magdalena, Obszary i warianty wykorzystania gier w działalności bibliotecznej, "Przegląd Biblioteczny", nr 2 /2019, s. 151-156
-
1. Cyrklaff J. Magdalena, Grywalizacja jako metoda komunikacji i edukacji, Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, <https://repozytorium.umk.pl/bitstream/handle/item/5839/Cyrklaff-Grywalizacja.pdf?sequence=1>, dostęp: maj 2021



Bibliografia

2. Kościńska-Jawień Hanna, Mól Katarzyna, Gra biblioteczna w pracy bibliotekarza jako narzędzie kształcenia kompetencji i forma aktywizacji użytkowników biblioteki, <https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/24326/1/20.pdf>, dostęp: maj 2021.

3. Mól Katarzyna, Gra biblioteczna jako forma promocji i narzędzie komunikacji z młodym użytkownikiem, *Elektroniczne Czasopismo Biblioteki Głównej Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie*, nr 10, 2016, <http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-f39b6c17-5c3a-403d-99c9-333a4a25ad8a>, dostęp: maj 2021.

4. Puścińska Anna, Jak grywalizujemy w Bibliotece Pedagogicznej Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku <https://edupolis.pl/jak-grywalizujemy-w-bibliotece-pedagogicznej-kujawsko-pomorskiego-centrum-edukacji-nauczycieli-we-wloclawku/>, dostęp: maj 2021.

5. Straszak Elżbieta, Escape-room w przestrzeni szkolnej, Regionalny Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli "WOM" w Częstochowie, <https://www.womczest.edu.pl/new/wp-content/uploads/2019/12/Escape-room-w-przestrzeni-szkolnej.pdf>, dostęp: maj, 2021



Dziękuję za uwagę.

Wszystkich zainteresowanych nauczycieli-bibliotekarzy
zapraszamy do kontaktu:

e-mail: informacja@bp.radom.pl

tel: (48)345 95 50, wewn. 116.

Zachęcamy do zgłaszania
propozycji kolejnych tematów.



Biblioteka
Pedagogiczna
w Radomiu