

Anna Bernatowicz, Zuzanna Rataj

Katedra Socjologii i Filozofii, Wydział Ekonomii, Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu

Autor do korespondencji: Zuzanna Rataj, e-mail: zuzanna.rataj@ue.poznan.pl

WSPARCIE PROCESU DYDAKTYCZNEGO GRAMI PLANSZOWYMI NA PRZYKŁADZIE GRY „SPOŁECZNOŚĆ W DZIAŁANIU”

Streszczenie: W artykule omówiono wykorzystanie gier planszowych w celu wsparcia procesu edukacji w ujęciu konstruktywistycznym. Na przykładzie gry planszowej „Społeczność w działaniu” przedstawiono, w jaki sposób wykorzystanie tego typu gier wpisuje się w formułę zajęć opartą na modelu D. Kolba. W artykule opisano zasady gry i jej techniczne aspekty, zadania graczy – osób uczących się, oraz przebieg rozgrywki. Wskazano najważniejsze treści programowe, które przekazywane są w jej trakcie w odniesieniu do dwóch wybranych przedmiotów realizowanych na kierunku polityka społeczna na Uniwersytecie Ekonomicznym w Poznaniu. Na podstawie ankiety przeprowadzonej wśród studentów oraz obserwacji uczestniczącej dokonano analizy efektów wykorzystania tego typu narzędzi w dydaktyce oraz określono role, jakie powinien przyjąć wykładowca – osoba prowadząca zajęcia.

Słowa kluczowe: metodyka nauczania, dydaktyczne gry planszowe, polityka społeczna.

Klasyfikacja JEL: A22, A23, A13; Z18.

SUPPORTING THE EDUCATIONAL PROCESS WITH BOARD GAMES BASED ON THE EXAMPLE OF THE *COMMUNITY IN ACTION* GAME

Abstract: This paper discusses the use of board games in supporting the educational process in the constructivist approach. Using the example of the *Community in Action* board game, it shows how the use of this type of game fits into the classroom formula based on D. Kolb's learning model. The article describes the rules of the game, its technical aspects, the tasks facing the players (learners), and the gameplay. Additionally, it identifies the main contents which are taught through the use of the game with regard to

two subjects taught as part of the Social Policy programme at the Poznań University of Economics. Based on a survey conducted among students as well as through participant observation, the authors analyse the effects of using board games as a didactic tool and identify the roles of the teachers who use them in the classroom.

Keywords: teaching methods, educational board games, social policy.

Wprowadzenie

W ostatnich latach nastąpił wzrost popularności gier planszowych. Sklepy proponują coraz nowsze oferty gier strategicznych, kooperacyjnych czy symulacyjnych. Wykorzystanie różnorodnych tematów, wciągające fabuły oraz nieoczywiste reguły sprawiają, że gry planszowe stanowią atrakcyjną propozycję spędzania wolnego czasu nie tylko dla dzieci czy młodzieży, ale również dla osób dorosłych. Na fali popularności różnego rodzaju gier pojawiają się również propozycje tych, których założeniem jest wspieranie różnych poziomów procesu edukacji. W niniejszym artykule zostanie przedstawiony przykład zastosowania tego rodzaju gier, określanych jako gry dydaktyczne, w procesie kształcenia na uczelni wyższej. Dokonana zostanie również analiza specyficznych uwarunkowań oraz efektów wykorzystania tego typu narzędzi w dydaktyce.

1. Dlaczego gry planszowe?

Wykorzystanie gier planszowych w edukacji na poziomie szkolnictwa wyższego wpisuje się w konstruktywistyczne podejście do nauczania. Zakłada ono, że osoba ucząca się występuje w roli badacza, który posiada pewną uprzednią wiedzę i na jej bazie, przy inspiracji nauczyciela i korzystając z różnych źródeł informacji, tworzy wiedzę nową [Śniadek 2009]. W takim modelu nauczania rolę nauczyciela jest pomoc w odkrywaniu wiedzy oraz wykorzystywanie takich strategii i technik uczenia, które pozwolą poprzez działanie między innymi na wykorzystanie pracy grupowej.

Gry planszowe stanowią dobry przykład narzędzia pozwalającego na pracę w grupach. Autorzy zajmujący się tematyką gier w edukacji wskazują definicję gier dydaktycznych K. Kruszewskiego: „Gry dydaktyczne to rodzaj metod kształcenia należących do grupy metod problemowych i organizujących treści kształcenia w modele rzeczywistych zjawisk, sytuacji lub procesów w celu zbliżenia procesu poznawczego ucznia do poznania

bezpośredniego” [Kruszewski 1984]. Wybór gry dydaktycznej, jako wsparcie procesu kształcenia, jest podyktowany możliwościami, jakie ona daje. Po pierwsze, gry są formą aktywizującą wszystkich słuchaczy, odmienną od tradycyjnych form kształcenia, co wpływa na wzbudzenie zainteresowania grających. Po drugie, umożliwiają w łatwy sposób wprowadzenie poszczególnych treści kształcenia. Po trzecie, po zakończeniu rozgrywki umożliwiają przeprowadzenie dyskusji nad rozwiązaniami pojawiającymi się w przebiegu gry u poszczególnych grup graczy, co umożliwia ukazanie różnych stanowisk wobec konkretnego problemu.

Elementami charakterystycznymi gier planszowych, które mogą być postrzegane jako ograniczenia w stosowaniu ich w dydaktyce, są sformalizowane zasady oraz pewne założone przez konstrukcję gry uproszczenia. Gry niebędące grami zręcznościowymi, których przykładem są właśnie tzw. planszówki, to gry, w których „ingerencja w świat gry polega wyłącznie na dokonywaniu pewnych deklaracji, zrytualizowanych czynności, wykorzystujących pewne przedmioty, albo będących ściśle sformalizowanymi wypowiedziami” [Kobiela 2008]. Niemniej warto zauważyć za E. Goffmanem podobieństwo między sytuacją spotkania graczy w trakcie rozgrywki do specyficznego rodzaju interakcji – sytuacji spotkania, czyli przebywania w bliskim kontakcie fizycznym, wzajemnego otwarcia na komunikację werbalną oraz podwyższonej dla wszystkich stron doniosłości podejmowanych działań [Goffman 2010]. Goffman traktuje gry jako ilustrację dla opisu zagadnienia interakcji społecznych. Uważa, że cechą charakterystyczną spotkań jest to, że ich porządek „odnosi się w dużej mierze do tego, co stanowi przedmiot uwagi, i tego, co jest pomijane, a więc na dalszą metę – do tego, co przyjmuje się jako definicję sytuacji” [Goffman 2010]. W określonych sytuacjach społecznych osoby w nich uczestniczące dokonują zawieszenia kontekstu, nie odnosząc się do wątków pobocznych. Podobnie w przypadku rozgrywki pomijane są aspekty nieuwzględnione w regułach i nieprowadzące bezpośrednio do wygranej. W przypadku zastosowania gier planszowych w dydaktyce rolą prowadzącego zajęcia jest zwrócenie uwagi na te pominięte aspekty oraz przedyskutowanie innych możliwych działań nieuwjętych w konstrukcji gry.

2. „Społeczność w działaniu” – założenia i zasady gry

Analizowana w niniejszym artykule gra pt. „Społeczność w działaniu” została stworzona przez Filipa Miłunskiego we współpracy z Centrum Wspierania

Aktywności Lokalnej w ramach projektu „Tworzenie i rozwijanie standardów usług pomocy i integracji społecznej” współfinansowanego przez Unię Europejską w formie Europejskiego Funduszu Społecznego. Autor charakteryzuje grę następująco: „Społeczność w działaniu to kooperacyjna gra planszowa opowiadająca historię pewnej społeczności lokalnej. Gracze wcielają się w ważne postaci ze społeczności i wspólnie starają się przezwyciężyć problemy, przed jakimi stoją mieszkańcy miasta. Celem uczestników gry jest aktywizowanie mieszkańców i praca ze społecznością lokalną. Gracze wchodzi w relacje z mieszkańcami, wspierają ich i zachęcają do działania oraz budują sieci współpracy” (ulotka dołączona do każdego egzemplarza gry). Głównym celem gry jest budowanie i organizowanie społeczności lokalnej przez pracownika socjalnego, co wpisuje się w profil kompetencji organizatora społeczności lokalnych. Gra na wielu płaszczyznach realizuje tematykę przedmiotów.

Gra rozgrywana jest na planszy przedstawiającej mapę miasta składającej się z siedemnastu pól. Dwanaście z nich przyporządkowano do trzech dzielnic: Wielka Płyta, Bloki Socjalne, Osiedle Robotnicze, pozostałe stanowią pola budynków: Bazaru, Urzędu Miasta, Ośrodka Pomocy Społecznej, Poczty oraz Biblioteki, tworzących obszar, który umownie możemy nazwać centrum miasta. Jedno pole z każdej dzielnicy również zajmują budynki: Szkoły (w dzielnicy Wielka Płyta), Kościoła (w dzielnicy Wielka Płyta) oraz NGO, tj. Organizacji Pozarządowej (w dzielnicy Osiedle Robotnicze). Celem gry jest umieszczenie w lokacjach żetonów społeczności, symbolizujących zbudowanie i zorganizowanie społeczności lokalnej.

W grze może brać udział maksymalnie pięciu graczy. Każdy z graczy wybiera lub losuje kartę postaci, w którą wcieli się w trakcie gry. Te postaci to: Pracownik Socjalny – Organizator Społeczności Lokalnej, Przedstawiciel NGO, Ksiądz, Nauczycielka, Radna. Podstawowym zadaniem jest rozwiązywanie problemów, które wynikają z kart problemów pojawiających się na polach wskazanych na początku każdej rundy przez odsłoniętą kartę lokacji. Każdy z nich wymaga porozumienia różnych grup: seniorów, młodzieży, osób niepełnosprawnych lub dorosłych. Na przykład problem „Konflikt o osiedlowy skwer” wymaga porozumienia pomiędzy młodzieżą a seniorami. Porozumienie zostaje osiągnięte poprzez zagranie odpowiednich kart z talii kart OSL (Organizatora Społeczności Lokalnej), odpowiadających określonym grupom. W grze nie są opisane sposoby osiągania porozumienia ani nie określa się, co dokładnie oznacza „rozwiązanie problemu”. Każda z postaci, oprócz tego, że ma do dyspozycji karty OSL oraz jednorazowe karty narzędzi OSL, ma także specjalne zdolności, cechy, które pozwalają na

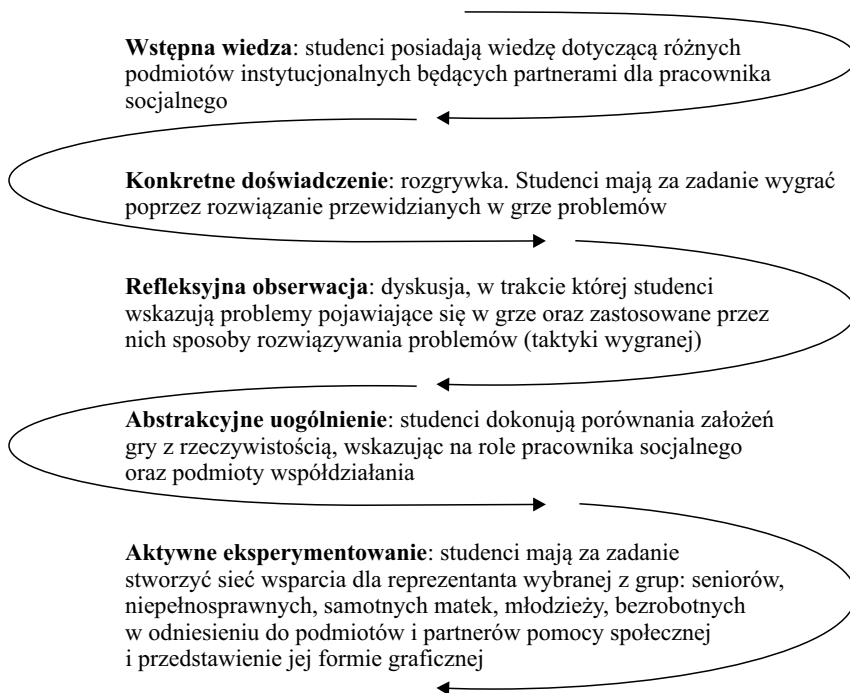
łatwiejsze rozwiązywanie problemów. Na przykład postać Księdza, rozwiązując problem, potrzebuje zawsze jednej karty OSL „Seniorzy” mniej. Zbudowanie społeczności na skutek porozumienia mieszkańców pozwala na położenie żetonu społeczności. Sześć takich żetonów na planszy przed końcem rozgrywki oznacza zwycięstwo graczy. Na kartach OSL pojawiają się także karty decyzji administracyjnych, które co prawda pozwalają na szybsze rozwiązanie problemów, jednak nie prowadzą do zbudowania społeczności, a zatem bezpośrednio nie przybliżają do zwycięstwa.

3. „Społeczność w działaniu” a proces dydaktyczny. Cele i efekty kształcenia

Gra „Społeczność w działaniu” była wykorzystana podczas zajęć z dwóch przedmiotów na kierunku polityka społeczna: służby społeczne i praca socjalna (SSiPS, studia dzienne I stopnia, rok II) oraz praca socjalna i pomoc społeczna (PSiPS, studia dzienne II stopnia, rok I) na Uniwersytecie Ekonomicznym w Poznaniu (Wydział Ekonomii). Wykorzystanie gry planszowej w trakcie ćwiczeń pozwala na zbudowanie zajęć w sposób aktywizujący. Zastosowanie gry „Społeczność w działaniu” pozwoliło na takie skonstruowanie scenariusza zajęć, by proces nauczania zachodził w czterech fazach składających się na tzw. cykl (model) Kolba, określający cztery fazy uczenia się przez doświadczenie. Punktem wyjścia modelu jest wykorzystanie konkretnego doświadczenia, następnie pojawia się obserwacja i refleksja, po których następuje faza tworzenia abstrakcyjnych koncepcji i uogólnień oraz faza aktywnego eksperymentowania [Andrzejczak 2010, s. 36]. Poniższy rysunek przedstawia scenariusz zajęć wpisany w ów cykl, zgodnie z konstruktywistycznymi założeniami, poszerzony o wstępną wiedzę, którą posiadają studenci uczestniczący w zajęciach.

Wykorzystanie gry „Społeczność w działaniu” SSiPS oraz PSiPS jako wsparcie procesu dydaktycznego jest uzasadnione realizacją celów i efektów kształcenia oraz bloków tematycznych. W tabeli 1 umieszczone zostały cele kształcenia w obu przedmiotach oraz ich odniesienie do gry.

Osiągnięcie celu 1 za pomocą gry dotyczy pojawiających się w niej problemów społecznych, które wskazują kierunki działań oraz zadania służb społecznych i pomocy społecznej. Do problemów ujętych przez autorów gry należą m.in.: izolacja niepełnosprawnych, osamotnienie seniorów, bariery architektoniczne, dyskryminacja niepełnosprawnych, agresywni nastolatki, wandalizm, poczucie bezradności bezrobotnych czy bezradność



Scenariusz zajęć z wykorzystaniem gry planszowej „Społeczność w działaniu”. Fazy cyklu Kolba

samotnych matek. Są to problemy, z którymi pracownicy socjalni spotykają się w swojej pracy bardzo często i które w znaczący sposób oddziałują na pracę i współpracę z podopiecznymi. Jak można zauważyć, poszczególne problemy dotyczą określonych grup społecznych, np. samotne matki, osoby niepełnosprawne, seniorzy czy młodzież. Wskazanie tych grup przy pojawiających się problemach pozwala na określenie nie tylko kierunków działań bądź zadań pomocy społecznej i służb społecznych, ale również ich beneficjentów. Należy zaznaczyć, że dobór problemów i grup społecznych do gry był celowy i wiązał się z kompetencjami organizatora społeczności lokalnych (o kompetencjach będzie mowa dalej). Mimo celowości ich doboru mogą one się wydawać stereotypowe, zwłaszcza w połączeniu z lokalizacjami, które określają, gdzie dany problem się pojawia, np. brudne klatki schodowe w blokach socjalnych czy wandalizm w dzielnicy robotniczej. Jednak poprzez ukazanie problemów i grup społecznych, których one dotyczą, studenci zaznajamiają się z najważniejszymi obszarami (praca z rodziną, praca z indywidualnym przypadkiem, przeciwdziałanie wykluczeniu społecznemu) i kierunkami

Tabela 1. Odniesienie celów kształcenia do gry „Społeczność w działaniu”

| Cele | Służby społeczne i praca socjalna | Praca socjalna i pomoc społeczna | Osiąganie celu za pomocą gry |
|-------|---|--|---|
| Cel 1 | przedstawienie głównych kierunków działań służb i zadań publicznych, które one realizują | zaznajomienie studentów z najważniejszymi obszarami działań pracowników socjalnych jako wykonawców zadań publicznych | – występujące w grze problemy społeczne wskazujące obszary i kierunki działań pracowników socjalnych – występujące w grze grupy społeczne, których dotyczą pojawiające się problemy – wskazują beneficjentów pomocy społecznej i działań służb społecznych |
| Cel 2 | zapoznanie studentów z formami współpracy służb społecznych między sobą oraz z partnerami społecznymi | × | występujące w grze postacie będące partnerami społecznymi służb społecznych oraz pomocy społecznej |
| Cel 3 | × | ukazanie zasad działania, kwalifikacji i ról zawodowych pracowników socjalnych | – występująca w grze konieczność kooperacji wskazuje na istotność współpracy między pracownikiem socjalnym a innymi podmiotami (zasady pracy socjalnej) – pracownik socjalny jako organizator społeczności lokalnej – wskazanie różnych ról zawodowych: mediator, łącznik, opiekun |

(wsparcie osób niepełnosprawnych, starszych) działań pracowników socjalnych z ośrodków pomocy społecznej.

Cel 2. Zapoznanie studentów z formami współpracy służb społecznych między sobą oraz z partnerami społecznymi jest związany z postaciami występującymi w grze. Postaci te to: pracownik socjalny, nauczycielka, radna, ksiądz i przedstawiciel NGO. Prezentowane postaci, choć w podstawowym i bardzo ograniczonym zakresie, reprezentują kilku partnerów społecznych zarówno służb społecznych, jak i pomocy społecznej. Główną osobą – przedstawicielem służb społecznych oraz pomocy społecznej – jest pracownik socjalny będący w grze organizatorem społeczności lokalnej. Partnerzy przedstawieni w grze to osoby reprezentujące instytucje, z którymi zarówno pomoc społeczna, jak i służby społeczne współpracują na wielu obszarach. Dzięki przybliżeniu tych postaci studenci łatwiej mogą zapamiętać poszczególne instytucje, z którymi dana osoba jest powiązana,

np. dla nauczycielki będą to przede wszystkim szkoły, ale również, szerzej ujmując, placówki opiekuńczo-wychowawcze, warsztaty terapii zajęciowej czy świetlice środowiskowe. Książdz, będący przedstawicielem nie tylko Kościoła katolickiego, ale również związków wyznaniowych czy innych kościołów, Radna, jako reprezentantka władz miasta i różnego rodzaju podmiotów publicznych, oraz przedstawiciel NGO, jako członek fundacji czy stowarzyszeń. Oczywiście są to tylko podstawowi partnerzy sektora usług społecznych, ich liczba jest zrozumiała z uwagi na fakt, iż jest to gra planszowa, a zatem liczba graczy związana z postaciami jest ograniczona. Dobór postaci (partnerów społecznych) jest prawidłowy, gdyż są to osoby najczęściej współpracujące z sektorem pomocy społecznej i mimo ich ograniczonej liczby w grze studenci, wcielając się w poszczególne role, zapamiętują ich obecność w tym sektorze.

Trzeci cel osiągnany na zajęciach z pracy socjalnej i pomocy społecznej dotyczy ukazania zasad działania, kwalifikacji i ról zawodowych pracowników socjalnych. Jest on związany z zasadą kooperacji w grze oraz rolą zawodową pracownika socjalnego będącego organizatorem społeczności lokalnych. Rola zawodowa organizatora społeczności lokalnych jest nowym aspektem wprowadzonym przez grę do przedmiotu, co jest związane z kompetencjami zawodowymi środowiskowych pracowników socjalnych. Zadania organizatora społeczności lokalnych opierają się przede wszystkim na stymulacji i wsparciu obywateli, instytucji oraz organizacji w rozwiązywaniu problemów społecznych w określonych dzielnicach, miastach lub na innych obszarach, a celem tego jest poprawa warunków życia, co ma prowadzić do zwiększenia dobrobytu indywidualnego i grupowego [Gerrits i Vlaar 2011] (cel tożsamy z celem działania pomocy społecznej). Spektrum przedstawionych w grze problemów ukazuje szereg pól działania i ról zawodowych, jakie przyjmuje pracownik socjalny będący organizatorem społeczności lokalnych.

Odnosząc cele do efektów kształcenia, należy zaznaczyć, że wykorzystanie gry w określonym bloku tematycznym pozwala utrwalić w sposób łatwy i interesujący zdobytą wiedzę. Mimo iż nie dotyczy wszystkich aspektów przedmiotu, przekazuje ważne zagadnienia z zakresu służb społecznych i pomocy społecznej. Najważniejszym aspektem jest konieczność kooperacji graczy w celu rozwiązania pojawiających się na planszy problemów. W trakcie gry studenci uczą się, jak ważną dla rozwiązywania problemów społecznych jest współpraca pomiędzy różnymi sektorami i podmiotami publicznymi. Obraz współpracy w grze może się wydawać wyidealizowany, jednak ma on pokazać tylko wzór społeczności, w której społeczność lokalna jest

dobrze zorganizowana i wspólnymi siłami radzi sobie z pojawiającymi się problemami. Efekty kształcenia i ich odniesienie do gry przedstawiono w tabeli 2.

Tabela 2. Efekty kształcenia i ich odniesienie do gry „Społeczność w działaniu”

| Przedmiot | | Służby społeczne i praca socjalna | Praca socjalna i pomoc społeczna | Odniesienie efektów kształcenia do gry |
|--|--------------|--|---|---|
| Efekty kształcenia | Wiedza | ukazanie zasad działania, kwalifikacji i ról zawodowych pracowników socjalnych | studenci potrafią scharakteryzować pracę socjalną jako zawód, role zawodowe i zasady działania pracowników socjalnych | <ul style="list-style-type: none"> – zasady działania: współpraca z różnymi instytucjami – kwalifikacje: organizator społeczności lokalnej – role zawodowe: mediator, łącznik, opiekun |
| | | zaznajomienie studentów z najważniejszymi obszarami działań pracowników socjalnych jako wykonawców zadań publicznych | × | rozwiązywanie problemów pojawiających się w społeczności |
| | Umiejętności | studenci znają ogólne zasady wykonywania ról zawodowych, w jakich występują pracownicy socjalni | studenci znają role zawodowe pracowników socjalnych i zasady ich etyki zawodowej; | dyskusja moderowana po rozegranie „społeczności w działaniu” na temat występujących w grze problemów |
| rozumienie korzyści wynikających ze współpracy służb społecznych w wykonaniu wspólnych zadań oraz we współpracy z partnerami społecznymi, przy świadomości ograniczeń tej współpracy | | studenci rozumieją korzyści wynikające ze współpracy jednostek pomocy społecznej z partnerami społecznymi. | współpraca z poszczególnymi podmiotami służb społecznych i pomocy społecznej w celu rozwiązania pojawiającego się na planszy problemu | |

Gra „Społeczność w działaniu” w sposób praktyczny umożliwia osiągnięcie poszczególnych efektów kształcenia, ważna jednak jest w tym rola wykładawcy, który nie tylko przybliży studentom jej zasady, ale również skłoni do refleksji nad przekazywanymi za jej pomocą treściami. Należy pamiętać, że gra pokazuje uproszczony obraz rzeczywistości. Dotyczy ona przede wszystkim: problemów pojawiających się w społeczności lokalnej, osób rozwiązujących te problemy, budowania porozumienia w celu rozwiązania problemów czy zrozumienia zasad współpracy między różnymi podmiotami społecznymi.

4. „Społeczność w działaniu” – techniczne aspekty rozgrywki i jej ocena przez studentów

Gra najlepiej sprawdzi się w grupach ćwiczeniowych, w trakcie zajęć trwających dwie jednostki lekcyjne (90 minut). Z doświadczeń autorek wynika, że w takim czasie możliwe jest przekazanie studentom krótkiego wprowadzenia, przeprowadzenie właściwej rozgrywki oraz zakończenie zajęć podsumowaniem. Ze względu na różną liczebność grup ćwiczeniowych nie zawsze istnieje możliwość, by rozgrywki odbywały się w pełnych pięcioosobowych składach, nie jest to jednak konieczne. Warto, by przed rozpoczęciem rozgrywek ustalić, którzy z graczy mają doświadczenie z grami planszowymi i tak dobrać składy grup, by osoby te działały w grupach z osobami, którym takiego doświadczenia brakuje.

Po rozegraniu „Społeczności w działaniu” studenci zostali poproszeni o wypełnienie ankiety dotyczącej specyfiki gry i jej odniesienia do przedmiotu PSiPS (ankieta była przeprowadzona tylko na zajęciach jednego ze wspomnianych przedmiotów). Na podstawie obserwacji uczestniczącej oraz opinii studentów sporządzono charakterystykę formalnych reguł rozgrywki oraz ocenę efektów zastosowania tej formy w trakcie zajęć:

1. **Zadania.** Gra „Społeczność w działaniu” należy do gier kooperacyjnych, czyli wymagających współpracy od graczy. Wszyscy zawodnicy albo wspólnie wygrywają albo wszyscy wspólnie ponoszą porażkę. Stąd wspólne zadanie dla wszystkich uczestników gry. O osiągnięciu ostatecznego zwycięstwa w grze decydują nagrody za pojedyncze sukcesy w rozwiązywaniu problemów.
2. **Szanse wygranej.** Gra trwa maksymalnie osiem rund, o postępie rozgrywki informuje pasek rund. Zakończenie rozgrywki może nastąpić wcześniej (zarówno zwycięstwem, jak i porażką graczy). Szanse na za-

kończenie rozgrywki wygraną są duże. Na piętnaście gier rozegranych przez studentów tylko raz gra zakończyła się przegraną graczy, wynikającą z pojawienia się problemu w lokalizacji Urząd Miasta. Kilkukrotnie w momencie, gdy na planszy pojawił się szósty żeton społeczności, grupy kontynuowały rozgrywkę, doprowadzając do wykorzystania wszystkich ośmiu przewidzianych w grze żetonów. Ponieważ do wygranej wystarczy położenie na planszy sześciu żetonów społeczności, kontynuacja rozgrywki świadczy o zainteresowaniu studentów grą.

3. **Reguły.** Reguły gry wydawały się skomplikowane i trudne dla niektórych studentów. Były to przede wszystkim osoby niemające doświadczenia w graniu i rzadko grające w gry planszowe. Studenci, którym zdarza się grać towarzysko, uznawali generalnie zasady gry za spójne i logiczne. Część studentów wskazywała na brak zrozumienia zasad przede wszystkim na początkowym etapie, przed rozpoczęciem rozgrywki oraz w trakcie pierwszej rundy. Wraz z kolejnymi rundami mechanika gry stawała się coraz bardziej zrozumiała. Konieczne jednak było czuwanie prowadzącego i rozwiewanie wątpliwości w trakcie rozgrywek.
4. **Nagrody.** Nagrody w trakcie rozgrywki są przede wszystkim nagrodami wspólnymi dla wszystkich graczy. Ułatwiają rozwiązywanie kolejnych problemów, przez co przybliżają do ostatecznego zwycięstwa. Również pojawiające się w pewnym momencie nagrody indywidualne (żeton dodatkowego ruchu dla gracza rozwiązującego kolejny problem w danej lokalizacji) ostatecznie ułatwiają wygraną wszystkim graczom. Gracze również nie otrzymują indywidualnie przyznawanych punktów za rozwiązanie problemu. W toku rozgrywki nie przewidziano rankingu graczy, nie ma możliwości określenia na koniec rozgrywki, który z graczy w największym stopniu wpłynął na wygraną bądź przegraną.
5. **Rywalizacja.** W grze brak elementu rywalizacji pomiędzy graczami. Jeden ze studentów, grający w gry planszowe towarzysko, wskazał, że element rywalizacji byłby tym, który skłoniłby go do ponownego zagrania w tę grę. Studenci generalnie jednak deklarowali chęć ponownej rozgrywki.
6. **Współpraca.** Studenci zdecydowanie wskazywali na brak problemów we współpracy z pozostałymi graczami. Brak elementu rywalizacji oraz nastawienie wszystkich graczy na wygraną w przypadku „Społeczności w działaniu” sprzyja współpracy, zgodnie z założeniami gry. O ile gracze mogą się porozumiewać odnośnie do wykonywanych przez siebie akcji, o tyle karty narzędzi OSL, które zgodnie z regułami mają być ukryte przed pozostałymi graczami, pozwalają na element zaskoczenia w toku gry.

7. **Rozgrywka z mniejszą liczbą graczy.** W rozgrywce może wziąć udział maksymalnie pięć osób, przewidziano bowiem pięć kart postaci. Graczy może być mniej, wtedy akcje pozostałych postaci wykonywane są wspólnie, co może być zarówno ułatwieniem, jak i utrudnieniem rozgrywki. W toku rozgrywek nie zauważono jednak różnic, jeśli chodzi o szanse wygrania pomiędzy grupami pięcioosobowymi a mniejszymi.
8. **Rozwój postaci.** W grze nie pojawia się element rozwijania postaci (obecny w wielu innych grach planszowych). Cechy przypisane poszczególnym kartom postaci są stałe w trakcie całej rozgrywki. Poszczególne role nie są powiązane z lokalizacjami.

Przeprowadzanie zajęć przy wykorzystaniu gry planszowej „Społeczność w działaniu” zostało pozytywnie ocenione przez studentów. Deklarowali, że wcześniej nie spotkali się z takim sposobem przeprowadzenia zajęć na żadnym z przedmiotów prowadzonych w ramach ich ścieżek studiów. Pojawienie się gry na zajęciach było zatem nowością. Studenci wskazywali, że jest to atrakcyjna i ciekawa forma nauki, urozmaicająca zajęcia oraz wymagająca zaangażowania wszystkich osób obecnych na ćwiczeniach, wyrazili także opinię, że jest to forma przyjemniejsza niż wykład teoretyczny.

5. „Społeczność w działaniu” – refleksje po rozgrywce

Studenci zostali również zapytani, jak wykorzystana gra wpisuje się w tematykę przedmiotu. Wszyscy spośród grających zauważyli powiązanie gry z przedmiotem, co więcej, znaczna część studentów była w stanie nazwać takie powiązania. Spostrzeżenia te można podzielić na cztery grupy: dotyczące współpracy, problemów społecznych, partnerów pracownika socjalnego oraz społeczności lokalnej. Współpraca dotyczyła wspólnego rozwiązywania problemów w trakcie gry i kooperatywnego myślenia. Współpraca ta odnosi się według studentów przede wszystkim do gry – współpracy w kwestii rozwiązywania problemów społeczności lokalnej.

Spostrzeżenia dotyczące problemów społecznych, z którymi spotyka się w swej pracy pracownik socjalny, były związane z ich odniesieniem do poszczególnych grup społecznych (osoby niepełnosprawne – bariery architektoniczne, młodzież – problemy w nauce). Wskazywano również na złożoność problemów pojawiających się w społeczności lokalnej i konieczność współpracy w ich rozwiązaniu.

Spostrzeżenia dotyczące partnerów pracownika socjalnego są interesujące z uwagi na to, że studenci, wskazując konieczność współpracy, zwracali

uwagę na kooperację między sobą w celu wygranej, a nie przywiązywali wagi do konieczności współpracy pracownika socjalnego z innymi profesjami. W momencie pytania o partnerów pracownika socjalnego studenci wymieniali poszczególne profesje. Do profesji tych zaliczano: nauczyciela, radną, przedstawiciela NGO oraz księdza. Zastanawiający zatem jest fakt, dlaczego studenci, poruszając w ankiecie aspekt współpracy, nie uwzględnili tej płaszczyzny (pracownik socjalny – inne profesje). Co więcej, studenci mimo wiedzy dotyczącej partnerów społecznych pracownika socjalnego, wymieniali jedynie tych, których sylwetki przedstawione zostały w grze na kartach postaci. Być może wynika to z braku dogłębnych refleksji po zakończeniu gry, dlatego konieczne wydaje się przeprowadzenie dalszej dyskusji na jej temat na kolejnych zajęciach.

Jeżeli chodzi o aspekt społeczności lokalnej, studenci odpowiadali, że gra wskazuje na pewne mechanizmy funkcjonowania społeczności lokalnej, przy czym nie rozszerzali swoich odpowiedzi, np. poprzez wymienienie, jakich mechanizmów to dotyczy.

Odniesienie gry do tematyki zajęć znalazło odzwierciedlenie w pytaniach dotyczących wymienienia partnerów społecznych pracownika socjalnego oraz jego zadań w społeczeństwie. Studenci, udzielając odpowiedzi na te pytania, ograniczali się jednak ściśle do gry, nie traktując np. partnerów jako przedstawicieli różnych środowisk, np. tego, że nauczycielka jest przedstawicielką pedagogów, wychowawców (szkolnych, w ośrodkach opiekuńczo-wychowawczych, placówkach penitencjarnych), a ksiądz jest przedstawicielem kościołów, związków wyznaniowych, fundacji i stowarzyszeń (np. Wiosna, Caritas). Wąskie ujęcie tych kategorii podmiotów po raz kolejny może świadczyć o niewielkim stopniu refleksyjności studentów, co wymaga komentarza wykładowcy i zwrócenia uwagi na fakt, że wybrane do gry postaci mogą być przedstawicielami szerszych grup partnerów społecznych.

Odpowiedzi udzielone na drugą część pytania, dotyczącą zadań wykonywanych przez pracownika socjalnego w społeczności lokalnej, wskazują na skupienie uwagi studentów w trakcie gry na rozwiązywaniu problemów pojawiających się w danych lokacjach miast bardziej aniżeli na samych problemach. Być może jest to wynikiem faktu, że rozwiązanie problemu w danej lokacji skutkowało zbudowaniem porozumienia w społeczności lokalnej, co przybliżyło grupę do zwycięstwa. Grupy nie skupiały się zatem na rodzaju problemu, tylko na jego szybkim rozwiązaniu. Bez względu na to, czy była to izolacja osób niepełnosprawnych, wandalizm, czy bezradność samotnych matek, ważne było szybkie pozbycie się problemu z planszy. Ponadto studenci większą uwagę zwracali na poszczególne grupy społeczne, których

dotyczył problem, niż na naturę tego problemu. Jako przykład przytoczyć można następujące stwierdzenia: „do rozwiązania problemu potrzeba dwóch kart młodzieży i jednej karty seniorów”, zamiast sformułować myśl następująco: do rozwiązania konfliktu o osiedlowy skwer (wyraźne zaznaczenie problemu) potrzebujemy dwóch kart młodzieży i jednej karty seniorów. Druga formuła wskazuje na to, że problem został spostrzeżony i studenci zapamiętali jego rodzaj. Wypowiedzi studentów potwierdzają, że ich znaczna część formułowała myśli według pierwszego wzoru.

W odpowiedziach studentów dotyczących wykonywanych przez pracownika socjalnego zadań dominowały: „rozwiązuje problemy”, „pomaga innym”, „rozwiązuje problemy socjalne”. Tylko trzy odpowiedzi wskazywały na zapamiętanie konkretnych problemów („podejmuje kwestie izolacji niepełnosprawnych”, „łagodzi konflikty”, „dąży do porozumienia/kompromisu”), które pojawiły się w grze i którym pracownik socjalny zajmuje się w swej pracy. Liczba pojawiających się w trakcie jednej rozgrywki problemów jest duża, więc w jej trakcie studenci mogą w praktyczny sposób zapoznać się z zadaniami pracownika socjalnego. W rzeczywistości jest tak, że studenci bardziej skupiają się na wygranej i szybkim rozwiązaniu problemów przy zgromadzeniu poszczególnych kart, niż na pojawiających się rodzajach problemów. Być może wynika to ze specyfiki konstrukcji gry, studenci muszą cały czas pamiętać o właściwościach, jakie daje im postać, w którą się wcielają, o lokalizacjach, które odwiedzają, i ich możliwościach (np. losowanie karty OSL), kontrolować posiadane narzędzia OSL, podejmować decyzję dotyczącą wymiany kart OSL. Może to powodować, że przy pierwszej rozgrywce (wszystkie grupy grały po raz pierwszy) studenci nie są w stanie objąć wszystkich aspektów praktycznych, które w grze się pojawiają, natomiast przy kolejnych, znając dobrze zasady, mogłoby to ulec zmianie na korzyść walorów dydaktycznych.

6. Rola prowadzącego zajęcia

Aby w pełni wykorzystać potencjał dydaktyczny gry, warto, by w miarę możliwości każda rozgrywająca grupa miała swojego opiekuna – prowadzącego, osobę, która na bieżąco będzie wyjaśniała wątpliwości dotyczące zasad czy możliwości wykonywania akcji, a także na bieżąco będzie zwracała uwagę na interpretację wykonywanych w trakcie gry działań w kontekście tematyki zajęć. Osoba ta powinna się zaznajomić z regułami, rozgrywając kilka partii wcześniej, przed zajęciami. Choć w przypadku mniej licznej grupy

ćwiczeniowej jeden prowadzący wystarczy, by przeprowadzić rozgrywkę, wydaje się, że dwie osoby będą w stanie znacznie lepiej wykorzystać potencjał gry. Prowadzący w trakcie zajęć przyjmuje następujące role:

1. Osoby odpowiedzialnej za przeprowadzenie **wprowadzenia do gry**: prezentację jej elementów, omówienie celu oraz przedstawienie głównych zasad.
2. **Arbitra** w rozstrzygnięciu wątpliwości i ewentualnych sporów wynikających z nieznamomości bądź niezrozumienia zasad.
3. **Komentatora** działań graczy w trakcie rozgrywki. Ta rola ma na celu podkreślenie związku gry z tematyką zajęć i nakierowywanie na interpretację wykonywanych akcji w kontekście działań organizatora społeczności lokalnej/pracownika socjalnego oraz innych podmiotów, z którym pracownik socjalny współpracuje.
4. **Moderatora** dyskusji po rozgrywce. Przeprowadzenie dyskusji po grze jest niezbędne, by mogła nastąpić refleksyjna analiza podejmowanych przez studentów działań w fazie abstrakcyjnego uogólnienia.

Podsumowanie

Wspieranie procesu dydaktycznego grami planszowym przyczynia się do praktycznego przyswajania wiedzy w połączeniu z aktywnym uczestnictwem w procesie wszystkich graczy. Umożliwia to podjęcie interakcji i wspólnego wytworzenia rozwiązań. Dzięki wykorzystaniu gry dydaktycznej studenci mniej aktywni stają się zmotywowani do udziału w zajęciach w równym stopniu jak pozostali ich uczestnicy. Wykorzystanie gry dydaktycznej w trakcie zajęć na uczelni wyższej pozwala wzbudzić zainteresowanie studentów tematyką zajęć i jednocześnie w łatwy sposób przekazywać określoną wiedzę. Trzeba jednak pamiętać o ograniczeniach, jakie niesie za sobą wykorzystanie gry dydaktycznej na zajęciach. Dotyczy to przede wszystkim czasochłonności tej metody edukacji, ponadto często uproszczony obraz rzeczywistości nie pozwala na bezpośrednią aplikację zdobytego doświadczenia, a także ograniczone są możliwości wprowadzania nowych pojęć. Z punktu widzenia prowadzącego zajęcia podstawowym warunkiem wykorzystania gry jest zatem określenie, jak ograniczenia formalne wpływają na potencjał merytoryczny oraz aktywną rolę prowadzącego w trakcie zajęć. Warto pamiętać, że sama rozgrywka nie jest głównym celem zajęć, jednak wykorzystanie gier dydaktycznych w procesie kształcenia stanowi interesujące uzupełnienie klasycznego modelu nauczania.

Bibliografia

- Andrzejczak, A., 2010, *Projektowanie i realizacja szkoleń*, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa.
- Gerrits, F., Vlaar, P., 2011, *Profil kompetencji. Organizator społeczności lokalnych*, Centrum Rozwoju Zasobów Ludzkich, Warszawa.
- Goffman, E., 2010, *Rozgrywka w grach*, w: *Spotkania. Dwa studia z socjologii interakcji*, Zakład Wydawniczy NOMOS, Kraków.
- Kobiela, F., 2008, *Ontologiczne podstawy gier*, w: *Humanistyczny sens gier z piłką w wychowaniu fizycznym*, Monografie, nr 8, Międzynarodowe Towarzystwo Naukowe Gier Sportowych, Wrocław, s. 20–25, źródło: http://www.academia.edu/6317128/Ontologiczne_podstawy_gier [dostęp: 30.06.2014].
- Kruszewski, K., 1984, *Gry dydaktyczne – zarys tematu*, Kwartalnik Pedagogiczny, nr 2.
- Śniadek, B., 2009, *Konstruktywistyczny model kształcenia nauczycieli przyrody*, Kwartalnik Pedagogiczny, nr 1 (105), s. 33–39, źródło: http://www.ptde.org/file.php/1/Archiwum/XIV_KDE/sniadek.pdf [dostęp: 30.06.2014].
- Sylabus do przedmiotu służby społeczne i praca socjalna, polityka społeczna, specjalności: FIZUS i KS, studia stacjonarne I stopnia, rok II semestr 1, opracowanie 30.05.2012 r.
- Sylabus do przedmiotu praca socjalna i pomoc społeczna, polityka społeczna, specjalności FIZUS i KS, studia stacjonarne II stopnia, rok I semestr 2, opracowanie 20.05.2012 r.
- W trakcie zajęć wykorzystano grę „Społeczność w działaniu” autorstwa Filipa Miłńskiego we współpracy z Centrum Wspierania Aktywności Lokalnej. Gra powstała w ramach projektu „Tworzenie i rozwijanie standardów usług pomocy i integracji społecznej” i jest współfinansowana przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.