

Gryfikacja

Krzysztof Koroński, nauczyciel konsultant ds. kształcenia na odległość i Biblioteki Cyfrowej w Zachodniopomorskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli, nauczyciel informatyki w Gimnazjum nr 20 im. Młodych Europejczyków w Szczecinie

Doczekaliśmy czasów, gdy dzieci i młodzież na wszystkich poziomach nauczania – od przedszkola do uczelni wyższych – wrażliwie z komputerem w tle. Amerykański badacz mediów i internetu Mark Prensky w 2001 roku w artykule *Digital natives, digital immigrants* nazwał urodzonych po roku 1985 „cyfrowymi tubylcami”. Oznacza to, że poznawali oni technologie cyfrowe bez poczucia przełomu, jako element środowiska naturalnego.

Dziecko w naturalny sposób poznaje świat poprzez zabawę, a więc i cyfrową technologię zgłębia, zaczynając od gier. Nietrudno zauważyć, jak bardzo angażują one uwagę i wpływają na motywację do działania. Jednak sytuacja, w której uczeń – trzymając w ręku smartfon, tablet czy laptop – odruchowo szuka gier, bardzo irytuje rodziców i nauczycieli. Ale czy słusznie? Instytut Badań Edukacyjnych, pracując nad grupą szóstoklasistów, ich rodziców i nauczycieli, potrafił wskazać liczne plusesy gier: rozwijają one koordynację wzrokowo-ruchową, kreatywność, zdolność szybkiego reagowania i podejmowania decyzji, a nawet pomagają w nauce języków obcych i nawiązywaniu przyjaźni. Okazało się również, że najlepsze wyniki w międzynarodowym badaniu umiejętności 15-latków PISA uzyskali uczniowie, którzy oszacowali swój czas spędzony przed komputerem na dwie do czterech godzin dziennie.

Ostatnio na wielu konferencjach poświęconych nowym technologiom zapraszani są specjaliści od gryfikacji (to dziwne słowo możemy używać zamiennie z dwoma równie nieznanymi brzmiącymi: grywalizacja i gamifikacja). Jest to technika pracy polegająca na wykorzystaniu mechanizmów stosowanych w grach komputerowych do modyfikowania

zachowań ludzkich w realnym życiu. Ma ona zapewnić zwiększenie naszej motywacji i zaangażowania w działania uważane za nieatrakcyjne lub rutynowe. Oto siedem podstawowych mechanizmów stosowanych w grach wideo, które zapewniają zainteresowanie użytkowników:

1. Pasek postępu – informacja o naszej efektywności w kontekście dochodzenia do celu.
2. Wiele długo- i krótkookresowych celów – wyzwania możemy dostosować do swoich możliwości i zmieniać je wraz ze wzrostem naszych umiejętności.
3. Informacja zwrotna – niemal każde nasze działanie spotyka się z reakcją i możemy natychmiast korygować strategię.
4. Punkty – pożądane działania stale są nagradzane ich małymi bądź większymi porcjami.
5. Status – poziom doświadczenia świadczą o osiągniętych już celach częściowych.
6. Zastosowanie publiczności – swoje wyniki możemy opublikować i porównać z innymi graczami w celu rywalizacji.
7. Osiągnięcia – w grach są nagrodą samą w sobie, która silnie stymuluje obszar mózgu odpowiedzialny za odczuwanie przyjemności.

Jednym z najważniejszych problemów w pracy z uczniami jest brak motywacji do nauki i traktowanie szkoły jako zła koniecznego. Najprostszym zastosowaniem gryfikacji w szkole są gry edukacyjne. Wystarczy odwiedzić stronę internetową dostępną pod adresem <http://www.ortofrajda.pl>, aby przekonać się, jak mechanizmy gier można stosować w terapii dysleksji i w żmudnej nauce ortografii.

Moim zdaniem, znakomitym przykładem na wykorzystanie gryfikacji na wielką skalę są coroczne finały Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy. Jasno postawiony cel nadrzędny i tysiące młodych wolontariuszy, którzy, wykazując się kreatywnością, zbierają pieniądze potrzebne do jego osiągnięcia. Nadzieja na pobicie kolejnego rekordu motywuje do pracy nawet na mrozie. Rosnące wyniki zbiórki prezentowane przez cały dzień w telewizji do złudzenia przypominają liczniki punktów w grze komputerowej.

Stosowanie gryfikacji nie rozwiąże z pewnością wszystkich problemów z motywowaniem uczniów do nauki, ale może być sensowną odpowiedzią „cyfrowych imigrantów” na potrzeby „cyfrowych tubylców”.