



Data wpływu/Received: 22.07.2019
Data przyjęcia do druku/Accepted for printing: 6.12.2019
Data publikacji/Published: 29.12.2019
Licencja/License: CC BY-SA 4.0

AGNIESZKA DŁUGOSZ 

Rozwijanie aktywności twórczej uczniów poprzez gry dydaktyczne

Developing of Creative Activity of Students through Didactic Games

ORCID: 0000-0001-9663-5008, doktor, Uniwersytet Rzeszowski, Wydział Pedagogiczny, Katedra Pedagogiki Pracy i Andragogiki, Polska

Streszczenie

Zadaniem współczesnej szkoły nie jest przekazywanie rozległej wiedzy teoretycznej, ale też przygotowanie uczniów do ciągłego uczenia się, tworzenia rzeczy nowych i wartościowych, szukania niekonwencjonalnych rozwiązań, a więc rozwijanie myślenia, samodzielności, pomysłowości, twórczej aktywności. Rozwijaniu aktywności twórczej sprzyja nauczyciel – jego osobowość oraz sposób pracy z uczniami. W artykule wskazano na możliwość rozwijania aktywności twórczej uczniów poprzez gry dydaktyczne.

Słowa kluczowe: aktywność, aktywność twórcza, gry dydaktyczne

Abstract

The task of modern school is not to transmit extensive theoretical knowledge but to prepare students for continuous learning, creating new and valuable things, searching for unconventional solutions, and thus developing thinking, independence, creativity, and creative activity. Developing creative activity promotes teacher, his personality and way of working with students. The article indicates the possibility of the development of creative activity of students through educational games.

Keywords: activity, creative activity, didactic games

Aktywność twórcza jedną z form aktywności ucznia

U podstaw każdej działalności podejmowanej przez człowieka leży **aktywność**. Według Tyszkowej (1990, s. 6) aktywność to czynny stan organizmu, który jest zarówno konkretnym aktem działania, jak i zdolnością do czegoś. To

skłonność, zdolność do intensywnego działania, podejmowania inicjatywy, czynny udział w czymś (Szymczak, 1996, s. 25).

W procesie rozwoju człowieka aktywność zmienia się wielorako. Podlega ona przede wszystkim procesom różnicowania, reorganizowania się i integracji. Wynikiem tych procesów są zmiany intensywności, nasilenia określonego rodzaju aktywności, a w konsekwencji przejście aktywności na coraz to wyższy poziom organizacji.

Każdy rodzaj aktywności można rozpatrywać w dwóch aspektach: asymilacyjnym i twórczym (Bober, 2005, s. 273). Proces asymilacji pozwala na zapoznanie człowieka z odpowiednio wyselekcjonowanym dorobkiem wiedzy. Twórczość własna stymuluje natomiast rozwój uzdolnień i sił twórczych. Jest to wielostronna działalność ludzka polegająca na tworzeniu nowych i oryginalnych wytworów ocenianych w danym czasie jako społecznie wartościowe (Klim-Klimaszewska, 2007, s. 833).

W procesie dydaktycznym aktywność ucznia przejawia się na różnych poziomach i w różnych formach. Mówiąc o formach, mamy na myśli aktywność: sensoryczną (odbieranie bodźców), werbalną (słowną), intelektualną (procesy myślowe), recepcyjną (procesy przechowywania informacji) i motoryczną (wykonywanie ruchów).

Rozpatrując aktywność od strony poziomów, wyróżnić możemy:

1. Aktywność bezładną (nieukierunkowaną) charakteryzującą się wydatkowaniem energii bez ukierunkowania tego procesu na cel aktywności.

2. Aktywność naśladowczą niezamierzoną – charakteryzującą się spontanicznym naśladowaniem działań innych osób.

3. Aktywność naśladowczą zamierzoną – charakteryzującą się świadomym powtarzaniem działań innych osób dla uzyskania takiego samego rezultatu.

4. Aktywność kierowaną bieżącym instruktorem – proces działania zależy od rad i wskazówek udzielanych przez instruktora.

5. Aktywność kierowaną zadaniami – charakteryzującą się tym, że organizatorem działań jest inna osoba, która opracowuje racjonalny układ działań, jakie mają realizować osoby pracujące w grupie, zespole lub indywidualnie, aby uzyskać oczekiwany rezultat. Takim zespołem zadań może być np. proces technologiczny, w którym określony jest nie tylko układ kolejnych operacji technologicznych, ale także środki działania, czas wykonywania poszczególnych operacji itd.

6. Samodzielność charakteryzującą się tym, że człowiek podejmuje się realizacji zadań zalecanych przez inne osoby, ale on sam decyduje o rodzaju, zakresie i sposobie wykorzystania środków oraz metod działania.

7. Twórczość – najwyższy stopień aktywności charakteryzujący się tym, że człowiek sam stawia sobie zadania, określa warunki i metody ich realizacji (por. Furmanek, 1998, s. 285).

Zadaniem nauczyciela jest pomoc uczniom w przechodzeniu od działalności opartej na aktywności naśladowczej do samodzielności, a następnie do twórczości rozumianej jako aktywność podmiotu podejmowana samodzielnie, według własnego pomysłu.

Aktywność twórcza to podejmowana chętnie i uprawiana z zadowoleniem, oparta na własnych pomysłach i mniej lub bardziej świadomym celu osobista działalność ucznia prowadzona w poczuciu odpowiedzialności, stymulowana zwłaszcza przez otwarte lub zamknięte zadania problemowe zintegrowane z potrzebami dziecka i jego środowiska, której wynikiem jest tworzenie czegoś dla niego nowego i pożytecznego (Kujawiński, 1991, s. 48).

Nauczyciel może stworzyć uczniom odpowiednie warunki do rozwijania aktywności twórczej m.in. poprzez realizację zajęć w oparciu o gry dydaktyczne.

Gry dydaktyczne w rozwijaniu aktywności twórczej uczniów w ocenie studentów (przyszłych nauczycieli)

Gry dydaktyczne to grupa metod nauczania-uczenia się wymagająca w toku ich realizacji respektowania określonych, różnych dla różnych rodzajów gier reguł, niekiedy dosyć skomplikowanych, zawsze jednak tak pomyślanych, aby pobudzać do aktywnej działalności poznawczej wszystkich uczestników (Skrzypczak, 1983).

Charakterystyczną cechą gier dydaktycznych jest odwrócenie tradycyjnego toku dydaktycznego: przechodzenia od zdobywania wiedzy teoretycznej do kształtowania umiejętności jej stosowania w praktyce. W grach dydaktycznych, działając, wykonując określone czynności (a więc nabywając jakieś umiejętności), uczeń zdobywa wiedzę (Gawrecki-Kalisz, 1986, s. 14). Celem gier jest zatem zbliżenie procesu poznawczego do poznania bezpośredniego, opartego na własnym doświadczeniu.

Z pozycji ucznia w grze dydaktycznej wyodrębnić można cztery fazy, z których dwie ostatnie mogą na przemian się powtarzać:

Faza 1. Wyposażenie we wstępny zasób doświadczeń wystarczający do rozpoczęcia gry.

Faza 2. Wykorzystanie wstępnego zasobu doświadczeń, czyli aktualizacja wiedzy, weryfikacja wstępnego zasobu wiedzy i przetworzenie go dla potrzeb aktualnych działań powiązanych z napływem nowych wiadomości i tworzenie się nowych umiejętności,

Faza 3. Wytwarzanie nowych doświadczeń.

Faza 4. Wykorzystanie nowych doświadczeń (Kruszewski, 1992, s. 168).

Z pozycji nauczyciela (twórcy gry) ważne jest, aby:

- stworzyć model poznawanego obiektu,
- wyposażyć ucznia we wstępny zasób doświadczeń (wiadomości i umiejętności), który pozwoli rozpocząć działania na modelu,

– ukierunkować pracą uczniów tak, aby w trakcie manipulowania modelem wzbogacili swoje doświadczenie przydatne do poznawania modelowanej rzeczywistości,

– umożliwić uczniom wykorzystanie zdobywanego doświadczenia dla udoskonalenia działalności poznawczej, której bezpośrednim przedmiotem jest model,

– w miarę narastania doświadczenia model powinien odkrywać przed graczami nowe elementy i mechanizmy (Kruszewski, 1993, s. 223).

Gry dydaktyczne stosuje się po to, żeby w psychice ucznia zaszły założone zmiany, czyli żeby osiągnięte zostały cele kształcenia, których sensem są właśnie zmiany w wiadomościach, umiejętnościach i wartościach (Kruszewski, 1993, s. 224).

Trwałość zmian wychowawczych osiągniętych dzięki grze zależy od samej gry – jak mocno angażuje intelekt gracza, jak silnie wywołuje emocje, w jakich przebiega warunkach społecznych, czy sukces był wyraźny. Zależy też i od tego, czy doświadczenia, które nastąpią po zakończeniu gry, okażą się zgodne z wartościami uznanymi w wyniku gry. Siła wychowawcza gier bierze się głównie z tego, że lepiej od innych metod łączą w łańcuch przyczyn i skutków wiedzę, wartości i działanie.

Gry dydaktyczne aktywizują uczestników, gdyż kształcą u nich umiejętność szukania informacji i ich przetwarzania, stawiania i rozwiązywania problemów, tworzenia pomysłów, podejmowania racjonalnych decyzji. Ponadto doskonalą one umiejętność dyskusowania, argumentowania oraz rozwijają umiejętności rozumowania integrującego wiele dziedzin wiedzy i umiejętności (Bereźnicki, 2004, s. 280).

Aby dowiedzieć się, jak studenci oceniają gry dydaktyczne w pracy z dziećmi, 72 studentów II roku studiów magisterskich wypełniło ankietę „Metody nauczania w pracy nauczyciela” składającą się z 16 pytań, z których 4 dotyczyło gier dydaktycznych:

Na pytanie o to, jakie gry dydaktyczne znają, studenci najczęściej wymieniali: burzę mózgów (*brainstorming*, giełda pomysłów), gry sytuacyjne, komputerowe, symulacyjne, inscenizacyjne, ruchowe, a także planszowe, teatralne, muzyczne¹.

Wśród zalet gier respondenci wymienili m.in. dużą aktywność uczniów, możliwość rozwijania myślenia, uczenie się przez działanie, lekcje ciekawsze, bo angażujące uczniów, rozwijanie wyobraźni, twórczości, pomysłowości i innowacyjności.

Zdaniem studentów wady gier to: trudność z utrzymaniu właściwego przebiegu lekcji, zbyt luźna atmosfera, nie wszyscy uczniowie zaangażowani

¹ Studenci mogli wymienić kilka metod. Metody podane zostały według liczby wskazań od najczęściej do najrzadziej wymienianych.

w czasie lekcji, konieczność przygotowania odpowiednich pomocy dydaktycznych, dokładnego zaplanowania przebiegu lekcji.

Na pytanie o to, jaką grę dydaktyczną respondenci zastosowaliby w pracy z dziećmi w szkole podstawowej, najwięcej studentów (47 osób) zaproponowało **metodę burzy mózgów**, uzasadniając, że jest to dobra metoda do zespołowego poszukiwania niekonwencjonalnych rozwiązań jakiegoś problemu. Istotą metody jest oddzielenie fazy zgłaszania pomysłów od fazy ich oceniania. To odroczenie oceny zgłaszanych pomysłów ma zachęcić uczestników do wysuwania rozwiązań zgodnie z zasadą „pierwsza myśl jest najlepsza”. Każdy uczestnik może zgłosić kilka pomysłów, które mogą być inspiracją do kolejnych, tworzonych na zasadzie skojarzenia, uzupełnienia czy przeciwieństwa. Metoda burzy mózgów zakłada, że duża liczba pomysłów zwiększa szansę na pojawienie się rozwiązania wartościowego. Im więcej pomysłów zostanie wygenerowanych, tym większe prawdopodobieństwo trafienia na pomysł oryginalny i wartościowy. Po wyczerpaniu pomysłów rozwiązania problemu następuje faza wyboru najlepszych rozwiązań. Metoda ta sprzyja rozwijaniu myślenia oraz aktywności wszystkich uczestników. Można ją stosować, realizując różne treści na różnych przedmiotach w klasach młodszych i starszych.

Drugą najczęściej wymienianą metodą była **metoda sytuacyjna** (12 osób wybrało tę metodę). Służy ona rozwijaniu umiejętności wszechstronnego analizowania problemów składających się na tzw. sytuację trudną, a także podejmowania na tej podstawie odpowiednich decyzji oraz wskazywania przewidywanych następstw poczynań zgodnie z tymi decyzjami. Odnosi się zazwyczaj do sytuacji fikcyjnych, choć prawdopodobnych. Polega na bardzo dokładnym rozpatrzeniu jakiegoś przypadku tak skonstruowanego, żeby był typowy dla dużej klasy zdarzeń. Rozwiązanie problemu służy ukształtowaniu umiejętności przydatnych do rozwiązywania często trafiających się zadań, których główne cechy uczyniono przedmiotem gry. Uczniom przedstawia się sytuację wymagającą podjęcia decyzji, doprowadza się ich do zaproponowania kilku rozmaitych projektów decyzji i omawia się konsekwencje każdej z nich (Kruszewski, 1993, s. 174–175). Celem tej metody oprócz zdobycia nowych wiadomości i rozwijania myślenia analitycznego jest rozwijanie zdolności samodzielnego podejmowania decyzji (Bereźnicki, 2004, s. 282).

Kolejną metodą wymienianą przez studentów była **metoda symulacyjna** (8 osób wybrało tę metodę). Ma ona na celu wprowadzenie uczniów do analizy problemów, które kiedyś były dla kogoś problemami rzeczywistymi. Następnie rozwiązania zaproponowane przez uczniów porównuje się z rozwiązaniami faktycznymi. Gry symulacyjne przyczyniają się do rozwoju myślenia uczniów, pobudzają ich aktywność i motywację, ponieważ przyjmują oni tu rolę badacza poszukującego źródeł informacji. Ponadto gry te kształtują umiejętność generalizacji i przewidywania konsekwencji swoich działań (Bednarek, 2003, s. 95).

Najmniej studentów (5 osób) wskazało na **metodę biograficzną**. Uczniowie, studiując życiorys osoby, wychwytyują jej szczególne cechy charakteru i zachowania. Metoda ta polega na szukaniu pomysłów rozwiązań określonych problemów w biografii ludzi, którzy mieli (lub mają) do czynienia z podobnymi problemami (Kupisiewicz, 2002, s. 152). Jest to bardzo atrakcyjna metoda, niezbyt trudna do przygotowania dla nauczyciela, ale wymagająca sporo pracy przygotowawczej ze strony uczniów.

Podsumowanie

Gry dydaktyczne sprzyjają wielostronnej aktywności uczniów w procesie nauczania i uczenia się. Poprzez stosowanie gier nauczyciel pobudza twórcze siły uczniów, aktywizuje ich indywidualnie, emocjonalnie i wolicjonalnie. W wyniku uczestnictwa w grach uczniowie nabywają wiele umiejętności, takich jak: analizowanie sytuacji, podejmowanie decyzji, planowanie działań, współpraca i komunikowanie, argumentowanie, negocjowanie, dobieranie informacji niezbędnych do podjęcia decyzji, eliminowanie informacji nieistotnych, korzystanie z różnych źródeł informacji, obserwowanie i sprawdzanie skutków podjętych decyzji, dokonywanie korekt w zmieniających się warunkach decyzyjnych (por. Plewka, 1999, s. 365). Gry dydaktyczne można z powodzeniem wykorzystywać w rozwijaniu twórczej aktywności uczniów na każdym etapie kształcenia.

Literatura

- Bednarek, J. (2003). Gra dydaktyczna. W: T. Pilch (red.), *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku* (s. 94–99). T. 2. Warszawa: Żak.
- Bereźnicki, F. (2004). *Dydaktyka kształcenia ogólnego*. Kraków: Impuls.
- Bober, M. (2005). Rola nauczyciela w rozwoju twórczej aktywności dzieci i młodzieży. W: W. Limont, K. Nielek-Zawadzka (red.), *Dylematy edukacji artystycznej. Edukacja artystyczna wobec przemian w kulturze* (s. 269–288). Kraków: Impuls.
- Długosz, A. (2014a). *Wspomaganie rozwoju kompetencji twórczych*. Rzeszów: Wyd. Fosze.
- Długosz, A. (2014b). Wykorzystanie laboratorium innowacji w rozwijaniu twórczego myślenia uczniów. *Edukacja – Technika – Informatyka*, 5, 116–121.
- Długosz, A., Koziorowska, A., Use of the Brainstorm Method in the Innovation Laboratory (i-Lab). *Edukacja – Technika – Informatyka*, 1(15), 51–55.
- Furmanek, W. (1998). *Z teorii edukacji zawodowej*. Lublin: PWZN „Print 6”.
- Furmanek, W. (2014). Twórczość odpowiedzią na wyzwania społeczeństwa informacyjnego. W: A. Długosz (red.), *Wspomaganie rozwoju kompetencji twórczych* (s. 51–58). Rzeszów: Fosze.
- Gawrecki-Kalisz, L. (1986). Gry dydaktyczne w klasach początkowych. *Oświata i Wychowanie*, 29(86), 14–19.
- Klim-Klimaszewska, A. (2007). Twórcza aktywność. W: T. Pilch (red.), *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku* (s. 833–841). T. 4. Warszawa: Żak.
- Kruszewski, K. (1993). Gry dydaktyczne. W: W. Pomykało (red.), *Encyklopedia pedagogiczna* (s. 223–225). Warszawa: Fundacja „Innowacja”.
- Kruszewski, K. (red.) (1992). *Sztuka nauczania: podręcznik dla studentów kierunków nauczycielskich. Czynności nauczyciela*. Warszawa: Wyd. Naukowe PWN.

- Kruszewski, K. (red.) (1993). *Sztuka nauczania: podręcznik dla studentów kierunków nauczycielskich. Szkoła*. Warszawa: Wyd. Naukowe PWN.
- Kujawiński, J. (red.) (1991). *Rozwijanie aktywności twórczej uczniów klas początkowych. Zarys metodyki*. Warszawa: Wyd. Szkolne i Pedagogiczne.
- Kupisiewicz, C. (2002). *Dydaktyka ogólna*. Warszawa: Graf Punkt.
- Lib, W., Walat, W. (2014). Wspomaganie rozwoju twórczych kompetencji technicznych uczniów poprzez gry dydaktyczne. W: A. Długosz (red.), *Wspomaganie rozwoju kompetencji twórczych* (s. 59–78). Rzeszów: Fosze.
- Plewka, C. (1999). *Metodyka nauczania teoretycznych przedmiotów zawodowych*. Radom: ITE.
- Szymczak, M. (red.) (1996). *Słownik języka polskiego*. Warszawa: Wyd. Naukowe PWN.
- Skrzypczak, J. (1983). Wzbogacenie gier dydaktycznych środkami dydaktycznymi. *Oświata i Wychowanie*, 12, B20–B23.