

BIULETYN KATECHETYCZNY (100)

Interaktywne programy komputerowe narzędziem pozalekcyjnej edukacji religijnej

Wstęp

Bez wątpienia jedną z najważniejszych cech współczesnej cywilizacji jest rozwój technologii cyfrowej. Codziennymi konsumentami technologii są zwłaszcza młodzi ludzie, którzy nieustannie korzystają ze stron internetowych oraz różnorodnych aplikacji na komputerach i smartfonach. Z tego względu ich pokolenia określane są jako Z lub Alpha, a oni sami nazywani cyfrowymi tubylcami¹. Wiele badań potwierdza, że styl życia przeniknięty cyfryzacją znacząco wpływa na szeroko rozumianą mentalność młodego pokolenia. Cyfryzacja wpływa także na edukację religijną młodego pokolenia do tego stopnia, że od pewnego czasu, świat mediów, zwłaszcza Internetu, określa się mianem jednego z podstawowych narzędzi a nawet środowisk katechezy, tuż obok rodziny, parafii i szkoły². Co więcej, przemiany społeczno-kulturowe sprawiają, że coraz częściej Internet staje się podstawowym narzędziem komunikacji religijnej.

Z powyższych względów duże znaczenie mają różnego rodzaju multimedia. Część z nich była już przedmiotem analiz poświęconych znaczeniu Internetu w działalności Kościoła i katechizacji³. Rzeczywistość ta jest

¹ M. Prensky, „Digital Natives, Digital Immigrants. Part I”, *On the Horizon* 9/5 (2001). DOI: <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.

² P. Mąkosza, „Mass media narzędziem czy środowiskiem katechezy?”, *Katechetyka i katecheza u progu XXI wieku* (red. A. Kiciński; Poznań 2007) 375–395.

³ A. Niwiński, *Środki informatyczne w katechetycznej działalności Kościoła* (Kraków: Wydawnictwo św. Stanisława 2004); P. Mąkosza, „Komputer i Internet w dydaktyce nauczania religii”, *Środki audiowizualne w katechezie* (red. S. Kulpa-czyński; Lublin 2004) 183–202; A. Niwiński, „Środki informatyczne a katecheza”,

jednak bardzo dynamiczna i domaga się dalszych badań. Oprócz materiałów o treści religijnej obecnych na różnych platformach internetowych warto zwrócić uwagę na nowoczesne narzędzia takie jak np. multibooki⁴, które są powiązane z konkretnymi podręcznikami do nauczania religii. Osobną kategorią są jednak interaktywne programy komputerowe, które mogą odegrać rolę wspierającą w edukacji religijnej młodego pokolenia. Niniejsze opracowanie zawiera próbę analizy tego obszaru rzeczywistości i koncentruje się na interaktywnych narzędziach przeznaczonych do pozalekcyjnej edukacji religijnej.

1. Multimedialna Biblia dla Dzieci

Pierwszym narzędziem poddanym analizie w tym opracowaniu w jest „Multimedialna Biblia dla Dzieci”. Aktualnie dostępne są trzy części tego programu, zatytułowane odpowiednio: „Księga Rodzaju”⁵, „Patriarchowie”⁶ oraz „Historia Mojżesza”⁷. Pierwsza z nich zawiera opowiadania z Księgi Rodzaju, tj. Stworzenie świata, Adam i Ewa, Kain i Abel, Arka Noego oraz Wieża Babel. Wszystkie opowiadania są czytane przez profesjonalnych lektorów a lekturze towarzyszą animowane ilustracje i muzyka. Ponadto program zawiera ponad 50 różnych zadań dla dzieci w formie quizów, krzyżówek, malowanek, puzzli, znajdowania różnic między ilustracjami itp. Za poprawne rozwiązanie zadań, dziecko zdobywa punkty, za które następnie może uzyskać „Dyplom Znawcy”. Bohaterami drugiej części zatytułowanej „Patriarchowie” są Abraham, Izaak, Jakub

Kościół w życiu publicznym. Teologia polska i europejska wobec nowych wyzwań (Rada Naukowa Konferencji Episkopatu Polski; Lublin: Wydawnictwo KUL 2004) 342–344; M. Pisarek, *Cyfrowe narzędzia edukacyjne w dydaktyce nauczania religii. Studium katechetyczne* (Lublin 2018); J. Kloch, *Kościół w Polsce wobec Web 2.0*, (Kielce: Wydawnictwo Jedność 2013).

⁴ *Spotykam Twoje Słowo. Multibook do nauczania religii w I klasie gimnazjum* (red. P. Mąkosa; Lublin 2013); *Przyjmujemy Pana Jezusa. Multibook do nauczania religii w III klasie szkoły podstawowej* (red. A. Krasieński; Płock 2015); *Przyjmujemy Pana Jezusa. Multibook do nauczania religii w III klasie szkoły podstawowej* (red. J. Szpet – D. Jackowiak; Poznań 2014).

⁵ Multimedialna Biblia dla Dzieci, *Księga Rodzaju* (Biestrzyków: Dobry Pasterz 2008).

⁶ Multimedialna Biblia dla Dzieci, *Patriarchowie* (Biestrzyków: Dobry Pasterz 2008).

⁷ Multimedialna Biblia dla Dzieci, *Historia Mojżesza* (Biestrzyków: Dobry Pasterz 2008).

i Ezaw oraz Józef i jego bracia. Program przybliży dzieciom wymienione postaci, a następnie pomaga sprawdzić wiedzę na ich temat w formie analogicznej do pierwszej części tego programu komputerowego. Trzecia część pt. „Historia Mojżesza” przedstawia kontekst i historię wyjścia Izraelitów z Egiptu. Szczegółowo relacjonuje takie wydarzenia jak narodziny i dzieciństwo Mojżesza, objawienie Boga w krzewie gorejącym, plagi egipskie, pascha w Egipcie, przejście przez Morze Czerwone, przekazanie Dekalogu, wejście do Ziemi Obiecanej. Opowiadania te składają się z krótkich animowanych filmów, które często wzbogacone są o elementy interaktywne, np. układanie klocków. Dodatkowo program zawiera 40 różnych zadań interaktywnych, np. porządkowanie scen biblijnych, puzzle, krzyżówki, rebusy itp. Podobnie jak w pierwszej części, dziecko zbiera punkty i po uzyskaniu ich odpowiedniej liczby może wygenerować i wydrukować dyplom. Ponadto program zawiera słownik biblijny z 50 hasłami dotyczącymi historii Mojżesza. Hasła czytane są przez lektora i opatrzone odpowiednimi ilustracjami. Warto dodać, że po programie dziecko jest oprowadzane przez postać aniołka, co ma pomagać w nawigacji i zachęcać do korzystania.

2. „Kraina Biblijna. Gra przygodowa”⁸

Ciekawą propozycją adresowaną do dzieci jest gra przygodowa pt. „Kraina Biblijna”. Zadaniem uczestnika jest zwiedzanie tytułowej krainy i wykonywanie różnorodnych zadań – tj. krzyżówek i rebusów sprawdzających znajomość Biblii. Ponadto użytkownicy tego programu zbierają przedmioty do skrzyni, a następnie odpowiednio je wykorzystują, żeby napełnić swoje garnce różnymi prezentami i w ten sposób pokonywać kolejne etapy i realizować misję.

3. „100 Gier Biblijnych”⁹

Kolejną multimedialną propozycją katechetyczną jest program zatytułowany „100 Gier Biblijnych”. Użytkownik może zapoznać się w nim z dwudziestoma historiami biblijnymi oraz nawiązującymi do nich interaktywnymi zadaniami. Historie biblijne czytane są przez lektora, a treść jest bogato ilustrowana. Dodatkowym atutem jest podkład muzyczny. Poszczególne gry i zabawy są bardzo różnorodne, odwołują się do historii ze Starego i Nowego Testamentu, pomagają sprawdzić wiedzę biblijną

⁸ „Kraina biblijna. Gra przygodowa” (Biestrzyków: Dobry Pasterz 2015).

⁹ „100 gier biblijnych” (Biestrzyków: Dobry Pasterz 2008).

w atrakcyjnych formach – tj. krzyżówek, rebusów, puzzli, quizów biblijnych, odgadywania wersetów biblijnych, uzupełniania map itp.

4. „Być uczniem Jezusa” – gra przygodowa¹⁰

Jedną z ciekawych propozycji jest gra pt. „Być uczniem Jezusa”. Celem tego programu jest przybliżenie dzieciom treści Ewangelii i kontekstu jej powstania. Fabuła gry umiejscowiona została w Palestynie w środowisku pierwszych chrześcijan. Ukazuje miejsca, w których żył i nauczał Jezus Chrystus. Głównym zadaniem uczestników gry jest dostarczenie listu św. Pawła do jednej z gmin chrześcijańskich. W celu wykonania tego zadania użytkownik gry musi przemierzyć różne plansze, pokonać liczne niebezpieczeństwa i rozwiązać zagadki, np. odnajdując różne przedmioty. Jednym z zadań jest np. głoszenie prawdy o Jezusie Chrystusie. Prezentowany program zapoznaje z warunkami życia ludzi w czasach Jezusa i pierwszych chrześcijan. Dodatkowo program zawiera poboczne mini-gry czy puzzle. Niewątpliwym mankamentem jest nie najlepsza jakość grafiki i prosta animacja postaci¹¹.

5. „Komputerowy Quiz Biblijny”¹²

Ciekawą propozycją nie tylko dla dzieci, ale także dla innych grup wiekowych, a nawet całej rodziny, jest program zatytułowany „Komputerowy Quiz Biblijny”. Jak wskazuje sama nazwa program ten zawiera liczne pytania na tematy biblijne. Łącznie jest ich sześćset, podzielonych na różne kategorie tematyczne – m.in. Stworzenie świata, Wyjście Izraelitów z Egiptu, Dzieciństwo Pana Jezusa, Nauczanie Jezusa Chrystusa, Męka i zmartwychwstanie Jezusa Chrystusa, Dzieje Apostolskie. Ponadto program zawiera dziesięć gier, z których pięć odnosi się do Starego, a drugie pięć do Nowego Testamentu. Użytkownik programu odpowiada na pytania z quizu oraz rozwiązuje zadania z gier, a w zamian otrzymuje fragment mapy biblijnej. Warto dodać, że program daje możliwość wyboru poziomu trudności oraz tematyki zadań. Istnieje również opcja grania z inną osobą. Bez wątpienia „Komputerowy Quiz Biblijny” jest narzędziem, które sprzyja przyswajaniu wiedzy biblijnej.

¹⁰ „Być uczniem Jezusa. Gra przygodowa” (Biestrzyków: Dobry Pasterz 2011).

¹¹ Fragment gry można zobaczyć na portalu Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=cFpv5bBYoEI>.

¹² „Komputerowy Quiz Biblijny” (Biestrzyków: Dobry Pasterz 2008).

6. „O Ewangelii. Opowieści i gry”¹³

Ciekawą propozycją, tym razem dotyczącą Nowego Testamentu, jest program pt. „O Ewangelii. Opowieści i gry”. Niniejsza pozycja wydawnicza jest zbiorem trzydziestu filmów, w których występują znane pacynki, tj. zakonnik Gienek, owca Jadzia, skrzatka Maryśka i wiele innych. Ponadto program ten zawiera 36 gier dotyczących Ewangelii. Zasadniczo nie są to jednak klasyczne gry komputerowe z fabułą, ale puzzle, krzyżówki, kolorowanki, quizy, itp.

7. „Przypowieści biblijne. Gry i zabawy dla dzieci”¹⁴

Kolejną propozycją multimedialną dla dzieci poświęconą Biblii jest oprogramowanie zatytułowane „Przypowieści biblijne. Gry i zabawy dla dzieci”. Propozycja ta umożliwia zapoznanie się z czytаныmi przez lektora następującymi przypowieściami ewangelicznymi: „O Synu Marnotrawnym”, „O Pannach”, „O Siewcy”, „O Ubogim Łazarzu i bogaczu”, „O Uczcie”, „O Miłosiernym Samarytaninie”, „O Perle”, „O Dobrym Pasterzu”, „O Talentach”. Ponadto zawiera trzydzieści sześć gier edukacyjnych w formie kolorowanek, krzyżówek, odnajdywania różnic między ilustracjami, porządkowania scen biblijnych, puzzli itp. Poprawnie rozwiązując zadania, dziecko otrzymuje punkty, a za zdobycie odpowiedniej ich liczby może wpisać swoje imię i nazwisko oraz wydrukować dyplom.

8. „Przygoda ze świętym Piotrem. Gra biblijna”¹⁵

Jedną z ciekawszych propozycji elektronicznych pomocy katechetycznych jest gra zatytułowana „Przygoda ze świętym Piotrem”¹⁶. Fabuła rozgrywa się w starożytnym mieście, do którego przybywa św. Piotr. Zadaniem użytkownika jest przemierzanie ulic tego miasta, jego podziemnych korytarzy i odwiedzanie starożytnych domów. Po drodze można zobaczyć np. port i targ, a także studnie, dzbany i żarna. Spotkani ludzie wykonują różne zawody charakterystyczne dla epoki. Niektórzy z nich

¹³ „O Ewangelii. Opowieści i gry” (Biestrzyków: Dobry Pasterz 2014).

¹⁴ „Przypowieści biblijne: gry i zabawy dla dzieci” (Biestrzyków: Dobry Pasterz 2008).

¹⁵ „Przygoda ze świętym Piotrem. Gra biblijna” (Biestrzyków: Dobry Pasterz 2012).

¹⁶ Fragment programu można zobaczyć w serwisie Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=3xzxLkeLxoA>.

pomagają wypełnić misję gry, inni natomiast starają się utrudnić to zadanie. W nawigacji pomaga mapa miasta. Zadaniem uczestnika jest rozwiązywanie różnorodnych zadań i zagadek a następnie znalezienie kluczy, które pozwalają przejść do kolejnych etapów gry. Warto także zaznaczyć, że lektorami udzielającymi głosu bohaterom często są znani artyści. Gra „Przygoda ze Świętym Piotrem” otrzymała II nagrodę na XXVIII Międzynarodowym Katolickim Festiwalu Filmów i multimediiów „Niepokalanów 2013”.

9. „Quiz o Kościele świętym”¹⁷

Multimedialną pomocą katechetyczną jest także program komputerowy zatytułowany „Quiz o Kościele świętym”. W odróżnieniu od wyżej analizowanych aplikacji nie jest ona dedykowana zagadnieniom biblijnym. Zawiera łącznie ponad 500 pytań, krzyżówek i zagadek dotyczących m.in. roku liturgicznego, modlitwy, sakramentów, prawd wiary, funkcji w Kościele, architektury i wyposażenia kościoła. Program umożliwia wybór stopnia trudności pytań, określenia czasu, wydruku pytań. Integralną część tego oprogramowania stanowi również słowniczek terminów dotyczących Kościoła.

10. „Komputerowy quiz o świętych” (cz. 1 i 2)¹⁸

Kolejną pomocą katechetyczną jest dwuczęściowy „Komputerowy quiz o świętych”. Pierwsza część przybliży użytkownikom postaci dwudziestu sześciu świętych – są to m.in. Albert Chmielowski, Benedykt, Edyta Stein, Faustyna Kowalska, Franciszek z Asyżu, Jan Paweł II, Agnieszka, Mikołaj i Ojciec Pio. Ponadto program zawiera ponad tysiąc pytań związanych z życiem tych świętych. Z kolei druga część przybliży życiorysy ponad czterdziestu świętych i błogosławionych, w tym Najświętszej Maryi Panny, Augustyna, Ewangelistów, Ignacego Loyoli, królowej Jadwigi, Maksymiliana Kolbe, Matki Teresy z Kalkuty, Wojciecha, ks. Jerzego Popiełuszko, Karoliny Kózkówny, o. Zbigniewa Strzałkowskiego i o. Michała Tomaszka. Druga część zawiera ponad dziewięćset pytań dotyczących tych postaci. Ponadto obie części zawierają gry pomagające zapamiętać daty oraz tabele biograficzne porządkujące wiedzę.

¹⁷ „Quiz o Kościele świętym” (Bielszów: Dobry Pasterz 2019).

¹⁸ „Komputerowy quiz o świętych. Część 1” (Bielszów: Dobry Pasterz 2015); „Komputerowy quiz o świętych. Część 2” (Bielszów: Dobry Pasterz 2017).

11. „Noe, przyjaciel Boga” i „Dawid. Pasterz, który został królem”

Analizując multimedialne pomoce do katechezy, warto wspomnieć o książkach przygotowanych przez ks. Bogusława Zemana SSP i wydanych przez Edycję św. Pawła, do których dołączono gry komputerowe. Są to pozycje zatytułowane „Noe przyjaciel Boga”¹⁹ oraz „Dawid. Pasterz, który został królem”²⁰. Książki są bogato ilustrowane i w ciekawy sposób przybliżają dzieciom tytułowe postaci biblijne. Dołączone gry zawierają zadania o zróżnicowanym stopniu trudności. W celu pokonania kolejnych etapów uczestnik musi je rozwiązać. Na zakończenie program umożliwia wydrukowanie grafiki, którą dziecko może pokolorować²¹. Co ważne, publikacje te są powiązane z portalem internetowym www.bhero.pl, na którym można bezpłatnie pobrać te gry w wersji mobilnej.

Wnioski i postulaty

Przeprowadzona analiza pozwala stwierdzić, że komputerowe programy katechetyczne, które można wykorzystać w edukacji pozalekcyjnej nie są liczne. Te, które istnieją, zostały wydane przede wszystkim przez wydawnictwo „Pasterz” pod patronatem Zakonu Ojców Franciszkanów oraz przez Edycję św. Pawła. Większość z nich została jednak wydana kilka lub nawet kilkanaście lat temu, co w kontekście dynamicznego rozwoju technologii świadczy o ich nie najlepszej jakości technicznej. Część z przedstawionych programów jest dostępna na nośniku pendrive lub do pobrania bezpośrednio z Internetu, ale wciąż znaczna część istnieje jedynie na nośnikach, które dzisiaj są rzadko używane, np. płyty CD. Nowe komputery, w tym te, które otrzymują dzieci w szkole, nie posiadają już napędów CD/DVD. Największym problemem wydaje się jednak jakość fabuły, grafiki czy interakcji. Istnieje ogromna różnica w jakości pomiędzy propozycjami religijnymi a popularnymi wśród dzieci grami, takimi jak Minecraft, PSI Patrol: Grand Prix, The Sims, Sackboy czy Trine. W odniesieniu do młodzieży sytuacja wydaje się jeszcze bardziej złożona, ponieważ praktycznie nie istnieje, żadna poważna religijna aplikacja interaktywna dla tej grupy wiekowej²², po którą młodzież z chęcią sięgałaby poza szkołą. Trzeba też

¹⁹ B. Zeman, „Noe, przyjaciel Boga” (Częstochowa: Edycja św. Pawła 2015).

²⁰ B. Zeman, „Dawid. Pasterz, który został królem” (Częstochowa: Edycja św. Pawła 2015).

²¹ Gra związana jest z portalem www.bhero.pl.

²² Publikacją, którą można wykorzystać w edukacji młodzieży, jest „Multimedialny świat Biblii”, który zawiera bogato ilustrowany przewodnik po Ziemi Świętej,

przyznać, że konkurencja jest tu bardzo silna a należą do nich m.in. takie aplikacje jak Grand Theft Auto, Wiedźmin czy Dead Space. Gry te często przekazują wartości sprzeczne z chrześcijańskimi, ale robią to w formie atrakcyjnej dla młodych ludzi i tym przyciągają ich uwagę. Pomimo ogromnych i wielowymiarowych wyzwań jakie ta sytuacja stawia przed Kościołem, konieczne wydaje się podjęcie bardziej zdecydowanych starań o młodych ludzi w multimedialnym świecie.

ks. Paweł Mąkosa

ilustrowaną encyklopedię terminów biblijnych, a także atlas świata biblijnego. Aplikacja ta zawiera również filmy i tabele przedstawiające chronologię wydarzeń biblijnych, a także proces powstawania Pisma Świętego. Do minimum ograniczona została jednak warstwa interaktywna, a analogiczne informacje można znaleźć na wielu portalach internetowych. Zob. *Multimedialny Świat Biblii. Interaktywny przewodnik* (Warszawa: Infomedial 2001).