

Ks. ŁUKASZ SIMIŃSKI

KATOLICKI UNIWERSYTET LUBELSKI JANA PAWEŁA II
LUBLIN

KATECHETYCZNE WYKORZYSTANIE RELIGIJNYCH GIER PLANSZOWYCH W PRZEKAZIE TREŚCI WIARY

I. Kontekst pedagogiczno-katechetyczny

Wprowadzenie

Obecnie prawdopodobnie nikogo już nie dziwi fakt, że od najmłodszych lat dzieci mają kontakt z urządzeniami multimedialnymi. Nowoczesne technologie tj. smartfony, komputery i tablety oraz wszechobecny internet na zawsze zmieniły obraz współczesnej rzeczywistości. Wielu młodych ludzi nie wyobraża sobie życia bez internetu, Facebooka czy Instagrama. Świat wirtualny nie tylko wypełnia ich wolny czas, ale też staje się miejscem nawiązywania nowych znajomości oraz zdobywania informacji. Młode pokolenie funkcjonuje w zupełnie inny sposób niż pokolenie epoki przedcyfrowej. Myślą i przetwarzają informacje w zupełnie inny sposób, inaczej również się komunikują. Jako jeden z pierwszych zwrócił na to zjawisko uwagę Marc Prensky – amerykański badacz mediów i internetu. W artykule opublikowanym w 2001 roku pt. *Digital natives, digital immigrants*¹ ukazał dwa odmienne sposoby funkcjonowania ludzi we współczesnej rzeczywistości cyfrowej, użył także po raz pierwszy terminów „cyfrowi tubylcy” i „cyfrowi imigranci”.

Skoro zmienił się sposób funkcjonowania dzieci i młodzieży, musi zmienić się też sposób przekazywania wiedzy w środowisku szkolnym. Dotyczy to nie tylko przedmiotów ogólnego nauczania, ale także szeroko rozumianej katechezy. Szkoła, a tym bardziej katecheza, nie może dobrze funkcjonować bez aktywności uczniów. To, w jaki sposób będzie przebiegała, zależy od decyzji katechety, od możliwości katechizowanych, jak również od warunków zapewnianych przez szkołę czy parafię. W procesie dydaktycznym można zmagać się z licznymi trudnościami, lecz wielkim zaniedbaniem będzie wykorzystywanie tylko kilku metod aktywizujących². Nieustannym zadaniem katechety jest poszukiwanie takich form, które będą

¹ Zob. M. Prensky, *Digital natives, digital immigrants*, <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> [dostęp: 28.10.2017].

² Por. R. Chałupniak, *Wybrane metody aktywizujące w katechezie*, w: *Aktywizacja w katechezie. Szansa czy zagrożenie?*, red. R. Chałupniak, J. Kostorz, W. Spyra, Opole 2002, s. 287.

pomagały uczniom w prosty, a zarazem atrakcyjny sposób poznawać treści wiary. Należy jednak nieustannie pamiętać, że wszystkie elementy katechezy, zarówno treściowe, jak i metodyczne, muszą być stosowane w taki sposób, aby prowadziły katechizowanych do pełnej komunii z Jezusem. Wyraża się to w realizacji zasady wierności Bogu i człowiekowi³. Aby jednak mogła rozwijać się więź z Chrystusem, trzeba najpierw uczyć budowania relacji interpersonalnych. Dokonuje się to w różny sposób, także poprzez odpowiednio dobrane metody aktywizujące. Jedną z nich, dobrze spełniającą tę funkcję może być dydaktyczne wykorzystanie gier planszowych.

Rozkwit technologii informatycznej, powszechna dostępność komputerów oraz urządzeń mobilnych sprawiły, że rozwój gier komputerowych przebiega niezmiernie szybko. Mają one coraz bardziej zaawansowaną grafikę oraz rozbudowaną fabułę. Różnego rodzaju gry, od najprostszych do najbardziej rozbudowanych i skomplikowanych, dostępne są w wersjach na komputer, tablet czy smartfon, a także online w internecie. Mogłoby się wydawać, że w takiej sytuacji tradycyjne gry planszowe definitywnie zostały skazane na zapomnienie. Na szczęście w rzeczywistości jest jednak inaczej. Mimo fascynacji nowoczesnymi technologiami i urządzeniami, które swoimi możliwościami wykraczają poza przeciętną wyobraźnię, możemy zaobserwować wyraźny renesans gier planszowych. Coraz większa liczba osób w Polsce i na świecie zaczyna się nimi interesować. Stają się one formą spędzania wolnego czasu zarówno w gronie znajomych, jak i z rodziną. Zamiast zmarnować czas przed telewizorem czy komputerem całe grupy próbują czegoś nowego.

Niniejszy artykuł jest próbą ukazania wartości i znaczenia gier planszowych, a także zwrócenia uwagi na możliwość wykorzystania ich na katechezie. Jest on pierwszą teoretyczną częścią prezentacji zagadnienia. Część druga i trzecia będą obejmowały przedstawienie dostępnych na rynku gier planszowych o tematyce religijnej oraz propozycję katechetycznego ich wykorzystania. Wychodząc od podstawowej formy aktywności człowieka, czyli gry i zabawy, zostanie wytłumaczona specyfika tego pojęcia oraz jego występowanie w ujęciu wybranych twórców. Następnie, przechodząc już do samych gier, postaramy się uściślić, w jaki sposób są one określane w literaturze przedmiotu, aby następnie zająć się tą szczególną formą aktywizacji, czyli grami planszowymi. W ostatniej części artykułu zostanie uwypuklona wartość edukacyjna i wychowawcza edukacyjnych gier planszowych oraz znaczenie stosowania tej formy aktywizacji na katechezie.

Zabawa, która rozwija

Ludzka natura, za sprawą rozwoju cywilizacji ulegająca nieustannym przeobrażeniom, odgrywała i nadal będzie odgrywać kluczową rolę w kształtowaniu się

³ Por. PDK 31.

każdego człowieka. Zredukowanie bezpośrednich relacji międzyludzkich poprzez zastosowanie urządzeń elektronicznych i zastąpienie bezpośredniego poznawania świata formami multimedialnymi sprawia, że dzieci i młodzież nie rozwijają się w sposób właściwy.

Brak doświadczeń integrujących, brak kontaktu z rzeczywistym rówieśnikiem, relacji z rodzicami zawsze powodują zaburzenia rozwoju emocjonalnego, a nawet ruchowego⁴. Tak jak nie można zastąpić empirycznego poznania świata nawet najlepszą animacją komputerową, tak nie sposób nauczyć się właściwych relacji interpersonalnych tylko w wirtualnym świecie. Odkrywanie siebie oraz świata poprzez ruch i emocje daje najlepszą podstawę do tworzenia właściwych postaw i relacji. Tego naturalnego zjawiska nie powinno się niczym zastępować.

Jedną z podstawowych form aktywności człowieka, która pojawia się w różnych fazach rozwoju, jest zabawa. Jest ona zjawiskiem bardzo złożonym, gdyż łączy w sobie naukę, pracę, aktywność społeczną oraz działanie praktyczne. Daje jednocześnie możliwość wyrażania siebie oraz doskonalenia swoich sprawności i umiejętności. Zabawa jest bardzo ważna, a nawet niezbędna dla wszechstronnego rozwoju człowieka⁵. Czym zatem ona jest?

Holenderski historyk, eseista i językoznawca Johan Huizinga, w opublikowanym w 1938 roku dziele pt. *Homo ludens*, poddał analizie szereg podstawowych cech gier i zabaw⁶ oraz ukazał ich znaczenie dla rozwoju kultury. Podjął także próbę określenia natury gier i zabaw. Starał się również ukazać ich nieodzowny związek z szeroko pojętą kulturą oraz aktywizujący wpływ na człowieka⁷. W swojej pracy podał następującą definicję gry i zabawy: „zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem wykonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości oraz świadomość «odmienności» od «zwyczajnego życia»”⁸.

Nawiązując do dzieła J. Huizingi, francuski socjolog i filozof Roger Caillois dokonał klasyfikacji gier i zabaw. Wyróżnił cztery kategorie, a ich rozróżnienie

⁴ Zob. *Psychologia rozwoju człowieka. Charakterystyka rozwoju człowieka*, t. 2, red. B. Harwas-Napierała. J. Trempała, Warszawa 2009, s. 112-121, 140-155, 175-197.

⁵ Zob. B. Sufa, *Zabawa – potrzeba i konieczność w rozwoju dziecka*, „Zabawy i Zabawki. Studia antropologiczne” 14(2016), s. 20-32.

⁶ Problem językowy stanowi tłumaczenie holenderskiego słowa *spel*. Tłumacze dzieła J. Huizingi musieli zmierzyć się z dylematem, w jaki sposób przetłumaczyć centralne pojęcie publikacji. Język polski, stosując swoiste kryteria, odróżnia zdecydowanie to, co jest zabawą, to znaczy współdziałaniem „na niby”, od tego, co jest grą, to jest walką „na niby”. Tłumacze używają w wersji polskiej „gry” i „zabawy” wymiennie, w zależności od kontekstu bądź jako gra i zabawa, gdy autor ma na myśli obie grupy działań, bądź jako gra albo zabawa, gdy chodzi o jedną z grup. Por. M. Kurecka, W. Wirpsza, w: J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 2007, s. 6.

⁷ Por. R. Caillois, *Żywioł i ład*, tłum. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973, s. 297-298.

⁸ J. Huizinga, dz. cyt., s. 51-52.

uzależnił od tego, czy przeważa w nich element współzawodnictwa, przypadku, naśladowania, czy oszołomienia. Określał je odpowiednio słowami: *agon*, *alea*, *mimicry* i *ilinx*. Stwierdził jednak, że pojęcia te nie wyczerpują klasyfikacji gier i zabaw, dlatego wprowadził dwa następujące terminy: *paidia* i *ludus*. Miały one na celu odróżnienie gry od zabawy. Obydwa pojęcia opisują swoisty rodzaj aktywności człowieka, która związana jest z charakterystycznym sposobem spędzania wolnego czasu. *Paidia* określa czynności nieorganizowane, niesformalizowane, polegające na swobodnym i spontanicznym działaniu. Czynnikiem wyznaczającym *ludus* są natomiast ustalone zasady i wyznaczony cel⁹.

Nowy słownik pedagogiczny, podając definicję zabawy, określa ją jako czynność wykonywaną dla przyjemności, którą sama sprawia. Wskazuje jednocześnie, że obok pracy i uczenia się, jest trzecim podstawowym rodzajem działalności ludzkiej. Jest ona główną formą aktywności dzieci, natomiast młodzież i dorośli zajmują się nią w czasie wolnym od nauki i pracy. Spośród licznych klasyfikacji zabaw najczęstszy jest podział na: zabawy funkcjonalne, tematyczne, konstrukcyjne, dydaktyczne i ruchowe¹⁰. Według Wincentego Okonia zabawa dydaktyczna to: „zabawa według wzoru opracowanego przez dorosłych, prowadząca z reguły do rozwiązania jakiegoś założonego w niej zadania; najczęściej jest to gra umysłowa, której celem jest rozwijanie zdolności poznawczych. Do zabaw dydaktycznych zalicza się m.in. loteryjki, układanki, rebusy, krzyżówki oraz gry stolikowe, np. chińczyk, domino czy warcaby”¹¹. Jak podaje Beata Sufa, „zabawa posiada kilka istotnych cech: jest aktywnością podejmowaną spontanicznie, dobrowolnie, motywowaną wewnątrznie; jest aktem bezinteresownym i bezproduktywnym, jest celem samym w sobie; jest aktywnością dokonywaną w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz obowiązujących reguł; w zabawie dziecko przebywa w innym czasie i innym wymiarze; w zabawie dziecko przeżywa wiele różnorodnych i bardzo silnych emocji, w rzeczywistości wtórnej, urojonej, stworzonej na niby; zabawie towarzyszy świadomość odmienności od zwyczajnego życia, inność i tajemniczość; w zabawie dziecko wiele składników rzeczywistości przekształca w sposób twórczy”¹².

Porównując i zestawiając postulaty metodyki katechetycznej i cechy zabawy, zasadne wydaje się stosowanie gier i zabaw w katechezie. Zabawa, która jest czynnością podejmowaną dla przyjemności, wywołuje pozytywne emocje tj.: radość, entuzjazm, zaciekawienie, zaintrygowanie czy podekscytowanie. Sytuacje stwarzające zazwyczaj trudności oraz związane z wysiłkiem, w klimacie radosnej zabawy stają się mniej uciążliwe. Taka atmosfera ułatwia kształtowanie obrazu Boga, szczególnie u młodszych uczestników katechezy. Obrazu miłosiernego, kochającego

⁹ Por. R. Caillois, dz. cyt., s. 307-310.

¹⁰ Por. W. Okoń, *Nowy słownik pedagogiczny*, Warszawa 2007, s. 478.

¹¹ Tamże, s. 479.

¹² Zob. B. Sufa, art. cyt., s. 21.

Ojca, który obdarza ich serdeczną miłością i zaprasza do wejścia z Nim w relację. Ponadto klimat radości i swoistej przyjemności wytwarzany przez zabawę poprzez pozytywne skojarzenia emocjonalne sprzyja utrwalaniu i przyswajaniu pamięciowemu treści katechetycznych¹³.

Gry planszowe jako jedna z metod aktywizujących

Potrzeba rywalizacji oraz różnego rodzaju gry są nierozzerwalnie związane z naszą cywilizacją. Pierwsze gry planszowe, które zostały odnalezione przez archeologów pochodziły ze starożytnej Mezopotamii. Również w Egipcie zostały odnalezione pozostałości po wyrytych na pomnikach prymitywnych grach, które mogli zostawić znudzeni strażnicy. Już od czasów starożytnych grano także w kości, a rzymski cesarz Klaudiusz spisał nawet podręcznik dla graczy¹⁴. Warto wykorzystać w procesie dydaktycznym i katechetycznym przekazie prawd wiary naturalne pragnienie rywalizacji i współzawodnictwa, stosując jako jedną z metod aktywizujących gry planszowe.

Niejednokrotnie pojęcia gra i zabawa są stosowane zamiennie, w zależności na jaki aspekt czynność rekreacyjnej chce się zwrócić uwagę. Wincenty Okoń, podając definicję gry, stwierdza, że jest ona formą zabawy, polegającą na respektowaniu ustalonych reguł i na osiągnięciu ściśle określonego wyniku¹⁵. Tym samym traktuje grę jako pojęcie węższe względem zabawy.

Do szeroko rozumianych gier można zaliczyć: dziecięce zabawy w odgrywanie ról, rozgrywki planszowe, metodę inscenizacji, gry symulacyjne, logiczne, sportowe i wiele innych. Zważywszy na ogromną różnorodność oraz specyfikę, bardzo trudna jest prosta i jednoznaczna klasyfikacja gier. Krzysztof Kruszewski zalicza do nich: burzę mózgow, metodę sytuacyjną (w tej grupie umieszcza gry planszowe), biograficzną oraz symulacyjną¹⁶. Natomiast Franciszek Szlosek dokonał następującego podziału gier dydaktycznych: symulacyjne, decyzyjne, specjalistyczne (do których zalicza m.in. planszówki), psychologiczne i sportowe¹⁷. We *Wprowadzeniu do dydaktyki ogólnej* W. Okoń rozróżnił: zabawy inscenizacyjne, gry symulacyjne oraz gry logiczne¹⁸. Marek Korgul w *Dydaktyce dla katechetów*

¹³ Por. G. Grochowski, *Gry i zabawy w katechezie*, w: *Wokół katechezy posoborowej*, red. R. Chałupniak, J. Kochel, J. Kistorz, W. Spyra, Opole 2004, s. 103.

¹⁴ Por. P. Tkaczyk, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizm gier w działaniach marketingowych*, Gliwice 2012, s. 11.

¹⁵ Por. W. Okoń, *Nowy słownik pedagogiczny*, dz. cyt., s. 124.

¹⁶ Zob. K. Kruszewski, *Gry dydaktyczne*, w: *Sztuka nauczania. Czynności nauczyciela*, red. K. Kruszewski, Warszawa 1994, s. 169-180.

¹⁷ Zob. F. Szlosek, *Wstęp do dydaktyki przedmiotów zawodowych*, Radom 1995, s. 99-145.

¹⁸ Zob. W. Okoń, *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Warszawa 2003, s. 265-268.

rozróżnia: gry problemowe, problemowe dyskusyjne, dyskusyjne, symulacyjne, sprawdzające i komputerowe¹⁹. To tylko przykładowe ogólne klasyfikacje szeroko rozumianych gier.

Warto zaznaczyć, że przed rozpoczęciem gry dydaktycznej następują cztery fazy przygotowujące dzieci bądź młodzież do pracy. Z ich pozycji możemy wyodrębnić następujące etapy. Pierwszym jest wyposażenie uczniów we wstępny zasób doświadczeń wystarczający do rozpoczęcia gry, pozwalający zrozumieć grę jako model i wypracować wstępny plan działania. Drugi to wykorzystanie wstępnego zasobu doświadczeń dla zrozumienia napływających wiadomości i ich przekształcenia, po którym następuje przystąpienie do gry. Kolejna faza to wytworzenie podczas gry nowych wiadomości i umiejętności. Ostatnim etapem jest wykorzystanie nowych doświadczeń. Z pozycji nauczyciela natomiast jest to ciąg zadań, na który składają się: wykonanie modelu tego, co uczniowie mają poznać oraz wyposażenie ich w niezbędny, wstępny zasób doświadczeń, który będzie tworzył motywację przystąpienia do gry. Ukierunkowywanie działalności uczniów na zdobywanie nowych sprawności oraz umożliwienie wykorzystania ich w trakcie gry. W razie potrzeby dopuszczalne jest ingerowanie w grę w taki sposób, aby model ciągle odkrywał przed uczniami nowe elementy i mechanizmy modelowanej rzeczywistości²⁰.

Jedną z form zabawy są gry planszowe. Literatura przedmiotu zalicza je do dydaktycznych gier symulacyjnych. To przyporządkowanie określa już to, czym charakteryzuje się ta forma aktywizacji, z jakich elementów się składa i na jakie efekty jest ukierunkowana. Według K. Kruszewskiego „gry dydaktyczne to rodzaj metod nauczania należących do grupy metod problemowych, które organizują treści kształcenia w modele rzeczywistych zjawisk, sytuacji, w celu zbliżenia procesu poznawczego ucznia do poznania bezpośredniego, dzięki dostarczeniu okazji do manipulowania modelem”²¹. Gra dydaktyczna, aby mogła być narzędziem kształcenia, musi być podporządkowana określonej celowi dydaktycznemu. Jej walor kształcący będzie uzależniony od następujących czynników: zadań, jakim kształcący służy, jak te zadania odzwierciedlają się w samym działaniu zabawowym i jakie zasady regulują działanie graczy, od samego wyniku gry, a przede wszystkim od tego, czy jest to gra o sumie zerowej czy sumie niezerowej. Charakterystyczną podgrupą gier dydaktycznych są gry symulacyjne. Jak podaje W. Okoń, polegają one na odtwarzaniu bardziej złożonych sytuacji problemowych, wymagających samodzielnego rozwiązania. Podejmowane w nich działania ukierunkowane są na rozwiązanie problemu wziętego z rzeczywistości, ale przedstawionego za pomocą modelu gry. Model w takiej grze może „symulować” rzeczywiste zdarzenia historyczne, zachowania ludzkie, zjawiska przyrody czy urządzenia techniczne.

¹⁹ Zob. M. Korgul, *Dydaktyka dla katechetów*, Świdnica 2014, s. 232.

²⁰ Por. D. Bernacka, *Od słowa do działania. Przegląd współczesnych metod kształcenia*, Warszawa 2001, s. 158-159.

²¹ K. Kruszewski, *Gry dydaktyczne*, dz. cyt., s. 165.

Przedmiotem symulacji jest rzeczywistość, a występujący w czasie gry model symulacyjny jest obrazem tej rzeczywistości²².

Gra planszowa w katechezie może być wykorzystywana różnorodnie. Sposoby oraz warianty pracy tą metodą zależą od liczebności klasy, możliwości technicznych związanych z ilością posiadanych gier, a przede wszystkim od kreatywności katechety. *Vademecum katechety*, prezentując metodę zatytułowaną *Gra planszowa*, proponuje wykorzystanie różnego typu schematów gier planszowych do powtarzania i utrwalania wiadomości²³. Dostępne na rynku wydawniczym religijne gry planszowe²⁴ mogą być wykorzystywane nie tylko jako forma repetycji, ale także jako ciekawy sposób wprowadzenia nowych treści. Ze względu na to, że gry nie zawsze są tanie, a zakup większej ich ilości może wiązać się ze sporymi kosztami, ciekawym rozwiązaniem może być wykorzystanie darmowych gier. W internecie znajduje się wiele propozycji zabaw przygotowanych do samodzielnego wydruku²⁵, których przygotowanie nie zabiera wiele czasu, a które są w stanie znacznie wzbogacić prowadzone zajęcia. Katecheci mogą również sami przygotowywać autorskie gry planszowe, które uatrakcyjnią ich lekcje.

Wartość edukacyjnych gier planszowych

Niejednokrotnie psychologowie i pedagodzy zwracają uwagę, iż gry i zabawy dydaktyczne mają ogromne znaczenia dla prawidłowego rozwoju dziecka. Podkreślają, że podczas wspólnego grania dzieci uczą się nawiązywać relacje społeczne, poznają zasady współdziałania, zdobywają umiejętność przestrzegania określonych reguł oraz wyrażania emocji, niejednokrotnie konfrontują się z uczuciem przegranej i próbują panować nad złością, a czasem także i frustracją.

Już w okresie późnego dzieciństwa, który obejmuje młodszy wiek szkolny, dzieci bardzo chętnie angażują się w gry i zabawy zespołowe. Posiadają one wyraźnie zarysowaną strukturę, klarowne reguły oraz niejednokrotnie mają charakter konkursów lub zawodów sportowych, gdzie znaczącym jest element rywalizacji. Chętnie też uczestniczą w grach posiadających strukturę fabularną czy to planszowych, czy też jeszcze bardziej w komputerowych²⁶. Ważne jest jednak, aby dobierać odpowiedni

²² Por. W. Okoń, *Nowy słownik pedagogiczny*, dz. cyt., s. 124.

²³ Zob. *Vademecum katechety. Metody aktywizujące*, red. Z. Barciński, Kraków-Lublin 2006, s. 159-160.

²⁴ Prezentacja dostępnych wydań religijnych gier planszowych oraz propozycje katechetycznego ich wykorzystania będą treścią osobnych artykułów.

²⁵ Np. M. Dębiński, *Basiowe Gry Planszowe*, <http://www.debinski.edu.pl> [dostęp: 7.11.2017]; D. Ząberg, *Gry planszowe na religii – do druku*, <http://katechezanatana.pl/gry-planszowe-na-religii-do-druku> [dostęp: 7.11.2017].

²⁶ Por. R. Stefańska-Klar, *Późne dzieciństwo. Młodszy wiek szkolny*, w: *Psychologia rozwoju człowieka...*, dz. cyt., s. 142.

rodzaj gier. Ogromna ich liczba oraz duże zróżnicowanie pod względem wartości wychowawczej i edukacyjnej wymagają dobrego rozeznania i oceny. Dotyczy to szczególnie gier komputerowych, w których oddziaływanie na psychikę młodego człowieka jest ogromne²⁷.

Jak zauważa Czesław Kupisiewicz, „praktyka szkolna oraz wyniki przeprowadzonych eksperymentów wykazały, że gry symulacyjne mogą odegrać w nauczaniu pożyteczną rolę, jednakże tylko wtedy, kiedy traktuje się je jako czynnik wzbogacający szeroki wachlarz metod «tradycyjnych», nie zaś ich substytut”²⁸. Warto więc docenić rolę i znaczenie gier planszowych w procesie katechetycznym. Korzyści wynikające z ich stosowania są ogromne.

Gry dydaktyczne kształtują wiele umiejętności poznawczych i społecznych. Należą do nich: rozwiązywanie problemów, strukturyzacja napływających wiadomości, prowadzenie negocjacji i dyskusji, techniki współpracy i rywalizacji. Ćwiczą giętkość i płynność myślenia. Są okazją do treningu pomysłowości. W czasie gry uczeń zdobywa wiadomości, rekonstruuje je i sam wytwarza nowe. Dzięki temu wiadomości te łatwo zapadają w pamięć, są trwałe i w przyszłości łatwo dadzą się wykorzystać. Dodatkową przyczyną skuteczności gier jest silna motywacja, jaką wzbudzają. Zauważono, że w czasie gry uczestnicy łatwo utożsamiają się z rolą, którą odgrywają i zgodnie z jej treścią zmieniają swój system wartości. Trwałość takiej zmiany zależy jednak dodatkowo od trzech czynników. Po pierwsze, od tego czy rola była mocno podbudowana intelektualnie. Po drugie, czy wartości, które zawierała, są uznawane społecznie. I po trzecie, czy w szkole i poza nią uczeń będzie działał w zgodzie z tą wartością, i czy zgromadzi dalsze doświadczenia przemawiające za jej trwaniem²⁹. C. Kupisiewicz stwierdza: „Przyzwyczajając do respektowania reguł, gra spełnia ważne funkcje kształtująco-wychowujące: służy procesowi poznania, uczy poszanowania przyjętych norm, umożliwia współdziałanie, sprzyja uspołecznieniu, przyzwyczajają zarówno do wygrywania, jak i przegrywania”³⁰.

Gry planszowe spełniają ważną rolę w kształtowaniu odpowiednich funkcji postaw oraz nastawienia dzieci wobec nauki, pracy, a przede wszystkim w stosunku do innych osób. Wśród licznych funkcji, jakie spełniają planszówki, do głównych należą: **funkcja kształcąca** – polegająca głównie na doskonaleniu oraz rozwijaniu procesów i zdolności orientacyjno-poznawczych; **funkcja poznawcza** – służąca gromadzeniu materiału o otaczającej rzeczywistości społecznej i przyrodniczej oraz utrwaleniu i operowaniu zdobytymi informacjami; **funkcja**

²⁷ Zob. E. Reprintceva, *From “Homo ludens” to “Homo addictus”: what is the danger of modern game industry?*, „Zabawy i Zabawki. Studia antropologiczne” 12(2014), s. 154-167; B. Sufa, art. cyt., s. 20-32; S. Bębas, *Zagrożenia dla dzieci i młodzieży płynące z nadmiernego grania w gry komputerowe*, „Zabawy i Zabawki. Studia antropologiczne” 13(2015), s. 108-124.

²⁸ C. Kupisiewicz, *Podstawy dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1995, s. 154.

²⁹ Por. K. Kruszewski, *Metody nauczania*, w: *Sztuka nauczania...*, dz. cyt., s. 180.

³⁰ W. Okoń, *Wprowadzenie do dydaktyki...*, dz. cyt., s. 265-266.

motywacyjna – pobudzająca do aktywności poznawczej, która ma wyzwalać i rozwijać zainteresowanie otoczeniem; **funkcja integracyjna** – pomaga zdobyć, scalić i utrwalić zdobyte wiadomości, a także zbliżyć się do innych osób i nawiązać nowe, pozytywne relacje; **funkcja wychowawcza** – uczy przyswajać różnego rodzaju normy, uczy reguł zachowania oraz przestrzegania zasad; **funkcja terapeutyczna (korekcyjna)** – pozwala uwolnić się od napięć, emocji, pomaga wyrażać uczucia oraz rozwiązywać problemy; **funkcja projekcyjna** – dzięki wchodzeniu w role pozwala poznać mocne i słabe strony poszczególnych osób³¹. Wymienione funkcje odgrywają ważną rolę we właściwym rozwoju umysłowo-społecznym, a także religijnym dzieci i młodzieży. Gry dydaktyczne wykorzystywane na katechezie z uwagi na swoją siłę oddziaływania na ucznia stanowią bardzo skuteczny środek nauczania i wychowania³².

G. Grochowski w następujący sposób uzasadnia wykorzystanie gier i zabaw na katechezie: „W charakterze uzasadnienia «koronnego», potwierdzającego status zabawy jako elementu zgodnego z naturą pedagogii wiary, należy przytoczyć kryterium uznania centralnego miejsca Chrystusa, wcielonego Słowa, zarówno w treści, jak i w metodzie przekazu katechetycznego. Chrystocentryzm metodologiczny ukierunkowuje katechezę w stronę «pedagogii wcielenia», pedagogii uznającej za podstawowy model i zasadę – działanie na wzór Chrystusa, który «upodobnił się do człowieka we wszystkim oprócz grzechu». Jezus, będąc prawdziwie człowiekiem (dzieckiem), również był uczestnikiem zabaw. Stwierdzić można zatem, że przyjął, uświęcił i zbawił rzeczywistość zabawy. Nie sposób również przypuścić, by czyniąc z dziecka «model» w swoim nauczaniu katechetycznym („Jeśli nie staniecie się jak dzieci...”) i wskazując je jako wzór ufności i prostoty w przyjęciu rzeczywistości królestwa Bożego, nie wziął pod uwagę roli, jaką zabawa odgrywa w jego życiu. Wydaje się również możliwe przypuszczenie, iż niektóre ze sposobów nauczania Mistrza z Nazaretu, w szczególności nauczanie w przypowieściach, specyficzny sposób stawiania pytań, prowokowanie do ich zadawania poprzez określone działania nosiły cechy zbliżone do rzeczywistości niektórych metod, kwalifikowanych obecnie jako «gry dydaktyczne»³³.

³¹ Por. J. Szram, *Zalety gier planszowych*, <http://www.kostka.egaudi.pl/zalety%20gier.html> [dostęp: 10.11.2017].

³² Zob. D. Topa, *Aktywizacja kształcenia metodami gier dydaktycznych*, w: *Katecheta w szkole*, red. M. Śnieżyński, Kraków 1994, s. 71-72; J. Staniś-Rzepka, *Wychowawcze funkcje gier dydaktycznych na katechezie*, „Katecheza, Rodzina, Parafia i Szkoła: w kręgu zadań wychowawczych” 14(2016), s. 111-112.

³³ G. Grochowski, dz. cyt., s. 104-105.

* * *

Mimo wielu zalet wykorzystanie gier w katechezie jest wciąż jeszcze niewielkie. Warto jednak sięgać po tego rodzaju metody aktywizujące i stosować je regularnie. Sytuacja katechezy szkolnej zachęca do korzystania z form, które odwołują się do pozytywnych doświadczeń uczniów. Zabawa i rywalizacja poprzez interakcję grupową zawsze dostarczają okazji do osobistego rozwoju.

Zainteresowanie uczniów grami planszowymi stwarza okazję do częstszych spotkań poza katechezą oraz budowania bezpośrednich relacji interpersonalnych. Jednocześnie sami uczniowie, wspierani pomocą katechety, mogą stać się twórcami nowych gier o tematyce religijnej.

Streszczenie

Niniejszy artykuł jest próbą ukazania wartości i znaczenia gier planszowych, a także zwrócenia uwagi na możliwość wykorzystania ich na katechezie. Jest on pierwszą częścią, teoretyczną, prezentacji zagadnienia. Część druga i trzecia, będą obejmowały prezentację dostępnych na rynku gier planszowych o tematyce religijnej oraz propozycję katechetycznego ich wykorzystania. Wychodząc od pojęć gry i zabawy, które zostały nakreślone w ujęciu wybranych twórców, ukazano je jako jedne z podstawowych form aktywności człowieka. Następnie autor, przechodząc już do samych gier, uściśla to, jak są określane w literaturze przedmiotu, aby zająć się szczególną formą aktywizacji, jaką są gry planszowe. Ostatnia część artykułu przedstawia wartość edukacyjną i wychowawczą oraz znaczenia stosowania dedykacyjnych gier planszowych na katechezie.

Słowa kluczowe: gry planszowe, metody aktywizujące, zabawa, katecheza

CATECHETICAL USE OF RELIGIOUS BOARD GAMES IN THE PASSING ON THE FAITH

Summary

This article is an attempt to show the value and importance of the board games, as well as to drawing attention to the possibility of using them on the catechesis. It is the first, theoretical part of the presentation of the problem. The second and the third part will include the availability of the presentation of the religious board games on the market and a proposal for their catechetical use. Starting from the concept of play and fun, which are one of the basic forms of human activity, the concept of play and fun has been outlined in the terms of the selected artists. Next, the author, going to the games themselves, specifies how, as they are defining in the literature of the subject, to then deal with the particular form of activation, which are board games. The last part of the article presents the educational value and the importance of using dedicated board games at catechesis.

Key words: board games, activating methods, games, catechesis

USO CATECHISTICO DI GIOCHI DA TAVOLO RELIGIOSI NELLA TRASMISSIONE DELLA FEDE

Sommario

Questo articolo mostra il valore e l'importanza dei giochi da tavolo. Fa vedere come utilizzarli nella catechesi. La prima parte teorica è la presentazione del problema. La seconda e la terza parte includeranno una presentazione di religiosi giochi da tavolo disponibili sul mercato. È una proposta di usarli durante la catechesi. Il concetto di giochi è stato presentato come una delle forme di base dell'attività umana. Nella parte seguente l'autore specifica come sono definiti i giochi da tavolo. L'ultima parte dell'articolo presenta il valore educativo dei giochi da tavolo dedicati sulla catechesi.

Parole chiave: giochi da tavolo, metodi di attivazione, giochi, catechesi

Bibliografia

- Bernacka D., *Od słowa do działania. Przegląd współczesnych metod kształcenia*, Warszawa 2001.
- Bębas S., *Zagrożenia dla dzieci i młodzieży płynące z nadmiernego grania w gry komputerowe*, „Zabawy i Zabawki. Studia antropologiczne”, 13(2015), s. 108-124.
- Caillois R., *Żywioł i ład*, tłum. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973.
- Chałupniak R., *Wybrane metody aktywizujące w katechezie*, w: *Aktywizacja w katechezie. Szansa czy zagrożenie?*, red. R. Chałupniak, J. Kostorz, W. Spyra, Opole 2002, s. 287-301.
- Dębiński M., *Basiowe Gry Planszowe*, <http://www.debinski.edu.pl> [dostęp: 7.11.2017].
- Grochowski G., *Gry i zabawy w katechezie*, w: *Wokół katechezy posoborowej*, red. R. Chałupniak, J. Kochel, J. Kostorz, W. Spyra, Opole 2004, s. 102-105.
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007.
- Konferencja Episkopatu Polski, *Dyrektorium katechetyczne Kościoła katolickiego w Polsce*, Warszawa 2001.
- Korgul M., *Dydaktyka dla katechetów*, Świdnica 2014.
- Kruszewski K., *Gry dydaktyczne*, w: *Sztuka nauczania. Czynności nauczyciela*, red. K. Kruszewski, Warszawa 1994, s. 164-181.
- Kupisiewicz C., *Podstawy dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1995.
- Okoń W., *Nowy słownik pedagogiczny*, Warszawa 2007.
- Okoń W., *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Warszawa 2003.
- Prensky M., *Digital natives, Digital immigrants*, <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> [dostęp: 28.10.2017].
- Psychologia rozwoju człowieka*, t. 2. *Charakterystyka rozwoju człowieka*, red. B. Harwas-Napierała, J. Trempała, Warszawa 2009.

- Reprintceva E., *From "Homo ludens" to "Homo addictus": what is the danger of modern game industry?*, „Zabawy i Zabawki. Studia antropologiczne” 12(2014), s. 154-167.
- Staniś-Rzepka J., *Wychowawcze funkcje gier dydaktycznych na katechezie*, „Katecheza, Rodzina, Parafia i Szkoła: w kręgu zadań wychowawczych” 14(2016), s. 107-121.
- Stefańska-Klar R., *Późne dzieciństwo. Młodszy wiek szkolny*, w: *Psychologia rozwoju człowieka. Charakterystyka rozwoju człowieka*, t. 2, red. B. Harwas-Napierała, J. Trempała, Warszawa 2009, s. 130-162.
- Sufa B., *Zabawa – potrzeba i konieczność w rozwoju dziecka*, „Zabawy i Zabawki. Studia antropologiczne” 14(2016), s. 20-32.
- Szlosek F., *Wstęp do dydaktyki przedmiotów zawodowych*, Radom 1995.
- Szram J., *Zalety gier planszowych*, <http://www.kostka.egaudi.pl/zalety%20gier.html> [dostęp: 10.11.2017].
- Sztuka nauczania. Czynności nauczyciela*, red. K. Kruszewski, Warszawa 1994.
- Tkaczyk P., *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizm gier w działaniach marketingowych*, Gliwice 2012.
- Topa D., *Aktywizacja kształcenia metodami gier dydaktycznych*, w: *Katecheta w szkole*, red. M. Śnieżyński, Kraków 1994, s. 67-90.
- Vademecum katechety. Metody aktywizujące*, red. Z. Barciński, Kraków-Lublin 2006.
- Ząberg D., *Gry planszowe na religii – do druku*, <http://katechezanatana.pl/gry-planszowe-na-religii-do-druku> [dostęp: 7.11.2017].