

Wykorzystanie Minecrafta: Uwolnij moc grywalizacji w edukacji

Anna Tryfonidou¹

ATERMON B.V.¹

Abstrakt

Niniejszy artykuł bada skuteczność grywalizacji w edukacji, koncentrując się na potencjale Minecrafta jako narzędzia edukacyjnego. Grywalizacja, czyli integracja elementów gier z kontekstami niezwiązanymi z grami, oferuje obiecujące podejście do angażowania uczniów i poprawy wyników nauczania. Minecraft, gra wideo typu sandbox, zapewnia wszechstronną platformę dla wciągających doświadczeń edukacyjnych, wspierając kreatywność, krytyczne myślenie i współpracę. Poprzez studia przypadków i historie sukcesu, artykuł ten podkreśla korzyści płynące z włączenia Minecrafta do programu nauczania, w tym zwiększone zaangażowanie uczniów, motywację i osiągnięcia akademickie. Wykorzystując edukacyjną moc Minecrafta, nauczyciele mogą tworzyć dynamiczne środowiska edukacyjne, które inspirują nowe pokolenie uczniów do rozwoju w erze cyfrowej.

Słowa kluczowe: Grywalizacja, Minecraft, edukacja, krytyczne myślenie, era cyfrowa

Wprowadzenie

W stale zmieniającym się krajobrazie edukacji, nauczyciele nieustannie poszukują innowacyjnych metod angażowania uczniów i poprawy wyników nauczania. Jednym z takich podejść, które zyskuje na popularności, jest grywalizacja - integracja elementów gier z działaniami edukacyjnymi. Od klas podstawowych po korporacyjne programy szkoleniowe, grywalizacja stała się potężnym narzędziem do motywowania uczniów, wspierania współpracy i zwiększania zaangażowania. Wśród mnóstwa dostępnych platform cyfrowych, Minecraft wyróżnia się jako potężne narzędzie do wciągającej nauki. Jego potencjał do wspierania kreatywności, krytycznego myślenia i współpracy wzbudził zainteresowanie wśród nauczycieli na całym świecie.

Korzyści płynące z gry Minecraft w edukacji

Wciągająca natura Minecrafta przyciąga uwagę uczniów i podtrzymuje ich motywację do nauki, zapewniając dynamiczne i interaktywne środowisko. W przeciwieństwie do tradycyjnych metod nauki, Minecraft oferuje wirtualny świat, w którym uczniowie mają swobodę odkrywania, eksperymentowania i tworzenia. Ta autonomia daje im poczucie odpowiedzialności za swoją podróż edukacyjną, wspierając głębszy poziom zaangażowania i inwestycji w proces edukacyjny. Co więcej, dynamiczne środowisko Minecrafta zapewnia natychmiastową informację zwrotną i nagrody, wzmacniając pozytywne zachowania i zachęcając do dalszej eksploracji. Gdy uczniowie pokonują wyzwania i wykonują zadania, otrzymują natychmiastową informację zwrotną na temat swoich działań, co pomaga im zrozumieć konsekwencje ich decyzji. Ta pętla informacji zwrotnej motywuje uczniów do wytrwałości w wysiłkach i zachęca ich do podejmowania ryzyka i odkrywania nowych możliwości (Christopoulos & Mystakidis, 2023).

Co więcej, Minecraft umożliwia uczniom wyrażanie swojej kreatywności poprzez budowanie struktur, projektowanie krajobrazów i tworzenie skomplikowanych mechanizmów. W tym otwartym środowisku istnieją nieskończone możliwości tworzenia, pozwalające uczniom uwolnić wyobraźnię i wcielić swoje pomysły w życie. Niezależnie od tego, czy budują historyczne zabytki, symulują koncepcje naukowe, czy projektują skomplikowane struktury, uczniowie angażują się w praktyczne doświadczenia edukacyjne, które promują innowacje i umiejętności rozwiązywania problemów. Dodatkowo, wspólne projekty w Minecraft promują pracę zespołową i komunikację, ponieważ uczniowie pracują razem, aby osiągnąć wspólne cele. Współpracując z rówieśnikami, uczniowie uczą się skutecznie przekazywać pomysły,

delegować zadania i rozwiązywać konflikty. Te umiejętności współpracy są niezbędne do odniesienia sukcesu zarówno w środowisku akademickim, jak i w świecie rzeczywistym, ponieważ umożliwiają uczniom efektywną pracę w zespołach i poruszanie się w złożonej dynamice społecznej (Helvey i in., 2023).

Wdrażanie gry Minecraft w klasie

Włączenie Minecrafta do programu nauczania to coś więcej niż tylko włączenie gry do klasy; wymaga to przemyślanego planowania i dostosowania pedagogicznego, aby zapewnić, że skutecznie poprawia wyniki nauczania. Nauczyciele mogą projektować doświadczenia edukacyjne, które wykorzystują unikalne cechy Minecrafta do wzmocnienia kluczowych koncepcji i umiejętności w szerokim zakresie przedmiotów.

Jednym z podejść do integracji Minecrafta z programem nauczania są ustrukturyzowane wyzwania. Nauczyciele mogą projektować konkretne zadania lub cele w grze, które są zgodne z celami nauczania z różnych przedmiotów. Na przykład, na zajęciach z przedmiotów ścisłych, uczniowie mogą mieć za zadanie zbudowanie zrównoważonego ekosystemu w grze, co wymaga od nich zastosowania wiedzy z zakresu nauk o środowisku i biologii. Podobnie, w klasie matematycznej, uczniowie mogą angażować się w wyzwania, które obejmują obliczanie powierzchni, objętości lub proporcji podczas projektowania i konstruowania struktur w grze. Zadania oparte na projektach to kolejny skuteczny sposób na włączenie Minecrafta do programu nauczania. Nauczyciele mogą przydzielać większe, długoterminowe projekty, które wymagają od uczniów badania, planowania i realizacji w środowisku gry. Przykładowo, na zajęciach z historii uczniowie mogą odtwarzać wydarzenia historyczne lub punkty orientacyjne w grze Minecraft, prowadząc badania w celu zapewnienia dokładności historycznej, a następnie prezentując swoje dzieła rówieśnikom. To nie tylko wzmacnia ich zrozumienie wydarzeń historycznych, ale także pozwala na kreatywność i krytyczne myślenie, gdy rozwiązują problemy i podejmują decyzje o tym, jak reprezentować złożone koncepcje w grze. Eksploracje z przewodnikiem oferują jeszcze jedną możliwość integracji Minecrafta z programem nauczania. Nauczyciele mogą zapewnić uczniom kierowane doświadczenia w grze, które zachęcają do eksploracji i odkrywania, jednocześnie wzmocniając określone cele nauczania. Na przykład na zajęciach z języka obcego uczniowie mogą odkrywać wirtualny świat inspirowany powieścią, którą studiują, napotykać postacie i scenerie z historii i angażując się w działania promujące czytanie ze zrozumieniem i analizę literacką (Helvey i in., 2023).

Jedną z największych zalet Minecrafta jest jego wszechstronność, pozwalająca na płynną integrację z różnymi przedmiotami, w tym STEM, historią, sztukami językowymi i nie tylko. Niezależnie od tego, czy chodzi o ustrukturyzowane wyzwania, zadania oparte na projektach, czy też kierowane eksploracje, Minecraft oferuje uczniom dynamiczną i angażującą platformę do nauki, która sprzyja kreatywności, krytycznemu myśleniu i współpracy. Poprzez staranne projektowanie doświadczeń edukacyjnych, które wykorzystują funkcje gry, nauczyciele mogą uwolnić pełny potencjał Minecrafta jako narzędzia do poprawy nauki i osiągnięć uczniów (Cigognini i in., 2023).

Studia przypadków i historie sukcesu

Przyjęcie Minecrafta jako narzędzia edukacyjnego spotkało się z powszechną akceptacją na różnych poziomach edukacji, od klas podstawowych po kampusy uniwersyteckie, a nauczyciele i instytucje potwierdzają jego skuteczność w poprawianiu wyników nauczania. Raporty nauczycieli wskazują na znaczny wzrost zaangażowania uczniów, osiągnięć akademickich i ogólnego entuzjazmu do nauki, gdy Minecraft jest włączony do programu nauczania. Co więcej, Minecraft odegrał kluczową rolę we wspieraniu zrozumienia kulturowego i świadomości ekologicznej wśród uczniów. Poprzez wirtualne



MINECROP. Using Minecraft game in VET to learn about
sustainable CROP farming techniques



symulacje i rekonstrukcje historyczne, uczniowie mogą odkrywać różne kultury, okresy i krajobrazy geograficzne w grze. To empiryczne podejście do uczenia się promuje empatię, tolerancję i uznanie dla różnorodności, jednocześnie zachęcając uczniów do krytycznej analizy wydarzeń historycznych i kwestii środowiskowych (Cigognini i in., 2023).

Na poziomie uniwersyteckim Minecraft został zintegrowany z różnymi dyscyplinami, w tym architekturą, urbanistyką i inżynierią. Studenci mają możliwość projektowania i budowania złożonych struktur, symulowania środowisk miejskich i współpracy przy dużych projektach w grze. Doświadczenia te nie tylko zwiększają umiejętności techniczne uczniów, ale także promują pracę zespołową, komunikację i umiejętności rozwiązywania problemów niezbędne do odniesienia sukcesu w przyszłej karierze. Studia przypadków dokumentujące różnorodne zastosowania Minecrafta w edukacji dodatkowo podkreślają jego skuteczność jako narzędzia pedagogicznego. Niezależnie od tego, czy chodzi o nauczanie podstawowych pojęć w klasach podstawowych, czy też ułatwianie zaawansowanych projektów badawczych na poziomie uniwersyteckim, Minecraft wykazał swoją wszechstronność i zdolność adaptacji w szerokim zakresie kontekstów edukacyjnych. Ponieważ nauczyciele nadal badają innowacyjne podejścia do nauczania i uczenia się, Minecraft pozostaje cennym źródłem angażowania uczniów, wspierania kreatywności i promowania znaczących doświadczeń edukacyjnych (Maraza-Quispe i in., 2024).

Wnioski: Uwolnienie potencjału grywalizacji w nauczaniu

Na poziomie uniwersyteckim Minecraft został zintegrowany z różnymi dyscyplinami, w tym architekturą, urbanistyką i inżynierią. Studenci mają możliwość projektowania i budowania złożonych struktur, symulowania środowisk miejskich i współpracy przy dużych projektach w grze. Doświadczenia te nie tylko zwiększają umiejętności techniczne uczniów, ale także promują pracę zespołową, komunikację i umiejętności rozwiązywania problemów niezbędne do odniesienia sukcesu w przyszłej karierze. Studia przypadków dokumentujące różnorodne zastosowania Minecrafta w edukacji dodatkowo podkreślają jego skuteczność jako narzędzia pedagogicznego. Niezależnie od tego, czy chodzi o nauczanie podstawowych pojęć w klasach podstawowych, czy też ułatwianie zaawansowanych projektów badawczych na poziomie uniwersyteckim, Minecraft wykazał swoją wszechstronność i zdolność adaptacji w szerokim zakresie kontekstów edukacyjnych. Ponieważ nauczyciele nadal badają innowacyjne podejścia do nauczania i uczenia się, Minecraft pozostaje cennym źródłem angażowania uczniów, wspierania kreatywności i promowania znaczących doświadczeń edukacyjnych (Maraza-Quispe i in., 2024).

Źródła

1. Cigognini, M. E., Benassi, A., & Nardi, A. (2023). MINECRAFT AS A REMOTE LAB FOR ACTIVE LEARNING: THE STUDENTS' EXPERIENCE DURING THE PANDEMIC. In *EDULEARN23 Proceedings* (pp. 7271-7280). IATED.
2. Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223-1243.
3. Helvey, C. I., Gates, L., Rountree, P., & Cariveau, T. (2023). Gamified human operant research: A brief introduction to Minecraft education. *Experimental Analysis of Human Behavior*, 34(1), 1-8.
4. Maraza-Quispe, B., Mamani-Nina, L. A., Mamani-Sucasaca, E. M., Aguilar-Gonzales, J. L., Urday-Cuadros, J., Vivanco-Chávez, C., & Cayturo-Silva, N. E. (2024). The Impact of Minecraft on the Development of Prosocial Behaviors in Regular Basic Education Students. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*.