

INSTYTUT TURYSTYKI



KB

Polska Federacja Organizacji Turystycznych

Paweł DĄBROWSKI

WYKORZYSTANIE GIER

W

KSZTAŁCENIU I DOSKONALENIU KADR

Materiały szkoleniowe.

Do użytku wewnętrznego.

374

Warszawa 1986



Sygn. 5583

SPIS TREŚCI:

	str.
I. Gry dydaktyczne - co to jest ?	2
II. Miejsce gier w dydaktyce	3
III. Kilka słów o historii	5
IV. Typologia metod	7
a/ Gry jako stymulator ogólnego rozwoju intelektualnego	7
b/ Gry jako narzędzia doskonalenia umiejętności	8
c/ Gry służące przygotowaniu przedsięwzięcia przez trening kadry bądź analizę wariantów	9
d/ Gry jako pomoc w przedstawianiu problemu	11
e/ Gry jako sposób sprawdzenia wiedzy, umiejętności lub predyspozycji	13
f/ Gry intelektualne jako trening twórczości	14
V. Jak wykorzystać gry w doskonaleniu kadr ?	15
Podsumowanie	19
Bibliografia	21

I. GRY DYDAKTYCZNE - CO TO JEST ?

Wykorzystanie gier

Gry - zaliczane do metod aktywizujących^{1/} kojarzone są najczęściej z grami kierowniczymi, z powodu ogromnej popularności tych ostatnich. Skojarzenie to bywa przyczyną przypisywania metodzie gier j e d y n i e umiejętności kierowniczych /kierowanie zespołem, podejmowanie decyzji, kolektywne rozwiązywanie problemów, komunikowanie się w zespole/. Jest to znacznym uproszczeniem i zmniejsza w istotny sposób zakres ich wykorzystania.

Pewne kłopoty sprawiają różnice terminologiczne - często, a nieszczęśliwie używano pojęcia "gry decyzyjne" /oprócz dziecięcej gry "w wojnę" każda -również "chińczyk" - wymaga podejmowania decyzji/. Pojęcie to odnoszono bez różnicowania do wielu pokrewnych metod - metody sytuacyjne, metody przypadków, poczty codziennej i inscenizacji^{2/}. Podobnie K. Kruszewski bardzo szeroko rozumie termin "gry dydaktyczne"^{3/}. Generalnie rzecz biorąc "grą" nazywany strukturę, w której uczestnikowi dostępny jest określony zbiór działań /strategia/, każdemu układowi konkretnych działań jest przypisany rezultat "wypłaty" - np. wygrał - przegrał, ilość punktów itp.^{4/}, bądź nowy zbiór dostępnych działań. Przypisywanie to nie musi być jednoznacznie określane - jak to się robi w "twardych" grach o matematycznym modelu. W grach "miękkich" - polegających przede wszystkim na interakcjach pomiędzy ludźmi zagadnienie wyników może być bardzo subtelne. Czasami postuluje się, aby gra nie była zadaniem polegającym na jednorazowym podjęciu "optymalnej decyzji".

Zaakcentowania wymagają jedynie dwa pojęcia:

- gry dydaktyczne ,
- gry symulacyjne.

Wydaje się rozsądne, aby grami dydaktycznymi nazywać takie gry, których celem stworzenia, bądź istotną funkcją są zastosowania dydaktyczne.

Grani symulacyjnymi nazywamy te, których celem jest odtwarzanie pewnych elementów rzeczywistości, istotnych z punktu widzenia projektowania modelu, w celu lepszego poznania systemu będącego przedmiotem zainteresowania.

Określenie to odpowiada pojęciu "business games" "Plan Spiele". Zwrócić warto natomiast uwagę na to, że "diełowyje i gryż" zawierają w sobie pojęcie "trywial task exercise - ćwiczenie z zadaniem zastępczym, czy po prostu "exercise".

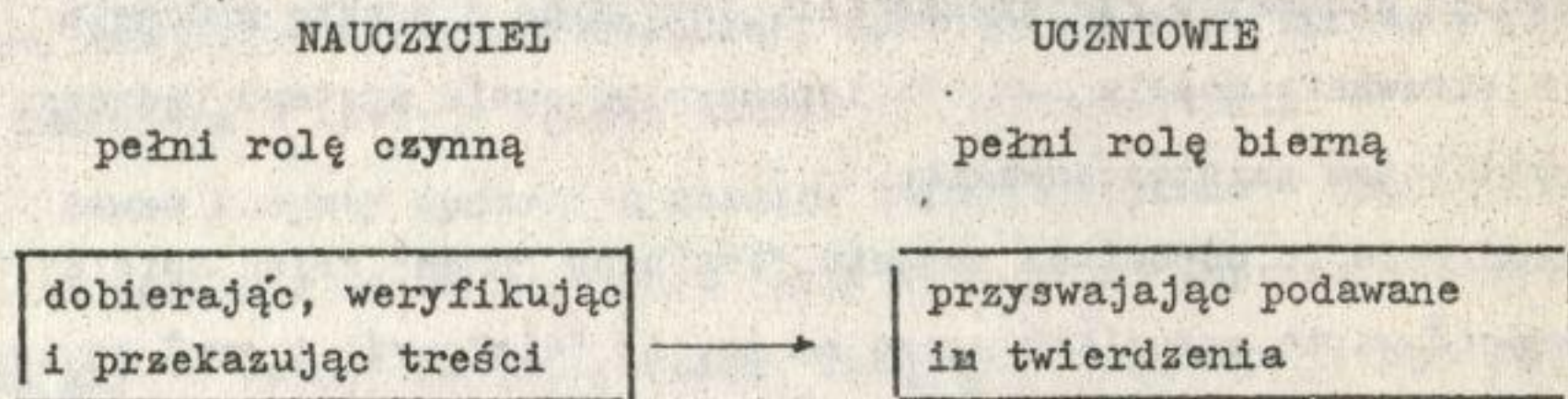
Oceny przydatności gry w dydaktyce, ich skuteczności i efektywności trudno jest dokonać ze względu na trudność znalezienia pewnych, bezpośrednich mierników. Jednakże prowadzone badania, od-
czucia prowadzących i uczestników, wyniki przeprowadzanych ankiet, sprawdziany wskazują na duże możliwości tej metody. Ogromnym niekwestionowanym jej walorem jest bardzo wysoka aktywizacja uczniów. Związane silnie z metodą aktywizacji wyzwolenie dodatkowych pokładów energii pozwala na osiągnięcie lepszych rezultatów.

Nie uważamy oczywiście - gier z panacemu za bolączki dydaktyki; jednakże właściwie łączone z innymi metodami mogą sprzyjać poprawie jakości kształcenia.

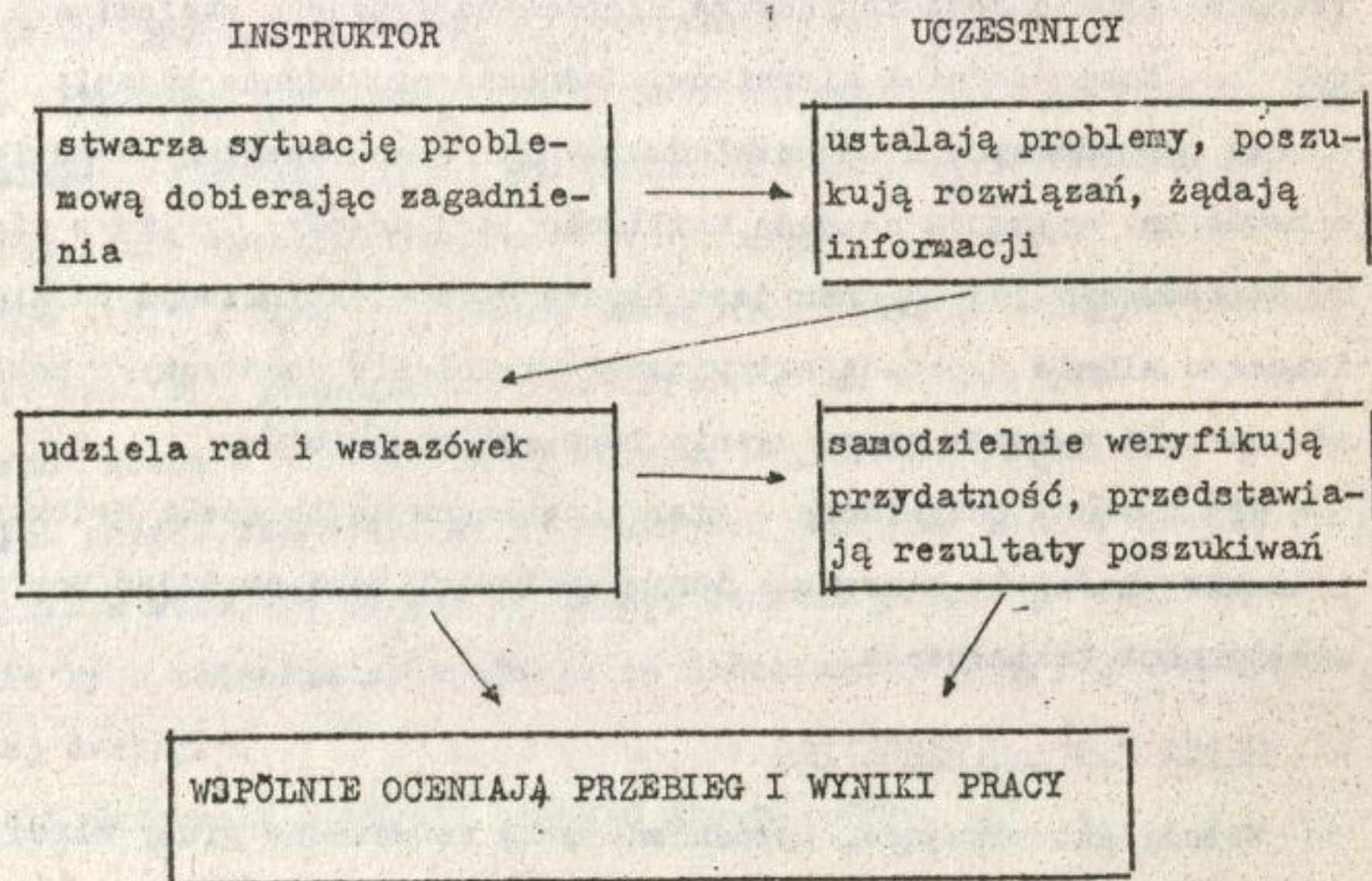
II. Miejsce gry w dydaktyce

Metody aktywizujące, wyróżniane jako nowoczesne grupy metod dydaktycznych, cieszą się coraz większym uznaniem. Cechą wyróżniającą je jest aktywny, czasem nawet twórczy udział uczestnika procesu kształcenia. Rola nauczyciela, instruktora, czy prowadzącego

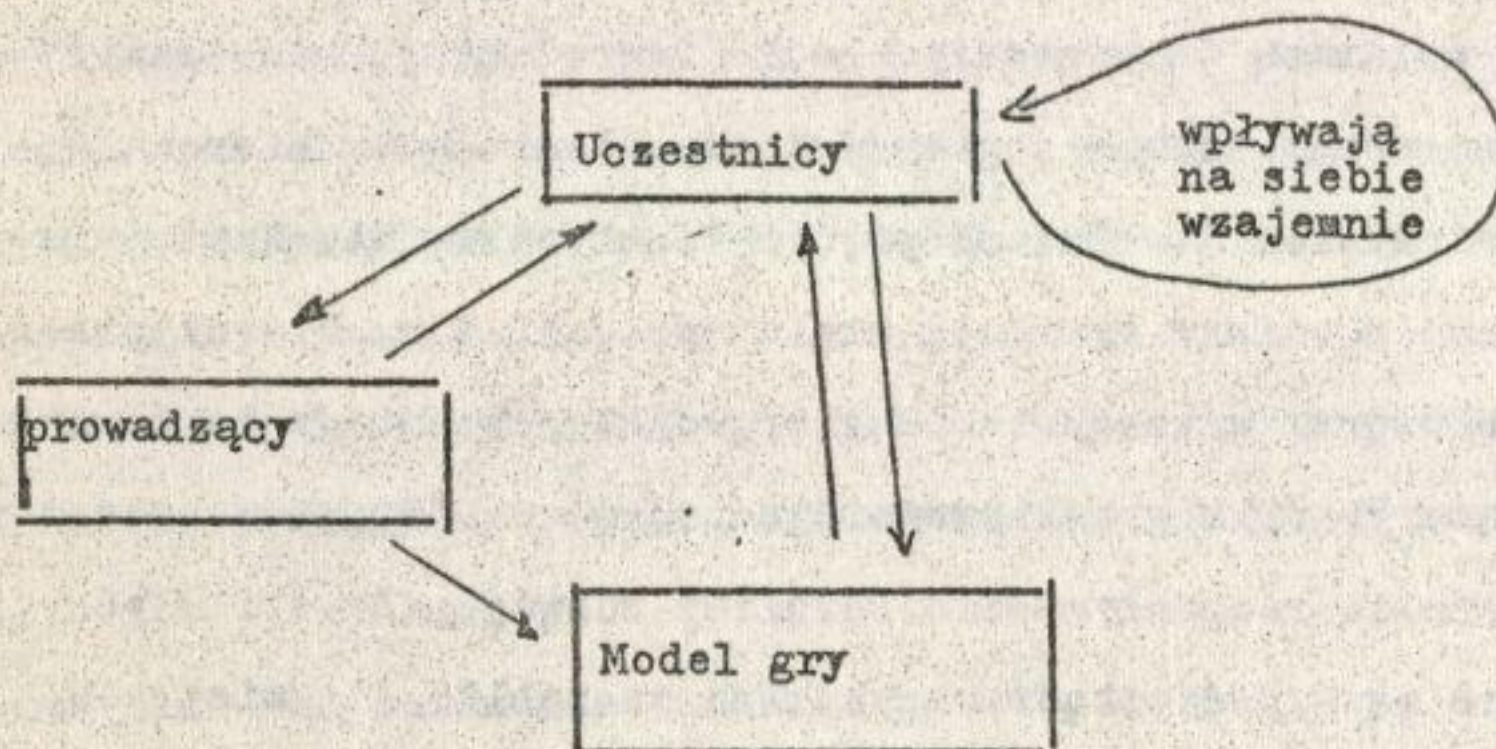
polega na ukierunkowaniu procesu, porządkowaniu poszukiwań, pomocy merytorycznej^{5/}. Jest on bardziej "organizatorem poszukiwań" niż źródłem wiedzy czy "najwyższym autorytetem". Inny jest zatem charakter relacji zachodzących pomiędzy prowadzącym a uczestnikami. Nauczanie tradycyjne polega na jednostronnym p r z e k a z y w a-
n i u wiedzy uczniom przez nauczyciela:



W szkole nowoczesnej dwustronny przepływ informacji stwarza sprzężenie zwrotne:



Przy wykorzystaniu gier dydaktycznych sprzężenia te są znacznie bardziej skomplikowane:



III. Kilka słów o historii

Zdobywające uznanie /na razie przede wszystkim w placówkach metodyczno-badawczych zajmujących się nauczaniem/ gdy dydaktyczne, jak i tak popularne w doskonaleniu kadr gry kierownicze, korzeniami swymi sięgają w odległe czasy. Według pewnych przypuszczeń Dżyngis-chan polecał dowódcom rozgrywać taktyczne manewry na pomocą kamieni na pisaku, którym uprzednio przypisywał różne znaczenie. Istnieją uzasadnione domniemania, że figurki wojowników, tak często spotykane w grobach faraonów, służyć mogły przedstawianiu i odtwarzaniu sytuacji wojennych. O starych szachach, warcabach, czy dalekowschodnim "go" wspomnimy przy innej okazji. Długą tradycję mają gry wojenne toczone w charakterze dwustronnych ćwiczeń już w armii starożytnego Rzymu. Ci sami Rzymianie stworzyli grę, której plansza przedstawiała świat starożytny basenu Morza Śródziemnego. Ukazywała ona geopolityczną pozycję poszczególnych regionów^{6/}.

Współcześnie bardzo szeroko stosowane gry w szkoleniu wojskowym^{7/}. Próby wykorzystania gier w doskonaleniu kadr przemysłowych podjęto w latach trzydziestych w leningradzkiej Proakademii^{8/}. Jednak z upowszechnianiem się gier w doskonaleniu kadr kierowniczych mamy do czynienia w latach pięćdziesiątych w USA. Następuje to po przejściu do sfery cywilnej wielu specjalistów, którzy pracowali w wojsku przy wykorzystaniu gier wojennych. Wtedy to powstaje pierwsza amerykańska gra kierownicza pod nazwą "Top Management Game". Z tą chwilą rozpoczyna się burzliwy rozwój gier dydaktycznych. Tworzone są gry dla kadr wszystkich szczebli: dla mistrzów, kierowników, dyrektorów i prezesów. Metoda gier, wykazująca swą przydatność, jest bardzo chętnie wykorzystywana dla potrzeb nauk politycznych /m.in. tzw. "gry kryzysowe" /i społecznych - umożliwiają one bowiem ukazywanie mechanizmów społeczno-politycznej rzeczywistości. Istnieją gry psychologiczne, socjologiczne, na temat geografii, ekologii, archeologii, lingwistyczne, na temat higieny i... moralności^{9/}. Dodajmy: matematyczne i detektywistyczne, historyczne i ekonomiczne.

IV. Typologia metod

W materiale tym podejmujemy próbę przejrzenia dorobku dydaktyki w wykorzystaniu gier. Za kryterium podstawowego podziału przyjąć należy - jak się wydaje - cel, jakiemu ma służyć zastosowanie metody w danym przypadku. Zastrzec trzeba jednak, że nie jest to klasyfikacja, ponieważ ta sama gra może być wykorzystana do różnych celów traktowanych jako podstawowe, bp.: brydż jednemu nauczycielowi posłuży do prezentacji elementarnych pojęć logicznych - alternatyw, koniunkcji, czy to pokazania dowodu logicznego. Innemu zaś - do pokazania rachunku prawdopodobieństwa, a co więcej, wdrożenia do n y ś l e n i a kategoriami probabilistycznymi. Celowe wydaje się wyróżnienie następujących koncepcji wykorzystania gier:

- a/ gry jako stymulator ogólnego rozwoju intelektualnego,
- b/ gry jako narzędzie doskonalenia umiejętności i rozwijania zdolności potrzebnych do lepszego spełniania funkcji,
- c/ gry służące przygotowaniu przedsięwzięcia przez analizę wariantów bądź trening kadry,
- d/ gry jako pomoc w przedstawianiu problemu bądź przyswojeniu wiadomości,
- e/ gry jako sposób sprawdzenia wiedzy, umiejętności lub predyspozycji,
- f/ gry intelektualne jako trening twórczości.

a/ Gry jako stymulator ogólnego rozwoju intelektualnego

Koncepcja ta ma szczególnie dużą tradycję: nie można wyobrazić sobie wychowania synów królewskich i książęcych w średniowieczu bez szachów, uchyły one - i uczą - precyzyjnego i logicznego

rozważania wielu możliwości, jak i trudnej do sprecyzowania umiejętności, którą zwiemy myśleniem strategicznym. Nie bez znaczenia jest zapewne wdrażanie do liczenia się z konsekwencjami własnych decyzji poprzez ciągłe stawianie sobie pytania: jak partner zareaguje na moje posunięcia? Dla tych samych walorów szachy były przedmiotem obowiązkowym w wielu akademiach wojskowych. Podobne zalety ma gra dalekiego Wschodu o stopniu komplikacji znacznie większym od szachów/!/ - "GO". Analogiczną funkcję przyszło też jej spełniać. Były one nieodzownym elementem edukacji japońskiego szlachcica - samuraja.

Tradycja wykorzystania gier do rozwijania logicznego myślenia zagubiona została w europejskiej dydaktyce wraz z przypisaniem tej roli nauce języków klasycznych: łaciny i greki. Niemniej jednak np. na kursach instruktorskich prowadzonych przez hm. Pl J. Scheitera brydż był częścią programu szkoleniowego.

Warto jak sądzę, zwrócić nieco uwagi na ten walor miar gier jako możliwość wyrównania niedostatków formalnego systemu kształcenia. Nawet bowiem matematyka szkolna, szczególnie predestynowana do rozwijania zdolności intelektualnych, przeciążona ogromem materiału, stała się martwym, suchym i nudnym zbiorem algorytmów.

b/ Gry jako narzędzie doskonalenia umiejętności dla lepszego pełnienia funkcji

Pojawiają się one w drodze ewoluowania pierwszej koncepcji, gdy postępująca specjalizacja zaczyna wymagać szczególnego zwrócenia uwagi na elementy decydujące o spełnianiu funkcji zawodowych i pełnieniu ról społecznych.

Najlepszym nauczycielem byłaby oczywiście praktyka, gra kierownicza stwarza jednak możliwość pozostawienia wielomilionowych kosztów popełnianych błędów jedynie na papierze i w pamięci uczestników.

Doskonalenie umiejętności może odbywać się nie tylko przy pomocy gier symulacyjnych. Dla przykładu: wyobraźnia nasza nastawiona jest na dwa wymiary - płaszczyzę, a kłopoty mamy z operowaniem bryłami. Umiejętność tę w trakcie przygotowań programu "Apollo" uznano za bardzo istotną dla projektantów statku kosmicznego /m.i. ze względu na szczupłość miejsca w kabinie/.

Zaprojektowano więc dla nich prostą układankę przestrzenną. Wspomniane jest dostrzec, jak po kilku seansach układania "Wegi" zaczyna się nam udawać obracanie i przemieszczanie poszczególnych brył w wyobraźni.

Gry negocjacyjne, o fascynującej fabule politycznej, służyć mogą jako poligon doskonalenia umiejętności przykonywania. Stwarzają bowiem sytuację skłaniającą uczestników do pertraktacji, zachowując realność groźby zerwania rokowań. Gra zmusza do ciągłej analizy posunięć, poszukiwania najlepszych sojuszy, do wpływania na decyzję naszych partnerów w drodze pierwszej, jak i do... oceny rzetelności poszczególnych osób.

Gry dydaktyczne /jako część metor problemowych/ realizują zasadę "związania teorii z praktyką". Lepsze przybliżenie do rzeczywistych procesów decyzyjnych, ogromne zaangażowanie emocjonalne, różnorodność sytuacji, umożliwiając w największym stopniu /jak na ćwiczenia, w warunkach sztucznych/ kształcenia pożądanych umiejętności i zdolności.

c/ Gry służące przygotowaniu przedsięwzięcia przez trening kadry bądź analizę wariantów

Metoda treningu, z założeń niejako, nosi charakter odosobnionych działań zorientowanych na konkretne przedsięwzięcia. Każde zajęcia muszą być przygotowywane specjalnie, z uwzględnieniem problemu i życzeń organizacji zamawiającej szkolenie. Zajęcia no-

szą charakter symulacji inscenizacyjnej. Biorący udział w treningu odtwarzają zazwyczaj własną rolę, natomiast instruktorzy zajmują się symulacją działań otoczenia: kooperantów, kontrahentów, zwierzchności czy jednostek podległych. Kierownictwo gry wprowadza ograniczenia w obiegu informacji pomiędzy uczestnikami, przekazując im dane o aktualnej sytuacji, decyzjach partnerów, wprowadzonych zakłóceniach, jak i o wynikach podjętych działań. Ćwiczenia mogą odbywać się w warunkach sztucznych, gdzie np.: każda sala jest innym miastem "/gra "Katowice", która miała pomóc w wypracowaniu planu działania przedsiębiorstwa^{10/}. Czasem przeprowadza się je w miejscu planowanego przedsięwzięcia /np: w zakładzie przemysłowym. czy na terenie przyszłej imprezy/. Szkolenie może również łączyć w kolejnych fazach oba te warianty w pierwszy trening w salach dydaktycznych, a drugi w warunkach naturalnych. Uczyniono tak przygotowując kadrę organizatorów "Karnawału Młodości"^{11/}. Stosowane bywa też wyjście pośrednie tzn. trening w warunkach pozorujących rzeczywiste. Przykładowo - przed szturmem twierdzy tureckiej Izmail w trakcie wojny bałkańskiej Rosjanie zbudowali jej makietę /w skali naturalnej/, gdzie ćwiczone oddziały^{12/}. Podobne działania podejmowano później wielokrotnie.

Zbliżony cel - analizę planowanych działań - realizuje metoda zwana żartobliwie "naradą morderców". Jeśli mianowicie zamierzamy podjąć decyzję dotyczącą jakiejś grupy społecznej czy organizacji, możemy zwołać zespół do oceny projektu. Zadaniem ekspertów byłoby jednak np. znalezienie:

- metod ominięcia wydanego przepisu,
 - najgorszych efektów jakie może on przynieść,
- /jeśli przykładowa decyzja ma się materializować jako przepis/.
Taka zmiana punktu widzenia przynosi czasem świetne wyniki.

Podobnie przy testowaniu różnych wariantów działania okazać się może, iż strategia, wydająca się nam idealną, posiada swą "piętę Achillesową".

Omówione metody pozwalają na osłabienie "efektu rodzicielskiego" do własnych projektów, zweryfikowanie wyobrażeń, czy wykrycie słabych punktów w przygotowanym przedsięwzięciu.

Obie powyższe koncepcje /"b i c"/ są bardzo bliskie idei "ćwiczeń z zadaniem zastępczym"^{12/}. Trywializując nieco sprawę, można scharakteryzować ją w następujący sposób: wprowadzamy uczestnika w sztuczną sytuację decyzyjną, gdzie pojawiają się problemy podobnego typu, jak w rzeczywistej działalności. Poprzez analizę postępowania własnego i innych łatwiej zauważamy typowe błędy. Dzięki uproszczeniu problemu łatwiej dostrzegamy niedostatek swej działalności. Dodatkowo, bardzo ważnym czynnikiem, umożliwiającym internalizację spostrzeżeń, jest osłabienie mechanizmów obronnych. Osiągamy to przez podkreślenie koncentracji na błędach - ich przyczynach i mechanizmach. Mówi się czasem wtedy: "każdy błąd, popełniony przez kogokolwiek, jest naszym wspólnym błędem - wszyscy go w jakimś stopniu popełniamy".

d/ Gry jako pomoc w przedstawieniu zagadnienia lub przyswojeniu wiadomości

Koncepcja ta stanowiła od dawna element metodyki harcerskiej. Z ustnej relacji doc. R. Wołka - zajmującego się obecnie grami kierowniczymi - znane są mi zajęcia przeprowadzone przezeń w drużynie. Celem dydaktycznym zbiórki było nauczania Prawa Harcerskiego, na pamięć. Harcerzom przedstawiono planszę z Prawem, a dodatkowo dwutrzyposobowym zespołom rozdano paski z wypisanym tekstem poszczególnych punktów. W pierwszym etapie zostały odcięte numery punktów, tak więc zadanie polegało na uporządkowaniu całości. Drugi etap polegał na ułożeniu tekstu po rozdzieleniu zdań na fragmenty. Ostatecznie

pocięto test na pojedyncze słowa. Zakończenie obejmowało sprawdzanie efektów przez recytację. W ten sposób, przez ciągłe manipulowanie treścią i wysoką aktywizacją - zaniast biernego przyswajania - osiągnięto cel zajęć. Podobnie wykorzystać można gry pamięciowe /np.: "memory"/ nauczanie tabliczki mnożenia. Tworzą się często specjalne pomoce. W zakładzie dydaktyki matematyki UW opracowano wiele wariantów kart do nauczania logiki, algebry, elementarnych rachunów czy logarytmowania.

Wiele interesujących możliwości stwarzają gry symulacyjne, ukazujące mechanizmy różnych procesów. Pomagają one nie tylko w przedstawieniu faktów, ale czynią je żywymi i dynamicznymi. Symulacja zdarzenia historycznego umożliwia osobisty udział i przeżycie, dając poczucie "uczestnictwa". Bardzo interesującym doświadczeniem była zorganizowana przez Ośrodek Pracy Politycznej RU SZSP UW inscenizacja X Zjazdu RPK/b/. Wtedy to największa sala uniwersytetu zapełniła się szczególnie studentami i gośćmi - "delegatami na zjazd". Wśród materiałów otrzymali oni zasadnicze dane o sytuacji społecznej i politycznej /bunt w Kronsztadzie/ oraz zasadnicze tezy poszczególnych platform. Na mównicę wstępowali "historycznymi przywódcy" odtwarzając na podstawie stenogramów przemówienia, pytania, przytyki i repliki: w kuluarach trwała agitacja za programami, śpiewano historyczne pieśni i piosenki. Czy przeżył ktoś równie fascynującą lekcję historii?

Wprowadzenie tego typu metod do nauczania mogłoby wspaniale ożywić trudny i żmudny proces przekazywania wiedzy. W szczególności za bardzo cenne należy uznać to, że przyswajana w ten sposób wiedza jest "wiedzą gorącą", dobrze przyswojoną, do której można niejako "bezpośrednio" sięgnąć. Nie jest to zatem odbiór oderwanych dat, faktów, pojęć i twierdzeń, ale pewien żywy zasób wiedzy funkcjonujący w powiązaniu z całym światem, naszą wiedzą i światopoglądem. Stosowanie

tych metod zwiększa szansę, że uczniowie nie będą - niczym owi "straszni nieszczanie" - widzieć każdej rzeczy osobno. Ważniejsze bowiem od pamiętania jest kojarzenie następstw, wzajemnych powiązań i wpływów.

e/ Gry jako sposób sprawdzenia wiedzy, umiejętności i predyspozycji

W starożytnych Chinach elementem egzaminu urzędniczego była gra znana obecnie pod nazwą "Nim". Reguły są proste: z kilku stosików kamieni dwóch partnerów bierze na zmianę dowolną ilość, ale tylko z jednego ze stosów. Przegrywa ten, dla którego zostanie ostatni kamień. Obecnie gra ta została teoretycznie rozwiązana przy pomocy algebry abstrakcyjnej^{13/}. Współczesne propozycje wykorzystywania w tym celu gier bazują na ćwiczeniach znacznie bardziej skomplikowanych. Zazwyczaj są nimi wspomniane gry kierownicze. Dla przykładu: na Uniwersytecie Nowojorskim jak również do niedawna w Wyższej Szkole Nauk Społecznych zajęciom "gra kierownicza" poświęcony jest cały semestr. Jest to "jedna jedyna" gra o dużym stopniu komplikacji. Uczestnicy jako kierownictwo przedsiębiorstwa zarządzają nim, ponosząc w pełni odpowiedzialność za swe decyzje. Znaczy to, że jeśli student pełniący rolę dyrektora zostanie "wyrzucony ze stanowiska", to grozi mu relegowanie z uczelni^{14/}.

Projekty dobierania kadr przy wykorzystaniu gier opierają się na podobnym do przytaczanego wyżej rozumowaniu: najlepiej sprawdza się człowieka w praktycznym działaniu. Jeśli jest to nierealne, należy stworzyć sytuację zbliżoną, co pozwoli wyciągnąć odpowiednie wnioski.

Gry, przez wciągnięcie w fikcyjne zdarzenia, sprzyjają ujawnianiu predyspozycji, cech charakteru, osobowości, czy temperamentu. Badanie znajomości zagadnień nie sprawdza się do pamiętania faktów, ale wymaga wiązania ich ze sobą. W metodach problemowych często

trzeba sobie zadawać pytanie, jakie wiadomości są w danym momencie potrzebne. Sprawdziany takie wymagają myślenia interdyscyplinarnego, a nie dzielenia wiedzy na osobne szufladki, czemu niestety sprzyja podział nauki na rozliczne specjalności. Oczywiście proste gry służą sprawdzeniu elementarnych wiadomości np.: tak popularna krzyżówka wykorzystać można do sprawdzenia zasobu słownictwa w obecnym języku, lub jako test znajomości terminologii medycznej.

Metody takie sprzyjają osłabieniu stresu egzaminacyjnego, przez co zwiększają rzetelność wyników.

f/ Gry intelektualne jako trening twórczości

"Gry intelektualne" z typowymi grami łączy jedynie przyjęcie pewnej konwencji tego, co uznać możemy za rzecz "rozsądną". Przez umowne rozszerzenie granic realnego świata stwarzamy okazję rozbudzenia bogactwa wyobraźni tkwiącego w uczestnikach. Przykładami takich gier intelektualnych mogą być zarówno sesje burzy mózgów jak i synektyki.

Ogólnie rzecz biorąc są to rozważania pod hasłem "pofantazujemy". Jedną z prostszych mogą być ćwiczenia pokonywania fiksacji funkcjonalne - to jest przywiązania do podstawowych funkcji przedmiotów. Np. do czego użyć można gumkę "kieszonkową";

- jako poduszkę na igły,
- jako pieczętkę
- blokadę by nam się okno nie zamykało, itd. itp.

Niektóre z technik twórczego myślenia, jak wymienione "burza mózgów" /brainstorming/ i synektyka zostały opracowane jako metody rozwiązywania problemów organizacyjnych i technicznych. Jako takie są one przede wszystkim wykorzystywane. Wartościowe jest wykorzysta-

wanie ich również w trakcie przygotowywania kadr w celu rozbudzenia pomysłowości. Podczas gdy człowiek sam się zastanawiając wymyśla kilka, kilkanaście rozwiązań problemu, to w trakcie godzinnej sesji pomysłowości powstać ich może ponad sto. Wskazuje to bardzo mocno uczestnikom wielość dostępnych koncepcji. Dzięki temu uzyskać mogą szersze widzenie całości problemu i możliwych obszarów bardzo zróżnicowanych rozwiązań.

O ile jedne gry, służące "gimnastyce intelektualnej" mogą być przeprowadzone bardzo łatwo, o tyle większość bardziej zaawansowanych technik twórczego myślenia wymaga starannego przygotowania prowadzących, organizatorów i uczestników. Te ostatnie zajmują również znaczną ilość czasu.

V. Jak wykorzystywać gry w doskonaleniu kadr ?

Etap pierwszy - projektowanie procesu dydaktycznego.

Zdarza się nadal, że gry wykorzystywane są na kursach szkoleniowych w charakterze "kwiątka do kożucha"; "bo się wszystkim podobają", "bo są atrakcyjne" itp. Wtedy to organizatorzy odpowiadając na wołania o doskonalenie i unowocześnienie procesu kształcenia, wprowadzają do programu gry kierownicze. Najczęściej stosowane kryteria doboru gier w takiej sytuacji są dwa:

a/ zbieżność tematyczna - gdy mamy do czynienia ze szkoleniem pracowników budownictwa, dla pracowników transportu szukamy gier transportowych itd. Kierunek ten, pozornie oczywisty, może prowadzić jednak na manowce. Zainteresowanie fabułą gry może bowiem zwodzić nas co do funkcji jaką ma pełnić gra;

b/ dostępność gry - ze względu na brak systemu informacji o grach szkoleniowych organizatorzy zmuszeni są korzystać z posiadanych kontaktów /często prywatnych/ i nie mając możliwości dokonania szer-

szego przeglądu sytuacji biorą "to co jest".

W nurcie nowoczesnej metodyki doskonalenia kadr /i nowoczesnej dydaktyki/ proponuje się inne ujęcie. Należy - według tej koncepcji

- postawić sobie pytanie:

- Co uczestnicy będą mieli z tych zajęć ?

- czego się dowiedzą,

- jakich nabędą umiejętności,

- jak proces kształcenia wpłynie na ich postawy ?

Postulujemy zatem wychodzenie - w podanej kolejności - z dwóch pytań:

1. Co chcemy osiągnąć w procesie doskonalenia ?

2. Jakie gry mogą nam pomóc w osiągnięciu założonych celów dydaktycznych ?

Odpowiadając sobie na drugie pytanie, powinniśmy mieć na uwadze to, iż gry - zwłaszcza gry symulacyjne, które są przekrojem przez pewien węzeł problemów - stanowią dość elastyczny materiał do wykorzystania w procesie kształcenia. Klasyczne "symulacyjne gry kierownicze" służyć mogą zarówno do poznawania systemu modelowanego, treningu podejmowania decyzji, jak i /przy wykorzystaniu przeszkolonych obserwatorów/ w celu doskonalenia funkcjonowania w zespole.

Wszystkie metody polegające na zaangażowaniu uczestnika w pewną konkretną sytuację cechuje spora elastyczność. Jeśli chodzi o zakres celów, jakim mogą służyć. Jeśli bowiem metoda symulacyjna stwarza pewną zastępczą rzeczywistość, to - podobnie jak w rzeczywistości, przejawia się tam wiele rozmaitych problemów dla celów dydaktycznych zogniskowanych - jak w soczewce przez dydaktyków projektujących zajęcia.

Następnym problemem, jaki mają organizatorzy do pokonania jest sama gra. Istnieje dość rozbudowana rodzina gier ekonomicznych o "twardym", matematycznym modelu odzwierciedlającym inwestowanie

w przedsiębiorstwo i konkutowanie na rynku/przy czym zakładany przez projektantów gry rynek jest rynkiem konsumenta/. Trudniej osiągalne są natomiast gry dotyczące specyfiki poszczególnych działów gospodarki. Często zatem koniecznością jest przygotowanie dla własnych potrzeb - gier dydaktycznych. Projektowanie takich gier jest jednak dość pracochłonne - a zatem kosztowne, co jest jedną z najistotniejszych przyczyn niskiego wykorzystywania gier w doskonaleniu kadr.

Dobrym rozwiązaniem przy projektowaniu gier symulacyjnych jest powoływanie mieszanych zespołów składających się ze specjalistów w danej dziedzinie jak i metodyków zajmujących się grami symulacyjnymi. Minimalnym zespołem jest więc tandem metodyk - specjalista. Praca zespołowa ma również walor wzajemnego stymulowania się przez projektantów, co sprzyja powstawaniu ciekawych, oryginalnych rozwiązań. W sytuacji, gdy trudno o taki zespół wydaje się właściwe - zwłaszcza, gdy jesteśmy ograniczeni możliwościami finansowymi i presją czasu - poszukiwanie gier nadających się do adaptacji do naszych celów.

Zasadność takiego podejścia potwierdza dotychczasowy rozwój gier, albowiem nie jest to zbiór oderwanych od siebie wytworów geniuszu projektantów, ale stała, systematyczna ewolucja metod wynikająca z gromadzenia doświadczeń, zmieniania się warunków w opisywanej modelami gry rzeczywistości. Spore znaczenie w ostatnich latach ma również burzliwy rozwój komputeryzacji, a zwłaszcza ogromnie zwiększona dostępność mikrokomputerów.

Jak dotychczas jednak, zwiększaniu możliwości technicznych - posiadanie lub dostępność do sprzętu - w znikomym jedynie stopniu towarzyszy pojawienia się oprogramowania służącego celom dydaktycznym.

Etap drugi - realizacja zajęć dydaktycznych z wykorzystaniem gier. Zajęcia, bazujące na metodach aktywizujących, ze względu na szczególną dynamikę procesu dydaktycznego - stwarzają i wykorzystują głębokie zaangażowanie uczestników nie mogą być wtłoczone w ciasne ramy tzw. systemu klasowo-lekcyjnego. Zajęcia prowadzone są w znacznie większych blokach; niewielkie gry realizować można w blokach ok. półtorej godziny /90 min./ tj. dwie godziny lekcyjne, na większe gry przeznaczać należy cały dzień - lub kilka dni.

W przeciwieństwie do nauki np. języków obcych, gdzie 10 godzin zajęć w tygodniu należy rozbić na pięć dni po dwie godziny, w wypadku przeprowadzania gier lepiej jest przeznaczyć na zajęcia jeden intensywny dzień pracy lub co najwyżej dwa dni po pięć godzin. Pobudzanie, któremu poddają się uczestnicy umożliwia tak dalece posuniętą intensyfikację zajęć. Wręcz przeciwnie. W przeciwieństwie do tradycyjnego nauczania dłuższa przerwa bywa szkodliwa dla dynamiki procesu - uczestnicy dystansują się, tracą zaangażowanie, a przez to i chęć kontynuacji zajęć. Często w takiej sytuacji występuje ogromna różnica pomiędzy podejściem uczestników gier konkurencyjnych: zespoły wygrywające chcą "koniecznie" kontynuować grę, podczas gdy przegrywający uważają, że "już wystarczy". Również przerwy w ciągu dnia muszą być dostosowane do sytuacji w grze; jeśli gra wciągnęła uczestników, zawsze gotowi będą np. godzinę później zjeść obiad. Dlatego też o rozkładzie zajęć na bieżącą decyduje prowadzący /kierownik zespołu prowadzącego/. Zazwyczaj można określić pewien plan ramowy, który jest na bieżąco modyfikowany.

Podsumowanie gry - wielu dydaktyków wykorzystujących gry w kształceniu uważa ten etap na najistotniejszy. Ponieważ właśnie w trakcie podsumowania stwarza się możliwość odniesienia sytuacji z gry do własnych doświadczeń, do praktyki składa się ono z:

a/ refleksji i ocen uczestników,

b/ analizy zajęć dokonywanej przez prowadzących.

W trakcie podsumowania, a zwłaszcza dyskusji wybuchających żywo pomiędzy uczestnikami i prowadzącymi należy starannie oddzielać trzy zagadnienia:

1. Odniesienia gry do rzeczywistości,
2. Działanie uczestników w grze - skuteczność i racjonalność,
3. Wnioski wypływające z zajęć.

Etap ten jest niezbędny refleksji nad doświadczeniami wpływającymi z gry, uogólnienia ich i wyciągnięciu wniosków dla własnych działań. Dlatego też niedopuszczalna jest rezygnacja z tego etapu z przyczyn "braku czasu". To, że prowadzący i uczestnicy często nie mieszczą się w założonym czasie wynika zazwyczaj z nieegzekwowania dotrzymywania terminów częściowych działań. Etap podsumowania pełni rolę nie tylko intelektualną, ale również emocjonalną. Obowiązkiem prowadzących zajęcia jest bowiem również "odreagowanie" uczestników przez odsunięcie postrzegania uczestników się wzajemnie jako "wygranych" i "przegranych". Nawet w środowisku dorosłych emocjonalnie ludzi silnie akcentować należy ćwiczebny charakter sytuacji i cel zajęć, jakim jest stworzenie okazji uczenia się przez obserwację działań własnych i kolegów, a nie rozstrzyganie kto jest "lepszy", a kto "gorszy".

Podsumowanie

Pomimo wszelkie zalety gier jako metody kształcenia, wykorzystanie ich w doskonaleniu kadr ma nadal charakter incydentalny. Warto więc przypomnieć opinię J.B. Brunera - amerykańskiego psychologa i dydaktyka zajmującego się doskonaleniem metod kształcenia:

"Dzięki grom dzieci /i nie tylko dzieci - P.J.D./ mogą się daleko posunąć w rozumieniu języka, organizacji społecznej i innych aspektach życia ludzi; jak już wspominaliśmy gry mogą przyczynić się również do wyrobienia pewnych pojęć o teorii tych zjawisk. Nie wiemy jeszcze jak daleko skuteczne okażą się nasze gry, ale poddamy je starannym próbom. Stanowi bowiem znakomitą metodę skłaniania do aktywnego uczestnictwa w procesie uczenia się - jako aktorzy, nie zaś tylko jako widzowie^{15/}.

Gry należą do najbardziej pracowitych metod kształcenia /zwłaszcza w fazie projektowania/. Niemniej jednak jakościowo inny, wyższy poziom pracy uczestników, płynąca stąd satysfakcja uczestników, prowadzących zajęcia i organizatorów czynią ten wysiłek wartym podjęcia.



Bibliografia

1. J. Bogusz - Metody aktywizujące studentów w procesie dydaktycznym szkoły wyższej PWN, Warszawa 1978.
2. Cz. Kupisiewicz - Podstawy dydaktyki ogólnej, PWN, Warszawa 1980.
3. K. Kruszewski - Gdy dydaktyczne - zarys tematu. Kwartalnik Pedagogiczny Nr 2/1984.
4. T. Tyszka - Konflikty i strategie - niektóre zastosowania teorii gier. WNT, Warszawa 1978.
5. H. Aebli "Dydaktyka psychologiczna" Warszawa 1982 r.
6. A. Wilson - "The Bomb and the Computer-War gaming for..." "Nowy Jork 1968.
7. P.A. Rotmistrz - "Historia sztuki wojennej..." Warszawa 1956.
8. I.M. Syrożezyn - "Igra w rabiczoje wremia" Ekonomika" i organizacja promyszlennowo proizvodstva" 6/78.
9. M. Maurias-Bousquet - "Technika pedagogiczna przyszłości - gry symulacyjne" w "Nowoczesność w kształceniu..." Warszawa 1979.
10. M. Grelik - "Gry strategiczne" "Wektory" nr 12/1978.
11. K. Gębarski - "Symulacja w projektowaniu przedsięwzięć i szkoleniu" "Doskonalenie Kadr Kierowniczych" nr 1/76.
12. E. Trembowelska - ćwiczenia z zadaniem zastępczym Oświata Dorosłych.
13. K. Szymański - "Gra NIM", "Matematyka" 1977.
14. G.B. Kocetków "Igra - ekzamen na biznesmena" Ekonomika i organizacja promyszlennego proizvodstva" 3/79.
15. Jerome S. Bruner - "W poszukiwaniu teorii nauczania" PIW Warszawa 1966 s. 138.

