

## WYKORZYSTANIE GIER DYDAKTYCZNYCH PODCZAS LEKCJI W LESIE

Hanna Będkowska

### Abstrakt

Na sukces *lekcji w lesie* składa się wiele czynników, między innymi zastosowanie odpowiednich metod nauczania. Nie ma metod, które byłyby jedynie właściwe, ponieważ każda z nich ma swoją specyfikę. Wśród różnych metod, na uwagę zasługują gry dydaktyczne. Ze względu na ścisły związek zajęć terenowych ze środowiskiem, nie mogą być one stosowane jako metoda podstawowa, jednak oddają duże usługi jako metoda pomocnicza, wzmacniająca efekty dydaktyczne.

Zastosowaniu gier dydaktycznych podczas *lekcji w lesie* powinna towarzyszyć pełna świadomość możliwości, jakie stwarza ich przeprowadzenie. Metoda ta bez powiązań z celami, treściami, ramami organizacyjnymi, a przede wszystkim z potrzebami ucznia i preferencjami nauczyciela nie ma wielkiej wartości. Problem ten zostanie rozwinięty w dalszej części referatu.

## IMPLEMENTING OF DIDACTIC GAMES DURING THE LESSON IN THE FOREST

### Abstract

To make *the lesson in the forest* successful there are many factors to fulfill, among others application of relevant methods of teaching. There are no methods which could be only right at the time, as each of them is specific. Among various methods, it is worth to mention didactic games. Due to close relation of outdoor classes with the environment, they cannot be used as the basic method, yet, they can be quite valuable as auxiliary one supporting the didactic effects.

To use didactic games during the lesson in the forest one should be fully aware of the possibilities given by their running. This method, without its connection with aims, contents and structure of the lesson and mostly with children needs and teachers preferences, does not have much value. This problem is elaborated further in the paper.

Podczas *lekcji w lesie*, leśnik prowadzący zajęcia staje się nauczycielem. Jego zadaniem jest nauczanie, pomaganie w procesie uczenia się dzieciom, młodzieży oraz dorosłym. Czy leśnicy są świadomymi i skutecznymi nauczycielami? W jaki sposób stymulują u uczestników *lekcji w lesie* proces uczenia się? Czy zdają sobie sprawę z tego, że specjaliści z różnych dziedzin (psycholodzy, antropolodzy, lingwiści, neurofizjolodzy, filozofowie i in.) wciąż usiłują zrozumieć, w jaki sposób funkcjonuje umysł i jak ludzie zdobywają wiedzę i umiejętności?

Wielu leśników-edukatorów oczekuje *przepisu* na uniwersalną *lekcję w lesie*. Czy jego opracowanie jest możliwe? Na wysokim poziomie ogólności – tak, jednak w codziennej praktyce taki przepis nie zdałby egzaminu. Wyobraźmy sobie sytuację, że do leśnego ośrodka edukacyjnego przyjechało na zajęcia pięć grup. Nauczyciele sprecyzowali temat spotkania (swoje oczekiwania) – *Rozpoznawanie drzew*.

- Leśnik 1. – przeprowadził prezentację multimedialną.
- Leśnik 2. – przeprowadził prezentację w terenie, na żywych okazach drzew.
- Leśnik 3. – przygotował uczniom materiały źródłowe (książki, atlasy...) i uczniowie sami przygotowali prezentacje.
- Leśnik 4. – pomagał uczniom w tworzeniu zielnika.
- Leśnik 5. – zorganizował uczniom grę dydaktyczną, podczas której ćwiczyli umiejętność rozpoznawania drzew.

Podczas tych pięciu lekcji leśnicy pomagali uczniom w procesie uczenia się, lecz za każdym razem wykorzystywali inną metodę. Leśnicy 1. i 2. wykorzystali metody podające. Leśnicy 3., 4. i 5. starali się pobudzić uczniów do aktywności – zorganizowali proces uczenia się i uczniowie samodzielnie dochodzili do wiedzy.

W swojej działalności edukacyjnej leśnicy nieustannie stykają się z problemem wyboru odpowiedniej metody. Dlaczego opisani powyżej leśnicy wykorzystali taką, a nie inną metodę? Być może takie są ich preferencje. Być może o zastosowanie tych metod prosili nauczyciele. Coraz częściej precyzują oni swoje oczekiwania – informują leśników o celach lekcji, oczekiwanych treściach, wpływają na organizację zajęć, sugerują wybór metody. Poza tym samo życie rodzi tak bardzo różne sytuacje, że opracowanie jednego modelu – *przepisu* nie jest możliwe. Na przykład nagle załamanie pogody wpływa na zmianę organizacji lekcji terenowej i zamiast biegu terenowego odbywają się zajęcia w izbie edukacyjnej.

W przypadku leśników (w odróżnieniu od nauczycieli) problem wyboru odpowiedniej metody jest jeszcze bardziej skomplikowany, ponieważ nie znają uczestników spotkania. Podczas najczęściej dwugodzinnej lekcji muszą rozpoznać poziom wiedzy, zmotywować grupę, utrzymać dyscyplinę oraz zrealizować temat. Poruszyłam ten wątek, aby podkreślić fakt, że edukator musi (powinien) nieustannie dokonywać trudnych wyborów i zastanawiać się nad sposobami i metodami, za pomocą których zachęci uczestników *lekcji w lesie* do nauki.

Pedagodzy nieustannie opracowują nowe programy oraz zasady właściwego nauczania. Starając się przygotować na wyzwania XXI wieku łączą wszystko, czego uczy obserwacja wczesnego dzieciństwa, badania mózgu, przemysł rozrywkowy, reklama, telewizja, muzyka, taniec, film, sport, sztuka oraz elektroniczne multimedia. Z przeprowadzonych badań i doświadczeń wynika, że wszystkie dobre programy edukacyjne i szkoleniowe opierają się na sześciu głównych zasadach (Dryden G., Vos J. 2000):

- właściwy stan ducha i umysłu,
- sposób prezentacji tematu, który angażuje wszystkie zmysły i jest jednocześnie odprężający, zabawny, zróżnicowany, stymulujący i utrzymany w szybkim tempie,
- twórcze i krytyczne myślenie, które pomoże w *wewnętrznym przetwarzaniu* informacji,

- aktywizowanie dostępu do zapamiętanego materiału za pomocą gier, skeczy i zabaw oraz praktycznego działania,
- praktyczne zastosowania i powiązania zdobytej wiedzy,
- regularne sesje powtórkowe i oceniające, a przy okazji *świętowanie* osiągnięć w nauce.

Nauczyciel, który zadba o jednoczesne spełnienie tych wszystkich sześciu warunków oraz wprowadzi radość procesu nauki i nie będzie wyłącznie wykładownicą, lecz osobą, która potrafi zaangażować uczniów – odniesie sukces.

Dotyczy to również zajęć poza murami szkoły, np. *lekcji w lesie*. Zajęcia terenowe nie są w szkole codziennością. Odbywają się najczęściej raz w roku szkolnym – wiosną lub jesienią. Z tego też powodu należy dołożyć wszelkich starań, aby tej okazji edukacyjnej nie zmarnować i dodatkowo pozostawić w pamięci uczniów miłe wrażenia. Pomaga w tym między innymi zastosowanie gier i zabaw, które bardzo uatrakcyjniają *lekcje w lesie*.

Inną przyczyną przemawiającą za ich wykorzystaniem jest konieczność stosowania przemienności metod. Gry dydaktyczne doskonale nadają się do podziału *lekcji w lesie* na mniejsze części. Wplecenie gier i zabaw w tok lekcji umożliwia *zmianę rytmu*. Unika się w ten sposób monotonię. Udowodniono, że lekcje dzielone na fragmenty łatwiej przyswoić. Uczniowie najlepiej zapamiętują informacje podawane na początku i na końcu jakiegoś etapu zajęć. Przemienność metod stwarza okazję do wielu początków i wielu końców (Dryden G., Vos J. 2000).



**Fot. 1.** Uczniowie posługując się prostym kluczem samodzielnie określają nazwy drzew (fot. A. Będkowska)  
*Photo 1.* Using a certain key students are able to give tree names

Gry dydaktyczne oddają duże usługi jako metoda pomocnicza: rozwijają zainteresowania uczniów, wpływają na łatwiejsze przyswojenie nowych terminów, utrwalenie wiadomości i kształtowanie pojęć. Gry i zabawy pobudzają aktywność, uczą pokonywać trudności. Oprócz pierwiastków intelektualno-poznawczych, zawierają również emocjonalne (Cichy D. 1990).

Nauczyciel ukierunkowany na uzyskiwanie najlepszych efektów stara się przeprowadzić grę w odpowiedniej sytuacji dydaktycznej. Należy również przygotować niezbędne pomoce: środki dydaktyczne i materiały pomocnicze. Zapewniają one optymalny przebieg gry. W planie lekcji należy przewidzieć czas na wprowadzenie do gry, rozstrzygnięcie wyniku i jej podsumowanie. Ważne jest również w jakiej fazie lekcji gra będzie przeprowadzona: w fazie przygotowawczej, wykonawczej czy podsumowującej (Cichy D. 1990).

Faza przygotowawcza jest początkiem lekcji, przygotowaniem do procesu kształcenia. Uczniom uświadamiany jest cel działania. Pobudzana jest pozytywna motywacja do osiągnięcia tego celu. Gra dydaktyczna może być zastosowana w celu przypomnienia pewnych informacji, a jednocześnie zainteresowania uczniów tematem lekcji.

Faza wykonawcza jest tą częścią lekcji, w której uczniowie zdobywają nowe informacje, nabywają nowe umiejętności. Gra może tu być narzędziem do wykonywania różnych zadań, których realizacja wymaga przyswojenia sobie przez uczniów wiedzy gotowej:

- zadań, których wykonanie wymaga umiejętności zarówno praktycznych, jak i intelektualnych (np. obserwacja, posługiwanie się dawniej poznaną wiedzą w nowych nieskomplikowanych sytuacjach);
- zadań, które zmuszają do wytworzenia nowych informacji w sytuacjach skomplikowanych, a u ucznia wykonującego takie zadanie zachodzi twórcze myślenie (dywergencyjne);
- zadań wymagających ocen przydatności nowo poznanych informacji, okazania emocjonalnego do nich stosunku, oceniania zdarzeń, zjawisk itp.

Podczas fazy podsumowującej (kontrolnej) następuje sprawdzenie stopnia zrozumienia nowo poznanego materiału, podsumowanie, podkreślenie struktur wiedzy, związków i zależności oraz zadanie pracy domowej. Gry zastosowane w tej fazie powinny być tak dobrane, aby utrwalały te treści, które odpowiadają rozwijaniu czynności poznawczych uczniów, kształtowaniu postaw i systemu wartości założonych w celach lekcji. W tej fazie gry dydaktyczne mają szczególne znaczenie przy utrwalaniu terminów i pojęć.

Dobór gry zależy od wielu czynników, głównie od tematu, celu lekcji, innych metod dydaktycznych wykorzystanych podczas zajęć, od umiejętności i wieku uczniów. Należy wyraźnie określić cel, w spełnieniu którego ma pomóc jej zastosowanie. Gry dydaktyczne są metodą wspomagającą osiągnięcie celów zajęć. Treści gry powinny być starannie dobrane i logicznie powiązane z treściami *lekcji w lesie*. Ponadto należy mieć na uwadze, aby wiązać treści nauczania z zakładanymi wymaganiami, jakie zamierza się stawiać uczniom w stosunku do opanowania tych treści (Będkowska H. 2006).

Treści gry powinny być dostosowane do możliwości intelektualnych uczniów. W *lekcji w lesie* uczestniczą grupy uczniów, reprezentujące różne poziomy edukacyjne.

W związku z tym fachowa, specjalistyczna wiedza musi być odpowiednio modyfikowana do poziomu nauczania zintegrowanego (klasy 1 – 3 szkoły podstawowej) oraz do poziomu nauczania przyrody (klasy 4 – 6 szkoły podstawowej) lub biologii (gimnazjum i szkoły ponadgimnazjalne) (Będkowska H. 2006).

Podczas nauki w szkole uczniowie zaznajamiają się z kluczowymi faktami, prawami i prawidłowościami pozostającymi w ścisłym logicznym i merytorycznym związku ze sobą. Prawidłowo zorganizowany proces nauczania i uczenia się prowadzi do powstania wiedzy strukturalnej. Planując grę, należy położyć nacisk na wkomponowanie jej w istniejące struktury pojęciowe, aby wykorzystać myślenie strukturalne. Można w ten sposób doprowadzić do znacznego zwiększenia efektywności uczenia się, gdyż *wszystkie procesy uczenia się, wszelka pamięć dochodzą do skutku jedynie w oparciu o struktury istniejące uprzednio*. Izolowane informacje, nie tworzące systemu, nie wskazujące logicznych i rzeczowych powiązań z innymi wiadomościami bardzo trudno się przyswajają (Stawiński W. 2006).

Nauczyciel planujący przeprowadzenie gier i zabaw nie powinien zapominać o dydaktycznej transformacji wiedzy biologicznej. W najprostszych przypadkach polega ona na upraszczaniu informacji naukowych i języka ich przekazu poprzez dokonywanie elementaryzacji lub dydaktycznej redukcji.

Elementaryzacja treści nauczania polega na ograniczaniu liczby przekazywanych informacji, upraszczaniu terminologii i słownictwa oraz na prostej budowie zdań. Język przekazu dostosowuje się do możliwości intelektualnych uczniów. W praktyce nie jest to łatwe, ponieważ wymaga niejednokrotnie posługiwania się zastępczymi określeniami i uproszczonymi wyjaśnieniami oraz ograniczenia nauczania do podstawowych wiadomości biologicznych. Elementaryzacja niesie ze sobą niebezpieczeństwo deformacji wiedzy biologicznej.

Dydaktyczna redukcja polega na upraszczaniu treści nauczania, a więc struktur budowy, procesów i zjawisk biologicznych przy zachowaniu zakresu ich ważności. Pomija się przy tym wiele zbędnych – na danym szczeblu nauczania – elementów i szczegółów.

Zdarzają się również podczas gier dydaktycznych, w których uczestniczą uczniowie szkół ponadgimnazjalnych (rzadziej gimnazjum) takie sytuacje, które wymagają przeprowadzenia dydaktycznej reorganizacji i rekonstrukcji. Wiążą się one z przedstawianiem zagadnień biologicznych w szerszym kontekście przyrodniczym, społecznym, środowiskowym, ekonomicznym, etycznym, a nawet historycznym. Cechuje je zwykle odmienne podejście od występującego w uczniowskich podręcznikach. Czasami konieczne jest dokonywanie daleko idącej przebudowy wiedzy biologicznej i środowiskowej udostępnianej uczniom. Zmienia się wówczas strukturę tych wiadomości, uzupełnia je nowymi elementami ważnymi ze względów dydaktycznych i wychowawczych. W efekcie dochodzi do całkiem nowego ujęcia treści nauczania.

Dla leśnika przeprowadzającego gry i zabawy, prawidłowe dokonywanie dydaktycznej transformacji wiedzy biologicznej nie jest prostym zadaniem. Składa się na to kilka przyczyn: transformacja taka wymaga dobrej znajomości założeń podstaw programowych i konkretnego programu nauczania biologii; ważna jest poprawna ich interpretacja pozwalająca na właściwe sformułowanie celów nauczania;

leśnik nie zawsze jest w stanie określić wiedzę wyjściową uczniów, niezbędną do zrozumienia nowo poznanych zagadnień. Dlatego tak ważna jest współpraca leśnika z nauczycielem już na etapie planowania *lekcji w lesie*.

Podczas podsumowania jest czas na refleksję i zastanowienie się nad tym, co zdarzyło się podczas gry dydaktycznej. W tym miejscu ważny może być komentarz osoby prowadzącej zajęcia. Powinien się wiązać z celami lekcji oraz pytaniami, które uczniowie stawiali podczas obserwacji i wykonywania zadań. Jeżeli grę dydaktyczną organizował leśnik, taki komentarz może być niezwykle istotny dla nauczyciela. Wiedza leśnika jest konieczna, aby zbliżyć uczniów do wiedzy naukowej, podręcznikowej, ustrukturyzować ją, zbudować pomost pomiędzy tym, co konkretne (i wydarzyło się w lesie), a tym co abstrakcyjne *podręcznikowe*.

Gry dydaktyczne są w stosunku do innych metod mniej spopularyzowane, a ich rola podczas *lekcji w lesie* jest niedoceniana. Jedną z przyczyn jest fakt, że w Polsce nie powstał jeszcze rynek gier dydaktycznych. Metoda ta jest jednak skuteczna i warto ją stosować, nawet pomimo trudu włożonego w pracochłonne przygotowania. Gry i zabawy warto przeprowadzać podczas *lekcji w lesie* tym bardziej, że pedagodzy podkreślają potrzebę przywrócenia w procesie nauczania radosnego poczucia zabawy, które towarzyszy zdobywaniu wiedzy we wczesnym dzieciństwie (Dryden G., Vos J. 2000). Przeprowadzone badania pozwoliły wyodrębnić kilka słów lub pojęć, które wypowiedzieli ludzie zapytani o to, co im kojarzy się ze słowem *nauka*: nuda, egzaminy, zadanie domowe, strata czasu, kara, oderwanie od rzeczywistości, zostawanie po lekcjach, nienawiść i strach. Zapytane o to samo czteroletnie dzieci chodzące do dobrego przedszkola odpowiadają, że świetnie się bawią. Wszak pracą dzieci jest zabawa i uczą się poprzez wszystko, co robią. Nie dziwi więc, że postępowi nauczyciele starają się na nowo wprowadzić radość do procesu nauki. Dla leśników-edukatorów, ma to jeszcze jedno istotne znaczenie. Łatwiej jest wpływać na postawy i przekonania społeczeństwa, któremu las kojarzy się np. z fantastyczną wycieczką szkolną.

## Literatura

- Będkowska H. 2006. *Gry i zabawy w lesie*. Agencja Reklamowo-Wydawnicza A. Grzegorzyczyk, Warszawa.
- Cichy D. 1990. *Gry dydaktyczne w nauczaniu biologii w szkole podstawowej*. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
- Dryden G., Vos J. 2000. *Rewolucja w uczeniu*. Wydawnictwo Moderski i S-ka, Poznań.
- Stawiński W. red. 2006. *Dydaktyka biologii i ochrony środowiska*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.

**Hanna Będkowska**

Centrum Edukacji Przyrodniczo-Leśnej

LZD SGGW

bedkowska.lzd@interia.pl