

eifl

knowledge without boundaries

Zagraj i ucz się

Biblioteka Publiczna A. i M. Miskiniai w Uciane
Litwa, marzec 2011 r.



Niniejsze studium przypadku powstało na podstawie informacji dostarczonych w marcu 2011 r. przez Bibliotekę Publiczną A. i M. Miskiniai w Uciane. Studium zostało opracowane przez EIFL-PLIP dla potrzeb procesu powielania doświadczeń.

STRESZCZENIE

NOWATORSKI POMYSŁ

Bibliotekarze byli zaniepokojeni, że niektóre dzieci nie chodzą do szkoły. Część z nich zamiast do szkoły wolała za to przychodzić do biblioteki, by grać w gry komputerowe. Postanowili więc wykorzystać nowoczesne technologie do stworzenia gry komputerowej, która zachęciłaby dzieci do ponownego zainteresowania się szkołą.

PROJEKT

Znaczna liczba dzieci w okręgu uciańskim nie chodzi do szkoły, ale chętnie przychodzi do biblioteki. Dzieci nie uczęszczające do szkoły narażone są na niebezpieczeństwo sięgnięcia po narkotyki i popełniania przestępstw. Biblioteka wspólnie z nauczycielami i władzami szkolnymi stworzyła grę komputerową zachęcającą dzieci do ponownego zainteresowania szkołą.

NAJWAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA

- Pomyślne stworzenie gry edukacyjnej i przetestowanie jej z dziećmi.
- Przyciągnięcie dzieci – w grę gra 983 dzieci i młodzieży. Gra przyciągnęła zarówno dzieci, które nie chodzą do szkoły, jak i te, które do niej uczęszczają, ale chcą poprawić swoje stopnie.
- Zdobywanie zaufania nauczycieli. Miało to zasadnicze znaczenie, ponieważ nauczyciele musieli uwierzyć w wartość gry jako narzędzia do nauki, by móc zdecydować o uwzględnieniu zdobywanych w niej punktów w ocenie nauki szkolnej dzieci.
- Zmotywowanie 13 szkół do wzięcia udziału w projekcie oraz 13 nauczycieli do administrowania grą w charakterze wolontariuszy.
- Zwrócenie na siebie uwagi lokalnych i krajowych władz oświatowych – w tym Ministerstwa Oświaty – które również są zainteresowane grą.



STUDIUM PRZYPADKU – „ZAGRAJ I UCZ SIĘ”

WPROWADZENIE

Okręg uciański, położony w północno-wschodniej Litwie, liczy 47 611 mieszkańców. Obsługiwany jest przez bibliotekę publiczną mającą 25 filii w miastach i wioskach. W 2008 r. został otwarty nowy budynek głównej biblioteki. Liczba osób odwiedzających bibliotekę, w tym dzieci, jest coraz większa. Przyciąga je jasne otoczenie, atmosfera komfortu, nowoczesne technologie i bezpłatne usługi.

W okręgu uciańskim w 17 szkołach uczy się 6 368 dzieci. Jednak nie wszystkie dzieci odnoszą sukcesy, a niepowodzenia są jedną z głównych przyczyn nieuczęszczania przez dzieci do szkoły. Inne powody opuszczania szkoły to problemy w domu, gdzie rodzice nie dbają o swoje dzieci; treści nauczania nie są interesujące, a niektóre dzieci stwarzają problemy wychowawcze. Dzieci niechodzące do szkoły narażone są na ryzyko uzależnienia się od narkotyków czy alkoholu oraz zagrożenie przestępczością.

Internet i komputery stają się popularne wśród dzieci i w bibliotekach uciańskich gwałtownie wzrasta liczba dzieci z nich korzystających. Ich zainteresowanie jest rzeczą pozytywną, jednak bibliotekarze są zaniepokojeni faktem, że wiele dzieci w czasie lekcji szkolnych gra w bibliotece w gry komputerowe i może kłamać, kiedy pyta się je o szkołę. Próbowano stosować kary i zakazy, ale nie przyniosły one skutku. Bibliotekarze uznali, że konieczne jest wspólne działanie szkół i bibliotek.

OPIS PROJEKTU

Celem projektu jest wykorzystanie technologii pozwalającej dzieciom na poprawę wyników w nauce i zapobieganie opuszczaniu przez nie szkoły. Obejmuje to angażowanie dzieci stwarzających problemy w działania, które motywują je do nauki, szukania akceptacji, doceniania szkoły i uczęszczania na lekcje. Wiąże się to ze zmianą podejścia do roli, jaką odgrywają biblioteki w procesach formalnej edukacji, oraz współpracą ze strony szkół.

Głównym celem projektu jest stworzenie gry edukacyjnej, w którą można grać na komputerze, pozwalającej dzieciom na zdobywanie nowej wiedzy i umiejętności związanych z realizowanym dla nich programem szkolnym oraz zdobywanie w trakcie gry punktów uwzględnianych w formalnej ocenie szkolnej.

Osoby uczestniczące w projekcie to dzieci, które opuszczają zajęcia szkolne, nauczyciele, pracownicy instytucji oświaty zaangażowani w programy zapobiegania problemom wśród dzieci, bibliotekarze oraz rodzice, którzy są odpowiedzialni za zachowanie swoich dzieci.

OSIĄGNIĘCIA I REZULTATY

- Zadania stawiane w ramach gry związane są z programem szkolnym realizowanym dla uczniów klas V-VII. Poziomy w grze odpowiadają klasom. Jest pięć gier związanych z przedmiotami: matematyką, językiem litewskim, historią, naukami przyrodniczymi i wiedza praktyczną. Język angielski został włączony do innych przedmiotów. Na każdym poziomie gry dzieci uczestniczą w turnieju, który dotyczy wszystkich przedmiotów.
- Gra wymaga szybkości i współzawodnictwa. Dzieci mogą porównywać wyniki i uzyskane punkty z innymi graczami. Motywuje je to do wkładania większego wysiłku w grę.
- Zawartość gry ma charakter dynamiczny. Niektóre zadania zawsze się zmieniają i to wywołuje u dzieci ciekawość. Inne zadania powtarzają się i pomagają dzieciom w zapamiętywaniu.
- Stworzyliśmy szeroką gamę zadań (1 900 zadań), dzięki czemu dzieci nie znużą się.
- Włączyliśmy specjalne elementy zachęcające dzieci do uczęszczania na lekcje i komunikowania się z nauczycielami. Dzieci mogą znajdować rozwiązania i wypełniać niektóre zadania tylko z pomocą nauczycieli.
- Punkty uzyskane podczas gry są dodawane do formalnych ocen szkolnych. Aby móc to zrealizować, stworzyliśmy metodę porozumiewania się pomiędzy nauczycielami i uczniami na zasadzie zabawy. Dzieci za uzyskane punkty dostają naklejki, które wklejają do specjalnych „dzienniczków”. Pokazują one nauczycielom dzienniczki jako dowód osiągniętych wyników.

W projekcie bierze udział trzynaście szkół, które opracowały sposób uwzględniania wyników osiągniętych w grze w systemie ocen szkolnych. W każdej szkole pracujący na zasadzie wolontariatu koordynator gry (nauczyciel) kieruje graczami za pośrednictwem procesu zdalnego administrowania. Koordynator komunikuje się z dziećmi i działa jako pośrednik pomiędzy nimi a nauczycielami przedmiotów.

„Nauczyłem się wielu ważnych rzeczy z biologii i poprawiła się trochę moja wiedza z języka litewskiego. Wspaniałe było to, że mogłem sprawdzić swoją wiedzę. Ta gra pomaga mi w łatwiejszym zapamiętywaniu! Dzięki niej poprawiłem wyniki w trymestrze – uczymy się przez zabawę!”

- Tautvydas, VI klasa

PROBLEMY I WYZWANIA ZWIĄZANE Z WDRAŻANIEM

Przed rozpoczęciem wdrażania trudno było zorientować się, jak gra będzie ostatecznie wyglądać. Opracowaliśmy ją, konsultując się z nauczycielami, psychologami i specjalistami w dziedzinie oświaty oraz prowadząc dyskusje podczas fazy wdrażania. Stwierdziliśmy, że:

- Potrzebujemy stworzyć więcej zadań niż było to pierwotnie planowane, aby dzieci nie znudziły się podczas gry. Postanowiliśmy stworzyć więcej zadań i wprowadzić je na różnych etapach.
- Po zasięgnięciu porady u ekspertów w dziedzinie szkoleń i psychologów zmieniliśmy strukturę gry. Poradzono nam zorganizowanie zadań w nietradycyjny sposób - jako gier dotyczących danego przedmiotu, gier typowych dla danego poziomu oraz turniejów - aby gra była bardziej ambitna. Zadania dotyczące języka angielskiego włączyliśmy do gier dotyczących innych przedmiotów, ponieważ doświadczenia nauczycieli pokazały, że dzieci mające trudności z nauką łatwiej przyswajają sobie języki obce w połączeniu z innymi przedmiotami i zadaniami praktycznymi. Aby połączyć naukę z prawdziwym życiem, dodaliśmy jeszcze jeden przedmiot pozwalający na praktyczne zastosowanie zdobywanej wiedzy.

STRATEGIE, TAKTYKI I NARZĘDZIA

Zasadnicze znaczenie miały efektywne relacje ze wszystkimi partnerami – szczególnie z Uciańskim Centrum Edukacji, które odpowiada za wdrażanie nowatorskich rozwiązań w szkołach i podnoszenie kwalifikacji nauczycieli. Przy wdrażaniu nowatorskiego rozwiązania z udziałem nauczycieli ważne jest wsparcie ze strony instytucji, której oni ufają. Uciańskie Centrum Edukacji pomogło wyjaśnić grę nauczycielom, a bez ich poparcia wdrożenie byłoby skomplikowane, a nawet niemożliwe. Aby projekt mógł odnieść sukces, nauczyciele musieli przekonać się do korzyści płynących z nowatorskiego rozwiązania.

Praca zespołowa – bibliotekarze, pedagodzy, psychologowie, pracownicy opieki społecznej i programiści pracowali wspólnie. Łącząc wiedzę i doświadczenie, byliśmy w stanie stworzyć grę, która miała mieć charakter edukacyjny, miała motywować dzieci i pomagać w rozwiązywaniu problemów wychowawczych.

Inicjatywa nauczycieli i ich praca na zasadzie wolontariatu – w projekcie uczestniczy 13 szkół znajdujących się w miastach i wioskach. W każdej ze szkół nauczyciele pełnią rolę koordynatorów na zasadzie wolontariatu.

Elastyczność gry – zadania występujące w grze można w dowolnym czasie odświeżać, zmieniać lub usuwać. Ponadto istnieje system zdalnego administrowania, który pomaga nauczycielom śledzić udział dzieci w grze.

NAJWAŻNIEJSZE KORZYŚCI

Wybraną przez nas grupę docelową stanowiły dzieci, którym nauka nie szła dobrze, które sprawiały trudności wychowawcze i opuszczały szkołę. W działających na terenie okręgu szkołach jest około 1 590 uczniów V, VI i VII klasy i tylko niektórzy z nich stwarzają problemy. W związku z tym zaplanowaliśmy, że z gry skorzysta około 300-400 użytkowników. Jednakże statystyki prowadzone w ramach systemu administrowania grą pokazują, że obecnie mamy 983 użytkowników: 309 uczniów V klasy, 228 uczniów VI klasy i 263 uczniów VII klasy (183 użytkowników nie podało, w której są klasie). Osiągnięte przez nas rezultaty pokazują, że gra przyciąga różne dzieci w różnym wieku.

Co mówią dzieci

Dzieci, zapytane, dlaczego grają w tę grę, dają wiele różnych odpowiedzi:

„Gra ustrzegła mnie przed otrzymaniem złego stopnia w trymestrze. Dzięki niej mój nauczyciel języka litewskiego postawił mi 10, a na koniec dostałem 4”.

- Gwidas, V klasa.

„To ciekawe. Jednocześnie uczę się i gram. W klasie próbujemy ze sobą współzawodniczyć i sprawdzamy, kto wie więcej. Na koniec trymestru udało mi się dostać lepsze stopnie. Teraz gram więcej, aby mieć jeszcze lepsze stopnie. Kiedy powiedziałem o grze kolegom i koleżankom z klasy, to wszyscy się zainteresowali. Teraz razem z przyjaciółmi chodzimy do biblioteki, aby zagrać.

Czasem idziemy na konsultacje z nauczycielami”.

- Devidas, VII klasa.

„Historia! Ta gra mi pomogła. Mam lepszy stopień na koniec trymestru!

- Gytis, VII klasa.

„O [grze] Rywal dowiedziałam się od mojej młodszej siostry, która usłyszała o niej w szkole od nauczyciela i grając w nią zaczęła poprawiać swoje stopnie. Jestem już w X klasie, ale byłam ciekawa, jak się w nią gra, ponieważ było to coś nowego – wcześniej nie mieliśmy czegoś takiego. To jest łatwa do nauczenia się zabawa. Człowiek nigdy się nie nudzi, ponieważ cały czas dostaje nowe zadania i określony limit czasu, więc trzeba działać szybko. Najbardziej podoba mi się turniej, ponieważ są tam zadania ze wszystkich przedmiotów i zawsze jest coś, czego nie wiem, więc ciągle gram. Chociaż zadania przeznaczone są dla uczniów młodszych klas, to i ja również nauczyłam się kilku rzeczy. Gra pomaga mi w łatwiejszym zapamiętywaniu – w końcu zapamiętałam wszystkie kolory tęczy, wiem, jak wyglądają wojownicy rzymscy i wiem jeszcze ciekawsze rzeczy! Niektórzy z moich przyjaciół także zaczęli grać i czasami rywalizujemy między sobą o to, kto zdobędzie więcej punktów. Nie mam złych stopni w szkole, ale czasem brakuje mi tylko jednego lub pół punktu, aby dostać lepszy stopień. Dobrze byłoby mieć trochę dodatkowych punktów tak jak moja siostra, ale gram bez zarejestrowania się, ponieważ gra przeznaczona jest wyłącznie dla młodszych uczniów i moi nauczyciele nie uznają jej wyników. Mam nadzieję, że wkrótce powstanie również nowa wersja dla starszych uczniów!”

- Julija, X klasa

Na tym etapie nie jesteśmy pewni, ile dzieci grających w grę stanowi grupę stwarzającą problemy, z dwóch powodów: (i) przeprowadzanie ankiet wśród dzieci jest niezgodne

z prawem, oraz (ii) dzieciom nie mówi się, jakie są cele gry. Z czasem znajdziemy jednak sposób na wyjaśnienie tego z nauczycielami i innymi osobami.

Tworząc grę, przewidywaliśmy, że może ona zainteresować również dobrych uczniów. Nie spodziewaliśmy się jednak, że tak wielu zacznie w nią grać. Innym niespodziewanym rezultatem było to, że zainteresowała ona młodzież (starszych nastolatków).

Co mówią nauczyciele

Pracownicy instytucji oświaty i nauczyciele w Uciekanie uczestniczyli w różnych aspektach projektu. Opracowali koncepcję gry, scenariusz i zadania, system administrowania i oceny. Oprócz 13 nauczycieli, którzy jako wolontariusze koordynują grę, w projekcie uczestniczyli 53 nauczycieli matematyki, historii, języka litewskiego, nauk przyrodniczych i języka angielskiego, akceptując wyniki gry i zachęcając dzieci do grania w nią.

Rola nauczycieli jest bardzo ważna, ponieważ motywacja dzieci zależy od tego, czy nauczyciele akceptują wyniki. Większość nauczycieli przekazała pozytywną informację zwrotną na temat gry, ale jest kilku, którzy nie zgadzają się na akceptowanie wyników.

Aby lepiej zrozumieć postawy nauczycieli, przeprowadziliśmy badanie ankietowe w szkole podstawowej w Vyturiai. Oto podsumowanie jego wyników:

W szkole podstawowej w Vyturiai jest 611 uczniów i 49 nauczycieli. Dziesięciu nauczycieli uczących klasy V, VI i VII włączyło grę do swoich przedmiotów: matematyki (3 nauczycieli), nauk przyrodniczych (1 nauczyciel), historii (1 nauczyciel), języka litewskiego (3 nauczycieli) i języka angielskiego (2 nauczycieli). Pozostali nauczyciele nie biorą w tym udziału, ponieważ uczą inne grupy wiekowe lub uczą przedmiotów, które nie zostały uwzględnione w grze. Większość spośród nauczycieli nie uczestniczących w projekcie (23) deklaruje, że przyłączyliby się do niego, gdyby mieli taką możliwość. Pozostałych 16 nauczycieli bardziej się wahało.

W naszej ankiecie zapytaliśmy:

1. Jakie są sukcesy związane z grą?
2. Jakie są słabe strony gry?
3. Jakiego typu dzieci są najbardziej aktywnymi uczestnikami i dlaczego?
4. W jaki sposób projekt pomógł nauczycielom?
5. Jak oceniali oni dzieci?
6. Jakie są sugestie na przyszłość?

Sukcesy

Nauczyciele stwierdzili, że wiele dzieci zaczęło grać, co dało nowe możliwości oceniania dzieci mających trudności z nauką. Nauczyciele uznali również za sukces współpracę z biblioteką.

Nauczycielom podobał się mający charakter zabawy system zbierania naklejek. Ich zdaniem ważne jest to, że zadania są zróżnicowane w zależności od wieku oraz że obszary dotyczące różnych przedmiotów są ze sobą połączone.

Słabe strony

Nauczyciele uznali za słabą stronę ograniczony dostęp nauczycieli do systemu administrowania grą (dostęp mają tylko koordynatorzy-wolontariusze – jeden nauczyciel w każdej szkole). Większość nauczycieli stwierdziła, że chcieliby móc śledzić starania i postępy swoich uczniów.

Najbardziej aktywne dzieci

Nauczyciele stwierdzili, że w grę zaangażowane są dzieci mające różne zdolności. Chociaż celem było przyciągnięcie dzieci z problemami, to grać mogą wszystkie, które tego chcą. Zdaniem nauczycieli większość grających i najbardziej aktywnych graczy to chętni do nauki i dobrzy uczniowie (70% uczniów chętnych do nauki i dobrych uczniów). Mniej gra dzieci opornych lub dzieci z problemami (60% uczniów z problemami i uczniów opornych).

Nauczyciele są przekonani, że poziom aktywności dzieci w grze zależy od ich motywacji do nauki. Dzieci, którym zależy na ocenie i uczeniu się, będą najbardziej aktywne, a te, którym brakuje motywacji i większej pewności siebie, będą potrzebowały większej zachęty. Nauczyciele zauważyli, że dla dziecka z problemami najważniejszą rzeczą jest rozpoczęcie gry. Jeżeli dziecko zacznie grać i zostanie do tego zachęczone, to szybko zrozumie, że gra może mu pomóc.

W jaki sposób gra pomaga nauczycielom? Co mówią rodzice?

Wszyscy nauczyciele chcieli zobaczyć, w jaki sposób gra poprawi wyniki dzieci. Nauczyciele zaprezentowali również grę rodzicom. Nauczyciele stwierdzili, że rodzice generalnie są pozytywnie nastawieni, ale niektórzy martwią się o to, że ich dzieci spędzają przed komputerem wiele godzin. Jednakże z uwagi na to, że gra zachęciła dzieci do odwiedzania bibliotek, a nauczyciele oceniają ich postępy, mieli oni poczucie, że dzieci w wartościowy sposób spędzają czas w sieci.

Ocena

Nauczyciele odpowiadali, że ocena oparta na punktacji i system zbierania naklejek są dla nich do zaakceptowania. Podobało im się to, że nadal uwzględniane są osobiste oceny dokonywane przez nauczycieli i ich opinie.

Przyszłość

Nauczyciele sugerowali, że gra wymaga większej liczby zadań i ich większego zróżnicowania. Stwierdzili również, że uczniowie klas VIII, IX i X chcieliby mieć podobną grę. Wszyscy uważali, że gra powinna znajdować się w bibliotekach szkolnych.

„Anna, uczennica V klasy, dowiedziała się o grze od bibliotekarki. Gra tak bardzo ją zainteresowała, że biega do biblioteki codziennie, także w soboty. Za każdym razem, kiedy gra, dowiaduje się więcej i więcej zapamiętuje. Bardziej uważa na lekcjach, aby łatwiej było jej grać. Historia i matematyka to przedmioty, z którymi ma największe problemy. Gdy udaje jej się odnieść w grze sukces w tych przedmiotach, jest szczęśliwa i dumna. Gra naprawdę przydaje się dziewczynce: pomaga jej w koncentracji i zachęca do dalszego zdobywania wiedzy. Anna jest rozkojarzona, niekonsekwentna, a kiedy gra, koncentruje się lepiej na tym, co robi. Dziewczynka cieszy się z każdego osiągnięcia, a ja cieszę się, że mogę oceniać jej starania”.

- Nauczycielka (imię dziewczynki zostało zmienione w celu ochrony jej tożsamości)

Co mówią bibliotekarze

Biblioteka w Ucieńce ma trzy filie w mieście i 22 w wioskach i łącznie zatrudnia 65 bibliotekarzy. Dzieci – szczególnie mieszkające w wioskach – są najczęstszymi bywalcami bibliotek. W 2010 r. w bibliotekach okręgu zarejestrowanych było 3 048 dzieci, które łącznie odwiedziły je 89 849 razy. Duża liczba dzieci w bibliotekach stanowi czasem problem dla bibliotekarzy, ponieważ w ich odczuciu nie ma wystarczającej liczby zajęć pozwalających nastolatkom na własne środki wyrazu.

Bibliotekarze stwierdzili, że projekt i gra pomogły im rozwiązać ten problem, ponieważ:

1. Mogą oni zaproponować grę dzieciom, które nie są w stanie znaleźć dla siebie w bibliotekach alternatywnych zajęć. Grając w grę, mniej hałasują i nie przeszkadzają innym.
2. Przyczyniając się do zapobiegania opuszczaniu szkoły, gra oznacza dla bibliotekarzy możliwość uniknięcia podejmowania ekstremalnych działań, które w ich przekonaniu nie są dobre ani właściwe – takich jak wyrzucanie dzieci z bibliotek.
3. Gra zachęca do lepszej komunikacji pomiędzy bibliotekarzami i nauczycielami, pokazując nauczycielom, że biblioteka może odgrywać ważną rolę w procesie nauczania i zdobywania wiedzy.
4. Gra jest cenna i stanowi alternatywę dla innych - mniej wartościowych - gier komputerowych.

Aby dowiedzieć się, jaką różnicę stanowi ta gra dla bibliotekarzy, przeprowadziliśmy badanie ankietowe wśród 17 bibliotekarzy (7 pracujących w mieście i 10 na wsi). Oto podsumowanie odpowiedzi:

Mocne i słabe strony projektu i gry

Wszyscy bibliotekarze uznali za sukces to, że gra przyciągnęła do bibliotek jeszcze więcej dzieci. 12 bibliotekarzy stwierdziło, że największym problemem jest brak komputerów, na których dzieci mogłyby w nią grać, szczególnie w wioskach, gdzie biblioteki mają tylko 2-4 komputery. Wiele dzieci zapisało się na listy oczekujących na miejsce w grze. Bibliotekarze wiejscy informowali również, że wiadomości o grze dotarły do wiosek później, przez co były tam opóźnienia w jej uruchomieniu.

Dzieci, które grają

Zdaniem bibliotekarzy dobrzy uczniowie są bardziej aktywni niż ci, którzy mają problemy. W większych bibliotekach bibliotekarze mówili, że trudno jest ustalić dokładnie wśród grających dzieci liczbę dobrych uczniów i tych, którzy mają problemy. Jednakże w bibliotekach wiejskich, które znają dzieci osobiście, bibliotekarze mówili, że większość graczy to dobrzy uczniowie. Ich zdaniem, aby zachęcić dzieci mające problemy lub dzieci odporne, potrzebne jest podjęcie specjalnych działań.

Dodatkowa praca dla bibliotekarzy

Bibliotekarze stwierdzili, że nie muszą wkładać dodatkowego wysiłku w zainteresowanie dzieci grą. Wiele dzieci dowiedziało się o niej od kolegów i nauczycieli. W bibliotekach wiejskich, do których gra dotarła później, dzieci opowiadały nawet o niej bibliotekarzom i zachęcały ich do jej wprowadzenia.

Rozumienie zasad gry

Wszyscy bibliotekarze wskazywali, że dzieci szybko i łatwo pojmują zasady gry; bibliotekarze nie musieli im zbyt wiele wyjaśniać ani pomagać. Jednakże zarówno dla dzieci, jak i dla bibliotekarzy trudność stanowiło zrozumienie systemu punktacji oraz sposobu dokonywania oceny.

Korzystanie z książek

Bibliotekarze stwierdzili, że dzieci nie korzystają z książek, aby znaleźć odpowiedzi i rozwiązać problemy pojawiające się podczas gry, lecz zgadują lub uczą się, aby zapamiętać właściwe odpowiedzi. Ponadto dzieci rozmawiają ze sobą, pomagają sobie nawzajem, a prowadząc poszukiwania korzystają z Internetu – zazwyczaj wyszukiwarki Google.

Zmiany zachowań

Bibliotekarze zaobserwowali, że mniej dzieci gra w wojenne gry komputerowe i inne gry dostępne w sieci.

Czego bibliotekarze nauczyli się dzięki projektowi

Odpowiadając na pytania o to, czego sami się nauczyli, bibliotekarze deklarowali, że najważniejsza zdobyta przez nich wiedza dotyczy współpracy ze szkołami i innymi partnerami.

Większe korzystanie z komputerów

Po szkole dzieci biegają grać w grę. Często muszą czekać, ponieważ nie dla każdego z nich wystarcza komputera. Popularność, jaką cieszy się gra, pokazuje wzrost liczby dzieci korzystających z komputerów od czasu jej uruchomienia (listopad 2010).

Jak dotąd, rezultaty projektu przekroczyły nasze oczekiwania – w grze uczestniczy o wiele więcej dzieci, niż zakładaliśmy.

WNIOSKI

Gra *Rywal* stała się wyzwaniem nie tylko dla dzieci, lecz także dla bibliotekarzy. Grając razem z nimi, nauczyliśmy się i zrozumieliśmy, że:

W tego rodzaju projekcie niezbędne jest silne partnerstwo. Szczególnie dobrze jest wtedy, gdy wśród partnerów są wiarygodne dla wszystkich instytucje – tj. takie, które cieszą się zaufaniem i dysponują fachową wiedzą. W naszym przypadku było to ważne, ponieważ projekt miał charakter nowatorski, a my mieliśmy mało czasu. Wielu nauczycieli trzeba było

przekonać, że gra przyniesie cenne rezultaty, warte zaakceptowania przez szkołę. Udział i opinia instytucji, która w środowisku nauczycielskim odgrywa ważną rolę, miały dla przekonania nauczycieli zasadnicze znaczenie.

W projekcie takim jak ten, gdy tworzenie i opracowywanie technologii jest kosztowne, a budżet ograniczony, **bardzo wiele zależy od inicjatywy i entuzjazmu uczestników.**

W przypadku projektów, których wdrożenie nie jest możliwe bez dokładnego wyjaśnienia oraz komunikacji z dziećmi i nauczycielami, **trzeba mieć więcej czasu.** Tworzenie koncepcji, zadań i systemu zajęło siedem miesięcy. Gra została wdrożona w głównej bibliotece miejskiej i jej filiach znajdujących się w wioskach, a dotarcie z nią do wszystkich dzieci zajęło trochę czasu. Potrzebujemy więcej czasu na wdrożenie, aby właściwie ocenić oddziaływanie tej gry. Prace prowadzone były bardzo intensywnie i musieliśmy się spieszyć. A w projekcie, który ma na mieć wpływ na życie dzieci, niezbędne jest przemyślenie każdego kroku. Nawet na tym wczesnym etapie widzimy, że konieczne jest wprowadzenie zmian, ale z radością możemy powiedzieć, że pierwsze rezultaty wskazują na to, iż nie zostały popełnione poważne błędy.

TRWAŁOŚĆ PROJEKTU

Gra cieszy się dużym zainteresowaniem. Zarówno grą, jak i jej metodologią zainteresowały się instytucje oświaty i kształcenia nie tylko na szczeblu lokalnym, ale i krajowym oraz Ministerstwo Oświaty i Nauki. Prezentując ten projekt, **zawsze poszukujemy nowych partnerów oraz sposobów na udoskonalenie i rozwinięcie gry.** Prezentowanie gry władzom oraz profesjonalnym instytucjom oświatowym stanowi centralny punkt naszej strategii zapewnienia trwałości projektu.