

Łucja Wardęga

*Ośrodek Szkolenia i Wychowania OHP
w Nowym Sączu*

Gry i zabawy w edukacji, socjoterapii i resocjalizacji

Streszczenie

Współczesna edukacja oraz oddziaływania korekcyjne, rehabilitacyjne i resocjalizacyjne coraz częściej sięgają po alternatywne, kreatywne i innowacyjne metody pracy. Zabawy i gry, które mogą się na pierwszy rzut oka wydawać prostą i przyjemną formą rekreacji, zyskały status cennych narzędzi edukacyjnych i terapeutycznych w rękach pedagogów i terapeutów. Tekst ma za zadanie ukazać rolę i znaczenie gier oraz zabaw w edukacji oraz oddziaływaniach kompensacyjnych korekcyjnych. Przedstawione zostały teoretyczne aspekty znaczenia gier i zabaw w procesach edukacji, terapii, socjoterapii i resocjalizacji, a także ich praktyczne zastosowanie w różnych placówkach. Szczególną uwagę poświęcono autorskiej grze terapeutycznej pn. „Szlakiem emocji”, służącej kształtowaniu inteligencji emocjonalnej oraz kompetencji społecznych.

Słowa kluczowe: gra, zabawa, pedagogika zabawy, gra terapeutyczna, inteligencja emocjonalna, rozwój kompetencji społecznych, terapia, resocjalizacja

Games and Activities in Education, Social Therapy and Rehabilitation

Abstract

Contemporary education, as well as corrective, rehabilitative, and resocialization interventions, increasingly utilize alternative, creative, and innovative methods. Games and activities, which may at first glance be associated with a simple and enjoyable form of recreation, have now become valuable educational and therapeutic tools in the hands of educators and therapists. This text aims to present the role and importance of games and activities in education, as well as in reeducational and corrective interventions. Theoretical aspects of the importance of games and activities in the processes of education, therapy, sociotherapy, and resocialization are presented, along with their practical application in various settings. Particular attention is paid to the author's therapeutic game, "Trail of Emotions," which serves to develop emotional intelligence and social competences.

Keywords: game, play, pedagogy of play, therapeutic game, emotional intelligence, development of social competences, therapy, resocialization

Wstęp

Od najmłodszych lat zabawę kojarzymy z czymś przyjemnym, pozytywnym, ponieważ zachęca nas do angażowania się w nią. Z drugiej strony postrzeganie zabawy wyłącznie jako rozrywki ogranicza jej znaczenie i potencjał edukacyjny. Łączenie elementów nauki i przyjemności stało się przedmiotem rozważań teoretycznych i praktycznych pedagogów, psychologów i terapeutów. Należy wspomnieć o metodyce pracy z grupą, w której zabawa pełni funkcję narzędzia wspierającego rozwój społeczny uczestników. Jest to pedagogika zabawy, rozwinięta w latach 70. ubiegłego wieku

głównie w Niemczech, Austrii i USA. W Polsce jej upowszechnienie stało możliwe m.in. dzięki Zofii Zaorskiej, która powołała do życia Klub Animatora Zabawy (w skrócie *KLANZA*) (Albański, 2018, s. 77). Metodyka ta opiera się na istniejących zabawach oraz autorskich, innowacyjnych sposobach pracy. Kluczowa w jej zakresie pozostaje dobrowolność uczestnictwa. Wartością nadrzędną są przeżycia, a nie rywalizacja. Ważna jest współpraca. W procesie wykorzystuje się różne środki wyrazu, pobudzając tym wszystkie poziomy komunikacji. Za niezwykle istotną uważa się także elastyczność, czyli dostosowanie metod i technik do indywidualnych możliwości i potrzeb dziecka. Nieodzownym elementem metodyki pozostaje podsumowanie zabawy, czyli omówienie, w jaki sposób podjęte działanie wpływa na uczestników i innych (Przybylska, Świdarska, 2020, s. 130-131).

Dobrowolność wiąże się z chęcią uczestniczenia w zabawie. Decyzję o przystąpieniu do niej podejmuje uczestnik. Przez nadrzędną wartość emocji należy rozumieć znaczenie doświadczanych emocji. Przeżywanie gamy emocji pozytywnych i negatywnych wspiera rozwój społeczny i emocjonalny. W metodyce pedagogiki zabawy uznaje się to za kluczowy element rozwoju komunikacji werbalnej i niewerbalnej. Oddziaływania prowadzone w tym nurcie angażują wszystkie zmysły uczestnika, co sprzyja wieloaspektowemu rozwojowi sfer: psychicznej i fizycznej. W tejże metodzie preferowana jest współpraca kosztem rywalizacji.

Pedagogika zabawy wykorzystuje różnorodne formy mogące wzbogacać i urozmaicać działania pedagogiczne. Są to m.in.:

- gry dyskusyjne – opierają się na analizie danego problemu z różnych perspektyw, wykorzystując do tego wiedzę i doświadczenia uczestników;
- działania parateatralne – polegają na wchodzeniu przez uczestników w określone role, których odtworzenie pozwala na wstęp do omówienia problemu bądź zagadnienia;
- zabawy integrujące – umożliwiają integrację grupy, zacieśnienie relacji w duchu równości i współpracy, bez elementów rywalizacji oraz wyłaniania wygranych i przegranych;
- zabawy umożliwiające poznanie siebie – poznanie swoich wartości, zachowań, samooceny;
- zabawy integracyjno-adaptacyjne – ułatwiające wprowadzenie uczestników do grupy oraz poznanie nowego środowiska i nowego otoczenia;
- zabawy relaksacyjne – wspierające odprężenie, redukujące napięcia fizyczne i psychiczne (Nesterowicz, 2017, s. 23).

Pedagogika zabawy w praktyce niektórych placówek i ośrodków jest istotnym elementem codziennej pracy z dziećmi i młodzieżą. Zabawy nie wykluczają tradycyjnych metod nauczania i nie stoją z nimi w sprzeczności. Wręcz przeciwnie – wzbogacają twórcze oddziaływania wobec podopiecznych i wychowanków. Z przekonania o fundamentalnym znaczeniu zabawy w rozwoju człowieka czerpie nie tylko pedagogika zabawy, ale też terapia (leczenie) zabawą (ludoterapia), będąca jedną z metod wspomagających rozwój i pozwalającą na dotarcie do psychiki dziecka w sposób dla niego znajomy (Kuciapiński, 2013, s. 28).

1. Gry i zabawy w edukacji

Zabawa należy do podstawowych form aktywności dziecka. Razem z grami stanowi ważne osiągnięcie kulturowe ludzkiej cywilizacji (Opieła, 2020, s. 87). Nie tylko wśród dzieci i młodzieży, ale także wśród dorosłych zabawy cieszą się dużym zainteresowaniem i szerokim zastosowaniem praktycznym. *Zabawa* według W. Okonia jest

„działaniem wykonywanym dla własnej przyjemności, opartym na udziale wyobraźni tworzącej nową rzeczywistość. Choć działaniem tym rządzą reguły, których treść pochodzi głównie z życia społecznego, ma ono charakter twórczy i prowadzi do samodzielnego poznawania i przekształcania rzeczywistości” (1987, s. 44).

Z definicji tej łatwo wywnioskować, że zabawa aktywizuje jej uczestnika do twórczego, samodzielnego działania w świecie opartym na określonych zasadach, których należy przestrzegać. Z kolei P. Gray zwrócił uwagę na jeden istotny aspekt. Stwierdził mianowicie, że zabawa „z ewolucyjnego punktu widzenia stanowi środek natury, dzięki któremu dzieci i inne ssaki uczą się umiejętności potrzebnych do przetrwania” (2015, s. 172). Podkreśla on uniwersalne i naturalne znaczenie zabawy w całości kształcie rozwoju człowieka, wskazując na jej adaptacyjny charakter. Zabawa służy nauce podstawowych kompetencji do przeżycia. Bywa utożsamiana z grą bądź wiąże się ją z rozrywką (encyklopedia.pwn.pl, dostęp: 25.10.2025). Zabawa kojarzy się często ze swobodną czynnością, pozornie stojącą w opozycji do nauki. To mylące skojarzenie, ponieważ zabawa pełni wiele funkcji. M. Kwaśniewska (2009, s. 82-83) wyróżnia:

- funkcję dydaktyczną – m.in. rozwija procesy poznawcze, poprawia sprawność zmysłów, dostarcza dziecku wiedzy o świecie, umożliwia poznanie siebie i własnych zainteresowań;
- funkcję wychowawczą – m.in. stwarza warunki do nawiązywania kontaktów interpersonalnych, uczy reguł, norm, zasad i sposobów postępowania w społeczeństwie, przygotowuje do pełnienia ról społecznych;
- funkcję terapeutyczną – inaczej określaną również jako kompensacyjną, naprawczą. Umożliwia wyrównywanie braków, kompensuje ograniczenia, uwalnia od negatywnych emocji, napięć, słabości. Przywraca harmonijny rozwój;
- funkcję projekcyjną – stwarza warunki do obserwowania reakcji, emocji i problemów dziecka;
- funkcję diagnostyczną – umożliwia poznanie cech i możliwości uczestników zabawy, służących stworzeniu odpowiednich warunków do ich rozwoju;
- funkcję przygotowawczą – przygotowuje do dorosłego życia, w szczególności w zakresie pracy i gromadzenia doświadczeń;
- funkcję relaksacyjną – pozwala doświadczać przyjemności, reguluje poziom zmęczenia i sprzyja odpoczynkowi.

Rozrywka i przyjemność w kontekście gier edukacyjnych i terapeutycznych nie są celami samymi w sobie ani celami nadrzędnymi. Oczywiście, pozytywne bodźce płynące z aktywności zabawowej mogą stymulować dzieci, młodzież czy dorosłych do podejmowania tych aktywności, jednak kluczowe okazują się kompetencje rozwi-

jane w trakcie gry, które znajdują zastosowanie na gruncie innych sytuacji życiowych. W nauczaniu powszechnie wykorzystuje się gry dydaktyczne. Zalicza się je do metod aktywizujących (Pisarski, 2017, s. 5). Dla nauczycieli stanowią one narzędzie służące zarówno do wprowadzania nowych treści, jak i do utrwalania przekazanego już materiału. Gry dydaktyczne aktywizują uczestników i kształcą umiejętności poszukiwania informacji, przetwarzania treści, przedstawiania i rozwiązywania problemów, generowania pomysłów czy też uczą podejmowania decyzji. Dodatkowo umożliwiają prowadzenie dyskusji, argumentowania i rozumowania dzięki integrowaniu wiedzy i umiejętności z zakresu różnych obszarów wiedzy (Bereźnicki, 2004, s. 280).

W dydaktyce wyróżnia się gry symulacyjne i strategiczne. Gry symulacyjne odwzorowują rzeczywistość, umożliwiając zdobywanie doświadczeń zbliżonych do tych realizowanych w prawdziwym życiu. Mają one na celu ukazać pewien proces w całości – od początku do końca. Może to być jakiś obraz rzeczywistości bądź proces społeczny. Ten rodzaj gry łączy w sobie grę, rolę i symulację (Rizzi, Woźniakiewicz, 2008, s. 58). Gra strategiczna, zwana także decyzyjną, kierowniczą lub ekonomiczną, należy do metod aktywizacyjnych w nauczaniu. Uczestnicy gry pracują w zespołach, których działania są rozliczane w zakresie budżetu, planu, zarządzania, komunikacji wewnątrzgrupowej i zespołowej współpracy (Stadsklev, 1973, za: Leśniewska, 2017, s. 70).

Podobnie jak gry symulacyjne rozgrywki strategiczne umożliwiają integrację grupy, stwarzają możliwość do współdziałania, rozwijają wrażliwość w stosunku do innych, przełamują ograniczenia i bariery komunikacyjne oraz wzbudzają refleksję dotyczącą pozycji w strukturze grupy (Leśniewska, 2017, s. 68).

Szczególnym rodzajem gier dydaktycznych są gry multimedialne, które odpowiednio włączone w proces dydaktyczny, dostarczają wielu bodźców sprzyjających nauce. Wykorzystanie gier komputerowych nie ogranicza się wyłącznie do roli uczestnika, lecz obejmuje również możliwość tworzenia gry. Taką strategię zaangażowania w gry wykorzystuje koncepcja *game design*, w ramach której tworzy się grę od podstaw. Najpierw określa się fabułę, a następnie tworzy profil bohatera lub bohaterów i opracowuje ścieżkę dźwiękową. Tego rodzaju praca angażuje mnóstwo obszarów wiedzy i umiejętności. Aktywizuje zasoby intelektualne, wyobraźnię i kreatywność twórców. Do rozwijania logicznego myślenia może się przyczynić koncepcja programowania gier. W ramach programowania były prowadzone takie projekty edukacyjne, jak „Godzina kodowania” i „Koduj z Klasą” (Kowalczuk, 2015, s. 16).

Kolejną strategią jest *gamifikacja*, zwana też *grywalizacją*. Wykorzystuje ona teorię gier w określonych kontekstach edukacyjnych. Istotą gamifikacji pozostaje stosowanie mechanizmów charakterystycznych dla różnego rodzaju gier – od analogowych, planszowych czy sportowych po komputerowe i on-line – w celu aktywizacji uczniów i zaangażowania ich w proces wychowawczo-dydaktyczny (Jakubowicz, 2023, s. 82). Takie podejście pozwala przekonać słabo zaangażowanych wychowanków do tego, że nauka wcale nie musi być nudna. Grywalizacją można objąć zarówno jeden przedmiot, jak i cały moduł. Prowadzi się ją przez określony czas (np. przez miesiąc lub semestr). Najważniejszymi składowymi grywalizacji są:

- punkty – nagrody za podejmowane aktywności;

- poziomy – odzwierciedlające poziom gracza i miejsce w rankingu pośród innych uczestników;
- tabele – ukazujące liczbę zdobytych punktów i monitorujące ich liczbę;
- odznaczenia – odzwierciedlające osiągnięcia, jakie zdobył gracz, i wskazujące pokonane wyzwania;
- wyzwania – zadania, które musi podjąć uczestnik, aby zdobyć punkty (Zichermann, Cunningham, 2011, za: Nowak, 2017, s. 129).

W przygotowaniu działania pedagogicznego z wykorzystaniem gier dydaktycznych ważne jest to, by uświadomić sobie, jaką rolę w tej grze odgrywa uczeń, a jaką nauczyciel. Uczeń akceptuje treść, przebieg oraz zasady rządzące grą, pracuje w swoim tempie, pokonuje trudności i minimalizuje napięcia. Nauczyciel ma za zadanie dobrać odpowiednią formę gry do celów wychowawczych i dydaktycznych. Musi sformułować jasne zasady gry i czuwać nad ich przestrzeganiem, zachowując przy tym sprawiedliwość (Krzechkowska, Patrzałek, Migdał-Mikuli, 2012, s. 148).

Grywalizację warto wprowadzać na różnych szczeblach edukacyjnych. Na etapie edukacji przedszkolnej mogą to być interaktywne gry uczące liczb i liter lub rozgrywki sportowe wspierające rozwój fizyczny (np. wyścigi w workach). W szkole podstawowej wykorzystuje się do celu platformy online z grami edukacyjnymi, punktacje i rankingi, a także projekty klasowe rozwijające umiejętności pracy w grupie. W praktyce może to przyjąć formę gier planszowych pozwalających na poznanie i utrwalenie z materiału dydaktycznego lub gier terenowych, podczas których uczniowie – aby zdobyć punkty i nagrody – muszą rozwikłać zagadki związane z tematem zajęć. Stosuje się również symulacje historyczne, w których zadaniem graczy pozostaje wcielenie się w daną postać lub postaci historyczne i odtworzenie określonych wydarzeń. W przypadku młodzieży szkół średnich można zastosować multimedialne gry RPG, w których symuluje się pewne wydarzenia lub w których gracz musi się zmierzyć z pewnym problemem. Często przyjmuje to formę turnieju wiedzy (na bazie popularnych teleturniejów) lub „skrzyni z zadaniami” – otwieranie skrzyń i wykonywanie zadań pozwala na zdobywanie punktów i awansowanie na kolejne poziomy gry (steamabc.edu.pl, dostęp: 1.11.2025).

Przykładem praktycznego zastosowania gier w nauczaniu nie tylko dzieci i młodzieży, lecz także studentów i dorosłych na przykład w nauce języków obcych są platformy Quizz czy Kahoot. Wspomniane narzędzia umożliwiają naukę poprzez zabawę, pozwalając uczniom poznawać nowe słownictwo, a następnie utrwaląc je w minigrach dostępnych w aplikacjach. Efektywne są zarówno gry wykorzystujące pracę indywidualną, jak i grupową, w których uczestnik rywalizuje z innymi osobami biorącymi udział w zajęciach. Liczy się zarówno udzielenie poprawnej odpowiedzi, jak i czas, w jakim uczestnik ją udzielił.

Nie tylko gry komputerowe i internetowe przeżywają w ostatnim czasie rozkwit. Dotyczy to także gier planszowych. Obecny rynek gier i zabaw zapewnia możliwość wyboru szerokiego wachlarza narzędzi potrzebnych w edukacji. Gry planszowe obejmują zarówno tradycyjnie rozumiane rozgrywki na planszy, jak i te, do których wykorzystuje się kostki, klocki, karty itp. Do rozwijania kondycji i sprawności fizycznej można wykorzystać grę Twister, pozwalającą na połączenie aktywności fizycznej

z przyjemną zabawą, alternatywną wobec tradycyjnych ćwiczeń fizycznych. Do ćwiczenia zręczności ruchowej, staranności, planowania kolejnych ruchów odpowiednie są takie gry, jak „Jenga” czy bierki (Szewczuk, 2018, s. 143).

2. Rola gier i zabaw terapeutycznych w terapii, socjoterapii i resocjalizacji – zarys teoretyczny

Obszar edukacji nie jest jedyną sferą, w której gry i zabawy okazują się bardzo przydatne. Sięgają po nie terapeuci, socjoterapeuci i pedagodzy specjaliści, w tym pedagodzy resocjalizacyjni. Wspomniana we wstępie ludoterapia okazuje się przydatna w zajęciach socjoterapeutycznych. Socjoterapia, czyli „forma oddziaływania terapeutycznego wykorzystująca wpływ środowiska społecznego, pozytywne oddziaływanie grupy społecznej i interakcji społecznych” (Siuta, 2005, s. 262), wykorzystuje metody rekreacyjne, przez co rozumie się różne czynności rozrywkowe, w tym zabawy i gry. Właściwie prowadzone zajęcia socjoterapeutyczne zaczynają się od zabaw integracyjnych. Kolejno odbywają się zabawy budujące zaufanie uczestników. Później przychodzi czas na zabawy tematyczne, zorientowane na wybrane problemy. Cykl zajęć kończą zabawy zamykające grupę (Lasota, Banach, 2015, s. 228).

Gry i zabawy uczą uczestnictwa i współpracy w grupie, a także wyzwalają pozytywne emocje uczestników. Wykorzystuje się zabawy manipulacyjne, konstrukcyjne, tematyczne, stolikowe oraz zabawy i gry dydaktyczne (arkadia.dobrcz.pl, dostęp: 2.11.2025).

U dzieci z niepełnosprawnością, w tym ze spektrum autyzmu, zabawa stanowi ważne narzędzie wspomagania ich rozwoju (Hurlock, 1985, s. 64, za: Stein-Szała, 2023, s. 112). W rozwoju dziecka ważne bywają interakcje i zabawy z opiekunami, nienarzucane, ale dostosowane do indywidualnych predyspozycji i możliwości dziecka (Twardowski, 2022, s. 44). W terapii dzieci ze spektrum autyzmu wykorzystuje się zarówno metody dyrektywne, jak i niedyrektywne. Powstrzymywanie się terapeutów od wydawania poleceń i ingerencji m.in. podczas zabawy dziecka będzie wyrazem niedyrektywnego podejścia (Szeler, 2007, s. 114). Do terapii niedyrektywnych zalicza się m.in. terapię zabawową Virginii Axline. W jej ujęciu człowiek ma tendencję do samoaktualizacji, jeśli pozwoli mu się działać zgodnie z tym kierunkiem. Poprzez to będzie się rozwijał prospołecznie i pełniej wykorzystywał swoje możliwości (2003, s. 113-127). W ramach tej koncepcji stosuje się proste konstrukcyjne, a zarazem wytrzymałe zabawki (np. lalki reprezentujące wszystkich członków rodziny). Nieodłącznym elementem niezbędnym do prowadzenia zajęć jest również skrzynia z piaskiem (Borsuk, 1979, za: Szeler, 2007 s. 115).

Warto dodać, że dzieci z niepełnosprawnością często nie potrafią się bawić, ale nauczyciel lub terapeuta są w stanie ich tego nauczyć. Niekiedy bywa tak, że dziecko posiada swoją jedną ulubioną zabawkę, jednak korzystania z innych trzeba je nauczyć (Furmanowska, 2017, s. 93). U dzieci z niepełnosprawnością ważne pozostaje jak najszybsze rozpoczęcie terapii, co zapobiega tworzeniu się jeszcze większych opóźnień rozwojowych i angażuje dziecko do aktywności własnej. Aby podjąć się terapii

zabawą, trzeba dziecko zainteresować otoczeniem i zabawkami (Baran, 1996, s. 12, za: Furmanowska, 2017, s. 83).

W obszarze szeroko pojętej terapii pedagogicznej zastosowanie znajdują gry zręcznościowe. Terapeuci sięgają po nie wtedy, gdy oddziaływania wobec dzieci wymagają rozwijania umiejętności szkolnych zarówno pod kątem poznawczym, percepcyjnym, jak i motorycznym. Przykładem może być gra zręcznościowa „Flooping”, w której ćwiczy się w ten sposób koordynację na linii ręka – oko. Zadaniem gracza jest wystrzelić precyzyjnie z katapulty, aby trafić w wybrany otwór. Istnieje wiele modyfikacji tej gry. Jedną z nich pozostaje „Literowa armatka”, dzięki której rozwija się u dziecka funkcje słuchowo-językowe. Rozgrywka polega na wystrzeleniu w określonym czasie jak największej liczby krążków, na których napisane są litery alfabetu, i trafieniu nimi do otworów. Następnie z krążków, które wpadły do dziurek, dzieci tworzą wyrazy (blog.arante.pl, dostęp: 2.11.2025).

Wsparcie dzieci i dorosłych borykających się z zaburzeniami emocjonalnymi, w tym lękowymi, może obejmować oddziaływania oparte na zabawie. Zabawa stanowi swoisty język dziecka, poprzez który komunikuje się ono ze światem, gdyż to podczas niej dochodzi do ekspresji dziecka. Konstruktywnych sposobów na radzenie sobie z niepokojem uczy się młodszych i starszych za pomocą następujących gier i zabaw:

- „Kwadratowy oddech” – opiera się na metodzie relaksacji z wykorzystaniem oddechu. Uczestnik zabawy zamyka oczy i wyobraża sobie rzecz zbliżoną kształtem do kwadratu. Podczas wdechu rysuje w myślach bądź palcem w powietrzu pierwszą ramę kwadratu, podczas wydechu – drugą, podczas kolejnego wdechu – trzecią, a podczas ostatniego wdechu – czwartą. Sekwencję należy powtórzyć kilkakrotnie.
- „Miasto marzeń” – uczestnik/ uczestnicy mają za zadanie z różnorodnych materiałów stworzyć miasto będące dla niego/nich bezpiecznym i przyjemnym miejscem. Podczas tworzenia projektu zabawa wspiera otwarcie się uczestników. Rozmowa kierowana zostaje na przyjemne tematy. Uczestnik dzieli się przemyśleniami i uczuciami, co wspomaga ekspresję emocji i poczucie bezpieczeństwa.
- „Pudełko supermocy” – należy dla każdego uczestnika przygotować pudełko lub słoik, któremu nadajemy tytuł „Supermoce (imię dziecka/ uczestnika)”. Pojemnik stopniowo wypełniany jest supermocami dziecka, na które składają się umiejętności, zachowania i cechy warte docenienia. Poprzez takie działanie kierujemy uwagę dziecka na jego pozytywne strony, budujemy pozytywną samoocenę i poczucie własnej wartości (poradniacentrum.pl, dostęp: 2.11.2025).

Choć opisane zabawy adresowane i opisywane były pod potrzeby przeprowadzenia zajęć dla dzieci, można je adaptować na gry angażujące młodzież i dorosłych.

W pracy pedagogicznej nie brakuje też uczniów mających zaburzenia integracji sensorycznej. Kluczowym elementem pracy z takimi dziećmi są gry i zabawy interakcyjne (Jakubowska, 2024, s. 6), oddziałujące na całość osoby – wiedzę, myśli i uczucia, dające prowadzącemu możliwość „wykorzystania psychologicznej energii gry do zaplanowanych procesów uczenia” (Vopel, 2005, s. 5). W tym kontekście na uwagę zasługuje wykorzystanie kart „Dixit” do pobudzania zmysłów dzieci. Grę tę

zaprojektował Jean-Louis Roubir, a karty – Marie Cardouat (libellud.com, dostęp: 1.11.2025).

To zestaw osiemdziesięciu czterech kart metaforycznych. W wersji podstawowej w grze może wziąć udział maksymalnie sześć osób, a w wersji rozszerzonej – dwanaście. Karty metaforyczne, stanowiące istotę gry, zawierają różnorodne ilustracje – kolorowe bądź bardziej stonowane, bardziej lub mniej abstrakcyjne, z których każdy obraz jest niepowtarzalny. Karty dostarczają bodźców wzrokowych i zwracają uwagę uczestników. Zainteresowanie grą sprzyja późniejszemu większemu zaangażowaniu w grę, a co za tym idzie – zwiększa się możliwość osiągnięcia założonych celów. „Dixit” łączy zabawę z rozwojem sfery poznawczej (rozwój wyobraźni, krytycznego myślenia, kreatywności) i społecznym (poczucie przynależności do grupy, integracja grupowa). Dzięki temu uczniowie chętniej biorą udział w lekcjach i optymistyczniej postrzegają szkolne życie (Mazurkiewicz, 2013, s. 130).

Gra może być stosowana w pracy i z dziećmi, i dorosłymi, a jej potencjalne zastosowania w praktyce terapeutycznej i socjoterapeutycznej są niemal nieograniczone. Praktycy na co dzień pracujący z osobami wymagającymi różnorodnych form wsparcia pedagogicznego i psychologicznego podają następujące możliwości wykorzystania kart:

- osoba wybiera 5 kart i na ich podstawie opowiada o swoich cechach osobowości, zainteresowaniach, mocnych stronach;
- osoba wybiera dowolną kartę (karty), które opisują jej obecny nastrój lub ostatnie wydarzenie z jej życia;
- osoba wybiera karty kojarzące się z sytuacjami stresowymi, lękowymi;
- osoba wybiera kartę/ karty i na tej podstawie opowiada historię z przeszłości;
- można wypowiedzieć dowolne hasło (np. miłość) i poprosić uczestników o dobranie do niego kart lub odwrotnie – na podstawie dobranych kart na podstawie wylosowanych kart dobrać pasujące hasło (monikapsycholog.pl, dostęp: 1.11.2025).

To jedynie kilka propozycji zastosowania tychże kart. Daje się ich użyć do zabawy w opowiadanie zbiorowej historii na podstawie wylosowanych kart, a opowiadanie zacząć od słów „Dawno, dawno temu...”, „Pewnego razu...”, „Za górami, za lasami...”, „Nie uwierzysz, jak opowiem ci o...”. Następnie każdy uczestnik po kolei tworzy fragment historii, na podstawie wylosowanej karty, dokładając się do wspólnego opowiadania. Historie warto spisać bądź nagrać i ponownie poddać refleksji uczestników.

Multimedia również odgrywają istotną rolę w oddziaływaniach terapeutycznych. W rękach pedagogów resocjalizacyjnych znajdują zastosowanie gry komputerowe, których stosowanie opiera się m.in. na teorii interakcjonizmu symbolicznego. Cechują się interaktywnością, wymagają od gracza aktywnego uczestnictwa i kontroli. Jak się okazuje, gry reagują na to, jak się zachowuje gracz (Łukasiak, 2023, s. 197-198). Umożliwiają kreatywne podejście do problemów, działają na wyobraźnię gracza, pozwalają na aktywne uczestniczenie w tworzeniu scenariusza gry, stwarzają okazję do obcowania z kulturą i sztuką, skłaniają do myślenia i aktywują emocje (Łukasiak, 2023, s. 199).

Jednym z rodzajów gier komputerowych są gry fabularne. O pozytywnym i terapeutycznym wpływie gier RPG na osoby z różnymi problemami zwracał uwagę W.A. Hawkes-Robinson. W pracy *An Overview History and Potential Therapeutic Value of Role Playing* stwierdził, że gry fabularne uczą ich użytkowników m.in. empatii, przywództwa, kooperacji, nieszablonowego myślenia, improwizowania, myślenia taktycznego oraz dostarczają wiedzy z różnych dziedzin naukowych, tj. historii czy edukacji (2004, https://www.academia.edu/3668918/An_Overview_History_and_Potential_Therapeutic_Value_of_Role_Playing_Gaming; dostęp: 2.11.2025).

Interesującym trendem wkraczającym do praktyki resocjalizacyjnej jest wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości do oddziaływań edukacyjnych, rehabilitacyjnych i resocjalizacyjnych. W ten sposób osadzeni w warunkach izolacji mogą się nauczyć odpowiedniego funkcjonowania w świecie rzeczywistym.

W 2020 roku w stanie Colorado wystartował program dla osób, które skazane zostały w młodym wieku i odbyły już 20 lat kary pozbawienia wolności. Przez trzy lata poddawano je wizualizacji scen z życia codziennego, ponieważ jako nastolatki nie mieli doświadczenia funkcjonowania w normalnych warunkach wolnościowych (Coppola, 2018, s. 15-16). Dzięki symulacji takich sytuacji za pomocą wirtualnej rzeczywistości osoby takie niekiedy po raz pierwszy przeżyły sytuacje, których nigdy w życiu nie doświadczyli, a doświadczać będą po wyjściu z więzienia.

3. Korzyści i ograniczenia wykorzystania gier i zabaw w edukacji, terapii i resocjalizacji

Gry i zabawy – podobnie jak każda inna metoda czy narzędzie pedagogiczne – mają mocne i słabe strony. Wykorzystane metody, techniki i środki dydaktyczne powinny się przyczyniać do realizacji określonych celów, w wielu aspektach gry i zabawy wspomagają realizację tych założeń. Ważna pozostaje ich uniwersalność w terapii. Mogą się one stać środkiem do oddziaływań zarówno wobec dzieci i młodzieży, jak i dorosłych. Wspólne uczestniczenie w grach różnych pokoleń sprzyja budowaniu i podtrzymywaniu więzi międzypokoleniowych. Dzieci dzięki pomocy dorosłych uczą się przestrzegania zasad, obserwują reakcję na wygraną i porażkę oraz naśladują sposoby komunikacji i rywalizacji. Z kolei dorośli czerpią od dzieci optymizm, ciekawość i nowe spojrzenie na znane im już rozgrywki. Wspólny czas spędzony na grach i zabawach staje się konstruktywnym sposobem spędzania wolnych chwil.

Gry i zabawy nie pozostają wyłącznie narzędziem edukacji nieformalnej, ale przenikają do praktyki edukacyjnej nawet na szczeblach szkolnictwa wyższego. J. Cewińska i A. Krasnova (2014, s. 75-79) podczas wprowadzenia mechanizmu gry do zajęć młodych dorosłych w wieku 18-35 lat (studentów) zaobserwowały, że grywalizacja:

- sprawia, że nauka jest ciekawsza i przyjemniejsza;
- upraszcza pewne problemy;
- daje możliwość uczenia się na błędach;
- przyczynia się do uczenia się przez działanie;

- umożliwia otrzymanie szybkiej informacji zwrotnej;
- pobudza zaangażowanie uczestników.

Z kolei M. Krzeczowska, K. Patrzalek i A. Migdał-Mikuli (2012, s. 148) wskazują na możliwość wytworzenia więzi w grupie, w której prowadzi się gry dydaktyczne. Z tym wiąże się również wskazana przez nie umiejętność pracy grupowej oraz rozwijanie logicznego myślenia i pomysłowości dzieci.

Gry stanowią efektywne narzędzie do realizacji celów wychowawczych i dydaktycznych, zapewniając duże zaangażowanie uczestników. Tempo pracy podczas gry można dostosować do indywidualnych możliwości ucznia. Możliwe jest przystępne i proste przełożenie wiedzy i nabytych umiejętności na grunt praktyczny – w życiu codziennym. Dodatkowo należy wspomnieć o tym, że nauczyciel zostaje realnie i aktywnie zaangażowany w proces rozgrywki (kursy.cdw.edu.pl, dostęp: 1.11.2025).

Nagrodą za chęć udziału dzieci w działaniach opartych na grywalizacji są profity wynikające z zasady 3xF (cognitus.pl, dostęp: 1.11.2025):

- Friends (przyjaciele)
- Feedback (informacja zwrotna)
- Fun (rozrywka/ zabawa).

Element „przyjaciele” odnosi się do interakcji interpersonalnych zachodzących podczas rozgrywek. Gra wymaga komunikacji z innymi uczestnikami. „Informacja zwrotna” dotyczy się efektów pracy i wysiłku włożonego przez gracza. Gracz widzi, w czym jest dobry, a które obszary wymagają przepracowania. Ostatni element – „rozrywka” – ma związek z rozrywką, jaką daje gra. Jest źródłem pozytywnych i konstruktywnych emocji przeżywanych przez graczy. Jeśli coś sprawia uczestnikowi przyjemność, zwiększa to jego motywację do kontynuowania aktywności. Właśnie te czynniki występujące podczas gry warunkują zaangażowanie dzieci w proces kształcenia oparty na mechanizmach gier.

Korzystanie z gamifikacji w nauczaniu przynosi wiele korzyści. Zyskują zarówno uczniowie, jak i nauczyciele. Zdobywanie punktów i kolejnych poziomów oraz rywalizacja zachęcają do podejmowania wyzwań i aktywności podczas zajęć. Następuje rozwój kompetencji społecznych. Uczestnicy wykształcają umiejętności rywalizowania i współpracy, komunikacji i negocjowania, zajęcia stają się atrakcyjne, interaktywne i angażujące. Aspekt praktyczny sprzyja efektywniejszemu przyswajaniu większej ilości wiedzy i umiejętności. Gamifikacja pozwala na dostosowanie nauczania do indywidualnych predyspozycji i możliwości ucznia. Uzyskana informacja zwrotna pokazuje, jakie obszary należy poprawić, a jakie są na zadowalającym poziomie. Nie bez znaczenia pozostaje możliwość rozwijania u graczy zdolności do twórczego rozwiązywania problemów i myślenia krytycznego (steamabc.edu.pl, dostęp: 1.11.2025).

Wiele korzyści dla uczniów uczestniczących w terapii pedagogicznej może przynieść udział w grach zręcznościowych. Uczą one logicznego, krytycznego myślenia, podejmowania decyzji i przewidywania skutków własnych działań. Gry te rozładowują napięcie, usprawniają koordynację ręk – oko, usprawniają motorykę małą dziecka, rozwijają intelektualnie, uczą współpracy i przestrzegania reguł (blog.arante.pl, dostęp: 1.11.2025).

W dobie powszechnego rozwoju internetu i publikacji dotyczących rozwoju emocjonalnego oraz społecznego dzieci brak środków na zakup gier czy niedostateczne wyposażenie placówek w pomoce dydaktyczne nie stanowi już tak dużego problemu, jak to było jeszcze kilka lub kilkadziesiąt lat temu. Wiele środków dydaktycznych i terapeutycznych oraz pomocy naukowych pedagog jest w stanie stworzyć, sam inspirować się istniejącymi rozwiązaniami bądź tworząc materiały autorskie. To stanowi niebywały atut w pracy nauczyciela. Dostyc prosto i niekiedy niewielkim kosztem, a nawet wykorzystując materiały z odzysku, udaje się nieraz wykreować zabawki i narzędzia do gier i zabaw, nie mając zapewnionych specjalistycznych pomocy naukowych.

Nieprawdą byłoby stwierdzenie, że gry i zabawy sprawdzą się w każdych sytuacjach i warunkach. Należy wziąć pod uwagę pewne ograniczenia uniemożliwiające zastosowanie oddziaływań opartych na zabawie. J. Cewińska i A. Krasnova (2014, s. 75-79) w toku obserwacji zauważyły, że mimo wielu zalet korzystania w edukacji z grywalizacji pojawiają się takie ograniczenia, jak:

- zmaganie się z oporem uczących się;
- trudności z zaangażowaniem osób, które nie są zbyt otwarte;
- obniżenie motywacji wewnętrznej poprzez stałe nastawienie na szybką informację zwrotną;
- nadmierne uproszczenie niektórych problemów;
- zbytne przyzwyczajanie się do rywalizacji.

4. Gry i zabawy w praktyce socjoterapeutycznej i resocjalizacyjnej nieletnich

W życiu młodych ludzi, których proces socjalizacji nie przebiegał w pożądanym kierunku, zabawy i gry mogą się stać czymś więcej niż tylko przyjemnością – bezpieczną przestrzenią, w której będą mogli kształtować kompetencje społeczne. O tym, jak ta idea przekłada się na konkretne działania, świadczą przykłady z praktyki ośrodków i organizacji zajmujących się pracą z młodzieżą niedostosowaną społecznie. W ramach projektu „Grywalizacja” wychowankowie Zespołu Placówek Resocjalizacyjno-Socjoterapeutycznych w Oławie zostali zaktywizowani do udziału w różnorodnych rozgrywkach. Podczas spotkań z grami mieli możliwość ćwiczyć skupienie, pracę twórczą, samodzielność oraz umiejętność współpracy (zpr.s.olawa.pl, dostęp: 27.10.2025). Jednym ze środków dydaktycznych użytych w projekcie były karty Dixit wykorzystane do rozmów o emocjach uczestników, pobudzania do tworzenia historii na podstawie wylosowanych kart, pracy z metaforą czy do diagnozy opartej na technice projekcyjnej. Gry terenowe są specyficzną formą aktywności łączącą elementy, ruchu, rywalizacji, współpracy i strategicznego działania. W taką zabawę zostały zaangażowane wychowanki Zakładu Poprawczego i Schroniska dla Nieletnich w Zawierciu. Gra nosiła nazwę „Noc Szakala” i pozwalała testować indywidualne granice oraz możliwości uczestniczek, a także ich zachowanie i strategię postępowania w trudnych sytuacjach (zawiercie.zpisd.gov.pl, dostęp: 27.10.2025).

Każdy ośrodek ma własną koncepcję realizacji takich aktywności. Niektóre placówki wykorzystują tereny obiektywnie nieznane przez uczestników, podczas gdy inne korzystają z pozornie znanego terenu (np. samego ośrodka). W ramach gry pn. „Razem możemy więcej, niż myślisz” wychowanki MOW w Cerekwicy rozwiązywały zagadki i wykonywały zadania rozmieszczone po całej placówce. Za wysiłek intelektualny odpowiedzialne były specjalnie przygotowane krzyżówki, łamigłówki i zadania logiczne, które wymagały współpracy i zaangażowania wszystkich uczestników (cerekwica-mow.pl, dostęp: 27.10.2025).

W Zakładzie Poprawczym w Tarnowie studenci Naukowego Koła Pedagogicznego „Paidagogos” przeprowadzili warsztaty pn. „Gry i zabawy integracyjne – wykorzystanie zabaw ruchowych w pracy z młodzieżą”. Warsztaty stanowiły okazję dla uczestników do podniesienia poczucia własnej wartości, budowania zaufania między wychowankami i zintegrowania grupy (mwse.edu.pl, dostęp: 27.10.2025).

Praktyka pokazuje, że angażujące formy oddziaływań wobec młodzieży z zaburzeniami rozwoju społecznego kształcą i rozwijają obszary deficytowe w zakresie poznawczym, społecznym i emocjonalnym. Podane formy oddziaływań są przykładem na to, że zabawy i gry mogą się odbywać zarówno w placówce, jak i poza nią i być prowadzone zarówno przez kadrę ośrodków, jak i wolontariuszy i studentów dopiero co rozpoczynających prowadzenie zajęć. Oddziaływania bazują na narzędziach dostępnych na rynku (np. na kartach Dixit), jak i przyjmują formę autorskich gier terenowych.

5. Gry i zabawy w praktyce resocjalizacji penitencjarnej

Trudne warunki resocjalizacji penitencjarnej nie wykluczają zastosowania gier w procesie społecznej rehabilitacji skazanych. Tego typu inicjatywy nie ograniczają się wyłącznie do sporadycznych, incydentalnych aktywności mających na celu pożytecznie zorganizowanie czasu więźniom, ale stanowią również ważny element programów resocjalizacyjnych, terapeutycznych i readaptacyjnych.

Kształtować umiejętności społeczne i poznawcze za pomocą planszówek postanowili autorzy programu readaptacyjnego pn. „S-ka na planszy”, realizowanego w oddziale terapeutycznym dla skazanych z niepsychotycznymi zaburzeniami psychicznymi lub z niepełnosprawnością intelektualną w Zakładzie Karnym w Potulicach. Z uwagi na to, że więźniowie z niepsychotycznymi zaburzeniami psychicznymi to osoby najczęściej mające braki w zakresie funkcjonowania poznawczego, społecznego i emocjonalnego, podejmuje się działania ukierunkowane na kompensację tychże deficytów. Zorganizowanie aktywności grupowych miało pomóc skazanym w budowaniu współdziałania, umiejętności znoszenia przegranych i wygranych, rozwijać logiczne myślenie, kształtować postawy koleżeńskie, samodzielność i samokontrolę (www.sw.gov.pl, dostęp: 22.10.2025). Te wszystkie wymienione kompetencje są niezbędne do prawidłowego funkcjonowania w społeczeństwie. Sprzyjają one przystosowaniu się osoby do pełnienia ról społecznych, a co za tym idzie – ograniczają ryzyko powrotu do zachowań przestępczych.

Warto również wspomnieć rosnącym zainteresowaniu wykorzystaniem gier fabularnych, nazywanych RPG (*role-playing games*), w procesach edukacyjnych i terapeutycznych. Okazuje się, że nie tylko fabuła różnych gier wzorowana była na warunkach więziennych, ale i gry typu RPG zostały wykorzystane jako jedno z narzędzi oddziaływań resocjalizacyjnych w Zakładzie Karnym w Krzywańcu. To właśnie tam rozegrano sesję gier RPG, którą poprowadził youtuber Michał Bańka z kanału @BaniakBaniaka. Projekt nosił nazwę „Tajemnica Pętli”. Uczestnikami przedsięwzięcia było czworo osadzonych, którzy wcieliili się w nastolatków ze starego Rembertowa. Akcja gry toczyła się w alternatywnej rzeczywistości, w której istniały roboty i statki latające. Zmagania uczestników śledziła widownia złożona z innych osadzonych. Jak podkreślono w opisie projektu, więźniowie po raz pierwszy mieli styczność z grami fabularnymi i dzięki temu poznali tę formę aktywności. Wydarzenie to było – jak opisują autorzy – „teatrem improwizacji”. W ramach przedstawionego przedsięwzięcia Michał Bańka i inni sponsorzy (w tym polskie wydawnictwa) doposażyli więzienną bibliotekę w cenne zasoby (www.sw.gov.pl, dostęp: 26.10.2025).

Okazuje się, że gry i zabawy sportowe bywają skutecznym środkiem zacieśniania relacji osadzonych z ich bliskimi. Rozgrywki w ramach międzynarodowego projektu pn. „Game with Mum & Dad”, który w polskich więzieniach prowadziło Małopolskie Stowarzyszenie Probacja, realizowano we współpracy z Okręgowym Inspektorem Służby Więziennej w Krakowie i współfinansowano ze środków organizacji Children of Prisoners Europe. Jednym z zakładów karnych, w których odbyło się to przedsięwzięcie, był Oddział Zewnętrzny w Tarnowie-Mościcach. Projekt obejmował pięć rodzinnych meczów piłki nożnej rozgrywanych poza murami więzienia. Uczestnikami meczu byli skazani, dzieci skazanych i ich opiekunowie. Podczas wspólnego meczu zarówno dzieci, jak i skazani mieli okazję do kształtowania umiejętności sportowej rywalizacji fair-play oraz – co najważniejsze – do integracji, zacieśniania więzi rodzinnych, aktywnego spędzenia czasu oraz doświadczania pozytywnych emocji. Organizatorzy wydarzenia stworzyli skazanym możliwość wspólnej zabawy z dzieckiem (www.sw.gov.pl, dostęp: 26.10.2025).

Kontynuacją działań opartych na grach i zabawach realizowanych w różnych jednostkach penitencjarnych są także inicjatywy o charakterze kulturalno-oświatowym, które wzmacniają kompetencje społeczne i poznawcze skazanych. Jedną z takich inicjatyw był turniej gier planszowych pn. „Więzienne Gierki” w grudniu 2016 roku w świetlicy Zakładu Karnego w Siedlcach. Zaangażował on do rywalizacji osadzonych w tym zakładzie oraz wolontariuszy Światowych Dni Młodzieży. To właśnie z inicjatywy wolontariuszy, którym przyświecał cel zaszczepienia wśród skazanych zainteresowania zdrową rywalizacją i współdziałaniem, udało się zorganizować turniej. Zajęcia, będące jedną z form z oddziaływań kulturalno-oświatowych, miały na celu ukazanie alternatywnych, prospołecznych, konstruktywnych sposobów spędzania czasu, które oprócz rozrywki rozwijają funkcje poznawcze, kształtują kompetencje społeczne oraz wspomagają rozumienie zasad rządzących zarówno grami, jak i funkcjonowaniem w społeczeństwie. W ramach turnieju trzydziestu skazanych uczestniczyło w rozwiązywaniu kalamburów, grze „Jenga” oraz w szachy. Rozwój poznawczy doskonalony był – jak widać – za pomocą łamigłówek i gier rozwijających wiedzę

z różnych dziedzin. Zastosowane formy aktywności zabawy, a także kontakt z konstruktywnymi wzorcami osobowymi – wolontariuszami sprzyjały kształtowaniu postaw prospołecznych i miały wspierać przyszłą readaptację społeczną skazanych (www.sw.gov.pl, dostęp: 26.10.2025).

Na gruncie penitencjarnych oddziaływań resocjalizacyjnych ceni się walory edukacyjne i terapeutyczne szachów. Jak się okazuje, są one stosunkowo popularnym narzędziem pracy resocjalizacyjnej i stałym elementem działań Służby Więziennej w niektórych zakładach karnych. Jednym z więzień, w których szachy zagościły na dobre, jest Zakład Karny w Herbach. Działa tam kółko szachowe, cieszące się dużym zainteresowaniem skazanych. Tamtejsza kadra stoi na stanowisku, że readaptacja społeczna skazanych następuje przez działania naprawcze, ukazywanie alternatywnych sposobów spędzania czasu oraz rozwijanie zainteresowań. Temu mają służyć szachy, pozwalające na rozwinięcie kompetencji poznawczych, społecznych i interpersonalnych. Uczą również sportowej rywalizacji, podczas której skazani przyswajają umiejętność akceptowania zarówno zwycięstw, jak i porażek. Dzięki temu mogą doświadczać satysfakcji z osiągnięć oraz uczyć się przyjmowania niepowodzeń z pokorą (www.sw.gov.pl, dostęp: 26.10.2025).

Innym przykładem jest program pn. „Strateg” przeprowadziny w Areszcie Śledczym w Katowicach, który miał na celu kształtowanie umiejętności poznawczych i społecznych osadzonych. Osłą programu były planszowe gry strategiczne prowadzone pod okiem historyka. Dzięki temu osadzeni w areszcie mieli możliwość poszerzenia wiedzy historycznej, a także usprawnienia kompetencji komunikacyjnych i negocjacyjnych, jak również planowania i krytycznego myślenia (www.sw.gov.pl, dostęp: 2.11.2025).

6. Autorska gra „Szlakiem emocji”

6.1. Założenia i teoretyczne aspekty gry

Pedagog nie musi się ograniczać jedynie do gier, zabaw, narzędzi i przyborów dostępnych w placówce, w internecie lub na ogólnodostępnym rynku. Wręcz przeciwnie – ciekawość, potrzeba rozwijania warsztatu pedagogicznego i dostosowania odpowiednich metod przekazywania wiedzy, kształtowania umiejętności i rozwijania emocjonalnego do odbiorów inspirują nieraz do samodzielnego tworzenia narzędzi dostosowanych do specyfiki oddziaływań i grupy odbiorców. Pomysł na stworzenie gry pn. „Szlakiem emocji” powstał w trakcie pracy pedagogicznej podczas praktyk studenckich. Obserwacja zachowań i trudności dzieci, szczególnie w zakresie rozumienia i wyrażania emocji, skłoniła mnie do poszerzenia wiedzy na temat rozwijania kompetencji społecznych, w tym kształtowania inteligencji emocjonalnej. Podczas prowadzenia zajęć dało się zauważyć, jak proste, ale skuteczne metody, techniki i narzędzia pracy z dziećmi w przystępny sposób pomagają dzieciom zrozumieć, czym są emocje, co czują w danym czasie, w danej sytuacji oraz jak można panować nad emocjami. Chciałam stworzyć własne, nieskomplikowane, a jednocześnie wartości-

we pod względem socjoterapeutycznym narzędzie do pracy z wychowankami, oparte na zabawie.

Gra zaprezentowana została na Międzynarodowej Konferencji Studenckich Kół Pedagogicznych „Perspektywy współczesnej edukacji”, która odbyła się dwa lata temu na Wydziale Nauk Społecznych i Sztuki ANS w Nowym Sączu. Wspomniana gra planszowa była rozgrywana między uczestnikami konferencji w trakcie części warsztatowej wystąpienia nt. „Wykorzystanie gier terapeutycznych w procesie socjoterapii i resocjalizacji”. Prezentacja gry spotkała się z dużym zainteresowaniem studentów i wykładowców. Gra planszowa pokazała, jak poprzez zabawę można kształtować świadomość emocjonalną, kompetencje społeczne oraz budować relacje grupowe. Podstawowym celem przedstawionej gry jest rozwijanie kompetencji społeczno-emocjonalnych poprzez rozpoznawanie, nazywanie, rozumienie i prospołeczne radzenie sobie ze stanami emocjonalnymi w codziennych sytuacjach. Cele szczegółowe gry obejmują:

- rozwijanie zdolności rozpoznawania, nazywania i ekspresji własnych emocji;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania i nazywania emocji innych osób;
- kształtowanie prospołecznych i konstruktywnych sposobów wyrażania emocji;
- kształtowanie strategii konstruktywnych sposobów radzenia sobie z trudnymi emocjami;
- rozwijanie komunikacji werbalnej i niewerbalnej oraz efektywnej komunikacji grupowej;
- kształtowanie empatii, szacunku i umiejętności kooperacji grupowej;
- wzmocnienie pozytywnych relacji w grupie i jej integracja.

Przedstawiona gra pełni funkcję edukacyjną, ponieważ uczestnicy uczą się poprzez doświadczenie. Wykonując kolejne zadania z planszy i kart do nich załączonych, zdobywają wiedzę o emocjach – od nazwy emocji po różne formy ekspresji. Poszerza się także ich słownictwo i kompetencje z zakresu komunikacji interpersonalnej zarówno werbalnej, jak i niewerbalnej. Gra wspiera umiejętności pracy indywidualnej i grupowej. Uczestnicy uczą się współpracy oraz respektowania zasad kierujących zabawą, a w szerszej perspektywie również zasad rządzących życiem społecznym. W ten sposób gra uczy społecznie i emocjonalnie. Nie mniej istotne są aspekty terapeutyczne. Podczas zabawy dziecko może w bezpiecznych dla niego warunkach wyrażać emocje, odreagować napięcia oraz doświadczać pozytywnego wzmocnienia poprzez kontakt z innymi ludźmi. Dzieci o ubogich lub niedostatecznie rozwiniętych kompetencjach społecznych mają możliwość ich rozwoju w atmosferze zabawy.

Gra posiada również wymiar diagnostyczny. Pedagog, psycholog lub psychoterapeuta może obserwować uczestników i zbierać informacje o sposobie wyrażania przez nich emocji, reakcji na interakcję z innymi graczami, relacjach w grupie, a także o zasobach i deficytach w funkcjonowaniu emocjonalnym i społecznym. Choć ta gra nie jest wystandaryzowanym narzędziem diagnostycznym, dostarcza cennych danych dotyczących funkcjonowania dziecka podczas zabawy, co z kolei daje możliwość formułowania wniosków przydatnych do dalszej pracy terapeutycznej lub wychowawczej.

6.2. Budowa gry, zasady i przebieg rozgrywki

Gra „Szlakiem emocji” została zaprojektowana w formie planszówki. Plansza przedstawia „szlak” składający się z 21 pól prowadzących przez różnorodne zadania związane z poznawaniem i ekspresją emocji. Gra przeznaczona jest dla minimum dwóch, a maksimum sześciu osób, przy czym optymalna liczba osób przy jednej planszy wynosi cztery. Jeżeli grupa liczy więcej osób, można ją podzielić na kilka podgrup, z których każda otrzyma osobną planszę. Adresatami gry są dzieci i młodzież w wieku szkolnym, w tym uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, uczestnicy zajęć socjoterapeutycznych i resocjalizacyjnych. Czas trwania gry zależy od liczby graczy oraz od czasu poświęconego na zadania grupowe i wynosi od 20 do 45 minut. Do rozgrywki potrzebne są: plansza z grą, pionki (ich liczba odpowiada liczbie uczestników), kostka do gry i cztery karty z zadaniami grupowymi. Dodatkowo grająca grupa powinna być wyposażona w przybory do pisania, tj. kartkę i długopis, które pomogą w wykonaniu grupowych zadań.

Gracze zaczynają rozgrywkę na polu „Start”. Na planszy znajduje się 21 pól, które zawierają zadania grupowe oraz indywidualne. Zadania indywidualne polegają m.in. na wymienieniu rzeczy, które uczestnikowi sprawiają radość, wykonaniu odpowiedniej miny do podanej emocji, opisanu stanu emocjonalnego w odpowiedzi na jakąś sytuację. Z kolei zadania z pól „Zadanie dla grupy” zawarte są na czterech osobnych kartach dołączonych do gry. Gdy jeden z uczestników stanie pionkiem na tym polu, grupa wykonuje jedno z czterech przewidzianych zadań (w zależności od tego, którą kartę wylosuje gracz):

- *emocjonalne kalambury* – gracz pokazuje emocję bez użycia słów. Reszta grupy musi odgadnąć, co to za emocja i powiedzieć, kiedy ją czujemy;
- *playlista uśmiechu* – grupa tworzy playlistę piosenek, które mogą rozweselić nawet największego smutasa;
- *generator nowych emocji* – grupa wymyśla nową, nietypową emocję, nadaje jej nazwę, opisuje sytuację, w których się pojawia, i doznania z nią związane;
- *emocjonalny słowotok* – jeden z graczy wybiera dowolną emocję. Drugi uczestnik ma 5 sekund na to, żeby wymienić jak najwięcej skojarzeń z nią związanych. Zadanie powtarza się dla wszystkich graczy.

Gra toczy się wobec określonych zasad. Instrukcja rozgrywki przedstawiają się następująco:

- Uczestnicy wybierają swoje pionki i ustawiają je na polu „START”.
- Przesuwają pionki o tyle pól, ile wskazuje liczba oczek na kostce.
- Gracz, który stanie na danym polu, czyta polecenie na głos i wykonuje je samodzielnie lub z pomocą prowadzącego oraz innych graczy.
- Jeśli pionek stanie na polu „ZADANIE DLA GRUPY”, cała grupa wykonuje ćwiczenie z jednej z wylosowanych kart oznaczonych tych napisem.
- Po wykonaniu zadania pozostali gracze mogą skomentować wykonanie, zachowując przy tym zasady odpowiedniej komunikacji i szacunku wobec innych uczestników.
- Kto pierwszy dotrze do pola „META”, krzyczy „Hurra!”.

Dotarcie pierwszego z graczy do mety nie kończy gry. Toczy się ona aż do momentu, gdy ostatni uczestnik dotrze do pola „Meta”. Osoba, która pierwsza dotarła do mety, nadal uczestniczy w grupowych zadaniach i obserwuje zmagania pozostałych.

6.3. Wskazówki do praktycznego zastosowania gry w oddziaływaniach pedagogicznych

Gra może być poprzedzona krótką pogadanką dotyczącą emocji. Po zakończeniu rozgrywki wskazane jest przeprowadzenie dyskusji podsumowującej, która utrwali wiedzę i kompetencje zdobyte przez uczestników. Uczestnikom można zadać następujące pytania:

- *Jak się czuliście podczas gry?*
- *Które zadanie sprawiało wam największą trudność?*
- *Które zadania były najprzyjemniejsze do wykonania?*
- *Czy poznaliście jakieś nowe emocje, o których nie mieliście pojęcia?*
- *Czego nowego dowiedzieliście się o sobie bądź innych?*
- *Czy lubicie mówić o emocjach?*
- *Czy podobały wam się zajęcia i chcielibyście się dowiedzieć o emocjach czegoś więcej?*
- *Co nie było dla was nowe i tylko potwierdziło waszą wiedzę z zakresu emocji?*

To tylko kilka z przykładowych pytań zadawanych uczestnikom. Każda sytuacja pedagogiczna jest inna, więc pytania warto dostosowywać w zależności od adresatów, celu zajęć czy kierunku rozmowy podjętej po zajęciach. Istotnym atutem gry jest uniwersalność – szkielet planszówki daje się modyfikować w zależności od wieku i potrzeb uczestników. Na przykład zadanie dotyczące reakcji na dobrą ocenę można zmienić na pochwałę od przełożonego, jeśli będziemy kierować planszówkę do starszej grupy odbiorców. Choć preferowana bywa samodzielna praca uczestników przy zadaniach indywidualnych, czasami niektóre osoby mogą mieć trudność z wymyśleniem odpowiedzi. W takiej sytuacji warto zacząć od delikatnego naprowadzenia uczestnika na dobrą odpowiedź bądź zaangażować w pomoc innych graczy.

Ważnym aspektem tej gry pozostaje brak przegranych i wygranych. Celem gry nie jest szybkie dotarcie do mety, ale odkrywanie zagadnień związanych z emocjami i dzielenie się przeżyciami z innymi. Liczy się współpraca, włożony wysiłek i kooperacja. Nagrodą dla uczestników okazuje się pozytywne doświadczenie emocjonalne, niejednokrotnie również wyjście ze strefy swojego komfortu i uzewnętrznienie się przed innymi. Nagrody, które opisałam, są niematerialne. Jednakże w celu pozytywnego wzmocnienia doświadczenia warto wykorzystać drobne przedmioty materialne, np. dyplom uczestnictwa w grze i nadanie dziecku tytułu „Podróżnika Szlakiem Emocji”, „Zdobycy Szlaku Emocji” czy naklejki lub tazo (krążek) symbolizujące poznane emocje.

Efekty pracy grupowej warto wykorzystać do dalszych działaniach edukacyjno-terapeutycznych. Utworzoną playlistę rozweselających utworów można wyeksponować w gazecie klasowej lub odtworzyć na kolejnych zajęciach socjoterapeutycznych, w celu poprawy nastrojów uczestników. Z kolei stworzona przez uczestników abs-

trakcyjna emocja może posłużyć do opracowania „Słownika nowych emocji” i rozwinięcia tematu na przyszłych zajęciach.

Zakończenie

Podsumowując, należy podkreślić, że zabawa wpływa na rozwój człowieka zarówno w okresie dziecięcym, jak i dorosłości. Oddziałuje na całokształt funkcjonowania człowieka, począwszy od sfery poznawczej poprzez emocjonalną aż po obszar społeczny. Współczesne oddziaływania edukacyjne i korekcyjne coraz częściej opierają się na metodach pracy, które podobnie jak zabawa wykorzystują naturalny potencjał uczestników. Dzięki temu proces edukacji, resocjalizacji i terapii staje się nie tylko bardziej przystępny, ale także przyjemny, sprzyjając wielostronnej aktywizacji dzieci i dorosłych. Uczestnictwo w grach i zabawach pozwala nabywać kompetencji niezbędnych do prawidłowego funkcjonowania w społeczeństwie. Odpowiednio dobrana i przeprowadzona aktywność zabawowa może stanowić skuteczne narzędzie do kreowania nowych cech osobowości osób niedostosowanych społecznie.

W dobie dynamicznie rozwijającej się technologii coraz większą rolę w pracy pedagogicznej i resocjalizacyjnej odgrywać będą gry i zabawy multimedialne. Technologie takie, jak wirtualna rzeczywistość czy sztuczna inteligencja mogą naśladować rzeczywiste sytuacje, jednak nie zastąpią tradycyjnych gier opartych na bezpośredniej interakcji i realnych doświadczeniach – jedynie wzbogacą ich wachlarz. Gry i zabawy nie stoją w kontrze do tradycyjnych metod uczenia się i terapii, lecz umożliwią urozmaicenie procesu wychowawczego, dydaktycznego i resocjalizacyjnego, pozwalają na naukę poprzez działanie i bezpośrednie doświadczenie, co skuteczniej angażuje człowieka w jego własny rozwój osobisty.

Łucja Wardega

Autorka jest pedagogiem resocjalizacyjnym pracującym jako wychowawca w Ośrodku Szkolenia i Wychowania OHP w Nowym Sączu. Absolwentka kierunku pedagogika (specjalność kryminologia i resocjalizacja z przygotowaniem pedagogicznym oraz pedagogika resocjalizacyjna i mediacja) w Akademii Nauk Stosowanych w Nowym Sączu. W latach 2021-2024 r. przewodnicząca Koła Naukowego Pedagogów. Obecnie zdobywa wykształcenie w obszarze oligofrenopedagogiki oraz edukacji i rehabilitacji osób z zaburzeniem w spektrum autyzmu i zespołem Aspergera. W kręgu jej zainteresowań naukowych pozostają praca z dziećmi i młodzieżą niedostosowaną społecznie, arteterapia oraz edukacja i rehabilitacja dzieci niepełnosprawnych intelektualnie i w spektrum autyzmu

Bibliografia

- Albański, L. (2018). *Zabawa w edukacji przedszkolnej*. Jelenia Góra: Karkonoska Państwowa Szkoła Wyższa w Jeleniej Górze.
- Bereźnicki, F. (2004). *Dydaktyka kształcenia ogólnego*. Kraków: Wydawnictwo Impuls.

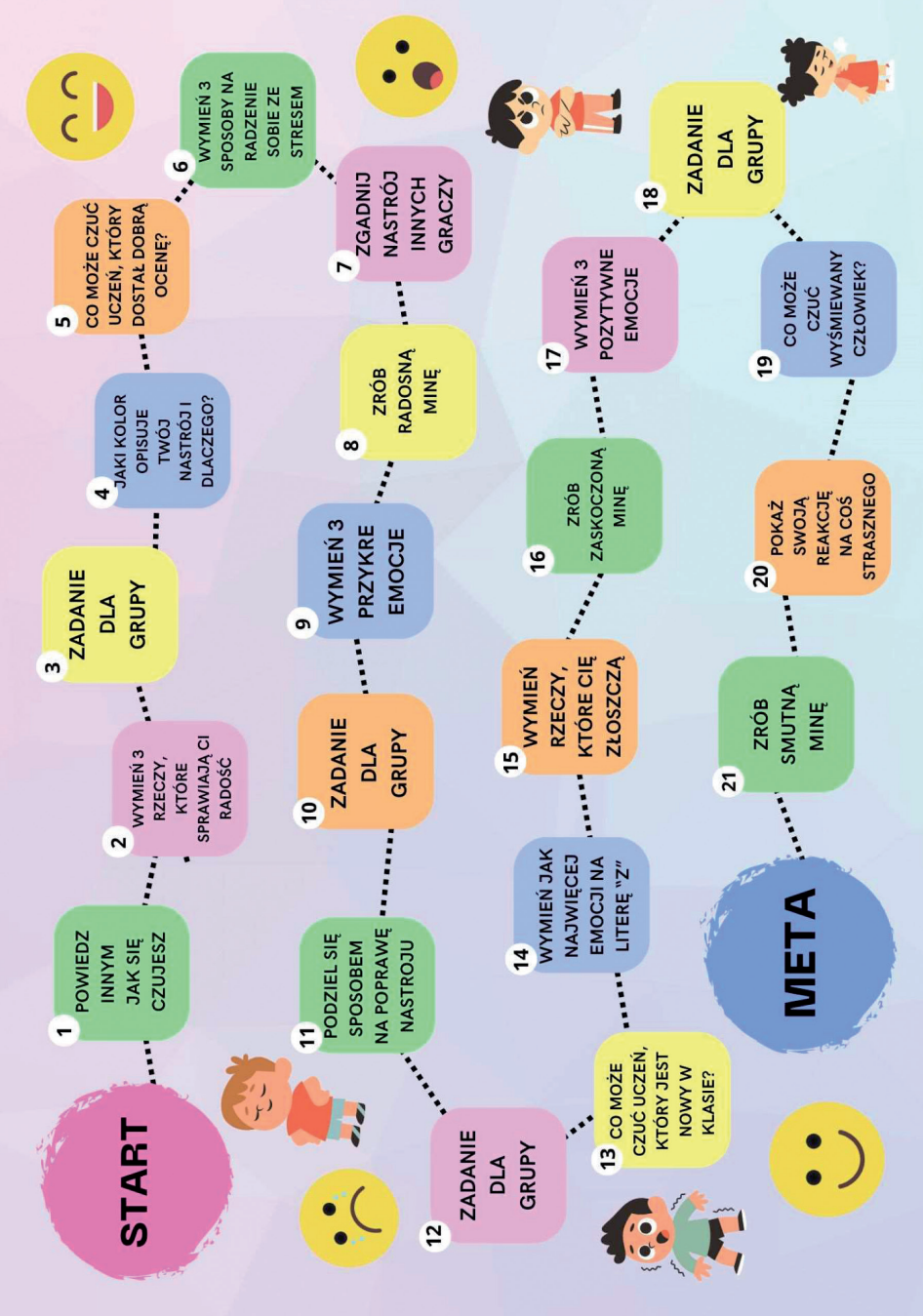
- Cewińska, J., Krasnova, A. (2014). Grywalizacja w rozwoju i edukacji – szanse i zagrożenia. *Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu*, 350, 73-81.
- Coppola, M. (2018). Using Virtual Reality to Prepare Inmates for Release. Pozyskano z: <https://nij.ojp.gov>.
- Furmanowska, M. (2017). Terapia zabawą (ludoterapia). *Zeszyty Naukowe Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Witelona w Legnicy* nr 23(2), 83-94.
- ray, P. (2015). *Wolne dzieci. Jak zabawa sprawia, że dzieci są szczęśliwe, bardziej pewne siebie i lepiej się uczą*. Podkowa Leśna: Wydawnictwo MiND.
- Hawkes-Robinson, W.A. (2004). *An Overview History and Potential Therapeutic Value of Role Playing*. Pozyskano z: <https://www.researchgate.net>.
- Jakubowicz, J. (2023). Gra jako wsparcie w edukacji. *Języki Obce w Szkole*, 1, 81-85.
- Jakubowska, A. (2024). Kreatywne metody terapeutyczne Do słuchania w pracy z dziećmi z zaburzeniami SI. *Wychowanie w Przedszkolu* 104(5/2024), 6-11.
- Kowalczyk, K. (2015). Gry komputerowe jako nowa jakość w edukacji. *Hejnał Oświatowy*, 10/146), 15-16.
- Krzczkowska, M., Patrzalek, K., Migdał-Mikuli, A. (2012). Czy bawiąc, można uczyć? Gry dydaktyczne w oczach uczniów liceum ogólnokształcącego. W: P. Cieśla, M. Nodzyńska, I. Stawoska (red.), *Badania w dydaktyce chemii* (s. 148-152). Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie.
- Kuciapiński, M.J. (2013). Wpływ arteterapii na rozwój osobowy dzieci w wieku przedszkolnym. *Pedagogika Rodziny*, 3(3), 17-35.
- Kwaśniewska, M. (2009). Zabawa jako podstawowa forma aktywności dziecięcej. W: J. Karczewska, M. Kwaśniewska (red.), *Dziecko sześćioletnie w szkole: praca zbiorowa* (s. 79-89). Kielce: Wydawnictwo Pedagogiczne ZNP.
- Lasota, A., Banach, M. (2015). Metody twórczej pracy z dziećmi i młodzieżą zagrożonymi niedostosowaniem społecznym. W: A. Lasota, J.L. Franczyk (red.), *Socjoterapia dzieci i młodzieży. Diagnoza i metody pracy* (s. 224-247). Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Żak.
- Leśniewska, G. (2017). Gry jako narzędzia wspierające proces edukacji. *Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania* 49(1), 65-75.
- Łukasiak, A. (2023). Gry komputerowe jako narzędzie resocjalizacji – wprowadzenie do problematyki i perspektywy badawcze. *Kultura-Społeczeństwo-Edukacja*, 23(1), 191-208.
- Mazurkiewicz, M. (2013). Dixit. Gra filozoficzna zamiast gamingu. *Ethics in Progress*, 4(1), 129-134.
- Nesterowicz, K. (2017). Pedagogika zabawy i emocje dzieci dwujęzycznych. *Polonia Węgierska*, 255, 23.
- Nowak, A. (2017). Grywalizacja w edukacji wczesnoszkolnej – możliwości wykorzystania metody w kształceniu uczniów klas 1-3. *Doświadczenia i propozycje naukowo-metodyczne*, 63, 125-135.
- Okoń, W. (1987). *Zabawa a rzeczywistość*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Opiela, M. (2020). Społeczno-kulturowa wartość wykorzystania gier i zabaw w edukacji, integracji międzypokoleniowej i międzykulturowej według koncepcji Edmunda Bojanowskiego. *Zeszyty Naukowe KUL* 63, 1(249), 87-102.
- Pisarski, M. (2017). *Jak wykorzystać gry dydaktyczne w edukacji matematycznej dzieci? Zeszyt 2*. Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji.
- Pisula, E. (2003). *Małe dziecko z autyzmem*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

- Przybylska, J., Świderska, M. (2020). Pedagogika zabawy w rozwoju emocjonalno-społecznym dzieci w wieku przedszkolnym. *Pedagogika Rodziny*, 4, 121-138.
- Rizzi, P., Woźniakiewicz, J. (2008). Perspektywy zastosowania gier symulacyjnych w edukacji. Teoria i praktyka. *Homo Communicativus*, 3(5), 57-63.
- Siuta, J. (2005). *Słownik psychologii*. Kraków: Wydawnictwo Zielona Sowa.
- Stein-Szała, K. (2023). Zabawa we wspomaganie dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu. *Niepełnosprawność – Zagadnienia, Problemy, Rozwiązania*, 4(2023(49)), 112-129.
- Szeler, K. (2007). Wybrane metody terapii osób dotkniętych autyzmem w świetle literatury, *Paedogika Christiana*, 2(20), 113-127.
- Szewczuk, K. (2018). Gra planszowa narzędziem wspomagającym wszechstronny rozwój dziecka. *Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce*, 13(4(50)), 141-153.
- Twardowski, A. (2022). *Wczesne wspomaganie rozwoju dzieci z niepełnosprawnościami w środowisku rodzinnym*: Poznań, Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Vopel, K. (2005). *Gry i zabawy integracyjne dla dzieci i młodzieży*. Tom IV. Kielce: Wydawnictwo „JEDNOŚĆ”.

Netografia

- <http://www.mwse.edu.pl/aktualnosci/warsztaty-w-zakladzie-poprawczym-w-tarnowie>
- <https://arkadia.dobrcz.pl/index.php/pracownie-program/ludoterapii-i-prac-manualnych.html?view=article&id=303:pracownia-ludoterapii-i-prac-manualnych&catid=8>
- <https://blog.arante.pl/gry-zrecznosciowe-w-terapii-pedagogicznej/>
- <https://cerekwica-mow.pl/gra-terenowa-razem-mozemy-wiecej-niz-myslisz/>
- <https://cognitus.pl/blog/gamifikacja-w-edukacji-co-warto-wiedziec/>
- <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/zabawa;3999635.html>
- <https://kursy.cdw.edu.pl/zastosowanie-gier-i-grywalizacji-w-edukacji-gotowy-pomysl/>
- <https://monikapsycholog.pl/dixitowskie-inspiracje-terapeutyczne/>
- <https://poradniacentrum.pl/kreatywne-zabawy-terapeutyczne-wsparcie-w-doswiadczeniu-leku/>
- <https://steamabc.edu.pl/wykorzystanie-gamifikacji-w-procesie-edukacji-zwiekszenie-motywacji-i-efektywnosci-nauczania/>
- <https://www.libellud.com/nos-jeux/dixit/>
- <https://www.sw.gov.pl/aktualnosc/areszt-sledczy-katowice-gry-strategiczne-jako-narzedzie-resocjalizacji>
- <https://www.sw.gov.pl/aktualnosc/centralny-zarzad-sluzby-wieziennej-w-pilke-z-mama-lub-tata>
- <https://www.sw.gov.pl/aktualnosc/zaklad-karny-herby-szachy-w-resocjalizacji>
- <https://www.sw.gov.pl/aktualnosc/zaklad-karny-w-krzywancu-pierwsza-sesja-gier-fabularnych-na-wieziennej-scenie>
- <https://www.sw.gov.pl/aktualnosc/zaklad-karny-w-potulicach-oddzial-terapeutyczny-na-planszy>
- <https://www.sw.gov.pl/aktualnosc/zaklad-karny-w-siedlcach-turniej-gier-planszowych-w-zk-siedlce>
- <https://www.zawiercie.zpisdn.gov.pl/aktualnosci/511>
- <https://zprs.olawa.pl/grywalizacja/?cn-reloaded=1>

Aneks



Rysunek 1. Plansza gry „Szlakiem emocji”

**Czasopismo „Eruditio et Ars” jest indeksowane
w następujących referencyjnych bazach danych:**

- Repozytorium Instytucjonalne ANS
- Repozytorium OPEN (dawne CEON)
- GOOGLE SCHOLAR
- ARIANTA (baza danych, która indeksuje polskie naukowe i branżowe czasopisma elektroniczne)
- CEJSH (elektroniczna, ogólnodostępna baza danych, publikująca angielskie streszczenia artykułów, rozpraw oraz pozycji przeglądowych, które ukazują się, głównie w językach narodowych, w czasopismach poświęconych naukom społecznym i humanistycznym, wydawanych w Europie Środkowej)
- ZENODO (to interdyscyplinarne repozytorium przechowywania danych, jest wspólnym projektem OpenAIRE i CERN)
- BASE (Bielefeld Academic Search Engine) – (multidyscyplinarna wyszukiwarka naukowych zasobów internetowych, stworzona przez Bibliotekę Uniwersytecką Bielefeld w Bielefeld w Niemczech)
- PBN (Polska Bibliografia Naukowa)
- BIBLIOTEKA NAUKI (baza udostępniająca w sposób otwarty pełne teksty artykułów publikowanych w polskich czasopismach naukowych i pełne teksty wybranych książek naukowych wraz z ich metadanymi)
- BazHum (baza gromadzi artykuły pochodzące z polskich czasopism naukowych z zakresu nauk humanistycznych i społecznych)