

PAVEY, S. PLAYING GAMES IN THE SCHOOL LIBRARY: DEVELOPING GAME-BASED LESSONS AND USING GAMIFICATION CONCEPTS

Autorica Sarah Pavey dvadeset je godina provela radeći kao školska knjižničarka, nakon čega je pokrenula svoju tvrtku za konzultacije i obrazovanje. Često je govornica na konferencijama školskih knjižničara i surađuje s Elektroničkom platformom za obrazovanje odraslih u Europi (EPALE). Svoje knjižničarske korijene nije zaboravila i to jasno pokazuje u ovoj knjizi u kojoj stvarnim i praktičnim primjerima pokušava analizirati i prikazati načine korištenja igara i igranja u svrhu obrazovanja u školskim knjižnicama.

Knjiga se sastoji od predgovora, uvoda i deset poglavlja. Počinje predgovorom predsjednika Udruge školskih knjižničara Richarda Gervera koji ističe važnost igranja u svrhu usvajanja vještina napominjući istraživanje provedeno 2020. godine u kojem je 79 % ispitanika izjavilo kako ih je igranje igrice potaknulo da čitaju vezani sadržaj u knjigama, člancima i blogovima, a navodi i primjer vlastitog sina koji je igrajući *online* igrice naučio govoriti ruski.

Sama autorica u uvodu ističe „stanje toka“ u koje ulazimo kada se igramo, prilikom kojeg postajemo nesvjesni samog procesa u kojem nam je zabava najistaknutiji element, a istovremeno usvajamo određene vještine.

U prvom poglavlju, na samom početku, ističe razliku između učenja kroz igru i *igrifikacije*, dva pojma koje je nužno razlikovati jer se i sama njihova primjena razlikuje. Prvi označava proces igranja kojim pokušavamo postići i proces učenja, dok drugi, nazivu unatoč, zapravo ni ne treba sadržavati igru nego samo neke od elemenata igara poput nagrade, bodova ili rang-liste. U nastavku poglavlja navodi šest pedagoških teorija vezanih za proces učenja (bihevizizam, kognitivni konstruktivizam, društveni konstruktivizam, učenje po modelu, višestruke inteligencije i *brain-based learning*) koje pojedinačno analizira i navodi njihove prednosti i nedostatke. U tom poglavlju također predstavlja i način provjere kvalitete igara koje se igraju u školskim knjižnicama, a to je kroz SAMR-model (supstitucija, augmentacija, modifikacija, redefinicija). Elemente tog modela ponovno spominje prilikom analize igara, što je predstavljeno u nastavku knjige.

Drugo se poglavlje bavi razvojem emocionalnih i društvenih vještina kroz učenje utemeljeno na igri. Navodi osam tipova učenika i pokušava analizirati kako bi takvi učenici mogli društveno i emocionalno reagirati na nastavni sat koji se temelji na igri te kako im se prilagoditi i kako im pomoći. Tipovi učenika jesu učenik

kojeg ne zanima učenje, učenik koji se boji neuspjeha, učenik kojem engleski nije materinji jezik (autorica se u ostatku knjige često referira na problem engleskog jezika, naravno ovdje govori iz svoje perspektive školske knjižničarke u Ujedinjenom Kraljevstvu no tema je unatoč tome primjenjiva bilo gdje gdje se učitelji susreću s učenicima koji ne govore jezik države u kojoj se nalaze, uključujući i Hrvatsku u kojoj odnedavno imamo slučajeve učenika iz Ukrajine u školskim klupama), učenik koji pati od dispraksije (neurološkog poremećaja koordinacije), učenik s autizmom, kompetitivni učenik, sramežljivi učenik i učenik s niskim samopouzdanjem.

Što se tiče konkretnih prijedloga za načine igranja, Pavey radi gradaciju i u trećem poglavlju predstavlja jednostavne igre izrađene korištenjem alata za prezentacije. Tako tu tematiku čini pristupačnijom knjižničarima koji možda nisu toliko iskusni u korištenju raznih aplikacija ili izradi raznovrsnih modusa igranja. Kao i sa SAMR-modelom, i ovdje navodi šest čimbenika o kojima bismo trebali razmišljati prilikom izrade takvih igara, a to su: ciljevi, pristupačnost, pravila i upute, interakcija, izazov, ishodi i povratna informacija. U nastavku poglavlja prikazuje nekoliko konkretnih primjera tipova igara koje je prikupila od školskih knjižničara iz cijeloga svijeta. Ti primjeri predstavljaju izvrstan element ove knjige jer se pomoću njih Pavey ne zadržava samo na teoriji igara i učenja nego predstavlja i analizira stvarne aktivnosti koje provode knjižničari u svojim školama. Samim time i čitatelj dobiva realnu sliku umjesto apstrakcije, kao i aktivnosti koje lako može isprobati u svojoj školi. Takvi se primjeri javljaju u svim poglavljima.

U četvrtom poglavlju autorica ide korak dalje i predstavlja digitalne igre koje je grupirala u videoigre, igre računalnog kodiranja, igre koje koriste knjižnični kataložni sustav, igre koje koriste društvene mreže, igre koje koriste aplikacije na pametnim uređajima i izradu igara koristeći komercijalne predloške. Svaku skupinu potkrjepljuje primjerima i analizira kroz navedenih šest čimbenika ili SAMR-model. Na samom početku navodi najveći nedostatak takvih igara, a to je dostupnost potrebnih uređaja učenicima naših škola, kao i pitanje dobi, tj. zrelosti učenika za korištenje takvih uređaja. Vrlo je pozitivno što prikazani primjeri dolaze iz svih razina školstva i predstavljaju rad s učenicima raznih dobnih skupina. Stoga je lako pronaći relevantne primjere i za osnovne i za srednje škole.

Peto je poglavlje nazvano „Physical Games“ i ne odnosi se na igre koje zahtijevaju tjelesnu aktivnost nego igre koje sadrže fizičke komponente koje je Pavey grupirala u igre koje koriste svakodnevne predmete, kvizove, igre koje koriste kartice i stolne društvene igre. U tom poglavlju predstavlja još jedan kvalitativni model za procjenu igara, a to je ARCS-model: pažnja, relevantnost, samopouzdanje i zadovoljstvo (engl. *attention, relevance, confidence, satisfaction*). Nadopunjuje ga Bloomovom taksonomijom iz koje je izvukla šest ključnih vještina koje treba uzeti u obzir prilikom izrade igre za učenike: znanje (pamćenje, definiranje), razumijevanje (objašnjavanje, prepoznavanje), primjena (odabiranje, korištenje),

analiza (procjena, kritiziranje), sinteza (stvaranje, upravljanje) i evaluacija (argumentiranje, usporedba). S obzirom na to da su se do sada pojavila dva modela i dvije skupine elemenata za kvalificiranje igara, Pavey napominje da ih ne treba koristiti sve, ali da ih je dobro razmotriti jer će nam prisutnost nekih od tih elemenata biti pokazatelj kvalitetne igre.

U sljedećem poglavlju dobivamo kombinaciju prethodnih dvaju, a to autorica naziva “igre miješanih medija”. Vrlo je lako osmisлити fizičku igru potpomognutu digitalnim sadržajem. Pavey ih grupira u igre koje koriste učenje slušanjem, igre koje miješaju fizičko igranje s jednostavnim računalnim programima, igre koje koriste učenje gledanjem i igre koje koriste miješanu realnost (QR-kodovi, 3D-modeli, GPS itd.). Za potonje treba napomenuti da vjerojatno daje najviše primjera koji su teže primjenjivi van engleskog govornog područja jer preporučeni *online* izvori i alati nisu prilagođeni drugim jezicima. Unatoč tome moguće je naći korisne primjere poput lova na blago koristeći GPS-pozicioniranje.

Sedmo poglavlje bavi se aktivnim učenjem i igrama uživo. U aktivnom učenju naglasak je stavljen na kretanje i interakciju učenika, dok igre uživo učenicima daju puno veću slobodu i samostalnost kod rješavanja zadanih problema, što samo po sebi zahtijeva veliku razinu pripreme knjižničara, a često je potrebno osigurati i puno veći prostor. Ti tipovi igara podijeljeni su na igre koje sadrže pokret kao motivator uključivanja i spoznaje, igre koje razvijaju komunikacijske vještine i znatiželju, igre koje promiču empatiju i igre koje razvijaju vještine rješavanja problema. Zanimljivo je što te igre mogu biti iznimno velikog opsega te se čak razviti u megaigne. Neki od navedenih primjera predstavljaju igru koja je na vrlo jednostavan način uključila cijelu školu.

Dok su se prethodna poglavlja temeljila na učenju kroz igru koje je sadržavalo neke elemente *igrifikacije*, osmo se poglavlje bavi samom *igrifikacijom*, dodatno pojašnjavajući njezin koncept, pojavu i psihologiju. Ističe element nagrađivanja i njegove prednosti i nedostatke. Za razliku od prethodnih poglavlja punih primjera, ovo je u početku gotovo strukturalističko u opisima elemenata *igrifikacije*. Primjeri koji se pojavljuju u drugoj polovici prezentiraju aktivnosti u kojima je *igrifikacija* uspješno iskorištena u svrhu poticanja čitanja i razvoja informacijske pismenosti.

Pretposljednje poglavlje malo proširuje temeljni okvir i govori o učincima koje učenje utemeljeno na igri i *igrifikacija* mogu imati na širu školsku zajednicu. Predstavljani primjeru prikazuju načine uključivanja učenika i izvan nastave i kurikulumskih obaveza, kao i prijedloge za dijeljenje materijala i aktivnosti s drugim školama.

U posljednjem poglavlju autorica se bavi suradnjom s učiteljima, upravom škole i roditeljima. Poglavlje navodi probleme do kojih može doći prilikom suradnje s učiteljima u školama, posebno u kontekstu primjene aktivnosti učenja kroz igru, ali sadrži i prijedloge za ostvarivanje bolje suradnje poput sudjelovanja

na izradi kurikuluma i poznavanja predmetnih kurikuluma kako bismo se lakše mogli uključiti i pomoći učitelju s temama koje obrađuje. Na samom se kraju navodi nekoliko primjera aktivnosti koje su proveli školski knjižničari u raznim zemljama svijeta kako bi bolje uključili širu školsku zajednicu, roditelje i vodstvo škole. Posljednje spomenuto iznimno je važno jer prezentacijom svog djelovanja te rezultata i učinaka možemo osigurati potporu za nove i bolje aktivnosti.

Autorica Sarah Pavey ovom je knjigom izradila vrlo koristan i praktičan priručnik za primjenu učenja kroz igru i *igrifikacije* u školskim knjižnicama. Osim jasno i pitko napisanog teorijskog dijela, knjiga je prožeta stvarnim primjerima aktivnosti koje su proveli školski knjižničari iz cijelog svijeta, uključujući i Hrvatsku. Primjeri su vrlo zanimljivi i, posebno u slučajevima kada možda nisu primjenjivi za naš kontekst, mogu poslužiti kao inicijalna ideja za razvoj potpuno nove i originalne aktivnosti. Manji nedostatak knjige mogao bi biti što je centrirana na perspektivu Ujedinjenog Kraljevstva i često spominje koncepte koji nam nisu relevantni (poput učenika kojima engleski nije materinji jezik ili primjene Deweyeve decimalne klasifikacije), ali ih je lako zamijeniti nama bliskijim konceptima. Drugi je nedostatak što u nekoliko navrata za organizaciju nekih aktivnosti autorica preporučuje nabavu opreme koristeći Amazon, što za Hrvatsku još uvijek nije povoljna i praktična opcija, i korištenje *online* alata koji nisu dostupni na hrvatskom jeziku te su zato nepraktični za korištenje u radu s osnovnoškolcima.

Knjiga također sadrži i kazalo, zahvalu autorice, pojašnjenje korištenih kratica, popis literature i indeks.

Dejan Šiptar
dejan.siptar.kr@gmail.com