

## ERNEST NOWAK

Szkoła Specjalna Podstawowa „Akademia Życia”

ORCID: 0000-0003-3046-5389 

ernestnowakx@gmail.com

### Projekt cyfrowy jako sposób na lekturę w szkole podstawowej

#### Streszczenie

Autor przedstawił w artykule pomysł realizacji lekcji języka polskiego w formie krótkiego klasowego pomysłu z wykorzystaniem gry komputerowej *Minecraft* (Mojang Studios 2011). W jego opinii taka lekcja może przysłużyć się rozwijaniu kreatywności uczniów, a także ich aktywizacji, co jest dziś elementem szczególnie pożądanym podczas lekcji związanych z pracą z książką. We wstępie autor opisał fenomen gier komputerowych i możliwości ich dydaktycznego wykorzystania w klasach IV–VI. Następnie przedstawił zalety pracy taką metodą, do których zaliczył między innymi rozwijanie twórczości, aktywizację uczniów, a także zaangażowanie całego zespołu klasowego w pracę projektową. Artykuł zamyka zaproponowany scenariusz przeprowadzenia takiej lekcji w każdej szkole, co może być pomocne w pracy nauczycieli praktyków. Autor zamieścił także film podsumowujący realizowany przez niego projekt w grze *Minecraft* oraz opracowane z uczniami klasy VI zagadnienia do scenariusza filmowego, który można wykonać z uczniami.

**Słowa kluczowe:** *Minecraft*, grywalizacja, metody aktywizujące, lektury szkolne, gra komputerowa, lekcja cyfrowa, projekt cyfrowy

Zainteresować lekcją ucznia można na różne sposoby, tak samo jak sprawdzić jego wiedzę. Postulat, aby odbywało się to drogą inną niż sprawdzian wiedzy, jest w opinii autora jak najbardziej słuszny. Metodą, która świetnie sprawdza się w szkole podstawowej na lekcji języka polskiego, jest projekt cyfrowy dotyczący konkretnej lektury. Może on z powodzeniem zastąpić kolejny pisemny test.

#### Fenomen gier cyfrowych

Kultura gier komputerowych rozwija się współcześnie bardzo szybko. Granie nie jest już dziś tylko zabawą i formą spędzania wolnego czasu. Gra może być czytana dokładnie tak, jak dobra powieść: zawiera fabułę, świat przedstawiony, interesujące i złożone postacie, a dialogi wypowiedziane przez bohaterów są tak

samo istotne, jak dialogi w tekście literackim<sup>1</sup>. Większość współczesnych uczniów szkół podstawowych ma regularny kontakt z grami cyfrowymi<sup>2</sup>, wymienia się z kolegami i koleżankami ze szkoły przeżyciami związanymi z grami, poradami, a nawet wspólnie po szkole toczy rozgrywki w wirtualnym świecie<sup>3</sup>. Gry są niezwykle absorbujące: wyzwalają tak zwany proces immersji<sup>4</sup>, czyli zanurzania się gracza w świat przedstawiony, wrażenia rzeczywistości tego, co dzieje się na ekranie urządzenia elektronicznego. To główne powody atrakcyjności gier cyfrowych, które nauczyciel może wykorzystać praktycznie na każdym etapie edukacyjnym<sup>5</sup>.

Współczesny uczeń funkcjonuje dziś w zasadzie w dwóch, czasem całkowicie odrębnych światach: wirtualnym i rzeczywistym. Tożsamość ucznia, jego zachowanie, przyzwyczajenia i język, z jednej strony, mogą być zupełnie inne w świecie cyfrowym niż w rzeczywistym<sup>6</sup>. Z drugiej strony, warto dostrzegać plusy tej sytuacji: świat wirtualny jest dla ucznia bardzo dobrze znany, a funkcjonuje w nim często sprawniej niż wielu nauczycieli. W takiej sytuacji to również nauczyciel może uczyć się od ucznia, co dobrze można wykorzystać w pracy dydaktycznej<sup>7</sup>.

Warto zauważyć, że uczniowie z reguły bardzo chętnie opowiadają o swoich zainteresowaniach. Wykorzystałem to w moich klasach (IV, V i VI klasa szkoły podstawowej): większość dzieci bardzo chętnie rozmawia ze mną o grze komputerowej *Minecraft* (Mojang Studios 2011). Gra ta polega na sterowaniu 'ludzikiem' i zdobywaniu kolejnych surowców, a następnie budowaniu wymyślonych przez siebie przestrzeni i obiektów<sup>8</sup>. Jedyne, co ogranicza gracza, to jego własna pomysłowość i wyobraźnia. Dzięki temu bardzo szybko udało mi się odkryć, że będzie można wykorzystać tę grę edukacyjnie. Odebrałem ostatnio szkolenie organizowane przez Centrum Edukacji Nauczycieli w Białymstoku, które poprowadził wybitny znawca tematu, Artur Rudnicki, wieloletni nauczyciel i dyrektor Zespołu Szkół Technicznych im. Tadeusza Kościuszki w Radomiu<sup>9</sup>, dzięki któremu jeszcze bardziej wzmocniłem swoje cyfrowe kompetencje<sup>10</sup>.

<sup>1</sup> P. Prósiniński, P. Krzywdziński, *Cyfrowa miłość. Romanse w grach wideo*, Kraków 2018, s. 7–14.

<sup>2</sup> Gry cyfrowe rozumiem jako gry przeznaczone na każdy nośnik cyfrowy, nie tylko komputer.

<sup>3</sup> M. Biernacki, *Social media – komunikacja ze studentami rachunkowości z pokolenia Z*, „Folia Pomeranae Universitatis Technologiae Stetinensis. Oeconomica” 2014, nr 311 (75) 2, s. 7–8.

<sup>4</sup> K. Maj, *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 193.

<sup>5</sup> A. Nowak, *Grywalizacja w edukacji wczesnoszkolnej – możliwości wykorzystania metody w kształceniu uczniów klas 1–3*, „Doświadczenia i Propozycje Naukowo-Metodyczne” 2017, nr 63, s. 126–128.

<sup>6</sup> E. Nowak, *Aksjologia świata przedstawionego w grze Skyrim* [w:] *Człowiek a historia. Ludzie i wydarzenia*, red. B. Cecota, P. Jasiński, A. Sędrecka, t. VIII, Piotrków Trybunalski 2022, s. 234–236.

<sup>7</sup> K. Furmaniak, A. Olszowska, *Popkultura i media społecznościowe w nauczaniu języka polskiego jako obcego*, „Języki Obce w Szkole” 2019, nr 4, s. 67–68.

<sup>8</sup> D. Zaworska-Nikoniuk, *Edukacyjne walory gry Minecraft. Analiza narracji uczniów i edukatorów*, „Problemy Wczesnej Edukacji” 2020, nr 1(48), s. 112–113.

<sup>9</sup> Szerzej o nim zob. kometa.edu.pl, <https://kometa.edu.pl/baza-ekspertow/60,artur-rudnicki> [4.03.2024].

<sup>10</sup> CEN, *Minecraft. Graj i ucz się*, <https://www.cen.bialystok.pl/konto/szkolenia/6069> [5.03.2024].

Z dziećmi zaś udało mi się zrealizować już kilka projektów w *Minecraftie*, które z powodzeniem mogą zastąpić klasyczny sprawdzian wiadomości, podsumowujący np. wiedzę zdobytą o danej lekturze. Przy okazji z radością zauważyłem, że dzieci zaczynają dostrzegać, iż granie nie jest tylko formą spędzania wolnego czasu: kształci się w ten sposób poprawny obraz gry komputerowej, nie tylko jako źródła zabawy, ale przede wszystkim formy (samo)kształcenia oraz edukacji. Uczeń zaczyna rozumieć, że granie nie jest niczym złym (czasem, niestety, takie przekonanie dominuje wśród dzieci, choćby z tego powodu, że niektórzy rodzice w taki sposób traktują gry, np. zakazując dzieciom całkowicie grania). Gra może z powodzeniem stać się dla ucznia punktem odniesienia do zdobywania wiedzy o świecie i rozwoju. Dodatkowo dzieci dzięki grom ćwiczą również motorykę ręki (oczywiście, nie można zaniedbywać pisania, ale warto podkreślić, że w przyszłości umiejętność sprawnego posługiwania się klawiaturą będzie im bardzo potrzebna już w liceum, a potem na studiach i w pracy). W każdym projekcie przedstawiamy jedynie wybrane fragmenty lektury, dzięki czemu uczniowie znacznie więcej zapamiętują i rozumieją wybrane wątki i motywy w książkach, które czytamy na lekcji<sup>11</sup>.

### Zalety projektu cyfrowego dotyczącego lektury

Przed wszystkim warto zaznaczyć, że gry komputerowe nie powinny być traktowane jako zagrożenie pedagogiczne, a raczej jako szansa na możliwość przeprowadzanie ciekawej i integracyjnej lekcji z dziećmi. Lekcja z grami sprawia, że uczniowie bardzo mocno muszą się zaangażować w daną lekcję, bowiem wszystko zależy od nich<sup>12</sup>. Nauczyciel w tego typu lekcjach może brać udział w projekcie wraz z dziećmi, stając się jednocześnie graczem-moderatorem danego projektu, ale może też pełnić rolę tutora, czyli dać dzieciom większą swobodę. Osobiście preferuję ten drugi typ lekcji, ponieważ uczniowie stają się wówczas decydentami i to od nich zależy, w jaką stronę rozwinię się ich autorski projekt. Nauczyciel pokazuje wówczas uczniom, że w pełni im ufa, a sami uczniowie muszą wszystko dokładnie przemyśleć i zrealizować: od opracowania planu projektu aż po jego końcową realizację<sup>13</sup>. Zadaniem dzieci jest przygotować projekt cyfrowy, zgrać go na nośnik elektroniczny, a następnie przedstawić klasie wraz z jego omówieniem.

Projekty cyfrowe jako metoda edukacyjna oraz metoda sprawdzania wiedzy uczniów, np. z omawianej na zajęciach lektury, sprawdza się doskonale, szczególnie w mniejszych zespołach klasowych. Jako nauczyciel języka polskiego w szkole

<sup>11</sup> K. Mucha-Iwaniczko, *Terapeutyczna rola literatury. Wokół książki Ulfa Starka „Chłopiec, dziewczynka i mur...”*, „Języki Obce w Szkole” 2019, nr 4, s. 62.

<sup>12</sup> J. Siadkowski, *Grywalizacja. Zrób to sam! Poradnik*, Warszawa 2014, s. 4–5.

<sup>13</sup> Ł. Czarnecki, *Śródziemie pod mikroskopem*, „Gazeta Polska Codziennie”, 15.02.2023, s. 13.

specjalnej, mam małe klasy (do 5–6 osób), w związku z czym zespół projektowy stanowią wszyscy uczniowie jednej klasy. Dzieci z zespołem Aspergera mają duże problemy społeczne, między innymi z poprawną komunikacją, zrozumieniem uczuć kolegi i koleżanki, a także ze skupieniem się na rozmowie z drugą osobą<sup>14</sup>. Dzięki projektowi można trenować wszystkie te umiejętności, a także rozwijać u uczniów inne kompetencje „miękkie”, np. praca w grupie, podział obowiązków (tak, aby każdy robił to, w czym jest najmocniejszy), a także uświadamiać uczniów, że rozmowa i wspólna praca klasowa powodują, iż zawsze można się ze sobą dogadać.

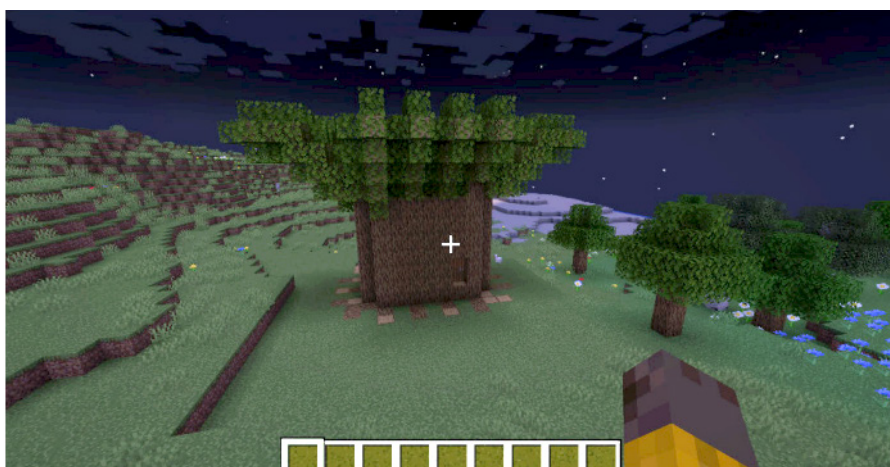
Z przyjemnością patrzyłem, jak na klasowym projekcie dotyczącym lektury *Felix, Net i Nika oraz Gang Niewidzialnych Ludzi* Ryszarda Kosika uczniowie, którzy na co dzień bardzo często się ze sobą spierają, zaczęli ze sobą współpracować i działać razem. Dodatkową zaletą projektu cyfrowego jest to, że można użyć go w zasadzie na każdym przedmiocie, również podczas nauczania języka polskiego jako obcego. W *Minecraftie* można tworzyć tablice, na których uczniowie mogliby przykładowo zapisywać poznane na lekcji słowa albo tworzyć tablice tematyczne, na których znajdowałoby się słownictwo związane z danym działem języka, np. nazewnictwo przyrodnicze, filmowe, teatralne czy nawy miast i ich mieszkańców. Przykładem może być efekt pracy mojego ucznia, który stworzył Plac Broni z lektury *Chłopcy z Placu Broni* i zamieścił napis o następującej treści:



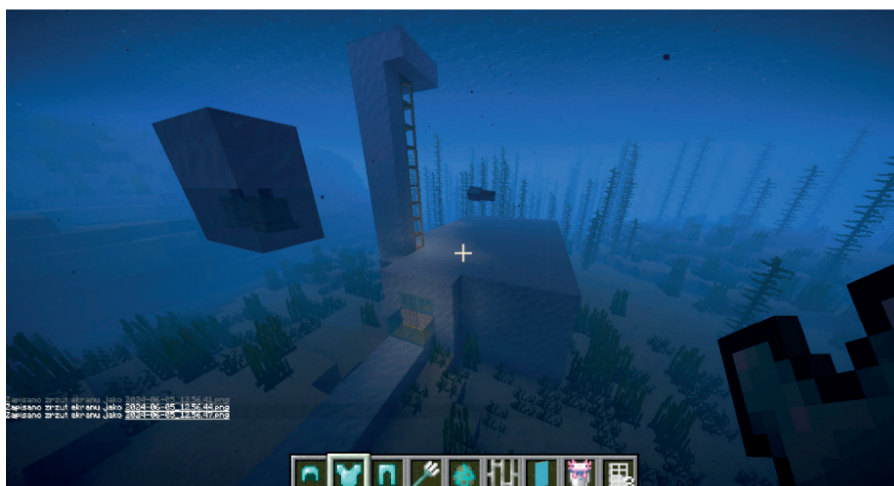
**Ilustracja 1. Zasoby cyfrowe własne,  
wykonanie: Kacper, klasa 5A. Ulica św. Pawła**

<sup>14</sup> I. Skrzypczak-Gałkowska, *Nastolatek z zespołem Aspergera w szkole ogólnodostępnej. Wskazówki metodyczne do pracy nauczyciela polonisty*, „Pedagogika” 2018, t. XXVII, nr 1, s. 273–275.

Pomysł z projektem cyfrowym z *Chłopców z Placu Broni* – zamiast nudnego odpytywania na ocenę z kolejności wydarzeń czy charakterystyki poszczególnych bohaterów – okazał się bardzo pomysłowy i ciekawy dla uczniów i nauczyciela. Uczniowie nie tylko chętnie przeczytali KSIĄŻKĘ, ale jeszcze o wiele więcej zapamiętali z lektury. Dla osób, które nie mają komputera lub nie lubią *Minecrafta*, przewidziałem projekt w innej formie: np. plakatu, wykonanego dowolną techniką. Zachęcałem jednak mocno uczniów, aby spróbowali zrobić to w grze. Tu naprawdę można pokazać swoją kreatywność, a dzieła, które powstają w *Minecraftie*, zachwycają oko niejednego obserwatora. Poniżej przedstawiam kilka wybranych projektów moich klas zrealizowanych w roku szkolnym 2023/2024:



Ilustracja 2. Baobab „Kraków” z *W pustyni i w puszczy* widziany nocą. Wykonała klasa VIA



Ilustracja 3. Podwodny pałac Posejdona, boga mórz i oceanów.  
Projekt wykonany przez ucznia klasy VA



Ilustracja 4. Wnętrze podwodnego palacu brata Zeusa. Projekt wykonał uczeń klasy VA



Ilustracja 5. Siedziba boga Heliosa, władcy słońca i płomieni. Projekt wykonał uczeń klasy IVA



Ilustracja 6. Pałac Białej Czarownicy z lektury pt. *Opowieści z Narnii: Lew, Czarownica i Stara Szafa*. Projekt wykonany przez ucznia klasy VA



Ilustracja 7. Dzieci grały na jednym serwerze, a więc mogły się spotkać w grze „na żywo”.  
Właśnie przybyły do pałacu samozwańczej królowej Narnii, aby zasiąść na jej tronie



Ilustracja 8. Inna wizja baobabu „Kraków”. Uczniowie VIA zaproponowali,  
by obok rozpalili ognisko i choć chwilę odpocząć od trosk i zmęczenia



**Ilustracja 9.** Wioska Afrykańczyków w wykonaniu uczniów klasy VIA (5 osób). Uczniowie starali się podkreślić koloryt lokalny, ale zadbali też o własny element wykonania: klatka, w której wygrane plemię mogłoby trzymać pokonanych wrogów. Chłopcy w tej klasie są mocno zainteresowani aspektem walki i militariów

### Projekt cyfrowy – sposób realizacji

Lekcja z cyfrowym projektem klasowym nie jest trudna do przygotowania i przeprowadzania. Etapy lekcyjne toczą się spontanicznie i żywiołowo, uczniowie są zwykle podekscytowani i chcą jak najszybciej przejść do kluczowego momentu, czyli uruchomienia stanowisk komputerowych i rozpoczęcia twórczego procesu budowania obiektów. Warto pamiętać przede wszystkim o tym, aby zapewnić sobie do dyspozycji salę komputerową. To warunek *sine qua non*, by lekcja cyfrowa w ogóle miała sens. W trudnych sytuacjach, np. gdy brakuje sprzętu, można spróbować zrobić projekt na jednym komputerze – to też jest możliwe, tylko trzeba pamiętać o stałej rotacji osób grających, tak by maksymalnie duża liczba uczniów pograła chociaż chwilę. Inne osoby mogą w tym czasie pisać narracyjny tekst, który zostanie odczytany w dniu prezentacji projektu, albo np. szykować komiks dotyczący lektury (obie te metody z powodzeniem już stosowałem, są także bardzo atrakcyjne dla dzieci, gdyż wykorzystują przede wszystkim twórcze działanie dziecka).

Trzeba też pamiętać, aby zadbać o komfort pracy dzieci. Lekcja powinna odbywać się w przyjemnej, wesołej, twórczej atmosferze. Nie można w przy-

padku cyfrowego projektu zbyt pośpieszać dzieci – powinny mieć możliwość spełnienia swojego wstępnego projektu, a nawet jego udoskonalenia, w związku z czym musi to być cykl lekcji (np. 3 czy 4 lekcje z rzędu poświęcone tylko tej pracy – w zależności od warunków i tempa pracy dziecka). Konieczne jest, aby pod koniec realizacji projektu omówić go z klasą – nie może on pozostać bez komentarza klasy i nauczyciela. W omówieniu powinno się zawrzeć informację zwrotną o tym, co się udało, i ewentualnie o tym, co nie zostało wykonane. Trzeba też zadać pytanie: co dał nam projekt i po co w ogóle go wykonaliśmy? Wspólne odpowiedzi i refleksje można zapisać w zeszycie lub wykonać np. *lapbook*, który będzie manualną częścią projektu cyfrowego. Warto też sporządzić prezentację z wybranych prac stworzonych przez uczniów w grze i zbierać je w jednym miejscu, zakładając małe, klasowe cyfrowe archiwum.

W tym miejscu chciałbym przedstawić swój autorski konspekt lekcji z użyciem projektu cyfrowego.

## Scenariusz lekcji z projektem cyfrowym

**Temat:** Tworzymy projekt lekturowy w *Minecraftie* o *Felixie, Necie i Nice*

Typ szkoły: szkoła podstawowa

Wariant II.1. – II etap edukacyjny (klasy IV–VIII; język obcy nowożytny, nauczany jako pierwszy)

Cele lekcji:

**Cele komunikacyjne:**

Uczeń:

- opisuje realizowany przez siebie projekt,
- mówi o przedstawionych obiektach,
- porównuje wątki i obiekty z lektury ze stworzonym przez siebie światem w grze,
- określa różnice i podobieństwa między grą a powieścią fantastycznonaukową,
- nazywa stworzone przez siebie obiekty.

**Cele cyfrowe:**

- uczeń mówi o czynnościach, które musi wykonać w grze,
- uczeń poprawnie posługuje się komunikatorami internetowymi (np. czatem w grze),
- uczeń opisuje bohaterów lektury i umieszcza ich w grze.

**Cele leksykalne:**

- uczeń opisuje stworzone przez siebie obiekty,
- uczeń używa określeń: komunikator, czat, obiekt, lokacja, powieść fantastycznonaukowa, gra komputerowa.

**Metody i techniki pracy:**

- praca grupowa,
- praca z komputerem,

- praca projektowa,
- tutoring.

Forma oceniania:

- ocena bieżąca (kształtująca) – gromadzenie informacji o postępach uczniów związanych z czytaniem i rozumieniem lektury oraz jej kreatywnym wykorzystaniu,
- samoocena uczniów – dokonywana przez samych uczniów podczas omawiania projektu.

### **Przebieg lekcji:**

#### **Przygotowanie do zajęć (10 minut)**

Nauczyciel wita się z uczniami, sprawdza listę obecności, wspólnie zapisujemy temat lekcji. Nauczyciel przedstawia cele lekcji i przygotowuje uczniów do podziału na grupy (lub już do projektu, kiedy klasa jest mała).

#### **Prezentacja materiału lekcyjnego (15 minut)**

W tej części lekcji uczniowie siadają już do komputerów i mają za zadanie opracować wstępny plan realizacji projektu. Mogą wyznaczyć sekretarza, który zapisze główne punkty (można o tym wcześniej uczniom powiedzieć). Nauczyciel na tym etapie powinien pozostać jedynie doradcą – to uczniowie mają sami zaplanować projekt i metody jego realizacji w grze.

#### **Utrwalanie materiału lekcyjnego: (20–35 minut w zależności od potrzeby i możliwości)**

W tej części lekcji uczniowie sami pracują w grze. Ich zadaniem jest budowa jakiegoś obiektu z lektury (np. *Felix*, *Net* i *Nika* oraz *Gang Niewidzialnych Ludzi*). Nie powinno się uczniom narzucać konkretnego obiektu ani sceny z gry – to również ma być ich wybór. W przeciwnym razie projekt przestaje być ich i nie będzie cieszył się zainteresowaniem. Kreatywność uczniów jest bardzo duża, w związku z czym rola nauczyciela ogranicza się tu tylko do akceptacji lub delikatnej korekty propozycji uczniów. Lekcja przewidziana jest na 3 jednostki lekcyjne, w związku z czym ten etap w następnych dwóch lekcjach jest kontynuowany. Należy przeznaczyć 20 minut na ewaluację pracy uczniów.

#### **Wykorzystanie materiału lekcyjnego (transfer) (20–35 minut)**

Uczniowie kończą pracę przy komputerze i mają chwilę na przygotowanie krótkiej ustnej prezentacji projektu wraz z przedstawieniem nauczycielowi i klasie swojego projektu. Jeśli wcześniej starczyło czasu, mogą nagrać telefonem jakiś wybrany adekwatny fragment lektury (poniżej podano przykład takiego wykonania zadania) lub napisać krótką wypowiedź narracyjną (również przedstawiona jest poniżej). Mogą także stworzyć filmik, w którym dodadzą efekty specjalne (muzyka, dźwięk burzy, śnieżycy, odgłosy zwierząt, etc.). Jeśli mamy dużo czasu, możemy poświęcić na ten etap nieco dłuższą chwilę.

#### **Ewaluacja**

Nauczyciel przygotowuje krótką kartę samooceny, składającą się maksymalnie z pięciu punktów: 1. Czy dobrze pracowało ci się w grupie? (pytanie otwarte lub

zamknięte) 2. Jak oceniasz swoje zaangażowanie w projekt? (pytanie otwarte) 3. Co chciałbyś pochwalić w projekcie? (pytanie otwarte) 4. Co chciałbyś poprawić w projekcie? (pytanie otwarte) 5. Co sądzisz o tej formie zajęć? (pytanie otwarte) Chciałbym jeszcze zamieścić tu film przedstawiający efekty pracy z moją klasą VIA nad tym projektem w postaci filmiku, a także propozycję zagadnień do scenariusza filmowego autorstwa ucznia tej klasy, który pisaliśmy po omówieniu lektury:

### **Filmik podsumowujący projekt:**

<https://youtube.com/shorts/hhkFhkTr5XI> [dostęp: 10.12.2024].

### **Scenariusz filmowy (pomysł do rozwinięcia i zrealizowania):**

Dział Naukowy: Felix i Nika odkrywają tajemnicze ślady na terenie szkoły, które prowadzą ich do laboratorium naukowego. Tam znajdują urządzenie, które wydaje się teleportem. Postanawiają przetestować jego działanie, ale coś idzie nie tak i zostają przeniesieni w czasie do roku 3010.

Dział Detektywistyczny: Felix i Nika zostają poproszeni o rozwiązanie zagadki kradzieży cennego eksponatu z muzeum w ich mieście. Korzystając z detektywistycznych umiejętności, zbierają wskazówki i tropią podejrzanych. W końcu odkrywają, że złodziej był ukryty wśród pracowników muzeum.

Dział Przyrodniczy: Podczas wycieczki do pobliskiego lasu Felix i Nika natrafiają na niezwykle rośliny, które wydają się mieć nadprzyrodzone właściwości. Zaczynają prowadzić badania, aby poznać tajemnice tych roślin i ich potencjalne zastosowania w medycynie.

Dział Techniczny: Felix i Nika decydują się zbudować własnego robota, który pomoże im w codziennych zadaniach. Po wielu próbach i błędach udaje im się stworzyć inteligentnego i pomocnego przyjaciela, który sprawia, że ich życie staje się łatwiejsze i bardziej ekscytujące.

Autor: **Nikodem, klasa VIA.**

## **Podsumowanie**

Przy przeprowadzaniu tego typu lekcji trzeba mieć na uwadze, że może być ona bardzo żywiołowa – dzieci lubią gry, ekscytują się cały czas budowaniem własnych lokacji, a także co chwila dopytują nauczyciela, czy tworzone przez nich obiekty są „dobre”. Należy wykazać się przy tym cierpliwością i spróbować dzielić z nimi radość z – jak by to powiedział Tolkien – „współtworzenia” nowego świata w grze. Wskazówką może być też to, że świat konstruowany w *Minecraftie* nie musi być odwzorowaniem danego obiektu czy sceny 1 : 1, tak jak w lekturze. Warto powiedzieć uczniom, żeby wykazali się kreatywnością i działali tak, jak im się wydaje słuszne.

Poniżej zamieszczam jeszcze ilustracje przedstawiające wybrane elementy tytułowego Placu Broni, których budowę oparliśmy z uczniami klasy 5A na fragmentach utworu Ferenca Molnára *Chłopcy z Placu Broni*.



Ilustracja 10. Jedna z kamienic stojących na Placu św. Pawła  
w wizji ucznia z piątej klasy. Wykonał Kacper



Ilustracja 11. Dom Słowaka. Wykonał Kacper

## Bibliografia

### Artykuły i opracowania

- Biernacki M., *Social media – komunikacja ze studentami rachunkowości z pokolenia Z*, „Folia Pomoranae Universitatis Technologiae Stetinensis. Oeconomica” 2014, nr 311 (75) 2, s. 7–8.
- Czarnecki Ł., *Śródziemnie pod mikroskopem*, „Gazeta Polska Codziennie”, 15.02.2023, s. 13.
- Furmaniak K., Olszowska A., *Popkultura i media społecznościowe w nauczaniu języka polskiego jako obcego*, „Języki Obce w Szkole” 2019, nr 4, s. 67–68.

- Kosik R., *Felix, Net i Nika oraz Gang Niewidzialnych Ludzi*, Warszawa 2018.
- Maj K., *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 193.
- Molnár F., *Chłopcy z Placu Broni*, tłum. T. Olszański, Warszawa 1989.
- Mucha-Iwaniczko K., *Terapeutyczna rola literatury. Wokół książki Ulfa Starka „Chłopiec, dziewczynka i mur...”*, „Języki Obce w Szkole” 2019, nr 4, s. 62.
- Nowak A., *Grywalizacja w edukacji wczesnoszkolnej – możliwości wykorzystania metody w kształceniu uczniów klas 1–3*, „Doświadczenia i Propozycje Naukowo-Metodyczne” 2017, nr 63, s. 126–128.
- Nowak E., *Aksjologia świata przedstawionego w grze Skyrim [w:] Człowiek a historia. Ludzie i wydarzenia*, red. B. Cecota, P. Jasiński, A. Sęderecka, t. VIII, Piotrków Trybunalski 2022, s. 234–236.
- Prósnowski P., Krzywdziński P., *Cyfrowa miłość. Romanse w grach wideo*, Kraków 2018, s. 7–14.
- Siadkowski J., *Grywalizacja. Zrób to sam! Poradnik*, Warszawa 2014, s. 4–5.
- Sienkiewicz H., *W pustyni i w puszczy*, Bielsko-Biała 2017.
- Skrzypczak-Gałkowska I., *Nastolatek z zespołem Aspergera w szkole ogólnodostępnej. Wskazówki metodyczne do pracy nauczyciela polonisty*, „Pedagogika” 2018, t. XXVII, nr 1, s. 273–275.
- Zaworska-Nikoniuk D., *Edukacyjne walory gry Minecraft. Analiza narracji uczniów i edukatorów*, „Problemy Wczesnej Edukacji” 2020, nr 1(48), s. 112–113.

### Źródła internetowe

- CEN, *Minecraft. Graj i ucz się*, <https://www.cen.bialystok.pl/konto/szkolenia/6069> [5.03.2024].
- <https://youtube.com/shorts/hhkFhkTr5XI> [10.12.2024].
- kometa.edu.pl, <https://kometa.edu.pl/baza-ekspertow/60,artur-rudnicki> [4.03.2024].

### Ludografia

*Minecraft*, Mojang Studios 2011.

## Digital project as a way to read in primary school

### Abstract

In his article, the author presented the idea of implementing Polish language lessons in the form of a short class idea using the computer game *Minecraft* (Mojang Studios 2011). In his opinion, such a lesson can help develop students' creativity and activate them, which is a particularly desirable element today during lessons related to working with a book. In the introduction, the author described the phenomenon of computer games and the possibilities of their didactic use in grades 4–6. Then he presented the advantages of working with this method, including developing creativity, activating students, and involving the entire class team in project work. The article ends with a proposed scenario of conducting such a lesson in every school, which may be helpful in the work of practicing teachers. The author also posted a video summarizing his *Minecraft* project and issues developed with sixth-grade students for a film script that can be made with students.

**Keywords:** *Minecraft*, gamification, activation methods, school readings, computer game, digital lesson, digital project

**Ernest Nowak**, lic. historii specjalności nauczycielskiej, mgr filologii polskiej. Nauczyciel historii, języka polskiego i świetlicy w szkole specjalnej. Groznawca, antropolog i aksjolog kultury popularnej. Członek Polskiego Towarzystwa Gier Komputerowych i Polskiego Towarzystwa Pedagogicznego. Zainteresowany wybranymi elementami arteterapii w pracy z dzieckiem, kreatywnymi metodami pracy na historii oraz twórczością profesora Andrzeja Nowaka.