



**Akademia Sztuk Pięknych  
im. Jana Matejki  
w Krakowie**

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie  
Wydział Grafiki

Paula Paleta  
Nr albumu: 11144

Pracownia Liternictwa i Typografii  
Praca magisterska artystyczna i teoretyczna

**Projekt gry planszowe dla dzieci  
w wieku przedszkolnym**

Promotorka pracy dyplomowej: prof. dr hab. Aleksandra Toborowicz  
Praca teoretyczna pod kierunkiem: dr Agnieszka Jankowska-Marzec

Kraków, 2024

# Projekt gry planszowej dla dzieci w wieku przedszkolnym

## Wstęp

Celem mojej pracy dyplomowej jest zaprojektowanie edukacyjnej gry planszowej skierowanej do dzieci w wieku przedszkolnym, która łączy elementy gier pamięciowych oraz gier logicznych, przy zachowaniu wysokiej jakości estetycznej. Gra ma na celu wsparcie rozwoju umiejętności językowych, skupiając się na nauce polskiego alfabetu, w tym znaków diakrytycznych, a także na zapoznaniu dzieci z różnymi systemami zapisu, jak alfabet Braille'a i kod Morse'a. Te systemy są przedstawione w grze jako graficzne reprezentacje, bez użycia dotyku czy dźwięku, ale już samo ich włączenie w rozgrywkę stymuluje elastyczne myślenie o języku i komunikacji. Wprowadzenie takich elementów pozwala dzieciom na zrozumienie, że istnieje wiele sposobów porozumiewania się, które mogą być użyteczne w różnych kontekstach, np. w komunikacji osób z dysfunkcjami wzroku czy słuchu. Jednym z kluczowych elementów gry jest możliwość modyfikowania jej zasad przez dzieci. Pedagogika wczesnoszkolna podkreśla znaczenie angażowania dzieci w naukę poprzez różnorodne metody, takie jak praca w grupie, projekty czy gry edukacyjne. Takie podejście nie tylko zwiększa motywację do nauki, ale także rozwija umiejętności krytycznego myślenia oraz zdolność do podejmowania decyzji<sup>1</sup>. Możliwość ekspe-

---

<sup>1</sup> WarsztataTIK.edu.pl, *Kreatywne metody nauczania jako klucz do sukcesu w edukacji wczesnoszkolnej*, <https://warsztatik.edu.pl/kreatywne-metody-nauczania-jako-klucz-do-sukcesu-w-edukacji-wczesnoszkolnej>, [dostęp:26.09.2024].

rymentowania z zasadami gry rozwija nie tylko kreatywność, ale także krytyczne myślenie oraz zdolność do rozwiązywania problemów, które są niezwykle istotne w kontekście rozwoju poznawczego dzieci.

Z perspektywy neurodydaktyki, uczenie się poprzez aktywną interakcję oraz eksperymentowanie przynosi znacznie lepsze rezultaty niż tradycyjne metody dydaktyczne. Badania wskazują, że mózg dziecka uczy się najefektywniej, kiedy proces uczenia jest powiązany z aktywnością fizyczną i poznawczą, a także z możliwością twórczego myślenia<sup>2</sup>. Dzięki możliwości tworzenia własnych reguł, dzieci nie tylko utrwalają wiedzę na temat alfabetu, ale także rozwijają umiejętności społeczne, takie jak współpraca, komunikacja i podejmowanie decyzji. Chcę, aby najmłodsi zrozumieli, że eksperymentowanie z różnymi rozwiązaniami jest nie tylko akceptowalne, ale wręcz pożądane. Takie podejście buduje pewność siebie i sprzyja otwartości na nowe doświadczenia.

W dalszych rozdziałach pracy skupię się na analizie, w jaki sposób gry edukacyjne, takie jak ta projektowana, mogą wspierać rozwój poznawczy dzieci. Przeanalizuję również, w jaki sposób promują one otwarte i kreatywne podejście do nauki oraz jak ważna jest rola zabawy w kontekście rozwoju dziecka, zwrócę również uwagę na negatywne praktyki projektowe i ich wpływ. Opiszę szczegółowo proces projektowania gry, poczynawszy od fazy koncepcyjnej, przez mechanikę, aż po możliwość dalszego rozwijania projektu.

## **Wpływ zabawy na rozwój dziecka**

Zabawa to podstawowa forma aktywności dla dziecka, ale co za tym idzie fundament odpowiedzialny za ich prawidłowy rozwój, odgrywa ona kluczową rolę w procesie rozwoju najmłodszych, zarówno pod względem społecznym, emocjonalnym, jak i poznawczym. Według wielu badaczy i specjalistów z zakresu psychologii i pedagogiki, zabawa jest nie tylko formą rozrywki, ale także istotnym narzędziem wspierającym naukę i rozwój najmłodszych. Kreatywna zabawa jest jak laboratorium, w którym dzieci eksperymentują z różnymi rolami społecznymi, uczą się rozwiązywać problemy i rozwijają umiejętności

---

2 M. Żylińska, *Neurodydaktyka, czyli nauczanie przyjazne mózgowi*, s.1-8.

myślenia krytycznego. Poprzez zabawę z rówieśnikami, dzieci uczą się negocjacji, dzielenia się i empatii, co jest niezbędne w rozwoju ich zdolności społecznych. Zabawa kreatywna to także sposób na rozwijanie zdolności motorycznych. Dzieci, budując z klocków, rysując, czy bawiąc się w piaskownicy, wzmacniają swoje mięśnie rąk, co jest ważne dla późniejszych umiejętności takich jak pisanie. Ponadto, poprzez zabawę na świeżym powietrzu, dzieci zwiększają swoją ogólną sprawność fizyczną. Wnioski płynące z badań oraz obserwacji dzieci wskazują, że zabawa jest nieodzownym elementem ich rozwoju. Jest to proces nie tylko naturalny, ale i niezwykle istotny dla kształtowania się osobowości i umiejętności przyszłego dorosłego.

Kinga Dziewiątkowska-Kozłowska porusza to w swoim tekście pt. *Problematyka zabawy w rozwoju dzieci przedszkolnych w świetle literatury przedmiotu*, autorka mówi tam o tym, że podczas udziału w zabawie dziecko rozwija w sposób wszechstronny swoje umiejętności i możliwości. Zdobywa interesujące informacje, uczy się adekwatnie wyrażać swoje emocje i uczucia, kształtuje zdolności poznawcze, rozwija wyobraźnię oraz, co niezwykle istotne, wdraża się do życia społecznego przez liczne czynności wykonywane w swobodnej czy kierowanej zabawie<sup>3</sup>.

## Gamifikacja w procesie edukacyjnym

Głównym zadaniem szkolnictwa jest przygotowanie i kształcenie specjalistów, którzy będą odpowiadać na wyzwania otaczającego ich świata, który zmienia się bardzo szybko. Składa się na to wiele czynników, takich jak dynamiczny rozwój postępu naukowo-technologicznego czy przechodzenie wiodących gospodarek świata do środowiska postindustrialnego. Tradycyjny charakter systemu edukacji często hamuje jego zdolność do szybkiego przystosowywania się do zewnętrznych zmian, co wynika z trudności związanych z wprowadzaniem innowacji i reform. W konsekwencji pojawia się problem tzw. *luki czasowej* – reformy edukacyjne, choć potrzebne, często

---

3 K.Dziewiątkowska-Kozłowska, Vol. 10 1, *Problematyka zabawy w rozwoju dzieci przedszkolnych w świetle literatury przedmiotu, Pedagogika Przedszkolna i Wczesnoszkolna* 101, 2022, s.121.

wchodzą w życie z opóźnieniem, przez co ich skuteczność może być ograniczona lub nieadekwatna do rzeczywistych potrzeb rynku pracy czy społeczeństwa. Zmiany zostają wprowadzone do systemu, ale faktycznie zaczynają działać dopiero po 5–10 latach, kiedy mogą stać się niepotrzebne lub szkodliwe. Proces wdrażania zmian edukacyjnych jest również często spowolniony przez opór społeczny i polityczny, a reformy, nawet te dobrze zaplanowane, wprowadzane są z opóźnieniem. Przykładem jest reforma obniżenia wieku szkolnego, która mimo licznych korzyści, takich jak wyrównanie szans edukacyjnych, napotykała na silny sprzeciw społeczny, co spowodowało rozciągnięcie jej realizacji na wiele lat i ostateczne wycofanie.

Tutaj jednym z mechanizmów elastycznego dostosowywania systemu edukacji do zmian może być metoda grywalizacji procesu edukacyjnego, tj. przeniesienie działań do formy gry<sup>4</sup>. W ostatnich latach metoda ta staje się coraz bardziej popularna na świecie. Termin *gamifikacja* oznacza wprowadzenie elementu gry do działań niezwiązanych z grami. Jest to proces wykorzystywania elementów charakterystycznych dla gier w innych dziedzinach, takich jak nauka, biznes czy zdrowie, w celu zwiększenia zaangażowania, motywacji oraz efektywności użytkowników. Polega to na stosowaniu mechanizmów znanych z gier, takich jak punkty, poziomy, nagrody, wyzwania czy rankingi, aby zachęcić ludzi do podejmowania określonych działań lub osiągania konkretnych celów. Gamifikacja ma na celu sprawienie, że codzienne czynności stają się bardziej atrakcyjne i satysfakcjonujące poprzez wprowadzenie elementów rywalizacji, nagród i interaktywności, co może przyczynić się do zwiększenia zaangażowania i motywacji użytkowników<sup>5</sup>.

Wynikałoby z tego, że wykorzystanie gier w różnych płaszczyznach życia w celu osiągnięcia lepszych wyników jest na porządku dziennym, nie jest to dla nas czymś obcym i może przynieść liczne korzyści.

Mimo wielu zalet, gamifikacja w edukacji napotyka również na wyzwania, takie jak ryzyko nadmiernej konkurencji, zbytne skupienie na nagrodach zewnętrznych czy potencjalne zaniedbanie głębszego zrozumienia materiału. Dlatego ważne jest, aby podejście to było

---

4 M. Bołtuć, P. Bołtuć, *Inne spojrzenie na nauczanie w oparciu o gry, E-mentor* nr 2(4), 2004, s. 33.

5 F. Pawlak, *Gamification (gryzacja, gryfikacja, grywalizacja, a może gamifikacja?)*, <http://docplayer.pl/11319508-Gamification-gryzacja-gryfikacja-grywalizacja-a-moze-gamifikacja.html> [dostęp: 25.09.2024].

stosowane w sposób zrównoważony i uzupełniający tradycyjne metody nauczania zamiast ich całkowite wyparcie, jest to przede wszystkim pomoc naukowa. Sukces edukacyjny również nie powinien być definiowany wyłącznie przez wyniki testów. Ważne jest, aby ocena osiągnięć uwzględniała szeroki zakres umiejętności, w tym kreatywność, zdolność do współpracy, elastyczność myślenia oraz zdolność adaptacji do szybko zmieniającego się świata. Wspieranie tych umiejętności w edukacji przyczynia się do wychowania wszechstronnych, zdolnych do krytycznego myślenia i samodzielnego rozwiązywania problemów jednostek.

Jak wspomniano wcześniej, najlepsza wiedza to ta, którą można zastosować w praktyce. Uczeń weźmie to, czego w danej chwili potrzebuje, co oznacza, że zadaniem nauczyciela bądź opiekuna jest stworzenie warunków, w jakich będzie mu to potrzebne w ramach zabawy.

## **Gry planszowe jako narzędzie edukacyjne**

Obecny krajobraz gier planszowych jest rozległy i różnorodny. Jest to świetna zabawa, nie tylko dla dzieci ale również dorosłych, stąd też nikogo nie dziwi ich popularność. Dzięki setkom istniejących gier skupionych na różnych tematach, częstym nowym wydaniom i możliwości grania w gry kooperacyjne lub konkurencyjne, możliwości wspólnej zabawy są wręcz nieskończone. Oprócz tego, gry planszowe mogą być również bardzo skutecznym sposobem promowania aktywnej nauki. Kiedy dzieci grają, uczą się cennych umiejętności, a także zdobywają wiedzę na temat podstawowych pojęć, ćwicząc dobre słuchanie, wykonywanie poleceń i odpowiednie reagowanie. Możemy wyróżnić wiele rodzajów gier, od tych prostych do bardziej złożonych. Współczesne badania nad grami planszowymi znajdują się w początkowej fazie rozwoju, szczególnie w kontekście ich zastosowania w nauce języków oraz w rozwijaniu kompetencji społeczno-emocjonalnych. Jak zauważają niektórzy badacze, potrzebne są dalsze badania, aby zrozumieć pełny potencjał gier planszowych, w tym również jak najlepiej je implementować w różnych kontekstach edukacyjnych. Jednakowoż istnieją już interesujące wnioski, a obszar gier planszowych w edukacji pozostaje otwarty na nowe odkrycia i innowacje, które mogłyby w pełni wykorzystać ich potencjał, więc jest to kierunek wart dalszej eksploracji.

Badania, które już mamy pokazują, że włączenie metod uczenia się opartych na grach, takich jak wcześniej wspomniana grywalizacja, znacznie poprawia zaangażowanie i motywację w porównaniu z tradycyjnymi metodami nauczania. Ma to bezpośredni wpływ na lepsze zapamiętywanie informacji, poprawę koncentracji i pozytywne zmiany w zachowaniu uczniów. Szczególnie pomocne jest to w przypadku przedmiotów postrzeganych jako trudne. Potwierdzają to badania przeprowadzone przez Muhammada Nadeema, Melinę Oroszlanyovą oraz Waela Faraga, które wykazały, że nauczanie oparte (w tym przypadku) na grach cyfrowych nie tylko podnosi poziom zaangażowania, ale również sprawia, że uczniowie chętniej uczestniczą w procesie nauki. Wprowadzenie elementów, takich jak tablice wyników, wpływało pozytywnie na wyniki akademickie i dawało uczniom poczucie satysfakcji z osiągniętych postępów. Dodatkowo, gry cyfrowe sprawiały, że nauka stawiała się bardziej interaktywna i atrakcyjna, co przekładało się na znaczną efektywność w przyswajaniu trudnych treści oraz lepszą organizację pracy<sup>6</sup>.

Artykuł naukowy opublikowany przez Cambridge University Press, *Developing Emotional and Social Skills Through Game-Based Learning*, wskazuje na istotny wpływ gier planszowych na rozwój umiejętności społecznych i emocjonalnych dzieci. Badania sugerują, że uczestnictwo w grach planszowych nie tylko promuje pracę zespołową, ale także rozwija umiejętności takie jak kreatywność, rozwiązywanie problemów oraz komunikacja. Gry te tworzą bezpieczne środowisko, w którym dzieci mogą eksperymentować z interakcjami społecznymi, co przyczynia się do zwiększenia ich zdolności do krytycznego myślenia i empatii. W kontekście edukacyjnym, gry planszowe są również skutecznym narzędziem do angażowania uczniów, zwiększania ich motywacji oraz budowania poczucia przynależności do grupy. Co więcej, książka *Playing Games in the School Library* omawia praktyczne zastosowanie różnych typów gier – od gier cyfrowych po fizyczne i mieszane. Każdy z tych typów ma swoje unikalne zalety, które mogą być wykorzystane do wzmacniania umiejętności interpersonalnych i emocjonalnych w różnych kontekstach edukacyjnych. Ostatecznie, integracja gier w procesie nauczania może przyczynić się do bardziej efektywnego uczenia się oraz wspierać rozwój umiejętności niezbędnych w życiu<sup>7</sup>.

---

6 M.Nadeem, M.Oroszlanyova, W.Farag, *Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation*, 2023, s.19.

7 S. Pavey, *Developing Emotional and Social Skills Through Game-Based Learning*,

Doskonałym przykładem gry, która angażuje uczestników jest gra edukacyjna *Stories Opowieści* marki Londji, zawiera ona 48 pięknie zilustrowanych kart przez artystę Queralta Armengola, celem graczy jest budowanie historii na podstawie wskazanych przez rzut kostki kart. Gra uczy pisania i opowiadania historii dostarczającej świetną zabawę<sup>8</sup>.

## Anty-rola Ilustracji

Ilustracje w grach planszowych oraz literaturze dziecięcej pełnią istotną rolę w kształtowaniu wrażliwości estetycznej, rozwijaniu wyobraźni oraz wspieraniu edukacji dzieci. Wybór odpowiednich obrazów ma znaczenie nie tylko dla przyciągnięcia uwagi najmłodszych, ale także dla wpływania na ich rozwój emocjonalny, społeczny i poznawczy.

Nie wszystkie materiały edukacyjne dla dzieci cechują się jednak wysoką jakością estetyczną i pedagogiczną. Niestety, nieodpowiednie, uproszczone i zbyt jaskrawe projekty mogą mieć negatywny wpływ na najmłodszych. Jak zauważył Wacław Husarski, w wielu przypadkach ilustracje skierowane do dzieci są powierzchowne i tandetne, co może negatywnie wpływać na ich rozwój estetyczny. *Naturalizm* w sztuce skierowanej do dzieci, o którym pisze Husarski, odnosi się do nadmiernej dosłowności, która nie pozostawia miejsca na interpretację czy kreatywność. Wiele współczesnych ilustratorów i wydawców, podążając za komercyjnymi trendami, tworzy obrazy bazujące na jaskrawości kolorów i dosłowności przedstawienia, które, choć mogą przyciągnąć uwagę na krótko, nie stymulują wyobraźni ani wrażliwości artystycznej.

Husarski mówi:

*Uważając małego odbiorcę za nieznającego się, podstawiano mu z fałszywym uśmiechem wyraźnej wyższości najgorszą tandetę, wykonaną najtańszymi i najordynarniejszymi sposobami technicznymi*<sup>9</sup>

---

<https://www.cambridge.org/core/books/abs/playing-games-in-the-school-library/developing-emotional-and-social-skills-through-gamebased-learning/462078E72A0E64158ACB2B802A-AF26F1>, [dostęp: 25.09.2024].

<sup>8</sup> Londji, *Stories Londji Opowieści*.

<sup>9</sup> A. Boguszewska, *Konteksty Pedagogiczne, Ilustracja książkowa w twórczości dla dzieci* *Janiny Porazińskiej*, Numer 3(6), 2016, s.47.

Zbyt uproszczone formy graficzne oraz nadmierna jaskrawość kolorów są jednymi z najczęściej spotykanych problemów w ilustracjach dla dzieci. Z własnych obserwacji, podczas przeglądania ilustracji w księgarniach, natknęłam się na wiele projektów graficznych, które można uznać za antyprzykłady w kontekście sztuki dziecięcej. Wiele współczesnych gier, bajek oraz książek dla dzieci bazuje na przesadnie wyrazistych kolorach, uproszczonych formach i naturalistycznym podejściu, które nie wprowadza dzieci w głębsze aspekty sztuki. Choć takie ilustracje mogą przyciągać uwagę dzieci swoją intensywnością, ich nadmierna jaskrawość i przepych form rozprasza, utrudniając skupienie się na rzeczywistej wartości merytorycznej produktu.

## Warsztaty

W ramach zbierania materiału, zdecydowałam się na organizację warsztatów liter niczych dla dzieci w miejscu, które wydawało mi się najbardziej naturalnym punktem wyjścia – przedszkolu. To właśnie tam, wśród najmłodszych odbiorców, chciałam zgłębić istotę mojej przyszłej pracy. Warsztaty rozpoczęłam, krótkim wprowadzeniem o tym kim jestem, czym się zajmuję, oraz wyjaśnieniem czym w ramach warsztatów będziemy się zajmować. Chcąc przybliżyć im takie rzeczy, jak projektowanie liter czy słowo font, przedstawiłam im narrację o tym, że litery również jak my noszą ubrania i te ubrania będą dostosowane do danej okazji, bądź będą niosły ze sobą jakąś historię, mogą nam coś o sobie opowiedzieć. Zadaniem dzieci było wykorzystanie pierwszej litery swojego imienia i *ubrania* jej tak, aby coś o sobie opowiedzieć przy wykorzystaniu dowolnych narzędzi plastycznych dostępnych na sali.

Dzieci naturalnie są bardzo otwarte i chętne do zabaw oraz nowych doświadczeń, dlatego spotkałam się z bardzo pozytywnym odzewem na moje ćwiczenie. Zauważyłam, że dzieci mają naturalną skłonność do obserwowania i naśladowania otaczającego ich świata, co samo w sobie jest pozytywną rzeczą, jednak może stanowić problem w momencie, gdy zamiast wyjść z własną inicjatywą podpatrują, co robi kolega bądź koleżanka. Taka sytuacja miała również miejsce w przypadku poleconego przeze mnie zadania, dlatego w wielu pracach powtarzały się pewne motywy albo decyzje dotyczące wyboru

wykorzystanego narzędzia. Kolejną rzeczą, na którą zwróciłam uwagę jest fakt, że gdy zostawi się im wolną przestrzeń twórczą bez konkretnych wytycznych, mogą poczuć się dezorientowane i w tej dowolności okazują się być sparaliżowane nie wiedząc co robić. Wydawało się, że są gotowe do odkrywania, ale potrzebowały wskazówek, które mogłyby je pokierować ku dalszym działaniom. To doświadczenie uświadomiło mi, jak ważne jest odpowiednie zbalansowanie swobody twórczej z delikatnymi wskazówkami, w celu opracowania skutecznej formy nauki. Dzięki warsztatom zrozumiałam, że aby moja gra była naprawdę wartościowa dla dzieci, musi ona uwzględniać ich potrzeby – zachęcać do eksperymentowania jednocześnie wspierając je zasadami, które będą stanowić bazę, do dalszego odkrywania i eksperymentowania.

## **Poces projektowy – początki**

Kiedy zaczynałam pracę nad projektem planowałam stworzenie autorskiej publikacji dla dzieci, jednak z uwagi na ograniczenia tego medium postanowiłam zmienić kierunek i skoncentrować się na projektowaniu gry karcianej, by w późniejszym etapie karty zamienić na jeszcze inny komponent gier planszowych – żetony. Przeskok z książki na karty okazał się bardzo wyzwalaający w kontekście swobody twórczej – w projekcie chciałam zawrzeć liczne ilustracje liter – swoje, jak również autorstwa dzieci, aby projekt był pełen autentyczności. Zmiana pozwoliła na swobodne namnażanie liter bez usztywniającej mnie formy publikacji oraz stworzenie produktu interaktywnego i przyjaznego dla dzieci z dużo większą łatwością i bez obawy o skomplikowanie. Przewagą żetonów w stosunku do kart natomiast jest ich funkcjonalność. Mogą osiągać dużo mniejsze rozmiary, nie musimy się więc obawiać o znalezienie miejsca na rozłożenie gry bądź spakowanie do worka i zabranie ze sobą. Jest to szczególnie ważne przez wzgląd na to, jak dużo elementów gra zawiera, bo jest to aż 1026 żetonów. Dodatkowo, ze względu na swoją grubość, żetony są też zwyczajnie dużo wygodniejsze do korzystania z – łapania, przewracania czy podnoszenia. Ma to duże znaczenie w przypadku małych dłoni dzieci.

## Mechanika gry

Każda gra wymaga zasad, które definiują jej przebieg. W mojej pierwotnej wizji, skupiałam się na klasycznych zasadach gier pamięciowych, które od lat cieszą się popularnością wśród dzieci i dorosłych. Takie gry, polegają na odkrywaniu par kart i są znane z efektywnego rozwijania umiejętności pamięciowych oraz koncentracji. Jednak takie rozwiązanie nie było dla mnie wystarczająco wszechstronne. Zależało mi na grze, która nie tylko angażowałaby dzieci w rozwijanie pamięci, ale także dawałaby szersze możliwości rozgrywek i kreatywnej zabawy. Wprowadzenie nowych mechanik i otwartości na różne formy interakcji między graczami miało na celu uczynienie gry bardziej zróżnicowaną i elastyczną, aby mogła również spełniać potrzeby różnych grup wiekowych oraz rozwijać różnorodne umiejętności poznawcze i społeczne. Z tego względu brałam pod uwagę stworzenie zestawu, który mógłby być wykorzystywany do różnych gier karcianych. Jednak zrezygnowałam z tego pomysłu ze względu na potencjalne trudności organizacyjne, takie jak konieczność odpowiedniego oznaczenia kart i dostosowania ich do różnych mechanik gier. Obawiałam się, że taka złożoność mogłaby wprowadzać zamieszanie podczas rozgrywek, zwłaszcza dla młodszych graczy. W efekcie postanowiłam skupić się na prostszej, bardziej spójnej koncepcji, która łączy elementy gier pamięciowych i słownych, oferując jasne i przystępne zasady. Taki wielowymiarowy charakter gry pozwala na rozwój kompetencji zarówno poznawczych, jak i językowych, a także sprzyja wzbogacaniu słownictwa i budowaniu pewności w operowaniu językiem. Dzieci mają możliwość ćwiczenia tworzenia słów, poprawnej ortografii, a także rozwijania zdolności czytania i pisania, co w sposób naturalny wspomaga ich edukację językową.

Mimo nakreślonych dróg możliwych rozgrywek, zasady można modyfikować lub całkowicie zmieniać, karty są stworzone z myślą o użytkowaniu nimi w dowolnej formie i kreowaniu własnych rozgrywek. Reguły gry nie muszą być w niej wskazane *explicite*, np. spisane lub ustalone wprost. W przypadku części gier obowiązują domyślnie lub powstają w trakcie rozgrywki, jak np. w role-playing games, zwanych RPG-ami<sup>10</sup>. Dlatego więc w grze znajduje się instrukcja?

---

<sup>10</sup> J.F. Jacko, *Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna*, Kraków, 2016, s.69.

Z mojego doświadczenia z warsztatów wiem, że dzieci często potrzebują wyraźnych wskazówek, aby móc bez przeszkód rozpocząć grę i czerpać z niej przyjemność. Zasady pomagają dzieciom lepiej zrozumieć mechanikę gry, a w miarę jak stają się bardziej pewne siebie, mogą stopniowo wprowadzać własne modyfikacje, rozwijając przy tym swoją kreatywność i umiejętność rozwiązywania problemów.

W ten sposób gra oferuje zarówno swobodę eksploracji, jak i strukturalne wsparcie, co pozwala na maksymalizację korzyści z zabawy i nauki.

Zasady gier pamięciowych koncentrują się na odkrywaniu par kart. Gracze na zmianę odsłaniają karty, starając się zapamiętać ich lokalizację, a celem jest zebranie jak największej liczby par.

Z kolei w grach słownych zasady opierają się na tworzeniu słów z dostępnych liter. Gracze są zobowiązani do układania wyrazów zgodnie z określonymi regułami, co rozwija ich umiejętności językowe oraz kreatywność.

## Decyzje projektowe

Projekt żetonów musiał być zarówno prosty, jak i uniwersalny, co pozwoliłoby na harmonijne połączenie z różnorodnymi literami, unikając przepychu i nadmiaru elementów wizualnych. To ważne, szczególnie w kontekście najmłodszych graczy, dla których nadmiar bodźców może być przeszkodą w skupieniu uwagi. Aby zapewnić klarowność i nie przeciążać zmysłów, każdą ilustrację liter umieściłam na jednolitym, białym tle. Jest to świadomy wybór, który podkreśla ilustrację i ułatwia skupienie na pojedynczym elemencie. Z kolei na rewersie znajduje się jednolite tło w kolorze pomarańczowym, który nie tylko estetycznie komponuje się z awersem, ale także dodaje elegancji i współgra z różnorodnością liter. Taki minimalizm w designie sprzyja koncentracji.

W ramach projektu stworzyłam dziewięć zestawów liter, z których każdy różni się stylem, techniką wykonania oraz wizualnym przekazem. Dwa z tych zestawów nie są mojego autorstwa, a dziecka. Z pomocą syna mojej Pani Promotor – Ignasia – udało się stworzyć dwa dodatkowe propozycje interpretacji alfabetu. Włączenie ilustracji stworzonych przez dzieci do gotowego projektu gry edukacyjnej ma

istotny wpływ na odbiór i zaangażowanie innych dzieci, które biorą w niej udział. Takie ilustracje mogą pełnić rolę mostu między twórcą a odbiorcą, co sprawia, że gra staje się bardziej autentyczna i przyjazna dla młodych graczy.

Ilustracje wykonane przez dzieci mogą oddać ich sposób myślenia, emocje i doświadczenia, co w efekcie sprawia, że gra staje się dla nich bardziej przystępna. Prace wykonane przez rówieśników mogą być bodźcem do kreatywnej zabawy, zachęcając dzieci do włączania własnych pomysłów i wizji w rozgrywkę.

Zróznicowane podejście do designu liter pozwala również na rozwijanie kreatywności dzieci. Widząc różne warianty jednego znaku, mogą zrozumieć, że litery nie są jedynie statycznymi symbolami, ale mają potencjał do bycia interpretowanymi w różnych kontekstach. Dodatkowo otwiera to przestrzeń dla tworzenia zasad opartych na tych różnicach. Można więc grupować karty według stylu ilustracji lub techniki wykonania, co dodaje kolejny wymiar rozgrywki. Równie ważna jak sam projekt gry, jest jakość materiałów użytych do jej produkcji. Żetony wykonane z tektury introligatorskiej o grubości 1,5 mm, oklejone z obu stron zadrukowanym arkuszem papieru, zostały dodatkowo zabezpieczone folią, co znacząco zwiększa ich odporność na wilgoć, ścieranie oraz usztywnia je, nadając odpowiednią grubość. Dzięki temu elementy pozostają trwałe nawet przy intensywnym użytkowaniu, a grafika na nich umieszczona nie traci na jakości, co przekłada się na długotrwałe zadowolenie z użytkowania. Żetony mają wymiary 3,5 × 3,5 cm, co po wielu próbach i analizie różnych rozmiarów okazało się optymalne pod względem komfortu użytkowania oraz estetyki oglądania ilustracji, które się na nich znajdują. Takie proporcje pozwalają dzieciom łatwo manewrować i rozpoznawać elementy gry, a jednocześnie zachować czytelność i atrakcyjność wizualną.

Pudełko, w którym przechowywane są elementy gry, wykonano z tektury litej o grubości 2 mm, co zapewnia jego wytrzymałość. Jego wewnętrzne wymiary wynoszą 27 × 27 × 11 cm, co pozwala na wygodne przechowywanie wszystkich elementów. Oklejone folią samoprzylepną, pudełko jest dodatkowo zabezpieczone przed uszkodzeniami mechanicznymi oraz wilgocią. Okleina jest drukowana w technologii solwentowej i zabezpieczona folią ochronną, co zwiększa trwałość i estetykę opakowania. Całość tworzy solidną i estetyczną oprawę dla gry, która przyciąga wzrok i zapewnia długotrwałą ochronę jej zawartości.

Aby gra mogła funkcjonować, niezbędne są klarowne zasady, które będą prowadzić gracza w trakcie rozgrywki. Z perspektywy wizualnej zależało mi, aby instrukcja odzwierciedlała ducha mojego projektu, ukazując, jak wiele można osiągnąć w obrębie czegoś, co na pierwszy rzut oka wydaje się znajome i oczywiste. Dlatego każda strona instrukcji przyjmuje unikalny kształt nawiązujący do liter umieszczonych na okładce.

Okładka składa się z liter A, B, C i D, przy czym każda z nich koresponduje z kolejną stroną instrukcji, co tworzy spójną narrację związaną z grą opartą na literach. To proste, lecz interesujące rozwiązanie ma na celu angażowanie dzieci poprzez odkrywanie różnych form i kształtów.

W miarę postępu pracy nad projektem zdecydowałam się na pewną unifikację kształtów stron, aby zapewnić ich funkcjonalność, jednocześnie starając się zachować oryginalny charakter koncepcji. Do stworzenia instrukcji wymagana była matryca, jednak z uwagi na specyfikę projektu oraz ograniczony nakład, postanowiłam wykonać ją ręcznie.

Tutaj dochodzimy do ostatniego i być może najważniejszego elementu gry, czyli jej tytułu. Wybór odpowiedniego nazewnictwa był dla mnie niezwykle istotny, ponieważ to właśnie ono tworzy pierwsze wrażenie i przyciąga potencjalnych graczy. Postanowiłam, że tytuł powinien być prosty, krótki i nieco abstrakcyjny, aby pobudzał wyobraźnię i wzbudzał ciekawość.

Ostatecznie zdecydowałam się na nazwę *Jub!*, która jest nie tylko chwytliwa, ale również zainspirowana słowem *jubel*. *Jubel* to termin, który oznacza radość, euforię i entuzjazm, a jego brzmienie od razu przywołuje na myśl pozytywne emocje. Słowo to ma swoje korzenie w języku niemieckim, gdzie używane jest w kontekście świętowania i wyrażania radości. Przykładami mogą być okrzyki radości podczas osiągania sukcesu, co doskonale wpisuje się w tematykę gry mającej na celu nie tylko naukę, ale również zabawę i radość z odkrywania nowych rzeczy.

Kiedy myślałam o tytule, zależało mi na tym, aby był on łatwy do zapamiętania i wymowy, a także miał pozytywne konotacje. *Jub!* jako krótka forma, która może być stosowana jako okrzyk radości, idealnie oddaje ducha gry, w której każde zwycięstwo, każdy nowy nabytek wiedzy czy umiejętności, zasługuje na celebrację.

Abstrakcyjne nazwy, które bazują na istniejących słowach, mają

tendencję do stawiania gracza w pewnej interakcji z tytułem, składając go do refleksji nad jego znaczeniem. Umożliwiają one również nadanie grze charakterystycznej tożsamości, co może wpływać na jej postrzeganie w szerszym kontekście.

## Podsumowanie

Podsumowując moją pracę nad projektem, odczuwam satysfakcję z osiągniętych do tej pory wyników, jednocześnie zdając sobie sprawę, że nadal istnieje wiele możliwości doskonalenia gry i nie jest to ostateczna wersja produktu. To była moja pierwsza tego typu realizacja, dotychczas nie miałam okazji stworzyć tak złożonego projektu, co oznaczało, że musiałam przyswoić szereg nowych informacji i umiejętności. Każdy krok w tym procesie wymagał ode mnie nieustannego uczenia się, testowania różnych koncepcji oraz wprowadzania koniecznych modyfikacji, aby uzyskać zamierzony efekt.

Ostatecznie nie miałam okazji przekonać się jak gra działa w praktyce, jednak biorę pod uwagę, aby w przyszłości zorganizować sesje testowe, które pozwolą mi uzyskać cenne informacje zwrotne oraz zrozumieć, w jaki sposób najmłodszy gracz wchodzi w interakcję z projektem. Tego rodzaju feedback będzie kluczowy, aby móc zidentyfikować obszary, które wymagają dalszego rozwoju.

Stworzenie gry jako otwartego zbioru stwarza przestrzeń na dalszą ewolucję projektu. Rozważam wprowadzenie nowych elementów, takich jak dodatkowe litery, inne języki, cyfry czy karty akcji. Takie innowacje mogą sprawić, że gra stanie się bardziej interesująca i angażująca, co zachęci dzieci do częstszego korzystania z tego produktu.

Korzystanie z różnorodnych kart językowych promuje tolerancję oraz otwartość na inne kultury, a także wspiera rozwój umiejętności komunikacyjnych w interakcji z osobami spoza najbliższego otoczenia. To doskonała okazja, by poszerzać horyzonty oraz zdobywać nową wiedzę, co ma kluczowe znaczenie w kształtowaniu przyszłych pokoleń. Dodatkowo wprowadzenie kart z cyframi umożliwi dzieciom ćwiczenie umiejętności matematycznych i logicznego myślenia, co jest niezbędne w codziennym życiu. Takie ćwiczenia przyczyniają się do rozwijania umiejętności liczenia i rozpoznawania liczb.

Wszystkie te elementy razem tworzą solidną podstawę dla dalszego rozwoju i ewolucji gry. Wierzę, że mój projekt ma potencjał, aby stać się wartościową pozycją na rynku gier.

## Bibliografia

- [1] WarsztatIK.edu.pl, *Kreatywne metody nauczania jako klucz do sukcesu w edukacji wczesnoszkolnej*, <https://warsztatik.edu.pl/kreatywne-metody-nauczania-jako-kucz-do-sukcesu-w-edukacji-wczesnoszkolnej>, [dostęp: 26.09.2024].
- [2] M. Żylińska, *Neurodydaktyka, czyli nauczanie przyjazne mózgowi*, s.1-8.
- [3] K. Dziewiątkowska-Kozłowska, Vol. 10 1, *Problematyka zabawy w rozwoju dzieci przedszkolnych w świetle literatury przedmiotu*, *Pedagogika Przedszkolna i Wczesnoszkolna* 101, 2022, s.121.
- [4] M. Bołtuć, P.Bołtuć, *Inne spojrzenie na nauczanie w oparciu o gry*, *E-mentor* nr 2(4), 2004, s. 33.
- [5] F. Pawlak, *Gamification (gryzacja, gryfikacja, grywalizacja, a może gamifikacja?)*, <http://docplayer.pl/11319508-Gamification-gryzacja-gryfikacja-grywalizacja-a-moze-gamifikacja.html> [dostęp: 25.09.2024].
- [6] M.Nadeem, M.Oroszlanyova, W.Farag, *Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation*, 2023, s.19.
- [7] S. Pavey, *Developing Emotional and Social Skills Through Game-Based Learning*, <https://www.cambridge.org/core/books/abs/playing-games-in-the-school-library/developing-emotional-and-social-skills-through-gamebased-learning/462078E-72A0E64158ACB2B802AAF26F1>, [dostęp: 25.09.2024].
- [8] Londji, *Stories Londji Opowieści*.
- [9] A. Boguszewska, *Konteksty Pedagogiczne, Ilustracja książkowa w twórczości dla dzieci Janiny Porazińskiej*, *Numer* 3(6), 2016, s.47.
- [10] J.F. Jacko, *Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna*, Kraków, 2016, s.69.

|    |                                         |
|----|-----------------------------------------|
| 2  | Wstęp                                   |
| 3  | Wpływ zabawy na rozwój dziecka          |
| 4  | Gamifikacja w procesie edukacyjnym      |
| 6  | Gry planszowe jako narzędzie edukacyjne |
| 8  | Anty-rola Ilustracji                    |
| 9  | Warsztaty                               |
| 10 | Poces projektowy – początki             |
| 11 | Mechanika gry                           |
| 12 | Decyzje projektowe                      |
| 16 | Podsumowanie                            |
| 17 | Bibliografia                            |