

Helena Balcerek

Uniwersytet Warszawski*

E-mail: helena.balcerek@uw.edu.pl

ORCID: 0000-0003-2030-2797

Gra RPG w kształceniu kompetencji komunikacyjnych uczniów z ASD**

Summary

ROLE-PLAYING GAME IN DEVELOPING COMMUNICATION COMPETENCIES OF STUDENTS WITH ASD**

This article proposes a method for developing communication competencies specifically tailored to the educational needs of students with Autism Spectrum Disorder (ASD). The educational tool presented, *Legends of Aeternum*, is an RPG-based board game that is currently popular among children and adolescents. Role-playing games (RPGs) allow participants to assume created characters and engage in interactive storytelling within a structured fictional world. The game's mechanics necessitate social interaction, cooperation, and active linguistic communication among participants. During gameplay, players are required to make collective decisions, solve problems, and respond to dynamic situations, thereby stimulating the development of creativity and interpersonal skills, which are critical for students with ASD. The widespread appeal of the game and its inherent mechanics suggest that this tool is both pedagogically and therapeutically effective.

Keywords: Autism Spectrum Disorder (ASD), communicative competence, educational and therapeutic method, neurodidactics, brain-friendly learning, role-playing game (RPG)

Wprowadzenie

Niniejszy artykuł przedstawia propozycję alternatywnej metody kształcenia kompetencji komunikacyjnych, dostosowanej do specjalnych potrzeb edukacyj-

* Adres uczelni: Wydział Polonistyki Uniwersytet Warszawski, ul. Krakowskie Przedmieście 26/28 00-927 Warszawa

** Finansowanie publikacji: Uniwersytet Warszawski

nych uczniów z zaburzeniami w spektrum autyzmu (*Autism Spectrum Disorder, ASD*). Jest to autorski projekt wykorzystania w dydaktyce metody opierającej się na specjalnie zaprojektowanej grze RPG – *Legends of Aeternum*¹. Gra RPG jako metoda edukacyjno-terapeutyczna bazuje na naukowych założeniach neurolingwistycznych i lingwodydaktycznych, np. teorii nauczania przyjaznego mózgowi (*brain friendly learning*), metodach glottodydaktycznych, indywidualizacji nauczania oraz rewali-dacji w kształceniu kompetencji komunikacyjnych uczniów z SPE na drugim etapie edukacji. Pilotażowe zajęcia zaplanowano na 15 sesji. Sesje są jednogodzinne i odbywają się co tydzień. W każdej z nich uczestniczy stała grupa siedmiorga uczniów z klas 4–6. Wśród nich są dzieci z zaburzeniami w spektrum autyzmu. Celem całego projektu jest obserwacja pedagogiczna uczestników skupiona na zbadaniu poziomu funkcjonowania społeczno-emocjonalnego uczniów z ASD w małej grupie, porównaniu przyrostu kompetencji komunikacyjnych uczniów z ASD i neurotypowych, a także na ewaluacji tej metody.

Każdy przypadek dziecka z ASD może ujawniać inne zachowania i trudności, dlatego w ich terapii należy odwoływać się do pedagogicznych teorii behawioralnych. Prezentowana metoda korzysta także z koncepcji Marka L. Sundberga (*VB-MAPP. Ocena osiągnięcia kamieni milowych rozwoju i planowanie terapii*)². Stwierdza on, że dzieci w spektrum autyzmu uczą się języka trudniej i wolniej niż rówieśnicy rozwijający się zgodnie z normą. Toteż w pierwszej kolejności kluczowe jest ustalenie umiejętności werbalnych, niewerbalnych i społecznych oraz barier językowych. Behawioralne podejście do oceny umiejętności językowych w edukacji o charakterze terapeutycznym dodatkowo potwierdza, że metodyka kształcenia kompetencji komunikacyjnych uczniów z ASD powinna opierać się na indywidualizacji nauczania i neurodydaktyce.

¹ Gra RPG *Legends of Aeternum* – fabuła, zasady, mechanika gry (podręcznik gry) oraz opracowanie naukowe z zakresu lingwodydaktyki i neurolingwistyki zostało stworzone w kooperacji nauczycieli języka polskiego i języka angielskiego w ramach projektu edukacyjnego *Adventure Board-game Club* realizowanego przez *ABC Adam Balcerek* we współpracy ze szkołą językową *Lingua Kids Club*. Opisywany projekt *Adventure Board-game Club* z wykorzystaniem autorskiej metody edukacyjno-terapeutycznej jest na etapie pilotażu. W związku z tym ewaluację będzie można przeprowadzić dopiero po jego zakończeniu.

² Program *VB-MAPP* Marka L. Sundberga jest narzędziem umożliwiającym dokładną ocenę umiejętności językowych dzieci z autyzmem oraz innymi zaburzeniami rozwoju, a tym samym pozwala nadać odpowiedni kierunek terapii. Powstał on na podstawie analizy języka Skinnera, który uznawał wszystkie formy komunikacji (słowa mówione, gesty, obrazki oraz pismo) za „zachowania werbalne” (zob. Sundberg, 2015).

Geneza

Jedną ze znaczących zmian zachodzących w przestrzeni edukacyjnej jest zwiększająca się w ostatnich latach liczba uczniów z różnego rodzaju dysfunkcjami i zaburzeniami w sferze komunikacji społecznej³ (np. dysleksja rozwojowa, ASD, nadpobudliwość psychoruchowa z deficytami uwagi, itp.). Dlatego „dotychczasowe metody dydaktyczne mogą okazać się niewystarczające, a zatem należy poszukiwać nowych, bardziej efektywnych edukacyjnie, ale i terapeutycznie alternatyw” (Balcerek, 2023, s. 11). Zrodziło to potrzebę zaprojektowania skutecznej i atrakcyjnej formy nauczania języka, łączącej nabywanie wiedzy kognitywnej z zabawą (wspartą pozytywnymi emocjami) z terapią umiejętności społecznych bazującą na stymulowaniu interakcji w grupie rówieśniczej. Metody dostosowanej do specjalnych potrzeb edukacyjnych (SPE) uczniów z zaburzeniami komunikacji, wśród których znaczną grupę stanowią dzieci z ASD. Wynika to z faktu, że zasadniczym kryterium diagnostycznym ASD są stałe deficyty w zakresie komunikacji społecznej i społecznej interakcji⁴.

„Ciąg zachowań językowych” (Grabias, 1994, s. 231), zależy od zjawisk psychofizycznych, społecznych i samej warstwy językowej jako systemu semiotycznego (czyli od tego: kto mówi, do kogo mówi i w jakim celu). Akt komunikacji w tym ujęciu stanowi rodzaj interakcji społecznej dokonującej się przy udziale języka. Tworząc tekst, nadawca musi realizować językowe role społeczne, dostosowując się w ten sposób do możliwości odbiorcy, ról i pozycji zajmowanych przez niego w ukształtowanym społeczeństwie. Jednocześnie dostosowuje się do sytuacji, w której akt językowy się dokonuje, dobiera sposób przekazywania intencji i językowe środki (zob. Grabias, 1994, s. 231). Akt komunikacji, będący konsekwencją zaburzenia kompetencji komunikacyjnej i społecznej interakcji, charakteryzuje się niespełnianiem tych

³ Zaburzenia komunikacyjne obejmują: zaburzenie mowy, zaburzenie dźwięku mowy, dziecięce zaburzenia płynności (jąkanie), pragmatyczne zaburzenie mowy (zaburzenie komunikacji społecznej) oraz inne określone i nieokreślone zaburzenia komunikacyjne. Przyczynami zaburzeń komunikacyjnych mogą być: utrata słuchu, zaburzenia neurologiczne – np. ASD, uszkodzenie mózgu, uszkodzenie strun głosowych, niepełnosprawność intelektualna, niepełnosprawność fizyczna w obrębie aparatu mowy, zaburzenia emocjonalne lub psychiczne oraz zaburzenia i dysfunkcje rozwojowe (zob. *Communication Disorder*, „Psychology Today”, <https://www.psychologytoday.com/us/conditions/communication-disorders>).

⁴ *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition. DSM-5.* (2013), s. 50: „Autism Spectrum Disorder, Diagnostic Criteria 299.00 (F84.0): A. Persistent deficits in social communication and social interaction across multiple contexts, as manifested by the following; B. Restricted, repetitive patterns of behavior, interests, or activities, as manifested by at least two of the following”.

wymogów. Kryteria diagnostyczne ASD w *DSM-5* łączą w sobie charakterystyczne trudności w ramach interakcji społecznych (rozumianych jako zachowania niewerbalne) oraz komunikacji społecznej obejmującej zachowania zarówno werbalne, jak i niewerbalną umiejętność prowadzenia rozmowy (specyficzne zaburzenia syntaktyczno-semantyczne oraz zaburzenia semantyczno-pragmatyczne). Należy tutaj zaznaczyć, że poziom zaburzeń może być zróżnicowany, dlatego uczniowie w spektrum autyzmu są bardzo różnorodną grupą edukacyjną, zarówno pod względem funkcjonowania społecznego, komunikacyjnego, jak i intelektualnego.

Kształcenie kompetencji komunikacyjnej rozumianej jako: „teoretyczna i praktyczna gotowość oraz zdarność do pełnienia ról nadawcy i odbiorcy różnorodnych treściowo, formalnie i funkcjonalnie komunikatów; transmitowanych i przyjmowanych w rozmaitych sytuacjach, determinowanych typem kontaktu między partnerami (oficjalnym lub nieoficjalnym), stosunkiem (symetrycznym lub niesymetrycznym), okolicznościami zewnętrznymi” (Kowalikowa, 1997, s. 83), wymaga ciągłego rozwijania i stymulowania jej sprawności składowych. Owe sprawności powinny być jednocześnie podstawowymi celami edukacyjnymi, a w przypadku uczniów z ASD także terapeutycznymi. Są to:

- umiejętność budowania zdań gramatycznie poprawnych (sprawność systemowa);
- umiejętność doboru społecznych środków językowych do możliwości odbiorcy oraz do funkcji, jaką pełni on w społeczeństwie (społeczna sprawność językowa);
- umiejętność posługiwania się językiem w wytworzonych przez społeczeństwo sytuacjach interakcyjnych (sprawność sytuacyjna);
- umiejętność osiągania celu założonego przez nadawcę wypowiedzi (sprawność pragmatyczna) (zob. Grabias, 1994, s. 278–284).

Nabywana wiedza i nabywane umiejętności powinny rozwijać się w dwóch wymiarach: pojęciowym (konkretyzacji kategorii językowych) oraz kompetencyjnym. Język ma funkcjonować w świadomości ucznia jako narzędzie porozumiewania się, tworzywo tekstów mówionych i pisanych. Pojmowanie wypowiedzi językowej jako działania (zachowania) wskazuje, że mamy do czynienia z działaniem intencjonalnym. Obecność intencji notowana jest nie tylko w procesie kreowania wypowiedzi, lecz również w akcie jej rozumienia. Przewidywanie znaczeń oraz intencji nadawcy, które wpływa na porozumienie między rozmówcami, jest u osób ASD mocno zaburzone. Zachowania innych ludzi (w tym również komunikaty, jakie do siebie kierują) stanowią swoiste nośniki znaczeń. Trening umiejętności społecznych, obecność w zdarzeniach komunikacyjnych czy to wykreowanych, czy spontanicznych dostarcza narzędzi i umiejętności korzystania z owych znaczeń, niweluje tym samym symptomy zaburzenia. Pozwala je generować oraz podejmować próby

interpretacji zgodnie z doświadczeniem właściwym danej grupie społecznej (zob. Sz wajda, 2014, s. 98–99). Aby proces kształcenia kompetencji komunikacyjnych uczniów z ASD przynosił zamierzone rezultaty, musi opierać się na współczesnych koncepcjach i podejściach lingwodydaktycznych: podmiotowości, funkcjonalności i indywidualizacji (zob. Nocoń, 2018). Indywidualne podejście, propagowane współcześnie w stosunku do osób w spektrum autyzmu, implikuje dostrzeżenie konieczności szczegółowej diagnozy poziomu sprawności językowych, komunikacji społecznej, a także całościowego poziomu funkcjonowania społecznego każdego ucznia, a dalej dostosowanie form oraz metod pracy do ich potrzeb i możliwości. Ważne jest, aby działania nauczyciela skupiały się wokół wszystkich sprawności składowych kompetencji komunikacyjnej oraz skorelowanych z nimi kompetencji emocjonalnych i społecznych (tzw. kompetencji miękkich). Taki całościowy rozwój wymaga nie tylko indywidualnego dostosowania, ale również wsparcia edukacji metodami aktywizującymi (edukacyjnie i terapeutycznie). Nauczanie realizujące cele edukacyjne oraz cele terapeutyczne łączyć winno: umiejętności językowe (systemowe), kontekst społeczny, rolę interakcji z drugim człowiekiem, otwarcie oraz gotowość do nawiązywania relacji międzyludzkich (zob. Sz wajda, 2014, s. 105). Możliwe jest to tylko dzięki zwróceniu uwagi na specyficzne deficyty osób z ASD, które stoją na przeszkodzie opanowania wyżej wymienionych kompetencji oraz integracji w procesie kształcenia koncepcji lingwodydaktycznych i najefektywniejszych koncepcji neurodydaktycznych.

Nauczanie przyjazne mózgowi

Pojęcie neurodydaktyka nie jest nowe, powstało około połowy lat 80. ubiegłego wieku, a jego twórcą jest niemiecki dydaktyk matematyki Gerhard Preiss. W języku angielskim funkcjonują raczej pojęcia: *brain friendly learning* i *brain compatible learning* (Żylińska, 2013, s. 1). Promowany obecnie na świecie model edukacyjny wykorzystuje dotychczasowe badania neurobiologiczne, teorie dotyczące pracy poszczególnych obszarów mózgu w celu stymulacji procesów przyswajania i zapamiętywania danych (treści nauczania), zwiększając efektywność uczenia się. Jak twierdzi autorka *Neurodydaktyki...*:

Nauczanie przyjazne mózgowi bazuje na ciekawości poznawczej uczniów, wykorzystuje silne strony mózgu, łączy wiedzę czysto kognitywną z emocjami, pozwala uczniom na stawianie hipotez i samodzielne szukanie rozwiązań, nie ogranicza się jedynie do czysto werbalnego przekazu, odwołuje się do wielu modalności i ułatwia łączenie pojedynczych informacji w spójną całość (Żylińska, 2013, s. 2).

Sam program kształcenia (często nie uwzględniający podmiotowości, funkcjonalności ani indywidualizacji) oraz towarzyszące mu cele edukacyjne jeszcze nie gwarantują sukcesu. W praktyce wpływ na efektywność uczenia się ma przede wszystkim uczeń (jego podejście do przekazywanych treści, motywacja i praca mózgu). Realizacja modelu nauczania przyjaznego mózgowi zakłada spełnienie czterech następujących warunków: rozbudzenie ciekawości, bezpieczna i przyjazna atmosfera, akcja–reakcja, iskra w oku (zob. Żylińska, 2013, s. 2–6). Jak zaznacza Marzena Żylińska „najistotniejszym elementem i warunkiem osiągnięcia sukcesu jest niewątpliwie odwołanie się do ciekawości poznawczej uczniów, drugim, nie mniej ważnym bezpieczna i przyjazna atmosfera” (Żylińska, 2013, s. 2). Ciekawość chroni nasz mózg przed nadmiarem otaczających nas bodźców i przed tzw. przebodźcowaniem (częstym symptomem ASD). Impulsów zewnętrznych jest zazwyczaj znacznie więcej niż układ limbiczny może przetworzyć, toteż konieczna dla utrzymania harmonijnego rozwoju oraz higieny procesów percepcji, analizy i syntezy jest selekcja danych. Wówczas racjonalnie działający mózg dokonuje subiektywnego wyboru tych najważniejszych, mających dla danej jednostki największe znaczenie, a następnie kieruje je do dalszej obróbki.

Dziś, w społeczeństwie ery wiedzy, gdy zalewani jesteśmy informacyjną lawiną, umiejętność dokonywania selekcji i wyborów również jest jedną z kluczowych kompetencji. Dla nauczyciela oznacza to, że od sposobu wprowadzenia nowego materiału zależy, czy uwaga uczniów skupi się na omawianym fenomenie, czy też na czymś zupełnie innym. [...] Wyczerpujące, rzetelne, suche podanie wszystkich istotnych informacji przez nauczyciela nie stanowi dla neuronów wielkiej zachęty do aktywności, a konieczność wyuczenia się podanych przez niego informacji odbierana jest zazwyczaj jako mało atrakcyjne, trudne i nieprzyjemne zadanie (Żylińska, 2013, s. 3–4).

Kolejnym warunkiem nauczania przyjaznego mózgowi jest aktywny udział i wpływ ucznia na treści oraz tok zajęć (akcja–reakcja).

Mózgi uczniów uczą się w szkole nie tylko tego, co jest tematem kolejnych lekcji, ale wyciągają również wnioski dotyczące sposobu komunikowania się z innymi, rozwiązywania sytuacji konfliktowych, oceny własnych możliwości, strategii prowadzących do sukcesu czy sposobów unikania porażek i problemów. Na podstawie zebranych w szkole doświadczeń postrzegają proces uczenia się albo jako akt przymusu albo wolnej woli. [...] Zadania polegające na samodzielnym poszukiwaniu rozwiązania silnie pobudzają sieć neuronalną (Żylińska, 2013, s. 5).

Takie działanie prowokuje do mentalizacji (wyobrażeniowego sposobu myślenia), stawiania hipotez oraz podejmowania prób. Sprzyja to nie tylko procesom przyswajania i zapamiętywania informacji, ale także rozwija kompetencję komunikacyjną, kompetencje miękkie oraz innowacyjne myślenie.

Nieodłącznym elementem i efektem powyższych jest przekazanie uczniom fascynacji przedmiotem nauczania, włączenie najsilniejszego mechanizmu, czyli wewnętrznej motywacji. Zafascynowanie przedmiotem nauczania, iskra w oku, ton głosu i sposób, w jaki nauczyciel opowiada, stanowią dla uczniów nie zawsze uświadomiony, ale czytelny przekaz. Entuzjazm nauczyciela dzięki mechanizmowi odzwierciedlania i dostrajania przenosi się na uczniów (zob. Bauer, 2008, s. 102). Dzieje się tak za sprawą neuronów lustrzanych. Sposób przekazywania wiedzy i komunikowania się uruchamia w mózgu cały łańcuch reakcji inicjujących proces uczenia się. Ważną rolę odgrywa tu łączenie wiedzy kognitywnej z pozytywnymi emocjami. Badacze zajmujący się neuronami lustrzanymi podkreślają, że nasz mózg jest nastawiony na dobre relacje społeczne i w takich warunkach najefektywniej pracuje (Bauer, 2008, s. 127).

Na zajęciach, na których wszystkie warunki nauczania przyjaznego mózgowi zostają spełnione, celem przestaje być wynikające z obowiązku „przerobienie materiału” (z następstwami tzw. trzech „z” – zakuć, zdać, zapomnieć). Lekcja, spotkanie z nauczycielem staje się fascynującą przygodą, a nauka przyjemnością. W mózgu uwalniana jest dopamina, określana jako hormon szczęścia, dzięki której poziom motywacji uczniów oraz efektywność uczenia się jeszcze wzrastają.

***Legends of Aeternum* jako metoda edukacyjno-terapeutyczna**

Autorska gra *Legends of Aeternum* reprezentuje gatunek gier RPG, to znaczy (*role-playing game*) gra w odgrywanie ról – wielowątkowa gra fabularna, forma rozrywki, która umożliwia uczestnikom wcielenie się w fikcyjne postaci i prowadzenie interaktywnej narracji w ramach ustalonego fikcyjnego świata. Gry tego typu, np. *Dungeons & Dragons* (D&D), opierają się na regułach i mechanikach, które umożliwiają graczom podejmowanie decyzji i wykonywanie działań w oparciu o ich wyobraźnię i umiejętności postaci. Każdy uczestnik tworzy własną postać, nadając jej atrybuty, umiejętności, historię i cele. Następnie gracze wspólnie z mistrzem gry (*game masterem* lub GM) tworzą fabułę, w którą wplatają swoje postaci. Mistrz gry pełni rolę narratora, kontroluje opis świata, niegrywalnych postaci (NPC), prowadząc dialogi. Rozgrywka odbywa się zwykle na podstawie rzutów kostką, które decydują o sukcesie lub niepowodzeniu działań podejmowanych kolejno przez bohaterów gry. Wyniki rzutów kostką, w połączeniu z umiejętnościami postaci oraz decyzjami graczy, wpływają na rozwój fabuły i prowadzą do różnych konsekwencji. Gry RPG cechują się swobodą oraz elastycznością, pozwalającą graczom na podejmowanie dowolnych działań i eksplorację fikcyjnego świata. Mogą mieć różne tematy i czas akcji, takie jak fantasy, science fiction, horror, czy postapokalipsa. Ważną częścią jest aspekt społeczny,

ponieważ działania wymagają współpracy i komunikacji między uczestnikami. Podczas rozgrywki gracze muszą podejmować wspólne decyzje, rozwiązywać problemy, reagować na zmienne sytuacje, co często prowadzi do rozwinięcia kreatywności i zdolności interpersonalnych. Upraszczając, gra RPG to interaktywna gra fabularna, w której gracze wcielają się w wykreowane przez siebie postaci, podejmują subiektywne decyzje i prowadzą narrację w oparciu o wyobraźnię, reguły gry i rzuty kostką, tworząc niezapomniane przygody w zbudowanym fikcyjnym świecie.

Gra *Legends of Aeternum* bazuje na wyżej opisanych mechanice i zasadach. Rozgrywki odbywają się raz w tygodniu w sali lekcyjnej jednej z warszawskich szkół podstawowych. Pojedyncza sesja trwa około 60 minut. W sumie przewidziano 15 spotkań. W projekcie uczestniczą: nauczyciel, który jest jednocześnie autorem i mistrzem gry, stała grupa siedmiorga uczniów z klas 4–6 (wśród których są uczniowie z zaburzeniami komunikacji, np. ASD) oraz niekiedy drugi nauczyciel – współautor metody, prowadzący obserwację pedagogiczną i uczestniczący w grze jako dodatkowa postać, której działania prowadzą rozgrywkę w konkretnym zaplanowanym kierunku, realizującym założone cele edukacyjne i terapeutyczne.

Pierwszy etap poświęcony jest przedstawieniu świata gry – tzw. mitologii (świata przedstawionego, będącego tłem budowanej w czasie całej gry fabuły, m.in.: czasu, przestrzeni, bohaterów), na podstawie której prowadzone będą później kolejne rozgrywki – misje; charakterystyce postaci, w które wcielią się gracze; oraz opisaniu mechaniki i zasad gry. Każdy gracz–uczeń ma za zadanie stworzyć własną postać, wybierając spośród podanych jej rasę (np. Driady-drzewoludy, Krasnoludy, Jotun-lodowe giganty), klasę (np. Mistrz, Muza/Bard, Inżynier-szalony naukowiec), nadając imię, cechy, umiejętności, atrybuty, moce. Reprezentacją zbudowanej postaci są karta postaci oraz specjalnie zaprojektowana figurka. Dzięki temu uczestnik gry silniej utożsamia się ze swoim bohaterem i wciela w rolę. Taki zabieg pełni funkcje i realizuje następujące cele:

- edukacyjne – uczniowie poznają teksty kultury reprezentujące różne gatunki i formy wypowiedzi (mit, opowiadanie, charakterystyka, opis), analizują i dokonują selekcji treści, poznają nowe słownictwo i style wypowiedzi, klasyfikują typy postaci w różnych kontekstach (np. Krasnolud jako istota wywodząca się z kultury nordyckiej i germańskiej, a Inżynier – istota z nurtu steampunkowego), tworzą notatkę w formie karty postaci;
- terapeutyczne – wchodzi w wykreowany świat fantasy, będący bezpieczną formą oderwania od rzeczywistości, budują postać wedle własnego pomysłu i potrzeb (np. przypisując wybranej postaci cechy, które sami chcieliby posiadać), nawiązują relacje emocjonalne na trzech płaszczyznach – między sobą a swoją postacią (i światem gry), między swoją postacią i postaciami innych uczestników gry, i wreszcie sami z pozostałymi uczestnikami całego projektu (uczniami i nauczycielami).

Następnie, podczas kolejnych sesji gracze wspólnie z mistrzem gry (nauczycielem) konstruują fabułę, w którą wplatają swoje postaci. Mistrz gry pełni rolę narratora scenariusza, koordynatora interakcji, kontrolując reguły świata gry. Rozgrywka odbywa się na podstawie rzutów jedną z siedmiu różnych kości, które decydują o sukcesie lub niepowodzeniu podejmowanych działań. Wyniki rzutów kością, w połączeniu z umiejętnościami postaci i decyzjami graczy, wpływają na rozwój fabuły i prowadzą do rozmaitych komplikacji. Jak już zostało wspomniane, prowadzenie akcji wymaga od uczniów współpracy, rozwiązywania problemów, decyzyjności, reagowania na zmienne sytuacje oraz postępów w prowadzonym toku gry. Wspólnie ponoszą oni także konsekwencje podjętych działań. Pełni to niejako funkcję treningu umiejętności społecznych, dających możliwość przećwiczenia pewnych zachowań i ich efektów w wykreowanych, fikcyjnych realiach.

Gra *Legends of Aeternum* jako metoda edukacyjno-terapeutyczna cechuje się polisensorycznością, dużą swobodą oraz elastycznością, pozwalającą graczom na podejmowanie dowolnych działań i eksplorację współtworzonego świata, zgodnie z niepisaną zasadą RPG: *The rule of cool* (pozwalającą nawet na wychodzenie poza ustalone zasady gry). Tematem jest fantasy z elementami popkultury (w tym sci-fi). Oprócz wspomnianych już zalet, gra stymuluje i rozwija wyobraźnię i kreatywność, myślenie logiczne, analizę zachowań, myślenie przyczynowo-skutkowe, koordynację ruchowo-przestrzenną, umiejętności odbioru komunikatów, pracy z tekstem i z muzyką. Cykliczny powrót do gry tworzy stały punkt planu zajęć (tak lubianą przez uczniów z ASD rutynę), powrót do świata ciekawego, bo nie do końca poznanego, ale samodzielnie kreowanego, bezpiecznego, w którym jest się postacią, jaką chce się być, a nie rzeczywistością, nierzadko odseparowaną i zdezorientowaną społecznie.

Dodatkowa wartość

Co dodatkowo ma wpływ na potencjalny sukces dydaktyczny zaproponowanej metody i dlaczego warto ją zastosować w kształceniu uczniów z ASD i nie tylko tych uczniów? Wspólne konotacje graczy RPG (tzw. geeków) oraz rosnąca popularność gier tego typu wśród dzieci i młodzieży. Gry typu RPG realizujące przywołane założenia nauczania przyjaznego mózgowi, od lat obecne w społecznościach geeków/nerdów, wraz z eskalacją w formie gier komputerowych (np. *Diablo*, *Cyberpunk*) i pojawianiem się w różnych mediach sukcesywnie popularyzowane są w kulturze masowej. Wizerunek geeka został w ostatnich latach rozpowszechniony przez media – fakt, że w naszej rzeczywistości brylują geeki i ich firmy, od Billa Gatesa i Microsoftu, przez Steve'a Jobsa i Apple'a, po Marka Zuckerberga i Facebooka, i utrwalony został przede wszystkim przez seriale komediowe, takie jak *Teoria*

wielkiego podrywu czy bardzo popularny wśród młodzieży *Stranger Things*. Utalentowani, często antyspołeczni, ekscentryczni – „dziwni”, eksperci pracujący w innowacyjnych zawodach (nierzadko związanych z IT) lub freelancerzy. Ich główną bronią są umiejętności cyfrowe, a rozrywką gry typu RPG (zob. Marcela, 2021, s. 9–10). „Geek to osoba, która dąży do pogłębiania wiedzy i umiejętności w jakiejś dziedzinie (najczęściej w ramach nowych technologii lub różnych aspektów popkultury) w stopniu daleko wykraczającym poza zwykłe hobby” (Marcela, 2021, s. 9). Może przejawiać się również jako jeden z symptomów wysokofunkcjonujących osób z ASD w postaci tzw. fiksacji. Dzięki wskazaniu takich podobieństw dochodzi do rewalidacji i wykorzystania słabych stron dziecka w pozytywny sposób. Taka osoba może mieć trudności z dostosowaniem się do ogólnie przyjętych zasad oraz form edukacji (dlatego niezbędna jest indywidualizacja i podmiotowość kształcenia), aczkolwiek nierzadko praktykuje nowe, XXI-wieczne rozumienie uczenia się, którego wyznaczniki zgodne są z założeniami neurodydaktyki:

- najważniejsze jest zainteresowanie i skupienie na swoich potrzebach w zakresie nauki;
- geek uczy się przez praktykę („nauka przez działanie”);
- bazuje na własnej determinacji, by możliwie najdokładniej zgłębić temat;
- w procesie uczenia się wykorzystuje pełen potencjał sieci i multimediiów, także gdy chodzi o współpracę i uczenie rówieśnicze (zob. Marcela, 2021, s. 10–11).

Taka kultura uczenia się bazuje na silnej motywacji wewnętrznej podmiotu, na którą składają się, po pierwsze poczucie autonomii (zadań, czasu, samodzielności w zakresie pracy zespołowej i sposobu, w jaki zadanie zostanie wykonane), po drugie – poczucie kompetencji (przekonanie człowieka o tym, że potrafi wykonać zadania, rozwiązać problem i rozwija swoje umiejętności). I wreszcie, poczucie istotności/sensu: dostrzeżenie większego sensu swojej pracy, możliwości zobaczenia, że praca komuś lub czemuś służy. U podstaw procesu uczenia się leży zainteresowanie przedmiotem, możliwość nabywania rozmaitych kompetencji i umiejętności przez zabawę i praktykę.

Podsumowując, odbicie przywołanych w treści artykułu koncepcji lingwo-dydaktycznych oraz zaprezentowanych neurodydaktycznych modeli nauczania i wszelkich, wynikających z nich mechanizmów pracy mózgu można odnaleźć podczas wykorzystania na lekcji gry RPG jako metody edukacyjno-terapeutycznej. Alternatywne, aczkolwiek popularne rozwiązanie odchodzi od schematów lekcyjnych, bazując na motywacji wewnętrznej oraz podążaniu za tym, co budzi zainteresowanie i entuzjazm uczniów (nie tylko tych z ASD). Często nawet nie zdają sobie oni sprawy z tego, że się uczą, po prostu robią to, co ma dla nich sens, a nauka jest tego efektem ubocznym (Marcela, 2021, s. 10). Odgrywając swoje role i budując fabułę gry, realizują „koncepcję nauczania kompetencji komunikacyjnej poprzez

kształtowanie umiejętności mentalizacji, a także świadome i umiejętne kierowanie procesem interakcji przez nauczyciela” (Szwajda, 2014, s. 105). Osiągnięcie założonych celów edukacyjnych oraz celów terapeutycznych (w tym rewalidacyjnych) podczas pracy z formami narracyjnymi łączy się bezpośrednio z pobudzaniem i inspirowaniem kompetencji komunikacyjnej dzieci. W sposób prawidłowy rozwija językowe zachowania uczniów i optymalizuje kształcenie umiejętności komunikacyjnych poprzez właściwie dobraną „wiadomościową” strukturę (dystynktywne cechy komunikatu dostosowane do konkretnej sytuacji nadawczo-odbiorczej), (Balcerek, 2023, s. 44). Jak dotąd pilotażowy projekt pokazuje, że założone cele, jakim są: przyrost kompetencji/sprawności komunikacyjnych oraz poprawa funkcjonowania społeczno-komunikacyjnego u uczniów są osiągnięte. Uczestnicy chętnie biorą udział w kolejnych sesjach (świadczy o tym ich stuprocentowa frekwencja), zwiększając częstotliwość i poziom komunikacji społecznej (w odniesieniu do opisanych wcześniej sprawności komunikacyjnych za Grabias, 1994 i Kowalikowa, 1997) na każdym kolejnym spotkaniu. Projekt jest obecnie na etapie pilotażu. Stąd też, dopiero po zakończeniu realizacji gry oraz przeprowadzeniu analizy materiału badawczego, będzie można dokonać ewaluacji.

References

- Balcerek, H. (2023). *Teksty narracyjne uczniów z ASD (opowiadanie i kartka z pamiętnika)*. Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Bauer, J. (2008). *Empatia. Co potrafią lustrzane neurony*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fifth Edition. DSM-5*. Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Grabias, S. (1994). *Język w zachowaniach społecznych*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Kowalikowa, J. (1997). *Kreatywność języka ucznia w szkolnej edukacji polonistycznej*. W: J. Ożdżyński, T. Rittel (red.), *Sprawności językowe* (s. 82–95). Seria: Studia Logopedyczne. Kraków: Oficyna Wydawnicza Edukacja.
- Marcela, M. (2021). Co ma geek do edukacji? *Magazyn Kreda*, 29(4), 9–13.
- Nocoń, J. (2018). *Lingwodydaktyka na progu XXI wieku. Konteksty – koncepcje – dylematy*. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego.
- Sundberg, M. L. (2015). *VB-MAPP. Ocena osiągnięcia kamieni milowych rozwoju i planowanie terapii. Program do oceny umiejętności językowych i społecznych dzieci z autyzmem i innymi zaburzeniami rozwoju – podręcznik*. Warszawa: Fundacja Scolaris.
- Szwajda, M. (2014). O mówieniu bez komunikowania, czyli dyskurs i interakcja w autyzmie. *Charakterystyka trudności. Socjolingwistyka*, 28, 93–107.
- Żylińska, M. (2013). *Neurodydaktyka, czyli nauczanie przyjazne mózgowi*. Pobrane z: <https://www.ore.edu.pl/wp-content/plugins/download-attachments/includes/download.php?id=3268> (otwarte 22.05.2024).