



Nie, stwórzmy grę!

Młodzi ludzie (i nie tylko młodzi) uwielbiają gry, zwłaszcza komputerowe. Wiele gier ma wartość edukacyjną. Te – wydawać by się mogło – oczywiste założenia legły u podstaw dwóch organizowanych przez PTI konkursów, których wyniki zostały podsumowane 10 września 2022 r. podczas uroczystej gali.

Drużyny z całej Polski przybyły na uroczystość, zorganizowaną w Google Campus for Startups, mieszczącym się na terenie odrestaurowanego i rozbudowanego Centrum Praskiego Koneser w Warszawie.

Konkurs GEEK

„Tajemnicza” nazwa organizowanego po raz drugi konkursu GEEK oznacza: Gry Eksperymentalne, Edukacyjne, Komputerowe. Zadaniem uczestników było stworzenie gry (lub jej scenariusza, konkurs odbywał się bowiem w takich dwóch kategoriach), która miałaby własne walory edukacyjne. Młodzi ludzie (w dwóch kategoriach wiekowych – szkoły podstawowe i ponadpodstawowe) programowali więc (w dowolnym środowisku) grę dla innych młodych ludzi. Na konkurs wpłynęły 74 prace, spośród których jury wskazało te najlepsze.



Alicja Podstolec

nauczycielka języka polskiego w Salezjańskim Zespole Szkół Publicznych im. św. Dominika Savio w Zabrzu oraz wykładowczyni języka migowego, autorka kilkunastu artykułów z zakresu dydaktyki oraz językoznawstwa, współredaktorka dwóch tomów serii „W świecie logopedii”, współautorka e-booka „Turłane lekcje, czyli kostki na polskim. 20 pomysłów na niezwykle lekcje języka polskiego”, prowadzi blog <https://nieprzecietnelekcje.blogspot.com/>. Ambasador Wakelet, Nearpod Certified Educator, Superbelfer RP.



Nagrodzone prace w konkursie GEEK.

Okazało się, że kreatywność młodzieży jest naprawdę nieograniczona. Autorzy nagrodzonych gier udowodnili,

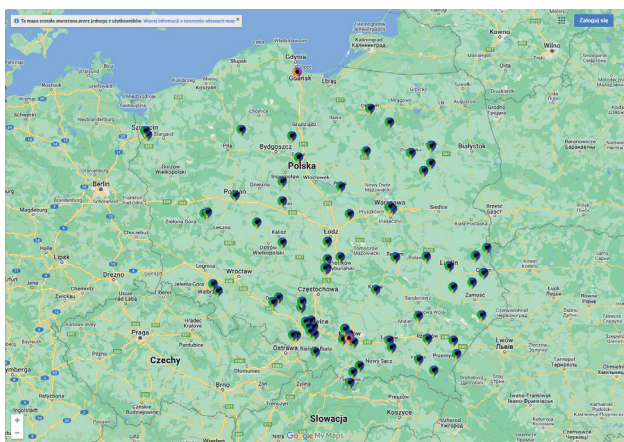
że można stworzyć gry komputerowe pozwalające uczyć się historii (ta dziedzina dominowała), języka polskiego, geografii, matematyki, chemii, fizyki. Warto w tym miejscu dodać, że tworzenie gier przez uczniów pozwoliło im dodatkowo zdobyć wiele umiejętności, od tych tzw. twardych – informatycznych: programistycznych i algorytmicznych – poprzez umiejętność pracy w grupie, szukania kompromisu, delegowania zadań, projektowania działań aż po zupełnie nieoczywiste w konkursie informatycznym umiejętności językowe (gry nie powinny zawierać błędów ortograficznych, interpunkcyjnych).

Genialne miejsca

Drugi z konkursów jest młodszy, rozstrzygnięto właśnie pierwszą jego edycję. Sztab konkursu powołany przez powstałą w ubiegłym roku Sekcję Informatyki Szkolnej przy PTI zaprosił młodzież do tworzenia gier lub escape roomów za pomocą programu Genially (partnera konkursu), które prezentowałyby tzw. małą ojczyznę uczniów. Prace mogły dotyczyć lokalnych zabytków, miejsc kultu, pomników przyrody, postaci zasłużonych dla regionu itd. Uczniowie biorący udział w konkursie pokazali, że narzędzia informatyczne doskonale mogą służyć innym dziedzinom. Stali się oni promotorami swojego regionu, niebanalnie go prezentującymi i zapraszającymi do odwiedzenia. Na konkurs wpłynęło 120 prac, które (w dwóch kategoriach wiekowych) ocenione zostały przez 18 jurorów. Zdecydowali oni o umieszczeniu na mapie 97 prac, wyłonili zwycięzców w poszczególnych województwach (podsumowania regionalne odbyły się w czerwcu) oraz przyznali nagrody ogólnopolskie.



Nagrodzone prace w konkursie Genialne Miejsca.



Jednym z efektów konkursu jest wspomniana interaktywna mapa: <https://tiny.pl/wtx9c>, pozwalająca na ciekawe zwiedzanie różnych zakątków Polski (także – a może przede wszystkim – tych mniej znanych).

Wartość konkursu doceniło wielu marszałków województw oraz Polska Organizacja Turystyczna i Instytut Pamięi Narodowej, którzy objęli go patronatem honorowym. Patronatu obu konkursom udzielił również Minister Edukacji i Nauki.

Ekscytujące finały

Zorganizowany we wrześniu warszawski finał zgromadził ponad 100 gości – byli wśród nich nagrodzeni uczestnicy konkursów – uczniowie wraz z nauczycielami (opiekunami zespołów), prezes PTI Wiesław Paluszyński, sztaby konkursów (z ich przewodniczącymi – Beatą Chodacką dla Genialnych Miejsc oraz Rafałem Kołodziejczykiem dla GEEK, którzy wydarzenie prowadzili), sponsorzy finałów – przedstawiciele firm: Samsung, Ei System, GDATA, genial.ly, House of Angular, Google for Education, Amazon), przedstawiciel Urzędu Marszałkowskiego Województwa Mazowieckiego – Wiesław Kołodziejski, Prezes Mazowieckiego Funduszu Poręczeń Kredytowych.

Gala konkursu stała się okazją nie tylko do nagrodzenia uczniów i wręczenia im upominków. Był to również czas podziękowania dla organizatorów i koordynatorów konkursu (oni także otrzymali niespodzianki) i zapowiedzi tego, co Sekcja Informatyki Szkolnej przygotowała na kolejny rok.



Warsztaty

Po części oficjalnej na uczestników czekały jeszcze inspirujące warsztaty (uczniowie szkół podstawowych pod okiem trenerów z firmy Ei System mogli sprawdzić działanie długopisów 3D (na zdjęciu), a starsi – poznać specyfikę pracy przy tworzeniu nowych aplikacji, o czym opowiedzieli przedstawiciele House of Angular). Po zakończeniu warsztatów uczniowie i nauczyciele – dzięki uprzejmości firmy Samsung – mieli jeszcze okazję zwiedzić Centrum Nauki Kopernik.

Spotkanie w Warszawie nie tylko pozwoliło wyróżnić uczniów i nauczycieli. Równie cenna okazała się możliwość poznania się, nawiązania kontaktów i relacji. Prezes Wiesław Paluszyński wielokrotnie podkreślał, że zaproszeni na finały uczestnicy konkursów stanowią elitę. To oni będą kształtować przyszłość, bo nie tylko mają talent, wiedzę i umiejętności, lecz przede wszystkim chęć działania. To, że partnerami konkursu są firmy z branży IT, sugeruje też, że one dostrzegają potencjał tych młodych ludzi. Marzeniem

wszystkich (organizatorów, koordynatorów i uczestników) jest, by w przyszłości najlepsze z gier projektowanych przez młodych zostały profesjonalnie wydane.

W trakcie prac nad grami zgłaszanymi do konkursów uczniowie mieli okazję doświadczyć niełatwego, czasem żmudnego procesu ich tworzenia – od pomysłu, koncepcji, poprzez projekt aż po jego realizację. Napotykali różnego rodzaju trudności – czasem były to problemy informatyczne (coś nie działało, jak powinno, coś trzeba było zaprogramować inaczej), czasem merytoryczne (gry miały mieć walory edukacyjne, trzeba było więc przypomnieć sobie lub po prostu zdobyć jakieś informacje, pozyskać zgody na wykorzystanie zdjęć itd.), czasem organizacyjne (nie zapominajmy, że mieliśmy w ubiegłym roku okresy nauki zdalnej). Nagrodzone zespoły (ale też wszystkie inne, którym udało się skończyć projekty i zgłosić je do konkursów) doświadczyły jednak jeszcze czegoś – poczucia sprawstwa. Okazało się, że ich praca, czasem trudna i nurząca, przynosi efekt. Nie chodzi tylko o laury konkursowe, lecz o przydatność dla użytkowników. Jedną z nagrodzonych w konkursie GEEK gier stanowi powtórkę przedmaturalną z języka polskiego. Uczniowie opublikowali ją przed ubiegłorocznymi maturami, licząc na to, że ktoś sko-

rzysta z ich wysiłku. Statystyki są imponujące – do tej pory gra ma ponad 8 tys. odsłon, a liczba ta wciąż rośnie.



I nagrodę w konkursie GEEK za scenariusz do gry „Alchemia” zdobył zespół (Pozytywnie napromieniowani) z V Liceum Ogólnokształcącego im. Augusta Witkowskiego w Krakowie.

Na zdjęciu od lewej: Beata Chodacka, opiekunka zespołu; uczniowie: Paweł Hondel, Julia Kramarczuk, Agata Malczyk, Jan Miechowicz, Bartosz Bronikowski oraz prezes PTI Wiesław Paluszyński i szef sztabu konkursu GEEK Rafał Kołodziejczyk.

Laureaci konkursów

Genialne Miejsca – I miejsca

Szkoły Podstawowe

Gra: UCIECZKA Z KOPALNI WUJEK W KATOWICACH
Opiekun: Maria Paulewicz
Uczniowie: Zofia Piechota, Karolina Kuśmierz
Szkoła Podstawowa nr 37 im. ks. Jana Twardowskiego w Katowicach

Szkoły Ponadpodstawowe

Gra: GENIALNY CHEŁM
Opiekun: Ewelina Śmigielska
Uczniowie: Bartłomiej Hanczaruk, Kacper Krzywanowski, Julia Jakubiec, Michał Lewczuk
II Liceum Ogólnokształcące im. gen. Gustawa Orlicz-Dreszera w Chełmie

GEEK – I miejsca

Scenariusze Gier, Szkoły Podstawowe

Gra: BYĆ JAK...
Opiekun: Mirosław Łabanowski
Uczniowie: Szymon Krystkiewicz, Mateusz Matuszewski, Konrad Nowicki, Stanisław Spyra, Zuzanna Szynekiewicz
Szkoła Podstawowa nr 6 z Oddziałami Integracyjnymi im. Kornela Makuszyńskiego w Mławie

Scenariusze Gier, Szkoły Ponadpodstawowe

Gra: ALCHEMIA
Opiekun: Beata Chodacka
Uczniowie: Jan Miechowicz, Bartosz Bronikowski, Agata Malczyk, Julia Kramarczuk, Paweł Hondel
V Liceum Ogólnokształcące im. Augusta Witkowskiego w Krakowie

Implementacja Gier, Szkoły Podstawowe

Gra: AS GEOGRAFICZNY
Opiekun: Anna Rakowska
Uczniowie: Natalia Zganiacz, Adam Szymaszkiewicz
Szkoła Podstawowa nr 48 im. Kawalerów Orderu Uśmiechu w Szczecinie

Implementacja Gier, Szkoły Ponadpodstawowe

Gra: LUCAS ADVENTURE: W POGONI ZA SMOKIEM MIRCUSEM
Opiekun: Mirosław Pargieła
Uczniowie: Maciej Pacholczak, Jakub Masternak, Magdalena Kosmala, Zofia Kapsa
Zespół Szkół nr 2 – Liceum Ogólnokształcące im. Bartosza Głowackiego w Opatowie



Genialne Miejsca – II miejsca

Szkoły podstawowe

Gra: PRZEMYSŁ
Opiekun: Anna Leskiw
Uczniowie: Adriana Danylec, Julia Fil, Larysa Nakoneczna, Julia Potrebka
Szkoła Podstawowa nr 17 im. Markiana Szaszkewicza w Przemysłu

Szkoły ponadpodstawowe

Gra: LUBLIN. GRA MIEJSKA
Opiekunki: Katarzyna Bartoszcze, Ewa Rusinek
Uczniowie: Jakub Jóźwiak, Karina Kołodziejczyk, Katarzyna Kańczugowska, Julia Owczaruk
Zespół Szkół Chemicznych i Przemysłu Spożywczego w Lublinie

GEEK – II miejsca

Scenariusze Gier, Szkoły Podstawowe

Gra: TAJEMNICE WIELKIEJ BRYTANII
Opiekun: Małgorzata Jegier
Uczniowie: Maja Buraczyńska, Natasza Karczewska
Szkoła Podstawowa im. Mikołaja Kopernika w Łękińsku

Scenariusze Gier, Szkoły Ponadpodstawowe

Gra: GENIUS BRAIN
Opiekun: Beata Chodacka
Uczniowie: Zuzanna Ślusarczyk, Maja Rakowska, Mariusz Pawlak
V Liceum Ogólnokształcące im. Augusta Witkowskiego w Krakowie

Implementacja Gier, Szkoły Podstawowe

Gra: ŻEGLARSKA PRZYGODA
Opiekun: Lesław Podhalicz
Zespół: Aya Wojtkiewicz, Mateusz Firliciński
Szkoła Podstawowa nr 34 w Zespole Szkolno-Przedszkolnym nr 6 we Wrocławiu

Implementacja Gier, Szkoły Ponadpodstawowe

Gra: EPOKEY
Opiekun: Alicja Podstolec
Uczniowie: Emilia Bombik, Michał Gajdzik, Danuta Gorol, Marta Krzyżanowska
Salezjański Zespół Szkół Publicznych im. św. Dominika Savio w Zabrze

Genialne Miejsca – III miejsca

Szkoły podstawowe

Gra: PAROWOZOWNIA WOLSZTYN
Opiekunowie: Joanna Lemańska, Urszula Rau
Uczniowie: Piotr Lemański, Hanna Kotlarska, Zofia Ceglarek, Agnieszka Masiorek
Szkoła Podstawowa im. Powstańców Wlkp. w Siedlcu

Szkoły Ponadpodstawowe

Gra: GENIALLNE MIEJSCA: RZESZÓW
Opiekunowie: Lucyna Wiech-Bachórz, Małgorzata Baran
Uczniowie: Wiktoria Draus, Zuzanna Krok
III Liceum Ogólnokształcące im. Cypriana Kamila Norwida w Rzeszowie

GEEK – III miejsca

Scenariusze Gier, Szkoły Podstawowe

Gra: POWSTANIE WARSZAWSKIE
Opiekun: Małgorzata Jegier
Zespół: Michał Moreń, Adam Olczyk, Julian Piecyk
Szkoła Podstawowa im. Mikołaja Kopernika w Łękińsku

Scenariusze Gier, Szkoły Ponadpodstawowe

Gra: SHADOWS OF LIBERTE
Opiekun: Anna Michalczyk
Zespół: Miłosz Ciesielski, Wiktor Komor
Uniwersyteckie XII Liceum Ogólnokształcące im. Marii i Georga Dietrichów w Olsztynie

Implementacja Gier, Szkoły Podstawowe

Gra: WOKÓŁ ŚWIATA AR
Opiekun: Lesław Podhalicz
Zespół: Nazar Plaksii, Dariusz Baranowski
Szkoła Podstawowa nr 34 w Zespole Szkolno-Przedszkolnym nr 6 we Wrocławiu

Implementacja Gier, Szkoły Ponadpodstawowe

Gra: PIASTOWIE NA WAWELU
Opiekunowie: Stanisław Garlicki, Beata Chodacka
Zespół: Sabina Gryglewska, Roksana Hybel, Amelia Łoboz, Karolina Miśkovicz
V Liceum Ogólnokształcące im. Augusta Witkowskiego w Krakowie