

## **Zestaw gier edukacyjnych jako integralny element konkursu o Legionach Polskich**

W procesie przygotowania uczniów do konkursu wiedzy o Legionach Polskich kluczowe znaczenie ma odejście od biernego modelu nauki opartego wyłącznie na zapamiętywaniu dat, nazwisk i definicji. Zaprojektowany zestaw dwóch gier edukacyjnych – **Gra nr 1 „Operacja 1914 – Legiony Polskie”** oraz **Gra nr 2 „Legiony Polskie. Bitwa w decyzje”** – stanowi spójny system dydaktyczny, który wspiera ucznia na różnych etapach poznawania historii Legionów: od utrwalania faktografii po rozumienie procesów politycznych i wojskowych.

Obie gry są skierowane jednocześnie do uczniów i nauczycieli. Dla uczniów stanowią aktywne narzędzie uczenia się, dla nauczycieli – przemyślaną pomoc w przygotowaniu do konkursu, zgodną z nowoczesnymi metodami dydaktyki historii. Istotnym elementem obu gier edukacyjnych jest świadome wykorzystanie materiału ikonograficznego pochodzącego z publikacji edukacyjnej *„Bo za naszą Polskę poszli w bój...”*.

Na planszach oraz slajdach pytań pojawiają się podpisane fotografie archiwalne, mapy i ilustracje źródłowe, które pełnią funkcję nie dekoracyjną, lecz poznawczą. Obecność obrazu wspiera proces uczenia się uczniów o dominującym stylu percepcji wzrokowej, ułatwia orientację w realiach epoki oraz sprzyja „opatrzeniu się” z materiałem źródłowym, który jest kluczowym elementem narracji w broszurach i materiałach konkursowych. Dzięki temu uczeń nie tylko czyta o Legionach Polskich, lecz stopniowo buduje wizualną mapę epoki, postaci i wydarzeń.

Projektując zestaw gier edukacyjnych, świadomie zrezygnowano z modelu nauczania opartego wyłącznie na przekazywaniu gotowej narracji historycznej. Przyjęto założenie, że wiedza staje się trwała i użyteczna dopiero wówczas, gdy uczeń musi ją zastosować w konkretnej sytuacji problemowej, podjąć decyzję i zmierzyć się z jej konsekwencjami. Taki sposób pracy pozwala przejść od biernego odbioru treści do aktywnego myślenia historycznego, w którym informacja przestaje być celem samym w sobie, a staje się narzędziem działania.

Pierwszym fundamentem jest koncepcja uczenia się przez doświadczenie, rozwijana w pedagogice przez Johna Deweya. Zakłada ona, że wiedza nie jest trwała, jeśli pozostaje wyłącznie informacją, lecz staje się realnym zasobem dopiero wtedy, gdy uczeń musi jej użyć w konkretnej sytuacji problemowej. W tym ujęciu szkoła nie powinna jedynie przekazywać treści, ale tworzyć warunki, w których uczeń testuje wiedzę w działaniu, popełnia błędy i koryguje swoje decyzje.

Drugim istotnym punktem odniesienia jest cykl uczenia się opisany przez Davida Kolbego, obejmujący cztery etapy: działanie, refleksję, uogólnienie i ponowne zastosowanie. Obie gry

edukacyjne zostały zaprojektowane tak, aby ten cykl był realizowany w sposób naturalny: uczeń podejmuje decyzję lub odpowiada na pytanie, konfrontuje się z wynikiem, analizuje przyczynę sukcesu lub błędu, a następnie wykorzystuje to doświadczenie w kolejnych etapach rozgrywki.

Istotnym założeniem psychologicznym projektu jest także wykorzystanie mechanizmu motywacji wewnętrznej. Rywalizacja, punktacja i element niepewności nie pełnią funkcji nagradzania samego w sobie, lecz wzmacniają zaangażowanie poznawcze. Uczeń uczy się nie „dla oceny”, lecz dlatego, że wiedza staje się narzędziem skutecznego działania. Taki model sprzyja koncentracji, odpowiedzialności za decyzję i pracy zespołowej, a jednocześnie ogranicza lęk przed błędem – błąd staje się elementem procesu uczenia się, a nie porażką.

Zestaw gier edukacyjnych został zaprojektowany z pełnym poszanowaniem standardów merytorycznych i narracyjnych Instytutu Pamięi Narodowej. Zawarte w grach treści nie upraszczają rzeczywistości historycznej, nie wprowadzają mechanizmów losowych oderwanych od faktów ani nie zastępują pracy z tekstem źródłowym. Przeciwnie – rozgrywka opiera się wyłącznie na źródłowym materiale historycznym, wymagając od uczniów uważnej lektury, analizy i rozumienia kontekstu. „Zabawa” pełni tu funkcję formy dydaktycznej, natomiast rdzeniem pozostaje praca poznawcza oparta na faktach, procesach i realnych ograniczeniach epoki.

Od strony dydaktyki historii zestaw gier wpisuje się w podejście problemowe, w którym kluczowe znaczenie ma rozumienie procesów historycznych, a nie wyłącznie ich opisywanie. Szczególnie Gra nr 2 została zaprojektowana w taki sposób, aby uczeń musiał zmierzyć się z kategoriami typowymi dla myślenia historycznego: ograniczeniem, zależnością, kompromisem, długofalową konsekwencją decyzji. Dzięki temu historia Legionów Polskich nie jawi się jako zamknięta opowieść o „sukcesach i klęskach”, lecz jako ciąg realnych wyborów dokonywanych w warunkach braku własnego państwa.

Zastosowane rozwiązania pedagogiczne i psychologiczne sprawiają, że gry edukacyjne nie są dodatkiem do konkursu, lecz jego integralnym elementem. Stanowią narzędzie, które łączy wiedzę faktograficzną z refleksją, doświadczenie z analizą, a emocjonalne zaangażowanie z rozumieniem historycznym. Dzięki temu konkurs wiedzy o Legionach Polskich realizuje cele edukacyjne w sposób świadomy, nowoczesny i adekwatny do możliwości poznawczych uczniów klas 7 i 8.

## **Gra nr 1 „Operacja 1914 – Legiony Polskie”**

### **Utrwalanie wiedzy, rywalizacja i szybka diagnoza przygotowania**

Gra nr 1 pełni przede wszystkim funkcję dynamicznego utrwalania wiedzy historycznej. Jej konstrukcja opiera się na prostym, ale bardzo skutecznym założeniu: wiedza daje realną przewagę w rywalizacji. Poprawna odpowiedź umożliwia zdobywanie punktów i kontynuowanie gry, natomiast błąd skutkuje utratą kolejki. Dzięki temu uczeń szybko uświadamia sobie, że opanowanie materiału nie jest celem samym w sobie, lecz narzędziem działania.

Gra wymaga od uczniów:

- szybkiego przywoływania informacji,
- koncentracji pod presją czasu,
- pracy zespołowej i odpowiedzialności za wspólną decyzję,
- logicznego myślenia i planowania kolejnych ruchów.

Z perspektywy konkursowej Gra nr 1 jest szczególnie cenna jako:

- forma treningu przed konkursem,
- narzędzie powtórzeniowe,
- sposób na wychwycenie braków w przygotowaniu uczniów.

Dzięki zastosowaniu różnych zestawów pytań oraz elementu losowości, gra eliminuje mechaniczne zapamiętywanie odpowiedzi. Uczniowie nie uczą się „planszy”, lecz realnie korzystają z wiedzy o Legionach Polskich: strukturze dowodzenia, zapleczu organizacyjnym, realiach wojny, kluczowych wydarzeniach i postaciach.

Gra nr 1 nie zastępuje tradycyjnej nauki, lecz wzmacnia ją i porządkuje, pozwalając uczniom przejść od biernego odtwarzania treści do ich aktywnego wykorzystania.

## **Gra nr 2 „Legiony Polskie. Bitwa w decyzje”**

### **Rozumienie procesów historycznych i myślenie przyczynowo-skutkowe**

Gra nr 2 ma zupełnie inny charakter i inne zadanie dydaktyczne. Nie służy utrwalaniu faktografii, lecz pogłębianiu rozumienia historii Legionów Polskich jako procesu polityczno-wojskowego. Uczeń nie odpowiada tu na pytanie „co się wydarzyło?”, lecz staje przed pytaniem „dlaczego tak się stało i jakie były realne możliwości działania?”.

Konstrukcja gry opiera się na sekwencji decyzji podejmowanych w warunkach:

- ograniczeń politycznych,
- zależności od państw centralnych,
- niedoborów logistycznych,
- narastających kryzysów wewnętrznych,
- napięcia między realiami wojny a propagandą.

Gra prowadzi ucznia przez kluczowe obszary funkcjonowania Legionów Polskich: mobilizację, dowodzenie, relacje z Austro-Węgrami i Niemcami, codzienność frontową, morale, aż po kryzysy lat 1916–1917. Każda decyzja konfrontowana jest z rzeczywistością epoki – nie z wizją idealną, lecz z tym, co było możliwe w realnych warunkach braku własnego państwa.

Dzięki temu uczeń:

- rozumie, dlaczego Legiony nie mogły stać się formacją masową,
- uczy się, na czym polegała ich ograniczona autonomia,
- dostrzega, że kryzys przysięgowy był procesem narastającym, a nie nagłym „załamaniem”,
- odróżnia mit legionowy od realiów wojny i polityki.

W kontekście konkursu Gra nr 2 przygotowuje uczniów do:

- pytań problemowych,
- zadań wymagających interpretacji,
- formułowania odpowiedzi opisowych i argumentacyjnych.

To narzędzie, które uczy myślenia historycznego, a nie tylko odtwarzania narracji. Projektując gry edukacyjne, świadomie odniesiono się do współczesnych debat dotyczących wpływu narzędzi cyfrowych na proces uczenia się. Zestaw gier nie eliminuje czytania ani analizy tekstu – przeciwnie, wymaga ich w sposób konsekwentny. Aby udzielić poprawnej odpowiedzi lub podjąć trafną decyzję, uczeń musi uważnie przeczytać pytanie, odnieść je do wcześniej poznanego materiału i dokonać wyboru. Gry nie zastępują pracy z tekstem, lecz ją intensyfikują, przenosząc czytanie z poziomu biernej lektury na poziom działania i odpowiedzialności za decyzję. W tym sensie narzędzia cyfrowe nie upraszczają procesu uczenia się, lecz wspierają rozwój czytania ze zrozumieniem, analizy i myślenia przyczynowo-skutkowego.

### **Wartość całościowa zestawu gier**

Połączenie obu gier tworzy komplementarny model przygotowania konkursowego. Gra nr 1 porządkuje i utrwala wiedzę, Gra nr 2 nadaje jej sens i kontekst. Uczeń najpierw opanowuje materiał, a następnie uczy się go rozumieć.

W projekcie świadomie przyjęto założenie, że umiarkowane współzawodnictwo oraz element oceny są naturalnymi i potrzebnymi składnikami procesu uczenia się. Gry edukacyjne wchodzące w skład zestawu nie znoszą rywalizacji, lecz nadają jej formę rozwojową i bezpieczną. Punktacja i porównanie wyników nie pełnią funkcji presji ani selekcji, lecz stanowią informację zwrotną, która wzmacnia zaangażowanie, mobilizuje do pracy i sprzyja podejmowaniu wysiłku poznawczego.

Współzawodnictwo ma tu charakter zespołowy i zadaniowy, dzięki czemu ogranicza lęk przed oceną, a jednocześnie zachęca uczniów do wychodzenia poza strefę komfortu, brania odpowiedzialności za decyzję i wzmacniania pozytywnych zachowań związanych z uczeniem się. W tym ujęciu rywalizacja nie dzieli uczniów na „lepszych i gorszych”, lecz staje się mechanizmem uruchamiającym energię poznawczą i motywację do rozwoju.

Z punktu widzenia nauczyciela zestaw gier:

- odciąża prowadzącego z roli wykładowcy,
- pozwala obserwować realny proces uczenia się uczniów,
- wspiera nowoczesne podejście do nauczania historii.

Z punktu widzenia ucznia:

- zwiększa motywację,
- pokazuje, że historia to nie zbiór gotowych odpowiedzi, lecz ciąg decyzji podejmowanych w trudnych warunkach,
- przygotowuje do konkursu w sposób świadomy i dojrzały.

W efekcie konkurs wiedzy o Legionach Polskich przestaje być sprawdzianem pamięci, a staje się sprawdzianem rozumienia historii – dokładnie takim, jaki odpowiada randze tematu i ambicjom edukacyjnym całego projektu.

Całość rozwiązań została zaprojektowana z myślą o realnych możliwościach poznawczych uczniów klas 7 i 8 szkoły podstawowej, bez obciążania ich nadmiernym aparatem pojęciowym.