

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: „Audycje Kulturalne” – w dobrym tonie

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: Czy znają Państwo znaczenie takich słów jak „androny”, „legitny”, „szalapat” czy „banglać”? Znajdują się one pośród wielu szczególnych słów będących elementem gry „Ojczysty”, wydanej przez Narodowe Centrum Kultury w ramach kampanii „Ojczysty – dodaj do ulubionych”. Ja nazywam się Martyna Matwiejuk, a ze mną jest dziś Martyna Rutka z Działu Badań i Analiz NCK. Witaj.**

MARTYNA RUTKA: Dzień dobry.

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: W tym odcinku Audycji Kulturalnych porozmawiamy o grach planszowych i o tym, jak mogą być wykorzystane w edukacji. Okazją do naszego spotkania są wyniki badań użytkowników gry „Ojczysty”, które przyniosły bardzo ciekawe wnioski. Najpierw jednak przedstawimy samą grę. Do kogo ona jest skierowana i z jaką myślą powstała?**

MARTYNA RUTKA: Gra planszowa „Ojczysty” – autorstwa Karola Madaja, jest skierowana tak naprawdę do wszystkich osób. Użytkownicy w wieku od dwunastu lat, ale tak naprawdę autor tworząc grę miał zamiar, żeby była przeznaczona też dla osób młodszych – od ósmego roku życia. Granica dwunastu lat powstała jako pewny konsensus założeń początkowych. Głównym celem gry jest przede wszystkim zwiększenie zasobu słownictwa i zwiększenie też świadomości językowej osób młodszych, dorosłych czy nawet też starszych – seniorów, ponieważ zaznajamiają się z językiem młodzieżowym i mową biznesową, którą może gdzieś kojarzą, ale w wynikach badań widać jednak, że bardziej kojarzą słowa archaiczne, a młodzieżowe, właśnie mowa biznesowa i te zwroty młodzieżowe są dla nich obce.

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: Mówisz o rozwijaniu zdolności językowych. Ja pamiętam, że kiedy grałam w tę grę z przyjaciółmi, to łapałam się na tym, że moje odpowiedzi, moje typy znaczeniowe były często nie tylko podyktowane tym, jak rozumiem dane słowo, ale też jak w moim odczuciu dana osoba może je rozumieć i to jest szalenie ciekawe, bo w tym momencie ta gra wychodzi poza poziom czysto edukacyjny.**

MARTYNA RUTKA: Tak. Nasi badani zwracali uwagę na to, że podczas rozgrywki pojawiały się dyskusje jak my rozumiemy dane słowo, a jak ta druga osoba to słowo pojmuje. I pojawiały się też różne rozmowy właśnie dotyczące tego, że ja to zrozumiałam tak, co zrozumiałeś inaczej i gdzieś tam rozmawiali o tym, że możemy poznać dzięki grze sposób rozumowania innej osoby, że to nie jest tylko gra, która faktycznie siedzimy i przy niej gramy, i poznajemy po prostu słówka konkretne, definicje, tylko też jesteśmy w stanie poznać poniekąd sposób myślenia drugiej osoby.

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: Tu od razu pojawia się pytanie, dlaczego w ogóle sięgamy po gry planszowe. W świecie, który ma bardzo wysoki poziom cyfryzacji my dalej chcemy grać w planszówki. Jakie pobudki wskazywali w tej analizie badani gracze?**

MARTYNA RUTKA: Przede wszystkim na chęć spędzenia czasu wolnego z rodziną, znajomymi. Główną przyczyną też sięgnięcia po grę i rozgrywki była chęć rozwoju kompetencji językowych własnych dzieci. Ze względu na to, że prowadziliśmy badanie podczas trudnego czasu, czasu pandemii, rozgrywki z reguły odbywały się w gronie rodzinnym, z żoną, dziećmi. Pojawiały się też głosy, że rozgrywki były w gronie dziadków i dziadkowie bardzo doceniali fakt, że mogą spędzić czas ze swoimi wnukami, i jednocześnie wskazywali na aspekt pokoleniowy, na to że mogą jednocześnie spędzać czas rozmawiając i poznając sposób myślenia młodych ludzi, swój, jakoś to ze sobą konfrontować. Też właśnie poznawać słownictwo młodych ludzi, tłumaczyć im słowa archaiczne, które już wypadły z obiegu, a gdzieś w świadomości osób starszych – seniorów są nadal popularne, a młodzież niestety o nich zapomina.

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: Czyli gra łączy pokolenia. Tak sobie myślę, że wspaniałym jest, kiedy gra, poza tym jak opracowana została instrukcja, poza tym jak zaprojektowana jest rozgrywka, kiedy ona zaczyna żyć własnym życiem. Czasem zdarza się, że wymyślamy sobie własne reguły gry, albo korzystamy tylko z niektórych jej elementów. Czy i taki potencjał mamy w „Ojczystym”?**

MARTYNA RUTKA: Jak najbardziej. Badani wskazywali na to, że grali zgodnie z regułami, ale w poradniku dla nauczycieli i dla edukatorów jasno widać, że można wykorzystywać tylko poszczególne elementy gry, że gra może być stosowana na zajęciach online, mimo że jest to planszówka, gdzie wydaje się, że powinniśmy usiąść przy stole, przy planszy i spotkać się twarzą w twarz, to jednak można też ją rozegrać w świecie cyfrowym i to wydaje mi się, że jest też bardzo ciekawe. Z drugiej strony też mam przykłady właśnie takich zajęć, rozpisanych w poradniku, pokazujących, że gra planszowa, która powinna zwiększać świadomość językową jest na to nastawiona. Może też być wykorzystywana podczas zajęć na godzinie wychowawczej, albo na zajęciach z przedmiotów ścisłych – matematyce, fizyce, chemii. Wystarczy tylko wymienić karty, stworzyć własną talię z własnym słownictwem i może być stosowana jako powtórzenie do sprawdzianu, jako powtórka z lektur szkolnych, ale należy też podkreślić, że gra ma zastosowanie nie tylko na zajęciach szkolnych, można ją wykorzystywać w instytucjach kultury, w centrach kultury, w domach kultury, na zajęciach dodatkowych, na obozach. Możliwości jest tyle, ile osób.

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: Właśnie wykorzystanie gier w edukacji, o tym też powiemy Państwu więcej w dalszej części odcinka. Ja zapytam jeszcze o najmocniejsze strony „Ojczystego”.**

MARTYNA RUTKA: Najmocniejszą stroną na pewno był ten aspekt pokoleniowy, że łączy pokolenia. Jesteśmy w stanie usiąść wspólnie i spędzić czas, a z drugiej

strony nasi badani mocno podkreślali aspekt wizualny gry. To jak została wykonana. Jaką ma szatę graficzną. Zwracali też uwagę na trwałość elementów. Na to, że są wykonane bardzo solidnie, też ciekawostką było to, że nasi badani, a właściwie uczniowie i dzieci doceniały fakt, że plansza to nie był kwadrat, co z reguły się gdzieś spotyka w planszówkach, tylko to właśnie było koło. I to też zwracało uwagę.

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: To jest istotne, aby te analogowe gry były po prostu pięknymi przedmiotami, które z chęcią weźmiemy do ręki. Dziś o wynikach raportów, wokół gry językowej „Ojczysty” opowiadała Państwu Martyna Rutka z Działu Badań i Analiz Narodowego Centrum Kultury. Bardzo Ci dziękuję.**

MARTYNA RUTKA: Dziękuję.

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: A my przejdźmy do zagadnienia wykorzystania gier w sektorze edukacji. Kolejnym gościem Audycji Kulturalnych jest pan Aleksander Pawlicki ze Szkoły Edukacji. Dzień dobry.**

ALEKSANDER PAWLICKI: Dzień dobry.

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: Gry szkoleniowe, gry tematyczne, edukacyjne, edukacyjno-rozrywkowe. Całe mnóstwo tych pojęć w drzewie genealogicznym gier. Można się w tym pogubić. Ja zapytam o sedno. O to, dlaczego one są istotne z perspektywy edukacji?**

ALEKSANDER PAWLICKI: Myślę, że z dobrych powodów, żeby używać gier edukacyjnych nie brakuje. Pierwszą i najważniejszą kwestią, która zwykle jest poruszana to jest kwestia motywacji i ta kwestia motywacji jest kwestią, którą rozmaici autorzy podkreślają i innymi słowami mamy taką nadzieję, że motywacja, którą wyzwala

ta gra, przeniesie się na to, co jest przedmiotem gry, a przedmiotem gry są po prostu rozmaite rzeczy, których chcemy się nauczyć, prawda? I do których, być może, byśmy się nie wzięli, gdybyśmy nie mieli pretekstów w postaci gry, bo one same z siebie się akurat nam niczym specjalnie się nie zalecają, prawda? I to jest ten pierwszy i chyba zasadniczy powód, ale wcale nie ostatni. Od razu też pewnie należałoby powiedzieć, że w owym pomysle na motywację przez gry kryje się szansa, ale kryją się też pewne ryzyka. Natomiast do tego zasadniczego powodu pewnie wypada dodać jeszcze jakieś inne. Bardzo ważnym elementem, często podkreślanym jest np. to, że gry najczęściej są grami zespołowymi. To nie oznacza zawsze kooperacyjnymi, bo bywają też gry rywalizacyjne, ale jednak są to gry zawsze w zespole, a zatem prawie zawsze, kiedy gramy, mamy też szansę, oprócz zdobywania wiedzy w zakresie biologii, historii czy czegokolwiek jeszcze innego, mamy także okazję, szansę rozwijać rozmaite kompetencje społeczne. I wreszcie trzecia rzecz, o której wypadałoby chyba powiedzieć to to, że gry mają taką cechę, że wprowadzają element, bez którego trudno się w edukacji obyć, a przecież w klasach często brakuje. Mianowicie gry dostarczają szybkich informacji zwrotnych. W klasach potrzeba uczniom doświadczenia, ciągłego postępu i to doświadczenie ciągłego postępu otrzymują w grach, niestety bardzo szkoda, rzadko otrzymują w klasie.

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: Ja odwołam się do pierwszego pana argumentu. Otóż często posługujemy się takim sloganem jak „nauka poprzez zabawę”, ale ta zabawa, rozrywka pojawia się często w momencie rywalizacji i niestety, zwłaszcza w przypadku młodszych dzieci, to może prowadzić do tego, że uczestnicy za wszelką cenę starają się zdobyć punkty, starają się wygrać rozgrywkę i łatwo zatracają wtedy ten nadrzędny cel gry. Co zrobić, aby zabawa była rzeczywiście edukująca?**

**ALEKSANDER PAWLICKI:** Tu właśnie zaczynają się schody. Po pierwsze oczywiście dlatego, że bardzo wiele zależy od mechaniki gry. To znaczy od tego, na czym polegają owe nagrody, które otrzymują uczniowie. Te nagrody mogą być takimi nagrodami społecznymi, które wiążą się z samą przyjemnością bycia w grupie i także rywalizowania w grupie. Takie nagrody społeczne są cenne, ale oczywiście w grach

bardzo często pojawiają się jakieś dodatkowe nagrody i powiedzmy sobie od razu, jeżeli gra zbudowana jest w taki sposób, że czymś innym jest jej treść, a czymś innym są nagrody, innymi słowy to jest tak, że postęp w tej grze nie wiąże się bezpośrednio z tym, czego się nauczyliśmy, by tak powiedzieć, uczenie się jest tylko przeszkodą, która mamy przebyć, a oprócz tego są jakieś zupełnie osobne punkty, to prawdopodobnie walor edukacyjny tej gry nie będzie bardzo wysoki, a w każdym razie będziemy ryzykować bardzo poważnie, że nie będziemy budować motywacji wewnętrznej, ale właśnie motywację zewnętrzną, czyli będziemy mieli kolejny wariant tej wielkiej gry, w którą wciągamy, bardzo źle, że wciągamy, nasze dzieci w gry polegające na tym, żeby dostawać dwójki, trójki, czwórki i piątki i ustawiać się w rankingach w szkole. To jest kolejny wariant. Nikt tego nie chce. Jeżeli w mechanice gry wprowadzimy na przykład coś, co moglibyśmy roboczo nazwać punktami doświadczenia, ale punktami doświadczenia w takim znaczeniu, że uczniowie w trakcie gry zdobywają pewną wiedzę, czy pewne kompetencje, które są niezbędne do tego, aby awansować poziom wyżej i tam kontynuować grę, i wykorzystywać zdobyte doświadczenie, to tutaj mamy do czynienia z sytuacją, w której nagroda jest czymś, o co nam chodzi, czyli tym, że nagroda jest wiedzą. Wiedzą, którą dalej wykorzystujemy w grze. Prosty przykład mechaniki, która uruchamiałaby właśnie orientację na uczenie się i w tym sensie budowałaby motywację wewnętrzną za pomocą gry, a nie byłaby czymś, co pozoruje tylko uczenie, bo w gruncie rzeczy chodzi o to, żeby przesunąć się, upraszczając nieco, przesunąć się pionkiem możliwie daleko i dostać jakąś nagrodę, która nie jest nagrodą poznawczą. Jest po prostu nagrodą wynikającą z tego, że wygrałem. Na marginesie powiem, że oczywiście w tym rozróżnieniu, który nieraz wprowadzamy do gry rywalizacyjnej czy kooperacyjnej, my mamy taki naturalny odruch w szkole, żeby orientować się na gry kooperacyjne i słusznie, bo one rzeczywiście dają nam rozmaite i bardzo ważne możliwości, ale nie byłbym aż tak bardzo pochopny w odrzucaniu gier rywalizacyjnych. To jest trochę tak, że w takim dyskursie edukacji bardzo się podkreśla współpracę i bardzo negatywnie się mówi o rywalizacji. Z całą pewnością jest tak, ja rozumiem motywy tego działania, to znaczy rzeczywiście jakby społeczna potrzeba jest taka, żeby tu u nas w Polsce budować potencjał w pracy, a nie w rywalizacji. Co nie znaczy, że rywalizacja kontrolowana, dobrze przemyślana, dobrze wprowadzona w szkole, nie powinna mieć miejsca, że wszystkie gry rywalizacyjne tylko z tego powodu, że są rywalizacyjne, powinny iść do kosza. Tak nie jest. Mądrze i roztropnie używana rywalizacja, mądrze

i roztropnie używana kooperacja, co więcej pokazywanie dzieciom, kiedy kooperacja dobrze służy społeczności, a kiedy rywalizacja dobrze służy społeczności jest też celem szkoły.

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: Właśnie. Ma pan duże doświadczenie, jako nauczyciel, ale też, jako twórca gier i zastanawiam się, jakie powinny być te materiały dydaktyczne, bo tutaj jest kwestia zarówno dobrego zaprojektowania gry, jak i odpowiedniego przeprowadzenia zajęć.**

ALEKSANDER PAWLICKI: To jest bardzo trudne pytanie. Bo sięgając po jakąś grę albo dostosowując jakąś grę wziętą z rynku, albo tworząc swoją własną grę, nauczyciel powinien sobie odpowiedzieć to znaczy po co, tu i teraz chcę włączyć grę w nauczanie. W związku z tym najchętniej bym na to odpowiadał raczej mówiąc o konkretnych klasach. Natomiast gdybym miał ogólnie rzecz sformułować, to bym powiedział tak, że ja na pewno szukałbym takich gier, gdzie dynamika gry pozwala możliwie szybko dostawać informacje zwrotne. To znaczy możliwie szybko dostrzegać, że ja dokonuję pewnego postępu w kierunku do mistrzostwa i nie tylko widzę ten postęp, ale też dowiaduję się od współgraczy albo od gry, na czym polega ten postęp, którego dokonałem. To byłaby pewnie pierwsza dla mnie ważna rzecz. Po drugie miałbym nadzieję, tu sprawy oczywiście się bardzo komplikują i to jest bardzo taki postulat, który bardzo trudno zrealizować, ale bardzo mnie on pociąga. Mianowicie preferowałbym gry z taką mechaniką, która pozwala na kilka alternatywnych dróg przejścia. To znaczy takich gier, bym powiedział awatarowych, gdzie uczniowie mogą wejść w kilka alternatywnych ról. Dlaczego to byłoby potencjalnie ważne? Dlatego, że uczniowie mają często indywidualne cele uczenia się, prawda? I oczywiście jeżeli jakaś gra uczy np. o tym, jak się kształtuje porządek międzynarodowy, z mojej działki z wiedzy o społeczeństwie, albo jak mogą wyglądać negocjacje pomiędzy państwami. Jeżeli pojawiają się awatary to jest taka szansa, że scenariusze gry dla poszczególnych uczniów będą nieco inne. Innymi słowy będą bliższe ich potrzebom i to może być tak, że te scenariusze gry, oni wybiorą według swoich własnych preferencji, ale może być tak, jeżeli uda mi się stworzyć taką grę z paroma możliwymi wariantami, z paroma możliwymi awatarami. To mogłoby być tak, że ja też będę mógł

te awatary przyznawać uczniom. To znaczy np. będę chciał, żeby ci uczniowie, u których będę chciał rozwijać kompetencje przywódcze, bo będą ich mieli w niedostatku dostaną role związane z przywództwem. Tak, żeby to doświadczenie przywództwa było u nich silniejsze, a dla odmiany ci, którzy mają np. kłopoty z planowaniem czy organizacją, aby w jakiejś wyprawie np. w której uczestniczą, otrzymali właśnie tego rodzaju zadania, bym powiedział, związane z zabezpieczeniem ekwipunku, rozmaitych rzeczy. Miałbym zatem preferencje dla takich gier, chociaż zbudowanie ich jest bardzo czasochłonne i bardzo trudne. Inną rzeczą, na którą pewnie położyłbym nacisk szukając dobrej gry, albo tworząc dobrą grę dla mojej klasy to byłoby zapewnienie tej grze właśnie takiej mechaniki, która pozwoliłaby ją rozgrywać wieloetapowo, co z jednej strony pozwalałoby zdobywać pewne doświadczenie, a zatem sama wiedza byłaby już nagrodą, a zarazem ta wieloetapowość, i to jest dla mnie bardzo ważne, sprawiłaby, że w tę grę moglibyśmy grać dłuższy czas. Ja bardzo się boję wszystkich pomysłów na lekcję, które mają charakter eventowy. Zainwestujmy w coś, co popracuje przez ileś lekcji i możliwie włączy wielu czy wszystkich uczniów po prostu. Więc szukałbym po prostu takich wielopoziomowych scenariuszy, nie tylko z uwagi na to, że właśnie pozwalają wykorzystywać zgromadzony kapitał, ale właśnie z uwagi na to, że wtedy gra naprawdę staje się moją metodą nauczania, a nie dekoracją, którą wprowadziłem do klasy żeby zrobić wrażenie.

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: To spróbujmy przyjrzeć się temu tematowi od strony ucznia. Pamiętam, że wszystkie zajęcia, na których pojawiało się coś więcej, niż lekcja-temat, były wydarzeniem nie tylko dlatego, że działo się na nich coś innego, ale również ze względu na ten aspekt społeczny. Na kwestie interakcji z rówieśnikami, o czym mówił pan na początku. Jakie reakcje obserwuje pan, jako nauczyciel wśród uczestników zajęć, w które wplątane są gry?**

ALEKSANDER PAWLICKI: Znowu, rozmaite w rozmaitych przypadkach. Bardzo wiele też zależy od klasy. Myślę sobie, że my też wiedząc wiele rozmaitych rzeczy o klasach, w których przychodzi nam pracować, będziemy umiejętnie dobierać gry. Innym słowem np. wiedząc, że w jakiejś klasie wolelibyśmy wytłumić raczej rywalizację, unikalibyśmy



takich zachowań, prawda? Jeżeli lekkomyślnie wprowadzimy tam gry, silnie rywalizacyjne, to doprowadzimy po prostu do krwawej jatki. Bywają oczywiście takie klasy, gdzie dla odmiany odrobina rywalizacji potrafi do takiego stawu pełnego śniętych ryb wprowadzić nieco ożywienia. Bardzo wiele zależy od tego, co się dzieje w klasie. W związku z tym, zależnie od tego co się dzieje w klasie, rozmaite gry przynoszą rozmaite efekty. Nie ulega wątpliwości, że to są aktywności, które są dla uczniów zdecydowanie bardziej angażujące niż wiele innych metod. Zwłaszcza tradycyjne metody wychowawcze. I nie ulega wątpliwości, że bardzo wiele rozmaitych kompetencji albo efektów poznawczych w tej klasie będziemy obserwować np. zależnie właśnie od mechaniki gry. Dam przykład. Uczniowie dlatego lepiej się uczą dzięki grom, właśnie dlatego lepiej się uczą dzięki grom, że mają szanse popełniać błędy. Siła błędu w edukacji polega na tym, że ja przechodząc przez proces poznawania jakiegoś zjawiska, nie w sposób bezbolesny w takim sensie, że przechodzę, znajduję wynik i znikam. Jeżeli ja się zatrzymuję, bo napotykam przeszkodę, popełniam błąd, wchodzę w uliczkę jakąś ślepią to zmusza mnie to do głębokiej eksploracji tego. Czyli do głębokiego uczenia się, tego rozumienia. Daje mi pewność, że to czego się nauczyłem naprawdę rozumiem, bo wielokrotnie zbłądziłem. Więc gry dają możliwość błędzenia, jeżeli dają, bo upraszczając bardzo - trochę zależy od tego, ile mamy żyć. To znaczy możemy zbudować taką mechanikę gry, gdzie błąd można naprawiać i to jest dobry materiał na grę dydaktyczną. Oczywiście bywają takie, gdzie błąd jest nienaprawialny i ciągnie się za nami, przez całą grę już do końca, już nie jesteśmy w stanie nic zmienić. Nie jesteśmy w stanie żadnej nauki z tego wyciągnąć. Po prostu klamka zapadła. Wtedy jedyne, czego się uczymy to tego, jak los ludzki jest nieuchronny, prawda i naznaczony niektórymi wyborami na wieki wieków. To nie jest błaża nauka, ale zapewniam, że nie trzeba chodzić do szkoły po to, żeby ją odebrać.

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: Bardzo wiele z tego co pan powiedział jest oparte na indywidualnym podejściu do klasy. Na indywidualnym podejściu do ucznia. Trudno znaleźć tu jakieś uniwersalne rozwiązania.**

ALEKSANDER PAWLICKI: To prawda, ale to nie dotyczy jedynie gier. To w ogóle dotyczy nauczania i wszyscy pamiętamy takie stare powiedzenie, powiedzenie stare, ale jak ja teraz próbuję je wypowiedzieć, to oczywiście nie mogę sobie w tej zgrabnej, idealnej formule go przypomnieć. Spróbuję zatem, prawdopodobnie nieco tracąc jego pierwotnej urody, powiedzieć to własnymi słowami. A sens tego powiedzenia jest taki, co trzeba wiedzieć, żeby nauczyć Tomka matematyki. Pierwsza odpowiedź, która się często narzuca jest taka, że trzeba wiedzieć, czym jest matematyka, ale wbrew pozorom ta odpowiedź nie jest odpowiedzią satysfakcjonującą, bo oczywiście trzeba wiedzieć, czym jest matematyka, ale przede wszystkim trzeba wiedzieć, kim jest Tomek. Nie da się nauczyć Tomka matematyki w taki sam sposób, w jaki uczy się Zosię. I myślę sobie, że to nie jest tylko prawda o grach. To jest po prostu prawda o lekcji.

**DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: Nielatwe zadania stoją przed nauczycielami i edukatorami, a ponieważ ten odcinek zaczęliśmy od rozmowy o grze „Ojczysty” to zapytam czy zdarza się panu grywać w planszówki? Jeśli tak, to co ceni w nich pan najbardziej?**

ALEKSANDER PAWLICKI: Zdarza mi się zagrać w planszówki. To jest bardzo ciekawy wątek, związany z tym, dlaczego gry są ciekawe. Dlatego, że to jest być może jedna z nielicznych sytuacji, kiedy aktywność ze szkoły moglibyśmy przenieść ze szkoły do domu. Innymi słowy, doprowadzić do sytuacji, w której najpierw uczniowie zagrają w coś z nami czy między sobą w klasie, ucząc się, a potem zagrają w to samo z rodzicami czy dziadkami. Jeżeli ta gra ma taką cechę, że jest regrywalna, że warto ją przechodzić wielokrotnie, to to jest idealna praca domowa oczywiście. I miałem odpowiedzieć, dlaczego ja lubię gry planszowe, za co lubię gry planszowe, to po pierwsze za to, że można w nie grać w miłym towarzystwie. Jest jeszcze drugi powód. Ja lubię dosyć krótkie gry planszowe, to znaczy krótkie w etapach. One mogą się ciągnąć, tak jak teraz w naszej rodzinie gramy w taką grę, ale szczęśliwie pojedynczy etap trwa godzinkę. Ja po prostu dłużej grywam tylko w piłkę nożną.

DZIENNIKARKA MARTYNA MATWIEJUK: **Akurat „Ojczysty” jest skonstruowany w oparciu o dosyć krótkie rozgrywki. Ja polecam Państwu tę grę. Jest ona dostępna między innymi w sklepie internetowym Wydawnictwa Narodowego Centrum Kultury. Moim i Państwa gościem był pan Aleksander Pawlicki ze Szkoły Edukacji. Bardzo dziękuję za tę rozmowę.**

ALEKSANDER PAWLICKI: Ja również bardzo dziękuję.

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: „Audycje Kulturalne” – w dobrym tonie