

PANJANGO I CHIRURG PAMIĘCI

„Bez sensu, do czego mi to potrzebne?” – chyba każdemu nauczycielowi zdarzyło się usłyszeć takie stwierdzenie podczas prowadzenia lekcji. Jon Maiden, twórca Panjango, wymyślił gry, dzięki którym uczniowie mają przekonać się, że wiedza, którą zdobywają, rzeczywiście może się przydać.



Co to jest Panjango?

Zacznijmy od tego, że system edukacji jest przestarzały. Dzieci przyswajają informacje po to, by zdać kolejne egzaminy. To ma niewiele wspólnego ze współczesnym światem, nie pozwala też na odkrycie talentów, które młody człowiek mógłby wykorzystać. Postanowiliśmy zmienić sposób uczenia się, sprawić, że zdobywanie wiedzy będzie połączone z zabawą. Chcieliśmy pomóc uczniom w rozwijaniu praktycznych umiejętności przydatnych w dorosłym życiu, w odnalezieniu celu, odkryciu talentów i pokazaniu, jak wiedza, którą zdobywają, rzeczywiście może się przydać.

Uruchomiliśmy platformę dla szkół Panjango Online, stworzyliśmy serię gier planszowych i karcianych, które mogą być m.in. wykorzystywane na lekcjach.

Jak się gra w Panjango?

Panjango Game to wymagająca szybkiego podejmowania decyzji planszówka, w której głównym tematem jest praca. Gracze (maksymalnie 6 osób) mają okazję zarówno współpracować, jak i konkurować, podejmując różne wyzwania. Z kolei karciana gra *Panjango Trumps* przedstawia 50 zawodów w nietypowy

sposób (znajdziemy w niej m.in. ocenę tego, w jakim stopniu dane stanowisko może być w przyszłości zagrożone automatyzacją). Inne kategorie, które uwzględniliśmy, to: Social Good (Dobro społeczne), Brain Power (Siła umysłu), Physical Effort (Wysiłek fizyczny), Expected Salary (Oczekiwane wynagrodzenie), Study & Training (Kursy i szkolenia). Kolejną naszą propozycją jest gra *Zawody przyszłości*. Zajmujemy się w niej stanowiskami pracy, które jeszcze nie istnieją. Gra pozwala na poznanie 50 dziwnych i fantastycznych zawodów, takich jak detektyw danych, osoba zajmująca się zmienianiem DNA, chirurg pamięci, specjalista pomagający w odtwarzaniu gatunków, które wyginęły itp.

Jak stworzyliście bazę przyszłych zawodów?

Zaczęliśmy od przestudiowania mnóstwa opracowań i raportów dotyczących przyszłości. Zrobiliśmy bardzo długą listę futurystycznych stanowisk. Konsultowaliśmy ją z futurologami światowej sławy, m.in. z profesorem Sohail Inayatullahem, który kieruje departamentem studiów nad przyszłością w UNESCO.

Testowaliście Panjango w szkołach. Jakie były opinie nauczycieli? Co mówiły dzieci?

Rzeczywiście, na każdym etapie powstawania gier współpracowaliśmy z nauczycielami i uczniami. Zależało nam na zachowaniu odpowiednich proporcji między nauką a zabawą.

Gdy Panjango pojawiło się na rynku, otrzymaliśmy sporo bardzo pozytywnych komentarzy. Doktor Richard Gerver, autor bestsellerowych książek poświęconych edukacji, zdobywca tytułu Nauczyciela Roku, tak napisał o naszym pomysle: „Panjango to niezwykle wciągające doświadczenie, interaktywne, sensowne rozrywka. Gry pozwalają młodym ludziom zrozumieć, że zdobywanie wiedzy ma sens i może przydać się w praktyce”. Spośród bardzo wielu opinii uczniów, które do nas dotarły, moją ulubioną jest ta: „Nauka staje się zabawą”.

W tym roku pokazaliście Panjango na targach Spielwarenmesse. Jakie wrażenia?

To były pierwsze targi, w jakich wzięliśmy udział. Postanowiliśmy od razu skoczyć na głęboką wodę i pokazać gry na największej na świecie imprezie branży zabawkowej. To było świetne doświadczenie. Nawiązaliśmy sporo ciekawych kontaktów z ludźmi z całego świata. Na pewno pojawimy się tam też w przyszłym roku, mam nadzieję, że z bogatszą ofertą.

Mój dziadek był Polakiem. Gdyby udało się wyprodukować polską wersję Panjango, byłbym zachwycony.

Dziś dzieci uczą się tylko po to, aby zdawać kolejne egzaminy. Dlatego postanowiliśmy zmienić sposób zdobywania wiedzy.

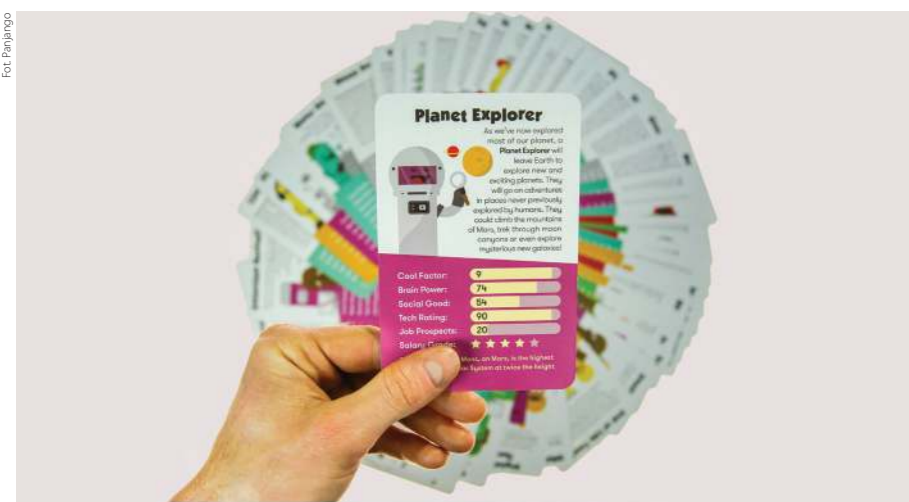
Czy obecnie macie w portfolio tylko gry w wersji angielskiej?

Tak, one są też często wykorzystywane jako pomoc w nauce języka, ale rozpoczęliśmy współpracę m.in. z potencjalnymi partnerami z Norymbergi, sprawdzamy, jakie są możliwości przetłumaczenia naszych gier na inne języki, m.in. polski. Mój dziadek był Polakiem, gdyby udało się wyprodukować polską wersję Panjango, byłbym zachwycony. Póki co grę można kupić na naszej stronie www.panjango.com i zamówić przesyłką do Polski.

Jakie są najbliższe plany związane z rozwojem Panjango?

Jeszcze w tym roku chcielibyśmy uruchomić aplikację, która pozwoli na wykorzystanie szkolnej wiedzy w takich scenariuszach jak epidemia groźnego wirusa, ucieczka niebezpiecznych więźniów i zawalenie się mostu.

Rozmawiała Anna Orleańska



Na razie gra jest tylko w angielskiej wersji językowej, co może być przydatne w nauce języka.

