

Gra edukacyjna z punktu widzenia studentów

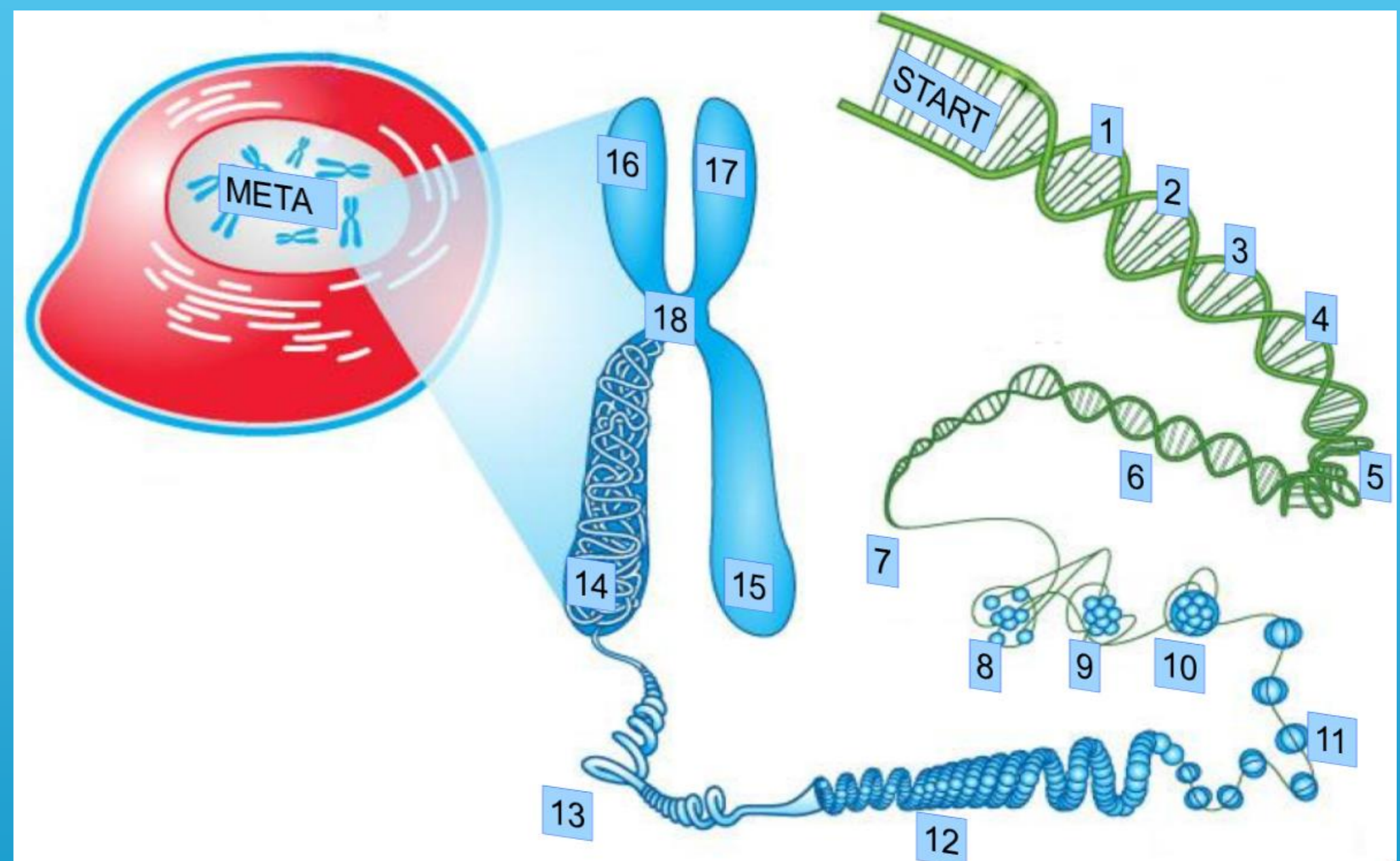
Elwira Smolińska, Aleksandra Hać

Katedra Biologii Molekularnej, Wydział Biologii, Uniwersytet Gdański

Ćwiczenia w ramach zajęć dydaktycznych na uczelniach wyższych mogą wykazywać charakter zajęć laboratoryjnych czy terenowych. Jednak co jeśli temat prowadzonych ćwiczeń jest czysto teoretyczny, bądź część praktyczna jest krótka? Co zrobić z czasem, który pozostał prowadzącemu, aby uniknąć „suchego” opowiadania czy tradycyjnego odpytywania?

Jedną z możliwości jest przeprowadzenie w ramach zajęć ze studentami gry edukacyjnej. W omawianym przypadku jest to gra planszowa o nazwie „Chromosom”. Idea oraz regulamin gry edukacyjnej zostały już wcześniej omówione.

Celem pracy jest przedstawienie oceny oraz krytyki ze strony studentów na temat prowadzenia zajęć z wykorzystaniem gry edukacyjnej „Chromosom”.

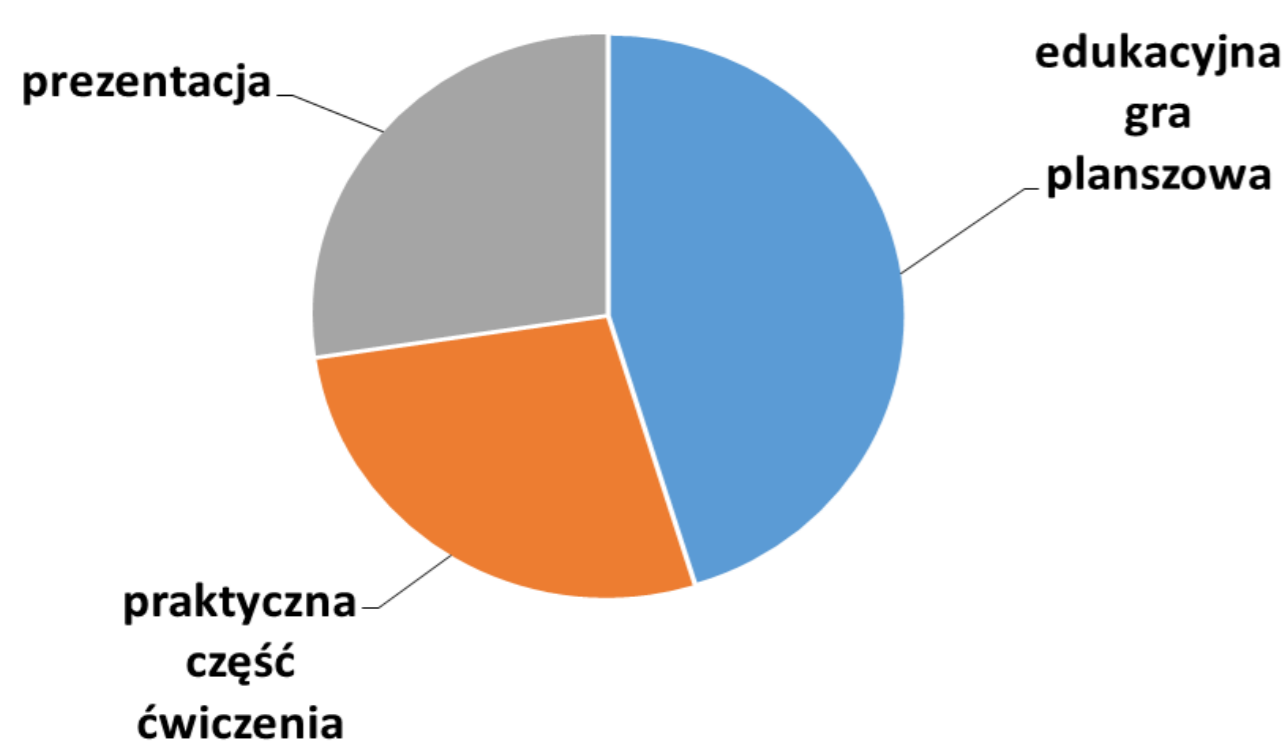


Rys. 1. Gra edukacyjna „Chromosom”.

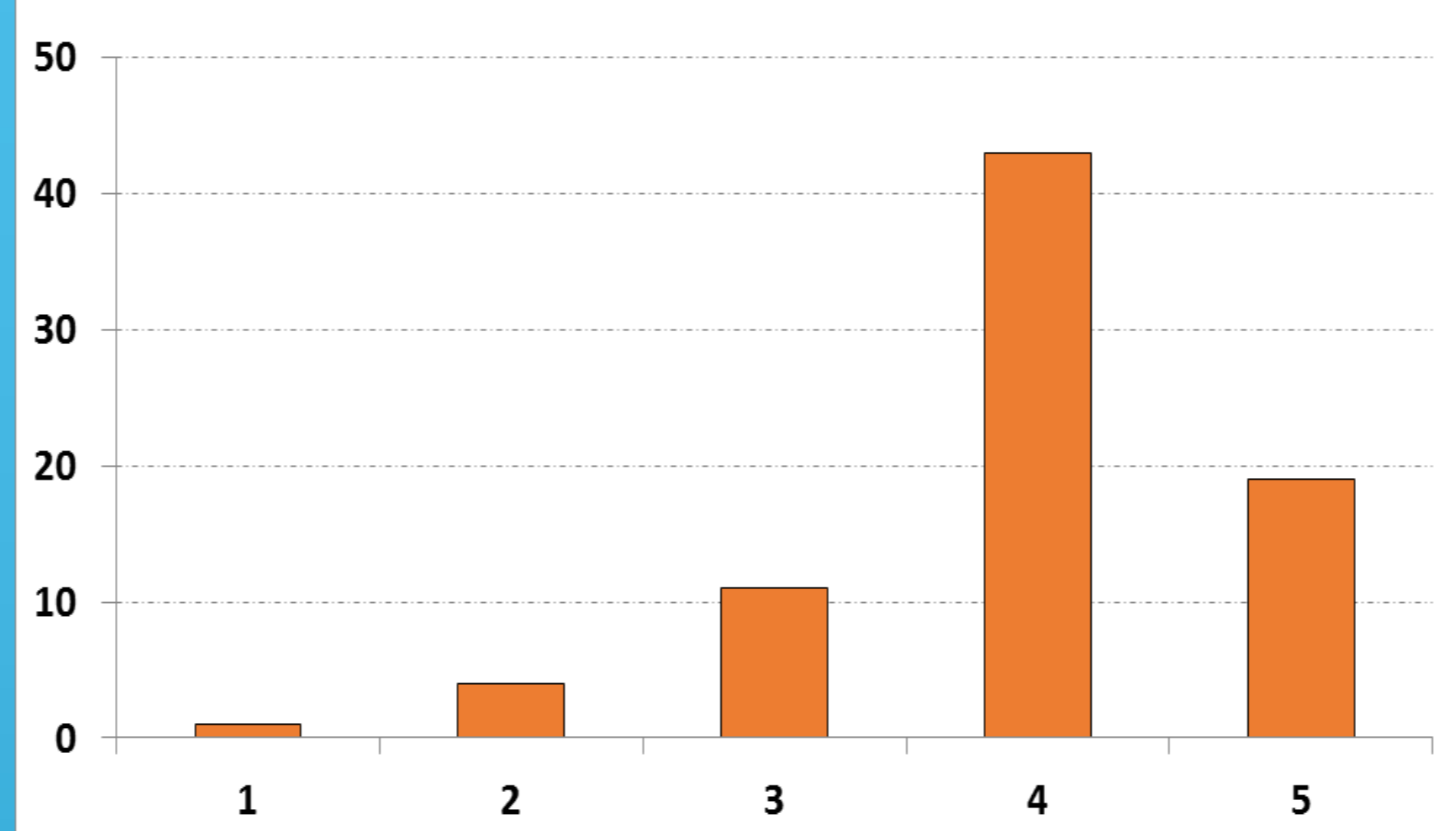
Ocena ćwiczeń, w których zastosowano grę planszową „Chromosom” została przeprowadzona przy pomocy scenariusza ankiety.

Ankietyzacji zostało poddanych 80 studentów I roku Biologii Medycznej. Badana grupa udzieliła odpowiedzi na 11 pytań zamkniętych oraz na 3 pytania otwarte. Pytania w dużej mierze dotyczyły trybu prowadzonych ćwiczeń, prowadzącego, jak również studenci dokonali własnej oceny mówiącej o swoim przygotowaniu.

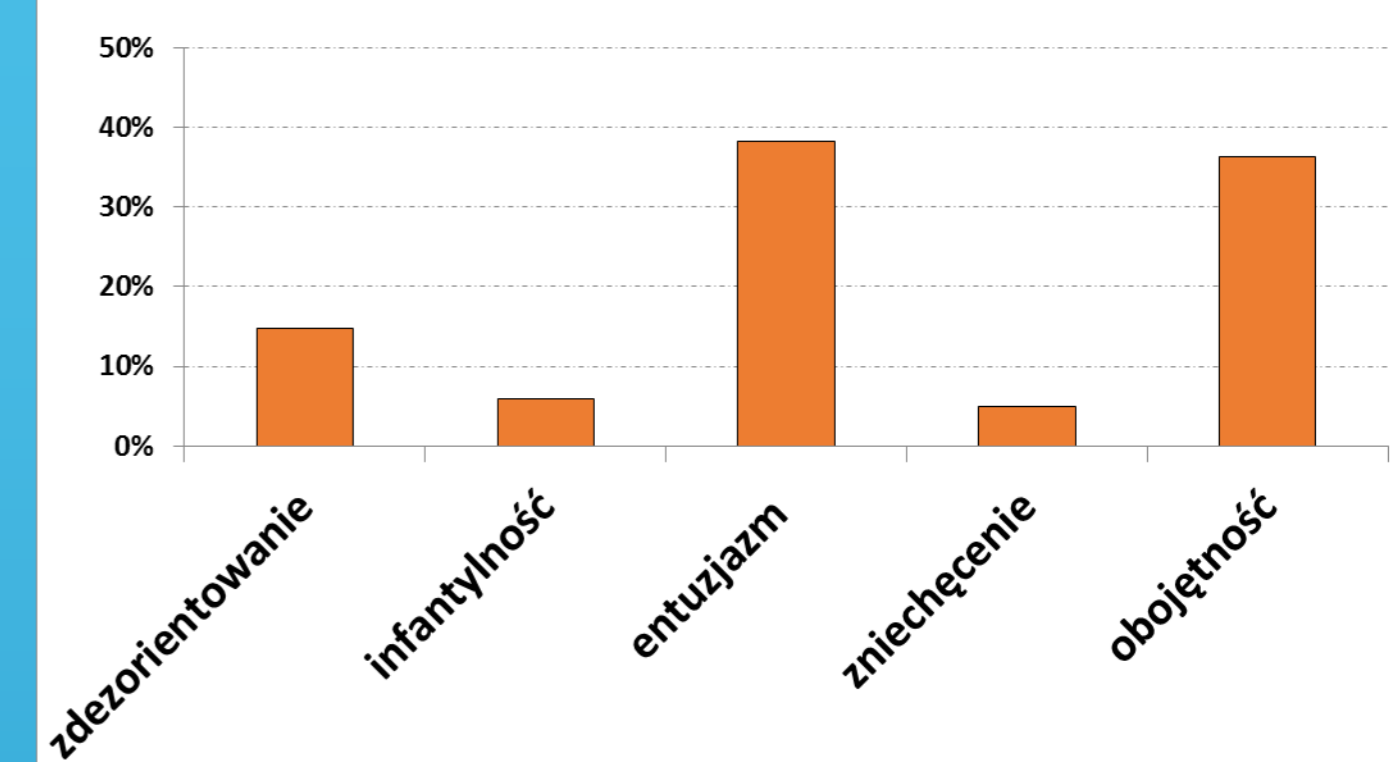
Który element ćwiczeń najbardziej się Panu/i podobał?



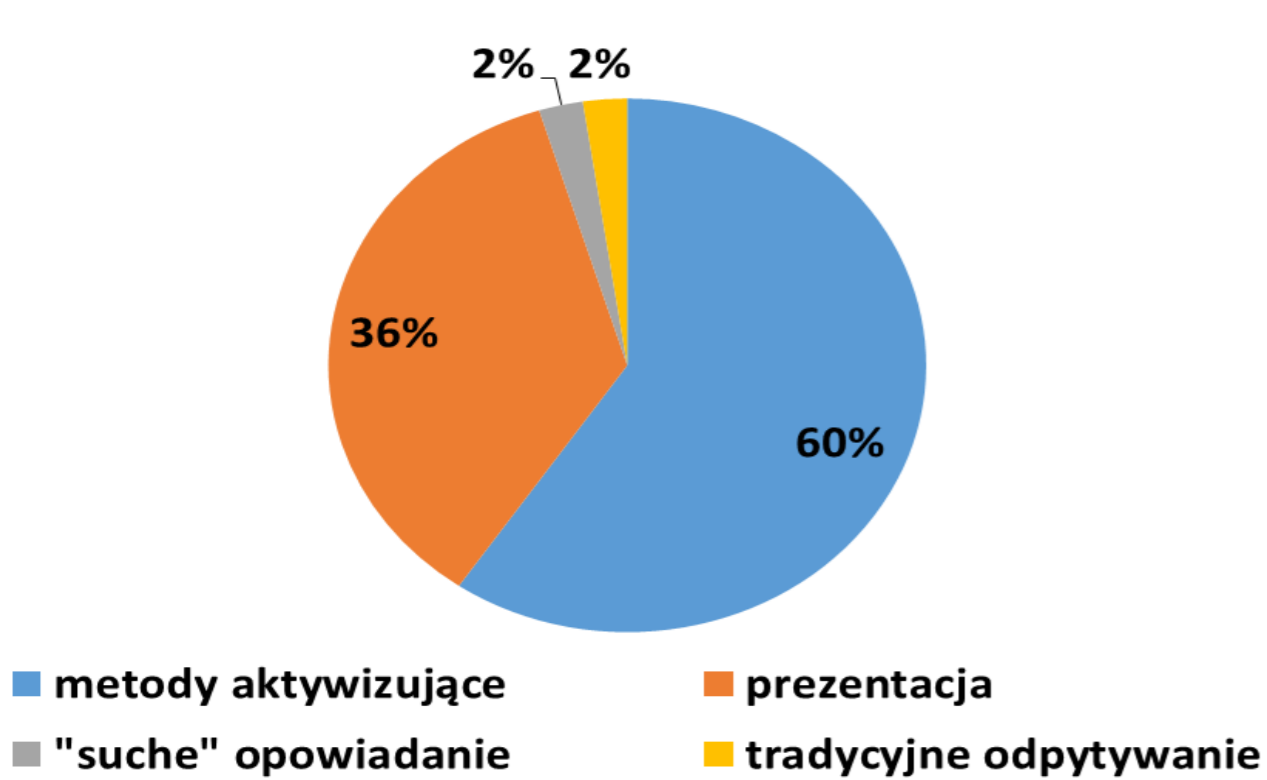
Jak ocenia Pan(i) tryb prowadzonych ćwiczeń?



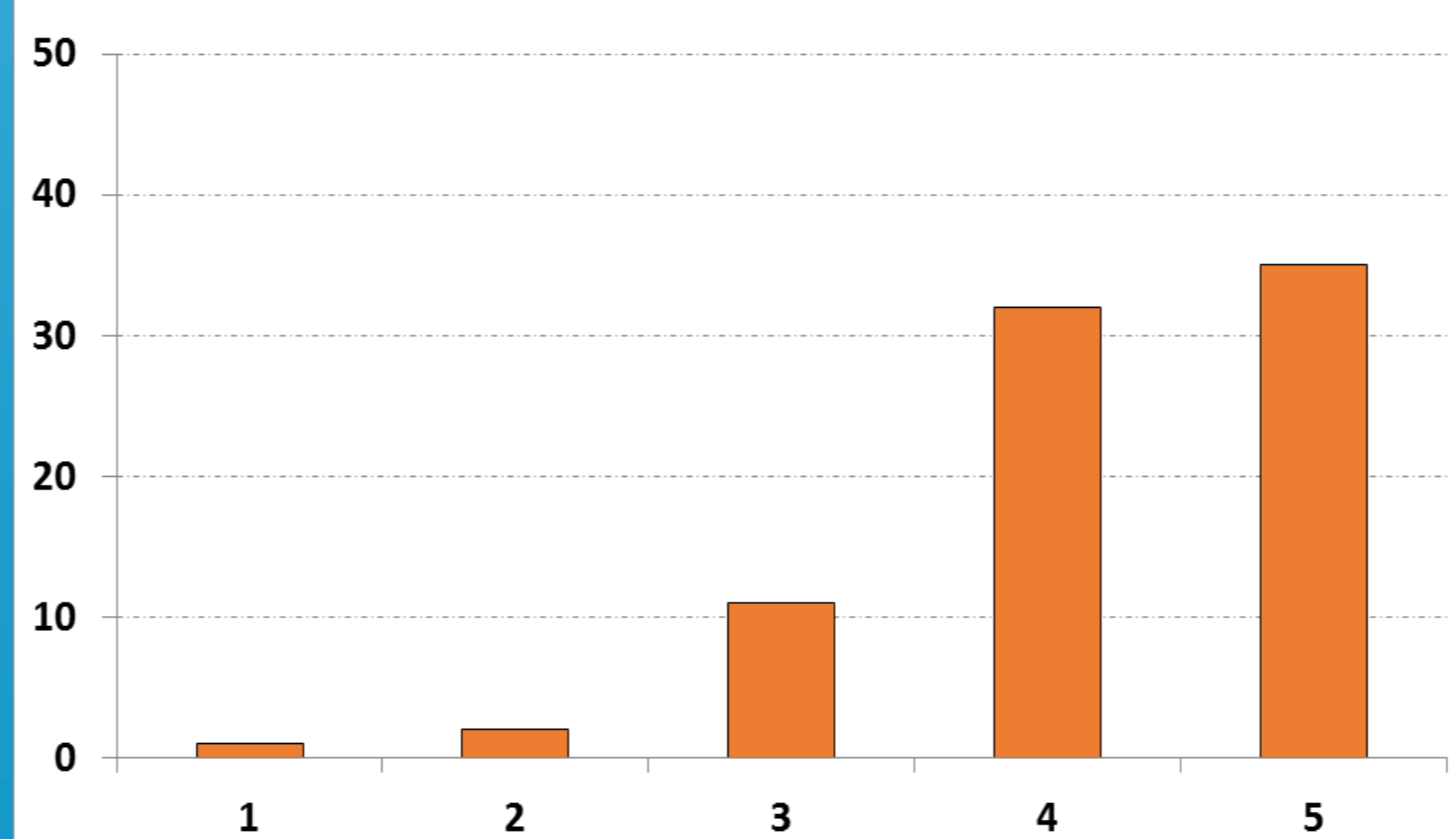
Jakie uczucia towarzyszyły Pani/u w trakcie gry planszowej?



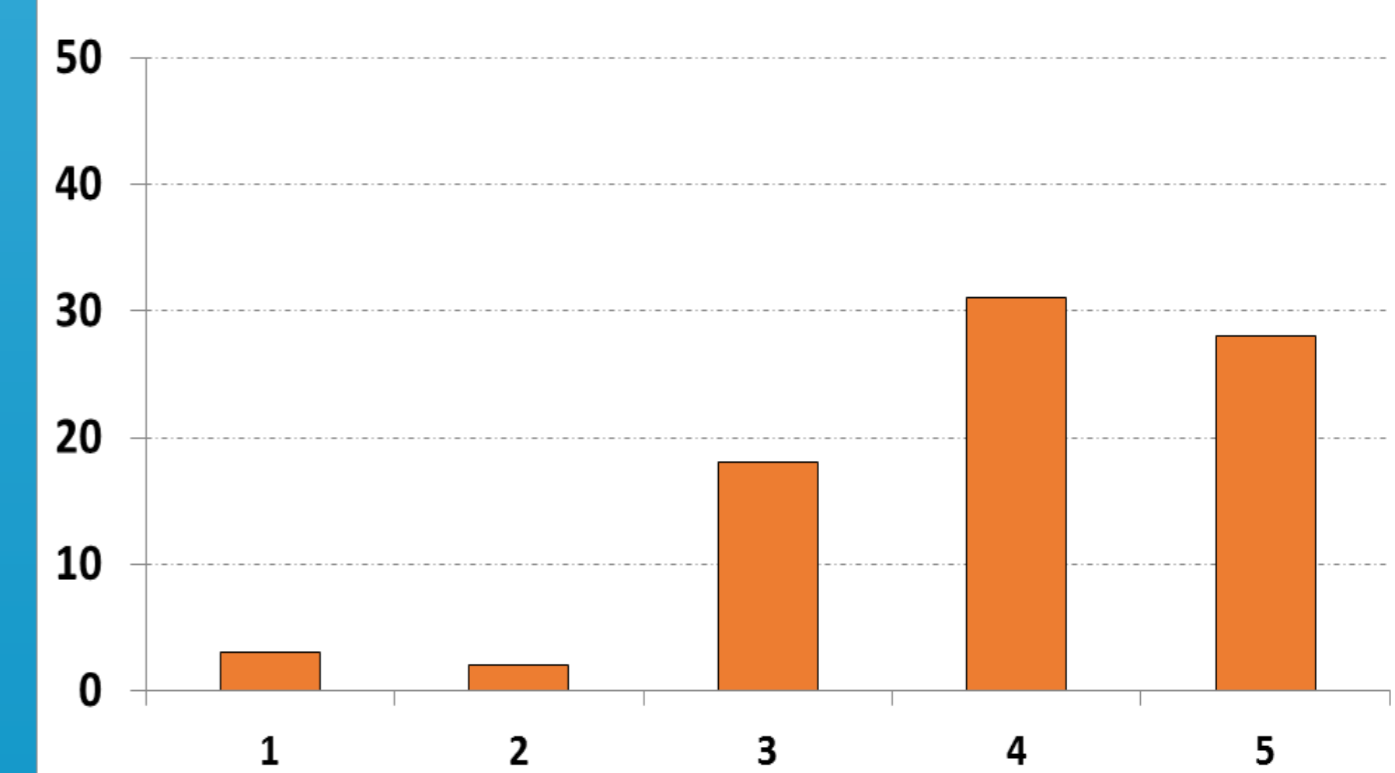
Jaki rodzaj aktywności preferuje Pan(i) na ćwiczeniach?



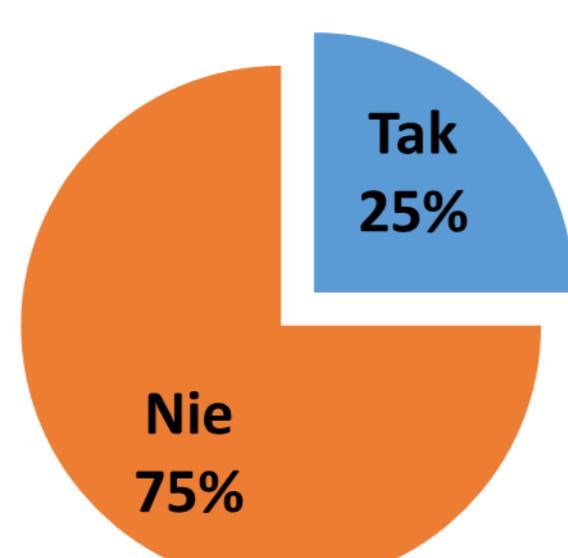
Jak ocenia Pan(i) atmosferę na ćwiczeniach?



Jak ocenia Pan(i) przejrzystość regulaminu gry edukacyjnej „Chromosom”?



Czy miał(a) Pan(i) wcześniej styczność z grami edukacyjnymi na ćwiczeniach?



Omawiane ćwiczenia składały się z trzech części: gry edukacyjnej, części praktycznej oraz prezentacji. Z danych wynika, iż 60 % ankietowanych preferuje wykorzystanie na ćwiczeniach metod aktywizujących. Przy czym jedynie 25 % studentów miało wcześniej kontakt z tą formą aktywności na zajęciach. Warty uwagi jest fakt, iż zniechęcenie towarzyszące ankietowanym podczas gry „Chromosom” koreluje z preferowaną aktywnością studenta - „suche” opowiadanie, tradycyjne odpytywanie. Kolejnym spostrzeżeniem jest występowanie zależności między osobami, którym towarzyszyło zdezorientowanie podczas gry planszowej, a udzielaniem odpowiedzi odnośnie rzeczy, które najmniej im się podobały w ćwiczeniach, a mianowicie konstruowanie, wymyślanie pytań grupie przeciwnej podczas gry „Chromosom”. Ankietowani cenili kreatywność prowadzącego oraz możliwość moderowania gry podczas prowadzonych zajęć.

Dane z ankietyzacji pozwolą na ulepszenie trybu prowadzonych ćwiczeń, wykorzystujących metody aktywizujące.