



TEACHING SLAM

Forum wymiany dobrych praktyk
w dydaktyce akademickiej

Streszczenia prezentacji uczestników edycji I

Kraków, 10.04.2019

3. dr Łukasz Hajduk (Wydział Filozoficzny)

Zabawa w akademickiej praktyce

Według "the fun theory" (którą trudno przetłumaczyć na język polski, ponieważ w naszej kulturze słowo „zabawa” kojarzone jest z dziećmi i niestety często ma pejoratywny i infantylny charakter) ludzie chętniej robią rzeczy, które są zabawne. W podobnym stylu wypowiadał się przed laty nasz polski pedagog Aleksander Kamiński (metodolog a przy okazji twórca metody zuchowej), według niego nauka szkolna powinna, jeśli to tylko możliwe, mieć postać zabawy a wartość pracy. Można jeszcze przytoczyć słowa Platona, że lepiej poznamy kogoś po godzinie zabawy niż po roku rozmów. Czy w związku z tak istotnym znaczeniem zabawy, nie dałoby się jej połączyć z nauczaniem akademickim? Od kilkunastu lat próbuję to robić i właśnie dzięki temu, w ubiegłym roku studenci Instytutu Pedagogiki uhonorowali mnie tytułem „innovator roku”. Podczas swojego wystąpienia podzielę się doświadczeniem łączenia zabawy z nauką na poziomie akademickim. Opowiem o wykorzystaniu QR kodów oraz platform takich jak QUIZZI czy KAHOOT ale zwrócę uwagę również na pomysły niewymagające nowych technologii - na gry terenowe, gry planszowe i karciane. Wskażę na akademicką wartość gry DIXIT czy popularnych w ostatnich latach story cubes. Wiele razy słyszałem, że do zabawy najlepsze są dzieci i... studenci. Mogę podpisać się pod tyn stwierdzeniem, dodam jednak, że nie chodzi o zabawę dla samej zabawy, o rozrywkę tylko o zabawę jako metodę nauczania, która angażuje, motywuje i wyzwala pozytywne emocje. Mam nadzieję, że uda mi się to zrobić w 8 minut :)