



Zgłoszenie do IV edycji konkursu Teaching Slam 2025

Autor: dr Katarzyna Badora-Musiał

Temat: Misja Zdrowie – gra o komunikacji i współpracy

Jednostka: Wydział Nauk o Zdrowiu UJ CM

Jak skutecznie uczyć komunikacji i współpracy w zespole? Odpowiedzią może być gra dydaktyczna „Misja Zdrowie”, którą opracowałam z myślą o studentach kierunków zdrowie publiczne, zarządzanie w ochronie zdrowia i edukacja zdrowotna (grę jednak można dostosować do każdego kierunku i każdej grupy). Ma im pokazać, że skuteczna komunikacja to klucz do sukcesu zarówno w grze, jak i w życiu zawodowym.

Uczestnicy wcielają się w różne zespoły pracowników szpitala (np. laboratorium, oddział, apteka, kierownictwo), które muszą wspólnie ustalić kod reagowania kryzysowego i hasło końcowe. Każdy zespół dysponuje tylko fragmentem informacji, a komunikacja między nimi odbywa się wyłącznie przez prowadzącego („posłańca”). Wymusza to precyzyjne formułowanie komunikatów, słuchanie innych i podejmowanie decyzji pod presją czasu.

Integralną częścią rozgrywki są zagadki logiczno-słowne, które wymagają współdziałania wszystkich zespołów. Gracze rozwiązują metaforyczne definicje (np. „Most niewidzialny, którym myśli przechodzą od jednego umysłu do drugiego” – komunikacja), uzupełniają krzyżówkę i obliczają wyniki, by odnaleźć czterocyfrowy kod i hasło końcowe. Każda drużyna dysponuje inną częścią łamigłówki – dopiero wymiana informacji pozwala odnaleźć rozwiązanie. Gra symuluje rzeczywiste wyzwania w pracy zespołowej, takie jak brak pełnych danych, presja i konieczność współdziałania mimo ograniczeń.

Po zakończeniu rozgrywki uczestnicy wspólnie analizują, co utrudniało, a co wspierało komunikację, jak reagowali na stres oraz w jaki sposób można było usprawnić współpracę. Cała gra została zaplanowana na około 90 minut, z czego 10 minut przeznaczono na wprowadzenie i omówienie zasad, 60 minut na samą rozgrywkę oraz ok. 20 minut na dyskusję podsumowującą. W razie potrzeby czas trwania rozgrywki można skrócić – wtedy uczestnicy rozwiązują tylko część zadań, np. odgadują jedynie kod lub samo hasło.