

# Autorskie gry planszowe w służbie dydaktyki akademickiej

**Wojciech Glac**

**Uniwersytet Gdański, Wydział Biologii**

**Centrum Doskonalenia Dydaktycznego i Tutoringu**

e-mail: [wojciech.glac@ug.edu.pl](mailto:wojciech.glac@ug.edu.pl)

Motywacja odgrywa kluczową rolę w procesie uczenia się. Różnego rodzaju gry wykorzystywane w dydaktyce akademickiej stanowią doskonałe narzędzia wzbudzające motywację do uczenia się wśród studentów. Na straganie zaprezentowane zostaną różne autorskie gry wykorzystywane od wielu lat w ramach różnych kursów akademickich, zarówno prowadzonych w formule stacjonarnej, jak i on-line. Gry te łączą walor rozrywki związany z fabułą i mechaniką gry oraz edukacyjny, związany z naczelną regułą, zgodnie z którą postęp gracza w grze jest zależy od posiadanej wiedzy i umiejętności, a nie od szczęścia. Niewątpliwymi zaletami prezentowanych gier są: (a) uniwersalność - mogą

być wykorzystywane w ramach różnych przedmiotów różniących się zakresem treści merytorycznych, (b) prostota reguł - rozpoczęcie rozgrywki nie poprzedza czasochłonne poznawanie zasad, (c) rzetelność i powtarzalność - zaprojektowane i zoptymalizowane zostały pod kątem rzeczywistego pomiaru wiedzy i umiejętności przedmiotowych posiadanych przez studentów. Wieloletnie doświadczenia autora pozwala na stwierdzenie, że gry planszowe stanowią doskonałe innowacyjne narzędzie dydaktyczne pozwalające na swoiste wykorzystanie motywacji do grania w gry do efektywnego zdobywania wiedzy i umiejętności merytorycznych.