

Konstruowanie gier dydaktycznych w ramach przedmiotu „Teoria bezpieczeństwa”

Małgorzata Lipińska-Rzeszutek

Uniwersytet w Siedlcach, Wydział Nauk o Bezpieczeństwie

e-mail: malgorzata.lipinska-rzeszutek@uws.edu.pl

Z konstruowaniem gier dydaktycznych spotkałam się po raz pierwszy jako studentka pedagogiki, zapoznając się z pozycją autorstwa E. Gruszczyk – Kolczyńskiej, K. Dobosz i E. Zielińskiej pt. Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier (Warszawa 1996). Pracę dydaktyczną jako nauczyciel akademicki rozpoczęłam również na kierunku pedagogika. Wówczas to, w ramach przedmiotu „Metody zabawowe w pracy z grupą” na kierunku pedagogika ze specjalnością kształcenie zintegrowane i wychowanie przedszkolne zachęcałam przyszłych nauczycieli do samodzielnego konstruowania gier (była to praca

w kilkuosobowych zespołach). Efekty były więc nie tylko zadowalające.

Obecnie nadal jestem nauczycielem akademickim, ale reprezentuję nauki o bezpieczeństwie. W obecnym roku akademickim postanowiłam zaproponować studentom próbę konstruowania gier w ramach najbardziej teoretycznego przedmiotu, jaki obecnie prowadzę, mianowicie teorii bezpieczeństwa. Zgłosiło się kilkanaście osób, które pracują w ramach trzech zespołów pod moim kierunkiem. Chciałabym podzielić się z Państwem doświadczeniami z tej pracy oraz jej efektami