



# PODCAST: TECHNIKI I NARZĘDZIA AKTYWIZACJI GRUPY, TAKIE JAK GRY INTEGRACYJNE, ĆWICZENIA KOMUNIKACYJNE, ZADANIA ZESPOŁOWE. GAMIFIKACJA.

## 01

W dzisiejszym dynamicznym otoczeniu edukacyjnym skuteczna aktywizacja grupy ma kluczowe znaczenie dla osiągnięcia sukcesu. Aktywizacja grupy można zdefiniować jako wykorzystanie różnych technik i narzędzi w celu wspierania współpracy, poprawy komunikacji i zwiększenia dynamiki zespołu w celu zwiększenia efektywności edukacyjnej. Istnieje wiele rodzajów działań aktywizacyjnych w grupie. Obejmują one gry integracyjne, ćwiczenia komunikacyjne, zadania zespołowe i gamifikację.

Gry integracyjne często pełnią rolę łamaczy lodu, pozwalając uczestnikom poznać się i nawiązać nowe relacje. Przykładem gry integracyjnej jest "Dwie Prawdy i Jedno Kłamstwo", w której zachęca się uczestników do dzielenia się osobistymi doświadczeniami, co sprzyja zbudowaniu wzajemnemu szacunku i zaufania (Klein et al., 2009). Te aktywności tworzą przyjazne, otwarte środowisko, które stanowi podstawę produktywnej interakcji grupowej.

Skuteczna aktywizacja grupy zależy od efektywnej komunikacji. Ćwiczenia komunikacyjne, takie jak "Zepsuty Telefon", pokazują, jak komunikacja może ulec zniekształceniu lub jak zmieniają się przekazy (Gillis i Gasiorek, 2019). Polega to na szeptaniu frazy lub zdania krótkiej historii między uczestnikami, aby sprawdzić, jaki przekaz otrzymuje ostatni uczestnik i jak różni się od pierwotnej koncepcji.





## PODCAST: TECHNIKI I NARZĘDZIA AKTYWIZACJI GRUPY, TAKIE JAK GRY INTEGRACYJNE, ĆWICZENIA KOMUNIKACYJNE, ZADANIA ZESPOŁOWE. GAMIFIKACJA.

# 02

Zadania zespołowe skupiają się na rozwiązywaniu problemów i podejmowaniu decyzji w sposób wspólny. Przykładem może być ćwiczenie "Zmiana Roli", w którym uczestnicy przejmują rolę w sytuacji, adaptując różne punkty widzenia. Sprzyja to empatii i pomaga przedstawić różnorodne perspektywy (Lencioni, 2012), co jest kluczowe przy pracy z różnorodną grupą dorosłych. Inne zadania zespołowe obejmują studia przypadków, które umieszczają uczestników w realistycznych sytuacjach, dzięki którym mogą wykorzystać swoje umiejętności rozwiązywania problemów i myślenia krytycznego, aby stworzyć rozwiązania. Te aktywności przygotowują zespoły do podejmowania bardziej świadomych i pewnych decyzji w rzeczywistych sytuacjach, symulując przeszkody, które mogą napotkać w swojej roli edukatora pracującego z osobami dorosłymi w niekorzystnej sytuacji.

Gamifikacja to technika zaczerpnięta z projektowania gier i zastosowana w edukacji. Gamifikację można zdefiniować jako integrację mechanizmów gier w kontekstach niezwiązanym z grami w celu poprawy nauki oraz motywacji uczestników. Gamifikacja znana jest z zwiększania zaangażowania, łącząc rutynowe zadania z systemami nagród, takimi jak punkty, odznaki czy nagrody w postaci tokenów, w celu rozwijania motywacji. Gamifikacja często jest kojarzona z technologią, ale nie zawsze tak musi być. Gamifikacja może być stosowana w zwykłej sali lekcyjnej poprzez manualną tabelę wyników lub nawet małe nagrody, takie jak słodycze czy żetony pieniężne. Kluczową zaletą gamifikacji w pracy z osobami dorosłymi w niekorzystnej sytuacji jest zastosowanie natychmiastowych mechanizmów informacyjnych. Oznacza to, że uczący się może szybko zidentyfikować błędy lub nieporozumienia i







## PODCAST: TECHNIKI I NARZĘDZIA AKTYWIZACJI GRUPY, TAKIE JAK GRY INTEGRACYJNE, ĆWICZENIA KOMUNIKACYJNE, ZADANIA ZESPOŁOWE. GAMIFIKACJA.

### 03

kontynuować naukę, ciągle poprawiając swoją wiedzę w bardziej efektywny sposób.

Podsumowując, edukatorzy mogą tworzyć dynamiczne i zachęcające środowisko nauki, w którym jednostki rozwijają swoją wiedzę i umiejętności interpersonalne poprzez różnorodne ćwiczenia aktywizacyjne. Poprzez połączenie różnych ćwiczeń uczący się może kwitnąć, będąc bardziej uważnym i gotowym do nauki. Aktywizacja grupy może przyczynić się do ogólnego sukcesu warsztatu.

Źródło: <https://www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/>

Projekt "Edukator filarem włączenie społecznego w edukacji dorosłych" współfinansowany przez Unię. Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za wypracowane treści. Program Erasmus+, Akcja 2: Partnerstwa współpracy w sektorze edukacji dorosłych.



Współfinansowane przez  
Unię Europejską



FERI

