

**dr Agnieszka Franczyk**

Uniwersytet Opolski

## **Ocena osiągnięć edukacyjnych studentek pedagogiki podczas realizacji zgamifikowanego kursu z psychologii społecznej**

### **Abstrakt**

W artykule scharakteryzowano, czym jest gamifikacja, a następnie przedstawiono autorski projekt kursu z psychologii społecznej z wykorzystaniem mechanizmów stosowanych w grach. Omówiono przebieg zgamifikowanych zajęć, system oceniania oraz efekty edukacyjne osiągnięte przez studentki I roku Pedagogiki Przedszkolnej i Wczesnoszkolnej (N=55) na Uniwersytecie Opolskim. Zaprezentowano również wyniki badania ewaluacyjnego kursu, które wskazują na bardzo duże zaangażowanie i zadowolenie uczestniczek z udziału w grze Spinalonga.

### **Wprowadzenie**

Gamifikacja polega na wykorzystaniu technik znanych z gier fabularnych do kształtowania zachowań i postaw ludzi w sytuacjach niebędących grami<sup>1</sup>. Działania te mają na celu zwiększenie zaangażowania jednostek np. w proces edukacji, zwłaszcza w te działania, które wydają się rutynowe i nudne. Sama technika opiera się na satysfakcji, jakiej doświadczają osoby na skutek pokonywania trudności, zdobywania nagród, ale także w wyniku współzawodnictwa czy współpracy<sup>2</sup>. W literaturze można spotkać się również z określeniem grywalizacja lub gryfikacja<sup>3</sup>. Gry wykorzystują wiele różnych elementów, takich jak gromadzenie punktów i odznak, osiąganie kolejnych poziomów rozwoju, system misji indywidualnych i grupowych, rankingów, zadania opierające się na kooperacji i rywalizacji<sup>4</sup>. I właśnie te elementy można zastosować, tworząc zgamifikowany kurs/przedmiot.

Przemysław Rodwald twierdzi, iż mimo że wykorzystanie gamifikacji w edukacji jest stosunkowo nowym pomysłem, to jednak skutecznie trafiającym do studentów. Przygotowanie kursu/przedmiotu w formie zgrywalizowanej nie tylko powinno przynieść korzyści w postaci zwiększenia zaangażowania

<sup>1</sup> G. Zichermann, C. Cunningham, *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics In Web and Mobile Apps*, O'Reilly Media 2011, s. 14

<sup>2</sup> M. Woźniak-Zapór, M. Grzyb, S. Rymarczyk, *Mechanizmy gamifikacji w kształtowaniu postaw studentów*, [w:] „Państwo i Społeczeństwo” 2017, nr 2, s. 125.

<sup>3</sup> P. Rodwald, *Gamifikacja wybranego przedmiotu w procesie nauczania na kierunku Informatyka w AMW*, [w:] „Technika Transportu Szynowego” 2015, nr 12, s. 2330.

<sup>4</sup> K. Skok, *Gamifikacja i edukacja – rola motywacji w procesie uczenia się*, [w:] W. Welskop (red.), *Przyszłość edukacji – edukacja przyszłości*, Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Biznesu i Nauk o Zdrowiu w Łodzi, Łódź 2014, s. 243.

i motywacji u uczestników zajęć, ale także u samych nauczycieli, którzy podejmuje się trud „spróbowania” czegoś nowego. Rolą prowadzącego przedmiot jest przygotowanie samej gry, opracowanie treści zadań, ustalenie czasu ich trwania, systemu oceniania i nagradzania. Idealną sytuacją byłoby „ubranie” całej gry w atrakcyjną i niebanalną fabułę z kolejnymi coraz trudniejszymi misjami i nagrodami, o które warto się starać<sup>5</sup>.

Szczegółowo opracowane systemy oceniania w zgamifikowanych kursach przyczyniają się do zwiększenia motywacji studentów<sup>6</sup>. Istotne jest zwłaszcza uzyskiwanie przez nich informacji zwrotnej na każdym etapie gry. Ponadto publikowanie bieżących wyników i udostępnianie ich wszystkim uczestnikom może wzmacniać zaangażowanie graczy<sup>7</sup>. Studenci w trakcie zgamifikowanego kursu mają możliwość określenia swoich szans i nakładu pracy koniecznego do osiągnięcia satysfakcjonującego wyniku. Co więcej, udział w grze daje poczucie zadowolenia z uzyskiwanych etapowo celów i eliminuje psychologiczne skutki porażki, dając możliwość podejmowania kolejnych prób<sup>8</sup>. Z badań ewaluacyjnych Moniki Złotek, przeprowadzonych po realizacji zgrywalizowanego kursu z psychologii reklamy i zachowań konsumenckich, wynika, że 88% studentów uważa, iż dzięki zgamifikowanemu systemowi oceniania mogło uzyskać lepsze stopnie końcowe niż przy tradycyjnej formie realizacji zajęć<sup>9</sup>. Zastosowanie opisywanej metody sprzyja także kształtowaniu umiejętności miękkich, związanych z pracą zespołową, ponieważ uczestnik niejednokrotnie musi współdziałać, aby osiągnąć kolejne etapy, efektywnie się komunikować, planować i pracować nad samodyscypliną<sup>10</sup>.

Inspiracją do stworzenia zgamifikowanego kursu było dla mnie spotkanie z profesor Joanną Mytnik, Dyrektorem Centrum Nowoczesnej Edukacji, działającego przy Politechnice Gdańskiej, oraz doktorem Wojciechem Glacem, pracownikiem naukowym Uniwersytetu Gdańskiego. Spotkanie to miało miejsce w ramach szkolenia *Grywalizacja w dydaktyce akademickiej*, zrealizowanego na Uniwersytecie Opolskim w dniach od 6 do 9 maja 2019 roku, w ramach projektu pt. „Zintegrowany Program Rozwoju Uniwersytetu Opolskiego”, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej. Ważny był dla mnie również dwugodzinny warsztat online pt. *Gamifikacja w edukacji*, ponieważ pozwolił mi na przypomnienie i uporządkowanie najważniejszych informacji dotyczących zastosowania mechanizmów z gier w nauczaniu. Zajęcia te odbyły

<sup>5</sup> P. Rodwald, *EduG.pl – zgamifikuj swój przedmiot*, [w:] „EduAkcja. Magazyn Edukacji Elektronicznej” 2017, nr 2, s. 142.

<sup>6</sup> G. Uhman, A. Ławiński, W. Woźniak, C. Kempe-Schönfeld, A. Zöpfgen, *Gamifikacja – innowacyjne metody nauczania: na lekcjach można grać!*, Wydawnictwo Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2015, s. 37.

<sup>7</sup> A. Kłoczyński, *Zalety i ograniczenia gamifikacji jako metody kształcenia w naukach humanistycznych*, [w:] „Argumenta Historica. Czasopismo Naukowo-Dydaktyczne” 2016, nr 3, s. 63, <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/argumentahistorica/article/view/3348> [dostęp: 5.09.2021].

<sup>8</sup> Tamże, s. 66–67.

<sup>9</sup> M. Złotek, *Grywalizacja – wykorzystanie mechanizmów z gier jako motywatora do zmiany zachowania ludzi*, Oficyna Wydawnicza AFM, Kraków 2017, s. 120.

<sup>10</sup> J. Strużyńska, K. Kania, *Sześć kroków wprowadzania gamifikacji do praktyki ZZZ*, [w:] „Zarządzanie Zasobami Ludzkimi” 2015, nr 2, s. 51.

się na MS Teams 1 marca 2021 roku, a poprowadziła je również J. Mytnik w ramach „Poniedziałków na Politechnice”, programu bezpłatnych szkoleń dla nauczycieli wszystkich etapów edukacyjnych, realizowanego przez Centrum Nowoczesnej Edukacji PG<sup>11</sup>.

### Przebieg gry Spinalonga i zasady oceniania

Grę pod nazwą Spinalonga zrealizowałam w semestrze letnim roku akademickiego 2020/2021, w ramach ćwiczeń z psychologii społecznej, trwających 15 godzin. Oprócz tego, prowadziłam wykłady do tego przedmiotu, również w wymiarze 15 godzin, lecz nie zostały one poddane gamifikacji. Wszystkie zajęcia zostały zrealizowane zdalnie przy wykorzystaniu MS Teams oraz platformy e-learningowej Moodle. W grze wzięły udział studentki I roku Pedagogiki Przedszkolnej i Wczesnoszkolnej (N=55). Zajęcia ćwiczeniowe realizowane były w dwóch grupach (grupa I, grupa II).

Na pierwszych ćwiczeniach z psychologii społecznej studentki otrzymały propozycję udziału w grze Spinalonga. Chcąc zachęcić je do wejścia w grę, powiedziałam, że warto, żeby doświadczyły, na czym polega gamifikacja, bo dzięki temu nauczą się nowej metody i będą mogły zdecydować, czy chcą wykorzystać ją w przyszłości w pracy ze swoimi uczniami.

Wprowadzając fabułę gry, udostępniłam ekran ze zdjęciem Spinalongi i wyjaśniłam, że: *jest, to niewielka grecka wyspa, znana z tego, że w latach 1903–1957 była miejscem, w którym izolowano od reszty społeczeństwa osoby chore na trąd. Obecnie wyspa jest niezamieszкана<sup>12</sup>. Powiedziałam: Wyobraźmy sobie, że sytuacja się powtarza. Waszym celem, jako uczestniczek gry, jest zdobycie i dostarczenie chorym przebywającym na wyspie jak największej liczby pigułek, które mogą uratować im życie. Każde 25 pigułek z penicyliną, będzie gwarantowało uratowanie życia jednej osobie.*

Wyjaśniłam, że pigułki będzie można uzyskać, realizując różne zadania, z których tylko niektóre są obowiązkowe (zob. tab. 1).

**Tabela 1. Zadania w grze Spinalonga oraz maksymalna liczba możliwych do uzyskania pigułek**

Lp.	Zadania i bonusy	Możliwa do uzyskania maksymalna liczba pigułek
1.	Obecność	15
2.	Aktywność	14
3.	Quizy	267
4.	Bonus za wyniki quizu	84
5.	Hasło w słowniku	6
6.	Bonus za hasła w słowniku	3
7.	Ciekawy link	3
8.	Poster	15

<sup>11</sup> Joanna Mytnik, <https://www.joannamytnik.com/kopia-edukacja> [dostęp: 2.09.2021].

<sup>12</sup> Greckie wyspy – Spinalonga, <https://www.polonorama.com/greckie-wyspy-spinalonga/> [dostęp: 2.09.2021].

Lp.	Zadania i bonusy	Możliwa do uzyskania maksymalna liczba pigułek
9.	Wywiad z badaczem	10
10.	Mapa myśli	10
11.	Projekt badania	10
12.	Zadanie niespodzianka	15
13.	Recenzja	5
Suma		457

**Źródło: opracowanie własne.**

Do obligatoryjnych aktywności należały: obecność na zajęciach, udział w cotygodniowym quizie wiedzy oraz wpisanie trzech haseł z psychologii społecznej do stworzonego na Moodle słownika pojęć. Spośród pozostałych zadań można było wybrać tylko niektóre, tak aby uzyskać liczbę pigułek dającą możliwość zdobycia zadowalającej oceny. Maksymalna liczba pigułek możliwych do osiągnięcia znacząco przekraczała liczbę potrzebną do otrzymania oceny bardzo dobrej (zob. tab. 2).

**Tabela 2. Kryteria oceny w grze Spinalonga**

Liczba pigułek	Ocena
300–457	bdb
244–299	db plus
214–243	dobry
184–213	dost plus
153–183	dost
mniej niż 153	ndst

**Źródło: opracowanie własne.**

Zaraz po przedstawieniu fabuły gry, udostępniłam studentkom i omówiłam planszę gry (zob. zał. 1). Zawiera ona najważniejsze informacje pozwalające odnaleźć się w kursie: daty spotkań, tematy, nazwy zadań, zasady otrzymywania bonusów. Na planszy widać okna czasu, czyli terminy, w których poszczególne zadania są otwarte. Środowiskiem gry był kurs pod nazwą „Psychologia społeczna 2020/2021” na platformie Moodle. W kursie można było znaleźć planszę gry oraz treść poszczególnych zadań (zob. zał. 2), a także co tydzień aktualizowane tabele wyników (zob. zał. 5). Nie od razu widoczne były wszystkie polecenia do zadań, ujawniałam je dopiero w momencie, gdy zgodnie z planszą gry przychodził na to czas. Studentki umieszczały swoje prace na Moodle i również na tej platformie otrzymywały ode mnie słowną informację zwrotną wraz z liczbą punktów, oznaczającą liczbę zdobytych pigułek.

Zajęcia odbywały się co tydzień na MS Teams i trwały 45 minut. W pierwszej części zajęć każda studentka niezależnie rozwiązywała quiz wiedzy przygotowany na podstawie połowy określonego rozdziału z podręcznika *Psychologia społeczna. Serce i umysł*, autorstwa E. Aronsona, Timothy D. Wilsona oraz Robin M. Akert. Quizy zostały przygotowane w aplikacji Socrative, pozwalającej na

przeprowadzanie testów w czasie rzeczywistym. Studentki otrzymywały każdorazowo na czacie link do logowania<sup>13</sup>, wpisywały Nazwę Pokoju oraz swój Nick. Zaletą aplikacji jest to, że jest łatwa w obsłudze, nauczyciel widzi postępy i odpowiedzi poszczególnych uczestników, a plik z wynikami może zapisać w programie Excel. Rozwiązujący quiz natomiast, mogą na bieżąco otrzymywać informację zwrotną, wskazującą na to, czy udzielona odpowiedź jest poprawna, czy nie. Poznają także wynik końcowy w postaci liczby punktów. Ustawienia te można zmienić w taki sposób, że student nie otrzymuje natychmiastowej informacji zwrotnej, co zastosowałam kilka razy w celu przełamania dotychczas stosowanego schematu postępowania. Treść przykładowego quizu znajduje się w załączniku 4.

Druga część zajęć polegała na omówieniu quizu na forum. Udostępniałam ekran z pytaniami, żeby były widoczne dla wszystkich. W tej części można było zdobyć punkty za aktywność poprzez wskazywanie właściwych odpowiedzi, wyjaśnianie ich oraz podawanie przykładów. Studentki same się zgłaszały, a moją rolą było wyznaczanie kolejności, w której osoby chętne zabiorą głos.

Po zajęciach, najpóźniej do końca dnia starałam się umieścić na Moodle zaktualizowaną tabelę wyników z punktami za obecność, aktywność, quiz oraz z punktami bonusowymi (zob. zał. 5). Układ tabeli celowo nie przypomina rankingu, w którym na początku znajdują się osoby z najwyższą liczbą punktów. Kolejność graczy w tabeli nie zmieniała się. Wynika to z tego, iż głównym celem gamifikacji nie jest rozwijanie zachowań rywalizacyjnych. W grze tak naprawdę każdy rywalizuje z samym sobą i każdy ma szansę na uzyskanie najlepszego wyniku niezależnie od pozostałych graczy. Również na końcu kursu nie wyróżniałam specjalnie osób, które uzyskały najwyższą liczbę punktów na roku.

W ciągu semestru zostały zaplanowane dwie powtórki materiału. Były to testy wielokrotnego wyboru na Moodle, obejmujące dotychczas omówione zagadnienia. Różniły się od cotygodniowych quizów tym, że studentki nie otrzymywały informacji zwrotnej po każdej odpowiedzi na pytanie i pytania pojawiały się w kolejności losowej. W przypadku osób, które nie chciałyby brać udziału w grze, testy te zostałyby potraktowane jako kolokwia na ocenę.

W grze zastosowałam rangi i przywileje (zob. tab. 3). W zależności od liczby zdobytych pigulek studentki mogły mieć status Aspiranta, Młodszego ratownika, Starszego ratownika lub Wyzwolicieła. Za przekroczenie 400 pigulek i tym samym uratowanie 16 osób z wyspy uczestniczki gry otrzymywały Medal Odwagi.

**Tabela 3. Rangi i przywileje w grze Spinalonga**

Liczba pigulek	mniej niż 100	100–200	201–300	301–400	powyżej 400
Ranga	Aspirant	Młodszy ratownik	Starszy ratownik	Wyzwolicieł	Medal Odwagi
Przywilej			możliwość zaliczenia quizu w innym terminie	egzamin z Babcią	gwarantowane 5,0 z egzaminu

**Źródło: opracowanie własne.**

<sup>13</sup> Socrative, <https://www.socrative.com/#login> [dostęp: 2.09.2021].

Dodatkowo, po uzyskaniu określonej liczby pigułek można było otrzymać pewne przywileje, np. zdobywca co najmniej 201 pigułek zyskiwał prawo do umówienia się z prowadzącym na zaliczenie cotygodniowego quizu w innym terminie. Osoby, które uzyskały ponad 300 pigułek, mogły napisać egzamin z przedmiotu w towarzystwie swojej Babci, a te, które przekroczyły 400 pigułek, mogły liczyć na gwarancję uzyskania oceny bardzo dobrej z egzaminu.

Oprócz tego za wykonanie określonego zadania uczestnik gry mógł otrzymać specjalne wyróżnienie w postaci wirtualnego pontonu, żaglówki, skutera wodnego lub motorówki. Wszystko po to, by skuteczniej i szybciej nieść pomoc chorym osobom uwięzionym na wyspie Spinalonga. Wyróżnienie można było otrzymać za entuzjazm, współpracę, staranność lub wyjście poza schemat (zob. tab. 4). O wyróżnieniach informowałam indywidualnie, w ramach oceny poszczególnych prac na Moodle.

**Tabela 4. Wyróżnienia w grze Spinalonga**

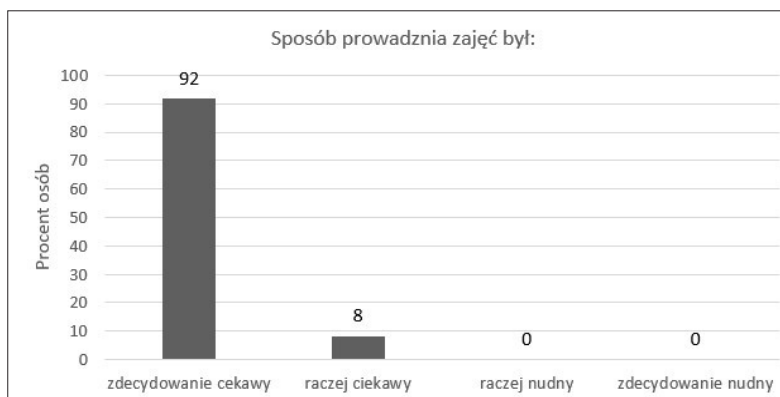
Wyróżnienie	za entuzjazm	za współpracę	za staranność	za wyjście poza schemat
Nagroda	ponton	żaglówka	skuter wodny	motorówka

**Źródło:** opracowanie własne.

Udział w grze był dobrowolny. Osoby, które nie chciałyby rozpocząć gry lub chciałyby zrezygnować z niej w jej trakcie, mogły uzyskać zaliczenie w sposób tradycyjny, na podstawie ocen z dwóch kolokwiów, odnotowanej aktywności oraz obecności na zajęciach. Żadna ze studentek nie skorzystała jednak z tej możliwości. O swojej decyzji o udziale w grze lub rezygnacji z niej nie musiały informować mnie od razu.

## Ewaluacja gry

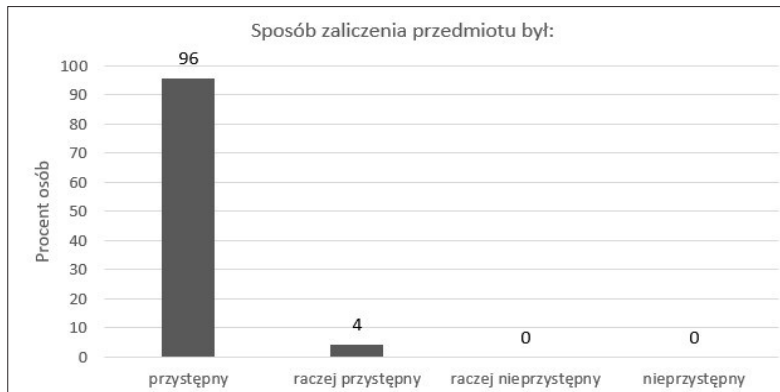
W ramach podsumowania gry na ostatnich zajęciach na Moodle umieściłam kwestionariusz ankiety, składający się z 12 pytań: 10 zamkniętych, 1 zadania otwartego oraz 1 zdania do dokończenia. Udział w badaniu był dobrowolny i anonimowy. Swoje opinie pozostawiło 46 z 55 studentek biorących udział w grze. Poniżej prezentuję uzyskane wyniki.



**Wykres 1. Ocena sposobu prowadzenia zajęć**

**Źródło:** opracowanie własne.

Prawie wszystkie respondentki (92%) uznały sposób prowadzenia zajęć za zdecydowanie ciekawy. Poproszono również o ewaluację udostępnianych w kursie na Moodle materiałów. Jako zdecydowanie ciekawe oceniło je 87% osób, a 13% jako raczej ciekawe. Żadna ze studentek nie wybrała odpowiedzi raczej nudne lub zdecydowanie nudne.



**Wykres 2. Deklaracja dotycząca wykorzystania gamifikacji w przyszłej pracy zawodowej**

Źródło: opracowanie własne.

Sposób zaliczenia przedmiotu dla zdecydowanej większości studentek był przystępny (96%), a warunki zaliczenia przedmiotu 91% oceniło jako zrozumiałe, natomiast 9% jako raczej zrozumiałe. Żadna z osób nie wskazała, że były raczej niezrozumiałe lub niezrozumiałe.



**Wykres 3. Ocena poziomu zadowolenia ze zgamifikowanego kursu**

Źródło: opracowanie własne.

Zdecydowana większość respondentek (87%) była zadowolona z udziału w zgamifikowanym kursie, a 13% była raczej zadowolona. Nie odnotowano odpowiedzi wskazujących na brak zadowolenia z zajęć.

Oceniając prowadzącą kurs, 98% studentek wskazało, że była zaangażowana, a 2%, że raczej zaangażowana. Żadna z osób nie wybrała odpowiedzi raczej niezaangażowana lub niezaangażowana. Według zdecydowanej większości respondentek (93%) prowadząca kurs komunikowała się zrozumiale, dla 7% – raczej zrozumiale. Żadna nie wskazała odpowiedzi raczej niezrozumiale lub niezrozumiale.



**Wykres 4. Deklaracja dotycząca wykorzystania gamifikacji w przyszłej pracy zawodowej**

**Źródło:** opracowanie własne.

Podsumowując, mogę powiedzieć, że oceny każdego aspektu kursu są niezwykle wysokie, a chęć zastosowania przez zdecydowaną większość przyszłych nauczycielek (93%) gamifikacji w pracy z uczniami świadczy prawdopodobnie o bardzo pozytywnym odbiorze zajęć z wykorzystaniem mechanizmów z gier. Wskazują na to także odpowiedzi na pytanie otwarte, które brzmiało: *Jak Pani ocenia grę Spinalonga? Co się Pani podobało, a co nie?*. Wszystkie studentki (N=46) pozostawiły swoją opinię. Poniżej zamieszczam przykładowe wypowiedzi:

*Gra BARDZO mi się podobała. Jest to rewelacyjna forma nauki przez zabawę. Chętnie wzięłabym udział w grze jeszcze raz. Nauczyłam się więcej, przygotowując dodatkowe zadania, ponieważ musiałam poszukać więcej informacji na dany temat. Z większą uwagą czytałam podręcznik, aby przygotować się do quizu. Myślę, że taka metoda nauki jest bardziej efektywna i powinna częściej być stosowana w szkołach. [...] Bardzo motywujące i pocieszające są odznaki. [...] Czas na wykonanie zadań był w sam raz. [...] Podobało mi się również omawianie quizów. Można było zrozumieć te rzeczy, których wcześniej się nie rozumiało. Jestem bardzo zadowolona z takiej formy przeprowadzania zajęć. Wymagało to większego wysiłku i podejścia do nauki, ale nie było to męczące i nudne. BARDZO MI SIĘ PODOBAŁO!!! Mogę powiedzieć, że z każdego punktu i odznaki cieszyłam się jak dziecko :)*

*Bardzo podobały mi się quizy. To mnie motywowało do tego, aby czytać ciągle książkę. Podobały mi się również zadania. Czas oczekiwania na ocenę zawsze wzbudzał we mnie same pozytywne emocje. Czas wolny mogłam spędzać na rozwijaniu swojej twórczości i pomysłowości. Grę oceniam na najwyższą z możliwych ocen. Jedyne co mi się nie podoba, to to, że już koniec :(*

*Podobało mi się totalnie wszystko! Byłam od początku do końca zaangażowana, wypożyczyłam sobie książkę, by lepiej wszystko zrozumieć, cieszyłam się na każde jedno zadanie.*

*Jestem zachwycona taką formą uczenia się. Zdecydowanie lepiej przyswoiłam sobie informacje z książki, czytając ją na bieżąco i sprawdzając swoją wiedzę, niż ucząc się kilka dni przed egzaminem, tak jak to wygląda na innych przedmiotach. Zadania były ciekawe i cieszę się, że dała nam Pani Doktor możliwość wykonywania ich w parach, ponieważ dzięki temu umocniłam więzi z koleżankami. Pierwszy raz od rozpoczęcia moich studiów tak bardzo zaangażowałam się w wykonywanie zadań i właśnie za taką zachętę jestem bardzo wdzięczna. Naprawdę świetnie się bawiłam podczas gry i jednocześnie zdobyłam ciekawe dla mnie informacje.*



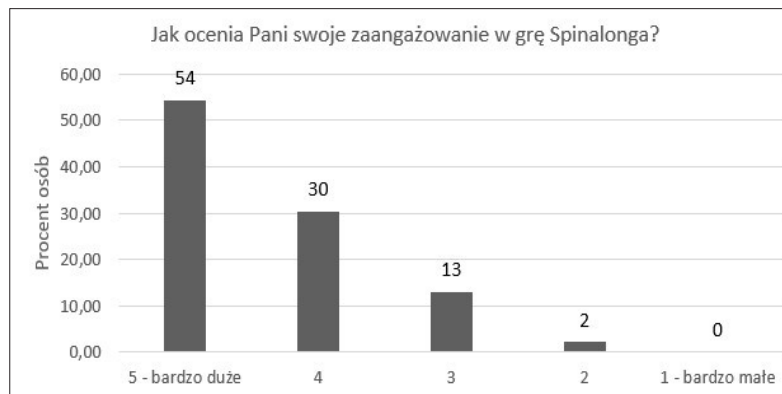
*Gra bardzo mi się podobała. Byłam w nią bardzo zaangażowana, bo chciałam uzyskać jak najwięcej punktów. Taka forma była dla mnie bardzo dobra, ponieważ motywowała mnie do nauki czytania podręcznika i przez robienie tych quizów byłam bardziej zaangażowana w naukę, i bardzo pomagała mi w przyswojeniu wiedzy.*

*Były to najciekawsze zajęcia, w jakich do tej pory miałam okazję uczestniczyć. Gra była bardzo dobrym pomysłem! Dzięki niej regularnie się uczyłam i co tydzień byłam przygotowana do zajęć. Za każdym razem czytałam wyznaczone strony i robiłam sobie z tego notatki. [...]*

Nie ukrywam, że szczególnie dla mnie cenne są te relacje, w których studentki przyznają, że regularnie sięgały po podręcznik z psychologii społecznej, i że nauczyły się go wnikliwie czytać.

### Osiągnięcia edukacyjne studentek pedagogiki

Przede wszystkim chcę podkreślić, że zaangażowanie studentek w grę przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Same również oceniły je wysoko (wykres 5).



Wykres 5. Ocena poziomu zaangażowania w grę Spinalonga

Źródło: opracowanie własne.

Analiza danych zawartych na wykresie 5 wskazuje na to, że ponad połowa studentek (54%) oceniła swoje zaangażowanie w grę jako bardzo duże, a niemal co trzecia uczestniczka zajęć (30%), jako duże. Zważywszy na to, że często podczas zajęć na studiach aktywna jest zazwyczaj niewielka grupa kilku tych samych osób, to pojawienie się wysokiego zaangażowania w ćwiczenia u ponad połowy grupy jest czymś wyjątkowym. Oczywiście, wiąże się to na pewno z tym, że aktywność słuchaczek nie była ograniczona do konieczności wypowiedziania się na forum, które nie dla każdego studenta jest komfortowe, ale było wiele opcji zapracowania na pigułki (punkty). Każda studentka mogła znaleźć dla siebie akceptowalną formę działania w ramach przedmiotu. Poniżej przytaczam kilka wypowiedzi wskazujących na elementy, które potęgowały zaangażowanie w zajęcia:

*Podobało mi się zbieranie punktów, bo to motywowało mnie do jak najlepszego przygotowania się do quizu.*

*Grę Spinalonga oceniam w skali 10/10. Najbardziej podobały mi się zadania, które wymagały od uczestników kreatywności, jak np. projekt badania. Każde z zadań wymagało czasu i zaangażowania, a co za tym idzie, poszerzaliśmy wiedzę z psychologii*

społecznej. Punkty oraz nagrody przyznawane po każdym zadaniu i zajęciach były ogromną motywacją, by zagłębić się w ten temat. Jedynym, drobnym minusem było nagromadzenie dużej ilości, czasochłonnych zadań pod koniec kursu. Pamiętajmy jednak, że gra toczy się o wysoką stawkę, bo aż o zaliczony egzamin na 5 :)

Grę Spinalonga oceniam bardzo pozytywnie. Muszę przyznać, że bardzo się zmobilizowałam do pracy, do wykonywania zadań, bo jednak te 400 punktów to była dla mnie droga jak po złoto.

Podobały mi się quizy, bo dla mnie to ciekawa forma sprawdzania tego, ile informacji na dany temat posiadam. Spinalonga jest bardzo mobilizującą do działania grą, która wymaga systematyczności, a to moja pięta Achillesowa. Bardzo się cieszę, że mogłam dzięki niej się zmobilizować do działania.

Poniżej prezentuję dane na temat tego, ile studentek wykonało zadania nieobowiązkowe (tab. 5).

**Tabela 5. Liczba osób, które wykonały zadania nieobowiązkowe**

Lp.	Zadania nieobowiązkowe	Uczestniczki gry (N=55)	
		N	%
1.	Ciekawy link	37	67
2.	Poster	42	76
3.	Wywiad z badaczem	44	80
4.	Mapa myśli	41	75
5.	Projekt badania	39	71
6.	Zadanie niespodzianka	18	33
7.	Recenzja	37	67

**Źródło:** opracowanie własne.

Niemal każda zaproponowana aktywność, została podjęta przez większość uczestniczek gry. Zadanie niespodziankę, polegające na napisaniu artykułu do czasopisma, zrealizowała co trzecia osoba (33%). Było to jedno z ostatnich w semestrze złożonych zadań w ramach przedmiotu, za które można było uzyskać 15 pigułek. Warto zaznaczyć, że podjęły się go studentki, które miały wystarczającą liczbę punktów, by otrzymać ocenę bardzo dobrą z kursu. Ponadto odnotowałam stuprocentową frekwencję na ćwiczeniach i tym samym na cotygodniowych quizach. Co więcej, liczba poprawnych odpowiedzi w quizach, każdorazowo przekraczała 75%, a nierzadko 90%, więc co tydzień przyznawałam wszystkim punkty bonusowe.

W tabeli 6 zawarłam podsumowanie dotyczące wyników końcowych z psychologii społecznej, jakie uzyskały uczestniczki gry.

Zdecydowana większość studentek uzyskała ocenę bardzo dobrą z ćwiczeń (96%). Co więcej, niemal połowa (49%) zdobyła więcej niż 400 pigułek, co wiązało się z uzyskaniem Medalu Odwagi i przywileju w postaci gwarancji otrzymania oceny bardzo dobrej z egzaminu z psychologii społecznej. Nie oznaczało to zwolnienia z testu egzaminacyjnego z wykładów, ale każda studentka, która zyskała ten przywilej, mogła liczyć na najwyższą notę bez względu na uzyskany

rezultat. Mogę tylko dodać, że studentki i tak napisały egzamin bardzo dobrze (76%), ale nie mogły być pewne, że tak właśnie będzie, dlatego walczyły do końca. Można pomyśleć, że rozkład wyników z przedmiotu nie odzwierciedla krzywej Gaussa, i że być może punktacja była zbyt łagodna. Ale biorąc pod uwagę to, jak wiele czasu i energii włożyły uczestniczki gry w przygotowania do zajęć, jak wiele zadań wykonały i na jak wysokim poziomie, często przekraczającym moje oczekiwania, stwierdzam, że są to oceny absolutnie zasłużone.

**Tabela 6. Oceny końcowe z ćwiczeń z psychologii społecznej uzyskane przez studentki I roku Pedagogiki Przedszkolnej i Wczesnoszkolnej**

Liczba pigulek	Ocena	Uczestniczki gry	
		N	%
300–457	bdb	53	96
244–299	db plus	2	4
214–243	dobry	-	-
184–213	dost plus	-	-
153–183	dost	-	-
mniej niż 153	ndst	-	-
Razem		55	100

**Źródło:** opracowanie własne.

## Podsumowanie

Gdyby ktoś mnie spytał, czy warto było angażować się w realizację gry Spinalonga, odpowiedziałabym, że tak. Gdyby padło pytanie, jak wiele czasu to zajęło, musiałabym przyznać, że co najmniej kilkadziesiąt godzin, nie licząc czasu na dydaktykę. Gdyby ktoś był ciekawy, czy było to satysfakcjonujące doświadczenie, powiedziałabym, że oczywiście. Na pytanie, czy powtórzę grę, odrzekłabym, że będzie to zależało od przydziału godzin i liczby zadań, które będę miała do wykonania w kolejnym roku akademickim.

Był to mój pierwszy kurs z wykorzystaniem mechanizmów stosowanych w grach. Zważywszy na osiągnięcia edukacyjne studentek, ich zaangażowanie i zadowolenie z udziału w grze, uważam, że warto podejmować tego typu eksperymenty. Niemniej jednak na pewno łatwiej byłoby realizować zgamifikowany przedmiot w mniejszej grupie zajęciowej, ponieważ mniej czasu zajęłoby wtedy ocenianie prac, redagowanie indywidualnych informacji zwrotnych i uzupełnianie tabeli wyników. Nie żałuję jednak godzin, które na to poświęciłam. Również studentki doceniły moje wysiłki, kończąc w badaniu ewaluacyjnym zdanie: *Prowadzącej chcę powiedzieć, że:*

*Jestem niezmiernie szczęśliwa, że miałam przyjemność uczestniczyć w Pani zajęciach. Zdecydowanie były to najciekawsze wykłady oraz ćwiczenia. Nie tylko ze względu na ciekawy materiał, ale również bardzo ciekawy przekaz z Pani strony. Podziwiam Pani zaangażowanie, ogromny wkład pracy oraz chęć przekazania nam jak najwięcej.*

*Pani Doktor, chcę powiedzieć, że bardzo spodobała mi się ta gra, od razu do mnie przemówiła, szczególnie ze względu na możliwość pracy na komputerze i w wybranych programach graficznych, oraz odchodząc od samej gry, to uważam zajęcia z psychologii za bardzo interesujące i pomocne w dalszym życiu.*

*Potrafię sobie tylko wyobrazić, ile pracy i zaangażowania musiała Pani Doktor poświęcić, aby sprawdzić wszystkie nasze prace. Podziwiam Panią Doktor z całego serca i od razu widać Pani pasję do nauczania, ponieważ mało nauczycieli czy wykładowców byłoby skłonnych poświęcić swój wolny czas na sprawdzenie tylu prac i to w tak dużych ilościach. Jest Pani dla mnie inspiracją i jestem szczęśliwa, że miałam okazję być uczestnikiem takiej formy edukacji. Jestem pewna, że innym dziewczynom z mojego roku podobało się równie bardzo jak mi :)*

*To był naprawdę świetny pomysł. Myślę, że to jest dobra forma przeprowadzania zajęć, nawet dla dorosłych ludzi – studentów. Rzeczywiście czerpałam z gry mnóstwo radości i ani na chwilę nie chciałam jej przerwać. Dziękuję za przeprowadzenie jej.*

*Jestem wdzięczna za ukazanie takiej formy zajęć. Systematyzowanie, gromadzenie materiału tydzień po tygodniu jest korzystniejsze niż zostawianie wszystkiego na sam koniec i weryfikacja oceny za pomocą kolokwium :)*

*Taki sposób prowadzenia zajęć jest o wiele ciekawszy niż zwykłe wykłady. Wymaga przygotowania się do tematu, przez co student wie, o czym wykładowca mówi danego dnia dzięki uprzedniemu zapoznaniu się z tematem. Podziwiam Panią za chęć do sprawdzania tak wielu różnych prac. [...]*

*Dziękuję za pokazanie, że ćwiczenia można przeprowadzać w tak ciekawy sposób. Dziękuję za Pani zaangażowanie, ponieważ miała Pani bardzo dużo pracy przy grze, a poradziła Pani sobie doskonale. [...]*

*Jestem Pani Doktor wdzięczna za kreatywne podejście do zajęć, ofiarowanie swojego czasu i uwagi. Podziwiam Pani zaangażowanie i pomoc, gdy pojawiały się jakieś wątpliwości i problemy. Dziękuję za chęć wprowadzania nowości w toku nauczania i sprawienie, że zdalne nauczanie wcale nie było takie złe :)*

*Był to bardzo ciekawy projekt i cieszę się, że mogłam wziąć w nim udział. Chciałabym pogratulować Pani przede wszystkim zaangażowania, którym się Pani wykazała, wymyślając tę grę. Według mnie Spinalonga została idealnie dopracowana pod każdym względem. Chciałabym również podziękować za rzetelne oceny naszych prac, których było bardzo wiele. Chciałabym również, aby tego typu gier było więcej, ponieważ zdecydowanie jest to o wiele ciekawsza forma zajęć, a Pani to się zdecydowanie udało.*

*Wykonywanie zadań zajęło mi bardzo dużo czasu, ale zabawa, jaką przy tym miałam, sprawiła, że wykonywałam je z chęcią. Na pewno polepszyłam swoje umiejętności graficzne i bardziej przykładałam się do nauki materiału niż w pierwszym semestrze.*

*Pierwszy raz spotkałam się z taką formą prowadzenia zajęć i szczerze bardzo dziękuję. Zajęcia były bardzo ciekawe. Punkty były przyznawane w sprawiedliwy sposób. Podziwiam Panią prowadzącą za zaangażowanie w sprawdzanie wszystkich prac, informacje zwrotne i za całe przygotowanie. Myślę, że każdy znalazł coś dla siebie podczas tego kursu. Mam nadzieję, że uda mi się kiedyś przeprowadzić zajęcia właśnie w takiej formie.*

Wypowiedzi te są dla mnie nagrodą za wykonaną pracę. Życzę osobom, które przeczytają ten tekst, odwagi w eksperymentowaniu z nowymi sposobami nauczania i oceniania studentów. Jak widać, może to przyczynić się do obustronnej satysfakcji z procesu edukacyjnego. Doświadczenie to pokazuje także, że edukacja zdalna nie jest przeszkodą w osiągnięciu wysokiej efektywności w nauce.

### Bibliografia

- Greckie wyspy – Spinalonga, <https://www.polonorama.com/greckie-wyspy-spinalonga/> [dostęp: 2.09.2021].
- Joanna Mytnik, <https://www.joannamytnik.com/kopia-edukacja> [dostęp: 2.09.2021].
- Kłonczyński A., *Zalety i ograniczenia gamifikacji jako metody kształcenia w naukach humanistycznych*, [w:] „Argumenta Historica. Czasopismo Naukowo-Dydaktyczne” 2016, nr 3, s. 60–69, <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/argumentahistorica/article/view/3348> [dostęp: 5.09.2021].
- Rodwald P., *EduG.pl – zgamifikuj swój przedmiot*, [w:] „EduAkcja. Magazyn Edukacji Elektronicznej” 2017, nr 2, s. 133–142.
- Rodwald P., *Gamifikacja wybranego przedmiotu w procesie nauczania na kierunku Informatyka w AMW*, [w:] „Technika Transportu Szynowego” 2015, nr 12, s. 2330–2335.
- Skok K., *Gamifikacja i edukacja – rola motywacji w procesie uczenia się*, [w:] W. Welskop (red.), *Przyszłość edukacji – edukacja przyszłości*, Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Biznesu i Nauk o Zdrowiu w Łodzi, Łódź 2014, s. 243–248.
- Socrative, <https://www.socrative.com/#login> [dostęp: 2.09.2021].
- Strużyna J., Kania K., *Sześć kroków wprowadzania gamifikacji do praktyki ZZL*, [w:] „Zarządzanie Zasobami Ludzkimi” 2015, nr 2, s. 49–63.
- Uhman G., Ławiński A., Woźniak W., Kempe-Schönfeld C., Zöpfigen A., *Gamifikacja – innowacyjne metody nauczania: na lekcjach można grać!*, Wydawnictwo Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2015.
- Woźniak-Zapór M., Grzyb M., Rymarczyk S., *Mechanizmy gamifikacji w kształtowaniu postaw studentów*, [w:] „Państwo i Społeczeństwo” 2017, nr 2, s. 125–136.
- Zichermann G., Cunningham C., *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics In Web and Mobile Apps*, O’Reilly Media 2011.
- Złotek M., *Grywalizacja – wykorzystanie mechanizmów z gier jako motywatora do zmiany zachowania ludzi*, Oficyna Wydawnicza AFM, Kraków 2017.

## Załącznik 1. Plansza gry Spinalonga

Spinalonga 2020/2021															
Poziom	Poziom I			Poziom II			Poziom III			Poziom IV			Poziom V		
	Zajęcia 1	Zajęcia 2	Zajęcia 3	Zajęcia 4	Zajęcia 5	Zajęcia 6	Zajęcia 7	Zajęcia 8	Zajęcia 9	Zajęcia 10	Zajęcia 11	Zajęcia 12	Zajęcia 13	Zajęcia 14	Zajęcia 15
<b>Data</b>	04.03.2021	11.03.2021	18.03.2021	25.03.2021	08.04.2021	15.04.2021	22.04.2021	29.04.2021	06.05.2021	13.05.2021	20.05.2021	27.05.2021	10.06.2021	16.06.2021	17.06.2021
<b>Temat</b>	Dyplomacja poznawczy a potrzeba podtrzy- mywania samocenny	Dyplomacja poznawczy a potrzeba podtrzy- mywania samocenny	Poznanie spółczynie- w jakiego sądzę jak dobro dzimy do rozumienia innych ludzi	Historia i wydawała sądów	Sportowca nie spo- kaszę jak dobro dzimy do rozumienia innych ludzi	Sportowca nie spo- kaszę jak dobro dzimy do rozumienia innych ludzi	Rezerwa materiału	Rozumie- nie siebie w jaki spo- sób pozna- jemy sa- mych sie- bie	Rozumienie siebie Działalność lewna tożsa- emocij	Procesy grupowe	Procesy grupowe	Prostawy i zmiana po- staw wpływanie na myśli i uczucia	Prostawy i zmiana po- staw wpływanie na myśli i uczucia	Rezerwa materiału	Podsumo- wanie se- minaru
<b>Obecność</b>	1 pigułka	1 pigułka	1 pigułka	1 pigułka	1 pigułka	1 pigułka	1 pigułka	1 pigułka	1 pigułka	1 pigułka	1 pigułka	1 pigułka	1 pigułka	1 pigułka	1 pigułka
<b>Aktywność</b>	Quiz 14 pigulek	Quiz 15 pigulek	Quiz 16 pigulek	Quiz 20 pigulek	Quiz 20 pigulek	Quiz 19 pigulek	Quiz 20 pigulek	Quiz 20 pigulek	Quiz 20 pigulek	Quiz 20 pigulek	Quiz 19 pigulek	Quiz 24 pigulek	Quiz 20 pigulek	Quiz 20 pigulek	Quiz 20 pigulek
<b>Quiz</b>	Jeżeli wszystkie osoby napiszą quiz na więcej niż 60%, to każdy otrzyma 2 pigułki ekstra, jeżeli na więcej niż 75% to dodaje 4 pigułki ekstra. Jeżeli na więcej niż 90% to 6 pigulek.														
<b>Zadania</b>	Hasło w słowniku max 6 pigulek (jeżeli wszystkie osoby napiszą przydzielone hasła, każde otrzyma jeszcze 3 pigułki ekstra)			Ciekawy link z krótkim opisem max 3 pigułki			Wywiad z badaczem max 10 pigulek			Mapa myśli max 10 pigulek			Recenzja max 5 pigulek		
	Postać max 15 pigulek												Zadanie niezaplanowane max 15 pigulek		

## **Załącznik 2. Zadania w grze Spinalonga**

### **Słownik pojęć (max 6 pigułek)**

Wprowadź trzy hasła do słownika (wystarczy przepisać je z podręcznika).

### **Ciekawy link (max 3 pigułki)**

Jako Uczestnik Gry możesz zaproponować trzy linki do materiałów, które uważasz za ciekawe i przydatne w ramach przedmiotu „Psychologia społeczna”. Za każdy link możesz otrzymać jedną pigułkę. Punktowane będą tylko te linki, które pojawiały się w grupie jeden raz.

Napisz krótko, o czym jest materiał i dlaczego Twoim zdaniem jest wart uwagi.

Przykładowe hasło: Eksperyment Calhouna

### **Poster (max 15 pigułek)**

Przygotuj graficzną prezentację wybranego badania z psychologii społecznej, w której uwzględniysz:

- Tytuł i autora (autorów) badania, rok badania
- Cel badania
- Problemy badawcze
- Hipotezy
- Metodę: osoby badane, procedurę badań, narzędzia badawcze
- Wyniki
- Wnioski (dyskusja wyników)
- Źródła (literatura)

Pracę można wykonać w parach.

### **Wywiad z badaczem (max 10 pigułek)**

Przygotuj wywiad z wybranym badaczem (psychologiem społecznym), wykorzystując wszelkie dostępne informacje na jego temat. Może to być naukowiec żyjący lub taki, którego już pożegnano.

Wywiad może mieć postać pisemną (np. wywiad w gazecie) albo może być w formie nagrania.

W wywiadzie można zawrzeć informacje o karierze naukowej badacza, motywach wyboru tego zawodu, a także o najważniejszych badaniach oraz powodach ich przeprowadzenia itp.

Pracę można wykonać w parach.

### **Mapa myśli (max 10 pigułek)**

Stwórz mapę myśli obrazującą wybrane zjawisko dotyczące procesów grupowych (zob. Rozdział: Procesy grupowe).

- Format dowolny.
- Mapa może być wykonana ręcznie lub w dowolnym programie.
- Proszę użyć kilku kolorów, zastosować rozgałęzienia podrzędne; rysunki, symbole lub zdjęcia – mile widziane.

Pracę można wykonać w parach.

Polecam artykuł: <https://jaksieuczyc.pl/jak-tworzyc-mapy-mysli/>

### Projekt badania (max 10 pigulek)

Zaproponuj swój własny pomysł na badanie (eksperyment) z psychologii społecznej. Zawrzyj poniższe elementy:

- Cel badania
- Problemy badawcze (czyli pytania, na które będziemy szukać odpowiedzi)
- Hipotezy (przypuszczalne odpowiedzi na pytania badawcze)
- Metoda: osoby badane, procedura badań, narzędzia badawcze (Kto miałby wziąć udział w badaniu? Jak mogłoby przebiegać? Jakie narzędzia byłyby potrzebne?)
- Źródła/inspiracje (opcjonalnie)

Pracę można wykonać w parach.

### Zadanie niespodzianka (max 15 pigulek)

Niespodzianką jest możliwość opublikowania swojego artykułu w studenckim czasopiśmie PAIDAGOGOS, które ukazuje się raz w roku.

Artykuł może dotyczyć zagadnień dotyczących szeroko rozumianej pedagogiki, psychologii czy edukacji. Możesz podzielić się własnym scenariuszem zajęć, dokonać przeglądu badań na określony temat lub opracować zagadnienie, które Cię interesuje i wiąże się z wymienionymi dziedzinami nauki.

Tekst można przygotować w zespołach 3-osobowych.

### Recenzja (max 5 pigulek)

Jeśli chcesz wejść w rolę Recenzenta Mapy myśli, proszę, pozostaw deklarację w formularzu <https://forms.gle/ArgrFA7WcxKqmLUj7>

Mapę do recenzji prześlę na Teams. Szablon recenzji z kryteriami oceny mapy w załączeniu.

### Załącznik 3. Szablon recenzji mapy myśli

Recenzja Mapy myśli .....

(Imię i nazwisko autorki/ek mapy)

Lp.	Kryterium	Liczba punktów (max)	Liczba punktów	Uzasadnienie oceny
1	Zachowanie zasad tworzenia mapy	3		Podpis Recenzenta.....
2	Wartość merytoryczna	4		
3	Estetyka	3		
Suma (max 10 punktów)				



## Załącznik 4. Quiz wiedzy na temat dysonansu poznawczego

### Dysonans poznawczy cz. 1

#### Szanowne Panie, będzie 15 pytań. Powodzenia :)

1. Popęd spowodowany poczuciem dyskomfortu, określany jako konsekwencja zaangażowania się w działanie, które jest sprzeczne z koncepcją siebie jako osoby przyzwoitej i rozsądnej, nazywamy:
  - popędem egzystencjalnym
  - dyskomfortem osobowościowym
  - dysonansem poznawczym
2. Dysonans poznawczy początkowo definiowany był jako dyskomfort wywołany przez pojawienie się dwóch lub więcej niezgodnych ze sobą elementów poznawczych.
  - Prawda
  - Fałsz
3. Autorem teorii dysonansu poznawczego jest:
  - Tesser
  - Festinger
  - Frankl
  - Gonzales
4. Dysonans poznawczy wywołuje uczucie dyskomfortu, a zatem pobudza do prób jego zredukowania.
  - Prawda
  - Fałsz
5. Dysonans poznawczy możemy zredukować poprzez:
  - zmianę naszego zachowania – tak, aby było zgodne z dysonansowym elementem poznawczym
  - uzasadnienie naszego zachowania - zmieniając jeden z elementów poznawczych tak, aby był mniej sprzeczny z zachowaniem
  - uzasadnienie naszego zachowania – dodając nowe elementy poznawcze, które są zgodne z zachowaniem i je wspierają
  - wszystkie powyższe odpowiedzi są prawidłowe
6. Jakie argumenty zapamiętali uczestnicy eksperymentu Jones i Kohler (1956) dotyczącego segregacji rasowej?
  - najlepiej argumenty wiarygodne, najmniej niewiarygodne
  - wiarygodne argumenty wspierające własne stanowisko, niewiarygodne argumenty na rzecz stanowiska przeciwnego
  - wiarygodne argumenty wspierające własne stanowisko oraz wiarygodne argumenty na rzecz stanowiska przeciwnego
  - niewiarygodne argumenty wspierające własne stanowisko, wiarygodne argumenty na rzecz stanowiska przeciwnego

7. Dysonans, który powstaje po podjęciu decyzji, likwidowany poprzez podwyższenie atrakcyjności wybranej alternatywy nazywamy:
  - dysonansem powyborczym
  - dysonansem alternatywnym
  - dysonansem podecyrzyjnym
8. W eksperymencie Brehma (1956) polegającym na badaniu preferencji klientów kobiety oceniały opiekacz do chleba i elektryczny ekspres do kawy. W nagrodę mogły potem wybrać sobie jeden z tych dwóch sprzętów. Następnie były proszone ponownie o ocenę produktów. Jaki był efekt po otrzymaniu wybranego towaru?
  - kobiety oceniały jego atrakcyjność wyżej niż za pierwszym razem
  - kobiety oceniały jego atrakcyjność niżej niż za pierwszym razem
  - kobiety oceniały jego atrakcyjność tak samo jak za pierwszym razem
9. W eksperymencie Knox i Inkster (1968) pytano ludzi, którzy planowali przeznaczyć 2\$ na zakłady, jak bardzo są pewni, że ich konie wygrają. Następnie pytano o to graczy, którzy wykupili już zakład. Co się okazało?
  - gracze dawali takie same szanse na wygraną „swoim” koniom jak ci, którzy jeszcze nie wykupili zakładu
  - gracze dawali większe szanse na wygraną „swoim” koniom niż ci, którzy jeszcze nie wykupili zakładu
  - gracze dawali mniejsze szanse na wygraną „swoim” koniom niż ci, którzy jeszcze nie wykupili zakładu
10. Dysonans podecyrzyjny jest większy, kiedy:
  - podjęta decyzja jest nieodwracalna
  - podjęta decyzja jest ważna dla nas
  - odrzucone alternatywy posiadają atrakcyjne cechy
  - wszystkie powyższe odpowiedzi są prawidłowe
11. Dlaczego technika niskiej piłki stosowana w salonach samochodowych jest skuteczna?
  - ponieważ wywołuje zaangażowanie klienta i stwarza iluzję nieodwracalności (wykonanie przelewu)
  - wywołuje określone oczekiwania, wyobrażenia dotyczące jazdy nowym autem
  - cena auta, która okazuje się być wyższa, nie jest znacząco wyższa niż ceny w innych salonach
  - wszystkie powyższe odpowiedzi są prawidłowe
12. W eksperymencie Millsa (1958) VI-klasiści wyrażali swoje opinie na temat oszukiwania. Następnie wzięli udział w konkursowym egzaminie. Sytuację tak zaaranżowano, że zwycięstwo bez oszukiwania było prawie niemożliwe. Niektórzy uczniowie oszukiwali, inni nie. Następnego dnia ponownie zostali spytani o to, jakie mają zdanie na temat oszukiwania. Co się okazało? Dzieci, które dopuściły się oszustwa:
  - oceniały oszukiwanie mniej tolerancyjnie
  - oceniały oszukiwanie bardziej tolerancyjnie
  - oceniały oszukiwanie tak samo jak wcześniej

13. W eksperymencie Aronsona i Millsa (1959) niektóre studentki przechodziły procedurę inicjacyjną, by móc uczestniczyć w dyskusji na temat różnych aspektów psychologii seksu. Dyskusja okazała się bardzo nudna. Która grupa studentek oceniła ją najbardziej życzliwie?
- grupa studentek, które nie miały inicjacji
  - grupa, która przeszła łagodną inicjację
  - grupa, która przeszła surową inicjację
14. Wstępującą u ludzi tendencję do podwyższania oceny tego, na co ciężko pracowali, aby to osiągnąć, nazywamy:
- uzasadnianiem wysiłku
  - efektem Concorde
  - błędem ewaluacji
15. Quiz był:
- raczej łatwy
  - raczej trudny

## Załącznik 5. Końcowa część tabeli wyników grupy I

Obecność	Quiz 13	Bonus dla grupy*	Aktywność	Obecność	Quiz 14 - powtórka	Bonus dla grupy*	Aktywność	Mapa myśli	Artykuł (max 15)	Projekt badania (max 10)	Recenzja (max 5 pkt)	Suma	Liczba uratowanych	status w GZe	Nick
1	20	6	1	1	19	4		9			5	387	15,5	Wyzwoliel	Adsmr
1	19	6	1	1	15	4	1	7		10	5	384	15,4	Wyzwoliel	OK
1	19	6	1	1	17	4						358	14,3	Wyzwoliel	132380
1	19	6	1	1	20	4	1	10	14	10	5	427	17,1	Medal Odwagi	Rybka 15
1	15	6		1	15	4						310	12,4	Wyzwoliel	132385
1	13	6		1	14	4						287	11,5	Szary Ratownik	student19
1	19	6	1	1	17	4		9				376	15,0	Wyzwoliel	JJ
1	20	6	1	1	17	4	1	10	14	10	5	412	16,5	Medal Odwagi	Lula
1	19	6	1	1	20	4	1	10	13	10	5	435	17,4	Medal Odwagi	Pechowa dziewczyna
1	20	6	1	1	20	4		10	10	10	5	404	16,2	Medal Odwagi	Kajon
1	14	6		1	17	4						285	11,4	Szary Ratownik	cleaner
1	20	6	1	1	18	4						338	13,5	Wyzwoliel	Lola
1	18	6	1	1	15	4						316	12,6	Wyzwoliel	131633
1	20	6	1	1	19	4	1	10	15	10	5	431	17,2	Medal Odwagi	Maggie
1	19	6	1	1	16	4	1					327	13,1	Wyzwoliel	Madzik
1	19	6		1	13	4						348	13,9	Wyzwoliel	Biedroneczka
1	20	6	1	1	20	4	1	10	13	10		422	16,9	Medal Odwagi	132155
1	19	6	1	1	17	4	1					361	14,4	Wyzwoliel	Baska
1	20	6	1	1	16	4		5	14	10	5	412	16,5	Medal Odwagi	Sogta
1	20	6	1	1	18	4	1	10	14	10	5	429	17,2	Medal Odwagi	Lilkaa
1	16	6	1	1	13	4		10	10	10	3	359	14,4	Wyzwoliel	Moška
1	16	6		1	13	4						336	13,4	Wyzwoliel	132366
1	19	6		1	17	4		10		10	4	402	16,1	Medal Odwagi	panda
1	18	6		1	18	4		9	13	10	5	411	16,4	Medal Odwagi	paulluk
1	20	6	1	1	20	4	1	10			5	394	15,8	Wyzwoliel	MAGNOLIA
1	20	6		1	18	4		5	13	10	5	405	16,2	Medal Odwagi	Pszczółka
1	20	6	1	1	19	4	1	10	15	10	5	427	17,1	Medal Odwagi	RUDA
1	20	6	1	1	18	4	1	10	14	10	5	427	17,1	Medal Odwagi	Niezwyżżona
1	20	6		1	19	4	1	7		10	4	375	15,0	Wyzwoliel	Rikolka