

VII etap Gry Planszowej – Edukacyjnej

OD STARTU DO FINISZU – to ostatni, kończący etap gry. Polegał na przeprowadzeniu wśród organizatorów - uczniów ankiety podsumowującej całoroczne działania. Wśród pytań najważniejsze były pytania kluczowe, które najskuteczniej obrazowały szkolny przebieg gry.

Który z etapów gry był dla Ciebie najciekawszy?

Czy gra wpłynęła na pogłębienie Twojej wiedzy na temat ochrony danych i ochrony do prywatności?

Jak oceniasz swoje zaangażowanie w grę?

Czy podobał Ci się pomysł zdobywania wiedzy poprzez zabawę, czyli grę planszową – edukacyjną?

Czy korzystałaś podczas gry ze strony internetowej GIODO?

Czy wiesz, która w tym roku szkolnym przypada edycja programu „Twoje dane – Twoja sprawa”, a w ramach niej zorganizowana ogólnopolska gra?

Czy według Ciebie, materiały edukacyjne zamieszczone w szkole w różnych miejscach zainteresowały innych (uczniów, nauczycieli, rodziców)?

Czy zdobyta wiedza według Ciebie jest przydatna?

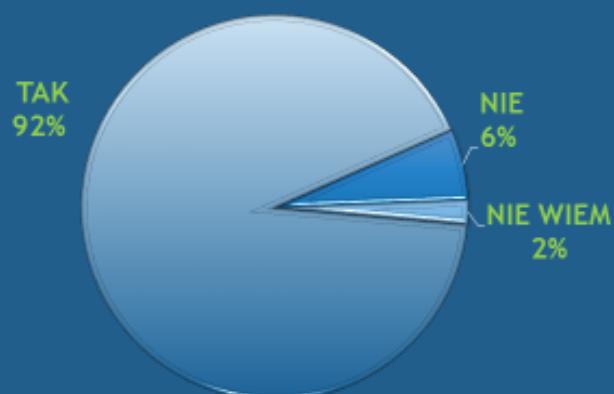
Wymień 3 przymiotniki oceniające grę.

Ankieta była podsumowana i opracowana graficznie przez organizatorów i uczniów oraz zamieszczona w szkole w ogólnie dostępnym miejscu. Mogli się z nią zapoznać wszyscy zainteresowani.

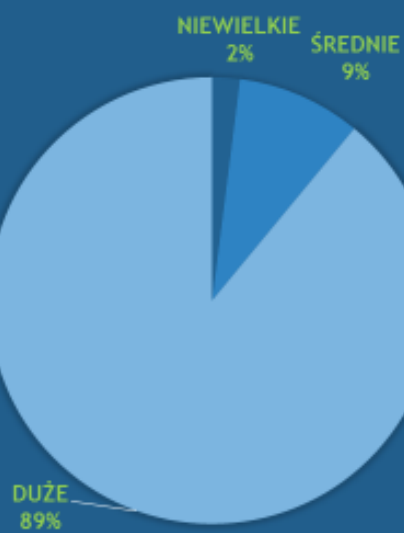
A oto wyniki zebranych ankiet.



Czy gra wpłynęła na pogłębienie Twojej wiedzy na temat ochrony danych i ochrony do prywatności?



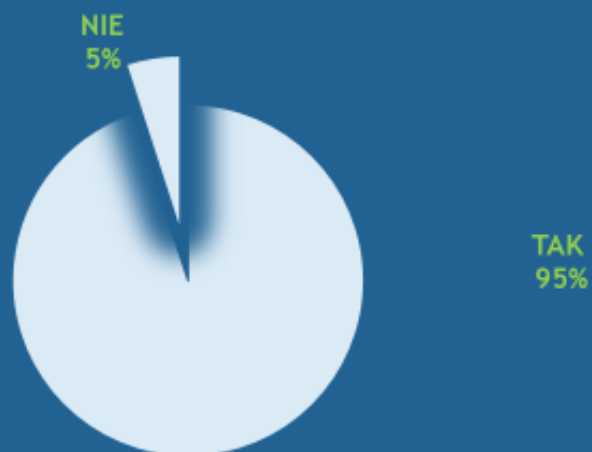
Jak oceniasz swoje zaangażowanie w grę?



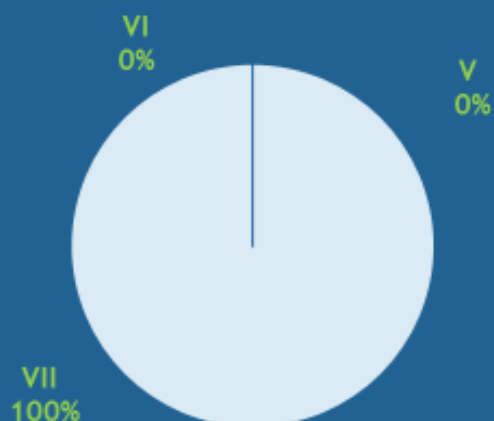
Czy podobał Ci się pomysł zdobywania wiedzy poprzez zabawę, czyli grę planszową - edukacyjną?



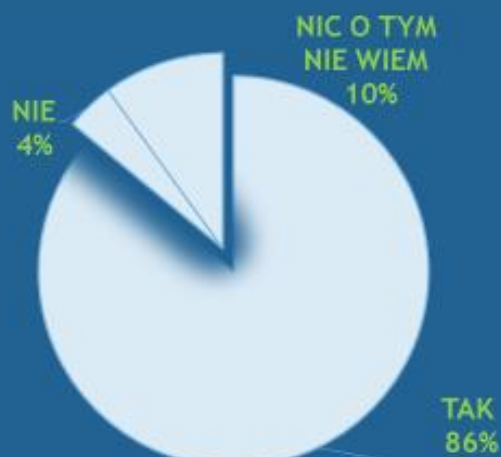
Czy korzystałaś podczas gry ze strony internetowej GİODO?



Czy wiesz, która w tym roku szkolnym przypada edycja programu „Twoje dane - Twoja sprawa”, a w ramach niej zorganizowana ogólnopolska gra?



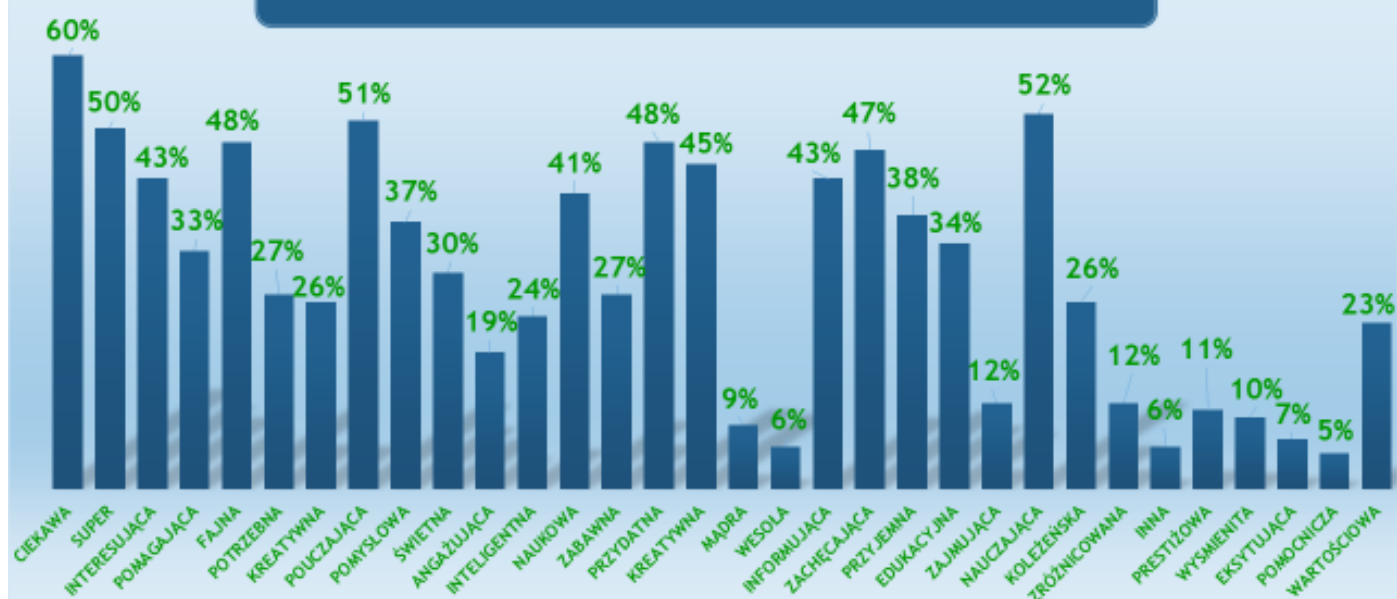
Czy według Ciebie, materiały edukacyjne zamieszczone w szkole w różnych miejscach zainteresowały innych (uczniów, nauczycieli, rodziców)?



Czy zdobyta wiedza według Ciebie jest przydatna?



Wymień 3 przymiotniki oceniające grę.



Zebrane i podsumowane ankiety wskazują na pełny sukces gry. Gra okazała się ciekawą formą zdobywania wiedzy przez uczniów, ale również kształtowała umiejętności radzenia sobie w kłopotliwych sytuacjach. Wiele szkół wypracowało ciekawe materiały edukacyjne, które będą przydatne w dalszej pracy. Koordynatorzy wraz z uczniami wykazali się dużym zaangażowaniem, innowacyjnością i przyczynili się do zrealizowania wielu wartościowych inicjatyw. Te działania pomogły rozwijać talenty i kształtować kreatywne umysły, przygotowując młodych ludzi do pełnienia przyszłych ważnych funkcji i ról.