



Tytuł projektu: Akademia Gier Edukacyjnych - grywalizacja jako narzędzie zwiększania zaangażowania obywatelskiego

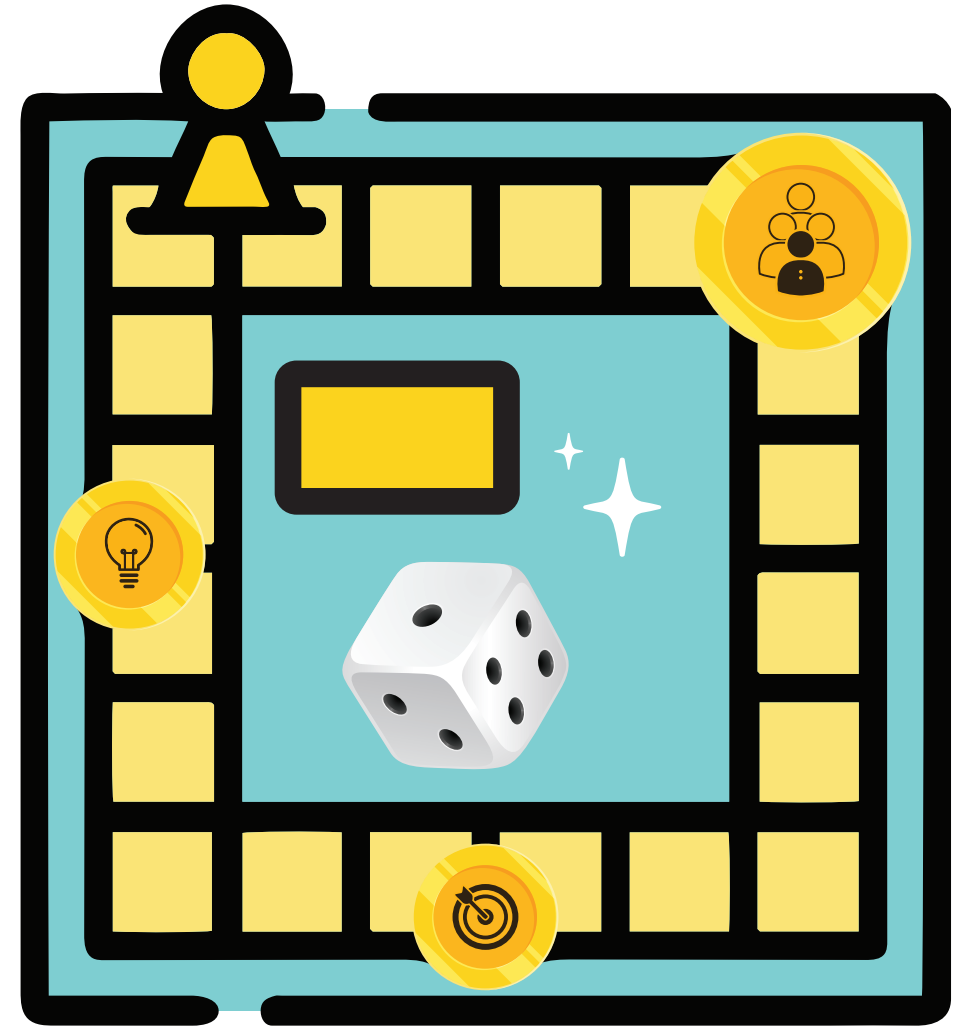
Stworzenie i wdrożenie projektu: Fundacja Edukacji i Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego

Koordynacja logistyczna: Jacek Jędrzejczak

Koordynacja merytoryczna: Joanna Jędrzejczak

Opracowanie publikacji: Liliana Misiak - Kuźbik, Dinara Yerbolekova

Więcej informacji: www.go-visual.eu/akademiegier



JAK STWORZYĆ WŁASNĄ GRĘ?

PRZEWODNIK PRAKTYCZNY



FUNDACJA
EDUKACJI
ROZWOJU
SPOŁECZEŃSTWA
OBYWATELSKIEGO  **ferso**

 **KOMITET
DO SPRAW
POŻYTKU
PUBLICZNEGO**

 **NIW**
Narodowy Instytut Wolności

Sfinansowano ze środków Narodowego Instytutu Wolności –
Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego
w ramach Rządowego Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich
NOWEFIO na lata 2021-2030

 **Rządowy Program
Fundusz Inicjatyw
Obywatelskich
na lata 2021-2030
NOWEFIO**

AKADEMIA GIER EDUKACYJNYCH



Głównym celem projektu "Akademia Gier Edukacyjnych" było zwiększenie kompetencji pracowników i wolontariuszy organizacji pozarządowych w zakresie tworzenia innowacyjnej oferty edukacyjnej, dopasowanej do potrzeb i możliwości swoich grup docelowych. Kluczem do tego było wyposażenie ich w narzędzie - znajomość metodyki tworzenia gier edukacyjnych oraz metodę pracy - design thinking.

W ramach Akademii Gier Edukacyjnych odbyło się 40 godzin warsztatów i 100 godzin konsultacji dla 12 organizacji, które to działania doprowadziły do powstania 10 Gier edukacyjnych i ich implementacji.

Wydaliśmy 2 gry wspierające procesy partycypacji różnych grup beneficjentów. Akademia Gier Edukacyjnych pozostaje w Łodzi jako miejsce spotkań (on line i stacjonarnie), warsztatów, inspiracji oraz generowania i realizacji nowych pomysłów. Całość koordynowana jest przez Fundację FERSO.

Więcej informacji o projekcie → www.go-visual.eu/akademiagier



Fundacja Kolorowo

Gra: Złota Rączka

O NAS: Naszą misją jest poprawa świata globalnego oraz pojedynczej jednostki poprzez prowadzenie działań pobudzających kreatywność w różnych obszarach życia. Naszym celem jest rozwój i podejmowanie działań w zakresie kształtowania i propagowania kreatywnej edukacji i aktywnych postaw społecznych.

	Złota Rączka
	Agnieszka Wojtas, Aneta Mizerska
	Zespoły 2, 3 i 6-osobowe Klasy szkolne
	Gra karciana
	Gra „Złota Rączka” jest grą edukacyjną oraz pomocą dydaktyczną dla nauczyciela prowadzącego zajęcia z doradztwa zawodowego.



Ach! Fundacja

Gra: Żywy ogród

O NAS: Ach! Fundacja - używaj wiedzy, żyj dobrze. Jesteśmy grupą, która wierzy, że dobra edukacja ma sens. Kiedy jest prowadzona w pełnej dobrowolności: ucznia i mistrza. Rozumiemy edukację jako proces, w którym obie strony uczą się od siebie. I obie strony wygrywają. Naszym celem jest polepszanie dobrostanu nas samych i otaczających nas ludzi.

	Żywy ogród
	Anna Moszczyńska, Katarzyna Fulko, Sebastian Lubowiecki
	2-4 graczy Od 7 do 107 lat
	Gra planszowa
	Od nasiona do sadu - zobacz, jak to jest być rolnikiem permakulturowym. Zadbaj o swój ogród, zmierz się z przeciwnościami.

Więcej informacji o grach → www.go-visual.eu/akademiagier



Fundacja Rozwoju Edukacji i Komunikacji „Łącznik”

Gra: Wiec

O NAS: Od kilkunastu lat prowadzimy, rozpowszechniamy i współorganizujemy środowisko Edukacji Domowej w Polsce.



	Wiec
	Daria Krawczyk, Blanka Borys
	2-4 graczy Dzieci w wieku 8-14, uczniowie z rodzicami
	Gra karciana
	Słowińskie Wiece miały na celu zgromadzenie się i wymianę wiedzy oraz wybranie najmłodszeo członka, który zyskiwał miano władcy. Przyjdź i sam przekonaj się czy Twoja wiedza i pamięć są gotowe na to wyzwanie.



Fundacja STREFA

Gra: Bingo international

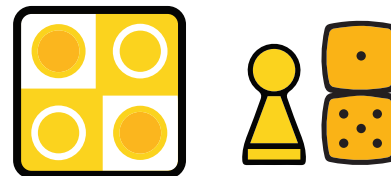
O NAS: Fundacja zajmuje się aktywizacją i animacją społeczności lokalnej. Naszą grupą docelową są mieszkańcy Łodzi, działacze społeczni. Działamy od roku 2020 prowadząc w partnerstwie „Strefy Aktywności Sąsiedzkiej”.



	Bingo international
	Ola Reszka, Zosia Kwiecień, Kamila Sińczak
	Bez limitu Uczestnicy/ki z różnych krajów
	Bingo
	Bez porozumiewania się językiem Polskim odnajdź 4 osoby, które coś przeżyły, coś bardzo lubią lub czegoś się boją. Postępuj się obrazkami na planszy bingo. Kto pierwszy potoczy linią pionową, poziomą lub ukośną 4 kwadraty - krzyczy bingo.

Więcej informacji o grach → www.go-visual.eu/akademiagier

DLACZEGO GRY?



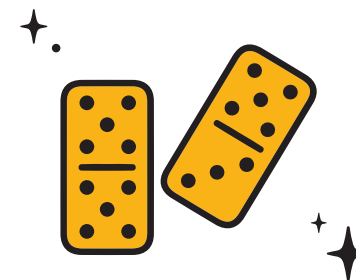
Gra edukacyjna to gra, której zasady opracowano w taki sposób, że jej elementy służą poprawie umiejętności lub poszerzeniu zasobu wiedzy graczy.

Poza walorami czysto rozrywkowymi, gra taka stymuluje rozwój graczy w określonych kierunkach i obszarach. Gry edukacyjne są popularnym narzędziem dydaktycznym, cenionym za skuteczność, osiąganą dzięki zwiększeniu atrakcyjności procesu pracy.

Równolegle stanowią formę rozrywki, co niesie dodatkową wartość poznawczą - wywołują emocje i pobudzają mózg do pracy i rozwoju. W grach edukacyjnych nauka i trening

należą do głównych celów, a nie są tylko wartościami dodanymi. Gry edukacyjne tym różnią się od innych, że zostały opracowane przede wszystkim w celu nauczania i stymulowania rozwoju, a rozrywka jest tu formą przekazu wiedzy i narzędziem do poprawy umiejętności.

W Akademii tworzymy takie gry, które mają na celu włączanie międzykulturowe i międzypokoleniowe - ewaluacja pokazała, jak skuteczne jest to narzędzie. W pracy organizacji pozarządowych grę edukacyjną rozumiemy jako: grę miejską, grę planszową/karcianą oraz grę w formie on-line (tworzoną np. na Genially).



Ponadto:

01 Tempo pracy ✨

Wyniki badań wskazują, że dzięki metodzie gier można docierać do różnorodnych grup beneficjentów. Gry w pracy edukacyjnej zwiększają zaangażowanie uczestników, pozwalają dostosować tempo pracy - budując środowisko wspierające różnorodność.

Równocześnie profity z poznania swojej grupy widać od razu - zaraz po działaniu jest ewaluacja. Nasze doświadczenie ze szkoleń w pracy projektem pokazuje, iż ciężko organizacjom wyjść z poziomu potrzeb grupy, a nie własnych. Zatem zarówno metoda gry, jak i metoda jaka będziemy pracować (Design thinking) bardzo rozwija ten obszar kompetencji u uczestników.

02 Unikalne narzędzie

Gry miejskie jako narzędzie pracy nie są dość znane. Pokażemy, iż to unikalne narzędzie, mogące mieć zastosowanie w każdej tematyce realizowanych działań i dla każdej z grup docelowych.

04 Walory gier ✨

Opracowanie o grach dydaktycznych z 2008 roku, p. Edyty Szumockiej, wskazuje walory gier bardzo istotne z punktu widzenia wzmocnienia potencjału obywatelskiego i aktywizmu: uczyć podejmowania decyzji samodzielnie i grupowo, przewidywania następstw podejmowanych decyzji, pobudzają do refleksji nad własną postawą. Dobrze skonstruowane gry dydaktyczne ujmują zagadnienia wieloaspektowo, uczyć patrzenia na problem z różnych punktów widzenia. Zwłaszcza gry oparte na kooperacji, kiedy współpraca doprowadza do wspólnego zwycięstwa.

03 Design thinking

Metoda gier jest efektywnym narzędziem zwiększania zasobów organizacji, gdyż wymaga od organizacji dobrego poznania potrzeb i możliwości swojej grupy docelowej - zarówno w temacie gry, jak i jej uwarunkowaniach logistycznych (na przykład osoby z niepełnosprawnością muszą mieć trasę dopasowaną do swoich ograniczeń).



Stowarzyszenie Mediatorów Pactus Gra: Sądowe Universum

O NAS: Stowarzyszenie Mediatorów Pactus działa od 2007 roku. Upowszechniamy wiedzę na temat konstruktywnych metod rozwiązywania konfliktów, szkolimy specjalistów, prowadzimy akcje edukacyjne. Wspieramy rozwój rozwiązań metodycznych i legislacyjnych. Wierzymy, że mediacja, jako sposób wychodzenia z konfliktu przyczynia się nie tylko do usprawnienia pracy systemu sądowego, ale przede wszystkim wzmacnia relacje, edukuje, prowadzi do lepszego wzajemnego zrozumienia – pojedynczych osób i całych grup społecznych.

	Sądowe Universum
	Marzena Korzeniewska, Anna Rybak, Wanda Kowalska, Magda Morawska
	6-15 graczy Uczestnicy szkoleń z mediacji i edukacji prawnej
	Gra karciana
	Gra „Sądowe Universum”. wprowadza w tajemniczy świat polskiego wymiaru sprawiedliwości. Zaprojektowanie nowego budynku sądu powszechnego jest okazją do konfrontacji naszych wyobrażeń .



Fundacja Badań Archeologicznych Imienia Profesora Konrada Jażdżewskiego

Gra: Alfabet Archeologów

O NAS: Zajmujemy się głównie publikacją książek o tematyce archeologicznej i historycznej. Wydawane przez nas monografie to głównie prace wieloautorskie. Dzięki ścisłej współpracy z Muzeum Archeologicznym i Etnograficznym w Łodzi, w tym wspólne wydawanie niektórych książek, publikacje dystrybuowane są do bibliotek polskich i zagranicznych w ramach wymiany międzybibliotecznej. Fundacja ponadto organizuje i uczestniczy w konferencjach naukowych oraz sympozjach. Od roku 2013 corocznie jest współorganizatorem festiwalu historycznego „Wehikuł Czasu”, który odbywa się w pierwszy weekend września w Wietrzychowicach.

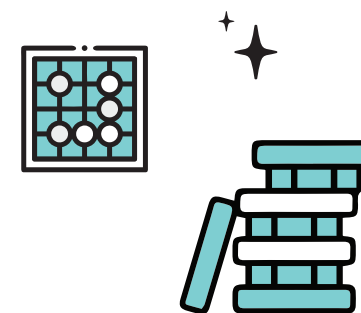
	Alfabet Archeologów
	Nena Stańczuk, Liliana Misiak-Kuźbik
	4 graczy Gra rodzinna dla dzieci od 4 roku życia
	Gra planszowa
	Poznaj z nami Alfabet Archeologów! Nasza gra przeniesie Was na wykopaliska, zadanie jest godne archeologów. Wykopcie wszystkie litery alfabetu i poznajcie pojęcia związane z archeologią. Uważajcie też na pułapki!

Więcej informacji o grach → www.go-visual.eu/akademiagier

Uważamy, iż te elementy będą bardzo ważne w najbliższym roku, kiedy zarówno organizacje, jak i ich odbiorcy będą odbudowywać swoje zasoby społeczne i odnajdywać się w nowej rzeczywistości. Gry pozwalają na poruszanie wrażliwych społecznie tematów w sposób bezpieczny, zwłaszcza jeśli są prowadzone w sposób moderowany.

05 Ważne treści

Gra jest narzędziem dla każdej organizacji - nie ma znaczenie jej wielkość czy doświadczenie. Przykładem może być to, że projekty o grach realizował np. duży PAH (projekt "Włącz się do gry" dla szkół z 2017 roku) jak i lokalna fundacja z Krakowa, zajmująca się ekologią. Gra jest narzędziem, które może być przeprowadzone na każdy temat i dla sporej liczby beneficjentów - od 10 do 40. Gra jest narzędziem, które pozwala przekazać ważne treści w prosty sposób. Nie wymaga od jej realizatorów specjalnych kompetencji w obszarze prowadzenia grupy, trenerskich, itp. Wiele organizacji stawia właśnie brak umiejętności w tym obszarze jako przeszkodę w prowadzeniu działań edukacyjnych - boją się stanąć przed grupą. Inne organizacje zaś poszukują innej, ciekawej formy do tego, by realizować swoje założenia misyjne w różnych obszarach.



06 Gry on-line

Narzędzia internetowe, takie jak Zoom (z pokojami), Padlet, Genially (współdzielone tablice) czy Kahoot (quizy), jakie poznają beneficjenci, są proste do nauczenia i pozwolą organizacjom na tworzenie gier on-line na dowolny temat i wykorzystywanie ich w pracy zdalnej z beneficjentami, co pozwoli im utrzymać działania w sytuacji ograniczonej możliwości spotkań oraz pomoże dotrzeć do szerszego grona odbiorców.

Czym właściwie jest Gra edukacyjna?

Zacznijmy od początku, czyli od gry. Czym właściwie jest gra edukacyjna? Człon „edukacyjna” sugeruje nam, że gra będzie mieć na celu pomoc w przyswojeniu przez graczy wiedzy czy nabycie jakiś umiejętności.

Człon gra – kojarzony jest z rozrywką, miłym, aktywnym spędzeniem czasu. Chcemy grać w gry z różnych powodów, bez wątplenia istotną motywacją jest chęć stymulacji, wyzwolenie emocji.



Chcicie zacząć przygodę z tworzeniem własnych gier, ale nigdy tego nie robiliście? Nie wiecie, czy lubią je wasi beneficjenci? Tutaj pomocna okazuje się metoda Design Thinking. Korzystanie z niej wesprze Wasz proces twórczy i zada wiele dodatkowych pytań, które uratują przed tworzeniem gier do szuflady.

Dobra gra edukacyjna to taka, która zakłada:

możliwość podejmowania decyzji przez graczy

kontekst ograniczający działania graczy (reguły i mechanika gry)

naśladownictwo – przełożenie doświadczenia z gry na sytuacje zawodowe/zyciowe

aktywny udział w interakcji przez dwóch lub więcej graczy

dążenie do osiągnięcia celów (w grze)

cel nadrzędny – osiągnięcie zmiany postawy uczestników

“ O przygotowaniu własnej gry pt. „Twoja kariera” i opisie kroków do jej wykonania opowie Akademia Mądrego Życia (AMŻ)

AMŻ: Największym wyzwaniem w tworzeniu tej gry była bardzo duża ilość pomysłów, jak ją stworzyć, co można dotożyć. Postawiliśmy w pierwszej kolejności na prostotę – jasne zasady, nie za dużo celów do osiągnięcia, rzeczy pobocznych, aby gracz się skupił na pokonywaniu planszy. Jednak testy pokazały, że urozmaicenia są ważne, aby podkreślić dynamikę gry.

Zaskoczeniem dla Nas było, że czasem prostota nie jest taka dobra.

Dodatki nie tworzą dodatkowego chaosu i nie utrudniają zrozumienia zasad gry.



Fundacja ARTernatywa Gra: Playbook

O NAS: Fundacja ARTernatywa to art (sztuka) i alternatywa, tj. poszukiwanie nieszablonowych rozwiązań w edukacji kulturalnej. Fundacja działa od stycznia 2020 roku, współtworzą ją trzy łodzianki i przyjaciółki. Zajmujemy się kulturalną edukacją nieformalną. Nasza fundacja ma na celu dostarczyć beneficjentom wysokiej jakości kształcenie z zakresu kultury, sztuki czy języków obcych. Ponadto, chcemy również odpowiedzieć na potrzebę doznań estetycznych. Uczestnicy, korzystając z naszej oferty, mają okazję przybliżyć się do świata sztuki i zgłębiać jej tajemnice w aktywny i zaangażowany sposób.

	Playbook
	Karolina Karolak, Ada Słowikowska, Sonia Szechowska
	2 -3 graczy Osoby chcące zbliżyć się do siebie, poznać się, odkryć i wzajemnie inspirować
	Gra karciana
	Playbook odpowiada na potrzebę poznania/ zbliżenia. Najlepszy prezent, jaki możemy obecnie komuś podarować to czas i zaangażowanie, także ten w poznanie samego siebie. Playbook to zestaw kart, który może posłużyć do stopniowego poznawania siebie lub innych. Na kartach znajdują się różne zadania, które możesz wykorzystać, by zbudować głębszą relację i nie chodzi tu tylko o relacje romantyczne. Zaangażowanie i zindywidualizowane podejście do relacji dotyczą również relacji z bliskimi naszymu sercu przyjaciółmi czy znaczącymi innymi. Materiał ten da ci nowy punkt widzenia na to, co wydaje się na pierwszy rzut oka oczywiste, pozwoli uzyskać odpowiedzi na nigdy wcześniej nie zadane pytania. Karty prowokują do rozmowy na głębszych poziomach.



Fundacja Tropiciel

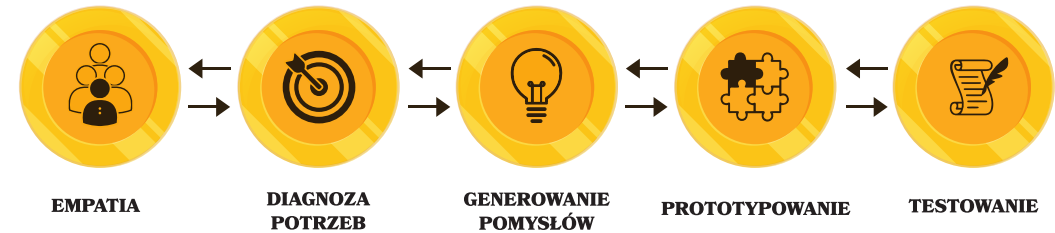
Gra: Znikające murale

NAS: Fundacja zajmuje się szeroko pojętymi działaniami na rzecz kultury na styku z nowoczesnymi technologiami.

	Znikające murale
	Adam Leszczyński, Michał Rzepnikowski, Piotr Mec
	200-600 graczy Uczestnicy obchodów urodzin Łodzi
	Gra miejska
	<p>Potrzebna jest pomoc! Ktoś ukradł mural! Powołany został sztab kryzysowy, ale bez pomocy mieszkańców Łodzi się nie obejdzie. Dlatego załóżcie wygodne buty, zapakujcie wałówkę w tytkę i najważniejsze: pamiętajcie naładować swoje smartfony - będą potrzebne do komunikacji z bazą. Złośliwi twierdzą, że zapraszamy na grę miejską z użyciem aplikacji mobilnej - to źli ludzie. Tak naprawdę zapraszamy do pomocy w rozwiązaniu arcyciekawej i arcyabsurdalnej sprawie kradzieży muralu - to nie będzie delikatny spacer po mieście, to będzie wyzwanie na miarę naszych czasów.</p>

Więcej informacji o grach → www.go-visual.eu/akademiagier

Jak przygotować grę edukacyjną przy użyciu metody Design Thinking?



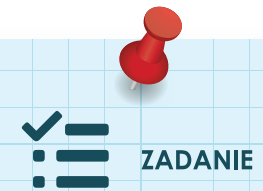
5 kroków do przygotowania gry za pomocą metody Design Thinking



KROK 1: EMPATIA

Empatia – to zdolność rozumienia emocji innych ludzi i ich sposobu myślenia. Kluczowym aspektem jest zrozumienie potencjalnych graczy. Pierwszym z kroków jest poznanie ludzi, dla których będziecie opracowywać grę. Tworząc rozwiązania, z których mają korzystać inni, musicie patrzeć nie z perspektywy twórcy i autora, ale przyszłego gracza. Aby wypracowana przez was gra generowała chęć gry w nią i zaangażowanie ze strony użytkowników, musi ona wyzwać emocje, włączyć je w tworzoną przez was mechanikę gry, co przełoży się na tak zwaną „grywalność”.

W procesie tworzenia gry jej twórca musi zrozumieć, jak myślą odbiorcy. Pomińcie tego kroku może spowodować, iż stworzycie grę, ale... tylko dla siebie. Ludzie różnią się osobowościami, podejściami, doświadczeniami żywymi, dlatego ciężko jest stworzyć coś uniwersalnego, co spodoba się wszystkim. Projektując gry zawsze należy mieć na uwadze konkretnego użytkownika, który jest w centrum uwagi procesu tworzenia i gra ma odpowiadać na jego potrzeby.



Pomyślcie o osobach dla których Wy czy wasza organizacja prowadzi działania. Następnie wybierzcie od 3 do 5 konkretnych osób, które przychodzą na myśl, jako reprezentanci danej grupy. Zastanówcie się kim są te osoby? W jakim są wieku? Gdzie mieszkają? Jak wygląda ich sytuacja życiowo-zawodowa, jakie mają codzienne problemy, cele życiowe, systemy wartości? Spiszcie te elementy, aby powstał obraz „Persony”, dla której przygotowujecie grę. Jednym ze sposobów poznania tych osób jest przeprowadzenie z nimi wywiadów.



KROK 2: DIAGNOZA POTRZEB

Przygotujcie pytania (ankietę pogłębioną z pytaniami otwartymi), co pozwoli lepiej poznać potrzeby osób, dla których przygotowujecie grę. Ankieta powinna zawierać pytania z różnych obszarów. Zaczynając od najbardziej ogólnych, takich jak: Co lubisz robić w wolnym czasie? Czym się interesujesz? Jaki jest twój ulubiony film czy książka?

Odpowiedzi na te tematy pozwolą określić motyw przewodni gry, którą możecie dla danych osób stworzyć.

W kolejnym kroku przejdźcie do pytań bardziej związanych z tematem gier. Dowiedzcie się, czy dana osoba grała w gry w dzieciństwie? Czy ma jakieś swoje ulubione gry? A może lubi jakąś dyscyplinę sportu? Zapytajcie też, co według niej definiuje dobrą grę? Odpowiedzi te pozwolą dowiedzieć się jakie mechaniki w grach lubi dana osoba. **Warto używać też pytań odwołujących się do zaangażowania:** Co najbardziej lubisz robić w pracy/szkole? Z czym kojarzy ci się zabawa? W jakich sytuacjach zdarza Ci się wciągnąć w jakąś czynność tak bardzo, że czas mija niepostrzeżenie? **Pomocne będą też pytania odnoszące się do emocji i doświadczeń:** Jaka była najlepsza/najgorsza gra, w jaką grateś/aś? Z kim najchętniej spędzasz czas? Co wtedy robicie? Co jest dla Ciebie największym wyzwaniem w...?

Kilka słów od praktyka

FERSO: Kim są odbiorcy waszych działań, dla kogo przygotowaliście grę?

AMŻ: Nasza organizacja jest w sumie kierowana do wszystkich, niezależnie od wieku. Pracujemy z młodzieżą, osobami dorosłymi, osobami starszymi. Kto chce może wziąć udział w takich spotkaniach, które są organizowane na zasadzie klubów sukcesu. Mają one pomóc w rozwoju siebie, autoprezentacji. Prowadzimy różne bloki tematyczne: związane z karierą, budowaniem pewności siebie, własnych wartości, wyznaczania celów.

Grę przygotowaliśmy dla młodych osób, które są dopiero na starcie swojej ścieżki zawodowej. Czy to przy wyborze kierunku studiów, czy przy poszukiwaniu pierwszej pracy.

ZADANIE

Umówcie się z wytypowanymi osobami na wywiad. Wcześniej dajcie znać swojemu rozmówcy, ile taka rozmowa będzie trwała. Zarezerwuj dla tej osoby minimum 30 minut. Poinformujcie w jakim celu przeprowadzacie ankietę i jak zostaną wykorzystane udzielone informacje. Wywiad dobrze prowadzić w 2 osoby, jedna notuje, a druga poświęca uwagę rozmówcy i zadaje dodatkowe pytania. Wygodniejszą formą przeprowadzania wywiadu jest opcja nagrywania go na dyktafon. W tym przypadku przed nagraniem rozmowy zapytajcie rozmówcę o zgodę. Czy w formie pisanej, czy w formie nagranej i przepisanej odpowiedzi zapiszcie dosłownie, nie parafrazujemy ich.



Centrum Promocji i Rozwoju Inicjatyw Obywatelskich OPUS

Gra: ZAPROJEKTUJ, ZAINICJUJ, ZARABIAJ

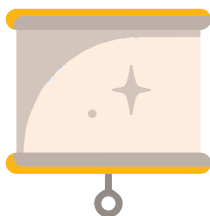
O NAS: Centrum OPUS powstało w 1999 r. z myślą o tym, by ułatwić ludziom działanie na rzecz innych. Nic nie cieszy nas tak, jak praca z osobami, które postanowiły zmienić coś na lepsze w otaczającym nas świecie. Działamy po to, by ułatwić im pracę. Z naszych szkoleń i doradztwa korzysta kilkuset społeczników, którym pomagamy realizować projekty na rzecz lokalnych społeczności. Przybliżamy zagadnienia z dziedziny prawa, księgowości i fundraisingu. Pomagamy w rejestrowaniu organizacji, wspieramy działaczy z grup nieformalnych, tłumaczymy obowiązujące procedury oraz doradzamy, gdzie spotkać partnerów i sprzymierzeńców dla planowanych działań. Przyznajemy małe granty na lokalne działania. Współpracujemy z biznesem, samorządami i NGO-sami, budując między tymi światami wzajemne zaufanie i wiarę we współpracę.

	ZAPROJEKTUJ, ZAINICJUJ, ZARABIAJ – czyli gra od aktywności, przez działania do przedsiębiorczości.
	Monika Hibner, Danuta Jacoń-Chmielecka
	1 lub 3 zespoły, 2-4 osobowe Osoby indywidualne, przedstawiciele organizacji pozarządowych
	Gra karciana
	Jeśli lubisz wyzwania i współdziałanie ta gra edukacyjna jest dla Ciebie! Ruszaj z nami na misję ratowania świata ucząc się myślenia biznesowego i praw psychologicznych rządzących grupami! W kilka drużyn będziecie współpracować i zarazem rywalizować o najwyższy wynik oraz podejmować strategiczne decyzje. Gwarantujemy ogrom myślenia, dużo rozrywki i garść praktycznej wiedzy merytorycznej! Gotowi do akcji?!!

Przejdźcie do właściwego generowania pomysłów. Możecie skorzystać z metody „pisanej burzy mózgów”. Metoda 6-3-5 – każda z osób otrzymuje wcześniej przygotowaną tabelę z trzema kolumnami i wpisuje w ciągu pięciu minut trzy pomysły na zaspokojenie zdiagnozowanej potrzeby – każdy w osobnej kolumnie. Później kartka trafia do osoby po lewej stronie, która w ciągu pięciu minut ma za zadanie dopisać nowe pomysły lub ulepszyć pomysły sąsiada. Metoda ta przy 6 osobach w zespole powinna nam dać 108 pomysłów w około pół godziny (6 osób x 3 pomysły x 6 zmian).

Teraz z wygenerowanych pomysłów musicie wyselekcjonować te, które przejdą do realizacji. Tu też możecie posłużyć się różnymi metodami. Dla przykładu macierz WOW/HOW/NOW. Zespół umieszcza wygenerowane pomysły na osi między: łatwy do wdrożenia a trudny do wdrożenia, normalny a oryginalny. Dzięki temu pomysły wpadają do jednej z ćwiartek – WOW-HOW-NOW-PUSTA.

Kolejny krok to głosowanie na pomysły za pomocą kropek/kartek. Każdy ma do dyspozycji 9 głosów: 3 niebieskie, 3 żółte, 3 zielone. Policzcie liczbę kropek pod każdym pomysłem. Wygrywa ten, który ma więcej kropek w danym kolorze. W przypadku remisu: Jeśli niebieskie kropki = zielone kropki, pomysł jest niebieski. Jeśli żółte kropki = zielone kropki, pomysł jest zielony.



Podsumowanie:

Wynikowa macierz pokazuje pomysły, na których zespół musi się skupić oraz czy zgadza się, co do łatwości ich wdrożenia. Wybrane rozwiązanie pozwala na przejście do prototypowania.



KROK 4: PROTOTYPOWANIE

Wybrany w poprzednim kroku kierunek, w jakim ma iść wasza gra, powinien nabrać teraz kształtów. Przede wszystkim w sytuacji tworzenia gry planszowej należy wybrać odpowiednią mechanikę. Pozwala ona określić typ rozgrywki, wskazuje na zadania graczy, determinuje możliwe strategie rozgrywki oraz warunki zwycięstwa. Ilość mechanik jest ograniczona i umiejętność łączenia ich ze sobą oraz wyciąganie

z nich unikatowych elementów jest najczęściej kluczem do popularności danej gry planszowej. Typów mechanik i ich łączenia jest niezwykle dużo, jak choćby: Worker placement (rozmieszczanie robotników), Areacontrol (kontrolowanie obszaru), Carddrafting (dobieranie kart), Cooperative play (gra kooperacyjna), Dicerolling (turlanie kośćmi), Storytelling (narracja) i wiele więcej.



Fundacja Instytut Działań Twórczych Gra: Czuję – działam

O NAS: Instytut Działań Twórczych powstał w 2008 roku z myślą o wspieraniu rozwoju społeczeństwa poprzez edukację i kulturę. Misją Fundacji jest wspieranie zrównoważonego rozwoju świadomego społeczeństwa poprzez wszelkie formy aktywnego obywatelstwa. Od początku istnienia Instytut Działań Twórczych zainicjował i zrealizował m.in. szereg projektów, we współpracy z władzami lokalnymi, z polskim systemem edukacji lub w oparciu o współpracę międzynarodową. Główne obszary działań to: warsztaty twórcze dla różnych grup wiekowych i zawodowych; warsztaty edukacyjne i językowe dla seniorów; szkolenia o zarządzaniu emocjami dla liderów.

	Czuję – działam
	Wiktoria Grzybowska
	2-6 graczy Dla członków organizacji, którzy rozpoczynają wspólne działania; do pracy z beneficjentami w obszarze rozwoju osobistego
	Gra karciana
	Celem gry jest zwiększenie kompetencji w obszarze nawiązywania znajomości, nauka relacji i tworzenia sieci wsparcia. Ponadto zmniejsza stres i niepokój, dostarcza motywacji do działania i poprawia komunikację interpersonalną. Gra zawiera talię kart z opisem różnych emocji, które wykorzystać można na kilka sposobów, w zależności od grupy.



Akademia Mądrego Życia

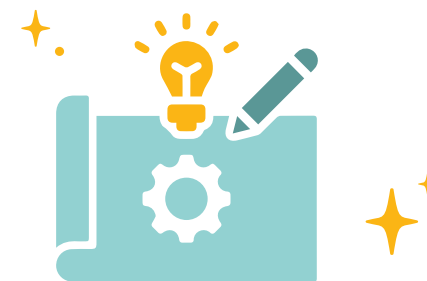
Gra: Twoja kariera

O NAS: Akademia Mądrego Życia jest międzynarodową organizacją szerzącą wiedzę na temat mądrego życia w oparciu o metodę opracowaną przez Tadeusza Niwińskiego i noszącą nazwę System TeTa. System TeTa to sposób na życie polegający na zidentyfikowaniu i świadomym poszukiwaniu i rozwijaniu elementów potrzebnych człowiekowi do szczęścia. Świadome koncentrowanie się na umacnianiu tych siedmiu ogniw Systemu TeTa prowadzi do podnoszenia jakości swojego życia i wywierania pozytywnego wpływu na otoczenie. Stowarzyszenie działa od około 20 lat.

	Twoja kariera
	Agnieszka Książak, Katarzyna Sowa
	2-4 graczy Osoby stojące przed wyborem swojej ścieżki zawodowej, absolwenci szkół średnich i uczelni wyższych
	Gra planszowa
	„Twoja kariera” to gra dla absolwentów szkół średnich i uczelni wyższych stojących u progu kariery zawodowej. Poznaj swoje mocne strony i aktualne trendy kształtujące rynek pracy, aby podjąć świadomy wybór dalszej drogi rozwoju. Dzięki tej grze dowiesz nie tylko jakie kompetencje i umiejętności są kluczowe dla konkretnych stanowisk i szczególnie poszukiwane przez pracodawców, lecz przede wszystkim poznasz przekrój możliwości wyboru interesującego Cię zawodu dającego dobry start w przyszłość. Nie zdawaj się na los, zagraj z nami i podejmij świadomą decyzję już dziś!

Więcej informacji o grach → www.go-visual.eu/akademiiagier

Po wybraniu mechaniki przygotujcie kolejne elementy gry planszowej. Najprostszym sposobem, aby zacząć działać jest stworzenie minimalnego realnego prototypu - wersja, która jest tania, szybka w przygotowaniu. Pamiętajcie, że to tylko prototyp, ma on na celu testowanie koncepcji, sprawdzenie czy przygotowana przez was mechanika gry działa. Czy jej zasady są jasne? Czy gra jest łatwa-trudna, jak długo trwa rozgrywka?



pieniądze lub cokolwiek innego, czego możecie potrzebować.

Kiedy tworzycie prototyp, użyjcie tego, co jest dla was dostępne. Zapewne macie dostęp do komputera, drukarki z papierem, nożyczek, długopisów i ołówków. Możecie zrobić kilka prostych kart z papieru albo pustych kart do gry. Prawdopodobnie jako gracze macie również mnóstwo gier na swoich półkach. Pożyczcie z jakiegokolwiek gry jej elementy: pionki, kostki, żetony,

Na potrzeby prototypu możecie stworzyć karty i inne komponenty ręcznie. Najlepiej w takiej formie, gdzie można wprowadzić zmiany. Najwygodniej do projektowania planszy, kart gry i innych komponentów posłużyć się programami komputerowymi, takimi jak: Excel, PowerPoint, Canva, Vectorove, AvatarMaker, wybierać można w spośród wielu aplikacji on-line.

Kilka słów od praktyka

FERSO: Jak wyglądał u Was proces prototypowania?

AMŻ: Na bazie naszych prywatnych doświadczeń z różnym typem gier. Na początku ciężko było zdecydować, co się sprawdzi czy jakaś karcianka, czy idziemy w planszówkę. Poszczególne rozwiązania wyłoniłyśmy w trakcie burzy mózgów. Zdecydowałyśmy się na elementy: pionki poruszające się po określonej planszy, na której są karty z pytaniami oraz informacjami jak: kwalifikacje, pojęcia i zawody. Mechanika była inspirowana eurobiznesem zmieszonym z grami losowymi. Do prototypu wykorzystaliśmy elementy, które miałyśmy z innych gier, jak choćby woreczek z różnokolorowymi kulkami czy pionki z Carcassonne. Przygotowałyśmy odręcznie rysowaną planszę z podziałem na pola. Do wykonania elementów graficznych korzystaliśmy z Canvy.



TESTOWANIE

Kiedy macie już prototyp swojej gry i przetestowaliście go samodzielnie, nadszedł ten czas, aby postawić grę przed innymi i zacząć zbierać opinie poprzez playtesty.

Ważne jest, aby dokonać rozróżnienia pomiędzy graniem w grę, a jej testowaniem. Gra się w grę dla przyjemności, interakcji społecznych i z wielu innych powodów. Jednak kiedy testuje się grę, przeprowadzany jest eksperyment. Macie hipotezę, że rzeczy będą działać w określony sposób i próbowacie sprawdzić, czy to prawda...

Nakreślenie jasnej wizji dla waszej gry również jest bardzo ważne. Otrzymacie opinie od testerów, które mogą być bardzo różne, a czasem nawet sprzeczne. Wiedząc, jaka jest wizja gry, pomoże Wam to określić, które opinie są pomocne, a które powinniście... zignorować. Spróbujcie najpierw dowiedzieć się, czy stworzona przez Was gra ma potencjał: czy jest zabawna i wciągająca? Następnie spróbujcie określić, jakie zmiany można wprowadzić, aby poprawiły grę.

Fazę testów można rozpocząć z przyjaciółmi czy rodziną, po to aby zaprezentować grę i określić, co działa dobrze, a co może być w niej poprawione? Później przed Wami jednak trudniejsze wyzwanie: testowanie gry z ludźmi, których nie znacie. Wasi przyjaciele i rodzina niekoniecznie będą w stanie dać bezstronną informację zwrotną, której potrzebujecie. Niekiedy trudno usłyszeć krytykę, ale potrzebujecie opinii od ludzi, którzy mogą być z Wami szczerzy, bo Was nie znają... Ta lekcja konstruktywnej krytyki pomoże Wam zrozumieć rzeczy, które w grze się nie podobają. Wysłuchanie tego głosu pozwala zrozumieć, jakie są bóleczki testujących graczy. Da Wam to też możliwość zareagowania. Dzięki informacji zwrotnej będziecie mogli udoskonalić waszą grę. Jeśli jakiś komentarz pojawia się raz, może to mieć znaczenie tylko dla tego jednego gracza. Mówi to tylko o jego własnych preferencjach i uprzedzeniach, ale jeśli słyszycie ten komentarz konsekwentnie od wielu graczy, jest to sygnał, że to problem, który zdecydowanie musicie rozwiązać.

Waszym zadaniem jako projektantów gry jest pomoc testerom zidentyfikować występujące problemy, a następnie opracować ich potencjalne rozwiązania. To nie znaczy, że niektórzy testerzy nie wpadną na wspaniałe pomysły, ale nie powinniście polegać tylko na nich w kwestii rozwiązań.

W miarę kontynuowania pracy nad grą i uczynienia z niej najlepszej, jaką może

być, zauważycie też, że informacje zwrotne, które otrzymujecie, zmienią się. Te które identyfikowały problemy mogą przeobrazić się zaledwie w sugestie, mogące sprawić, że stworzona przez Was gra będzie inna, ale nie lepsza. Kluczem jest konsekwencja: jeśli wasza gra jest w końcowej fazie, upewnijcie się, że przygotowana instrukcja jest na tyle jasna, że gracze są w stanie grać, gdy nie ma Was w pobliżu.



“ Kilka słów od praktyka ”

FERSO: Jak wyglądała u Was faza testowania?

Kogo zaprosiliście, ile razy odbyły się testy?

Co się zmieniło po testach?

AMŻ: Testowaliśmy na sobie, później na grupie docelowej, młodych osób, test wykonałyśmy jeden raz. Kolejny test był na uczestnikach projektu „Akademia Gier Edukacyjnych”. Informacji zwrotnej udzielił nam uczestnicy oraz trenerka prowadząca szkolenie. Z sugestii mieliśmy wprowadzenie zmian, które wpływają na dynamikę gry. Wymusiło to włączenie zmian w prototypie, aby uatrakcyjnić rozgrywkę – dodanie dodatkowych symboli na planszy, zmieniających sposób pozyskania punktów, zmianę kształtu planszy-ilości pól.

