

NAUSIKA jugendagentur WALD RITTER

Co-funded by
the European Union

NOTA WYDAWNICZA

Agencja Młodzieżowa gGmbH
Schloßstraße 22 | 74372 Sersheim, Niemcy
+49 15 73 - 83 99 484
www.jugendagentur.de
info@jugendagentur.de

Waldritter e.V.
Ewaldstr. 20 | 45699 Herten, Niemcy
+49 23 66 - 50 80 338
www.waldritter.de
info@waldritter.de

Fundacja Edukacyjna Nausika
ul. Świętego Krzyża 11 | Poland, Kraków,
www.nausika.eu
biuro@nausika.eu

Kierownictwo projektu: Zbigniew Janczukowicz, Dennis Lange, Stella Loock, Daniela Schumacher

Redaktorzy: Günter Bressau, Zbigniew Janczukowicz, Emmanouil Koniordos, Dennis Lange, Stella Loock, Chiara Pumper, Daniela Schumacher, Lisa Marie Stricker

Projekt: Michelle Schwefel

Opublikowano: maj 2025

Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora(ów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie mogą ponosić za nie odpowiedzialności.

Co-funded by the European Union

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie 4

2. Czym właściwie jest edularp? 6
   2. 1. Edularp w skrócie 7
   2. 2. Na początek – czym jest larp? 8
   2. 3. Edularp - zagraj w grę, ucząc się! 12
   2. 4. Kiedy larp staje się edukacyjny? 15

3. Koncepcje Edularpów 20
   3. 1. Pojęcia dotyczące ochrony środowiska i zmian klimatycznych 21

4. Narzędzia cyfrowe w projektach edularp 26
   4. 1. Planowanie 27
   4. 2. Organizacja 28
   4. 3. Realizacja 28
   4. 4. Ocena 28
   4. 5. Komunikacja 29

5. Opracowane koncepcje warsztatowe hybrydyzacji edularpu 30
   5. 1. Koncepcja 1: Warsztaty w Herten, Niemcy | 10.-11.12.2024 31
   5. 2. Koncepcja 2: Warsztaty w Krakowie, Polska | 3.-4.2.2025 36
   5. 3. Warsztaty on-line 40

6. Wnioski i perspektywy 41

7. Załączniki 46

1

Wprowadzenie

Czy kiedykolwiek braliście udział w larpie? A może wykorzystywaliście go w celach edukacyjnych?

Jeśli tak: to świetnie! Macie już za sobą doświadczenie w świecie edukacyjnych gier fabularnych na żywo (edularpów). Super! Jeśli nie: to nic nie szkodzi. Ten poradnik powstał po to, by wziąć Was za rękę i pomóc Wam postawić pierwsze kroki w fascynującym świecie innowacyjnej metody edukacyjnej.

W obu przypadkach: traktujcie ten poradnik jako praktyczne narzędzie. Czytajcie rozdziały, które Was interesują i uczcie się na podstawie przedstawionych doświadczeń. Wykorzystajcie ten przewodnik do realizacji Waszych indywidualnych celów, angażujcie młodych ludzi i pozwólcie im doświadczać nauki poprzez larpy.

Ale najpierw wróćmy do początku: ten poradnik powstał w ramach projektu Erasmus+ „eduLARP", w który zaangażowane były **3 partnerskie organizacje**:

- Jugendagentur koncentruje się na europejskich projektach młodzieżowych. Jednym z ich kluczowych doświadczeń jest komunikacja cyfrowa.
- Nausika rozwija wysokiej jakości metody uczenia się w edukacji pozaformalnej i ma bogate doświadczenie w grach fabularnych i eventach.
- Waldritter działa w obszarze edukacji pozaformalnej (młodzieżowej) i posiada ekspertyzę w zakresie edukacji politycznej, pracy z młodzieżą, gamifikacji i organizacji wydarzeń.

Celem projektu była wzajemna nauka, doświadczenie edularpów, znalezienie sposobów na hybrydyzację tej metody, uwzględnienie różnych perspektyw i dzielenie się naszymi odkryciami. Dlatego właśnie możecie teraz przeglądać ten zbiór informacji o edularpach! Co więc znajdziecie w tym poradniku?

Abyście mogli poczuć klimat edularpów, poradnik zaczyna się od przeglądu różnych aspektów, które definiują tę dziedzinę, opierając się na doświadczeniach Nausiki i Waldritter.

Aby poszerzyć Wasze podstawowe zrozumienie edularpów, **rozdział 3** zawiera konkretne koncepcje z gotowymi scenariuszami do zagrania. Z jednej strony skupiamy się na ochronie środowiska i zmianach klimatu. Z drugiej strony, drugim ważnym tematem są rozwój technologiczny i komunikacja.

Rozdział 4 poszerza naszą perspektywę techniczną i komunikacyjną, dodając informacje o wykorzystaniu narzędzi cyfrowych. Rozwijanie naszej strategii cyfryzacji może pomóc w zwiększeniu zaangażowania młodych ludzi w nasze projekty.

Rozdział 5 pokazuje, jak my (w ramach projektu) eksperymentowaliśmy z hybrydowymi strategiami. Przeprowadziliśmy warsztaty w Niemczech i w Polsce, a także dodatkowe oferty online. Ten rozdział utrwala, rozpowszechnia i ocenia nasze rezultaty i wnioski z tych warsztatów.

Rozdział podsumowujący przedstawia dalsze przemyślenia na temat cyfrowych edularpów. A na koniec, w załączniku, poszerzamy horyzonty o więcej projektów edularpowych w kontekście europejskim i prezentujemy linki do już opublikowanych scenariuszy.

Czy jest coś jeszcze do dodania? Tak. Dziękujemy za Wasze zainteresowanie edularpami. Mamy nadzieję, że ten poradnik dostarczy Wam przydatnych informacji na różne tematy, zwiększy świadomość na temat tej innowacyjnej metody i poprawi jakość pracy z młodzieżą poprzez edularpy i kompetencje cyfrowe. Miejmy nadzieję, że jeszcze więcej młodych ludzi będzie mogło doświadczyć nauki poprzez edukacyjne larpy.

Chętnie poznamy Wasze komentarze i przemyślenia. A teraz możecie wreszcie zacząć czytać to, co najlepsze ;)

2

Czym właściwie jest edularp?

Poniższy opis i wyjaśnienie edularpu opiera się przede wszystkim na doświadczeniu i wiedzy organizacji Nausika z Polski i Waldritter z Niemiec. Obie te organizacje od lat wykorzystują edularpy w swojej codziennej pracy edukacyjnej (z młodzieżą) i są częścią specjalistycznych sieci, współpracując z innymi partnerami i interesariuszami w swoich krajach.

2. 1. Edularp w skrócie

Edularp (lub Edu-LARP), educational Live Action Role Playing czyli edukacyjna gra fabularna improwizowana na żywo, to innowacyjna metoda nauczania i uczenia się, która łączy elementy tradycyjnych gier fabularnych z celami edukacyjnymi. W edularpie uczestnicy angażują się w wciągające, interaktywne scenariusze, w których wcielają się w role postaci w fikcyjnym świecie. Te scenariusze są starannie zaprojektowane, aby osiągnąć konkretne cele edukacyjne i mogą obejmować szeroki zakres tematów, od historii i nauk społecznych po nauki ścisłe, przywództwo, a nawet rozwiązywanie konfliktów.

Edularpy w swojej najprostszej formie mogą być metodą, którą po przygotowaniu zazwyczaj łatwo wdrożyć na miejscu bez większych przygotowań. Materiały do gry często składają się z szablonu tekstowego (opisy ról, notatki, przebieg, instrukcje gry, identyfikatory itp.), uzupełnionego kilkoma (symbolicznymi) rekwizytami, takimi jak czapki, szaliki itp., oraz standardowymi materiałami moderatorskimi (kartki, taśma, flipchart itp.). Zazwyczaj są elastyczne przestrzennie, dzięki czemu można w nie grać niemal w każdym pomieszczeniu z krzesłami i stołami. W zależności od Waszego nastroju, koncepcje gier można wzbogacić o dodatkowe akcesoria – ale działają one równie dobrze bez nich.

Kluczowym aspektem edularpu jest to, że oferuje uczestnikom możliwość uczenia się poprzez doświadczenie, a nie tylko poprzez otrzymywanie informacji w tradycyjnym środowisku klasowym. Poprzez fizyczne wcielenie się w postać i uczestniczenie w historii lub rozwiązywaniu problemów, uczestnicy rozwijają głębsze zrozumienie materiału. To praktyczne podejście zachęca również do krytycznego myślenia, kreatywności i współpracy, ponieważ uczestnicy często muszą razem pracować, aby poruszać się po historii larpa. Scenariusze edularpów mogą różnić się złożonością – od prostych, gotowych do użycia scenariuszy po wymagające wielu przygotowań doświadczenia tworzone przez całe zespoły ludzi. Ponieważ są one często wykorzystywane przez edukatorów, gotowe do użycia wersje zyskują ostatnio coraz większą popularność, a wielu sięga po bezpłatne materiały do wydrukowania lub gotowe gry pudełkowe z przygotowanymi materiałami.



Larp Alchemy project material by Nausika

Listę użytecznych edularpów znajdziesz tutaj:
https://nausika.eu/games/
http://www.drama-games.de/game-collection/

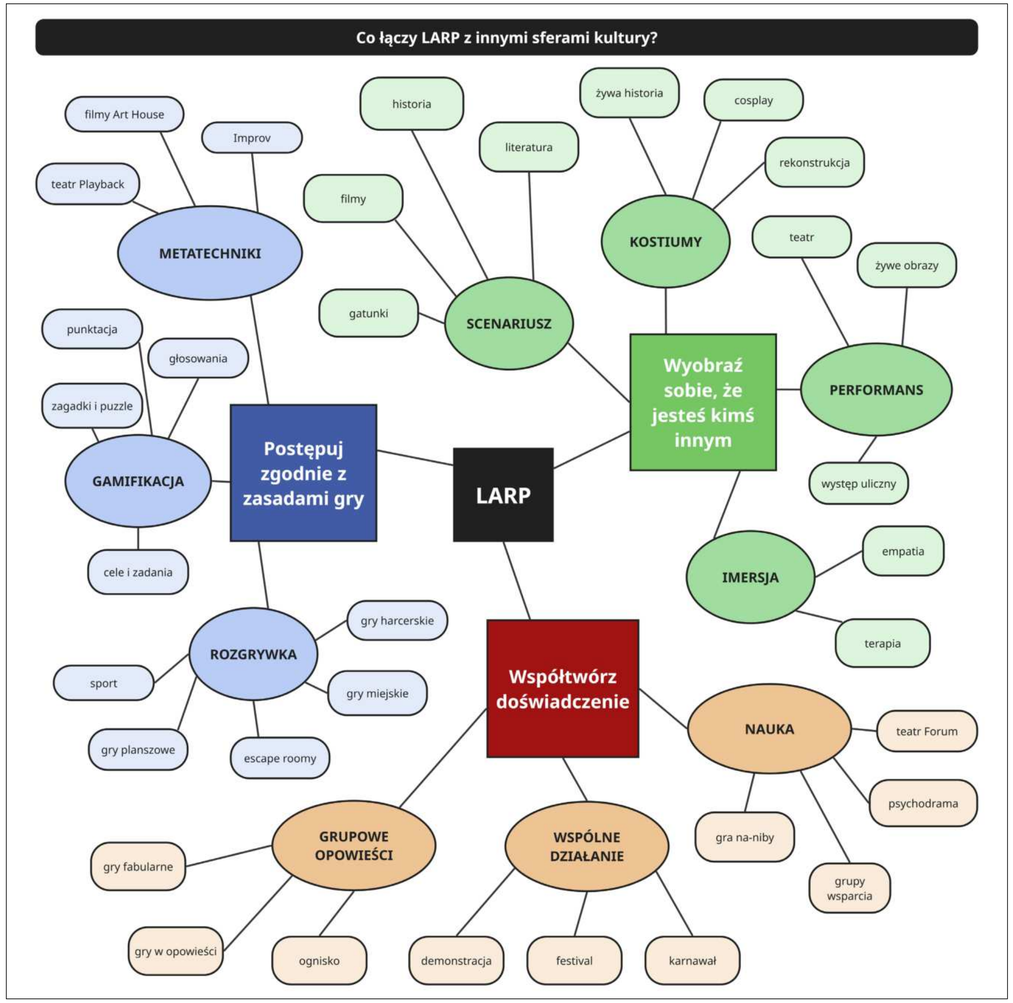
2. 2. Na początek – czym jest larp?

Jeśli niewiele wiecie o larpach, prawdopodobnie wyobrażacie sobie dorosłych, którzy w weekendy przebierają się za postacie fantasy, udają życie w średniowieczu i okładają się bezpiecznymi mieczami.

I rzeczywiście, są ludzie, którzy to robią – ale ten opis to tylko jedna strona medalu. Larp jest tak różnorodny i barwny, jak ludzie, którzy się w niego angażują, od wieczorów w tawernie w kostiumach po wielkie wydarzenia z udziałem 10 000 osób. Obejmuje niemal wszystkie gatunki znane z mediów – i istnieje larp niemal dla każdego dobrego serialu telewizyjnego. Ludzie wcielają się w śmieszne lub poważne role, cieszą się wspólnotą lub indywidualnie przesuwają swoje psychiczne i fizyczne granice – a inscenizacje wahają się od bardzo prostych do niezwykle rozbudowanych.

Ale zacznijmy od początku. Larp (często pisane też ‘LARP’) to akronim od Live Action Role Play (gra fabularna na żywo) i ma swoje korzenie w latach 80. jako adaptacje komiksów, serii fantasy i gier, takich jak Conan, przygody korespondencyjne i Dungeons and Dragons. Tymczasem to słowo przerosło już swój skrót i jest najczęściej używane jako samodzielne słowo („larp”).

Z zewnątrz larp jest przede wszystkim formą kulturalnej i artystycznej rozrywki, która często kojarzy się z teatrem (improwizacyjnym), ale pod względem elementów przypomina wiele innych zjawisk kulturowych. Na poniższej grafice spróbowaliśmy umieścić larpa w kontekście innych formatów i wydarzeń kulturalnych.



Wyróżniliśmy trzy typowe cechy larpa, które w połączeniu tworzą jego wyjątkową formę ekspresji:

- Wcielanie się w postacie lub role (wyobraź sobie, że jesteś kimś innym).
- Zbiór zasad ustalonych przed grą (trzymaj się reguł gry).
- Wspólne tworzenie doświadczenia (razem kreujcie to, co się dzieje).

Podstawowe elementy larpa i edularpa

Pobawmy się w udawanie...

Każdy larp zaczyna się od prostej chęci udawania kogoś innego – innej postaci, innego bytu, w innym świecie lub czasie. Postaci w scenariuszu, który jest tak fascynujący, że chcemy być jego częścią. Może dlatego, że interesuje nas ten świat lub temat, który może być inspirowany naszymi ulubionymi książkami, filmami, serialami lub grami RPG. Może dlatego, że LARP wrzuca nas w sytuacje, wyzwania lub konflikty, z którymi nie spotykamy się na co dzień i dopiero w grze zdajemy sobie sprawę, jak na nie reagujemy – i tym samym być może uczymy się czegoś nowego o sobie. Ale może to po prostu ucieczka z innymi kreatywnymi ludźmi od naszej męczącej lub nudnej codzienności…

Wspólne doświadczenie

Jednak ogólnie rzecz biorąc, edularp można opisać jako wspólną, improwizowaną grę, która koncentruje się na budowaniu doświadczenia, a nie na osiągnięciu celu.



Blackbox style of larp using lights and symbolic costumes for emotional experience. Rabka-Zdrój, Poland, Larp Alchemy project by Nausika

Jasne, oto tłumaczenie tego fragmentu o zasadach i bezpieczeństwie w larpach, skierowane do youth workerów:

Wspólnie ustalone zasady

Chociaż larp jest w większości improwizowany i wynika ze spontanicznych interakcji postaci, istnieje pewna ustalona struktura i związane z nią zasady, które są monitorowane przez zespół organizacyjny (jak również przez samych graczy) podczas gry. Dotyczy to miejsca i czasu gry, zasad empatycznego traktowania się nawzajem, bezpieczeństwa i możliwości wycofania się, uczciwości oraz ciągłego sprawdzania, czy sposób prezentowania sceny jest w porządku dla wszystkich zaangażowanych.

Techniki meta

Jako specjalna forma zasad, wiele scenariuszy wymaga wyjaśnienia technik meta, czyli napięcia między „zachowaniem w grze” a interpretacją tego zachowania przez osobę grającą postać lub spotykającą tę postać. W większości przypadków techniki meta reprezentują wydarzenia w grze, których nie można lub nie powinno się przedstawiać w prawdziwym życiu – na przykład magia lub intymne akty. Jeśli więc z góry zostanie wyjaśnione, że wypowiedzenie magicznego zaklęcia i rzucenie czerwoną piłką softballową jest techniką meta oznaczającą „magiczny ognisty pocisk”, to rzucający i zaczarowane postacie, a także obserwatorzy, mogą sobie wyobrazić, co zostało przedstawione i odpowiednio dostosować swoje działania. W bardziej kompaktowych larpach techniki meta są często wykorzystywane do projektowania gry lub jej przebiegu – na przykład można ustalić, że będą przeskoki czasowe, że historia będzie opowiadana od tyłu, że będą ograniczenia w komunikacji lub że należy wyobrazić sobie pomieszczenie w określony sposób.

Bez publiczności i scenariusza

Nie ma publiczności ani gotowego scenariusza, a nacisk kładziony jest na doświadczenie. Zanurzając się w innym świecie, gracz może doświadczyć różnych zasad, perspektyw i pomysłów.

Nacisk na mechanizmy bezpieczeństwa

Ważne jest, aby wspomnieć, że edularpy tworzą środowiska uważane za bezpieczne do eksperymentowania i niezwykle ważne jest, aby tak je traktować! Bezpieczne słowa i gesty są używane jako ogólne zabezpieczenie na wypadek pojawienia się trudnej sytuacji podczas gry, ale większość mistrzów gry kładzie nacisk na edukowanie samych graczy w zakresie środków bezpieczeństwa i sposobów zapewnienia bezpieczeństwa w grze. Ponieważ edularpy mogą dotykać potencjalnie drażliwych tematów, takich jak zdrowie psychiczne, migracja lub tolerancja, możliwe jest, że pojawią się emocje, których gracze nie będą się spodziewać, wchodząc do gry. Nie jest to powód do paniki – wejście w buty innej osoby jest często celem gry. Jednak WAŻNE JEST, aby wiedzieć, kiedy i jak radzić sobie z tymi sytuacjami w sposób, który nie tylko zapewni bezpieczeństwo graczom, ale także nie zepsuje immersji w grze.

Orki – i inne postacie „High Fantasy"

Larp czerpie inspirację z „Władcy Pierścieni", „Conana" i innych opowieści „High Fantasy" – i bądźmy szczerzy: średniowieczne larpy fantasy są nadal najczęściej granym scenariuszem i dla wielu graczy stanowią początek „kariery larpowej". Możecie więc spotkać rycerzy i chłopów na rekonstrukcjach historycznych lub wydarzeniach folklorystycznych; kostiumy i interakcje na żywo w teatrze lub grach miejskich – ale jeśli spotkacie orka, to prawdopodobnie będzie to larp (albo cosplay ;)).

Mówi się, że dzieci, które spotykają się i wchodzą w interakcje z orkami, elfami i innymi fantastycznymi stworzeniami, postrzegają świat jako cudowne miejsce. Łatwiej i taniej (mówiąc w roku 2025) spotkać androidy w larpie, które wyglądają jak prawdziwi ludzie, niż spotkać prawdziwych ludzi wyglądających jak androidy w prawdziwym życiu.

Larp – czy nie larp?

Larpy, a co za tym idzie edularpy, przybierają wiele różnych form. Codziennie wymyślane są nowe, a wielu twórców gier próbuje celowo wyjść poza ramy „tradycyjnego" larpa, wprowadzając na przykład elementy technologiczne, brak postaci lub określonego settingu, bawiąc się emocjami i tworzeniem gier, przekształcając grę w unikalną formę.

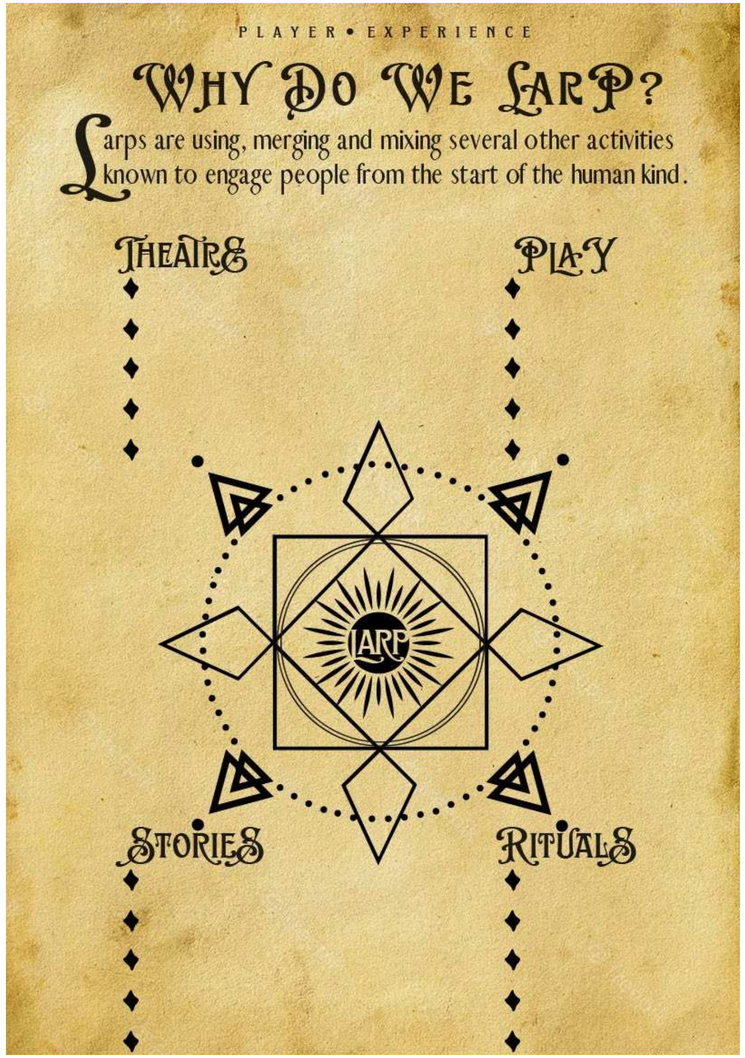
Od początku larpów w połowie lat 80. trwa dyskusja, czy każde „larpowate" interaktywne pojęcie gry powinno być nazywane „larpem" – czy to w celu zwiększenia znajomości terminu, czy też w celu znalezienia innej nazwy dla swojej indywidualnej koncepcji.



Taśma malarska do projektowania przestrzennego fikcyjnego świata w larpie

Motywacja osobista: Dlaczego ludzie grają w larp?

Larpowanie przyciąga ludzi z kilku powodów:



material from Nausika's "Larp Alchemy Training"

Wciągające Doświadczenie:
Larpowanie pozwala uczestnikom wejść w buty swoich postaci, oferując wciągające doświadczenie, które łączy opowiadanie historii, aktorstwo i aktywność fizyczną.

Kreatywność:
Zachęca do kreatywności w tworzeniu postaci, budowaniu świata i improwizacji. Uczestnicy mogą wyrażać siebie poprzez swoje postacie i scenariusze.

Wspólnota i Interakcje Społeczne:
Larpowanie buduje poczucie wspólnoty. Łączy ludzi, którzy dzielą podobne zainteresowania fantastyką, historią lub określonymi gatunkami, tworząc przyjaźnie i sieci społeczne.

Oderwanie od Rzeczywistości:
Wielu ludzi ceni sobie ucieczkę od codzienności, jaką oferuje larpowanie. Pozwala im odkrywać różne tożsamości i scenariusze w bezpiecznym środowisku.

Aktywność Fizyczna:
Wiele wydarzeń larpowych obejmuje wyzwania fizyczne, czy to poprzez symulacje walki, zadania, czy eksplorację, co przemawia do tych, którzy lubią aktywne uczestnictwo.

Rozwój Umiejętności:
Uczestnicy mogą rozwijać różne umiejętności, w tym pracę zespołową, rozwiązywanie problemów i improwizację. Niektórzy uczą się także praktycznych umiejętności, takich jak tworzenie kostiumów, rekwizytów czy walka sceniczna.

Opowiadanie Historii:
Larpowanie często opiera się na wspólnym opowiadaniu historii, gdzie uczestnicy wnoszą swój wkład w większą narrację. To wspólne tworzenie opowieści może być głęboko satysfakcjonujące – zwłaszcza gdy staje się „fan-fiction" ulubionych seriali, gier lub książek.

2. 3. Edularp - zagraj w grę, ucząc się!

Aby lepiej zrozumieć edularp, uzupełniając rozdział 2.1, w tym rozdziale przyjrzymy się konkretnym sposobom jego wykorzystania. Edularp jest formą nauki (podobną do innych form edukacji pozaformalnej), która, jak wykazano, poprawia zaangażowanie, utrwalanie wiedzy i umiejętności interpersonalne. Jest szczególnie popularny w środowiskach edukacyjnych, takich jak szkoły, uniwersytety, a nawet firmowe programy szkoleniowe, ponieważ wnosi element zabawy i ekscytacji do procesu uczenia się, jednocześnie przekazując istotne lekcje. Interaktywny charakter edularpu pozwala również na adaptacyjność – historia lub sytuacja mogą się zmieniać w zależności od decyzji i działań uczestników, czyniąc każde doświadczenie unikalnym.

Co się robi?

Krótkie, sceniczne gry fabularne wymagają niewielu materiałów i nie mają publiczności. Wszystkie role są odgrywane przez uczestników, a reżyser lub mistrz gry zajmuje się scenografią. Postacie i rodzaj gry fabularnej są omawiane podczas przygotowań do gry – po grze doświadczenia są dyskutowane i poddawane refleksji.

Pod względem treści odgrywana historia może być zarówno klasyczna, jak i eksperymentalna. To, czy gracie spójnymi postaciami w porządku chronologicznym, czy eksperymentujecie ze zmianami czasu, postaci lub miejsca, używając technik meta, zależy przede wszystkim od poruszanego tematu i projektu gry.

Intensywne doświadczenia w grze, holistyczne wcielanie się w role i powiązana z tematem refleksja tworzą angażującą metodę edukacyjną, która przynosi długotrwałe efekty uczenia się. Złożone tematy społeczne lub polityczne, takie jak międzykulturowość, prawicowy ekstremizm, migracja, bullying czy choroby psychiczne, stają się emocjonalnie namacalne, a tym samym osobiste.

Film o metodzie: http://www.drama-games.de/pictures-and-videos/drama-game-video/



Improvised larp created by the participants and played in the whole building on the same day. Rabka-Zdrój, Poland, Larp Alchemy project by Nausika

Czas trwania

Edularpy mogą się znacznie różnić pod względem zakresu, zaplecza i czasu trwania. W większości przypadków edularpy to krótkie gry fabularne (zazwyczaj trwające od 2 do 5 godzin), które umożliwiają emocjonalne zbliżenie się do (politycznych) tematów. W przeciwieństwie do pokrewnych typów gier (Mini-LARP, Chamber-Larp, Freeform-Larp czy Interactive Drama), w edularpach nacisk kładziony jest na jasno sformułowany cel lub temat edukacyjny. Koncepcje edularpów na większą skalę trwają kilka dni, porównywalnie do szkolenia edukacyjnego, zazwyczaj w weekend. W takim przypadku piątkowe popołudnie i wieczór zwykle poświęca się na przygotowanie gry i przeprowadzenie warsztatów, które przygotowują graczy do podstawowego nastroju i tonu gry („kalibracja”) oraz na ćwiczenie podstawowych zasad. Piątkowy wieczór i sobota to czas na grę fabularną, a na koniec, niedzielny poranek jest zarezerwowany na refleksję i ocenę gry. Tutaj czasy gry wynoszące 10 godzin dziennie lub więcej nie są rzadkością – chociaż zwykle przewidziane są przerwy lub możliwość opuszczenia na chwilę settingu gry i powrotu do niego później.

Intencje / podejście edukacyjne

Edularp to metoda, która w swojej najprostszej formie może być wdrożona bez większych przygotowań, a mimo to jest wysoce efektywna. Poprzez wcielanie się w role w środowisku opartym na konflikcie, uczestnicy są emocjonalnie „wrzucani" w dany temat i muszą podejmować decyzje dla swojej postaci w oparciu o własne doświadczenia. Skutki tych decyzji często można doświadczyć w trakcie gry i są one omawiane najpóźniej podczas ewaluacji po grze.

Edularpy oferują uczestnikom alibi do zaangażowania się w perspektywy lub postacie i zasadniczo „pozwolenie" na wypróbowanie alternatywnych zachowań i perspektyw w ramach gry. W swoim wymiarze emocjonalnym stanowią „indywidualne" badanie tematów, co czyni je osobiście znaczącymi dla uczestników i tym samym generuje wewnętrznie motywowane procesy uczenia się. Wreszcie, reprezentują atrakcyjne wspólne doświadczenie, które z jednej strony sprzyja procesom grupowym, a z drugiej strony generuje wspólny język wizualny, do którego można się odwoływać w dalszym procesie refleksji.

Edularpy są dobrym sposobem na rozpoczęcie dłuższych procesów edukacyjnych, ponieważ często rzucają światło na reprezentatywne, emocjonalne aspekty szerszego tematu i, ze względu na swoją kontrowersyjną strukturę, stanowią dobrą podstawę dla różnych perspektyw.

Realizacja

Podstawowe założenia

Zagranie w edularpa często przypomina wyruszenie w emocjonującą podróż z niepewnym zakończeniem. Ta podstawowa sytuacja rodzi kilka fundamentalnych konsekwencji. Udział w grze powinien być dobrowolny i oparty na współpracy, aby zapewnić kooperację i otwartość. Tylko z takim nastawieniem rozpoczyna się „podróż" – zmuszanie ludzi do gry lub posiadanie „widzów" stanowi czynniki niepewności, których można i należy unikać. Ponieważ wkracza się na nieznane terytorium, należy jak najjaśniej określić, co dzieje się w grze, jakie są zasady i jakie są granice gry, a także jakie są mechanizmy bezpieczeństwa lub wycofania się. Od początku powinno być jasne, że przygotowanie, gra i ewaluacja są częścią procesu i metody, a od uczestników oczekuje się obecności na wszystkich etapach. Ogólnie rzecz biorąc, należy położyć duży nacisk na bezpieczeństwo i dobre samopoczucie, aby dać graczom jak największe poczucie bezpieczeństwa, tak aby mogli w pełni zaangażować się w grę.

Rola mistrza gry

Oczywiście, mistrzowie gry są po to, aby wyjaśniać zasady i mechanikę gry – ale przede wszystkim, aby dbać o bezpieczeństwo graczy. Oprócz wspomnianego wyżej wprowadzenia, oznacza to reagowanie na uczestników, pomaganie im wczuć się w role lub settingi oraz świadomość ich granic. Ludzie są różni i różnie intensywnie odbierają emocjonalnie skonstruowane sytuacje. Mistrz gry powinien zatem obserwować, czy inni gracze nie czują się przytłoczeni, a jeśli tak, próbować łagodzić, rozwiązywać lub przerywać te sytuacje. Powinno być jasne, że każdy może w dowolnym momencie przerwać grę lub z niej wyjść – niemniej jednak zdarzają się sytuacje, w których poczucie przytłoczenia przeważa nad tymi opcjami i aktorzy nie są w stanie działać („zamrożenie"). Mistrz gry powinien być partnerem graczy i ich wsparciem, aby uczestnicy mieli bezpieczną przestrzeń do testowania siebie.

Przy tym należy również zwrócić uwagę na pozycje władzy – mistrz gry zajmuje silną pozycję ze względu na swoją funkcję. Dlatego powinien unikać łączenia tej pozycji z odgrywaniem potężnych postaci, zwłaszcza podczas pracy z młodzieżą, aby uniknąć poczucia przytłoczenia.

Struktura

W swojej podstawowej strukturze istnieją trzy mechanizmy gry, które napędzają grę ról: konflikt między postaciami, którego intensywność wzrasta, kształtująca grę historia, która scenicznie napędza rozwój, lub zasada gry, która dominuje przebieg gry.

Jednym ze środków stylistycznych często stosowanych, zwłaszcza w krótszych, bardziej skompresowanych formach edularpu, jest technika meta, czyli obszar napięcia wynikający z relacji między postacią a osobą ją grającą. Może to być na przykład „monolog wewnętrzny”: aktorka grająca postać wypowiada na głos to, co jej postać „myśli” (zgodnie z wcześniej ustalonymi zasadami, np. po dwóch klaśnięciach). Inni aktorzy słyszą, co mówi gracz, ale nie jej postać. Niemniej jednak, po „monologu wewnętrznym”, aktorzy mogą „nagle” skupić się na interakcji z „myślącą” postacią, zmieniając w ten sposób cały scenariusz. Różnorodność istniejących technik meta pozwala wpływać na przestrzeń, interakcje między postaciami lub sekwencję wydarzeń, w zależności od intencji gry.

Edukacja w angażującym środowisku zabawy

Edularp składa się z przygotowania, (odgrywania) ról i ewaluacji. Efekty edukacyjne często pojawiają się podczas ewaluacji. Scenariusz przedstawia różne postawy, które, ucieleśnione przez postacie, ścierają się i są traktowane w kontrowersyjny sposób. Gra wymaga działania lub zajęcia stanowiska, które zazwyczaj odbywa się „instynktownie”. Dopiero retrospektywnie, w między-postaciowym przeglądzie zachowań i motywów postaci oraz aktorów, może nastąpić refleksja lub ocena danego zachowania. Czasami aspekty centralnych pytań lub celów dramy stają się jasne podczas projektowania postaci lub w trakcie gry i emocjonalnie dotykają uczestników. Jednak nawet w tych przypadkach ewaluacja pomaga uczestnikom umieścić swoje emocje i wrażenia w szerszym kontekście i dostarcza narzędzi do oceny własnych działań.



Debriefing session after larp game using cards and objects to bring back memories and feelings. Rabka-Zdrój, Poland, Larp Alchemy project by Nausika

Licencja CC, podziękowania i opinie

W duchu „Caring is sharing” (gdy o kogoś się troszczymy, to się z nim dzielimy), instrukcje do większości edularpów, w które można grać wielokrotnie, znajdziecie na licencji CC (Creative Commons). Chodzi o to, że dobrze zaprojektowane gry inspirują do myślenia o „lepszym świecie”. Często zachęcają innych autorów do tworzenia nowych, wartościowych gier, którymi można się dzielić. Dlatego zachęcamy Was do korzystania z tych gier i udostępniania ich w celach edukacyjnych – pamiętajcie jednak o szacunku i uprzejmości, wymieniając autorów. Fajnie byłoby też podzielić się z nimi swoimi wrażeniami po grze. W końcu uznanie i dzielenie się pomysłami na gry to często jedyna nagroda dla autorów za ich kreatywną pracę.

Refleksja / Podsumowanie / Debriefing

Organizatorzy mają wiele metod, aby podsumować wydarzenia z gry. To metody znane z innych sytuacji, które można dopasować do celu gry (krótsza czy dłuższa, formalna czy nieformalna itp.).

Pamiętajcie jednak, że edularpy wywołują silne emocje. Dlatego pierwszym krokiem po grze powinno być stworzenie przestrzeni, w której uczestnicy mogą „uwolnić” te emocje. To może być bezpośrednie omówienie sytuacji z gry („Dlaczego mi to powiedziałeś?”, „Myślałem, że w swojej roli byłeś okropny!”) albo podzielenie się pierwszymi, surowymi emocjami („Teraz czuję się źle – a ty?”). Ta faza jest bardzo nieformalna, może to być na przykład „wyjście na chwilę na zewnątrz”, ale jest kluczowa dla całego procesu. Istnieje kilka technik „opuszczania” swojej postaci. Im silniejsze emocje w grze, tym bardziej rozbudowane i mocne powinny być te metody (np. wspólne „zakopanie” postaci w wykopanym dole). Uwolnienie emocji to pierwszy krok do refleksji.

Dopiero potem zaczyna się bardziej formalna część refleksji, prowadzona przez lidera gry lub dodatkowych facilitatorów. Można zacząć na przykład od rundy „Jak się czujecie?”, w której można wyrazić pierwsze, „nieprzefiltrowane” emocje. Następnie można omówić różne aspekty gry, które są ważne z punktu widzenia celów.

Trzecia część refleksji powinna idealnie pomóc uczestnikom połączyć doświadczenie z gry z ich codziennym życiem. Jak realistyczne były aspekty gry? Czy dostrzegają jakieś podobieństwa do własnego życia? Mając na uwadze doświadczenie i refleksję nad scenami z gry: gdzie w przyszłości mają szansę przemyśleć lub zmienić swoje zachowanie? W przypadku dłuższych warsztatów można też wspólnie podjąć konkretne kroki w kierunku zmian społecznych.

2. 4. Kiedy larp staje się edukacyjny?

Cele edukacyjne

Wydaje się jasne, że edularp oznacza „larp w edukacji” i że ramy edukacyjne są zaprojektowane w tym celu, podczas gdy larp jest przede wszystkim grany „dla zabawy”, jako forma spędzania wolnego czasu. Jednak na podstawie naszych praktycznych doświadczeń widzimy, że ta jasność łatwo się zaciera, gdy na projektach i seminariach, których celem jest uchwycenie edularpu jako metodologii edukacyjnej, spotykają się prawdziwi edukatorzy i larperzy. Larpy, które nie zostały zaprojektowane jako edularpy, są wykorzystywane w szkoleniach edukacyjnych, a larpy, które miały być edukacyjne, są wykorzystywane do zabawy… jak więc możemy stwierdzić, czy dana gra jest edukacyjna?



Blackbox style of larp using lights and symbolic costumes for emotional experience. Rabka-Zdrój, Poland, Larp Alchemy project by Nausika

Zamiast podawać ustaloną definicję, przyjrzyjmy się różnym strukturom edularpów pod kątem TREŚCI, KONTEKSTU i POSTAWY.

TREŚĆ

Jeśli spojrzymy na TREŚĆ, to gry edularp to scenariusze przeznaczone do celów edukacyjnych lub szkoleniowych. Dlatego ich treść jest zwykle zorganizowana w jeden z następujących sposobów:

- Narracja gry jest powiązana ze zwykłymi przedmiotami edukacyjnymi. Na przykład, gdy gracze odegrają koronację Karola Wielkiego, poznają średniowieczną historię Francji (tak jak pojawia się w szkolnych podręcznikach do historii).
- Aby sprostać wyzwaniom scenariusza, należy się nauczyć przedmiotu edukacji. Na przykład gracze mogą otworzyć magiczną skrzynię ze skarbami tylko wtedy, gdy umieścili liść dębu na magicznym zamku (a więc potrzebują wiedzy o lesie).
- Uczestnicy muszą zaangażować się w nieznane role w obszarach konfliktów społecznych lub politycznych, aby poszerzyć swoje perspektywy i całościowo doświadczyć tego typu konfliktów. Ta forma doświadczenia jest przetwarzana i oceniana w późniejszych refleksjach po grze.
- Uczestnicy muszą zmierzyć się z tematem edukacji, ponieważ będą gospodarzami larpa - więc zostali o tym poinformowani jako projektanci gier, co niesie ze sobą wewnętrzną motywację.
- Kompetencje rozwijane poprzez zabawę są wyraźnie wymienione w znanym organizatorom scenariuszu i powiązanym z szerszymi ramami edukacyjnymi (m.in. Europejskie Cele Młodzieżowe), który jest obsługiwany przez Programu Erasmus+ oraz 152 projekty, w których jednym z narzędzi dydaktycznych był edularp).
- Ramy larpa zostały zaprojektowane jako pole doświadczeń ze szczególnym zainteresowaniem dla specjalnej grupy docelowej, aby zachęcić do wzajemnego i samodzielnego uczenia się. Na przykład nauka specjalnych umiejętności rzemieślniczych podczas obozu larpowego.

Jako praktycy wiemy również, że istnieją obszary pokrywające się z innymi koncepcjami i formatami uczenia się, których nie można jednoznacznie sklasyfikować:

- Wiele gier, które nie zostały zaprojektowane z myślą o celach edukacyjnych, ma faktycznie zastosowanie w edukacji, m.in. podczas obozów letnich lub szkoleń facylitacyjnych wspierających fazy grupowe lub budowanie zespołu.
- Poszczególne gry lub programy edukacyjne mogą zawierać tylko niektóre elementy larpa (np. wcielanie się w postacie lub tworzenie fikcyjnego świata), nie będąc jednak pełnoprawną grą larpową.

KONTEKST

Jeśli spróbujemy zdefiniować to poprzez KONTEKST, to grami edularpowymi są te gry, które znajdują zastosowanie w kontekście edukacyjnym. Najczęstszą typologią edukacji jest edukacja FORMALNA, NIEFORMALNA i POZAFORMALNA, uważamy, że jest ona przydatna również w rozumieniu edularp (CZYTAJ WIĘCEJ o typologii dobrze przygotowanego artykułu w Wikipedii, zobacz także cytaty do rozszerzonej bibliografii).

1. Edukacja formalna

„Edukacja formalna odbywa się w ramach ustrukturyzowanych ram instytucjonalnych, zazwyczaj w porządku chronologicznym i hierarchicznym”. (Wikipedia)

Gry larpowe mogą być realizowane w ramach formalnego programu nauczania w placówkach oświatowych głównego nurtu: podczas lekcji szkolnych, seminariów uniwersyteckich lub szkoleń zawodowych dla dorosłych. W tym kontekście najbardziej prawdopodobnymi scenariuszami są te, które są otwarcie zaprojektowane jako edukacyjne, ale widzieliśmy też larpy inne niż edukacyjne, które z powodzeniem rozgrywano w murach edukacyjnych, więc nie ograniczajcie się! Największym wyzwaniem w tym kontekście jest fakt, że udział w jednostkach edukacyjnych rzadko kiedy jest dobrowolny – co z kolei jest jednym z podstawowych warunków larpa.

2. Edukacja pozaformalna

Edukacja pozaformalna i nieformalna odbywa się poza formalnym systemem szkolnictwa, a edukacja pozaformalna pełni rolę środka. Podobnie jak edukacja formalna, edukacja pozaformalna jest zorganizowana, systematyczna i prowadzona w jasnym celu, co widać w działaniach takich jak korepetycje, zajęcia fitness i udział w ruchu harcerskim. (Wikipedia)

Gry larpowe mogą być realizowane w ramach edukacji nieformalnej prowadzonej przez mniejsze instytucje: podczas wieczornych zajęć pozaszkolnych i warsztatów, obozów letnich, wymian młodzieżowych, szkoleń międzynarodowych. Istnieją również możliwości edukacji pozaformalnej w ramach struktur formalnych w formie dni projektowych lub wycieczek, zajęć całodniowych lub poza regularnymi lekcjami. W tym kontekście stosuje się zarówno scenariusze larpowe „edu”, jak i nie „edu”. Czasami gry, które miały służyć zabawie lub sztuce, sprytnie włącza się do dłuższych programów edukacyjnych, albo jako część kilkudniowych intensywnych programów (np. larp polityczny w ramach tygodniowej wymiany młodzieży na temat europejskiej demokracji), albo jako regularny cykl pojedynczych wydarzeń (np. licealny klub teatralny, który co miesiąc gra jedną grę larpową z tymi samymi uczestnikami).

3. Edukacja nieformalna

Edukacja nieformalna odbywa się w sposób niesystematyczny poprzez codzienne doświadczenia i kontakt ze środowiskiem. W odróżnieniu od edukacji formalnej i pozaformalnej zazwyczaj nie ma wyznaczonej osoby odpowiedzialnej za nauczanie. Edukacja nieformalna toczy się w różnych miejscach i sytuacjach przez całe życie, często spontanicznie, np. dzieci uczą się swojego pierwszego języka od rodziców lub poszczególne osoby doskonalą umiejętności gotowania poprzez wspólne przygotowywanie potraw. (Wikipedia)

Typowe gry larpowe (nie „edu”) organizowane są poza kontekstem edukacyjnym i instytucjami - jako imprezy prywatne, komercyjne zajęcia rekreacyjne (larpy zamkowe) lub podczas festiwali larpowych dla społeczności larpowej nerdów. Z drugiej strony, wielu dorosłych graczy dołącza do gier larpowych, aby się czegoś nauczyć, nawet jeśli wydaje się to bardzo osobiste i. np. jak walczyć bezpieczną bronią średniowieczną lub jak pewnie flirtować z dziewczynami i chłopcami. Sprawność fizyczna i pewność siebie to tak naprawdę kompetencje (umiejętności miękkie), które dorośli ludzie chcą rozwijać w nieformalnym procesie uczenia się przez całe życie. Z pedagogicznego punktu widzenia wolelibyśmy nazwać to uczeniem się „przypadkowym”, niż „edukacyjnym”, ponieważ procesy „edukacyjne” przebiegałyby zgodnie z zaplanowanymi, ustrukturyzowanymi i znaczącymi metodami, aby promować rozwój osobisty i pewność siebie. Granica między „nieformalną edukacją” a „nieedukacyjną” jest jednak trudna. Różnica polega na osobistym podejściu: jeśli jedna osoba chce dołączyć do gry larpowej dla rozrywki, może to zrobić, ale inna osoba może dołączyć do gry larpowej dla rozwoju osobistego i ona również może to zrobić. Obaj gracze będą grać w tę samą grę i zachowywać się podobnie, to tylko w ich głowach, czy się uczą, czy nie.

POSTAWA

Wracając do początku naszych rozważań: edularpy są projektowane lub przeprowadzane w konkretnym celu. To, czy w daną grę gra się dla czystej zabawy, czy z myślą o celu edukacyjnym, zależy w dużej mierze od nastawienia projektantów, graczy i instruktorów. Zakładając, że przekazywanie treści edukacyjnych nie jest jedynie transferem zgromadzonej wiedzy, który można przenieść jeden do jednego, sukces procesów uczenia się zależy od wielu różnych czynników. Idealnie, edularp jest taką aranżacją uczenia się, która oferuje jak najwięcej możliwości podejścia do konkretnego tematu poprzez dekoracje, historię, interakcje, postacie i setting – a także poprzez wspólną ewaluację doświadczeń.

Dla facilitatorów edularpu, wdrożenie „edularpu” wymaga postawy chęci wprowadzenia pewnych treści i napięć społecznych w określonych ramach do dyskusji i negocjacji, aby umożliwić uczestnikom rozwój w ten sposób i przetestowanie własnych opcji działania. Aby to zrobić, konieczna jest znajomość edularpu i jego grupy docelowej, ale także sformułowanie celu, który ma zostać osiągnięty poprzez larp – oraz ciągłe weryfikowanie tego celu i dostosowywanie go w razie potrzeby.

Kilka dodatkowych przemyśleń:

- Dla uczących się korzystne byłoby, gdyby scenariusze gier zawierały dobrze rozwinięte części briefingu i debriefingu, które zapewniają wprowadzenie i omówienie programu nauczania.

- Dla nauczycieli i ich instytucji korzystne byłoby, gdyby scenariusze były bezpośrednio powiązane z oficjalnym programem nauczania, tak aby granie w grę mogło być formalnie uzasadnione jako rozwijanie konkretnej wiedzy lub umiejętności z oficjalnego programu.

- Ponieważ większość scenariuszy larpowych publikowana jest nie jako książki czy pudełka z grami, ale jako materiały do wydrukowania online, nauczycielom będzie znacznie łatwiej, jeśli scenariusze będą zawierały jasne, krok po kroku instrukcje dla facilitatorów (wielu wysokiej jakości scenariuszy larpowych ich nie posiada) i będą edytowane w formacie, który ułatwia praktyczne drukowanie na drukarkach domowych lub biurowych.

- Nigdy nie skracajcie czasu przeznaczonego na briefing (wprowadzenie do gry) i debriefing (podsumowanie, refelksja), zawsze dajcie graczom czas na rozmowę i refleksję nad ich doświadczeniem.

- Jeśli to możliwe, wyznaczcie osobę odpowiedzialną za bezpieczeństwo – kogoś z zespołu edukatorów, kto będzie siedział poza grą i będzie dostępny dla każdego gracza, który poczuje się nieswojo (z jakiegokolwiek powodu) i będzie chciał na jakiś czas opuścić grę i z kimś o tym porozmawiać. Bez oceniania, po prostu bądźcie, słuchajcie i rozmawiajcie, nie musicie być psychologami, aby pełnić rolę osoby dbającej o bezpieczeństwo.

Korzyści z używania larpów w edukacji

- Gracze rozwijają umiejętności miękkie i kompetencje społeczne, w tym metaumiejętności, takie jak zdolność adaptacji, empatia i umiejętność uczenia się. (CZYTAJ WIĘCEJ o kompetencjach zdobytych dzięki larpowi w badaniach Zbigniewa Janczukowicza w ramach projektu Larp Alchemy).

- Spojrzenie na świat z punktu widzenia wielu fikcyjnych postaci otwiera zrozumienie złożoności świata i różnorodnych perspektyw różnych grup społecznych.

- Przejście przez doświadczenie emocjonalne pomaga zapamiętać treści nauczania i otwiera graczy na możliwą długoterminową zmianę postaw i nawyków.

- Testowanie własnych działań w formie modelowego uczenia się w bezpiecznym środowisku (bez ewentualnych negatywnych konsekwencji) pozwala działać z pewnością i determinacją w podobnych, rzeczywistych sytuacjach.

- Eksperymentowanie z różnymi emocjami i motywacjami odgrywanych postaci pozwala na świadomą pracę nad rozwojem osobistym i samorozumieniem, w tym w obszarach takich jak lęki, resentymenty czy tożsamość płciowa.

Słabe strony larpów w edukacji

- Każda gra może wymagać od facilitatora więcej przygotowania niż standardowa lekcja w szkole lub na uniwersytecie. Może to obejmować drukowanie kolorowych materiałów i wycinanie wielu kartek, studiowanie długich instrukcji do gry, zapamiętywanie, mentalne przygotowanie się do improwizacji i aktorstwa. Ponadto niektóre gry wymagają fizycznych kostiumów lub scenografii, które dobrze wyglądają na zdjęciach, ale pochłaniają mnóstwo czasu i pieniędzy na przygotowanie.

- Istnieje ryzyko negatywnego „efektu przeniesienia” – gracze przenoszą emocje z poziomu postaci (w grze) na poziom graczy (poza grą). Organizatorzy powinni o to zadbać, ale i tak się zdarza. Niezajęcie się tym może prowadzić do konfliktów i tworzenia nowych wrogów, a im mniej się o tym mówi podczas samej gry, tym gorzej.

- Potencjał nadużyć lub (niezamierzonego) wywołania traumy – chociaż edularp może być potężną metodą, która wzmacnia ludzi, pokazuje im nowe perspektywy i pomaga im rozwijać się w niezależne i dojrzałe jednostki, równie łatwo może zostać nadużyty, na przykład jeśli nie ma możliwości krytycznego kwestionowania instruktorów lub treści, albo wyjścia z gry w dowolnym momencie. W połączeniu ze strukturami narracyjnymi, które gloryfikują uległość, konformizm i posłuszeństwo wobec systemów autorytarnych, larp mógłby być również metodą promującą brak wolności i niezależności.

- Odgrywanie ról wyciąga graczy ze strefy komfortu, co może powodować poczucie niezręczności lub zażenowania, zwłaszcza jeśli facilitator nie zna wcześniej graczy i nie ma między nimi początkowego poziomu zaufania. W końcu, dlaczego mieliby chodzić i emocjonalnie rozmawiać jako fikcyjne postacie, skoro mogliby po prostu pasywnie siedzieć w pokoju bez ryzyka ośmieszenia się przed grupą?

3

Koncepcje Edularpów

3. 1. Pojęcia dotyczące ochrony środowiska i zmian klimatycznych

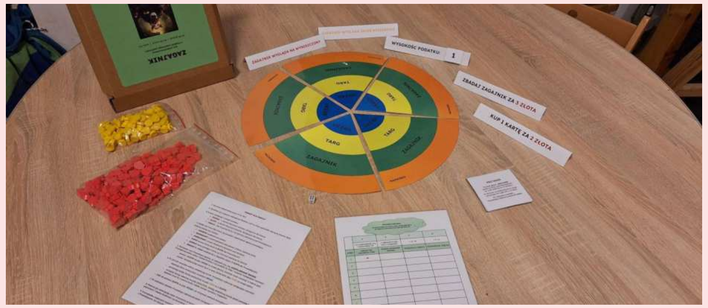
świński gaj



Chodzona gra planszowa o tragedii dobra wspólnego

10-20 graczy | wiek 13+ | 45-90 minut

W tej grze uczestnicy wcielają się w role 5 rodzin lokalnych rolników, które korzystają z publicznego zagajnika, aby karmić swoje świnie. Każda rodzina chce wygrać, stając się bogata, ale ograniczona ilość wspólnych zasobów może sprawić, że wszyscy razem przegrają, jeśli będą eksploatować zasoby w sposób niezrównoważony. Zrozumienie modeli ekonomicznych stojących za zmianami klimatu jest kluczowe, a ta gra koncentruje się szczególnie na zjawisku zwanym „Tragedią Wspólnego Pastwiska” – sytuacji, w której jednostki mające dostęp do publicznego zasobu (zwanego też dobrem wspólnym) działają w swoim własnym interesie i tym samym ostatecznie wyczerpują ten zasób. Ludzie mają tendencję do dążenia do krótkoterminowych zysków, niezależnie od tego, czy osiągnęliby więcej w dłuższej perspektywie dzięki rozważnemu i oszczędnemu korzystaniu z dobra wspólnego. Zbyt często widzimy przykłady tego zjawiska, od nadmiernej wycinki lasów po przełowienie ryb, fast fashion i paliwa kopalne.



Gra osiąga swój cel, stawiając graczy w sytuacji, w której dążąc do wyższych zysków, niemal na pewno doprowadzą do wyczerpania publicznego zasobu zagajnika. Ponadto ta gra ma na celu motywowanie do współpracy, efektywnej komunikacji i odpowiedzialności za różnego rodzaju dobra wspólne na poziomie lokalnym, krajowym i globalnym, a także wspiera Cel 12 Agendy ONZ 2030 „Odpowiedzialna konsumpcja i produkcja”.



Gra była prowadzona setki razy w szkołach, na konwentach i innych wydarzeniach w wielu krajach i jest wykorzystywana przez wiele instytucji.

Pod względem dostępności wymaga drukarki i dwóch rodzajów żetonów, jednych reprezentujących świnie, a drugich pieniądze. Wszystkie materiały do wydrukowania są dostępne online za darmo. Wymaga jednego, a najlepiej dwóch facilitatorów.

Instrukcję i materiały do gry znajdziesz na stronie Nausiki Tutaj.

PERSPEKTYWY KLIMATYCZNE



GRA DYPLOMATYCZNA O ZMIANACH KLIMATYCZNYCH

10-35 graczy | wiek 13+ | 45-120 minut

Dyplomaci z krajów całego świata zbierają się na szczycie klimatycznym w 2050 roku. Lokalne interesy poszczególnych krajów kolidują z globalnym celem, jakim jest ochrona planety. Gra zadaje pytania dotyczące świata polityki międzynarodowej i tego, jak kształtuje ona nasze otoczenie. Perspektywy Klimatyczne w edukacyjnej grze typu LARP (ang. live-action role-playing) przeznaczonej dla szkół, uczniów, aktywistów i decydentów.

- Zwiększa świadomość klimatyczną i uczy o zrównoważonym rozwoju w kontekście ekologicznym, gospodarczym i obywatelskim.
- Motywuje indywidualną i systemową zmianę postaw i zachowań wobec działań klimatycznych.
- Wzmacnia krytyczne myślenie i odporność na manipulację medialną.
- Zaprojektowany na podstawie przyszłych prognoz ekspertów IPCC.

W tej grze gracze wcielają się w dyplomatów z całego świata, którzy przekonują, kłócą się i głosują, w sprawie których spraw wymagających wsparcia finansowego należy nadać priorytet i otrzymać ograniczone fundusze. Jest to ważny aspekt gry, ponieważ podejmowanie decyzji i ustalanie, co należy traktować priorytetowo, to coś, z czym wszyscy będziemy musieli się pogodzić w nadchodzących latach.

Dając każdemu krajowi sprzeczne interesy, ukazuje złożony splot sił, które skłaniają kraje do działania w określony (często szkodliwy) sposób. Ponadto ten sprzeczny splot priorytetów powoduje polityczny impas dla wielu działań klimatycznych, ponieważ każdy kraj forsuje priorytety, które przyniosą więcej korzyści, wzbogacą i ocalą jego własnych obywateli.

Gra składa się z trzech rund głosowania, z otwartymi i ustrukturyzowanymi rozmowami pomiędzy nimi, aby dać graczom miejsce na ćwiczenie zarówno retoryki, jak i bardziej intymnych rozmów jeden na jednego i opracowywania strategii.



Instrukcję i materiały do gry znajdziesz na stronie Nausiki Tutaj.

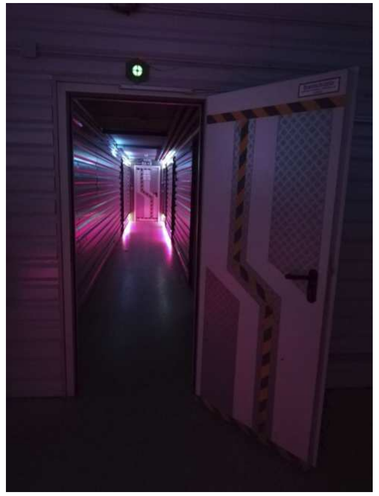
Do wyprodukowania wszystkich materiałów wystarczy domowa drukarka, a do jej obsługi wystarczy jeden facylitator, zalecane są dwa.

3.2. Pojęcia dotyczące rozwoju technicznego i komunikacji

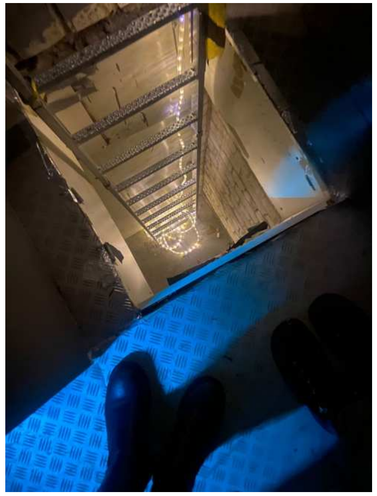
Tworzenie środowisk gier edukacyjnych: Statek kosmiczny

Wychodząc z założenia, że innowacyjne projekty edukacji pozaformalnej potrzebują atrakcyjnej przestrzeni edukacyjnej i konkurują z innymi atrakcyjnymi formami spędzania wolnego czasu, Waldritter wynajął dawny dom towarowy w Herten (Niemcy) i przekształcił go w edukacyjny statek kosmiczny.

Wielofunkcyjne sale z dużą ilością dekoracji i elastycznym wyposażeniem technicznym umożliwiają realizację interaktywnych koncepcji edularp, w których można osobiście urzeczywistnić konflikty społeczne. Podczas warsztatów można było wypróbować i wykorzystać różne możliwości techniczne (patrz 5.1).







W edularpach staramy się znaleźć reprezentacje rzeczywistych relacji władzy i struktur uczestnictwa, których można doświadczyć w grze, aby po grze zastanowić się nad doświadczeniami w tych strukturach, zwłaszcza w odniesieniu do przywilejów i struktur władzy w świecie rzeczywistym.

Oto kilka podejść do wykorzystania (technicznego) scenariusza kosmicznego do stworzenia określonych efektów gry:

Pokoje i przestrzenie

O użytkowaniu pomieszczeń decydują nie tylko kwestie organizacyjne; w większości przypadków bardzo ważne jest, kto ma „kontrolę” lub dostęp do niektórych pomieszczeń i jak często: Czy masz pokój „prywatny”? Wtedy możesz mieć zadanie specjalne (mostek, maszynownia, stanowisko medyczne) lub specjalne stanowisko (kapitan, inżynier statku) - w każdym razie ten dostęp oznacza szczególne przywileje w porównaniu z ludźmi w ciasnych kwaterach załogi lub bez stałego miejsca pracy. W niektórych scenariuszach piętra reprezentują określone przynależności społeczne – na górze kontakt z klientem, następnie kwestie techniczne, a na dole konserwacja i roboty. Odpowiada to również pewnym poziomom społecznym, które również mają związek z reputacją i doświadczeniem i szybko prowadzą do konfliktów w grze. Mając ponad 20 pokoi na trzech piętrach, można w ten sposób kreować napięcia społeczne. W połączeniu ze światłem (jasnym czy ciemnym?) i dźwiękami (odgłosami natury czy szumem maszyn?) tych obszarów konfliktu można doświadczyć fizycznie.

Co więcej, umeblowanie i umiejętne przestrzenne rozmieszczenie obiektów może zostać wykorzystane do stworzenia stref, w których ludzie albo lubią spędzać czas, albo nie lubią go spędzać i wykorzystywać je do celowych konfrontacji w grze.

Komunikacja

W ramach scenariusza gry gracze mogą komunikować się za pośrednictwem terminali tekstowych, które można znaleźć w prawie każdym pokoju, lub za pośrednictwem telefonów rozmieszczonych centralnie na korytarzach. Dodatkowo istnieje możliwość „zablokowania” niektórych drzwi, korytarzy czy obszarów poprzez zmianę świateł ostrzegawczych na drzwiach z zielonego na czerwony (oczywiście ze względów bezpieczeństwa nikt nie jest tak naprawdę zamknięty, tzn. drzwi są zamknięte „w grze” i otwarte „w prawdziwym życiu”). Co więcej, oświetleniem w każdym pomieszczeniu można sterować indywidualnie, dzięki czemu „alarm”, „skażenie” lub „radioaktywność” mogą być sygnalizowane różnymi nastrojami lub kolorami oświetlenia.

Istnieje więc wiele sposobów wpływania na to, co dzieje się w grze i na możliwość uzyskania informacji lub ich nie. Przede wszystkim terminale oferują dobrą możliwość tworzenia lub blokowania połączeń między stacjami, symulowania zapytań o status statku, „hakowania", jeśli masz odpowiednie „kody", lub dostarczania dodatkowych informacji jako mistrz gry.

Zadania

Niektóre techniczne elementy gry umożliwiają tworzenie określonych zadań w grze. Istnieją na przykład różne „rurki filtrujące", które można włożyć do odpowiednich stacji bazowych. System sterowania pozwala na nadawanie nazw lampom i wyświetlanie ich na zaciskach, ale może także służyć do regulacji czasu trwania filtra. W ten sposób można symulować filtry powietrza, wody czy tlenu, które wymagają wymiany, kończą się lub są przechowywane w miejscach aktualnie niedostępnych – w ten sposób powstają nieograniczone możliwości tworzenia historii. Innym przykładem jest synchronizacja długości fal na wielu terminalach znajdujących się w różnych częściach statku kosmicznego – w ten sposób należy dzielić się i przekazywać informacje, aby zespołowo rozwiązać określone zadania.

Wykorzystanie Discorda w Larpie - „Zielony lobbing" edularp

W ramach „zielonego lobbingu" Edularpu ma zostać wyremontowany i udostępniony na cel służący dobru wspólnemu stary budynek należący do miasta. Szansa jest korzystna, bo w ramach programu wsparcia strukturalnego Unii Europejskiej w krótkim terminie udostępniono dużą sumę pieniędzy, którą miasto musiałoby zwrócić, gdyby z niej nie skorzystało. Na larpie odgrywamy zestaw różnych scen, które kręcą się wokół procesu przekazania starego budynku. Celem jest nie tyle wcielenie się w daną postać, ile raczej uzyskanie różnych punktów widzenia na aplikację, reklamę i proces lobbowania.

Gracze podzieleni są na małe grupy, aby poznać własne postacie i zadania. Ponieważ gra jest przeznaczona dla młodych dorosłych, komunikacja odbywa się za pośrednictwem Discorda. W ten sposób gracze nie ograniczają się do predefiniowanych lokacji, ale mogą je dowolnie wybierać – pozostając jednocześnie w kontakcie z mistrzem gry, postaciami niezależnymi (NPC) i pozostałymi grupami.

W ramach scenariusza gracze początkowo wcielają się w pracowników kilku agencji reklamowych, które opracowują kampanie strategiczne dla różnych grup interesu (co też wcielą w dalszej części) – ale do tego potrzebne są informacje, które mogą uzyskać od interesariuszy i decydentów – ale w tym celu muszą oczywiście umówić się na oficjalne „spotkanie". Dystans przestrzenny w połączeniu z koniecznością kontaktu z ludźmi stwarza graczom większą swobodę w samodzielnym kształtowaniu swoich działań, ale jednocześnie wysoki poziom realizmu.

Ograniczenia kanałów dają także graczom możliwość „odblokowania" kanałów od określonych kontaktów, jeśli uzyskają do tego prawo. Ponadto stopniowo zyskują większy wpływ i suwerenność w grze, a także mogą udostępniać swoją cyfrowo stworzoną zawartość bezpośrednio „klientom".

Fakt, że twórcy gry mają dostęp do wszystkich kanałów, pozwala dobrze kontrolować grę - kilka śmiesznych kanałów „news" lub „spam" dodaje trochę dodatkowej zabawy i opcji gry bez bezpośredniego wpływu na rozgrywkę.

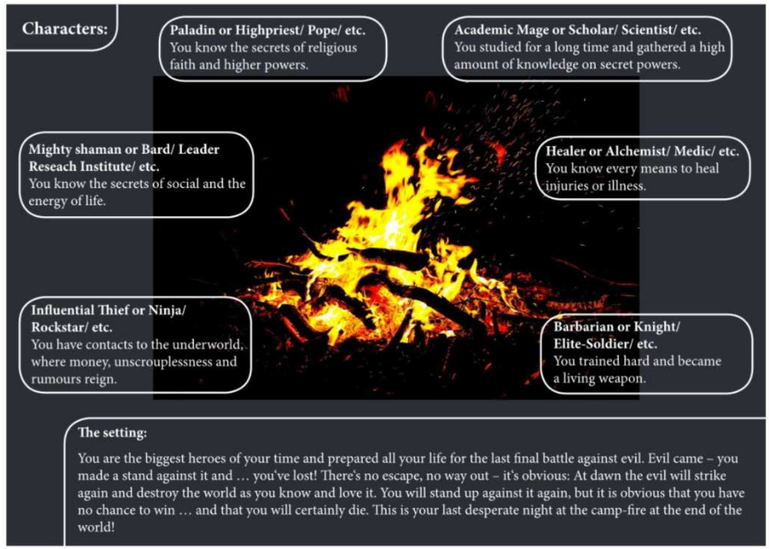
Krótko i przystępnie: larpy pocztówkowe

Jedną z największych barier, jeśli chodzi o larp lub ogólnie odgrywanie ról, są bardzo długie zasady i instrukcje. Niemcy są szczególnie znane z uciążliwych wyjaśnień, jak działa gra, co jest, a czego nie, jak tworzyć role, scenariusze i sceny z gier – uzupełnionych historiami, tabelami i dodatkowymi materiałami.

Jako przeciwwagę dla nadmiernej regulacji larpów, na letnim obozie dla twórców larpów zorganizowano konkurs na napisanie instrukcji larpowej mieszczącej się na pocztówce (można też użyć podkładki pod piwo lub samoprzylepnej karteczki). Zainspirowani tym pomysłem stworzono kilka bardzo kreatywnych gier, które nadal mają bardzo wszechstronną i interesującą mechanikę gry i zapewniają wiele godzin zabawy.

Wyniki można znaleźć tutaj: [Pocztówki-Gry]







Możesz skorzystać z tego pomysłu, aby natychmiast rozpocząć akcję, bez setek stron tekstu.

4

Narzędzia cyfrowe w projektach edularp

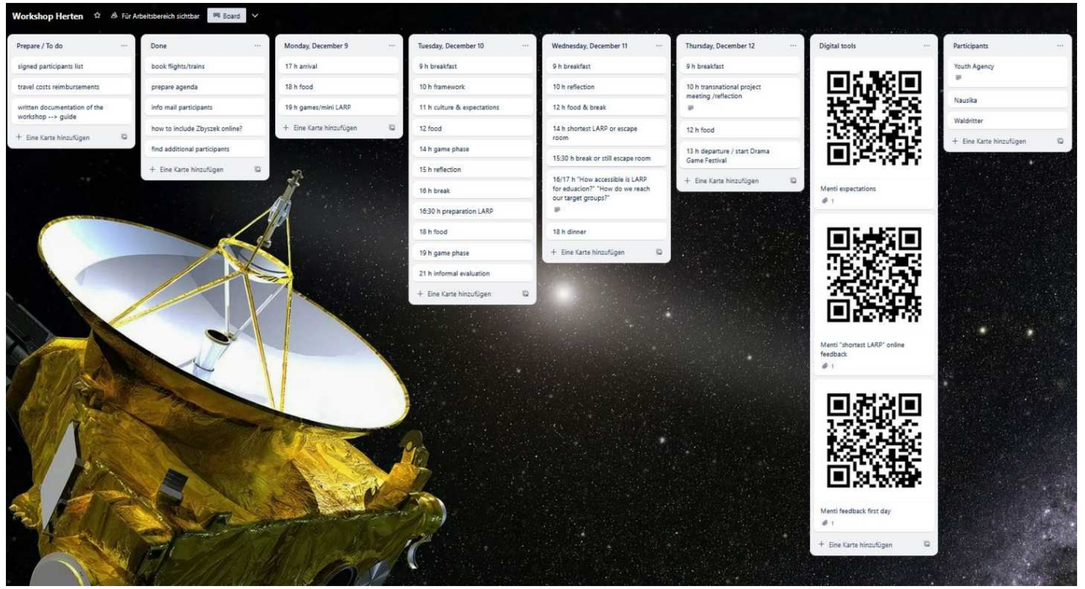
Zarówno w środowisku pracy, jak i w życiu prywatnym narzędzia cyfrowe wspierają nas w życiu. Używamy narzędzi cyfrowych do planowania i organizowania, a także ogólnie do komunikacji. Używamy wielu różnych narzędzi (i ciągle pojawiają się nowe). W tym poradniku staramy się przedstawić narzędzia szczególnie przydatne w środowisku larpów edukacyjnych i pracy z młodymi uczestnikami (a także profesjonalistami zajmującymi się pracą z młodzieżą). Zajmujemy się obszarami planowania, organizowania, wdrażania i oceny edularps. Dodatkowo bierzemy pod uwagę komunikację cyfrową. Nie wszystkie scenariusze edularp wymagają cyfrowego wsparcia w przedstawionych możliwych obszarach. Możesz po prostu rzucić okiem na tematy, które naprawdę Cię interesują.

W każdym rozdziale narzędziom towarzyszą przykłady i/lub instrukcje krok po kroku pokazujące możliwości ich wykorzystania. Jeśli rzucisz okiem https://e-parti.eu/, strona poświęcona uczestnictwu online (w języku niemieckim), można znaleźć jeszcze więcej… Zawsze pamiętaj, że ochrona danych to aspekt, o którym powinieneś pomyśleć przy wyborze narzędzia do pracy z młodzieżą.

4. 1. Planowanie

W przypadku planowania projektów w sposób zdecentralizowany narzędzia i techniki cyfrowe mogą pomóc w nadążaniu za wzajemnymi informacjami i wspólnym postępie w planowaniu. Pracując w zespole, którego członkowie nie mogą/nie chcą spotykać się na miejscu, spotkania cyfrowe są bardzo częste. Wideokonferencje (np. daleko Zoom Lub MS teams) może stanowić integralną część zarządzania projektami. Dodatkowo, narzędzia do czatowania (tak jak WhatsApp, Signał, THREEMA itp.) mogą być skuteczne pod względem krótkoterminowej/szybkiej wymiany i koordynacji.

Dzielenie się pomysłami, harmonogramami i kreatywne podejście do wspólnej pracy, tablice cyfrowe może być pomocny. Typowe tablice, takie jak plansza koncepcyjna, Miro I Mural mają te same intencje i działają całkiem podobnie. Może to być dobry sposób, aby procesy planowania były widoczne dla każdego członka zespołu. Również Padlet I TaskCards mogą być dobrymi narzędziami do wizualizacji, gromadzenia, grupowania lub oceniania informacji, pomysłów i zadań. Jeśli edularpy są dość duże lub wchodzą w skład większego projektu, warto zastosować narzędzie do zarządzania projektami tak jak Asana or Trello. Wszyscy członkowie zespołu mogą współpracować, tworzyć listy i plany oraz dzielić się informacjami dotyczącymi kilku etapów projektu.



W ramach projektu eduLARP wykorzystaliśmy kilka narzędzi planowania, o których mowa powyżej (comiesięczne spotkania na Zoomie, grupa WhatsApp do nadrobienia zaległości itp.). Aby zaplanować warsztaty w Herten (patrz rozdział 5.1) założyliśmy tablicę Trello:

- dzieliliśmy się zadaniami do zrobienia i zaznaczaliśmy zadania,
- ustaliliśmy potencjalny harmonogram dni warsztatowych i
- udostępnione kody QR do pytań dotyczących Mentymetru.

4. 2. Organizacja

Wiele wspomnianych narzędzi do planowania służy również do organizowania i wdrażania (rozdział 4.3) edularps/projektów. Na przykład komunikatory czatu pomagają w łatwej i krótkiej komunikacji w trakcie całego procesu. Tablice cyfrowe i narzędzia do zarządzania projektami mogą być również pomocne w wizualizacji zadań organizacyjnych i śledzeniu zadań do wykonania (oraz zaznaczaniu zadań). Aby wymyślić teksty (np. Zaproszenia lub harmonogramy itp.) współpracujący redaktorzy tekstu może się przydać (np. edupad). Różne osoby mogą jednocześnie pracować nad wspólnymi tekstami, przeprowadzać burze mózgów w czasie rzeczywistym, a różni użytkownicy są wyróżniani różnymi kolorami.

Do różnych zadań organizacyjnych potrzebujemy narzędzi do prowadzenia ankiety, koordynować daty/informacje i głosować na tematy. Doodle to jedno cyfrowe narzędzie, które bardzo ułatwia znalezienie wspólnego terminu spotkania: możesz przygotować grupową ankietę informującą krótkim tekstem o tym, co planujesz i podać kilka dat do wyboru. Po udzieleniu odpowiedzi przez członków zespołu organizator otrzymuje przegląd najlepiej pasujących dat.

4. 3. Realizacja

Realizując larp edukacyjny, pomocne może być dodanie narzędzi cyfrowych do działań na miejscu. Kiedy spojrzymy na fazę wprowadzenia, zabawy i podsumowania, istnieje kilka rozwiązań cyfrowych, które mogą pasować w różnych momentach:

- Przed rozpoczęciem gry/fazą wprowadzenia: Tablice cyfrowe (patrz wyżej) mogą pomóc w wizualizacji zadań, sieci, relacji itp. Uczestnicy mogą nawet pracować z tablicami cyfrowymi, aby uwidocznić swoje własne postacie. To także możliwość wykorzystania krótkie quizy i/lub ograniczenia aby wejść w tryb odtwarzania. Do pomyślanych narzędzi zaliczają się m.in. ACTIONBOUND, Kahoot Lub Mentymetr.

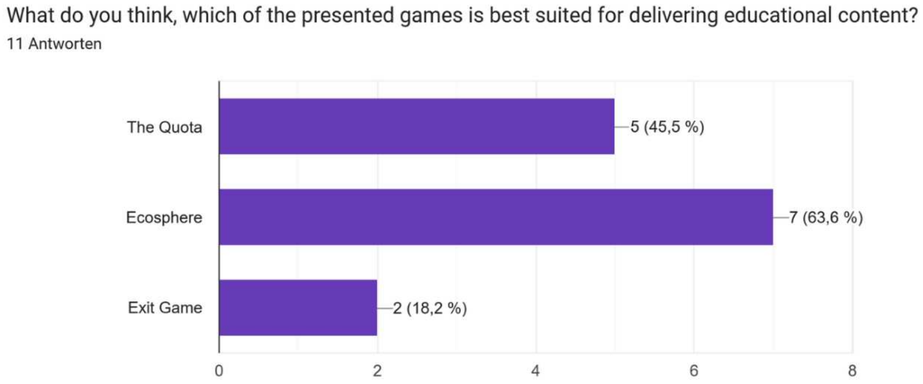
- Podczas gry: Oprócz komunikacji twarzą w twarz, pomocne mogą być narzędzia do komunikacji podczas gry. Zwłaszcza w scenariuszach dotyczących przyszłości narzędzia komunikacji cyfrowej mogą nadać mu futurystyczny charakter. Możliwe wspólne narzędzia zostały wymienione powyżej. Można również pomyśleć o użyciu w grze kodów QR, które należy zeskanować za pomocą urządzenia cyfrowego.

- Po fazie gry/odprawy: Ponownie tablice cyfrowe mogą wspierać wizualizację w fazie podsumowania. Możesz także pomyśleć o przeprowadzeniu krótkich ankiet Menti, aby poznać uczucia uczestników lub zwizualizować ich (krótkie) komentarze.

Czasami lepszym rozwiązaniem byłoby udostępnienie całego edularpa jako doświadczenia cyfrowego. Cyfrowe pokoje tak jak GATHERTOWN Lub DISCORD może oferować miejsce na organizację całej gry. Choć może to wiązać się z różnymi trudnościami w pracy z młodzieżą o różnym poziomie wykształcenia, wyposażeniu technicznym itp. Dlatego też zarówno wcześniejsze zorganizowanie, jak i wdrożenie może wymagać więcej wysiłku i czasu, niż podczas larpów stacjonarnych. Dalsze przemyślenia na temat cyfrowego sposobu gry na edularpie opisano w rozdziały 5 i 6.

4. 4. Ocena

Jak opisano powyżej, już w fazie podsumowania edularpu rozpoczyna się właściwa ocena. Kiedy spojrzysz na edularp z perspektywy organizacji (czyli z szerszej perspektywy, nie tylko na poszczególnych uczestników), możesz zastanowić się nad edularpem jako całością: czy był to „sukces”, czy osiągnięto cele, czy wszystko działało dobrze itp. W tym kontekście: cyfrowe narzędzia do ankiet i oceny mogłoby się przydać. Możesz wymyślić różne (otwarte) pytania, którymi możesz podzielić się np. Limeankieta Lub Formularze Google i uzyskaj informacje zwrotne od uczestników, organizatorów itp. W ramach projektu wykorzystaliśmy ankiety z formularzy Google, aby ocenić sukces 2 warsztatów, które odbyliśmy. Aby uzyskać wrażenie na różne tematy, uwzględniliśmy pytania otwarte, oceny, pola wyboru i pytania wielokrotnego wyboru. Wracamy do formularzy opinii w rozdział 5.1 i 5.2.

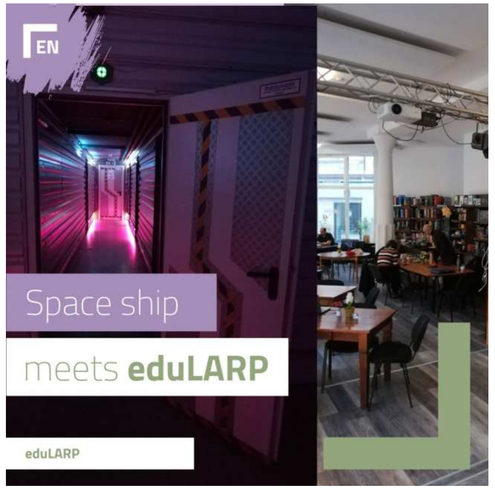


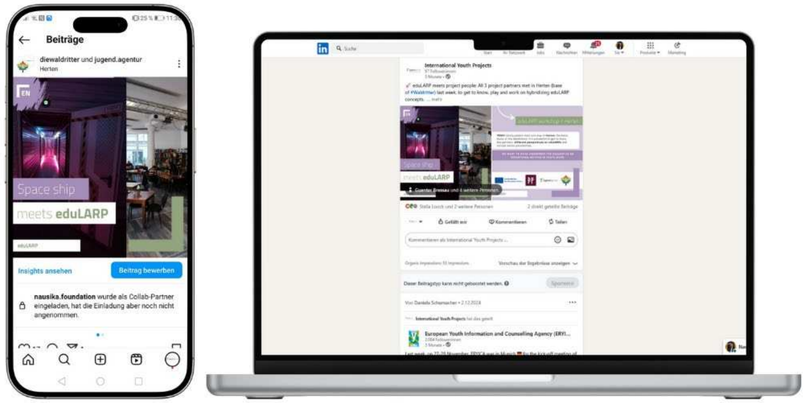
4. 5. Komunikacja

Zwłaszcza jeśli chodzi o komunikację, coraz bardziej przyzwyczajamy się do cyfrowych sposobów informowania, udostępniania i interakcji. Nie tylko rozmowy wewnątrz poszczególnych osób odbywają się cyfrowo (np. na czacie WhatsApp lub za pośrednictwem poczty elektronicznej), ale także rozmowy grupowe często odbywają się w pokojach cyfrowych (np. spotkania Zoom, czaty grupowe itp.). Jeśli chodzi o komunikację ze społeczeństwem (czyli public relations), media społecznościowe jest niezbędny. Szczególnie w zakresie dotarcia do młodego odbiorcy nie można już sobie wyobrazić komunikacji bez użycia Instagram, TikTok itp. W ramach projektu postanowiliśmy pozostać przy kanałach trzech organizacji partnerskich (i nie wymyślać nowego kanału, który będzie używany tylko przez krótki okres). Dlatego główny nacisk położono na Instagram (LinkedIn i strony internetowe organizacji).

Wdrażanie odpowiednich treści komunikacyjnych (regularnie) wymaga dużo pracy: nie trzeba myśleć tylko o samej treści, ale także o czasie, odbiorcach, odpowiednim języku, atrakcyjnej grafice i możliwościach wykonania wszystkich niezbędnych kroków. W większości przypadków pomocne jest utworzenie planu redakcyjnego, w którym będziesz śledzić, jak często i jakie treści planujesz publikować.

Odnośnie projektowanie postów, intuicyjnym narzędziem w obsłudze jest Canva (wersja podstawowa i non-profit jest bezpłatna). Mnóstwo szablonów dla różnych możliwych formatów daje wyobrażenie o tym, jak mógłby wyglądać Twój post. Możesz skorzystać z gotowych szablonów projektów, zintegrować swój projekt korporacyjny i łatwo przełączać się pomiędzy formatami, aby generować grafikę na różne platformy. W ramach „eduLARP” stworzyliśmy posty na Insta i wykorzystaliśmy te same treści na LinkedIn:





5

Opracowane koncepcje warsztatowe hybrydyzacji edularpu

5. 1. Koncepcja 1: Warsztaty w Herten, Niemcy | 10.-11.12.2024

Podstawowe idee warsztatu:

Kiedy mówimy o edularpie, ważne jest, aby zrozumieć zarówno teorię, jak i cel pedagogiczny, ale także doświadczyć w praktyce, czym jest larp w ogóle, ale także larp w nietypowych lokalizacjach edukacyjnych i edukacyjnych. Ponieważ celem edularp jest zapewnienie holistycznego podejścia do tematów, które uwzględnia emocje i indywidualne pochodzenie uczestników, logiczne wydawało się wybranie projektu warsztatu łączącego wiedzę i praktyczne doświadczenie. Ponieważ wiele koncepcji larpowych jest dość czasochłonnych, niektóre formaty gier zostały jedynie „przetestowane", co ograniczyło doświadczenie, ale jednocześnie uwzględniło wiedzę grupy uczestników, aby mieć czas na przyjrzenie się i ocenę treści na metapoziomie. Jednym z efektów ubocznych było doświadczenie gry w witrynie edukacyjnej Waldritter, zaprojektowanej w estetyce statku kosmicznego, która może być i jest wykorzystywana do (edukacyjnych) larpów i warsztatów.

Warsztaty rozpoczęliśmy od 4 podstawowych tematów:

- Nauka w kosmosie - Jak stworzyć kreatywne i całościowe doświadczenie?
- Od razu do akcji - Jak tworzymy krótkie doświadczenia edukacyjne dla grup/szkół/szkoleń młodzieżowych?
- Dostęp niskoprogowy – jak zmniejszyć przeszkody, aby dotrzeć do szerszych grup docelowych?
- Technologia i narzędzia techniczne – wspierają czy blokują doświadczenia? W jaki sposób wspierają ewaluację?

Czas i treść

DAY 1	DAY 2	DAY 3	DAY 4
Let's get started…	Get to know edularp - theoretically and practically	The education that lies within	Before you go…
Arrival	Warm-Up	Warm-Up	Warm-Up
Get to know each other, Warming up	Introduction to edularp - sharing of basic knowledge	Ecosphere - Meta-level reflection	Evaluation of the trainings
–	–	–	Plans and collaboration
Playing the first edugames	Edularp - "the quota"	Playing the learning game:how accessible is edularp?	
	Debriefing / meta-level	What are the advantages and barriers?	
	–	What would it need to be more starter-friendly?	
	Edularp - Ecosphere: Preparation phase / Workshops	Can we use digital tools to reach these goals?	
	Edularp - Ecosphere: Game phase	–	
	Edularp - Ecosphere: Debriefing	Game-design challenge: "The shortest edugame you could come up with"	

Przydatne wydarzenia poboczne (tworzące środowisko przyjazne grze)

Noc gier
ESCAPE Game
Tworzenie sieci kontaktów/dzielenie się praktycznymi doświadczeniami

Przydatne szczegóły warsztatu

Wprowadzenie do edularpa

Aby zapewnić uczestnikom ramy dotyczące larpów, edularpów i edukacji pozaformalnej, pomocne jest wyjaśnienie niektórych podstawowych zasad, idei i koncepcji, które się za nimi kryją. Wyjaśniamy to w rozdział 2 - Co to jest edularp?

Rozgrzać się

Gry rozgrzewkowe, gry przełamujące lody i energetyzujące zazwyczaj mają na celu pobudzenie uczestników na dwóch poziomach; fizycznie i psychicznie. Dlatego też elektryzatory można dobrać do tych specyficznych funkcji. Na przykład na początku treningu, kiedy wszyscy są jeszcze stosunkowo lekcy, można wybrać energetyzatora fizycznego, aby wnieść trochę energii do grupy i umożliwić wzajemne poznanie się osób. Aby program szkoleniowy był wysokiej jakości, zawsze konieczne jest budowanie relacji między uczestnikami. Jeśli temat szkolenia stanowi wyzwanie mentalne, trener może użyć środka energetyzującego, który pobudzi uczestników psychicznie, wprowadzi temat i zmotywuje ich do przedstawienia swojego punktu widzenia na ten temat, co zwiększy zaangażowanie.

Znajdziesz ich setki w Internecie - wybierz więc te, które odpowiadają Twoim celom:

Energizery i gry na Twoją imprezę

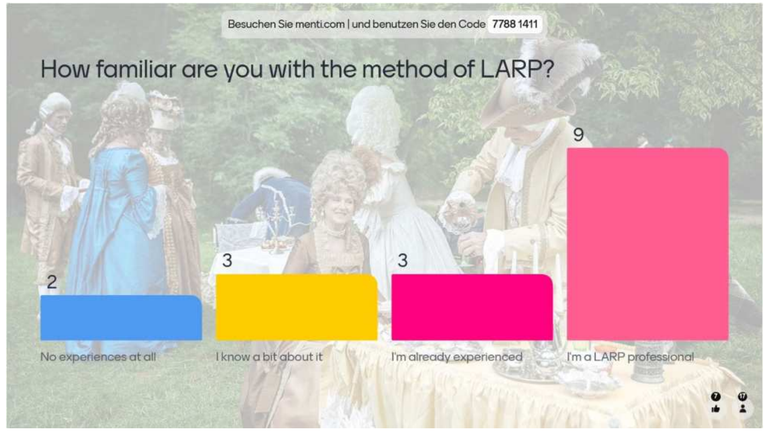
ENERGETYZATORY

Gry Energizers i Lodołamacze | Laboratorium Sesyjne

Gry szkoleniowe, lodołamacze i energetyzatory

Hybrydyzacja części warsztatu

Aby wesprzeć warsztaty narzędziami cyfrowymi, opracowaliśmy 3 różne linki do istniejącego programu. W przypadku edularp „kontyngent” omawialiśmy, czy i w jaki sposób można grać w grę w środowisku cyfrowym (patrz poniżej). W kilku miejscach zastosowaliśmy pytania Menti, aby w miłej atmosferze poznać stan umysłu uczestników i ich oczekiwania. Po warsztatach wykorzystaliśmy ogólną ankietę (formularze Google), aby ocenić program (patrz rozdział 5.4).





edularpy

„kontyngent”

Edularp „kontyngent” stawia uczestników w roli decydentów w sprawie wniosków o azyl. Nie przydziela się im określonych ról czy charakterów, lecz pozostają mniej więcej sobą. Scenariusz rozgrywa się w nieokreślonym stanie (co również nie ma znaczenia dla gry), w którym nie obowiązują ustalone zasady imigracji ani azylu. Decyzję o przyznaniu azylu podejmują losowo wybrani, dobrowolni obywatele, którzy powinni podjąć tę decyzję w oparciu o własny kompas moralny i kierując się „zdrowym rozsądkiem”. W razie wątpliwości należy podjąć decyzję większością głosów.

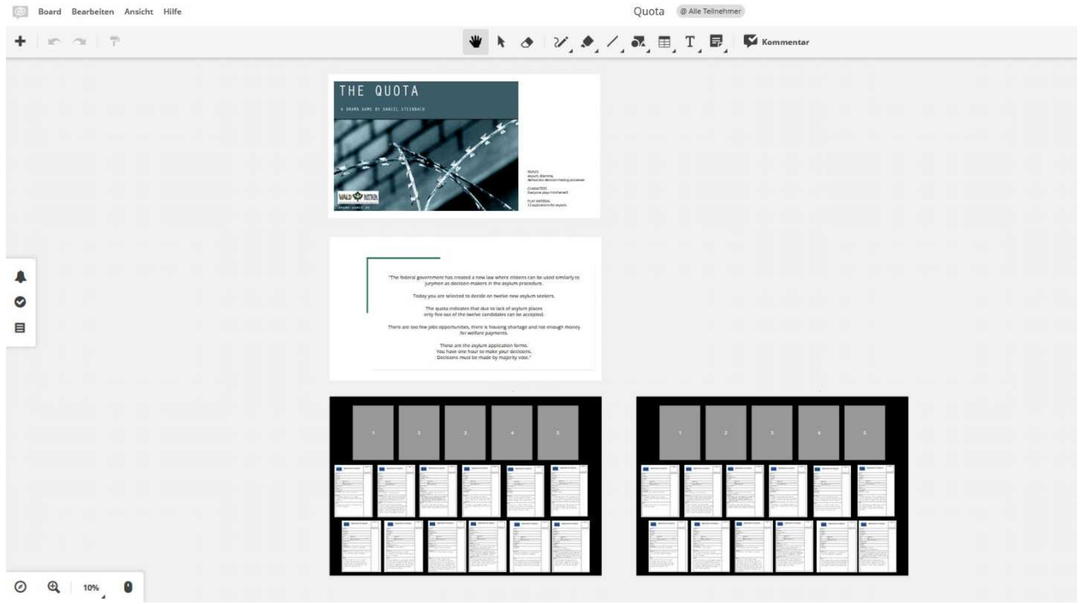
Dylemat gry jest następujący: Na 12 osób ubiegających się o azyl można przyjąć tylko 5 osób, nie ma środków ani wolnych miejsc w ośrodkach recepcyjnych na więcej (według wewnętrznej liczby graczy, która również nie podlega dyskusji w grze).

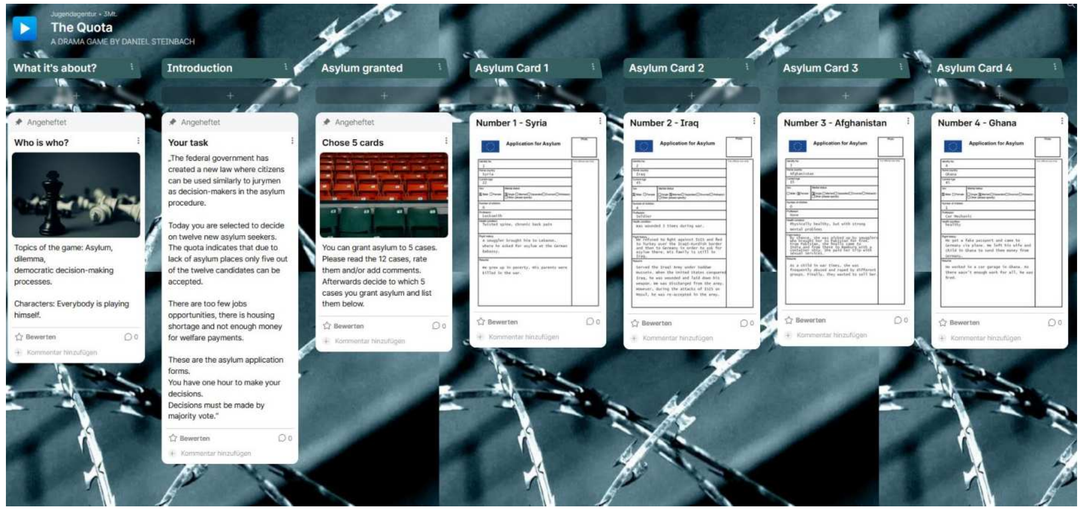
Czy graczom uda się wybrać 5 osób? Jakie są ich kryteria? Jak przebiegały głosowania? A jak te procesy decyzyjne faktycznie działają w naszym kraju?

Pełną wersję gry znajdziesz tutaj:

http://www.drama-games.de/wp-content/uploads/The-Quota-Drama-Game-by-Daniel-Steinbach.pdf

Po zagraniu w „The quota” na miejscu przyjrzeliśmy się dwóm różnym wersjom możliwości cyfrowej implementacji gry. Przyjrzeliśmy się Conceptboard i Padlet:





ekosfera

Tło gry edukacyjnej:
„Biosfera 2” została zbudowana w Arizonie w USA w 1991 roku w celu stworzenia ekosystemu niezależnego od świata zewnętrznego i samowystarczalnego w swoim pierwotnym projekcie. Eksperyment miał wykazać, że w niezależnym, zamkniętym systemie ekologicznym w dłuższej perspektywie możliwe jest życie.

https://biosfera2.org/

Historia gry:
Bogaty ekscentryk zapewnił sobie fundusze na projekt „Biosfera” i chce je wykorzystać do wsparcia badań nad samodzielnym ekosystemem, który w pewnym momencie umożliwi stworzenie kosmicznych kolonii. Dwa lata temu do pierwszego eksperymentu w Biosferze 2 zgłosiło się 16 chętnych uczestników. Rozpoczęcie gry to świętowanie po decyzji, które osoby zostaną wpuszczone do Biosfery, a które zostaną wyeliminowane. Oczy światowej opinii publicznej są skupione na tym wyjątkowym projekcie, a wszyscy uczestnicy słyną z samego udziału. Fiasko projektu oznaczałoby dla wielu także porażkę w karierze osobistej i dotkliwe straty finansowe dla finansisty. Pomyślne ukończenie projektu zapewniłoby sławę i dalsze fundusze.

Rozgrywka i wdrożenie w „statku kosmicznym”



Informacje zwrotne i pomysły

Jeśli chodzi o opinie na temat Warsztatów, poprosiliśmy uczestników o opinię na temat:

1. doświadczenie larpa
2. Aspekty edukacyjne w ramach larpów
3. możliwe przeszkody dla początkujących
4. Spostrzeżenia z warsztatów

Jednym z głównych wniosków był fakt, że na wszystkie ekscytujące tematy było zbyt mało czasu i że można było bez problemu przedłużyć warsztaty o 5 dni.
Doświadczenie z larpem było ogólnie opisywane jako dobre budowanie relacji, a fakt, że od razu zaczęli grać, również został bardzo dobrze przyjęty. Niektórzy nowicjusze w larpach musieli początkowo zmagać się z mnóstwem nowych informacji i najpierw musieli się zorientować, ale ogólnie rzecz biorąc, część gry podobała się wszystkim.

Ciekawych impulsów z edukacyjnego punktu widzenia było wiele, szczególnie w kontekście zaadaptowanej „gry w ekosferę”, która została wspólnie przygotowana na warsztatach, a następnie rozegrana została na statku kosmicznym. W tym miejscu wyrażono chęć posiadania większej liczby rekwizytów, wykresów lub przycisków, aby jeszcze lepiej wczuć się w postać, ale jednocześnie zakomunikowano, że zaprojektowanie statku kosmicznego z uczestnikami podczas kolejnych uruchomień byłoby prawdopodobnie ekscytujące – przy odrobinie czasu, nawet przy wiedzy naukowej.

Odbyła się intensywna dyskusja na temat tego, jak najlepiej towarzyszyć nowym graczom w edularpie, zwłaszcza pod kątem motywacji, odnajdywania ról i obecności często bardzo obecnych kolegów - tutaj stało się jasne, że wystarczająca ilość czasu jest ważnym czynnikiem w stworzeniu udanej gry.

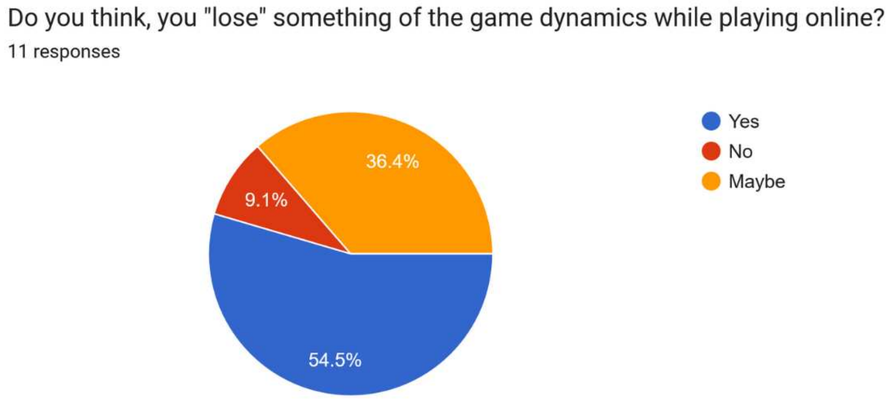
Do największych barier wskazano strach przed zrobieniem czegoś złego oraz przytłaczającą ilość informacji na temat ról, scenariuszy i pochodzenia. Na początek pomocne były kostiumy, mechanizmy zabezpieczające i wcześniejsze warsztaty teatralne. Ogólnie rzecz biorąc, wszyscy uczestnicy czuli się bardzo dobrze i byli pod dobrą opieką,

wiele się nauczyli i wiele wynieśli ze sobą dla siebie. Szczególnie pozytywnie wspomniano o wymianie pomiędzy organizacjami, a także o możliwości zdobycia szerszego spojrzenia na możliwości larpa w obszarze edukacyjnym. Bardzo chwalono także możliwość późniejszego wykorzystania Festiwalu Gier Dramatycznych w celu zorganizowania dalszych gier i możliwości nawiązania kontaktów.

Przed wyjazdem poprosiliśmy wszystkich uczestników o wypełnienie ankiety w Google na temat 2-dniowych warsztatów w Herten. Patrząc na odpowiedzi, możemy dodać więcej spostrzeżeń, co o tym myśleli uczestnicy:

- Warsztaty jako całość zostały ocenione na 4,73 (na 5) gwiazdek, zatem można powiedzieć, że zakończyły się sukcesem, a uczestnikom bardzo się podobało.
- Połączenie zabawy i pracy/rozwoju treści zostało ocenione pozytywnie, uczestnikom podobały się również narzędzia cyfrowe.
- 90 procent uczestników Herten miało pojęcie, w jaki sposób narzędzia cyfrowe mogą pomóc w planowaniu i wdrażaniu edularps.

Jeśli chodzi o możliwe cyfrowe wersje „kontyngentu” w Conceptboard/Padlet, mieliśmy osobną ocenę: Uczestnicy woleli wdrożenie w ramach Conceptboard.



Jednak ponad 50 procent uczestników uważało, że gra może coś stracić, gdy gra się w nią online:

- „Interakcja międzyludzka. Przeciwdziałać można tylko do pewnego stopnia. „
- „Ludzie mogą jeszcze bardziej zdystansować się od gry lub dyskusji”.
- „Osobista interakcja traci głębię i informacje”
- „Ludzie nie mogą rozmawiać w tym samym czasie podczas rozmowy wideo, więc nieśmiali gracze łatwo się gubią — może uważny moderator dopilnuje, aby każdy miał szansę wyrazić swoją opinię”
- „Brak osobistego kontaktu może zwiększyć stres, więc myślę, że ogólnie trudniej jest upewnić się, że wszyscy czują się dobrze po meczu”

Musimy o tym pamiętać podczas hybrydyzacji Edularpsów lub korzystania z cyfrowego wsparcia w grach.

5. 2. Koncepcja 2: Warsztaty w Krakowie, Polska | 3.-4.2.2025

Podstawowe założenia warsztatu

Drugie seminarium projektu odbyło się w Krakowie, w siedzibie Fundacji Nausika. Program miał na celu kontynuację i pogłębienie dyskusji rozpoczętych w Niemczech, a także osobiste przeżycie gier adekwatnych do projektu.

Czas i treść

Oto link do całości INFOPAKIET, który został wysłany do wszystkich uczestników przed przyjazdem. Poniżej znajduje się fragment programu, zredagowany w sposób umożliwiający jego powielenie przez innych organizatorów i osoby pracujące z młodzieżą.

Przydatne szczegóły warsztatu

teoria Edularp

Przygotowano i opracowano dwie interaktywne prezentacje cyfrowe z czasem na pytania, uwagi i nadpisania:

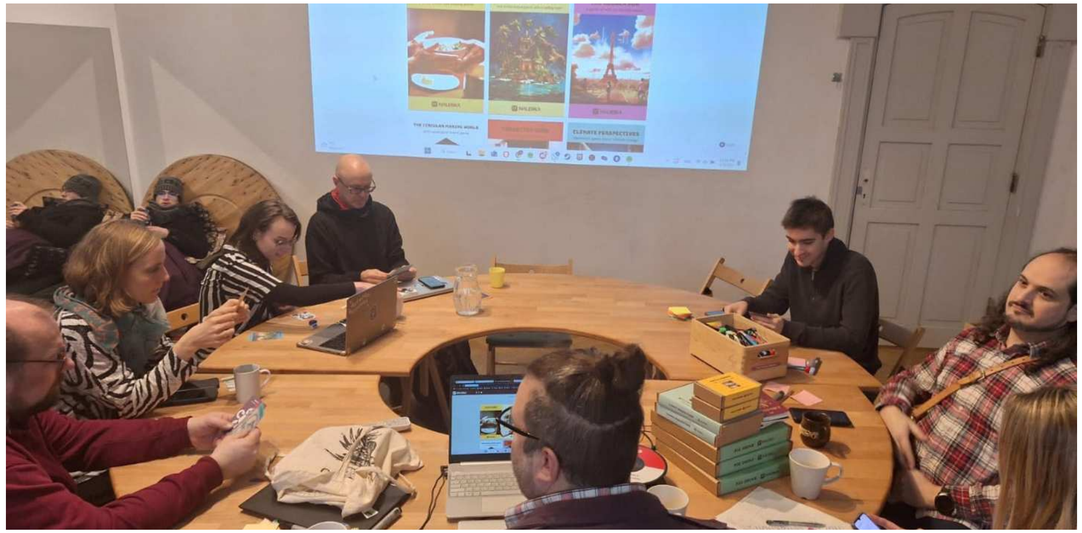
1. „Matrix projektowania edukacyjnych gier RPG: mapowanie elementów projektu na typy edukacji". Jest to model stworzony przez Josefin Westborg i opublikowany w czasopiśmie Międzynarodowy dziennik odgrywania ról

2. „Nauka na larpie – więcej niż poważne badania" – niezależne badanie przeprowadzone w ramach Konwencji Portal Larpowych i Szkoleń Larpowych Alchemii, opublikowane na Miro.

Gry Nausiki

Wszystkim uczestnikom wyświetlono prezentację w ramach kursu przyspieszonego na temat odpowiednich gier opracowanych przez Fundację Nausika. Skupiono się na praktycznej realizacji gier (z uwzględnieniem grup docelowych, kompetencji edukacyjnych, wymagań logistycznych) z facylitacjami i anegdotami projektowymi autorów. Prezentacja obejmowała drukowane pudełka do dotykania następujących gier:

1. Perspektywy klimatyczne
2. Zapomniani Bogowie
3. Zagajnik
4. Drzewo życia
5. Rodzinny obiad
6. Renesansowa sztuka morderstwa
7. Cena postępu
8. Lokatorzy
9. Z Pod ladą

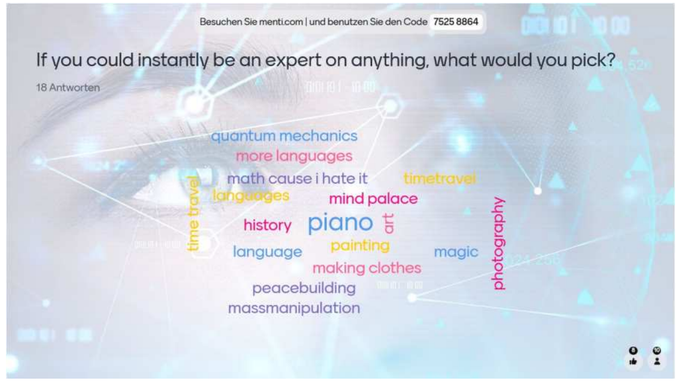


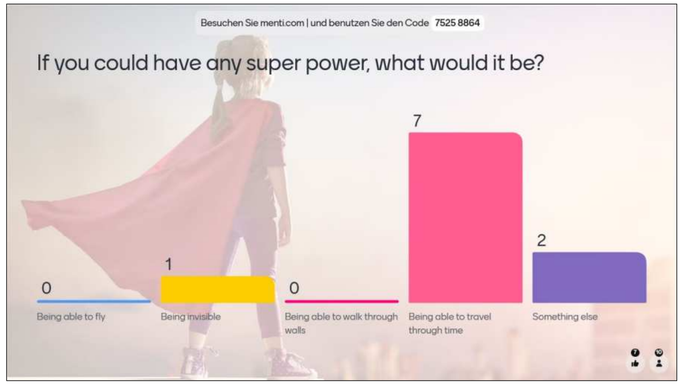
Czas i treść

DAY 1	DAY 2	DAY 3	DAY 4
Arrival Day	Sessions Day 1	Sessions Day 2	Departure Day
Arrival	Project introfuction and digital quiz	LARP GAME “Pig Grove”	Project Meeting
COFFEE AND COWORKING integrate, know the place, talk about their work or just use the coworking space in the shared office.	EDU-LARP THEORY with 2 digital interactive presentations:	LARP GAME “Climate Perspectives”	Evaluation
	1. “The Educational Role-Playing Game Design Matrix: Mapping Design Components onto Types of Education”	DOUBLE-FISHBOWL DISCUSSION TABLES	Plans and collaboration
	2. “Learning in larp - more than a serious research”	1. HYBRIDIZING EDU-LARP How to bring EDU-LARP into the digital or semi-digital educational setting?	
	PREVIEW OF NAUSIKA GAMES	2. CONDENSING EDU-LARP How to adapt non-digital EDU-LARP to the school education practice?	
	LARP GAME “The Strangers”	PROJECT PUBLICATION DESIGN	
	optional: DIGITAL TOOLS		

Hybrydyzacja części warsztatu

Podczas warsztatów wykorzystano narzędzia cyfrowe, typowe dla warsztatów w Niemczech. W ramach Menti zrealizowaliśmy krótki „cyfrowy quiz” jako działanie przełamujące lody:





Zaproponowaliśmy również czas na omówienie narzędzi cyfrowych i głębsze zapoznanie się z ich obsługą i korzyściami. Ponieważ warsztaty były już bardzo wypełnione mnóstwem różnych zajęć, postanowiliśmy przenieść część prac związanych z cyfryzacją do przestrzeni online. Uzgodniliśmy, że po Krakowie odbędą się 2 dodatkowe warsztaty online. Większość uczestników była bardzo zainteresowana Gather.town lub Canva. Dlatego wybraliśmy te dwie aplikacje do spotkań online (patrz rozdział 5.3).

edularpy

„Obcy”

Graliśmy w pełnoetatową grę larpową OBCY (Strangers) autorstwa Niny Runy Essendrop w Lochach w Nausika Hub. Strangers to abstrakcyjny, niewerbalny larp o integracji. Wykorzystuje metody fizyczne, takie jak język migowy i proste procedury ruchowe, aby stworzyć dwie kultury i poczucie przynależności lub nieprzynależności do nich. Bada sytuację uchodźców próbujących się dopasować oraz reakcje ludzi, do których próbują się dopasować.



Pełny proces odprawy, derollingu i podsumowania został przeprowadzony w celu zapewnienia doświadczenia na żywo wysokiej jakości gry, która została zaprojektowana do celów artystycznych, ale została również wykorzystana w kontekście edukacyjnym.

„Zagajnik” i „Perspektywy klimatyczne”

Zagraliśmy krótką wersję „Zagajnik” oraz „Climate Perspectives”. Nie zabrakło dyskusji na temat ułatwiania gier. Pełny opis obu gier znajduje się w rozdziale 3.1.

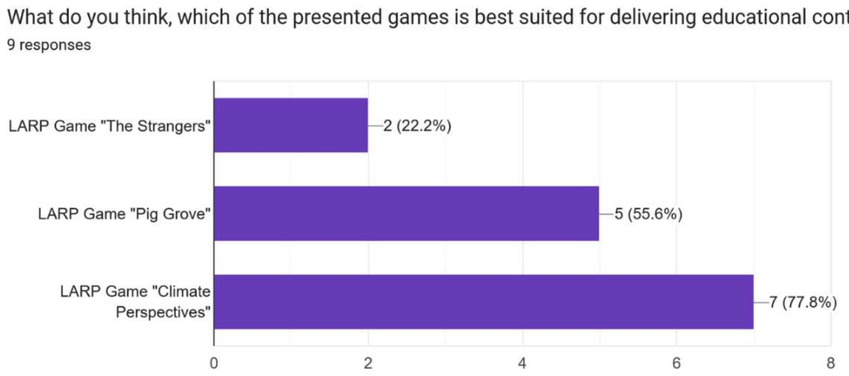
Informacje zwrotne i pomysły

Zaangażowaliśmy się w głęboką dyskusję ekspercką na styku larpu i edukacji. Dyskusja skorzystała na różnicach perspektyw, które wszyscy trzej partnerzy wnieśli na seminarium. Wnioski można podsumować w następujących punktach:

- Podział na larp i edularp jest umowny i nie należy go traktować jako absolutnego. Te same gry można wykorzystać w sytuacjach edukacyjnych lub rekreacyjnych, w zależności od celów organizatorów. Niektórzy twierdzą, że każda gra ma charakter edukacyjny, ponieważ gracze uczą się podczas gry (podejście edukacji pozaformalnej).

- W wielu wysokiej jakości grach larpowych (w tym edularpsach) brakuje wysokiej jakości warsztatów wprowadzających i podsumowań po grze. Wygląda na to, że autorzy wykorzystali swoją błyskotliwą kreatywność przy projektowaniu głównej rozgrywki, a potem nie mieli już energii, aby dodać wokół niej kreatywne warsztaty. Podsumowanie jest kluczowe w edularp – pomaga zamienić doświadczenie w ustrukturyzowaną refleksję, co sprawia, że gra jest edukacyjna. Wiele istniejących gier wymaga przeróbki w zakresie dodania ustrukturyzowanego podsumowania, które wdraża nielarpowe metody edukacji pozaformalnej, w której trenerzy i pracownicy młodzieżowi mają większe doświadczenie niż projektanci gier larpowych, dlatego wymagana jest dwustronna współpraca w tym obszarze.

- Wiele gier larpowych i edu-larpowych byłoby cennych w edukacji szkolnej, ale wymagałoby adaptacji do formalnego systemu edukacji. Nie wymaga to zmiany samych gier. Wystarczyłoby umieścić grę w formalnej sieci tematów i kompetencji odpowiednich programów nauczania. Nauczycielom znacznie łatwiej byłoby korzystać z edularpa, gdyby scenariusz wyraźnie wskazywał, jakie kompetencje i informacje zdobędą uczniowie, grając w niego oraz w jaki sposób łączy się on z krajowym programem nauczania, którego szkoły muszą przestrzegać. Można to zrobić, jest potrzeba, aby to zrobić w ramach przyszłych projektów.



Dodając kilka spostrzeżeń z naszej ankiety internetowej na temat 2-dniowych warsztatów, możemy powiedzieć:

- Ogólnie warsztaty zostały ocenione przez wszystkich uczestników bardzo dobrze pod względem treści, networkingu, wrażeń z gry itp.
- Połączenie zabawy i tworzenia treści zostało pozytywnie odebrane, a uczestnikom spodobały się elementy digitalizacji.
- Prawie 80 procent uczestników w Krakowie miało pojęcie, w jaki sposób narzędzia cyfrowe mogą pomóc w planowaniu i wdrażaniu edularps.

Oto niektóre komentarze pozostawione przez uczestników:

- „pewnego dnia chciałbym stworzyć w pełni cyfrową wersję Climate Perspective na platformie Gather”
- „Perspektywy klimatyczne z większym wsparciem audiowizualnym”
- „AI” > czy może pomóc edularpsom?
- „Szkoda, że nie rozmawialiśmy więcej o narzędziach cyfrowych”



5. 3. Warsztaty on-line

Jak wspomnieliśmy powyżej, postanowiliśmy spotkać się online, aby odbyć sesje cyfrowe, aby doświadczyć i podzielić się wiedzą na temat dwóch narzędzi „Canva” i „Gather.town”.

Warsztaty Canvy

11 lutego 2025 roku mieliśmy okazję wspólnie pracować nad Canvą, narzędziem służącym do projektowania procesów. Narzędzie oferuje szereg funkcji, które ułatwiają tworzenie grafik lub całych ulotek/plakatów itp. do wykorzystania na stronach internetowych, jako banery cyfrowe lub w mediach społecznościowych.

Razem sprawdziliśmy różne możliwości, jakie oferuje Canva, takie jak gotowe szablony projektów, opcje przechowywania zestawów brandingowych (np. logo, zdefiniowana paleta kolorów, czcionki itp.) czy wykorzystanie makiet. Zgodziliśmy się co do tego, że funkcje wspierane przez AI (np. edycja zdjęć) są całkiem przydatne i już całkiem akceptowalne pod względem jakości.



Warsztaty Gather.Town

W dniu 13 lutego 2025 r. nasze warsztaty Gather.Town przedstawiły 5 uczestnikom możliwości wirtualnych przestrzeni interakcji, a w szczególności możliwości grywalizacji w sferze edukacji. Gather.Town to platforma do wirtualnych spotkań, która zawiera unikalną funkcję poruszania się po dostosowywanej przestrzeni online i rozmawiania z konkretnymi osobami, co zapewnia poczucie bliskości, którego brakuje większości platform komunikacji wideo.

Podstawowe wprowadzenie obejmowało uporządkowany samouczek platformy w zakresie jej funkcji, a także proste metody rozwiązywania problemów w przypadku pojawienia się problemów. Następnie uczestnicy mieli szansę eksplorować wirtualne mapy poprzez zabawne zadania i odkrywać różne możliwości w praktyce.





Warsztaty zakończyły się dyskusją na temat możliwych zastosowań witryny internetowej i możliwości włączenia jej do przyszłych projektów. Opcja swobodnego poruszania się po mapie pozwala na eksplorację i interaktywne opowiadanie historii, które polega na pokazywaniu i przeżywaniu historii, a nie tylko na jej opowiadaniu. Daje to większy efekt i można je wykorzystać do odgrywania ról, które polegają na przekazywaniu wiadomości kilkoma kanałami bez poczucia, że widzowie są głoszeni. Ogólnie odbiór był bardzo pozytywny i zrodziły się nowe pomysły.

6

Wnioski i perspektywy

Podczas projektu trzy organizacje partnerskie i uczestnicząca w nim młodzież doświadczyła edularp ORAZ różnych sposobów dostępu do cyfrowego świata. Połączenie tych dwóch tematów sprawiło, że sam projekt stał się ciekawym pakietem, z którego możemy się żywić. Projekt umożliwił nam wykorzystanie narzędzi cyfrowych nie tylko podczas zabawy, ale także w ramach projektu (zarządzania). Gra i praca w tym „cyfrowym otoczeniu" pozwoliła nam zintegrować urządzenia cyfrowe i odkryć, w jaki sposób mogą one ulepszyć lub przynajmniej ułatwić grę.

Spotykając się na miejscu, stosując metody hybrydowe i wypróbowując rozwiązania czysto cyfrowe, doświadczyliśmy różnych twierdzeń. Widząc się na miejscu, cieszycie się osobistym spotkaniem. W takim razie nie chcesz pracować wyłącznie cyfrowo. W przypadku spotkania online podstawy spotkania są inne: wymiana może nie być tak intuicyjna jak w świecie rzeczywistym, przed ekranem możesz spotkać się ze zmęczeniem, podążanie za innymi może być trudniejsze i możesz stracić poczucie relacji międzyludzkiej. Musisz o tym pamiętać hybrydyzując lub opracowując cyfrowe koncepcje edularp.

Oceniając cały projekt z trzema partnerami projektu, jesteśmy szczęśliwi, że wspólnie stworzyliśmy ten przewodnik. Doświadczyliśmy zgranego zespołu, dzielenia się pakietami prac, akceptacji różnych poglądów, cennych chwil spotkań, wzajemnego uczenia się, wspólnej zabawy i rozwoju. W tym przewodniku jesteśmy w stanie uchwycić nasze przemyślenia i pomysły na temat możliwości edularp i rozwiązań hybrydowych — teraz twoja kolej, aby zacząć doświadczać własnego świata edularp (z pomocą cyfrową). Podczas tego projektu rozmawialiśmy ogólnie o koncepcjach, scenariuszach i grach edularpowych. Niektóre z nich graliśmy, niektóre były przemyślane. Rozmawialiśmy o tworzeniu wersji online/cyfrowych lub hybrydowych istniejących gier larpowych. Jednym z pomysłów był plan stworzenia w pełni cyfrowej wersji „Perspektywy Klimatycznej" – najczęściej organizowanej gry edu-larpowej Fundacji Nausika (ponad 200 wydarzeń), wyjaśnionej w rozdział 3.1.

CYFROWE PERSPEKTYWY KLIMATYCZNE

Pomysł sięga 2021 roku, kiedy podczas Covid-19 prototyp gry został faktycznie dwukrotnie uruchomiony online. Zorganizowane zostało przy wykorzystaniu płatnej platformy Gather.town dla maksymalnie 50 uczestników. Nausika stworzył własną mapę – zamek z wieloma salami konferencyjnymi i plakatami dotyczącymi zmian klimatycznych.

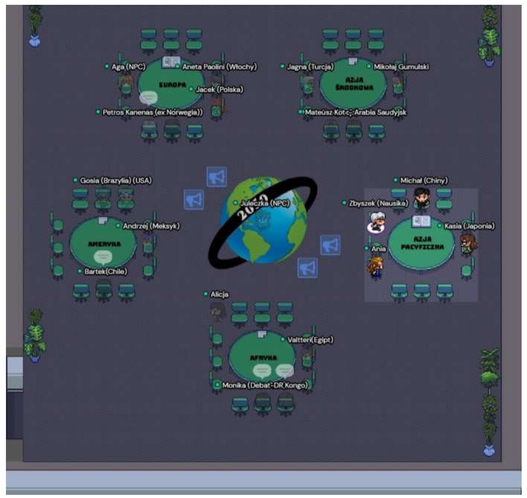
Biegi online spotkały się z pozytywnym odzewem ze strony graczy. Jednak po Covid Nausika wróciła do wydarzeń osobistych i pomysł na grę online został zamrożony. Od tego czasu gra rozwinęła się i zmieniła, więc nie ma już reprezentacyjnej, zaktualizowanej wersji online.

Doświadczenia z prowadzenia gry na Gather.town są ważne. Nausika chciałaby dalej nad tym pracować, jeśli dostępna będzie możliwość finansowania. Wymagałoby to około 50 dni roboczych, więc nie zmieściłoby się w bieżącym harmonogramie projektu. Z obecnej perspektywy zalety i wady można wskazać za pomocą Gather.town do digitalizacji analogowego scenariusza larpowego:



Zalety:

- możliwe jest stworzenie dużej mapy z różnymi pomieszczeniami, każdy przeznaczony do określonej części gry
- łatwy dostęp dla graczy (minimalne wymagania techniczne, bezpośrednie użycie w przeglądarce)
- elastyczne opcje definiowania ról, uprawnień do mówienia i pisania podczas gry
- można zrobić z tego science fiction i pokazać, że jest rok 2025
- możliwość rozmawiania tylko z bliskimi Ci osobami na mapie zapewnia dynamiczne i „realistyczne” przeżycie konferencji oraz stymuluje dobre zachowanie graczy
- elastyczne możliwości udostępniania dostępu do mapy



Wady gromadzenia się na rzecz perspektyw klimatycznych:

- za aplikację trzeba zapłacić, jeśli korzysta się z niej dla ponad 10 graczy, co sprawia, że korzystanie z niej jest kosztowne dla organizacji pozarządowych i osób pracujących z młodzieżą
- aplikacja wygląda prosto i pikselowo (choć może to być plus).

ZAPOMNIANE BOGI HYBRYDA

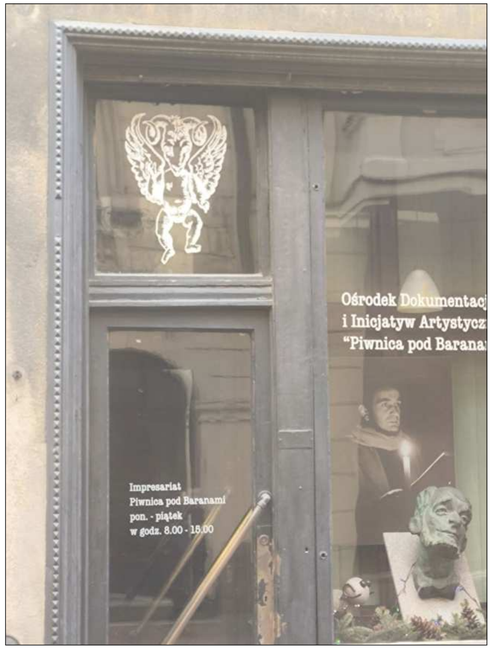
W ramach projektu wypróbowaliśmy także hybrydową wersję gry „Zapomniani Bogowie“. To gra miejska, w której gracze wcielają się w starożytnych bogów, a ich celem jest zobaczenie miast (być może widzieli je wcześniej) świeżym okiem. Gracze mają za zadanie wyruszyć w podróż po mieście w poszukiwaniu oznak ich „boskiej obecności” – interpretacja pozostaje w gestii samych graczy, co zwykle prowadzi do zabawnych, innowacyjnych wniosków.

Bogów oddzielają różne kultury (mitologie egipskie, celtyckie itp.) i gildie (bogowie wojny, natury, miłości…). Grę można odtworzyć w dowolnym mieście i większości grup graczy, od niedoświadczonych graczy po graczy szukających nowych wrażeń.

Standardowa wersja Forgotten Gods zawiera element cyfrowy: grupy bogów komunikują się za pomocą mediów społecznościowych i publikują zdjęcia, filmy lub wiadomości tekstowe wyjaśniające, co znalazły. Daje to innym graczom możliwość nieustannej aktualizacji, jednocześnie dając mistrzowi gry kanał do komunikowania się z graczami i śledzenia ich miejsca pobytu. Ponieważ gracze są zwykle podzieleni na grupy i eksplorują samodzielnie, element cyfrowy zapewnia strukturę, za którą w innym przypadku trudno byłoby nadążyć.

Na seminarium w Krakowie postanowiliśmy przygotować coś specjalnego – hybrydowy wariant gry. Była ona transmitowana online na specjalnym kanale Whatsapp oraz w zestawie Dokumentów Google i odtwarzana w czasie wolnym pomiędzy sesjami projektowymi, co pozwoliło uczestnikom wędrować po mieście i uważnie szukać potencjalnych elementów gry.

Różnica pomiędzy poprzednią i nową wersją gry polegała głównie na ilości czasu spędzonego wspólnie przez graczy na wszystkich etapach gry. Podczas gdy w oryginalnej wersji gracze spotykają się na początku (w celu wprowadzenia, zasad gry i fabuły) i na końcu (w celu wykonania rytuału oznaczającego koniec rozgrywki), w tej wersji gracze spotykali się dopiero na końcu, aby ogłosić wyniki.





W tradycyjnej wersji gracze spotykają się na końcu, aby ogłosić swoje odkrycia i podzielić się spostrzeżeniami na temat życia ludzi i czasów współczesnych. Po tym następuje rytuał, czyli śpiew odmawiany przez wszystkich graczy razem. W wersji, w której uczestnicy grali w Krakowie, gra miała zarówno cel konkurencyjny, jak i kooperacyjny, a bogowie zbierali punkty na podstawie liczby postów i reakcji, jakie na nich uzyskali. Spowodowało to, że gracze nie wcielili się tak głęboko w swoje postacie, jak w poprzednich wersjach, ale okazało się punktem wyjścia dla potencjalnych rozszerzeń gry, w które można grać całkowicie online, a nawet wprowadzić Forgotten Gods jako społeczność eksplorującą miasta w celu dzielenia się odkryciami i zabawnymi historiami.

Warto również zauważyć, że istnieje już potencjał dla tego rodzaju budowania społeczności. Trzecia (i ostatnia) wersja gry, rozgrywana zwykle podczas większych wydarzeń (konferencji, zjazdów, zgromadzeń), polega na odnajdywaniu przez graczy kart postaci wywieszonych w miejscach, zapoznawaniu się z zasadami i podejmowaniu decyzji, czy chcą przejąć inicjatywę i dołączyć samodzielnie. Jeśli zdecydują się zagrać, ich celem jest zrobienie zdjęcia związanego z grą i opublikowanie go w mediach społecznościowych (np. na Instagramie) z hasztagiem #forgottengods. W ten sposób fundamenty pod przyszłą wspólnotę mogą być już położone.

Dziękujemy za przeczytanie! Mamy nadzieję, że dobrze się bawisz, wdrażając własne edularps.

Jeśli masz jakieś pytania, komentarze lub dalsze przemyślenia, skontaktuj się z nami!



NAUSIKA jugendagentur WALD RITTER

Załączniki

W załączniku znajdziesz więcej informacji na temat środowiska edularp: Dodaliśmy inne projekty i koncepcje edularp stosowane w kontekście europejskim, a także informacje i linki do różnych sieci edularp. Zapraszam do zagłębienia się w swoje ulubione tematy. Chętnie spotkamy się z Tobą na nadchodzącym wydarzeniu, festiwalu lub w przypadku, gdy skontaktujesz się z nami w celu współpracy przy przyszłych projektach edularp.

inne projekty i koncepcje eduLARP w kontekście europejskim

LARP DLA KLIMATU

https://nausika.eu/larpforclimate/

Partnerstwo Erasmus+, w wyniku którego powstało 5 wysokiej jakości różnorodnych scenariuszy edu-larpowych na rzecz edukacji klimatycznej. Scenariusze zostały odtworzone ponad 300 razy w ponad 12 krajach, są stale wykorzystywane przez osoby pracujące z młodzieżą i instytucje edukacyjne, a także tłumaczone na nowe języki. Projekt został nagrodzony Odznaką Dobrej Praktyki.

NURKOWANIE CZASOWE

https://nausika.eu/timedive/

Partnerstwo Erasmus+, które połączyło LARP z historią społeczną miast Krakowa, Pragi i Budapesztu. Głównym walorem edukacyjnym było zrozumienie historii, co zaowocowało stworzeniem 9 wciągających, wciągających scenariuszy gier, w które z łatwością można grać także w czasie wolnym i podczas festiwali kulturalnych.

ZAPOMNIANE BOGI

https://nausika.eu/forgottengods/

Partnerstwo Erasmus+, które skupiało się na stworzeniu jednego scenariusza larpowego i maksymalnym dostosowaniu jego jakości. To, co udało się osiągnąć – Forgotten Gods – połączenie RPG z grą miejską na świeżym powietrzu, opracowane w celu odkrywania nowych europejskich miast lub ponownego odkrywania tych, w których żyjesz, napędzane pasją do studiów nad kulturą i starożytnymi mitologiami, z odrobiną filozofii i zrównoważonej turystyki.

ALCHEMIA LARPOWA

https://nausika.eu/larpalchemy/

Larp Alchemy to seria kursów szkoleniowych dla osób pracujących z młodzieżą i projektantów gier. Głównym celem jest poznanie zwykłych gier LARP (a nie szczególnie edu-larpów!) jako narzędzi edukacji pozaformalnej, rozwoju osobistego i zmiany społecznej. Organizatorem i gospodarzem serii jest Fundacja Nausika wraz z ponad 20 organizacjami partnerskimi. Podstawowe terminy to:

- raz w roku zaawansowane szkolenie dla doświadczonych projektantów, facylitatorów i organizatorów gier,
- raz w roku szkolenie wprowadzające Szkolenie LARP dla nauczycieli i osób pracujących z młodzieżą bez wymaganego doświadczenia.

Następne szkolenie Larp Alchemy odbędzie się w 2026 roku, zapisy zostaną zamieszczone na stronie Nausika, a materiały i mnóstwo zdjęć znajdziecie już w linku powyżej.

Zanurz się

https://europe4youth.eu/blog/portfolio/divein/

Partnerstwo Erasmus+ – opracowanie metodologii EduLARP w celu zapobiegania brutalnej radykalizacji młodych ludzi. Wyniki: 4 scenariusze Larpa do bezpłatnego pobrania oraz drukowana publikacja zawierająca ciekawe badania mające na celu zmierzenie wpływu gier larpowych na naukę.

Czy zastanawiałeś się kiedyś, w jakich warunkach przekonania i opinie ulegają zatwardzeniu, stają się nieprzejednane i lekceważące? Kiedy mogą stać się problematyczne w kontekście spójności i solidarności społecznej? Niezależnie od tego, czym są (lewicowe, prawicowe, przyczynowe) ich radykalizacja może prowadzić do utraty holistycznego spojrzenia na siebie jako społeczeństwo i do zmniejszenia empatii wobec tych, którzy myślą inaczej. Projekt „DiveIN” proponuje narzędzie pomagające zapobiegać legitymizacji przemocy w procesie radykalizacji – eduLARP.

WIĘCEJ EDU-LARpów innych organizacji i projektów

Istnieje kilka kolekcji gier, które mogą być warte obejrzenia:
„#feminizm” - zbiór gier autorów z „nordyckiej społeczności larpowej”:
https://feministnanogames.wordpress.com/about-the-anthology/

„Dorastanie w zabawie” - zbiór kameralnych larpów z „południowej społeczności larpowej”:
https://nessundove.it/en/crescendo-giocoso/

Kolekcja dalsze linki jako część niemieckiej społeczności DRAMA GAMES:
http://www.drama-games.de/more-free-form-games/

sieci

Społeczność larpowa EDINU

https://www.edinu.eu/
Seria sześciu 3-dniowych plenerowych gier edu-larpowych, które stworzyły ogromną społeczność graczy i edukatorów. Akcja gry była postapokaliptyczna, zarówno pod względem fabuły, jak i kostiumów, co okazało się żywym środowiskiem do solidnej nauki i wrażeń aktorskich na najwyższym poziomie.

Zawody odbywały się w Berlinie Centrum Przygodyi zostały sfinansowane w ramach wymian i szkoleń młodzieży w ramach programu Erasmus+. Członkowie zarządu Nausiki pracowali tam jako projektanci gier i facylitatorzy.

Społeczność larpowa PORTALU

https://www.facebook.com/portallarpconvention
Międzynarodowa społeczność graczy i projektantów larpów, skupiona głównie w Europie Południowo-Wschodniej, ale rozpoznawalna na całym kontynencie.

Konwencje osobiste odbywają się co roku i przenoszą się z kraju do kraju. W latach 2021-2024 społeczność Portalu miała bliską przygodę z edukacją dorosłych i edu-larpem, dzięki dofinansowaniu w ramach Projektów Erasmus, inicjowanych i koordynowanych przez Fundację Nausika. Następnie wydarzenia zostały zorganizowane w (kliknij tytuły, aby zobaczyć strony internetowe wydarzeń):

Ateny (wrzesień 2021)
Kraków (June 2022)
Budapeszt (czerwiec 2023)

Społeczność larpowa GIMLE

https://gimlelarp.com/

Cykl 4-dniowych zabaw edu-larpowych na świeżym powietrzu w szwedzkim lesie. Każda gra była wyjątkowym, mocnym przeżyciem, starannie przygotowywanym przez gospodarzy i społeczność graczy przez cały rok, aż do larpa, który zawsze odbywał się w głupi księżyc miesiąca lipiec. Otoczenie: Tolkien/Viking/GameOfThrones, z niską magią. Venus: Hastekasen Farm Association, które posiada 13 hektarów ziemi permakulturowej, w tym las z infrastrukturą, taką jak nadające się do zamieszkania nory hobbitów, przerażające wieże orków i domy elfów drzewnych. Gry Gimle Larp są rzadkim przykładem połączenia wymiany młodzieży w ramach programu Erasmus+ (~50) ze zwykłymi graczami komercyjnymi (~150). Patrycja Paula Gas z Nausiki jest jedną z założycielek i głównych projektantek całej przygody. Oprócz zbudowania silnej społeczności związanej z larpem, Gimle przyczynił się także do rozwoju farmy permakultury Hastekasen, zarówno pod względem kadrowym, jak i infrastrukturalnym (latem ludzie mieszkają w domach zbudowanych na potrzeby gier larpowych).

edularp:sieć

Niemieckie edularp:network to luźne i otwarte stowarzyszenie aktorów, którzy wykorzystują odgrywanie ról na żywo (larp) jako metodę kształtowania procesów edukacyjnych. Celem jest wymiana doświadczeń i metod, aby wspólnie się uczyć i osiągnąć wyższą obecność publiczną. Sieć stara się spotykać przynajmniej raz w roku.
https://edularp.de/

FESTIWAL GIER DRAMATYCZNYCH

„GRA DRAMA" to kolejny termin, którym Waldritter określa krótsze gry larpowe o charakterze edukacyjnym. Raz w roku Waldritter organizuje 3-4-dniowe wydarzenie, podczas którego można poznać, zagrać i podzielić się nowymi lub interesującymi edularpami – w otoczeniu zabawnego środowiska z grami planszowymi, ulicznymi i ucieczkowymi. FESTIWAL GIER DRAMA rozpoczął się jako wydarzenie niemieckojęzyczne w 2014 roku, a w ciągu ostatnich dwóch lat stał się międzynarodowym wydarzeniem z angielskimi automatami.
http://www.drama-games.de/

Niemieckie kampanie i wydarzenia larpowe (fantasy).

W Niemczech jest wielu graczy, którzy zajmują się larpem w ramach spędzania wolnego czasu lub hobby. Większość gier można zaliczyć do „larpu fantasy".

Istnieją pewne kampanie, w których różni organizatorzy larpów spotykają się od czasu do czasu i dzielą ten sam świat tła ze wspólną mapą zawierającą różne kraje larpowe, które współdziałają ze sobą i odwiedzają swoje wydarzenia:

https://mittellande.info/
https://www.suedlande.de/
https://www.ostlande.de/ostlande/
Niemcy są gospodarzami dwóch największych wydarzeń larpowych na świecie, w których uczestniczy około 6000 (Drachenfest) i 8000 (Conquest of Mythodes):

https://realmsofmythodea.com/conquest-von-mythodea/
https://www.drachenfest-larp.info/
Na larpie jest też niemiecka wiki: https://www.larpwiki.de/LarpWiki

Czekamy na Twoje komentarze. Prosimy o kontakt z partnerami projektu za pośrednictwem ich stron internetowych:









