



**GREEN  
EDULARP**

## **2. Lesson Plans**



**Co-funded by  
the European Union**

# GreenEduLarp: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp)

Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Greenedularp.lajvverkstaden.se

Koordinator projektu: Ederi Ojasoo, Peipsi CTC ederi.ojasoo@gmail.com

Twórcy:



Copyright @ 2024, Wszyscy partnerzy projektu

*Zezwala się osobom fizycznym, takim jak nauczyciele w szkołach, na drukowanie i powielanie materiałów zawartych w tym projekcie do celów edukacyjnych w ich klasie lub instytucji edukacyjnej.*

*Nieautoryzowane powielanie, rozpowszechnianie lub przesyłanie tego projektu może skutkować karami wynikającymi z prawa autorskiego.*

*Finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami partnerów projektu GreenEduLarp i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie mogą ponosić za nie odpowiedzialności.*



**GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp)** Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# Witamy na GreenEduLARP!

W dzisiejszym świecie zrównoważony rozwój środowiska jest ważniejszy niż kiedykolwiek. Wierzymy, że edukacja jest kluczem do stworzenia bardziej ekologicznej przyszłości, dlatego wyruszyliśmy w tę podróż, aby opracować innowacyjny i angażujący materiał edukacyjny na potrzeby edukacji.

GreenEduLarp łączy uczenie się przez doświadczenie z edukacją ekologiczną, oferując uczniom możliwość zanurzenia się w rzeczywistych scenariuszach i zbadania złożoności problemów środowiskowych. Dzięki interaktywnym zajęciom, warsztatom i doświadczeniom na świeżym powietrzu uczniowie nie tylko poznają środowisko, ale także rozwiną umiejętności i sposób myślenia potrzebne do aktywnego dbania o naszą planetę.

Chcielibyśmy wyrazić naszą wdzięczność wszystkim nauczycielom, edukatorom, uczniom, wolontariuszom i partnerom, którzy wsparli nas w realizacji tego projektu. Wasze poświęcenie i entuzjazm odegrały kluczową rolę w ukształtowaniu GreenEduLarp w to, czym jest dzisiaj.

Mamy nadzieję, że ten projekt zainspiruje nowe pokolenie liderów ochrony środowiska i rozpali pasję do zrównoważonego rozwoju w szkołach i społecznościach na całym świecie. Razem pracujemy na rzecz jaśniejszej i bardziej ekologicznej przyszłości dla wszystkich.

**Z pozdrowieniami życząc sukcesów:**

**Ederi, Helena, Erik, Evie, Maria, Beata, Aive, Kaspar, Christina, Marilin,**

**Liderzy i twórcy projektu**

**10.07.2024**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# Scenariusze lekcji 1-5



Materiały projektowe powstały w latach 2022-2024

**GreenEduLARP: Ekologiczne działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (EduLARP)** Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



**Co-funded by  
the European Union**

Wsparcie Komisji Europejskiej dla powstania niniejszej publikacji nie stanowi poparcia dla jej treści, która odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

# Wprowadzenie

Te plany lekcji zapewniają ustrukturyzowane podejście do nauczania koncepcji zrównoważonego rozwoju i wspierania poczucia odpowiedzialności za środowisko, wykorzystując EduLARP jako metodę. Każdy plan lekcji zawiera harmonogram i wyjaśnienia krok po kroku. Więcej teorii na temat larpa edukacyjnego można znaleźć w "Teachers Toolkit - Teachers Preparation".

## INDEKS

<b>Wprowadzenie</b>	<b>1</b>
INDEKS	1
<b>Scenariusze lekcji objaśniających</b>	<b>2</b>
Jak czytać dokument	2
Szybki przegląd każdego planu lekcji	2
<b>SCENARIUSZ LEKCJI I - Co to jest EduLARP?</b>	<b>4</b>
<b>PLAN LEKCJI II - Poznaj swoją okolicę</b>	<b>9</b>
<b>PLAN LEKCJI III - Koncepcja i role</b>	<b>17</b>
<b>PLAN LEKCJI IV - Let's Play</b>	<b>31</b>
<b>PLAN LEKCJI V - Czas na refleksję</b>	<b>37</b>
<b>ZIELONE RUBRYKI OCENY LARPOWEJ</b>	<b>41</b>
Lekcja 1 - 5, Ocena ucznia Kryteria	42



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# Scenariusze lekcji objaśniających

## Jak czytać dokument

Każdy plan lekcji składa się z pięciu elementów:

**Przegląd lekcji** - Ogólny opis celu lekcji.

**Cele nauczania** - Tekst podsumowujący to, czego uczniowie mogą się nauczyć.

**Kompetencje** - Wybór kompetencji z programu nauczania GEL.

**Plan lekcji** - Podsumowanie działań na lekcji i szacowany czas.

**Opis lekcji** - Bardziej szczegółowy opis każdej czynności podczas lekcji. Zawiera nagłówki, czas, opis aktywności (w tym przygotowania i sugestie) oraz wskazówki dla nauczycieli.

## Szybki przegląd każdego planu lekcji

### **Plan lekcji I - Co to jest EduLARP?**

Ramy czasowe: 45 minut zajęć.

- Uczniowie wprowadzają LARPy, EduLARP i gry fabularne, różne tematy i różne rodzaje larpów, dzięki czemu uczniowie przybliżą się, czym jest edukacyjny LARP.

### **Plan lekcji II - Poznaj swoją okolicę**

Ramy czasowe: 90 minut lub dwie zajęcia po 45 minut.

- Nauczyciele będą zachęcać uczniów do wymyślenia dwóch tematów związanych ze zmianami klimatycznymi, które obserwują w swojej społeczności, które mogą być podstawą LARP-a. Będą rozmawiać z lokalnymi interesariuszami, zielonymi aktorami i decydentami, aby mieć więcej materiałów do pracy w zakresie edukacji ekologicznej i tematów do LARP-a.

### **Plan lekcji III – Koncepcja i role**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Ramy czasowe: 2 x 70 minut lub 4 x 35 minut zajęć

- Na podstawie materiału z lekcji II opracujesz koncepcję i role na larpie. Krok po kroku budujesz powiązaną, ale fikcyjną historię. Jedna lekcja skupiająca się na koncepcji, a druga na rolach. Ułożenie wszystkiego w ramy czasowe z wytycznymi scenariusza LARP-a.

#### **Plan lekcji IV – Let's Play**

Ramy czasowe: 90 minut (trudno jest podzielić na więcej lekcji, ale możesz łatwo dostosować ramy czasowe)

- Przygotowujesz pokój z zestawami zgodnie z historią i zakładasz ich kostiumy. Potem grasz w LARPa, kończysz go i wychodzisz z postaci.

#### **Plan lekcji V – Czas refleksji**

Ramy czasowe: 90 minut lub możliwe 2 zajęcia po 45 minut

- Zastanowisz się i podsumujesz larpa, w którym grałeś. Możliwa jest refleksja nad wrażeniami z gry, nad tym, jak się czułeś i jak możesz połączyć się z rzeczywistością i nauką o środowisku.



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem  
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:  
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# SCENARIUSZ LEKCJI I - Co to jest EduLARP?

LEKCJA I - Co to jest EduLARP
<b>Przegląd lekcji</b>
Celem lekcji jest zapoznanie się z EduLARP: <ul style="list-style-type: none"><li>• Co to jest LARP, a czym EduLARP</li><li>• Jaki jest rodzaj larpa</li><li>• Struktura i poszczególne fazy EduLARP</li></ul>
<b>Cele edukacyjne</b>
Uczniowie dowiedzą się, czym jest EduLARP, czym jest struktura EduLARP i jakie są jego fazy. <i>LARP i EduLARP są wyjaśnione w Materiałach pomocniczych.</i>
<b>Kompetencje</b>
<b>Kompetencje teoretyczne metody:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Czym jest EduLARP i jak działa.</li></ul> <b>Kompetencja w zakresie wartości/empatii</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Uczniowie zdają sobie sprawę, że dzięki EduLARP muszą myśleć i działać w różnych rolach, które zwiększają ich empatię, aby zrozumieć myśli, uczucia, potrzeby i różne punkty widzenia innej osoby.</li></ul> <b>Kompetencja komunikacyjna</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Uczniowie są proszeni o granie w różne gry przetłumaczące lody, które zwiększają ich współpracę i są zmuszeni do komunikowania się ze sobą.</li></ul> <b>Kompetencja w zakresie poczucia własnej skuteczności</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Lekcja wprowadzająca zwiększa zdolność do organizowania środowiska uczenia się i zdobywania informacji potrzebnych do nauki</li></ul> <b>Myślenie systemowe</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Uczniowie zdają sobie sprawę, że poprzez EduLARP muszą myśleć i widzieć ogólne podejście do analizy sytuacji, zjawisk czy problemów.</li></ul>



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem  
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:  
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



## Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości

- Uczniowie zdają sobie sprawę, że poprzez EduLARP muszą tworzyć pomysły i je wdrażać.

## Plan lekcji

Ramy czasowe: 45 minutowe zajęcia.

Tutaj przedstawimy wszystkie etapy fazy wdrożenia, jak wspomniano powyżej.

Rodzaj działalności	Aktywność	Czas trwania
<b>Gra przełamująca lody</b>	Zagrajcie razem w krótką grę dla zabawy i zacznijcie w pozytywny sposób	10'
<b>Wprowadzenie do EduLARP</b>	Pytania i dyskusje	10'
<b>Wstęp - Film</b>	Obejrzyj film o nauce poprzez odgrywanie ról	5'
<b>Wnioski dotyczące EduLARP</b>	Odpowiedzi i wnioski uczniów i nauczycieli	5'
<b>Podsumowanie dyskusji grupowych</b>	Uczniowie pracują w grupach i starają się dowiedzieć czym jest EduLARP.	13'
<b>Film</b>	Pokaż film, który wyjaśnia, czym jest EduLARP i jak może działać. Zachęcamy do korzystania z naszego Visual Hub na Youtube, z większą ilością filmów na Green EduLARP. Wyszukaj "GreenEDULARP"	2'

## Opis lekcji

Zgodnie z powyższymi ramami, każda aktywność zostanie szczegółowo przedstawiona poniżej.



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Godzina	Opis działalności	Wskazówka dla nauczyciela
10'	<p><b>Gra przełamująca lody</b></p> <p><b>Cel aktywności:</b> wyruszyć w zabawę.</p> <p><b>Przygotowanie nauczyciela:</b> Do tej gry potrzebujesz: kopert - A4 w pionie, markerów i czegoś, czym możesz zrobić sygnał.</p> <p><b>GRA W IMIONA - PORTRETY NA KOPERTACH</b></p> <p>KROK 1. Każdy uczeń otrzymuje kopertę i marker. Uczniowie tworzą 2 koncentryczne kręgi - zwrócone do siebie. Wewnętrzny krąg trzyma kopertę, a zewnętrzny krąg pyta o imię osoby na przeciwko i zapisuje je na kopercie. Na sygnał uczniowie z zewnętrznego kręgu zaczynają rysować portrety uczniów z wewnętrznego kręgu. Zatrzymują się na sygnał i przesuwiają się o jedną osobę w prawo i kontynuują rysowanie drugiej osoby stojącej na przeciwko sobie. Uczniowie z wewnętrznego kręgu nie poruszają się i nie patrzą na rysunek. Uczniowie poruszają się 7-8 razy, aż portret jest gotowy. Wtedy właściciel portretu może go zobaczyć.</p> <p>KROK 2. Okręgi zamieniają się miejscami i postępują zgodnie z tą samą procedurą.</p> <p>KROK 3. Wszyscy uczniowie tworzą jeden duży krąg, trzymając w rękach swoje zdjęcia. Na sygnał zaczynają podawać swój obraz w prawo i zatrzymują się. Następnie znajdują osobę, której zdjęcie mają i znajdują 3</p>	<p>Wybierz tę grę lub wybierz inną z Zestawu narzędzi dla nauczycieli</p> <p><b>Użyj "Lekcji I, narzędzie 1" w Zestawie narzędzi - Materiały informacyjne</b></p>



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

	<p>interesujące rzeczy o tej osobie i zapisują je na kopercie.</p> <p>UWAGA: Wszyscy nauczyciele biorą udział w tej grze.</p>	
10'	<p><b>Wprowadzenie do EduLARP</b></p> <p><b>Cel działania:</b> Otwarcie dyskusji na temat EduLARP</p> <p><b>Przygotowanie nauczyciela:</b> Zorganizuj sesję pytań tak, jak wolisz. W mniejszych grupach lub jako jedna wielka dyskusja lub inne opcje.</p> <p><b>Pytania ćwiczeniowe</b> - przykłady:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy słyszałeś kiedyś o EduLARP?</li> <li>• Czym jest dla Ciebie EduLARP?</li> <li>• Czy słyszałeś kiedyś o odgrywaniu ról na żywo?</li> <li>• Czy masz jakieś pomysły, jak to działa?</li> <li>• Chcesz wziąć udział w EduLARPie?</li> <li>• Czy łatwo byłoby ci się zaangażować?</li> <li>• Jakiego rodzaju trudności udało ci się napotkać?</li> <li>• Czy jesteś gotowy, aby spróbować?</li> </ul>	<p><b>Wskazówka dla nauczyciela</b></p> <p>Jeśli chcesz, możesz zrobić z tego ćwiczenie ruchome, wybierając opcję, umieszczając się w rogu lub na fikcyjnej linii.</p>
5'	<p>Pokazywanie filmu uczniom</p>	<p><b>Skorzystaj z "Lekcji I, narzędzie 2" w Toolkit - materiały informacyjne</b></p>



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

5'	<p><b>Wnioski dotyczące EduLARP</b></p> <p>Dalsze pytania dotyczące EduLARP po obejrzeniu filmu. Pytania te mogą prowadzić do ciekawych dyskusji na temat edukacyjnych i społecznych wartości larpa oraz jego potencjału jako narzędzia do nauki i rozwoju osobistego.</p>	<p>Skorzystaj z "Lekcji 1, Narzędzia 3" W Toolkit - Handout znajduje się kilka gotowych pytań, które można wykorzystać po obejrzeniu filmu</p>
13'	<p><b>Podsumowanie dyskusji grupowej</b></p> <p><b>Cel ćwiczenia:</b> Pozwolić uczniom podsumować w mniejszych grupach to, co zabrali ze sobą z tej lekcji.</p> <p><b>Przygotowanie nauczycieli</b></p> <p>Odśwież rozdział o EduLARP w przygotowaniu nauczycieli, zestaw narzędzi. Poprowadź sesję roboczą w małych grupach, podczas której uczniowie omawiają pytania z materiałów informacyjnych Toolkit lub pytania przygotowane przez Ciebie.</p> <p><b>Ćwiczenie</b> Uczniowie pracują w grupach, dyskutują i starają się podsumować swoją wiedzę na temat EduLARP i sposobów jego wykorzystania.</p>	<p>Skorzystaj z "Lekcji 1, Narzędzie 4" w Narzędziowcu - Materiały informacyjne</p> <p>Dzięki temu ćwiczeniu Ty jako nauczyciel możesz również zorientować się, co Twoi uczniowie zabrali ze sobą, a co jest jeszcze trochę niejasne w tym, czym jest EduLARP.</p>
2'	<p>Uczniowie oglądają film, w którym jest mowa jak można wykorzystać EduLARP</p>	<p>Skorzystaj z "Lekcji 1, Narzędzie 5" w Zestawie narzędzi - Materiały informacyjne</p>



# PLAN LEKCJI II - Poznaj swoją okolicę

## LEKCJA II – Poznaj swoją okolicę

### Przeгляд lekcji

Na tej lekcji nauczyciele przedstawiać Cele Zrównoważonego Rozwoju poprzez działania związane z uczeniem się przez doświadczenie. Nauczyciele motywowałiby uczniów do odkrywania swojej okolicy, wracając do klasy z interesującymi ich tematami, związanymi ze zmianami klimatycznymi, na poziomie lokalnym.

Celem jest zmotywowanie uczniów do rozmów z lokalnymi interesariuszami, zielonymi aktorami i decydentami, aby dogłębnie zrozumieć ich potrzeby i wysiłki w kwestii zmian klimatycznych. Wzajemne powiązania między lokalnymi interesariuszami a uczniami wzbogaciłyby dotychczasową wiedzę teoretyczną i poszerzyłyby zrozumienie przez uczniów lokalnych problemów związanych ze zmianami klimatu. W ten sposób uczniowie wymyślali własne pomysły na temat projektu związanego ze zmianami klimatycznymi, które były przedstawiane później na zajęciach, aby sformułować scenariusz LARP, pod kierunkiem nauczycieli (Moduł III).

### Cele edukacyjne

Uczenie się przez doświadczenie jest bardzo wpływową metodą uczenia się w edukacji o zmianach klimatu (CCE), ponieważ zachęca uczniów do konfrontacji z rzeczywistymi sytuacjami związanymi ze zmianami klimatu, jednocześnie rozwijając swoje umiejętności miękkie. Mówiąc dokładniej, kończąc niniejszy moduł, uczniowie potrafią:

- brać odpowiedzialność za indywidualne wybory, decyzje i zobowiązania podejmowane są same
- rozwijać etycznego i holistycznego światopoglądu, który rozumie naturę współczesnych nauk przyrodniczych, świadomość problemów globalnych, współodpowiedzialność za ich rozwiązanie, docenianie i przestrzeganie zasad zrównoważonego rozwoju;
- lepiej rozumieć materiał edukacyjny, myśleć krytycznie i kreatywnie oraz pozytywnie angażować się w to, czego się uczą



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- prowadzić badania i wykorzystywać zebrane dane w innych działaniach

## Kompetencje

### Kompetencje społeczne

- funkcjonować jako świadomy i sumienny obywatel
- angażować się we współpracę z innymi ludźmi
- aby uzyskać motywację od lokalnych zielonych aktorów i interesariuszy
- poczuć sprawczość decydowania o sobie i być częścią procesu współprojektowania programu edukacyjnego

### Kompetencja komunikacyjna

- kultywowanie umiejętności jasnego i trafnego wyrażania siebie, biorąc pod uwagę sytuacje i partnerów w komunikacji
- przedstawiania i uzasadniania swoich stanowisk

### Kompetencja w zakresie poczucia własnej skuteczności

- kultywowanie umiejętności rozumienia i oceniania siebie, swoich słabych i mocnych stron

## Plan lekcji

Ramy czasowe: 90 minut, w zależności od krajowych ram czasowych edukacji formalnej, lekcja może trwać 90 minut lub być podzielona na dwie klasy po 45 minut każda.

Rodzaj działalności	Aktywność	Czas trwania
<b>Wprowadzenie</b>	Wprowadzenie ogólne	10'
<b>Wycieczka</b>	Eksploracja sąsiedztwa	35'
<b>Burza mózgów</b>	Burza mózgów w grupach	15'
<b>Preparat</b>	Przygotowanie prezentacji	15'
<b>Prezentacja</b>	Przedstawienie ostatecznej idei każdej grupy	15'



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

## Opis lekcji

Zgodnie z powyższymi ramami, każda aktywność zostanie szczegółowo przedstawiona poniżej.

Godzina	Opis działalności	Wskazówka dla nauczyciela
10'	<p><b>Wprowadzenie</b></p> <p><b>Cel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aby wyjaśnić szczegóły i kroki modułu, ogólnie:</li><li>- przedstawienie i wyjaśnienie 4 obszarów tematycznych zagadnień środowiskowych, zgodnie z 17 Celami Zrównoważonego Rozwoju</li><li>- aby przedstawić uczniom, jak działa uczenie się przez doświadczenie</li><li>- motywować ich i inspirować, łącząc teorię z praktyką w świecie rzeczywistym</li></ul> <p><b>Przygotowanie nauczyciela:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Materiały informacyjne do wydrukowania z 17 Celami Zrównoważonego Rozwoju.</li><li>2. Ulotka do wydrukowania z 4 kategoriami, aby pomóc uczniom w pracy nad szerszymi tematami dotyczącymi celów związanych ze zmianami klimatycznymi. <b>Skorzystaj z "Lekcji II, Narzędzie 1" w Zestawie narzędzi - Materiały.</b></li></ol> <p><b>Aktywność:</b></p>	



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

	<p>Przedstaw uczniom ćwiczenie ogólnie, wyjaśniając każdy etap procesu, ponieważ jest on podzielony w niniejszym dokumencie. Wyjaśnij uczniom, że celem modułu jest "empiryczne zrozumienie problemów środowiskowych w ich sąsiedztwie, a na koniec podjęcie decyzji, w zespołach, w jednej konkretnej kwestii, która zasili pozostałe moduły i powstanie scenariusza".</p> <p>Zachęć uczniów do udziału, pozwalając im samodzielnie zdecydować o temacie projektu. Upewnij się, że wyjaśnienie jest jasne, a uczniowie zadali pytania, a na koniec podziel klasę na 2 lub więcej grup.</p> <p><b>Praca domowa:</b></p> <p>Poproś uczniów o przeprowadzenie badań zastanych (<b>użyj "Lekcji II, Narzędzia 2" w Zestawie narzędzi - Materiały informacyjne</b>) profilowania lokalnego lub międzynarodowego interesariusza (lokalnego przedstawiciela, pracownika organizacji pozarządowej, wolontariusza ochrony środowiska, wojownika ratowania żywności, wolontariusza schroniska dla zwierząt itp.), który wykonuje inspirującą pracę, która zajmuje się zmianami klimatycznymi, w aspektach społecznych lub środowiskowych. Profilowanie pomogłoby uczniom zmotywować się, a także połączyć teorię z praktykami w świecie rzeczywistym.</p>	
35'	<p><b>Poznaj swojego Zielonego Wojownika</b></p> <p><b>"Poznaj swoje lokalne zielone wyzwanie"</b></p> <p><b>Cel:</b></p>	<p><b>Opcja 1: Upewnij się, że każda grupa jest prowadzona przez nauczyciela, który</b></p>



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- aby <b>zmotywować</b> uczniów do odkrywania swojej okolicy i samodzielnego zrozumienia lokalnych problemów związanych ze zrównoważonym rozwojem środowiska</li> <li>- zachęcanie uczniów do bardziej krytycznego podejścia do ludzkich, przyrodniczych i ekonomicznych aspektów zmian klimatycznych oraz do zabierania głosu i aktywności w tematach, które są dla nich najważniejsze</li> <li>- aby pomóc uczniom <b>poczuć się włączonymi</b> w proces edukacyjny</li> </ul> <p><b>Przygotowanie nauczyciela:</b></p> <p>Dla młodszych uczniów możesz udostępnić "<b>Lekcję II, Narzędzie 3</b>" w Zestawie narzędzi - <b>Materiały informacyjne</b>.</p> <p><b>Aktywność:</b></p> <p>Podziel uczniów na dwie lub więcej grup i wyjaśnij im pozostałe zadania.</p> <p><b>Wariant 1: Gromadzenie danych z sąsiedztwa</b></p> <p><b>Opcja 2: Zbieranie danych za pomocą wywiadu</b></p> <p>W przypadku, gdy uczniowie nie mogą łatwo opuścić szkoły, możesz wprowadzić proces uczenia się do klasy, organizując wywiady lub zapraszając zaproszonych prelegentów, którzy są ekspertami w tej dziedzinie. Mogą to być lokalni ekolodzy, naukowcy lub przedstawiciele organizacji ekologicznych.</p>	<p>będzie odpowiedzialny za wycieczkę. Spacer byłby bezpłatny, a każdy uczeń zostałby zaproszony do <b>zebrania i wydrukowania danych</b> związanych z lokalnymi kwestiami zrównoważonego rozwoju środowiska, które pasowałyby do 4 kategorii tematycznych poprzedniej lekcji. Dane mogą mieć postać zdjęć, zdjęć zrobionych telefonem, szkiców, notatek lub wszystkich razem.</p> <p><b>Opcja 2:</b></p> <p>Pozwól dzieciom skonfigurować swoje pytania, omawiać swoje obawy, a na koniec uczyć się bezpośrednio od aktywnych ludzi, którzy pracują nad zmianami klimatycznymi. Komunikacja i dzielenie się doświadczeniami z życia wziętymi może mieć wpływ i inspirować uczniów.</p>
--	---	---



	<p>W przypadku tego konkretnego ćwiczenia uczniowie pracowaliby w grupach, dlatego powinieneś podzielić klasę na 2 lub więcej grup.</p> <p>Aby pobudzić wyobraźnię uczniów do stworzenia własnego kwestionariusza wywiadu, możesz skorzystać z następujących punktów:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>"Wyobraź sobie osobę, z którą chcesz przeprowadzić wywiad lub inną, o której chciałbyś dowiedzieć się więcej. Wyobraź sobie, że zostałeś zaproszony na spotkanie z tą osobą. Jakie pytania byś zadał?"</i></li> <li>• Zostaw uczniom czas na napisanie pytań.</li> <li>• Poproś uczniów, aby podzielili się swoimi pomysłami z partnerem.</li> <li>• Poproś kilkoro uczniów, aby podzielili się swoimi pomysłami z resztą klasy.</li> </ul>	
15'	<p><b>Burza mózgów</b></p> <p><b>"Grupowy deszcz myśli"</b></p> <p><b>Cel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zachęcanie uczniów do pracy i podejmowania decyzji w grupach</li> <li>- zachęcanie do <b>kreatywnego myślenia</b></li> </ul> <p><b>Przygotowanie nauczyciela:</b></p> <p>Utrzymuj porządek w przestrzeni w okręgu. Upewnij się, że wszyscy uczniowie mają kartkę papieru i że masz x dużych kartek i kredek (po jednym dla każdej grupy).</p>	



	<p>Alternatywnie możesz użyć tablicy, a do nauczania online możesz użyć narzędzia do szybkiego tworzenia pomysłów i burzy mózgów online. Pomocne byłoby trzymanie na ścianach lub w widocznym miejscu wydrukowanych celów zrównoważonego rozwoju, aby pomóc uczniom połączyć ich pomysły z teorią.</p> <p><b>Aktywność:</b></p> <p>Poproś uczniów, aby podzielili się na grupy. Wyjaśnij, że wraz z zakończeniem tego ćwiczenia, grupy powinny zakończyć z jedną solidną ideą, którą jest dominujący lokalny problem środowiskowy.</p> <p>Ustaw minutnik na 5 minut i poproś uczniów, aby zapisali na własnej kartce słowa kluczowe i wyrażenia lub narysowali coś prostego i abstrakcyjnego.</p> <p>Następnie poproś zespoły, aby <b>wybrały jednego przedstawiciela, który zapisze pomysły na dużych kartkach/tablicy.</b></p> <p>Później wyjaśnij, że powinni zakończyć na najbardziej kreatywnym lub najczęstszym pomysle, który później przedstawią klasie, podkreślając, że będą mieli prawie 10 minut na dyskusję i podsumowanie.</p>	
15'	<p><b>Preparat</b></p> <p><b>Cel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aby pomóc uczniom <b>uporządkować myśli</b></li> <li>- aby pomóc uczniom w zorganizowaniu ustrukturyzowanej prezentacji</li> </ul>	



	<p><b>Aktywność:</b></p> <p>Poproś uczniów, aby kontynuowali pracę w swoich grupach i przygotowali zabawną prezentację na wybrany przez siebie temat. Powinieneś dać kilka różnych opcji do wyboru, na wypadek, gdyby mieli trudności z generowaniem własnych pomysłów.</p> <p>Prezentacja może odbywać się m.in. na tablicy wizualnej, w prezentacji ustnej, w szkicu lub w krótkim odgrywaniu ról polegającym na prezentowaniu "wiadomości lokalnych".</p>	
15'	<p><b>Prezentacja</b></p> <p><b>Cel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aby uczniowie czuli się <b>upoważnieni i pewni siebie, aby przedstawić</b> swoje pomysły przed klasą</li> <li>- zachęcanie uczniów do <b>aktywnego słuchania</b> i wspierania swoich kolegów z klasy</li> </ul> <p><b>Aktywność:</b></p> <p>Poproś uczniów, aby przedstawili <b>lokalny problem, który zdecydowali się rozwiązać</b>, a który jest związany ze zmianami klimatycznymi. Wyjaśnij, że mogą zdecydować, czy przedstawiciel, czy więcej osób z zespołu przedstawi temat reszcie klasy. Poproś pozostałych uczniów, aby <b>aktywnie słuchali</b> do końca prezentacji, a następnie skomentowali.</p>	<p><b>Wskazówki dla nauczyciela:</b></p> <p>Tutaj uczniowie przedstawią wybrane tematy, które wykorzystają w module III do zbudowania koncepcji i ról dla swojego scenariusza.</p> <p>W zależności od możliwości szkoły i znajomości EduLARP przez nauczyciela:</p> <p>1 lub 2 scenariusze</p> <p>→ ma na uwadze, że poruszone kwestie są zarówno związane ze zmianami klimatycznymi, jak i mogą prowadzić do znalezienia rozwiązań.</p>



		<p>→ Upewnij się, że będziesz zarządzać czasem zgodnie z planem, a to będzie wystarczająco dużo czasu na dalszą dyskusję po każdej prezentacji.</p>
--	--	---



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

## PLAN LEKCJI III - Koncepcja i role

LEKCJA III - Koncepcja i role
<b>Przegląd lekcji</b>
<p>Na tej lekcji nauczyciele i uczniowie będą współpracować, aby stworzyć koncepcję larpa i role do odegrania. Będziesz korzystać z informacji zebranych w Module II - poznaj swoją okolicę.</p> <p>Celem jest stworzenie koncepcji EduLARP-a do wykorzystania w Module IV. Koncepcja ta powinna być na tyle stabilna i jasna, aby umożliwić otwartą eksplorację tematu i pełne spektrum punktów widzenia. Koncepcja powinna być na tyle jasna, aby uczeń zrozumiał:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Świat, w którym grasz</li><li>- Ich role i grupy, punkty widzenia i cele</li><li>- Regulamin EduLARP-a</li></ul>
<b>Cele edukacyjne</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Jak stworzyć ciekawą koncepcję w oparciu o ramy czasowe.</li><li>- Jak wykorzystać informacje zebrane w metodzie II w coś, co można wykorzystać w EduLARPie.</li><li>- Jak utworzyć rolę i jak połączyć ją z koncepcją.</li></ul>
<b>Kompetencje</b>
<p><b>kompetencja wartości/empatii</b> – musi myśleć o swoich rolach i grupach punkty widzenia i cele wspiera zdolność rozumienia myśli, uczuć, potrzeb i punktów widzenia innych ludzi, umiejętność oceny relacji i działań międzyludzkich z punktu widzenia ogólnie przyjętych norm moralnych</p>

**kompetencje społeczne** - Współpraca, debata, wyrażanie emocji, zajęcia na lekcji pomagają im się samorealizować, funkcjonować jako świadomy i sumienny obywatel oraz wspierać demokratyczny rozwój społeczeństwa.

**kompetencje społeczne** – studenci będą współpracować, aby stworzyć koncepcję larpa i role do odegrania, pomaga im to poznać i przestrzegać wartości i standardów w społeczeństwie oraz zasad panujących w różnych środowiskach itp.

**kompetencja komunikacyjna** – działać na rzecz zmiany we współpracy z innymi, umiejętność jasnego i trafnego wyrażania siebie, z uwzględnieniem sytuacji i partnerów w komunikacji; przedstawiać i uzasadniać swoje stanowisko; czytać i rozumieć informacje i literaturę; pisać różnego rodzaju teksty, postępując się odpowiednimi środkami językowymi i odpowiednim stylem,

**kompetencja poczucia własnej skuteczności** – koncepcja larpa i ról do odegrania zwiększa zdolność do radzenia sobie ze złożonością i niepewnością, rozumienia i oceny siebie, swoich słabych i mocnych stron;

**myślenie systemowe** - stworzenie koncepcji larpa i ról do odegrania zwiększa zdolność dostrzegania ogólnego podejścia w analizie sytuacji, zjawisk czy problemów.

**kompetencje przedsiębiorcze** – studenci będą współpracować, aby stworzyć koncepcję larpa i role do odegrania, a także zwiększa się ich zdolność do tworzenia pomysłów i ich wdrażania, wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności w różnych dziedzinach życia; dostrzegania problemów i możliwości, które się w nich kryją; wyznaczania celów i ich realizacji; organizowania wspólnych działań, wykazywać inicjatywę i brać odpowiedzialność za wyniki; elastycznie reagować na zmiany i podejmować rozsądne ryzyko.

**Docenianie zrównoważonego rozwoju** - zastanowienie się nad osobistymi wartościami; zidentyfikowanie i wyjaśnienie, w jaki sposób wartości różnią się między ludźmi i w czasie, jednocześnie krytycznie oceniając, w jaki sposób są one zgodne z wartościami zrównoważonego rozwoju.



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem  
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:  
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

## Plan lekcji - Koncepcja

Ramy czasowe: 70 minut zajęć. Można podzielić na dwie lekcje 35/35

Tutaj przedstawimy wszystkie etapy fazy wdrożenia, jak na przykład podano powyżej.

Rodzaj działalności	Aktywność	Czas trwania
<b>Wybierz problem</b>	Z modułu II; Wybierz problem środowiskowy, z którym będziesz pracować	10'
<b>Podziel na grupy</b>	Zdecyduj, na jakie grupy będziesz podzielony i jakie mają zdanie	10'
<b>Zdefiniuj świat</b>	Dyskutuj o świecie i ustawieniu gry	40'
<b>Zdecyduj o lokalizacji</b>	Zdecyduj się na lokalizację, w której rozgrywa się akcja larpa	10'

### Opis lekcji

Zgodnie z powyższymi ramami, każda aktywność zostanie szczegółowo przedstawiona poniżej.

Godzina	Opis działalności	Wskazówka dla nauczyciela
10'	<b>Wybierz problem</b> <b>Cel ćwiczenia:</b> Zdecydować się na jedno lub połączyć kilka zagadnień uczniów z lekcji II. To będzie "problem/konflikt" Twojej koncepcji LARPa. <b>Przygotowanie nauczycieli:</b>	<b>Wskazówka dla nauczycieli :</b> Zadanie powinno być krótkie, wystarczą dwa zdania. Jeden wystarczająco jasny, aby uczniowie mogli go zrozumieć, a drugi, aby wyjaśnić bardziej szczegółowo. Przykładowy problem: "Fabryka zanieczyszcza nasze środowisko"



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Zbierz i przygotuj prezentację ucznia – zebrane tematy z lekcji II. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ mniej więcej jedno zdanie dla każdego problemu.</li> <li>○ Scal podobne tematy.</li> </ul> </li> <li>● Przeczytaj i zrozum przykład ram czasowych larpa w zestawie narzędzi. <b>Skorzystaj z "Lekcji III - Narzędzie 4" w Toolkit-Handouts.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ramy czasowe to to, co robisz w postaci podczas larpa.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Aktywność:</b> Przedstaw tematy i zorganizuj głosowanie. Udokumentuj swoją decyzję.</p>	<p>Szczegółowy problem: <i>Fabryka, która zapewnia pracę i żywność wielu ludziom w mieście, zanieczyszcza również pobliską wodę, co powoduje problemy zdrowotne wśród zwierząt, roślin i ludzi</i></p> <p>Ważne jest, aby wybrany problem miał dwie sprzeczne strony, z których można argumentować, i powinien to być również problem spowodowany przez ludzi. Niech to będzie tak konkretne, jak to tylko możliwe.</p> <p><b>Wskazówka dotycząca aktywności:</b> Jeśli dwa lub więcej tematów jest parzystych, sprawdź, czy można je połączyć. Na przykład, jeśli tematy "Wylesianie" i "Wymieranie zwierząt" mają taką samą liczbę głosów. Sprawdź, czy istnieje korelacja między tymi dwoma problemami, które można włączyć do koncepcji. Na przykład wylesianie prowadzi do wyginięcia zwierząt.</p>
10'	<p><b>Podziel na grupy</b></p> <p><b>Cel działania:</b> Stworzenie grup, które mają różne opinie w zależności od problemu/konfliktu ustalonego powyżej. Podzielić uczniów na te grupy.</p> <p><b>Przygotowanie nauczyciela:</b> Zdecyduj w zależności od wielkości grupy, czy jest to odpowiednie dla dwóch, trzech czy czterech grup.</p>	<p><b>Wskazówka dotycząca przygotowania nauczyciela:</b> Zapoznaj się z <b>rozdziałem "Lekcja III - Narzędzie 1" w materiałach informacyjnych Zestawu narzędzi.</b></p> <p>Możesz ich użyć później, ale teraz jest to dobre dla zrozumienia. Spójrz, jak te cztery grupy wchodzą z różnych stron problemu lub pomiędzy.</p>



<p>Zalecanych jest około 8 uczniów w każdej grupie.</p> <p>Twórz grupy z różnymi wejściami do konfliktu. "Pro-grupa", "Kon-grupa" i "pomiędzy grupami"</p> <p><b>Ćwiczenie:</b> Zdecyduj, do której grupy powinien przejść każdy uczeń. Na przykład: użyj narożników lub stołów w pokoju i pozwól im reprezentować różne grupy. Wyjaśnij ogólne ideały i informacje każdej grupy w zależności od problemu/konfliktu. Pozwól im wybrać, udając się do miejsca, w którym znajduje się ich grupa.</p> <p>W razie potrzeby zmień kolejność, aby wyrównać grupy. Dobrze jest mieć sporo uczniów w grupach niezdecydowanych lub "szarej strefy".</p>	<p>Niech uczniowie sami zdecydują, w jakiej grupie chcą się znaleźć. To może być dla nich bardziej zachęcające. Lub, jeśli dobrze ich znasz, rzuć im wyzwanie, aby zagrali w grupie, która sprawi, że będą myśleć poza własnym sposobem myślenia. Będą pracować w tych grupach poprzez proces LARP. Tutaj możesz podjąć wysiłek, aby stworzyć grupy, które Twoim zdaniem dobrze ze sobą współpracują.</p> <p>Pamiętaj, że prywatne opinie uczniów nie muszą pokrywać się z opiniami grupy. Grupy mogą być dość ogólne, uczniowie będą później kontynuować pracę nad tożsamością grup.</p> <p><b>Wskazówka dotycząca ćwiczenia:</b> Twórz grupy, które mają wyraźną tożsamość, która może być łatwo zrozumiana i zidentyfikowana przez uczniów. Unikaj również nikczemności jakichkolwiek grup, czyniąc z nich źródło problemu i konfliktu. Nie jest to interesujące dla uczniów, aby obwiniać ich tylko za problem. Twórz grupy, z których każda ma różne możliwości wprowadzania zmian w społeczeństwie. Przykłady: przedsiębiorcy z pieniędzmi, naukowcy z technologią, aktywiści z pasją, Mieszkańcy z czasem i siłą roboczą.</p> <p>Wypełnij grupy "szarej strefy" ludźmi z różnych środowisk i zainteresowań. Na przykład edukacja, praca, ekonomia.</p>
--	---



		<p>Ale dołącz do każdej grupy we wspólnym interesie, skupiając się na nich. Przykład: "Mieszkańcy bogatej części miasta" lub "mieszkańcy wsi poza dużym miastem".</p> <p>Możesz również podzielić je losowo, jeśli uważasz, że tak jest lepiej. Zapisz opinie różnych grup na temat prac i po prostu podziel je między uczniów.</p>
40'	<p><b>Zdefiniuj świat</b></p> <p><b>Cel działania:</b> To ćwiczenie polega na ustaleniu wspólnego porozumienia świata, w którym wybierasz się na larp. Będziesz pracować ze strukturami społecznymi i geografiami.</p> <p><b>Przygotowanie nauczyciela:</b>  <u>Mapowanie aktywności:</u> Przygotuj ołówki, papier, nożyczki lub inne potrzebne rzeczy.  <u>Ćwiczenie "linia statusu":</u> przygotuj, jeśli zajdzie taka potrzeba, pytania do omówienia w ćwiczeniu "linia statusu".</p> <p><b>Mapowanie zadań 20 min:</b> Niech każdy uczeń narysuje mapę miasta. Nie musi być poprawny i powinien być raczej szybki. Celem jest sprawienie, aby uczniowie najpierw zauważyli, co umieścili na mapie.</p>	<p><b>Wskazówka dotycząca przygotowania nauczyciela:</b> Użyjesz własnego miasta jako wspólnej płaszczyzny dla świata. W tym celu możesz pomyśleć o miejscach, budynkach i otoczeniu w mieście, które mają znaczenie. Jeśli mieszkasz w dużym mieście, być może będziesz musiał zawęzić go do niektórych części miasta.</p> <p>Spraw, aby ta część planu lekcji była tak kreatywna, jak to tylko możliwe. Wykorzystaj sztukę i rzemiosło, aby opisać i stworzyć wspólną wizję świata. Większa mapa, którą stworzysz, może być wykorzystana jako rekwizyt w larpie.</p> <p><b>Wskazówka dotycząca aktywności:</b>  <u>Mapowanie:</u> Dodawaj elementy razem na dużej mapie. Powinien on zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obszar ekologiczny/kulturowy: las, park, rzeka, zabytki, miejsca historyczne itp.</li> </ul>



<p>Wykorzystaj ich pomysły, aby stworzyć większą wspólną mapę z częściami tego, co wymyślili.</p> <p>Rysuj na większym papierze lub na tablicy. Nakreśl wspólną ideę tego, co uważasz za ważne w Twojej lokalnej społeczności. Zgódź się, że jest to świat, w którym odbędzie się larp. Pomoże to skupić dyskusje na larpie później, gdy będziecie mieli wspólną płaszczyznę.</p> <p><b>Działanie "linia statusu" 15 min:</b></p> <p>Nakreśl linię w pomieszczeniu, która reprezentuje przejście z dwóch skrajności; najpotężniejszy i najmniej potężny.</p> <p>Przedstaw linię i zapytaj, czy mogą wymyślić, kto lub co powinno być umieszczone najbliżej najpotężniejszej pozycji.</p> <p>Niech uczniowie wymyślą, jakich obywateli mogą reprezentować i niech jeden po drugim wejdą do kolejki i ustawią się w stosunku do innych, którzy już są na linii.</p> <p>Kiedy masz wystarczającą reprezentację na linii, poprowadź dyskusję na temat tego, jak możesz wprowadzić zmiany w społeczeństwie w oparciu o swoje stanowisko. Omów również, w jaki sposób postacie w różnych</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Część mieszkalna: dzielnice mogą z różnymi typami domów itp</li> <li>• Obszary komercyjne: sklepy, szkoły, miejsca pracy, administracja publiczna.</li> </ul> <p><u>Linia statusu:</u> Użyj linii i miejsca, w którym umieszczają postacie ze społeczeństwa, aby przedyskutować i "wyrzeźbić" strukturę władzy w mieście/świecie. Ważne jest, aby rozmawiać o demokracji i o tym, jakie narzędzia mają różne postacie linii do wyrażania opinii i wprowadzania zmian w mieście.</p> <p>Możliwe postacie na linii: Prezydent, gubernator, burmistrz, polityk, bankier, menedżer, nauczyciel, sprzętaczka, kot, bezdomny, dziecko, nastolatek, stary lekarz, stara pielęgniarka, ksiądz itp.</p> <p>Problematyzuje sposób myślenia, dodając do postaci informacje, takie jak płeć, wiek lub rodzaj miejsca pracy, wykształcenie itp., i sprawdza, czy ich zdaniem to coś zmienia.</p>
--	--



	<p>miejscach na linii są względem siebie. Czy menedżer byłby czymkolwiek bez pracowników?</p>	
10'	<p><b>Zdecyduj o lokalizacji</b></p> <p><b>Cel działania:</b> Uzyskanie wspólnego porozumienia co do tego, gdzie znajduje się Twoje miejsce na larpie. W jakiej fizycznej przestrzeni się znajdujesz, gdy grasz w LARP-a.</p> <p><b>Przygotowanie nauczycieli:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprawdź, do jakich lokalizacji masz dostęp, zanim pozwolisz uczniom zdecydować.</li> </ul> <p><b>Ćwiczenie:</b> Wyjaśnij ramy czasowe. LARP skupi się na spotkaniach różnych grup, aby przedyskutować i spierać się o swoją opinię na konkretny temat, który wybrałeś wcześniej. Teraz to Ty decydujesz, w jakim otoczeniu się znajdziesz. Sala konferencyjna, sala zamkowa czy plac miejski? Pozwól uczniom wymyślić pomysły.</p> <p>Możesz omówić możliwe ustawienie, korzystając z następujących pytań:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jakie są możliwe lokalizacje spotkań?</li> <li>- W jakim pokoju będziemy udawać, że jesteśmy?</li> </ul>	<p><b>Wskazówka dotycząca przygotowania nauczyciela:</b> Jasno określ, co sala może zaoferować jako otoczenie, aby uczniowie nie mieli zbyt wysokich oczekiwań. Sprawdź możliwości lokalizacji zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz. Plac miejski lub sala konferencyjna to dobre opcje na larpowanie. Korzystanie z dekoracji może pomóc wyobraźni!</p> <p><b>Wskazówka dotycząca aktywności:</b> To ćwiczenie ma na celu zainspirowanie uczniów i umożliwienie im wykorzystania wyobraźni. Ale daje też podstawę do uzgodnienia możliwości i ograniczeń larpa. Musisz działać w kierunku realizmu zgodnie ze światem i otoczeniem, które tworzysz.</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jak zachowujecie się w tym otoczeniu jako wasza grupa?</li> <li>- Czy Twoja grupa jest przyzwyczajona do tego ustawienia, czy nie?</li> <li>- Jakie przedmioty można znaleźć w pokoju?</li> <li>- Czy jest to otwarta przestrzeń, czy potrzebujesz zaproszenia, aby uzyskać dostęp?</li> </ul> <p>Udokumentuj i podsumuj to, co postanowiłeś podczas zajęć.</p>	
--	--	--



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

## Plan lekcji - Role

Ramy czasowe: 70 minut zajęć. Można podzielić na dwie lekcje 35/35.

Rodzaj działalności	Aktywność	Czas trwania
Wyjaśnianie grup	Decydowanie o informacjach/tematach specyficznych dla grupy	15'
Praca nad rolami	Zdefiniuj każdą indywidualną rolę w grupie	20'
Prezentacja	Przedstaw każdą grupę i rolę całej klasie	20'
Decyduj o regułach	Przedstaw zasady larpa i przedyskutuj je z uczniami	10'
Streszczenie	Podsumuj larp z uczniami	5'

## Opis lekcji

Godzina	Opis działalności	Wskazówka dla nauczyciela
15'	<p><b>Wyjaśnianie grup</b></p> <p><b>Cel działania:</b> Zdefiniowanie historii, programu i punktu widzenia każdej grupy. Zgodnie ze stanowiskiem w sprawie problemu, które zostały podane w poprzedniej lekcji.</p> <p><b>Przygotowanie nauczyciela:</b> Wydrukuj wstępnie zaprojektowaną "<b>Lekcję III, Narzędzie 1</b>" w Zestawie narzędzi - materiały informacyjne. Są to dokumenty do przeczytania i</p>	<p><b>Wskazówka dotycząca przygotowania nauczyciela:</b> Aby zaoszczędzić czas, samodzielnie zdecyduj o tematach grupy lub skorzystaj z wcześniej zaprojektowanych informacji o grupie. <b>Skorzystaj z "Lekcji III, Narzędzie 1" w Toolkit - materiały informacyjne.</b> Wydrukuj i rozdaj, jeśli chcesz.</p>



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

	<p>przedyskutowania przez grupy. Lub stwórz własną inspirację z narzędzia.</p> <p><b>Aktywność:</b> Pierwszym krokiem jest podjęcie decyzji, jakiego typu są to grupy. Uczniowie będą posługiwać się ogólną tożsamością swojej grupy i jaśniej ją definiować.</p> <p>Kiedy zostanie to uzgodnione w grupach, pozwól im krótko przedstawić sobie nawzajem swój temat.</p> <p>Z czasem, który im pozostał, pozwól im znaleźć jednego z innej grupy i pozwól im stworzyć ze sobą pozytywną relację. Wspólne wspomnienie, przyjaźń itp.</p>	<p><b>Wskazówka dotycząca aktywności:</b></p> <p>Przykłady motywów grupowych, których możesz użyć:</p> <p>Politycy, menedżerowie, pracownicy, aktywiści rolni, entuzjaści hi-tech, studenci itp.</p> <p>Grupy powinny mieć podstawowe wartości, które skłaniają je do działania w określony sposób. To właśnie te konflikty oparte na wartościach są różnicami między grupami.</p> <p>Przykład konfliktów opartych na wartości lub interesach dla grup:</p> <p>Zarabiam pieniądze vs. posiadanie miejsca pracy i pensji.</p> <p>Lub posiadanie miejsce pracy i wynagrodzenia vs. oszczędzaj środowisko i zwierzęta.</p> <p>Ich wyobraźnia i świat dla larpa jest granicą. Wyjaśnij, że wszyscy powinni odgrywać role, które mają swoje zdanie, ponieważ larp polega na wyrażaniu swojej opinii.</p>
20'	<p><b>Praca nad rolami</b></p> <p><b>Cel działania:</b> Każdy uczeń ma czas na pracę nad swoją indywidualną rolą. I tworzyć powiązania z rolami innych uczniów.</p>	<p><b>Wskazówka dotycząca przygotowania nauczyciela:</b> Stawiasz tyle stwierdzeń, ile uważasz za konieczne, ale dobrze, że niektóre z tych twierdzeń nie mają jasnej odpowiedzi. Kilka dobrych zagadek</p>





<p><b>Przygotowanie nauczyciela:</b> Wydrukuj karty postaci. <b>Skorzystaj z Lekcji III, Narzędzie 2 w Zestawie narzędzi - Materiały informacyjne</b> dla każdego ucznia do wypełnienia. Napisz kilka twierdzeń do ćwiczenia "Na linii" (wyjaśnienie ćwiczenia poniżej), które są specyficzne dla Twojej koncepcji.</p> <p><b>Ćwiczenie:</b> Po pierwsze, pozwól każdemu uczniowi zdecydować tylko o imieniu i zawodzie (kontynuuj wypełnianie arkusza po ćwiczeniu "linia opinii"). Rola, którą tworzą, powinna być oryginalna, aby mogli uczynić ją własną. A nie prawdziwa osoba lub rola z książki, filmu itp.</p> <p>Kiedy mają imię i zawód, wykonasz ćwiczenie, które pomoże im zrozumieć ich role, moralność i ideały.</p> <p><b>Linia opinii</b></p> <p>Zdefiniuj linię w pomieszczeniu, która reprezentuje przejście z dwóch skrajności; I tak, i nie.</p> <p>Teraz dasz im różne oświadczenia/roszczenia, o których ich postacie będą miały opinię, stojąc i grając na żywo. Jeśli są za jakimś stwierdzeniem, są bliżej "tak", a jeśli są przeciw, to są bliżej "nie". Mogą być mniej lub bardziej przeciwni stwierdzeniu w zależności od tego, jaka opcje popierają. Wykonują to</p>	<p>moralnych. Przypomnij im o ich wcześniejszych rzeczach grupowych i zachęć ich do stworzenia swojego indywidualnego charakteru w odniesieniu do informacji grupowych, które stworzyli wcześniej.</p> <p><b>Wskazówka dotycząca aktywności:</b> Uczniowie zaczną dużo dyskutować podczas robienia "na żywo", ale robienie tego w ciszy da każdemu uczniowi czas na samodzielne zastanowienie. Jeśli masz czas, możesz pozwolić niektórym uczniom, po każdym roszczeniu, podzielić się opinią na temat ich roli.</p> <p>Zawsze powtarzaj różnicę między ich charakterem a ich własną opinią, gdy zajdzie taka potrzeba. Siłą larpa jest granie kogoś innego, ale czasami można o tym zapomnieć i mogą pojawić się prawdziwe emocje i konflikty.</p> <p>Emocjonalne oddziaływanie jest częścią procesu uczenia się EduLARP, ponieważ łączy się z konfliktem na poziomie osobistym. Rób przerwy, gdy może to być niejasne, i rozmawiaj o tym, co się dzieje. Zachęcaj do wyciągania wniosków z tej sytuacji, wspólnie określając, co się stało. I mów o postaci oddzielonej od siebie. Kiedy jesteśmy postacią, często mówimy w pierwszej osobie:</p>
---	---



	<p>ćwiczenie z perspektywy swojej roli. Rozpocznij ćwiczenie od prostego stwierdzenia, takiego jak "Lody są smaczne".</p> <p><i>Przykładowe roszczenia:</i></p> <p>"Pieniądze są ważne", "Miłość może uratować świat", "Powinieneś zrobić wszystko, co w twojej mocy, aby coś zrobić", "Każdy jest tak samo odpowiedzialny za zmianę", "Kara jest dobra", "Najpierw pomagam sobie, potem komuś innemu", "Idę własną drogą, nie obchodzi mnie, co myślą inni" "Chcę mieć wielu przyjaciół"</p> <p>Po tym ćwiczeniu pozwól im wypełnić pozostałą część karty postaci.</p>	<p>"Chcę wyciąć las", ale kiedy nie jesteś w grze- larpie, dobrze jest mówić o swojej postaci w ten sposób: "Moja postać myślała, że powinniśmy wyciąć las". Pomaga to odłączyć się od pomysłów i działań twojej postaci.</p>
20'	<p><b>Prezentacja</b></p> <p><b>Cel działania:</b> Przedstawienie sobie nawzajem grup i ról.</p> <p><b>Przygotowanie nauczyciela:</b> Daj sobie miejsce na zapisanie imienia i nazwiska każdej grupy na tablicy, rozmawiając z każdą grupą.</p> <p><b>Ćwiczenie:</b> Niech każda grupa przedstawi temat i punkt widzenia swojej grupy. Następnie pogłębij zrozumienie składu każdej grupy, pozwalając każdemu indywidualnie przedstawić swoją rolę.</p>	<p><b>Wskazówka dotycząca przygotowania nauczycieli:</b> Jeśli jesteś aktywny w procesie podejmowania decyzji, łatwiej jest im pokierować, jeśli zapomną lub utkną.</p> <p><b>Wskazówka dotycząca aktywności:</b> Kiedy się zaprezentują, pozwól im opowiedzieć:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich rola</li> <li>• Zawód</li> <li>• Krótkie zdanie o tym, co ich rola myśli o problemie.</li> </ul> <p>Niech wszystko będzie krótkie i słodkie. Jeśli uczeń chce</p>



	<p>Przedstaw, co wymyślili. I co myślą o innych grupach. Dobrze, jeśli każda grupa ma przynajmniej jedną grupę, z którą się zgadza, i jedną, z którą się nie zgadza. Zwróć uwagę, że opinie, z którymi uczniowie rozpoczynają larp, mogą się zmieniać lub wzmacniać w trakcie larpa, co oznacza, że ich role są zróżnicowane i elastyczne.</p>	<p>opowiedzieć więcej o swojej roli, zachęć go do zapisania tych informacji do rozegrania na larpie.</p>
10'	<p><b>Zdecyduj o regułach</b></p> <p><b>Cel działania:</b> Zapoznaj się z regułą i dodaj reguły, które są specyficzne dla każdej grupy razem z uczniami.</p> <p><b>Przygotowanie nauczyciela:</b> Wydrukuj szablon <b>Użyj "Lekcji III, Narzędzie 3" w Niezbędniku - Materiały i</b> /lub zapisz je na tablicy.</p> <p><b>Ćwiczenie:</b> Wyjaśnij, dlaczego potrzebujemy zasad. Zasady mają na celu zapewnienie nam wszystkim przyjemnego i interesującego doświadczenia. Celem zasad w larpie nie jest wyznaczanie granic, ale raczej postrzeganie ich jako sposobu na ustawienie ram, w których uczniowie mają okazję eksplorować larp.</p>	<p><b>Wskazówka dotycząca przygotowania nauczyciela:</b> Zasady, które ustalasz, są zarówno specyficzne dla tworzonego przez Ciebie larpa, jak i ogólnych zasad współpracy. Więcej na ten temat przeczytasz w Zestawie narzędzi dla nauczycieli - rozdziały przygotowawcze.</p>
5'	<p><b>Streszczenie</b></p> <p><b>Cel działania:</b> Upewnienie się, że wszyscy są na tej samej stronie z</p>	<p><b>Wskazówka dotycząca przygotowania nauczyciela:</b></p>



<p>uzgodnioną koncepcją LARP-a. I wyjaśnić wszelkie nieporozumienia.</p> <p><b>Przygotowanie nauczycieli:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zbierz wszystkie informacje i miej dostępne wszystkie wypełnione szablony.</li> <li>• Skorzystaj z przykładu przedmiotu czasowego. Możesz skorzystać z przykładów lub uzupełnić informacje, które ustaliłeś wspólnie z klasą.</li> <li>• Spójrz na początek Modułu IV - <i>Let's Play. Zarówno plan lekcji, jak i rozdział przygotowujący nauczyciela w Zestawie narzędzi.</i></li> </ul> <p><b>Ćwiczenie:</b> Przedstaw koncepcję taką, jaka jest i pozwól uczniom zadawać pytania o.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Świat</li> <li>• Ustawienie</li> <li>• Grupy</li> <li>• Poszczególne role</li> </ul> <p>Zakończ ćwiczenie, przypominając im o kolejnej części przed rozpoczęciem larpa: <i>Moduł IV - Let's Play.</i></p>	<p>Zbierz wszystko, co masz, w ramce czasowej/LARP (<b>"Lekcja III, Narzędzie 4" w Narzędziu - Materiały informacyjne</b>) dla własnego dobra, ale prezentacja dla uczniów powinna być krótka i słodka, jak krótkie podsumowanie.</p> <p>Nie ma nic złego w tym, że nie ma koncepcji, która daje wszystkie odpowiedzi. Powinno być trochę miejsca na improwizację dla uczniów. Pod warunkiem, że każdy ma ogólne pojęcie o tym, co robić.</p> <p>Pomiędzy tą lekcją a nadchodzącym modułem IV - <i>Let's Play</i> możesz kontynuować pracę nad ramą larpową.</p>
--	--





Funded by  
the European Union

**GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem  
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp)** Numer projektu:  
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# PLAN LEKCJI IV - Let's Play

## LEKCJA IV - Zagrajmy

### Przegląd lekcji

Na tej lekcji nauczyciele i uczniowie zagrają w larp, który został stworzony w Module III. LARP ma podstawową strukturę pięciu faz: **faza przełamania lodów i/lub rozgrzewki, faza przygotowania, faza zabawy, faza derolingu, faza debriefingu (która zostanie przedstawiona w module V)**

Nauczyciele muszą stworzyć ciepłą atmosferę za pomocą gier, ćwiczeń energetyzujących i przygotowawczych. Następnie nauczyciele przypomną uczniom o zasadach i ograniczeniach oraz ustalą czas fazy przygotowań i zabawy. Uczniowie muszą przygotować salę z zestawami zgodnie z historią i założyć kostiumy. Następnie uczniowie zaczną zapoznawać się ze swoimi postaciami. Następnie uczniowie będą odgrywać koncepcję, wchodząc ze sobą w interakcję w określonym czasie. Po spektaklu nauczyciele wykonają czynności mające na celu "zdjęcie postaci".

Celem jest, aby nauczyciele przygotowali swoich uczniów do odgrywania postaci. Ważne jest, aby uczniowie zrozumieli, że nie muszą być dobrymi aktorami, ale muszą podjąć poważny wysiłek, aby grać różne postacie i swobodnie improwizować. Ponadto głównym celem jest doświadczenie problemu środowiskowego i próba znalezienia rozwiązania problemu poprzez interakcję, komunikację, współpracę i wyrażanie emocji.

### Cele edukacyjne

- Jak rozwijać fazy zabawy w LARPie.
- Jak grać postacią i jak wchodzić w interakcje z innymi postaciami.
- Jak wszystkimi zmysłami doświadczyć problemu ekologicznego swojej okolicy.
- Jak rozwijać umiejętności rozwiązywania problemów, komunikacji i współpracy.
- Jak rozwijać empatię.

### Kompetencje



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

### **Kompetencje społeczne**

- angażowania się we współpracę z innymi ludźmi; akceptować różnice interpersonalne i uwzględniać je w kontaktach z ludźmi

### **Kompetencja komunikacyjna**

- działać na rzecz zmiany we współpracy z innymi, umiejętność jasnego i trafnego wyrażania się z punktu widzenia charakteru, z uwzględnieniem sytuacji i partnerów w komunikacji; przedstawiania i uzasadniania swoich stanowisk. Używaj argumentacji, aktywnego słuchania itp.

### **Kompetencja w zakresie poczucia własnej skuteczności**

- znaleźć rozwiązania problemów związanych z samym sobą

## **Plan lekcji**

Ramy czasowe: 90 minut

Tutaj przedstawimy wszystkie etapy fazy wdrożenia, jak na przykład podano powyżej.

<b>Rodzaj działalności</b>	<b>Aktywność</b>	<b>Czas trwania</b>
<b>Faza lodolamania</b>	Gry informacyjne, energetyzujące Działania przygotowawcze	15'
<b>Faza przygotowawcza</b>	Przygotuj pokój z zestawami zgodnie z historią i załóż kostiumy (w razie potrzeby). Ponowne zapoznanie się z bohaterami jest koniecznością.	15'
<b>Faza gry</b>	Zagraj w koncepcję LARP-a	50'
<b>Faza wycofywania</b>	Usunięcie roli/wyjście z postaci	10'

## **Opis lekcji**

Podążając za powyższym ramem, później szczegółowo przedstawimy każdą aktywność.



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Godzina	Opis działalności	Wskazówka dla nauczyciela
15'	<p><b>Faza przełamywania lodów / faza rozgrzewki</b></p> <p><b>Cel działania:</b> Stworzenie przyjaznej atmosfery, stworzenie otwartego i wolnego od osądów klimatu, zbudowanie poczucia wspólnoty, zaznajomienie uczniów z byciem w roli, stworzenie sposobu myślenia o interakcji w inny sposób niż zwykle, budowanie ich poczucia pewności siebie i kompetencji, które są ważne dla udanego larpa.</p> <p><b>Przygotowanie nauczycieli:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zbieraj i przygotuj gry przełamujące lody. Możesz użyć "<b>Lekcja IV, Narzędzie 1</b>" w <b>Niezbędnik - Materiały informacyjne</b></li> <li>• Przygotuj uczniów do larpa. Aby to zrobić, musisz nauczyć ich technik gry, a co najważniejsze, będziesz musiał sprawić, by poczuli się komfortowo w interakcji ze sobą, korzystając z ćwiczeń przełamujących lody.</li> </ul>	<p><b>Wskazówka dla nauczycieli:</b> I przygotuj się z więcej niż jedną grą na rozgrzewkę, aby w razie potrzeby je wykorzystać. Zaleca się również posiadanie różnych narzędzi, takich jak instrumenty np perkusja, oprawa muzyczna itp.</p> <p><b>Wskazówka dotycząca aktywności:</b> Przełamywanie lodów powinno być zabawne, a nie męczące. Niech będzie to przez czas krótki i interesujący.</p>
15'	<p><b>Faza przygotowawcza</b></p> <p><b>Cel działania:</b> Przygotowanie miejsca i stworzenie atmosfery, danie uczniom czasu na przypomnienie sobie, kim są (Ich karty</p>	<p><b>Wskazówka dotycząca przygotowania nauczyciela:</b> Pozwól uczniom uczestniczyć w praktycznych przygotowaniach, takich jak</p>





	<p>postaci z lekcji III) oraz przypomnienie zasad gry.</p> <p><b>Przygotowanie nauczycieli:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Przygotuj przestrzeń, którą już ustaliłeś ze swoimi uczniami oraz materiały na EduLARP.</li> <li>• Jeśli chcesz, możesz przynieść kostiumy, czapki i przedmioty, których można użyć w fazie gry podczas gry.</li> <li>• Przypomnij uczniom o zasadach i ograniczeniach oraz ustal czas przygotowania.</li> </ul> <p><b>Ćwiczenie:</b> Uczniowie muszą:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Przygotuj pomieszczenie z zestawami zgodnie z koncepcją.</li> <li>• Przygotuj się z rekwizytami i kostiumami.</li> </ul>	<p>zmiana sali. To okazja, aby poczuć się częścią procesu. Zwłaszcza, jeśli wsłuchasz się w ich pomysły i potrzeby. Przestrzeń dla LARPa powinna znajdować się w prywatnym ustronnym miejscu, w którym nie ma ludzi przechodzących obok lub przez EduLARP na bieżąco. EduLARP działa najlepiej, gdy uczestnicy mogą grać dla siebie i bez dodatkowego niepokoju związanego z byciem obserwowanym przez publiczność.</p>
50'	<p><b>Faza gry</b></p> <p><b>Cel działania:</b> Rozwój EduLARP-a. Jest to faza, w której role odgrywają koncepcję, wchodząc w interakcje ze sobą i z grą. Celem jest, aby uczniowie przedstawili swoje różne opinie (jako prowadzący grę wykorzystaj ramy czasowe utworzone w module III).</p> <p><b>Przygotowanie nauczycieli:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wydrukuj swoje ramy czasowe.</li> <li>• Wydrukuj swój regulamin.</li> </ul>	<p><b>Wskazówka dotycząca przygotowania nauczyciela:</b> Czasami wydaje się, że nie jesteś przygotowany i to jest w porządku. Nawet jeśli nie wykonałeś wszystkich kroków w całości, pamiętaj, aby dobrze się bawić ze swoimi uczniami. I rób przerwy, gdy zajdzie taka potrzeba.</p> <p><b>Wskazówka dotycząca aktywności:</b> Każda rola należy do grupy o innym zdaniu,</p>

	<p><b>Aktywność:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Powtórz zasady uczniom.</li> <li>• Zaczynij larp.</li> <li>• Zagraj w LARP-a.</li> <li>• Zakończ larp.</li> </ul>	<p>niektórzy są przeciw, a inni za. Podczas gry rola będzie eksponować ich argumenty. Niektórzy uczniowie mogą zmienić swoje zdanie lub wartość swoich ról. Lider gry pozwoli ujawnić tę nową dynamikę. Lider gry zauważy, gdzie znajduje się ten punkt, aby zakończyć grę.</p>
10'	<p><b>"Faza odrolniania"</b></p> <p><b>Cel aktywności:</b> Wycofać się z roli po ukończeniu gry larpowej. To proces wyznaczania granicy między światem bohaterów a ich codziennym życiem.</p> <p><b>Przygotowanie nauczycieli:</b> EduLARP powinien obejmować działania mające na celu odrolnienie, tak aby zawsze zapewnić bezpieczeństwo uczestnikom. Skorzystaj z <b>"Lekcji IV, Narzędzie 2" w Niezbędniku - Materiały informacyjne</b></p> <p><b>Aktywność:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wyciągnij uczniów z kostiumów (jeśli były używane). Ta akcja przywraca uczniom kontrolę i potwierdza ich potrzeby ponad motywacjami postaci.</li> <li>• Otrząśnij się z postaci, poruszając jej ciałem - machając rękami, skacząc w górę i w dół lub biegając w miejscu.</li> </ul>	<p><b>Wskazówka dotycząca przygotowania nauczyciela:</b> Postacie grane w EduLARP są fałszywe, ale interakcje i emocje są prawdziwe. Z tego powodu doświadczenie gry może wywoływać głębokie emocje lub nieoczekiwane reakcje, lub może zacierać granice między osobą a postacią (zjawisko wykrwawiania/wykrwawiania). Oznacza to, że jest to bardzo ważna faza, której nie można pominąć.</p> <p><b>Wskazówka dotycząca aktywności:</b> Jest to naprawdę subiektywne doświadczenie, które nie może być wymuszone przez Lidera Gry. Nie próbuj kontrolować ich emocji i tego, co uczniowie zapamiętają z</p>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rozciągnij każdą grupę mięśni, aby uwolnić napięcie, oddychając głęboko, aby skupić umysł.</li><li>• Wypowiedz ich imiona na głos do siebie w lustrze, aby wzmocnić ich poczucie siebie.</li></ul>	tego doświadczenia. Nie używaj negatywnego lub pozytywnego słownictwa na temat ról. Używaj neutralnego sposobu mówienia.
--	--	--



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# PLAN LEKCJI V - Czas na refleksję

## LEKCJA V – Czas refleksji

### Przegląd lekcji

Debriefing ma trzy cele:

1. Każdy gracz powinien mieć swoje doświadczenie z larpem, jakiegokolwiek by ono nie było, potwierdzone przez współgraczy.
2. Każdy gracz powinien mieć szansę na rozpoczęcie przetwarzania EduLARP-a, przekładając bezpośrednio doświadczenie i pakiet emocjonalny na trwałe wspomnienia, refleksje i naukę.
3. Jeśli gracz doświadczył czegoś szczególnie trudnego, podsumowanie powinno stanowić arenę, na której inni mogą uświadomić sobie problem i podjąć kroki w celu jego rozwiązania.

Debriefing jest narzędziem wspierającym wśród uczniów otwartą, opartą na zaufaniu i wspieraniu.

Oprócz zapewnienia uczestnikom platformy do wyrażania swoich emocji i doświadczeń, nauczyciel musi kontynuować dyskusję tematyczną, aby uczniowie połączyli temat (tematy) gry z prawdziwym życiem, wspierając naukę. Tutaj można zostawić małą przerwę (np. przerwę), ale najlepiej nie większą niż jeden dzień.

### Cele edukacyjne

Doświadczenie edukacyjne związane z EduLARP-em jest dwojakie:

- 1) Empiryczne uczenie się umiejętności społecznych, komunikacji, empatii, pewności siebie itp., które wynika z przeżytego doświadczenia wciągającej zabawy i będzie bardzo indywidualne;
- 2) Tematyczne nauczanie na określony temat, którego EduLARP ma uczyć, a który będzie zależał od konkretnej gry (biologia, historia, nauka, kryzys uchodźczy itp.).



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem  
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:  
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

W zależności od konkretnego tematu, dyskusja tematyczna będzie inna dla każdej gry. Zadaniem nauczyciela jest łączenie informacji, problemów i rozwiązań z gry z prawdziwym życiem oraz podkreślanie powiązań.

Po omówieniu z uczestnikami tematów w grze, proces uczenia się ucznia można uznać za zakończony pomyślnie!

## Kompetencji

**Kompetencje w zakresie działania w zakresie zrównoważenia środowiskowego (ogólnie GreenEduLARPs)**

**Kompetencja w zakresie wartości/empatii**

**Kompetencje społeczne**

**Kompetencja w zakresie poczucia własnej skuteczności**

**Kompetencja komunikacyjna**

**Kompetencje związane z konkretną grą**

## Plan lekcji

Ramy czasowe: 90 minut zajęć.

Rodzaj działalności	Aktywność	Czas trwania
<b>Wprowadzenie</b>	Krótką rozmowa prowadzącego/nauczyciela gry, przedstawiająca plan oraz wspólne zasady i pytania.	5'
<b>Dzielenie się doświadczeniami w parach</b>	Odbicie w parach, bez udziału Liderów Gry.	20'
<b>Analiza grupowa</b>	Refleksja grupowa, po jednym Liderze Gry na grupę, jeśli to możliwe.	20'
<b>Analiza całej grupy</b>	Wspólna refleksja, prowadzona przez Lidera Gry.	20'



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

<b>Dyskusja tematyczna</b>	Prowadzący grę lub nauczyciel łączy temat (tematy) gry z konkretnym tematem (tematami)	20'
<b>Konkluzja</b>	Podsumowując, główny Lider Gry oferuje sugestie dotyczące dalszego przetwarzania.	5'

## Opis lekcji

Godzina	Opis działalności	Wskazówka dla nauczyciela
5'	<p><b>Wprowadzenie</b></p> <p>Prowadzący Grę wprowadza w ostatnią fazę gry, którą jest informacja zwrotna od uczniów i refleksja. Wprowadzają również zasady dotyczące sesji podsumowującej:</p> <p><b>Zasada trzeciej osoby:</b> mówiąc o czymś, co zostało zrobione na EduLARPIE, unikaj używania pierwszej i drugiej osoby. Nie "Krzychałeś na mnie", ale "Twoja postać krzychała na moją postać".</p> <p><b>Poufność:</b> to, co zostało powiedziane w podsumowaniu, pozostaje w podsumowaniu, chyba że można je zanonimizować.</p> <p><b>Żadnego przerywania</b> sobie nawzajem.</p> <p><b>Wszystkie doświadczenia są równe.</b> Ten larp mógł być przeżywany zupełnie inaczej i dla każdego z nas może oznaczać coś innego. Zaakceptuj to i nie kwestionuj tego.</p> <p><b>Drzwi są otwarte:</b> w każdej chwili możesz zrezygnować z czegokolwiek bez podania</p>	<p>Dobrze jest zadać pytania przed odbiciem w parach zawodnikom na papierze w celu przygotowania.</p> <p><b>Użyj "Lekcji V, Narzędzia 1 i 2" w Zestawie narzędzi - Materiały informacyjne.</b></p> <p><b>Użyj "Lekcja V, Narzędzie 3" w Zestawie narzędzi - Materiały.</b></p>



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

	<p>przyczyny. Jeśli nie chcesz rozmawiać, nie rób tego.</p>	
20'	<p><b>Dzielenie się doświadczeniami w parach</b></p> <p>Odbicie w parach.</p> <p>Głównym powodem przeprowadzania podsumowania par jest maksymalizacja czasu, jaki każdy uczestnik ma na opowiedzenie o swoich doświadczeniach, bez konieczności błagania o uwagę współgraczy. Dodatkowo służy doprowadzenia rozmowy na inne tory niż te, które miałyby miejsce naturalnie.</p> <p>Lider gry powinien trzymać się czasu i sygnalizować na półmetku, że nadszedł czas, aby para zamieniła się rolami.</p>	<p>Wybierz dowolną metodę parowania uczestników, dobrą wskazówką jest nie łączenie w pary bliskich przyjaciół.</p>
20'	<p><b>Analiza grupowa</b></p> <p>Refleksja w małych grupach, każda grupa ma jednego prowadzącego/nauczyciela gry. Prowadzący grę zadaje pytania dotyczące doświadczenia z larpem, a gracze na zmianę na nie odpowiadają. Oprócz zadawania pytań, prowadzący grę dba o to, aby każdy miał przydzielony czas antenowy i egzekwuje zasadę trzeciej osoby oraz zasadę "wszystkie doświadczenia są równe".</p> <p>Nauczyciel może wykorzystać starszych uczniów z doświadczeniem w EduLARP jako Liderów Gier dla grup. Jeśli nie ma żadnych doświadczonych uczniów, może dać wydrukowaną listę z</p>	<p><b>Skorzystaj z "Lekcji V, Narzędzie 4" w Zestawie narzędzi - Materiały informacyjne</b></p>



	<p>pytania do każdej grupy i wybrać jednego z uczniów z grupy, który poprowadzi proces.</p> <p>Rozmowy, dygresje i pytania od innych członków grupy są dozwolone, o ile czas antenowy pozostaje mniej więcej równy, a zasady są przestrzegane.</p>	
20'	<p><b>Analiza całej grupy</b></p> <p>Ostatnia możliwość podzielenia się najbardziej pamiętnymi wydarzeniami lub problemami, które się pojawiły. Czas na krótkie zdanie może być dany wszystkim lub tylko ci, którzy chcą, mogą się nim podzielić.</p>	
20'	<p><b>Dyskusja tematyczna</b></p> <p>Ważne jest, aby nauczyciel kontynuował dyskusję tematyczną, aby uczniowie połączyli temat gry z prawdziwym życiem, sprzyjając nauce. W zależności od konkretnego tematu, dyskusja tematyczna będzie inna dla każdej gry.</p>	Może to być kontynuowane w następnej regularnej lekcji, która jest związana z tematem gry.
5'	<p><b>Konkluzja</b></p> <p>Prowadzący grę kończy podsumowanie i odsyła uczestników do domu z pytaniem autorefleksyjnym.</p>	<b>Skorzystaj z "Lekcji V, Narzędzie 5" w Zestawie narzędzi - Materiały informacyjne</b>



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573





Funded by  
the European Union

**GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem  
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp)** Numer projektu:  
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# ZIELONE RUBRYKI OCENY LARPOWEJ

Po zapoznaniu się z materiałem GreenEduLARP Twoi uczniowie mają styczność z tymi kompetencjami. Ta ocena cząstkowa może pomóc Ci śledzić ich naukę

## Lekcja 1 - 5, Kryteria oceniania uczniów

	<b>Bardzo dobrze</b>	<b>Dobry</b>	<b>Nie tak dobrze (w trakcie opracowywania)</b>
<b>Wiedza o tym, czym jest EduLARP</b>	Uczeń potrafi wytłumaczyć rówieśnikowi, czym jest EduLARP	Uczeń rozumie, ale brakuje mu wyjaśnienia, czym jest EduLARP	Uczeń nie rozumie jasno i nie wyjaśnia, czym jest EduLARP
<b>Umiejętności kompetencyjne w zakresie wartości/empatii</b>	Uczeń ma bardzo dobrą zdolność rozumienia myśli, uczuć, potrzeb i punktów widzenia innych ludzi.  Uczeń ma bardzo dobrą umiejętność oceny relacji i działań międzyludzkich z punktu widzenia ogólnie przyjętych norm moralnych	Uczeń ma dobrą zdolność rozumienia myśli, uczuć, potrzeb i punktów widzenia innych ludzi.  Uczeń ma dobrą umiejętność oceny relacji i działań międzyludzkich z punktu widzenia ogólnie przyjętych norm moralnych	Uczeń ma trudności ze zrozumieniem myśli, uczuć, potrzeb i punktów widzenia innych ludzi.  Uczeń ma słabą zdolność oceny relacji i działań międzyludzkich z punktu widzenia ogólnie przyjętych norm moralnych
<b>Kompetencje społeczne</b>	Uczeń ma bardzo dobrą zdolność do samorealizacji, do funkcjonowania jako świadomy i sumienny obywatel.  Uczeń ma bardzo dobrą umiejętność znajomości i przestrzegania wartości i standardów w społeczeństwie oraz zasad panujących w różnych	Uczeń ma dobrą zdolność do samorealizacji, do funkcjonowania jako świadomy i sumienny obywatel.  Uczeń ma dobrą zdolność do poznawania i przestrzegania wartości i standardów w społeczeństwie oraz zasad panujących w różnych środowiskach; angażować	Uczeń ma słabą zdolność do samorealizacji, do funkcjonowania jako świadomy i sumienny obywatel.  Uczeń ma słabą zdolność do poznawania i przestrzegania wartości i standardów w społeczeństwie oraz zasad panujących w różnych środowiskach; angażować



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

	<p>środowiskach; angażować się we współpracę z innymi ludźmi.</p> <p>Uczeń ma bardzo dobrą umiejętność akceptowania różnic interpersonalnych i uwzględniania ich w kontaktach z ludźmi.</p>	<p>się we współpracę z innymi ludźmi.</p> <p>Uczeń ma dobrą zdolność do akceptowania różnic interpersonalnych i uwzględniania ich w kontaktach z ludźmi.</p>	<p>się we współpracę z innymi ludźmi.</p> <p>Uczeń ma słabą zdolność do akceptowania różnic interpersonalnych i uwzględniania ich w kontaktach z ludźmi.</p>
<b>Kompetencje komunikacyjne</b>	<p>Uczeń ma bardzo dobrą zdolność do działania na rzecz zmiany we współpracy z innymi</p> <p>Uczeń ma bardzo dobrą umiejętność jasnego i trafnego wyrażania siebie, biorąc pod uwagę sytuacje i partnerów w komunikacji.</p> <p>Uczeń ma bardzo dobrą umiejętność prezentowania i uzasadniania swoich stanowisk.</p>	<p>Uczeń ma dobrą zdolność do działania na rzecz zmiany we współpracy z innymi</p> <p>Uczeń ma dobrą umiejętność jasnego i trafnego wyrażania siebie, biorąc pod uwagę sytuacje i partnerów w komunikacji.</p> <p>Uczeń ma dobrą umiejętność prezentowania i uzasadniania swoich stanowisk.</p>	<p>Uczeń ma słabą zdolność do działania na rzecz zmiany we współpracy z innymi</p> <p>Uczeń ma słabą zdolność do jasnego i trafnego wyrażania siebie, biorąc pod uwagę sytuacje i partnerów w komunikacji.</p> <p>Uczeń ma słabą zdolność do prezentowania i uzasadniania swoich stanowisk.</p>
<b>Umiejętności kompetencyjne w zakresie poczucia własnej skuteczności</b>	<p>Uczeń ma bardzo dobrą zdolność do rozwijania inteligencji emocjonalnej (EQ), takiej jak samokontrola, empatia.</p> <p>Uczeń ma bardzo dobrą zdolność do samopoznania – umiejętność radzenia sobie ze złożonością i niepewnością.</p> <p>Uczeń ma bardzo dobrą umiejętność rozumienia i oceniania siebie, swoich</p>	<p>Uczeń ma dobrą zdolność do rozwijania inteligencji emocjonalnej (EQ), takiej jak samokontrola, empatia.</p> <p>Uczeń ma dobrą zdolność do samopoznania – umiejętność radzenia sobie ze złożonością i niepewnością.</p> <p>Uczeń ma dobrą zdolność rozumienia i oceniania siebie, swoich słabych i mocnych stron;</p>	<p>Uczeń ma słabą zdolność do rozwijania inteligencji emocjonalnej (EQ), takiej jak samokontrola, empatia.</p> <p>Uczeń ma słabą zdolność do samopoznania – zdolność do radzenia sobie ze złożonością i niepewnością.</p> <p>Uczeń ma słabą zdolność rozumienia i oceniania siebie, swoich słabych i mocnych stron;</p>

	<p>stąbnych i mocnych stron; przestrzegać zdrowego stylu życia.</p>	<p>przestrzegać zdrowego stylu życia.</p>	<p>przestrzegać zdrowego stylu życia.</p>
<p><b>Umiejętności rozwiązywania problemów</b></p>	<p>Uczeń posiada bardzo dobrą umiejętność znajdowania rozwiązań problemów związanych z samym sobą, swoim zdrowiem psychicznym i fizycznym oraz problemami pojawiającymi się w relacjach międzyludzkich i środowiskowych.</p> <p>Uczeń ma bardzo dobrą umiejętność planowania działań i podążania za planem; wykorzystanie wyników uczenia się w różnych kontekstach i do rozwiązywania problemów.</p>	<p>Uczeń ma dobrą umiejętność znajdowania rozwiązań problemów związanych z samym sobą, swoim zdrowiem psychicznym i fizycznym oraz problemami pojawiającymi się w relacjach międzyludzkich i środowiskowych.</p> <p>Uczeń ma dobrą umiejętność planowania działań i podążania za planem; wykorzystanie wyników uczenia się w różnych kontekstach i do rozwiązywania problemów.</p>	<p>Uczeń ma słabą zdolność do znajdowania rozwiązań problemów związanych z samym sobą, swoim zdrowiem psychicznym i fizycznym, a także z problemami pojawiającymi się w relacjach międzyludzkich i środowiskowych.</p> <p>Uczeń ma słabą zdolność planowania działań i podążania za planem; wykorzystanie wyników uczenia się w różnych kontekstach i do rozwiązywania problemów.</p>
<p><b>Umiejętność krytycznego myślenia</b></p>	<p>Uczeńma bardzo dobrą umiejętność dostrzegania ogólnego podejścia w analizie sytuacji, zjawiska czy problemów.</p> <p>Uczeńma bardzo dobrą umiejętność podejścia do problemu zrównoważonego rozwoju ze wszystkich stron.</p> <p>Uczeń ma bardzo dobrą umiejętność rozważania czasu, przestrzeni i kontekstu, aby zrozumieć, w jaki sposób elementy oddziałują na siebie w systemach i między nimi.</p>	<p>Uczeńma dobrą umiejętność dostrzegania ogólnego podejścia w analizie sytuacji, zjawisk lub problemów.</p> <p>Uczeń ma dobrą umiejętność podejścia do problemu zrównoważonego rozwoju ze wszystkich stron.</p> <p>Uczeń ma dobrą umiejętność rozważania czasu, przestrzeni i kontekstu, aby zrozumieć, w jaki sposób elementy oddziałują na siebie w systemach i między nimi.</p>	<p>Uczeń ma słabą zdolność dostrzegania ogólnego podejścia w analizie sytuacji, zjawisk lub problemów.</p> <p>Uczeń ma słabą zdolność do podejścia do problemu zrównoważonego rozwoju ze wszystkich stron.</p> <p>Uczeń ma słabą zdolność do rozważania czasu, przestrzeni i kontekstu, aby zrozumieć, w jaki sposób elementy oddziałują na siebie w systemach i między nimi.</p>

<p><b>Kreatywność, przełomowość, innowacyjny umysł i kompetencje w zakresie przedsiębiorczości</b></p>	<p>Uczeń ma bardzo dobrą umiejętność tworzenia pomysłów i ich wdrażania, wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności w różnych dziedzinach życia.</p> <p>Uczeń ma bardzo dobrą zdolność dostrzegania problemów i możliwości, które się w nich kryją.</p> <p>Uczeń ma bardzo dobrą umiejętność wyznaczania celów i ich realizacji.</p> <p>Uczeń posiada bardzo dobrą umiejętność organizowania wspólnych działań, wykazywania inicjatywy i brania odpowiedzialności za wyniki.</p> <p>Uczeń ma bardzo dobrą umiejętność elastycznego reagowania na zmiany i podejmowania rozsądnego ryzyka.</p>	<p>Uczeń ma dobrą zdolność do tworzenia pomysłów i ich wdrażania, wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności w różnych dziedzinach życia.</p> <p>Uczeń ma dobrą zdolność dostrzegania problemów i możliwości, które się w nich kryją.</p> <p>Uczeń ma dobrą umiejętność wyznaczania celów i ich realizacji.</p> <p>Uczeń ma dobrą umiejętność organizowania wspólnych zajęć, wykazywania inicjatywy i brania odpowiedzialności za wyniki.</p> <p>Uczeń ma dobrą zdolność do elastycznego reagowania na zmiany i podejmowania rozsądnego ryzyka.</p>	<p>Uczeń ma słabą zdolność do tworzenia pomysłów i ich wdrażania, wykorzystując zdobytą wiedzę i umiejętności w różnych dziedzinach życia.</p> <p>Uczeń ma słabą zdolność dostrzegania problemów i możliwości, które się w nich kryją.</p> <p>Uczeń ma słabą zdolność do wyznaczania celów i ich realizacji.</p> <p>Uczeń ma słabą umiejętność organizowania wspólnych zajęć, wykazywania inicjatywy i brania odpowiedzialności za wyniki.</p> <p>Uczeń ma słabą zdolność do elastycznego reagowania na zmiany i podejmowania rozsądnego ryzyka.</p>
<p><b>Docenianie umiejętności w zakresie zrównoważonego rozwoju</b></p>	<p>Uczeń ma bardzo dobrą zdolność do refleksji nad wartościami osobistymi.</p> <p>Uczeń ma bardzo dobrą umiejętność identyfikowania i wyjaśniania, w jaki sposób wartości zmieniają się między ludźmi i w czasie, jednocześnie krytycznie oceniając, w jaki sposób są one zgodne z</p>	<p>Uczeń ma dobrą zdolność do refleksji nad osobistymi wartościami.</p> <p>Uczeń ma dobrą umiejętność identyfikowania i wyjaśniania, w jaki sposób wartości zmieniają się między ludźmi i w czasie, jednocześnie krytycznie oceniając, w jaki sposób są one zgodne z wartościami zrównoważonego rozwoju.</p>	<p>Uczeń ma słabą zdolność do refleksji nad wartościami osobistymi.</p> <p>Uczeń ma słabą zdolność do identyfikowania i wyjaśniania, w jaki sposób wartości zmieniają się między ludźmi i w czasie, jednocześnie krytycznie oceniając, w jaki sposób są one zgodne z wartościami zrównoważonego rozwoju.</p>

	wartościami zrównoważonego rozwoju.		
--	--	--	--



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

**GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem  
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp)** Numer projektu:  
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

