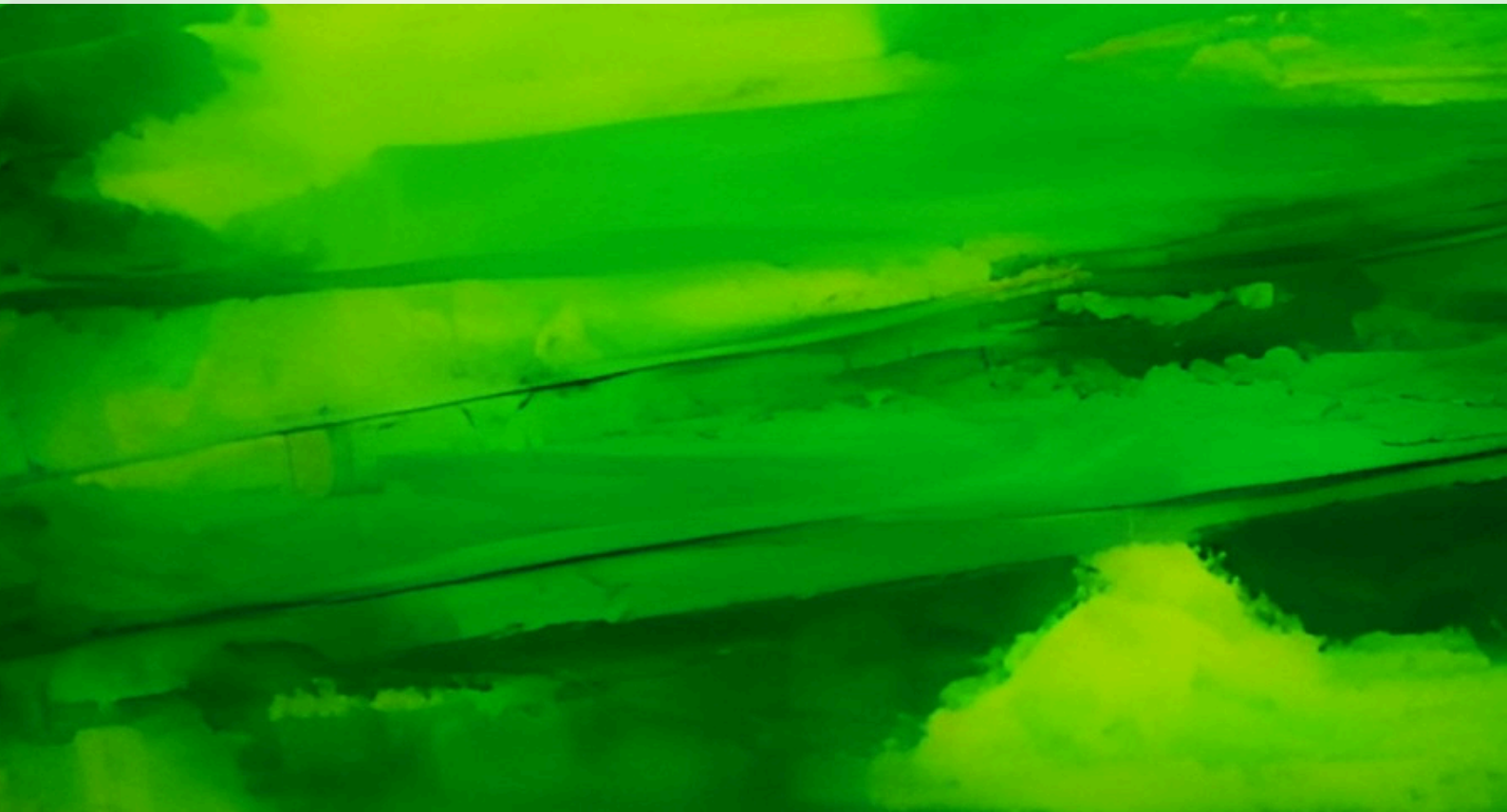




**GREEN
EDULARP**

3. Teachers Preparation



**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

Koordynator 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.



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

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

Zestaw narzędzi dla nauczycieli



Materiały projektowe powstały w latach 2022-2024

Część pierwsza - Przygotowanie nauczyciela

**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

W tej sekcji znajdziesz obszerne zasoby i wskazówki, które pomogą Ci skutecznie przygotować się do wdrożenia programu nauczania GreenEduLARP w Twoich klasach. Od zrozumienia podstawowych zasad edukacji ekologicznej po włączenie interaktywnych metod nauczania.

INDEKS

Wprowadzenie	1
INDEKS	1
Celem niniejszego zestawu narzędzi	3
Część 1 - Przygotowanie nauczyciela	3
Część 2 — materiały informacyjne	3
Część 1: Przygotowanie nauczyciela	4
Moduł I – Wprowadzenie do EduLARP	4
Moduł II - EduLARP jako środowisko uczenia się	4
Moduł III - Jak nauczyciel może zorganizować EduLARP	4
Moduł IV - Jak przygotować się i przeprowadzić EduLARP	5
Moduł V - Odciążenie i refleksja	5
MODUŁ 1 - Wprowadzenie do EduLARP	6
Co to jest LARP	6
Czym jest EduLARP	6
Fazy EduLARP	8
MODUŁ 2 - EduLARP jako środowisko uczenia się	10
Dlaczego warto korzystać z larpów w swojej klasie?	10
Możliwe efekty wykorzystania EduLARP:	12
Czym jest edukacja na temat zmian klimatu?	12
Od edukacji o zmianach klimatu do EduLARP	14
GreenEduLARP	16
MODUŁ 3 - Jak nauczyciel może zorganizować EduLARP	17



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

Jak czytać i rozumieć larpa	17
Pojęcie	17
Ramy czasowe	18
Ról	19
Nauczyciel jako lider gry	20
Improwizacja	21
Postać Liderów Gry	22
Zasady rozstrzygania	22
MODUŁ 4 - Jak przygotować się i przeprowadzić EduLARP	24
Zarządzanie czasem i dodawanie treści	24
Praktyczne przygotowania	25
Czas zabawy EduLARP	27
MODUŁ 5 - Odciążenie i refleksja	30
Wprowadzenie	30
Odrobnianie	31
Debriefing	32
Kwestie do rozważenia:	33
Dyskusja tematyczna	34



**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

Celem niniejszego zestawu narzędzi

Ta część materiału GEL (GreenEduLARP) ma na celu pomóc Ci jako nauczycielowi lub użytkownikowi. Ten zestaw narzędzi zapewni Ci przygotowanie i materiał potrzebny do jak najlepszej interpretacji planów lekcji programu nauczania. Składa się z dwóch rozdziałów i pozostaje w bezpośrednim kontakcie z programem nauczania GEL, zwłaszcza z planami lekcji. Ogólnie rzecz biorąc, jest to materiał do swobodnego wykorzystania, jak sugerujemy, lub jako inspiracji do wykorzystania go w sposób, który Twoim zdaniem pasuje do Twojej sytuacji.

Część 1 - Przygotowanie nauczyciela

Przeczytaj to, zanim przejdziesz do planów lekcji w programie nauczania. Pomocne może być przejrzanie planów lekcji podczas czytania tego. Celem tego rozdziału jest zachęcenie i przekazanie wszystkich informacji, których możesz potrzebować, aby zacząć. Lub aby dać Ci wskazówki, gdzie znaleźć więcej informacji. Celem jest wypełnienie plecaka wiedzą, której będziesz potrzebować po drodze.

Część 2 — materiały informacyjne

Ostatni rozdział zawiera konkretny materiał, który możesz wykorzystać w klasie ze swoimi uczniami. Są to materiały informacyjne, wydruki, powerpointy, opisy grup itp. Niektóre są gotowe do pracy, inne można dostosować do swojej sytuacji. Możesz również wykorzystać je jako inspirację do stworzenia własnego materiału.



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

Część 1: Przygotowanie nauczyciela

Przegląd rozdziału:

Moduł I – Wprowadzenie do EduLARP

Ta część jest związana z Lesson Plan 1 - Co to jest EduLARP?

Tutaj dowiesz się, czym są LARP i EduLARP oraz jak działają i można je zaprojektować. Ten moduł da Ci wyobrażenie o tym, jak i czym może być EduLARP, abyś mógł porozmawiać o nim ze swoimi uczniami.

Moduł II - EduLARP jako środowisko uczenia się

Ta część jest związana z Lesson Plan 2 - Poznaj swoją okolicę.

Ten moduł pokazuje, w jaki sposób EduLARP wpływa na uczniów i dlaczego warto zdecydować się na tę metodę. Zawiera przegląd tego, dlaczego zabawne podejście do nauczania może być przydatne i jakie są jego pozytywne skutki. Wyjaśnia również cel wykorzystania EduLARP w edukacji na temat zmian klimatycznych oraz korzyści z tego płynące.

Moduł III - Jak nauczyciel może zorganizować EduLARP

Ta część jest związana z Planem lekcji 3 - Koncepcja i role.

Trzeci moduł zawiera poradnik, jak odczytać ramy czasowe i jak zorganizować EduLARP. Moduł ten określa najważniejsze kroki w implementacji gry oraz to, o czym należy pamiętać. Mówimy również o nauczycielu jako Liderze Gry.



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

Moduł IV - Jak przygotować się i przeprowadzić EduLARP

Ta część jest związana z Planem Lekcji 4 - Let's Play.

Dotyczy to m.in. tego, jak wziąć udział w grze i jak przygotować się bezpośrednio przed EduLARP-em. Moduł ten obejmuje prace przygotowawcze do udziału w EduLARPie - przygotowanie emocjonalne, sprawdzenie tła i postaci oraz założenie kostiumu.

Moduł V - Odciążenie i refleksja

Ta część jest związana z Planem Lekcji 5 - Czas na refleksję.

Ten moduł skupia się na refleksji i tym, nad czym pracować po larpie. Usuwanie roli, dzielenie się doświadczeniami i dyskusja to ważne kroki do uczenia się od EduLARP. Tutaj znajdziesz przygotowanie do wyników EduLARP. Jak radzić sobie z emocjami, które gracze zabierają ze sobą po rozgrywce i jak wykorzystać wspólne doświadczenie larpa do dalszej nauki.



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

MODUŁ 1 - Wprowadzenie do EduLARP

Ten moduł zawiera przegląd tego, czym jest EduLARP i jak jest powiązany z edukacją o zmianach klimatu. W scenariuszu lekcji 1 "Co to jest EduLARP" uczniowie wprowadzają LARPy i gry fabularne, różne tematy i różne rodzaje larpów.

Co to jest LARP

LARP to forma odgrywania ról, w której uczestnicy fizycznie wcielają się w postacie w fikcyjnym scenariuszu przez dłuższy czas. Larpy mogą być osadzone w dowolnym czasie, miejscu lub gatunku. Postacie wahają się od bardzo podobnych do podstawowej tożsamości gracza do całkowicie odmiennych (Bowman 2010).

Istnieje wiele sposobów klasyfikowania larpów. Istnieją różnice między LARP-ami w różnych krajach, a LARP występuje w wielu gatunkach.

Jednym z przykładów klasyfikacji jest **larp nordycki**. Jest to termin określający wspólne tradycje larpowe w Norwegii, Szwecji, Danii i Finlandii. Tym, co odróżnia nordycką tradycję larpową od innych, jest silny nacisk na współpracę i kolektywne tworzenie, dyskretne zasady, a także bogata różnorodność stylów gry i ustawień, czasami zawierających ciężkie motywy. (Nordic Larp, 2010)

Czym jest EduLARP

EduLARP to odgrywanie ról na żywo, służące do przekazywania z góry określonych treści pedagogicznych lub dydaktycznych (Balzer i Kurz 2015). EduLARP jest więc formą uczenia się przez doświadczenie, która angażuje uczniów na wielu poziomach, w tym



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

poznawczym, afektywnym i behawioralnym. Podobnie jak w przypadku pedagogiki i symulacji dramy, EduLARP wykorzystuje scenariusze w klasie, w których uczniowie odgrywają role i angażują się w treści zajęć (Seay, J).

Jako pedagogiczne następstwo, EduLARP odnosi się do edukacyjnego ćwiczenia polegającego na odgrywaniu ról, w którym uczestnicy przyjmują nową rolę na pewien czas w ograniczonym, fikcyjnym scenariuszu, który może, ale nie musi, przypominać przyziemną rzeczywistość (Bowman 2015).

Edukacyjne odgrywanie ról aktorskich (EduLARP, czyli educational live action role play) to metoda, w której uczestnicy poznają wybrane tematy poprzez wcielanie się w postacie z uzgodnionej historii i świata w celu rozwiązania określonego problemu lub osiągnięcia celów.

EduLARP pozwala uczniom doświadczyć przedmiotu, którego się uczą, w sposób, który jest dla nich istotny i angażujący. Jest to potężne narzędzie edukacyjne, które pomaga uczniom lepiej zrozumieć materiał, myśleć krytycznie i pozytywnie angażować się w to, czego się uczą.

EduLARP może przybierać różne formy i poruszać się w obrębie wielu gatunków.

EduLARP może trwać od godziny do kilku tygodni. ("Pracownia Dobrej Pracy 2015)

W EduLARPie wiedza przedmiotowa jest fundamentalnym kluczowym elementem. Wiedza przedmiotowa przestaje być głównym celem, a staje się środkiem do osiągnięcia wspólnego i znaczącego celu. ("Pracownia Dobrej Pracy 2015)



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

EduLARP tworzy jasne ramy poprzez role i narrację, w której każdy ma swoją funkcję. W ten sposób możecie zobaczyć siebie nawzajem i wiedzę przedmiotową w nowym świetle. Interakcja między wymiarem akademickim i społecznym motywuje i tworzy znaczącą wiedzę. ("Pracownia Dobrej Pracy 2015)

Program nauczania wchodzi w grę i jest odpowiedni dzięki wciągającemu doświadczeniu. Rola ułatwia radzenie sobie z porażką, ponieważ to rola zawodzi, a nie Ty jako osoba. Gra i narracja są czynnikami motywującymi. Każdy może mieć wpływ na rozwój i wynik historii. ("Pracownia Dobrej Pracy 2015)

EduLARP jest jednocześnie:

- Gra
- Dramat/odgrywanie ról
- Symulacja
- Zaprojektowane środowisko uczenia się (Mochocki 2013).

Fazy EduLARP

EduLARP ma strukturę, którą moglibyśmy opisać w 5 różnych fazach (Maragliano 2019):

1. **Faza przełamywania lodów i/lub rozgrzewania:** jest to faza przygotowania grupy i tworzenia atmosfery. Głównym celem jest stworzenie otwartego i wolnego od osądów klimatu.
2. **Faza warsztatów:** w tej fazie opisane są zasady, ograniczenia i rozwój gry. Uczestnicy zaczynają poznawać swoją postać i sposób odnoszenia się do innych poprzez warsztaty teatralne.
3. **Faza zabawy:** tworzenie gry i "uruchamianie". Jest to faza, w której postacie odgrywają scenę, wchodząc w interakcje ze sobą i z grą.



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

4. **Faza derolingu:** postacie grane na EduLARPie są fikcyjne, ale interakcje i emocje są prawdziwe. To dlatego doświadczenie gry może wywoływać głębokie emocje lub nieoczekiwane reakcje lub może zacierać granice między osobą a postacią (zjawisko wykrwawiania się/wykrwawiania). Z tego powodu EduLARP powinien zawierać działania mające na celu "zdejbowanie charakteru", tak aby zawsze zapewnić bezpieczeństwo uczestnikom.
5. **Faza podsumowania:** podsumowanie stanowi fazę refleksji i dyskusji nad doświadczeniem.

Ta ostatnia, faza debriefingu, jest jednym z głównych kroków, aby LARP był skuteczny edukacyjnie. W rzeczywistości to właśnie na tym etapie może nastąpić wypracowanie doświadczenia i jego utrwalenie w uczeniu się. (Maragliano 2019).



**Zajrzyj do naszego Visual Hub na Youtube,
z większą ilością filmów na Green EduLARP.
Wyszukaj "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

MODUŁ 2 - EduLARP jako środowisko uczenia się

Ten moduł zawiera przegląd EduLARP w klasie i edukacji ekologicznej. W planie lekcji 2 "Odkrywanie okolicy" nauczyciele zachęcają uczniów do poznawania i badania lokalnego środowiska.

Dlaczego warto korzystać z larpów w swojej klasie?

Dziś uczniowie potrzebują coraz większej motywacji do angażowania się w naukę. Urodzeni i wychowani w świecie rozrywki w wysokiej rozdzielczości, mogą oprzeć się tradycyjnym, ustandaryzowanym zajęciom o niskiej rozdzielczości, które można znaleźć w konserwatywnym systemie szkolnym. Motywacja stojąca za zróżnicowanymi praktykami nauczania często leży zatem w potrzebie znalezienia przez nauczycieli szerszego zakresu działań i podejść do angażowania uczniów. A także przekazywanie nie tylko wiedzy, ale także kompetencji i umiejętności społecznych. W związku z tym EduLARP ma ogromny potencjał edukacyjny (Algayres, 2016).

EduLARP jest używany jako metoda uczenia się od jakiegoś czasu, ale jest używany dość skromnie. Jest to metoda, którą można dostosować do grupy docelowej i tematyki. Korzystanie z EduLARP w klasie może być wyzwaniem dla nauczyciela, ponieważ może wymagać pracy przygotowawczej i zrozumienia. Jednak możliwości, jakie oferuje w zakresie identyfikowania problemów, dzielenia się doświadczeniami, znajdowania rozwiązań, dyskusji i analizy, sprawiają, że wysiłek jest wart zachodu. Z pedagogicznego i psychologicznego punktu widzenia pozytywne cechy EduLARP koncentrują się na uczeniu się, samoświadomości oraz zmianie postaw i zachowań. (Peipsi Center for Transborder Cooperation, 2020)



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

EduLARP to okazja do zintegrowania tradycyjnych i zabawowych sposobów nauczania i uczenia się. LARP może kojarzyć się z wydarzeniami historycznymi lub fantastycznymi, ale istnieje wiele innych możliwości: laboratoryjne gry fabularne na lekcjach przedmiotów ścisłych, gry o konfliktach środowiskowych i społeczno-ekonomicznych dla biologii i geografii itp. (Peipsi Center for Transborder Cooperation 2020)

Korzystając z EduLARP, należy pamiętać, że metoda ta nie jest z natury zorientowana na wynik, ale skupia się przede wszystkim na procesie. Twórca i menedżer gry tworzą ramy, w których gra ma się toczyć, a gracze mogą improwizować, współtworzyć i doświadczać. Dlatego pierwsze próby LARPów w klasie mogą wydawać się chaotyczne i nieustrukturyzowane.

Badania potwierdziły jednak, że uczniowie lepiej zapamiętują treści, gdy są aktywnie zaangażowani w proces uczenia się, jak w przypadku inscenizacji, symulacji i odgrywania ról. EduLARP to aktywna i angażująca metoda, która tworzy wewnętrzną motywację. Fikcyjna rzeczywistość pomaga odwrócić uwagę graczy od codziennych problemów i pobudza ich zainteresowanie tematem. Wszystkie zmysły są aktywowane, a zaangażowanie fizyczne i emocjonalne wspomaga głębokie uczenie. Odgrywanie ról rozwija empatię i umiejętność dostrzegania innych perspektyw. Łącząc tematy poznane w klasie z rzeczywistymi doświadczeniami, uczeń może odnieść je do własnego życia i nawiązać do różnych przedmiotów. Odgrywanie ról może poprawić umiejętności komunikacyjne uczniów, a dla nieśmiałyłch uczniów odgrywanie ról zapewnia bezpieczny sposób interakcji z innymi, a tym samym dalszego rozwijania ich pewności siebie. Dlatego udział odgrywania ról i innych metod aktywnego uczenia się w szkołach powinien być jeszcze wyższy niż obecnie. (Peipsi Center for Transborder Cooperation, 2020)



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

Możliwe efekty wykorzystania z EduLARP:

1. Pomaganie uczniom w rozwijaniu wiedzy, umiejętności i postaw, które promują różne sposoby myślenia, planowania i działania z empatią, odpowiedzialnością i troską o naszą planetę.
2. Działać w sposób etyczny, kierując się ogólnie uznanymi wartościami i zasadami moralnymi.
3. Odpowiedzialność za indywidualne wybory, decyzje i zobowiązania podjęte samemu.
4. Umieć stać się graczami zespołowymi i przyczyniać się do osiągania wspólnych celów.
5. Myśleć krytycznie i kreatywnie oraz rozwijać i cenić własne i cudze pomysły, uzasadniając swoje wybory i stanowiska.
6. Rozwijanie etycznego i holistycznego światopoglądu, który rozumie naturę współczesnych nauk przyrodniczych, jest świadomy problemów globalnych, bierze współodpowiedzialność za ich rozwiązywanie, ceni i przestrzega zasad zrównoważonego rozwoju.
7. rozwijanie ich aktywnej aktywności obywatelskiej, rozumienia siebie jako członka społeczeństwa, zdolnego do dialogu w kontekście europejskim i globalnym, rozwiązywania konfliktów, zachowywania się z zachowaniem tolerancji.
8. Umiejętność posługiwania się narzędziami i instrumentami oraz korzystania z technologii i materiałów na swój własny, kreatywny sposób.

Czym jest edukacja na temat zmian klimatu?

Liczne kryzysy naszych czasów, których istotą są zmiany klimatyczne, uwypukliły pilną potrzebę podjęcia działań, które sprzyjałyby transformacji ekologicznej. A w końcu



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

zapewnienie zrównoważonej przyszłości. Międzynarodowa społeczność decydentów i naukowców uznaje, że edukacja odgrywa kluczową rolę w promowaniu niezbędnych działań na rzecz klimatu, zapewniając narzędzia i kompetencje do radzenia sobie ze skutkami kryzysu klimatycznego. Europejski obszar edukacji zainicjował Koalicję na rzecz Edukacji Specjalnej na rzecz Zmian Klimatu, zobowiązując się do podjęcia konkretnych działań przez osoby, instytucje i podmioty zbiorowe na szczeblu lokalnym, regionalnym i krajowym. Kluczową rolę może odegrać włączenie edukacji na temat zmiany klimatu do głównego nurtu edukacji i włączenie jej do programów kształcenia formalnego, zapewniając skuteczne środki rozwijania zdolności i kompetencji w zakresie przeciwdziałania kryzysowi klimatycznemu. Dzięki edukacji w zakresie zmian klimatu zarówno uczniowie, jak i nauczyciele mają możliwość nie tylko poszerzenia swojej wiedzy na temat zmian klimatycznych i ich skutków, ale także wzmocnienia pozycji i kultywowania wiedzy emocjonalnej, zmiany zachowań, postaw i etyki, aby stać się prawdziwymi agentami zmian w kierunku łagodzenia zmian klimatu.

Pomimo ogromnych wysiłków podejmowanych na szczeblu UE, nie zaobserwowano jeszcze na szeroką skalę rzeczywistej transformacji zachowań i praktyk w kierunku bardziej ekologicznej przyszłości. Uczenie się poprzez edukację w zakresie zmian klimatu może pomóc jednostkom i instytucjom w identyfikacji mechanizmów, działań i kompetencji jako refleksyjnego, zdeterminowanego i opiekuńczego społeczeństwa, które chce i jest w stanie zmniejszyć swój wpływ na środowisko (ślad środowiskowy) (*GreenComp, 2020*). Eksperti coraz częściej podkreślają znaczenie edukacji dzieci w zakresie ochrony środowiska i rozwijania kultury dbania o klimat.

Przeszkoleni nauczyciele mogą skutecznie przekazywać swoim uczniom wiedzę i umiejętności w interaktywnym środowisku, promując kreatywność, estetykę, krytyczne



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

myślenie i rozwiązywanie problemów, umiejętności komunikacji i współpracy, empatię i wyobraźnię.

Od edukacji o zmianach klimatu do EduLARP

Starszy paradygmat edukacji formalnej, skoncentrowany na nauczycielu, okazał się nieadekwatny do skutecznego i transformacyjnego uczenia się. Nie spotkało się to z krytyką ze strony zwolenników Climate Change Education, którzy popierają bardziej alternatywne, oparte na uczniach i włączającą podejścia do edukacji edukacyjnej. Edukacja w zakresie zmian klimatycznych, czyli edukacja na rzecz zrównoważonego rozwoju, jest inspirowana podejściem edukacyjnym skoncentrowanym na uczniu.

EduLarp może wnieść do szkoły zarówno wiedzę, jak i poprawne posługiwanie się terminologią dotyczącą zmian klimatu, a także kultywowanie empatii, wartości i troskliwych postaw wobec środowiska.

Tymczasem, w związku z tym, że zmiany klimatyczne stanowią globalne zagrożenie, istnieje pilna potrzeba zielonej transformacji. Kompetencja wyobraźni jest kluczem do wyobrażenia sobie alternatywnych, bardziej ekologicznych i odpornych społeczeństw. Tak więc metodologie edukacyjne i działania, które mogą kultywować w uczniach (i nauczycielach) zdolność wyobraźni i kreatywności, przynoszą zdolność do tworzenia procesu edukacyjnego, który może wzmocnić ogólną zmianę sposobu myślenia. Ogólnie rzecz biorąc, gry mogą odgrywać tę rolę. Uczenie się oparte na grach, jako proces edukacyjny, odgrywa kluczową rolę w transformacyjnym, empirycznym i skoncentrowanym na uczniu podejściu pedagogicznym, zdobywając nawet dużą publiczność, która wspiera je i wykorzystuje w kontekście edukacji o zmianach klimatu



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

(CCE) (Wu i Lee, 2015). EduLARP, jak wspomniano powyżej, oferuje środowisko do zgłębiania tematów, których głównym motorem jest wyobraźnia i komunikacja uczniów i nauczycieli.

Jednym z najbardziej wpływowych sposobów uczenia się w sposób empiryczny i lepszego zapamiętywania treści, wyzwalającego wewnętrzną motywację, jest LARP. Badania potwierdzają, że uczniowie mogą lepiej zapamiętywać treści, gdy są aktywnie zaangażowani w proces uczenia się, tak jak w przypadku inscenizacji, symulacji i odgrywania ról. W grach fabularnych jednym z głównych celów jest stworzenie realistycznego kontekstu, w którym dialog, dyskusja i dialektyka, podejmowanie decyzji i eksperymentowanie z innymi rolami mogą uczyć doceniania różnych postaw i perspektyw (Rumor, 2016). W jednym z badań (Simoneaux, 2001) twierdzi się, że rozwój krytycznego myślenia i wspieranie osobistej sprawczości odbywa się częściej poprzez gry fabularne. Co więcej, gry fabularne, poprzez praktyki reprezentacji ról, pozwalają uczniom kultywować umiejętności miękkie, takie jak kreatywne myślenie i wyobraźnia. Daje to uczniom możliwość wyobrażania sobie i współtworzenia nowych światów z alternatywnymi kontekstami społecznymi i środowiskowymi oraz normami moralnymi (Belova, et.al., 2015). Jednocześnie umożliwia rozwój empatii, poprzez eksplorację różnych ról i perspektyw, dzięki czemu uczniowie są w stanie zastanowić się nad swoimi osobistymi założeniami i uprzedzeniami. Dlatego docenia się, że EduLARP może być przydatną metodą rozwijania empatii i kultywowania umiejętności miękkich u uczniów i nauczycieli. Dobrze zaprojektowany EduLARP do nauki o zrównoważonym rozwoju środowiska umożliwia uczniom rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów i krytycznego myślenia, kreatywności, komunikacji i pracy zespołowej, jednocześnie zwiększając pewność siebie w rozwiązywaniu problemów środowiskowych. W związku z powyższym oraz łącząc potrzeby łatwego i skutecznego systemu CCE, projekt



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 (GEL) ma na celu stworzenie metodologii świadomości ekologicznej i działań w szkole poprzez wykorzystanie wpływu larpów, wyposażenie nauczycieli w nowe umiejętności, jednocześnie rozwijając umiejętności XXI wieku wśród uczniów poprzez uczenie się przez doświadczenie i pracę zespołową.

GreenEduLARP

GreenEduLARP jest związany ze zmianą społeczną, w świetle dawania uczniom możliwości rozwijania umiejętności XXI wieku i ekologicznych. Celem metodologii jest nie tylko pomoc uczniom w rozwijaniu ich celów akademickich, ale także w rozwoju osobistym i społecznym. GreenEduLARP może pomóc uczestnikom, dając im doświadczenie konkretnej sytuacji związanej z kwestiami środowiskowymi i pozwalając im poznać punkt widzenia innych i wiedzę przedmiotową w nowym świetle. Dzięki temu uczestnicy mogą zrozumieć problem poprzez role i narrację oraz symulować rzeczywiste scenariusze, z którymi borykają się jako członkowie społeczeństwa. W ten sposób interakcje między wymiarem edukacyjnym, społecznym i środowiskowym mogą motywować i przynosić znaczącą wiedzę empiryczną. Sama gra, wraz z narracją i odgrywaniem ról, są postrzegane jako czynniki motywujące, które stawiają ucznia w centrum procesu edukacyjnego. A dzięki środowisku gry napędzanemu kreatywnością, uczniowie mogą również pomyśleć o kreatywnym i innowacyjnym rozwiązaniu danego problemu środowiskowego i zastanowić się, jak to rozwiązanie mogłoby działać w prawdziwym życiu. (Kułakowska, M., A., 2016).

Wyszukaj film na youtube **"When Larp Meets A Climate Change"**, aby uzyskać więcej informacji.



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



Zajrzyj do naszego Visual Hub na Youtube,
z większą ilością filmów na Green EduLARP.
Wyszukaj "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

MODUŁ 3 - Jak nauczyciel może zorganizować EduLARP

Ten moduł zawiera przegląd organizacji i zrozumienia elementów EduLARP. W scenariuszu lekcji 3 "Koncepcja i role" nauczyciele wspólnie z uczniami tworzą podstawę: koncepcję i ramy czasowe larpa z zebranego materiału. Niektóre przedmioty w tym module są również częścią planu lekcji 4.

Jak czytać i rozumieć larpa

Ty jako nauczyciel możesz mieć mniejszą lub większą wiedzę na temat LARPów przed przeczytaniem tego, ale jest to ogólne wprowadzenie do tego, jak zrozumieć, rozwijać i organizować LARPy ze swoimi uczniami. Jest to przygotowanie do tego, aby mieć wyobrażenie o tym, co należy wcześniej zorganizować i o co należy zadbać podczas III planu lekcji - koncepcja i role. Żaden larp nie ma dokładnie tej samej struktury i ram czasowych i nie ma uniwersalnego sposobu obsługi każdego napisanego larpa. Jednak dobrze napisany LARP powinien być oczywisty, a to, czego się tutaj nauczysz, to ogólne rzeczy, które być może będziesz musiał wziąć pod uwagę, aby móc dostosować LARP do swojego środowiska edukacyjnego.

Czy LARP będzie krótką formą LARPa o czasie trwania około 1-3 godzin. To zależy od dostępnego czasu gry. W dalszej części porozmawiamy więcej o ramach czasowych LARPów i o tym, jak mogą one pomóc Tobie jako organizatorowi. Koncepcja Twojego larpa będzie oparta na lokalnym problemie środowiskowym, z którym będziesz pracować w scenariuszach lekcji 1 i 2.



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

Pojęcie

Podczas III planu lekcji stworzysz koncepcję swojego larpa. Koncepcja obejmuje motywy, świat, grupy, postacie, ogólny konflikt i zasady. Będą to składniki larpa, na które wszyscy uczestnicy muszą się zgodzić. Koncepcja pojawia się przed ustalonymi ramami czasowymi. Ramy czasowe to harmonogram larpów, aby upewnić się, że mamy plan, który pasuje do środowiska szkolnego.

Pamiętaj, że głównym celem EduLARPów nie jest zadanie do wykonania, ale raczej doświadczenie, o którym można porozmawiać później. Nawet jeśli damy uczniom zadania na larpie, interakcja i dyskusja jest ważniejsza niż wykonanie zadań.

Przykład koncepcji:

Rada lokalna zebrała grupy z mieszkańców miasta, aby podjąć decyzję. Czy powinni, czy nie zbudują nowej fabryki w mieście? Zaproszono 4 grupy o różnych opiniach do dzielenia się, dyskusji i debaty na temat zalet i wad budowy fabryki. Ludzie, którzy są właścicielami fabryki, ludzie, którzy mieszkają w mieście, aktywiści ekologiczni i niektórzy pracownicy fabryki. Fabryka da pracę i ogrzewa słońcem miasto, ale jednocześnie zanieczyści przyrodę i być może lokalne zwierzę wyginie. Ostatecznie o decyzji mniejszości zadecyduje głosowanie. To ostatni raz, aby ludzie przekonywali się nawzajem. O czym zdecyduje grupa?

Ramy czasowe

Wszystkie larpy opierają się na improwizacji i dlatego ramy czasowe będą pomocą, a nie ścisłą liniijką. Ramy czasowe opisują, co musi się wydarzyć, w jakiej kolejności, ale nie



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

dokładnie tak, jak należy to zrobić. Rzeczywisty czas gry może być inny w rzeczywistości niż ramy czasowe. Czasami idzie znacznie szybciej, a czasami wolniej. To od Liderów Gry zależy, czy narzucą tempo larpowi i albo go przyspieszą, albo spowolnią. Pamiętaj, że dopóki uczestnicy są aktywni, wcielają się w swoje postacie i dyskutują o rzeczach zapisanych w koncepcji, są to LARPy. A jeśli tak nie jest, wykorzystaj ramy czasowe jako wsparcie, aby wszystko ruszyło. Nawet jeśli większość larpa to otwarte odgrywanie ról, w którym wiele rzeczy dzieje się w tym samym czasie. Zawsze pamiętaj, aby zaoszczędzić 15 minut na zakończenie larpa, nawet jeśli jest to po prostu rozmowa po raz ostatni. Albo nawet spróbować jakoś rozwiązać problem.

Spójrz na przykład ram czasowych w rozdziale drugim, materiały informacyjne.

Role

Podczas larpa i zdefiniowanego w koncepcji larpa uczestnicy będą mieli do odegrania własną rolę/postać oraz grupę, do której należą. Rola jest definiowana przez dynamikę w EduLARPie. Na przykład: lider, buntownik, osoba, która kwestionuje wszystko lub ktoś, kto pomaga wszystkim. Charakter jest definiowany przez charakterystykę twojej roli, jej wygląd, relacje, historię itp. Jako uczestnik fajnie jest kreować swoją postać fizycznie, ale równie ważne jest odnalezienie swojej roli w EduLARPie. Może chęć być rolą, która jest uparta i kwestionuje wszystko, a to może być interesująca rola do odegrania. Ale ważne jest, aby poinformować innych uczestników o swojej roli i charakterze, aby znali różnicę między rolą/postacią a prawdziwą osobą. Wszystkie grupy i role będą odgrywać role razem podczas fazy zabawy. Każda rola ma swoje własne poglądy i program, podobnie jak każda grupa. Nauczyciel odgrywa również ważną rolę w larpie, i to bardzo szczególną. Nauczyciel ma za zadanie prowadzić larpa do przodu i



**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

pomagać uczestnikom. Pojawią się przykłady ról dla nauczyciela, które sprawdzą się w wielu różnych środowiskach.

Tworzenie ról: zasady i wskazówki

Do stworzenia postaci bardzo pomocne jest użycie karty postaci. Przykład można znaleźć w materiałach informacyjnych. Karta postaci to zapis postaci gracza w grze fabularnej, który zawiera informacje o postaci, wyglądzie fizycznym, osobowości, rodzinie, zwyczajach itp.

Nakłonienie ucznia do wybrania i stworzenia roli może być trudne. Istnieją role o większej intensywności emocjonalnej niż inne, a niektóre są małe. Dobrze byłoby wybrać odpowiednią rolę dla każdego ucznia. Na przykład:

- **Uczniowie, którzy borykają się z zaburzeniami emocjonalnymi i wybuchami złości**, nie daj im ról rywalizacyjnych.
- **Uczniowie, którzy mają problemy z nawiązywaniem kontaktów towarzyskich**, przydziel im rolę w grupie, która pomaga im w nawiązywaniu kontaktów towarzyskich.
- **Uczniowie, którzy boją się ekspozycji**, daj im rolę, która może pomóc im wyrazić siebie bez bycia w środku akcji.

Jak wyjaśniono wcześniej, EduLARP może pomóc uczniowi w rozwijaniu nowych zachowań. Role odgrywane w EduLARPie są kreowane, ale interakcje, emocje i zachowania są prawdziwe. Dąży się do tego, aby te formy działania i zachowania, które przejawiają się na poziomie rzeczywistości nadwyżkowej (Rzeczywistość Nadwyżkowa), były doświadczane, a następnie przetwarzane w sferze realnej (Widlocher, 1970).



**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

Nauczyciel jako lider gry

Przewodzić larpowi

Przed rozpoczęciem larpa nauczyciel jest danym liderem dla klasy. Ale nawet LARP będzie potrzebował swojego lidera, a teraz porozmawiamy o tym, jak może to być zarówno podobne, jak i różne od roli nauczyciela. Prowadzący grę powinien:

- **Zachęć uczniów, aby odegrali swoją postać**

Używaj nazw ról, reaguj na działania związane z rolą, traktuj je jako swoją rolę i zadawaj pytania w roli.

- **Pomóż uczniom w LARPie ze sobą**

Wspieraj ich w komunikacji, użyj swojej postaci Game Leadera, aby przedstawić sobie nawzajem ich role podczas LARPów.

- **Utrzymuj fabułę i historię w ruchu**

Skoncentruj uwagę bohaterów uczniów i przypomnij im, po co tam są, podsumuj, co się dzieje.

- **Pomaganie uczniom w definiowaniu zadań i celów**

Słuchaj, co robią i podsuwaj pomysły, jak zacząć, inspiruj ich, ale nie kontroluj.

Improwizacja

LARP ożywa, gdy dopasujesz improwizację uczniów do własnej. Pomoże to uczniom zanurzyć się w historii. Improwizacja może prowadzić do bardzo ciekawych spontanicznych sytuacji, które pogłębią dyskusję po jej zakończeniu. Ale improwizacja może również prowadzić do rzeczy, których nie ma w koncepcji, i możesz przegapić rzeczy, na których chciałeś, aby się skupili. Jeśli chcesz zablokować lub przekierować ich uwagę, daj uczestnikom inne możliwości, zamiast po prostu mówić "nie". *"Nie, nie mamy żadnego wehikułu czasu, aby odwiedzić dinozaury, ale możemy zaplanować*



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

stworzenie parku rozrywki z robotami-dinozaurami" Pomoże im to przekierować ruch do przodu. Albo pozwól im przetestować i ponieść porażkę. – *Więc próbujesz mi grozić, ale ja się ciebie nie boję. Wszystko, czego chcę, to pieniądze, czy ty masz pieniądze?*"

Postać Liderów Gry

Kiedy zmieniasz swoje maniery, kiedy grasz postać, zachęca to uczniów do udziału w larpie. Nie musisz być dobrym aktorem, ale musisz się poważnie postarać, aby zagrać swoją postać. Nawet drobna zmiana w Twoim głosie lub ciele pokaże uczniom, że: "teraz odgrywamy rolę". Na przykład: pogłębienie głosu i powolne chodzenie, aby zagrać poważniejszego sędziego. Pozwoli to również odróżnić, kiedy mówisz coś jako nauczyciel, a kiedy mówisz to jako postać, którą odgrywasz.. Pamiętaj, że pomaga myślenie, że zachowujesz się "tak, jakby" rzeczy, które robisz, były prawdziwe i że poważnie traktujesz pomysły i myśli każdego uczestnika.

W tym materiale dydaktycznym, odgrywając rolę lidera gry, chcesz wybrać postać, która ma możliwość zarówno przemawiania, jak i prowadzenia grupy. Na przykład dziennikarz udzielający wywiadów. Albo burmistrz lub inny przywódca polityczny, który potrzebuje pomocy w podejmowaniu decyzji.

Zasady rozstrzygania

Zasady pomagają nauczycielowi i jego uczniom określić ramy, w których się bawimy i co uczniowie mogą robić. Ważne jest, aby zablokować pewne rzeczy w zasadach, ale jednocześnie musisz podać kilka przykładów akceptowalnych zachowań. Na przykład, jeśli kradzież i walka nie są częścią twojego larpa, przypomnij uczniom, że rozmowa i dyskusja są. Oto kilka przykładów zasad, które należy wziąć pod uwagę.



**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

Reguły specyficzne dla lokalizacji:

- Dokładne granice lokalizacji, w której będziesz grać. Z czym mogą wchodzić w interakcje w pokoju. Tam, gdzie są rzeczy.

Zasady bezpieczeństwa:

- Na przykład "Nie walczymy w tym larpie, zamiast tego użyj twoich słów". Określ przestrzeń, w której mogą się zrelaksować. Co powiedzieć lub do kogo się zwrócić, jeśli wydarzy się coś poważnego, konflikty lub wypadki.

Szczegółowe zasady larpów:

- Przykład: Kiedy dzwonię tym dzwonkiem, czas na głosowanie. Na tym larpie nie można niczego ukraść.

Zasady obowiązujące dla uczniów:

- Ponieważ nauczyciel zna swoich uczniów, ważne jest, aby określić konkretne zasady, które pomogą im współpracować.



**Zajrzyj do naszego Visual Hub na Youtube,
z większą ilością filmów na Green EduLARP.
Wyszukaj "GREEN EDULARP".**

MODUŁ 4 - Jak przygotować się i przeprowadzić

EduLARP

Moduł ten daje praktyczny przegląd przygotowań przed uruchomieniem larpa. W scenariuszu lekcji 4 "Zagrajmy", który opisuje proces uruchamiania koncepcji larpa stworzonej w poprzednich scenariuszach lekcji. Niektóre przedmioty w tym module są również częścią planu lekcji 3.

Zarządzanie czasem i dodawanie treści

EduLARP może otworzyć zainteresowanie zanurzeniem się w rzeczach, które zajmują dużo czasu. Przypomnienie jest więc, aby pozostać na dobrej drodze i nie tracić koncentracji, staraj się nie przepracowywać przygotowań, jeśli masz mało czasu. Nawet krótkie przygotowanie może dać ciekawego LARPa. Oto kilka przykładów rzeczy, które można dodać do LARPa i planów lekcji. Być może grupa potrzebuje jakiegoś ćwiczenia na utrzymanie skupienia. Niektóre z rzeczy, które zalecamy zrobić, jeśli masz więcej czasu, to:

- **Ćwicz granie postaciami** (chodzenie, mówienie i reagowanie jak ktoś inny).
- **Stwórz więcej treści dotyczących postaci** (poproś uczniów, aby wymyślili cechy charakterystyczne dla swoich postaci: czy są ciekawi, czy mają ulubiony kolor).
- **Ćwiczenie** skupienia (słuchanie siebie nawzajem, słuchanie i podążanie za czyimiś sugestiami i instrukcjami).
- **Co dzieje się wcześniej** (eksploruj sceny dziejące się przed LARPem, kiedy role przygotowują się do sytuacji dziejącej się na LARPie).



**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

Praktyczne przygotowania

Możesz zagrać w LARPa bez kostiumów i rekwizytów, ale jeśli masz możliwość dodania tego, może to pomóc zwiększyć immersję uczniów w larpie. Kostiumy i rekwizyty pomagają uczniom poczuć się bardziej jak ich postać i pomagają im zanurzyć się w otoczeniu.

Korzystanie z kostiumu

Nawet prosty kostium, na przykład czapki, krawaty, okulary i szaliki, sprawdza się bardzo dobrze. Kapelusz może mieć taki sam wpływ, aby pomóc wczuć się w postać, jak pełny strój. Możesz także użyć kostiumów do oznaczenia różnych rzeczy grupowych. Na przykład grupy mają coś podobnego w swoim stroju, te same kolory lub ten sam rodzaj kapelusza. Jest to wizualny sposób na pomoc wszystkim graczom w oddzieleniu i zapamiętaniu ról w larpie.

Korzystanie z rekwizytów

Rekwizyty mogą być tak proste, jak posiadanie papieru i ołówków. Znaczenie rekwizytów polega na tym, aby mieć coś dotykowego, z czego uczniowie mogą korzystać z larpów. Może to być umowa, którą trzeba podpisać, list z ważnymi informacjami, przedmiot symbolizujący wynalazek, czy obraz środowiska, o którym rozmawiamy. Celem rekwizytów powinno być tworzenie dyskusji lub treści, z którymi gracze będą mogli pracować. Rekwizyty mogą pomóc w tworzeniu napięcia, zaangażowania, konfliktów w grze itp. Spróbuj użyć rekwizytów, aby symbolizować to, o czym mówisz na swoim larpie, na przykład spaloną gałązkę, jeśli chodzi o pożary lasów, lub ogniwa słoneczne, jeśli chodzi o zasoby odnawialne.

Korzystanie z aplikacji Mapy

Mapy jako narzędzie mogą być skutecznym sposobem na zebranie się wokół czegoś i skupienie. Może to być fikcyjna mapa, którą tworzysz ze swoimi uczniami, lub



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

rzeczywista mapa rzeczywistej lokalizacji. Pomaga również uczniom zrozumieć abstrakcyjny konflikt w grze, przedstawiając go przed nimi w formie fizycznej. Mapa będzie pomocą dla uczniów w omówieniu problemu/konfliktu środowiskowego podczas larpa. Nauczyciel i Prowadzący Grę mogą korzystać z tej mapy, aby zwizualizować problemy i ich możliwe rozwiązania. Wykorzystaj to, co masz pod ręką, aby zwizualizować interesujące obiekty na mapie, na przykład drewniany klocek, który symbolizuje szkołę. W ten sposób Ty lub Twoi kursanci możecie zmieniać infrastrukturę i ustawienia na mapie podczas larpa. Na przykład, jeśli ktoś opowiada się za wycinką lasu, może fizycznie usunąć "las" z mapy.

Wybieranie lokalizacji

Dobra lokalizacja może naprawdę wpłynąć na wrażenia z LARPa. Larping w pięknym ogrodzie podczas dyskusji na tematy środowiskowe, czy przebywanie w prawdziwym ratuszu, aby poczuć się jak ważny polityk. Ale trzeba też powiedzieć, że większość koncepcji LARPowych można rozegrać w dowolnym miejscu. Sala lekcyjna lub audytorium w Twojej szkole będzie działać równie dobrze. EduLARP działa najlepiej, gdy uczestnicy mogą grać dla siebie i bez dodatkowego niepokoju związanego z byciem obserwowanym przez publiczność. Oto kilka ważnych rzeczy, o których należy pamiętać planując lokalizację EduLARP:

Indywidualna przestrzeń dla każdej grupy

- Dyskutować o celach i zadaniach, być kreatywnym i mieć własną przestrzeń.

Wspólna przestrzeń do interakcji i dyskusji

- Duża przestrzeń, może być skupiona wokół mapy i tablicy, na której mogą odbywać się dyskusje i spotkania.

Wydzielona przestrzeń do relaksu



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

- Bardziej relaksujące i spokojne miejsce, w którym nadal jesteś na LARPie, ale możesz zrobić sobie przerwę.

Czas zabawy EduLARP

Tworzenie ciepłej atmosfery

Ważne jest, aby nauczyciele stworzyli ciepłą i akceptującą atmosferę przed rozpoczęciem gry. Można to zrobić za pomocą zabaw na przełamywanie lodów, działań energetyzujących i przygotowawczych. Oto cele na fazę rozgrzewki i podczas larpa:

- **Tworzymy przyjazną atmosferę**, w której pomagamy sobie nawzajem w dawaniu z siebie wszystkiego.
- **Stwórz otwarty i wolny od osądów klimat**, w którym jesteśmy otwarci na pomysły innych.
- **Zbuduj poczucie wspólnoty**, ten larp jest dla wszystkich.
- **Pomóż uczniom wejść w ich rolę**, aby byli kimś innym.
- Bądź otwarty na **nowe sposoby interakcji**, role społeczne w grupie mogą się zmieniać.
- **Stwórz poczucie pewności siebie i kompetencji**, które są ważne dla udanego larpa.

Zajęcia przełamujące lody pomagają stworzyć ciepłą atmosferę. Nauczyciele powinni przygotować więcej niż jeden zestaw gier, aby w razie potrzeby go urozmaicić. Zaleca się również posiadanie różnych narzędzi, takich jak instrumenty np perkusja, muzyka itp. Rozgrzewka powinna być wykonywana w bezpośrednim połączeniu z fazą gry. Pomoże to uczestnikom skupić się na larpie, być obecnym mentalnie, aktywować zmysły i przygotować się do fazy zabawy.



**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

Zarządzanie konfliktami

Ważne jest, aby uczniowie zrozumieli, że muszą się nawzajem szanować. Podczas larpowania zdarzają się konflikty między rolami i postaciami. To część ciekawego larpa. To świetnie, jeśli uczniowie potrafią poradzić sobie z kłótnią w grze jako swoją rolę. Niektórym uczestnikom może to być oczywiście trudne do oddzielenia od własnych emocji. Uczestnik może być zdenerwowany jako prawdziwa osoba, gdy ktoś odgrywa rolę w prowokacyjny sposób. Postaraj się jak najszybciej uporać z tymi konfliktami i zachęć ich do kontynuowania larpa. Uczniowie będą eksperymentować podczas fazy zabawy i chcą dobrze sobie radzić. Czasami jako Lider Gry musisz poświęcić trochę czasu, aby wyjaśnić połączenie odgrywania ról i bycia emocjonalnie dotkniętym jako osoba.

Obowiązki Lidera Gry podczas fazy gry

Stwórz przestrzeń, w której uczniowie czują się bezpiecznie, aby spróbować czegoś nowego.

- Zachęcaj ich do pomysłów i angażuj ich tak bardzo, jak to możliwe.
- Niech będą odkrywcami. Nie każdy pomysł musi być wykorzystywany, ale zbadany.

Uważnie obserwuj uczestników, aby zobaczyć, kto czuje się niezaangażowany lub pominięty.

- W swojej roli możesz moderować sformułowania i starać się dać wszystkim przestrzeń do wypowiedzenia się.
- Możesz uwzględnić, dając uczniom konkretne zadania, które sprawiają, że poczują się wyjątkowo
- Możesz podsumowywać i ogłaszać porozumienia lub łagodzić kłótnie, aby wszyscy gracze mieli możliwość śledzenia tego, co się dzieje i ich interakcji.

Zarządzanie czasem



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

Metody przyspieszenia mogą być:

- Dodaj fikcyjny przedział czasowy "Masz teraz minutę na podjęcie decyzji"
- Podejmij decyzję jako swoją rolę i wyjaśnij, że jest to ostateczna opcja i idź dalej.

Metody spowolnienia mogą być:

- Rozwiń dyskusje i poproś o więcej treści/argumentów itp.
- Zrób scenę o czymś, co komplikuje sytuację graczom. Na przykład możesz stracić coś ważnego i zaangażować graczy, aby pomogli ci rozwiązać ten problem, zanim cokolwiek innego może się wydarzyć.

Zachęcanie do ogólnej historii i skupienia się na larpie

- Podsumuj w charakterze, co się dzieje i o czym wszyscy mówią.
- Powtórz informacje w postaci i co jest ważne do zrobienia w tej chwili.
- Nie poświęcaj zbyt wiele miejsca pomysłom, które nie mają nic wspólnego z otoczeniem.

Jak zakończyć larpa

Może to być tak proste, jak powiedzenie "a teraz LARP dobiegł końca" i rozpoczęcie "De-roling i refleksji", jak opisano w następnym module. Jest jednak kilka rzeczy, które warto zrobić przed zakończeniem larpa:

Zbierz myśli, które uczniowie mają w charakterze.

- Można to zrobić na oczach całej grupy lub po prostu rozmawiając z nimi jeden na jednego podczas zabawy.

Zbierz uczniów po raz ostatni.

- Omówienie problemu/konfliktu w celu sprawdzenia, czy istnieje rozwiązanie problemu.
- Nie ma nic złego w zakończeniu EduLARPa, nawet jeśli bohaterowie uczniów nie znaleźli rozwiązania.

Zrób zaplanowane lub improwizowane wydarzenie.



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

- Jest to ważne dla historii i późniejszej dyskusji.
- Tutaj możesz pominąć zaplanowane wydarzenie, jeśli uważasz, że to, co dzieje się teraz z uczniem, jest ważniejsze. Może nawet istnieć powód w grze, dla którego aktywność została anulowana. Nie ma głosowania, zamiast tego wszyscy protestują.



**Zajrzyj do naszego Visual Hub na Youtube,
z większą ilością filmów na Green EduLARP.
Wyszukaj "GREEN EDULARP".**

MODUŁ 5 - Odciążenie i refleksja

Moduł ten daje przegląd procesu pracy z doświadczeniami zaczerpniętymi z larpa oraz pytania i tematy, które należy przedyskutować. Ten moduł jest powiązany z planem lekcji 5 "Czas refleksji", który opisuje proces wychodzenia z charakteru i rozpoczynania dyskusji i refleksji.

Wprowadzenie

Po EduLARPIE wyjście z przestrzeni nad postacią i pozostawienie za sobą rzeczy, które wydarzyły się podczas fazy gry, może być dość trudne. "De-roling" to jeden ze sposobów, aby pomóc graczom kontrolować wyjście z gry i stworzyć coś, co czasami nazywa się "powolnym lądowaniem" po doświadczeniu. De-roling odnosi się do procesu "przechodzenia od aktywnego, dramatycznego stanu istnienia do innego, zakorzenionego w codziennym życiu badanych". (Brązowy 2018)



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

Postacie grane w EduLARP są fikcyjne, ale interakcje i emocje są prawdziwe. Dlatego gra może wywołać głębokie emocje lub nieoczekiwane reakcje, lub może zatrzeć granice między osobą a postacią. Oznacza to, że odrolnianie i refleksja jest bardzo ważną fazą.

Kolejność procesu:

- 1) Odrolnianie
- 2) Debriefing
- 3) Dyskusja tematyczna
- 4) Autorefleksja nauczyciela

Odrolnianie

De-roling jest osobistym doświadczeniem gracza, a każda osoba ma swój własny proces. Nie musi to zająć dużo czasu i może być tak proste, jak potrząsanie ciałem lub słuchanie piosenki. Ważne jest, aby wykonać małe ćwiczenie polegające na pozostawieniu swojej postaci lub roli za sobą. Ma to sprawić, że każdy gracz poczuje, że wychodzi z roli i dystansuje się od niej, wracając do tzw. codzienności.

Wyjście z roli wzmacnia granicę między graczem a postacią poprzez zdystansowanie się od wszelkich (głównie) negatywnych cech lub emocji doświadczanych przez postać. Rzeczy, które należy zachować, to wzmacniające doświadczenia i pozytywne wspomnienia z postaci.

Niektóre możliwości:

- **Potrząsanie ciałem** - Gracze potrząsają całym ciałem, tzw. strząsając się z roli. Gracz wraca do normalnej postawy ciała.



**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

- **Muzyka i taniec** - Prowadzący grę gra utwór muzyczny, na końcu którego gracze opuszczają swoją postać. Gracze mogą tańczyć lub kołysać się w rytm muzyki, oczy można zamknąć, jeśli jest to wygodniejsze.
- **Zmiana fizycznej lokacji** - Zmiana pomieszczenia, przeniesienie graczy z pomieszczenia, w którym odbywało się wydarzenie lub EduLARP, danie sygnału do opuszczenia postaci. Można to również zrobić, zmieniając otoczenie, na przykład włączając światła, odstawiając zastawy itp.
- **Usunięcie plakietki z imieniem** - Prowadzący grę prosi wszystkich uczestników o usunięcie plakietek z imionami i zastąpienie ich plakietką z imieniem gracza. Możesz także odłożyć plakietkę i powiedzieć na przykład "Byłem [imię postaci]". Nazywam się [nazwa gracza]".
- **Usunięcie kostiumu** - Jeśli w grze używane są kostiumy lub symboliczne przedmioty (czapka, figurka postaci itp.), Usunięcie go pomaga opuścić postać.

Debriefing

Podsumowanie po intensywnej grze jest niezbędne z wielu powodów. Może to być ćwiczenie polegające na oddzieleniu sposobu myślenia gracza od świata gry. W podsumowaniu omawiamy wydarzenia z gry, ulubione momenty postaci, jak oddzielić się jako gracz od swojej postaci i podsumujemy doświadczenia związane z wydarzeniami. (Skirpan 2018)

Trudno przecenić znaczenie podsumowania, dlatego sugerujemy, aby nigdy go nie pomijać. Celem podsumowania jest stworzenie emocjonalnie bezpiecznej przestrzeni dla uczestników, aby mogli wrócić do prawdziwego życia i uczyć się z doświadczenia. Kiedy uczucia w grze nie są przetwarzane, może to czasami prowadzić do depresji postLARP i konfliktów społecznych wśród uczestników (Bowman i Torner, 2014.).



**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

Zwłaszcza dzieci potrzebują czasu i pomocy w ponownym nawiązaniu kontaktu i refleksji.

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 przetworzenie EduLARP-a i rozpoczęcie przekładania tego doświadczenia 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.

Kwestie do rozważenia:

- Podstawowy proces polega na analizie grupowej, debacie, kreśleniu i negocjowaniu skoncentrowanym na kwestiach związanych z treściami edukacyjnymi.
- Potrzeba refleksji poza grą może pojawić się podczas fazy gry. Potrzebę tej refleksji może określić uczestnik lub prowadzący grę.
 - Uczestnik; kiedy wyrwą się z postaci, zapytaj Lidera Gry o szczegóły lub zasady gry i granice.
 - Lider gry; gdy interweniują w celu skorygowania potencjalnie szkodliwego zniekształcenia wiedzy faktograficznej lub błędnej interpretacji zasad gry przez graczy.
- Nauczyciel może wykorzystać różne działania uzupełniające do podsumowania i refleksji:



**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

- **Napisz** (swoje opowiadanie na EduLARPie, wiersz, list do swojej postaci, artykuł do gazety)
- **Posłuchaj** (muzyka przewodnia EduLARP)
- **Rysuj lub maluj** (różne postaci lub wydarzenia z EduLARP, Twoje emocje i odczucia związane z EduLARP, memy o tematyce EduLARP, plakat wydarzenia EduLARP)
- **Aktywność fizyczna** (bieganie, spacer, taniec)
- Ze względu na charakter improwizacji, reakcje uczniów na EduLARP są zróżnicowane. Lider musi potwierdzić doświadczenie wszystkich.



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

Dyskusja tematyczna

Po tym, jak wszyscy będą mogli wyrazić swoje emocje, ważne jest, aby nauczyciel kontynuował dyskusję tematyczną, aby uczniowie połączyli temat gry z prawdziwym życiem, sprzyjając nauce. Z tą dyskusją można trochę poczekać, ale nie czekajcie zbyt długo po EduLARPIE. Wystarczy jeden lub dwa dni po.

W zależności od konkretnego tematu, dyskusja tematyczna będzie inna dla każdej gry, ale ogólnie ważne jest, aby omówić następujące kwestie:

- Co się stało? Jakie tematy były ważne w grze?
- Czego się nauczyłeś? Co było dla Ciebie nowością?
- Jak to się ma do świata rzeczywistego? Twoja społeczność?
- A co jeżeli...? Co mogło pójść inaczej?
- Co dalej? Czy są jakieś rozwiązania problemów w grze?

Po omówieniu z uczestnikami tematów poruszanych w EduLARPIe, proces uczenia się EduLARP można uznać za zakończony.

Autorefleksja nauczycieli

Po zakończeniu gry i po tym, jak uczniowie zostaną usunięci z roli, odprawieni i odesłani do domu, nadszedł czas, aby zastanowić się nad osiągnięciem związanym z prowadzeniem EduLARP. Nadszedł czas, aby spojrzeć wstecz na proces EduLARP i jego przebieg. Przyjrzyj się swojej koncepcji, zasadom, rolom, ramom czasowym, ćwiczeniom i wydarzeniom podczas fazy zabawy. Należy pamiętać, że EduLARP to improwizowane opowiadanie historii, a zatem wyniki są zawsze płynne i zmienne.

Możesz użyć tych pytań do autorefleksji:



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

1. Czy jest coś, co musisz ulepszyć w przyszłych rozgrywkach (rekwizyty do identyfikacji postaci, plakietki z imionami itp.)?
2. Zastanów się nad fazami, co zadziałało najlepiej i dlaczego?
3. Co nie zadziałało zgodnie z planem i dlaczego?
4. Czy były jakieś oryginalne pomysły lub koncepcje graczy, które chciałbyś zachować w przyszłych rozgrywkach?
5. Czy musisz coś uprościć, dla siebie lub dla uczestników?
6. Chcesz rozwinąć jakieś pomysły?
7. Role dla Ciebie i uczestników, jak się sprawdziły?



**Zajrzyj do naszego Visual Hub na Youtube,
z większą ilością filmów na Green EduLARP.
Wyszukaj "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

