SCENARIUSZE ZAJĘĆ EDUKACJI POZAFORMALNEJ

#PROOMLODZIEZ

SZKOLNA RADA

EDU-LARP

AUTORZY: "LARPIFIERS"

TŁUMACZENIE: EUROPE4YOUTH

Sfinansowano ze środków Programu Rozwoju Organizacji Obywatelskich na lata 2018-2030.

Kraków, 2020

CO TO JEST

EDUKACYJNY LARP

Life Action Role Playing Game

Przeżyj to sam!

"LARP – AKTYWNOŚĆ NA POGRANICZU GRY I SZTUKI, PODCZAS KTÓREJ UCZESTNICY WSPÓLNIE TWORZĄ I PRZEŻYWAJĄ OPOWIEŚĆ, ODGRYWAJĄC ROLE PODOBNIE DO IMPROWIZOWANEGO TEATRU. AKCJA LARPA MOŻE BYĆ OSADZONA ZARÓWNO W ŚWIECIE RZECZYWISTYM, JAK I FIKCYJNYM."

WIKIPEDIA

"Akademickie boje o ostateczną definicję trwają, ale przyjmijmy, że larpy (z ang. live action role-playing) są czymś na pograniczu improwizowanej gry fabularnej i sztuki, w której uczestnicy dostają do odegrania przydzieloną rolę, a nad wszystkim czuwa mistrz gry. Wydarzenia mogą odbywać się w świecie wyimaginowanym albo realnym, w przyszłości lub przeszłości, miejscem rozgrywki może być salon w mieszkaniu albo XIII-wieczny zamek. Larpem w równym stopniu jest bitewniak, w którym tysiące podzielonych na drużyny uczestników okłada się mieczami wykonanymi z rur PCV, jak i wstrząsająca rozgrywka na temat handlu żywym towarem. Cel to czasem prosty quest (wyzwanie), jak zabicie mieszkającego w lesie ogra, kiedy indziej – doświadczenie na własnej skórze, jak to jest być kolejno: alkoholikiem, żoną alkoholika, dzieckiem alkoholika."

PAWEŁ FRANCZAK, Larpy – poważna zabawa dla dorosłych 20 MARCA 2018, tygodnik Polityka

Struktura

Wstęp

Cele edukacyjne

Świat w grze

Mechanika

Główne wydarzenia

Role NPC (non playable characters)

Postacie w grze

Wskazówki autorów

Instrukcje dla organizatorów - debriefing

Wstęp

Szkolna Rada to gra typu LARP (Life Action Role Playing) osadzona w alternatywnym wszechświecie, w którym każdy ma supermoce. Jak sama nazwa wskazuje, akcja gry dzieje się na radzie szkolnej odbywającej się w szkole średniej, w której spotkanie prowadzi dyrektor szkoły oraz przedstawiciele stowarzyszenia nauczycieli, uczniów i rodziców. Jest przeznaczony dla 8-24 graczy plus 1-2 GMów (Game Masterów – prowadzących grę) i może być rozgrywany w dowolnym pomieszczeniu ze stołem i kilkoma krzesłami, z minimalnymi rekwizytami. Jego czas trwania może wahać się od 60 do 120 minut.

LARPy mogą rozwijać cechy takie, jak empatia, kreatywność, umiejętność pracy w grupie, tzw. umiejętności XXI wieku.

DR MICHAŁ MOCHOCKI

Cele edukacyjne

1) zrozumienie przyczyn i uwarunkowań apatii młodzieży w kwestiach politycznych i społecznych,
2) zrozumienie przeszkód i / lub braku motywacji do aktywnego uczestnictwa młodzieży,
3) określenie czynników, które mogą działać jako motywacja / zachęta do uczestnictwa młodzieży,
4) zbadanie barier zaufania do instytucji publicznych i możliwości, jakie oferują młodym ludziom lub nie,
5) zrozumienie różnych podejść do aktywnego uczestnictwa.

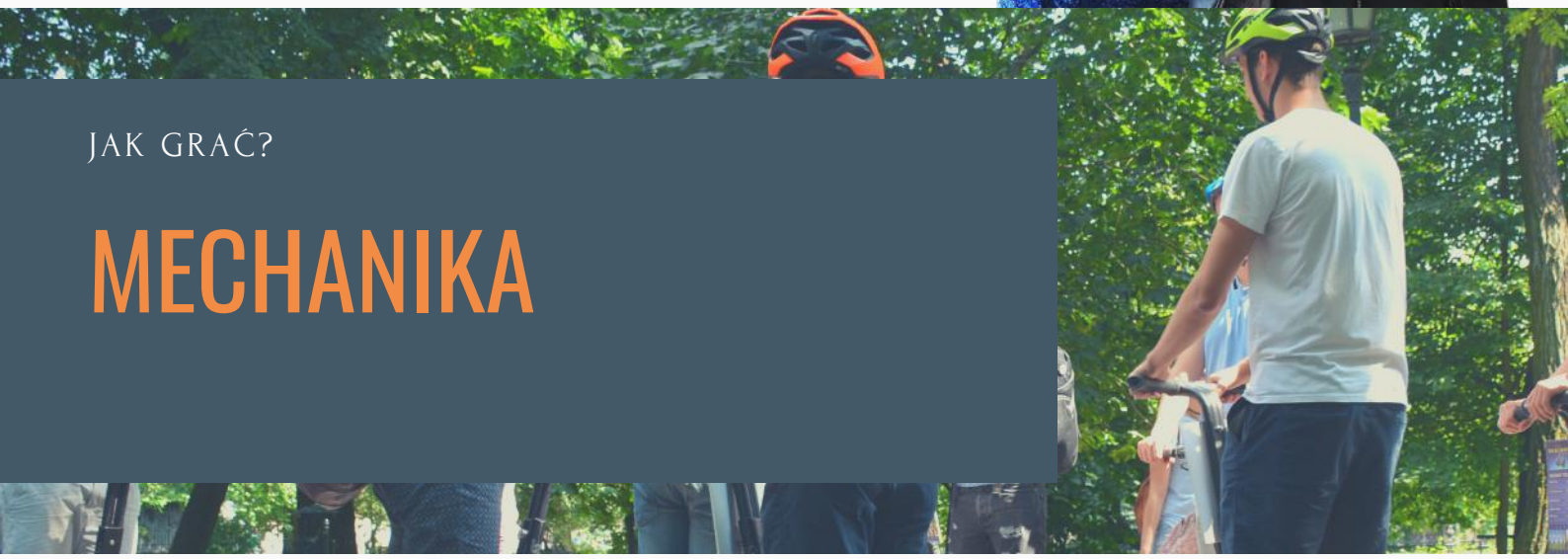
O CO CHODZI W SZKOLNEJ RADZIE?

ŚWIAT W GRZE

Świat superbohaterów został wybrany jako miejsce do przedstawiania rzeczywistych sytuacji w fikcyjny sposób, który zapewnia graczom zakotwiczenie w realnym świecie i potencjał efektów edukacyjnych. Oto informacje o świecie gry i jego bieżących sprawach, które gracze otrzymują na swoich kartach postaci:

- ŚWIAT osiągnął alternatywną wersję naszego XXI wieku, ale w tej rzeczywistości wszyscy ludzie mają supermoce.
- LUDZIE rodzą się ze zdolnością do zostania superbohaterami, rozwijając swoje talenty w supermoce, poprzez odpowiednią edukację lub będąc samoukami.
- TWÓJ KRAJ nazywa się Elodania,
- TWOJE MIASTO nazywa się Cometham City,
- TY jesteś nauczycielem w Cometham City Central High School.
- SZKOŁA znajduje się w centrum miasta i ma uczniów ze wszystkich klas społecznych i ekonomicznych.
- ZAJĘCIA SUPERPOWER są częścią obowiązkowego programu nauczania.
- Wszyscy uczniowie na początku szkoły średniej przechodzą TEST TALENTU, aby ocenić ich skłonności, a każdemu uczniowi przypisuje się supermoc. Na tej podstawie każdy uczestniczy w odpowiednim szkoleniu opartym na wynikach tego testu.
- RADA SZKOŁY odbywa się raz w miesiącu, koordynowana przez dyrektora szkoły, w której uczestniczą przedstawiciele nauczycieli, stowarzyszenia rodziców i nauczycieli.
- PRZEDSTAWICIELE do rady szkoły są wybierani w drodze losowania co miesiąc, aby zapewnić wszystkim równe szanse uczestnictwa.
- DYREKTOR SZKOŁY ma łagodny charakter, raczej umiarkowany i neutralny w poglądach, woli, aby decyzje były podejmowane przez radę szkoły, a nie samodzielnie, ceni sobie porządek i dobre maniery podczas rozmów.
- W przyszłym miesiącu organizowana jest EDUKACYJNA WYCIECZKA SZKOLNA dla uczniów na doroczne Ogólnopolskie Targi SuperPower.

- Pobliskie miasto LITTLEVILLE zostało niedawno nawiedzone przez burzę meteorytów, która zniszczyła budynki mieszkalne i komercyjne, a także parki i otaczające je obszary leśne.
- Sąsiedni kraj PENIA przeżywa ostatnio trudności polityczne i gospodarcze. System szkolny w Penii nie obejmuje zajęć supermocy w obowiązkowym programie nauczania, więc superbohaterowie są tam samoukami.
- Ostatnio w kręgach akademickich i programach telewizyjnych toczy się debata o tym, czy test talentów jest odpowiednim sposobem na przypisanie ludziom supermocy, czy też studenci powinni mieć możliwość samodzielnego wybrania ich.



JAK GRAĆ?

MECHANIKA

Gracze są informowani podczas odprawy, że w celu zachowania demokracji i przejrzystości w gabinecie dyrektora szkoły (w miejscu, w którym odbywa się rada szkoły) znajduje się urządzenie, które zawiesza możliwość używania supermocy wszystkich obecnych. Ze względów immersyjnych można użyć rekwizytu do fizycznego zobrazowania tego urządzenia (np. stary tranzystor lub pilot). W ten sposób nie ma potrzeby stosowania specjalnej mechaniki dotyczącej korzystania z supermocy postaci w grze, dlatego gra opiera się na prostej mechanice prawdziwej rady szkolnej.

ZASADY, KTÓRE NALEŻY USTALIĆ NA POCZĄTKU GRY (PODCZAS ODPRAWY LUB W TRAKCIE GRY PRZEZ DYREKTORA SZKOŁY, GDY ROZPOCZYNA SIĘ NARADA) SĄ NASTĘPUJĄCE:

1. Ograniczenia kontaktu fizycznego między uczestnikami – fizyczny dystans;
2. Żadna forma przemocy nie będzie tolerowana (gracze zostaną usunięci z gry, jeśli tak się stanie, dokładnie tak, jak prawdopodobnie miałoby to miejsce w prawdziwej radzie szkolnej);
3. Każdy powinien powstrzymać się od jednoczesnej rozmowy;
4. Gracze muszą podjąć wszystkie wyznaczone w grze decyzje (to, w jaki sposób gracze podejmą decyzję, można pozostawić im - może to być konsensus, większość głosów, decyzja wyznaczonego lidera lub inny sposób, który nie jest sprzeczny z zasadami LARPa).

CO ROBIMY PODCZAS GRY?

GŁÓWNE WYDARZENIA

ISTNIEJE PROGRAM DLA RADY SZKOLNEJ, SKŁADAJĄCY SIĘ Z 4 PUNKTÓW DO DYSKUSJI, CO DO KTÓRYCH NALEŻY PODJĄĆ DECYZJĘ:

1) Szkoła organizuje w przyszłym miesiącu wyjazd edukacyjny na Krajowe Targi SuperMoc. Miejmy nadzieję, że ta wizyta będzie inspiracją dla uczniów, ponieważ będzie dla nich okazją do poznania różnych ludzi, którym udało się zamienić swoje supermoce w udaną karierę zawodową lub wykorzystać je dla większego dobra. Są jednak studenci, których rodziny borykają się z trudnościami finansowymi i nie są w stanie pokryć kosztów podróży i zakwaterowania. Czy szkoła powinna podjąć działania w celu włączenia tych uczniów do wycieczki szkolnej, a jeśli tak, to w jaki sposób?

Punkty dla Rady:

Krajowe Targi SuperMoc

1

Czy ratować Littleville?

2

Czy organizować zajęcia wyrównawcze dla uczniów z Penii?

3

Wybór, czy test?

4

2) Pobliskie miasto Littleville zostało niedawno nawiedzone przez potężną burzę meteorytów, która zniszczyła nie tylko domy i budynki handlowe, ale także miejskie parki i otaczające je lasy. Nasz burmistrz zwrócił się do mieszkańców Cometham City, prosząc o wolontariuszy, którzy pomogą odbudować Littleville i ocalić otaczające środowisko. Czy nasza szkoła powinna uczestniczyć w tej dobrowolnej akcji, a jeśli tak, to w jaki sposób?

3) Z powodu niedawnych zawirowań i trudności ekonomicznych w naszym sąsiednim kraju Penia, ostatnio mamy do czynienia z napływem imigrantów, w tym nastolatków, którzy muszą zostać zintegrowani z naszym systemem szkolnym. Jednak Penia ma inny system edukacji niż nasz, a ci nowi uczniowie do tej pory byli samoukami w zakresie swoich supermocy. Czy powinniśmy stworzyć specjalne zajęcia, do których będą mogli uczęszczać, czy też powinniśmy zintegrować je z istniejącymi klasami szkoły?

4) Do tej pory o supermocach, w których szkolony jest każdy uczeń, decydował wstępny test talentów. Diagnozował zadatki na supermoc, do której każdy uczeń mógł się kształcić. Jednak ostatnio odbyła się debata na temat tego, czy przypadkiem nie powinni o tym decydować sami uczniowie, a nie wyniki testów. Rząd zdecydował się uruchomić pilotażowy program dla szkół, które chcą wypróbować alternatywną metodę selekcji. Czy nasza szkoła powinna uczestniczyć w tym programie i pozwolić uczniowi zidentyfikować wybrane przez siebie supermocarstwo, czy też powinniśmy zachować istniejący system i oprzeć selekcję na teście talentów?

"Tematy do dyskusji zostały zaprojektowane tak, aby uchwycić rzeczywiste problemy w alternatywnym uniwersum, zapewniając w ten sposób graczom swobodę twórczą oraz zakotwiczenie w świecie rzeczywistym. Jednocześnie tematy te leżą na pełnej skali od ściśle wewnętrznego problemu szkolnego do szerszego problemu politycznego i krajowego, umożliwiając tym samym graczom badanie motywów aktywnego uczestnictwa i przeszkód na różnych poziomach znaczenia i władzy / bezsilności."

Larpifiers

KIM GRAMY?

POSTACI W GRZE

NPC I GM

Game Master (główny moderator) może odgrywać rolę dyrektora szkoły, ułatwiając w ten sposób radę szkoły i grę. W razie potrzeby ze względu na dużą liczbę graczy można użyć drugiego GM / NPC w roli zastępcy dyrektora lub sekretarza dyrektora. W takim przypadku dwaj GM mogą albo dzielić się rolą moderatora, wymieniać ją w każdym punkcie dyskusji, albo mieć oddzielne zadania (np. jeden ułatwia rozmowę, a drugi monitoruje czas), zgodnie z potrzebami i potrzebami.

PCs

24 wstępnie rozpisane role to 5 nauczycieli, 5 rodziców i 14 uczniów. Zostały one stworzone w celu ujęcia w grze różnych typów i postaw w partycypacji, w oparciu o odpowiednie badania dotyczące partycypacji politycznej i motywów za nią stojących. W ten sposób powstały postacie, które najprawdopodobniej będą aktywne politycznie, osoby, które prawdopodobnie będą aktywne politycznie, osoby, które prawdopodobnie nie będą aktywne politycznie oraz osoby, które prawdopodobnie nie będą aktywne politycznie. Jednak w ramach każdej kategorii istnieją różnice w tym, dlaczego każda postać jest / nie jest na określonym poziomie, jakie są ich motywy / przeszkody, jaki byłby odpowiedni motyw, aby stać się aktywnymi i jakie sposoby uczestnictwa by chcieli być bardziej skłonni do angażowania się. Kategorie każdej postaci są widoczne tylko dla GM, aby mógł dokonać wyważonego wyboru postaci, w przypadku gdy gracze mają mniej niż 24 lata. Każda postać ma napisane wcześniej imię superbohatera, supermocarstwo i historię. Dodatkowo, każdy gracz podczas odprawy musi wypełnić 5 cech osobowości na swojej karcie postaci, dając w ten sposób więcej głębi postaci i bardziej angażując się w nią.

Typy ról

GM

GAME MASTERS

Organizatorzy/autorzy gry, którzy znają jej wszystkie elementy. Mogą wprowadzać nieoczekiwane wydarzenia do fabuły.

NPC

NON PLAYABLE CHARACTERS

NPC to semi-gracze, którzy dbają o to, by akcja przebiegała spójnie, uczestnicy byli zanurzeni w swoich rolach, a fabuła szła do przodu. Słowem, są moderatorami w rozumieniu edukacji pozaformalnej, osobami wspierającymi graczy.

PC

PLAYABLE CHARACTERS

"Zwyczajni" gracze, dla których gra jest jeszcze nieodkrytą przygodą.

WSKAZÓWKI AUTORÓW

NA KONIEC

Tło każdej postaci dostarcza graczowi wskazówek dotyczących orientacji politycznej postaci i uzasadnienia jej postaw, a także kilka wskazówek dotyczących potencjalnych motywów / trybów, które można wykorzystać, aby postać zostać aktywnym uczestnikiem. W ten sposób gra może funkcjonować bardziej naturalnie, bez określonych celów, które nadałyby jej bardziej metodyczny styl i prawdopodobnie zmniejszyłyby imersję postaci wskazując, jak gracze mają interpretować swoją postać. Zaleca się, aby zawodnicy mieli maski jako rekwizyty, w trzech różnych kolorach: czarnym dla uczniów, srebrnym dla rodziców oraz złotym dla nauczycieli i dyrektora szkoły. Maski są tanim i łatwym do zdobycia rekwizytem, który zwiększa imersję, a jednocześnie daje poczucie hierarchii w radzie szkolnej, co może być znaczącym parametrem w późniejszym podsumowaniu.

Debriefing

Po zakończeniu gry możesz zadać uczestnikom następujące pytania:

1) Jaki był Twój ulubiony i najmniej ulubiony moment gry? Jakie uczucia i myśli wywołała ta gra?
2) Czy czujesz, że nauczyłeś się czegoś z tego ćwiczenia?
3) Czy podczas gry doświadczyłeś jakichś intensywnych emocji?
4) Co sądzisz o swojej postaci i innych postaciach?
5) Co sądzisz o tematach dyskusji i podjętych decyzjach?
6) Czy czułeś się komfortowo i zadowolony z metod zastosowanych przy podejmowaniu decyzji?
7) Czy twoja postać zmieniła zdanie w dowolnym momencie podczas gry, a jeśli tak, to dlaczego i jak?
8) Co zmotywowałoby twoją postać do większej aktywności?
9) Czy inne postacie pozytywnie lub negatywnie wpłynęły na motywację twojej postaci do aktywnego uczestnictwa (partycypacji)?
10) Czy czułeś, że twoja postać ma motywacje lub środki, by zmieniać rzeczy i wpływać na sytuacje?
11) Jakie połączenia widzisz między grą a prawdziwym życiem? Czy uważasz, że postacie można odnieść do rzeczywistości twojego społeczeństwa / kraju? [szczególnie istotne, jeśli gra toczy się na poziomie międzynarodowym]