



Filmoteka Szkolna

Ćwiczenie „Krok po Kroku” – wskazówki dla prowadzącego

Podczas ćwiczenia przeprowadź symulację dnia gry. W ten sposób uczniowie przewidzą co jeszcze mogą przygotować przed grą, jakie mogą napotkać trudności i jakie mogą być pytania uczestników.

Czym jest symulacja?

Symulacja jest specyficzną sytuacją, w której role są odgrywane zgodnie z ich obrazem w świecie realnym. Celem symulacji jest pokazanie pewnego procesu od początku do końca. Symulacje mogą być zatem ujmowane jako zminiaturyzowany obraz (reprezentacja) rzeczywistości lub model procesu społecznego, politycznego czy ekonomicznego.

W ćwiczeniu „Krok po kroku”, uczniowie będą musieli zaopiekować się uczestnikiem gry przeprowadzając go przez wszystkie najważniejsze etapy dnia.

Jaka jest rola prowadzącego?

Rolę prowadzącego w tym ćwiczeniu można porównać do roli scenarzysty, reżysera i narratora. Prowadzący zadaje uczniom pytania sprawdzając czy zaplanowali każdy element gry.

Prowadzenie narracji

Narrację warto prowadzić jak najbardziej szczegółowo, rozkładając każdą czynność na „czynniki pierwsze”, warto dopytywać się o wygląd otoczenia, reakcje uczniów- organizatorów w konkretnym momencie, czynności które będą wykonywać. Narrację prowadź głównie w czasie teraźniejszym, dzięki temu uczniowie „wczują się” w opisywane sytuację. Przez cały czas trwania ćwiczenia zastanawiaj się z grupą jakie uczestnik może napotkać trudności i jakie mogą być jego pytania..

Poniżej prezentujemy przykładowe pytania w narracji. Pytania warto dopasować do konkretnej koncepcji gry i wcześniejszych ustaleń z uczniami.

Wstęp- uczestnik przed grą:

- To jest potencjalny uczestnik waszej gry.
- Jak dowie się o tym że gra się odbędzie?
- Gdzie znajdzie informacje o grze?

Sprawdź jak uczniowie zaplanowali promocję gry

Dzień gry:

- Wasz bohater wchodzi do szkoły, co widzi? Jak się czuje?
- Gdzie znajduje się rejestracja?
- Jak tam dociera?
- Kiedy jest już przy stanowisku rejestracyjnym, co musi zrobić?
- Od kiedy może się rejestrować?
- Kto z was tam będzie? Czym każdy z was będzie się zajmował?
- Jakie materiały otrzymuje?

W tej części sprawdź, czy uczniowie pomyśleli o systemie informacyjnym w szkole np. strzałki wskazujące drogę czy osoba która podpowiada jak dotrzeć do rejestracji. Czy przewidzieli że dużo osób w tym samym momencie będzie chciało się zarejestrować i jakie wymyślili rozwiązania dla tego problemu





Filmoteka Szkolna

- Jak i gdzie przebiega rozpoczęcie gry?
- Co widzi wchodząc do sali?
- Jak przebiega podział na grupy?
- Jak wasz uczestnik czuje się w grupie?
- Jak poznaje innych uczestników?
- Kiedy grupy mogą wyruszyć na grę?
- Skąd wie gdzie ma się udać?

Sprawdź czy przemyślana została kwestia podziału na grupy, integracji uczestników i uniknięcia „korków” na punktach, które tworzą się np. gdy wszystkie grupy wyruszają razem na ten sam punkt)

- Jak dowiaduje się gdzie znajdują się kolejne punkty?
- Co widzi na poszczególnych punktach?
- Co musi na nich robić?
- Co się stanie jeśli wasz uczestnik się zgubi?

Sprawdź czy uczniowie pomyśleli o charakteryzacji osób stojących na punktach (np. nawiązując do filmu, którym się inspirowali) i czy przewidzieli awaryjnie scenariusze (np. w przypadku brzydkiej pogody lub zgubienia się grup).

- Czy uczestnik wie kiedy i gdzie odbędzie się zakończenie gry?
- Jak przebiega zakończenie? Kto je przygotowuje?
- Co robi uczestnik?
- Czy wasz uczestnik dostaje nagrodę?
- Jakie są przewidziane nagrody?
- Kogo spotyka na zakończeniu gry?

Sprawdź jak zaplanowane zostało zakończenie gry, (np. czy uczestnicy gry zmieszczą się wybranym przez uczniów-organizatorów miejscu, czy są wybrane osoby które przygotowują salę). Dowiedz się czy nagrody będą losowane i jak losowanie będzie przebiegać.

Dodatkowe wskazówki

W czasie ćwiczenia:

- Reaguj na odpowiedzi uczniów, dopytuj o konkretne informacje.
- Zachęcaj uczniów do aktywnego udziału, dodawaj otuchy.
- Doradź, wskazuj potencjalne problemy i nowe zadania do wykonania,
- Pozwól uczniom swobodnie odpowiadać na pytania nie utrzymuj porządku za wszelką cenę.
- Na koniec zadaj o podsumowanie ćwiczenia

