

Zestaw narzędzi dla nauczycieli



Materiały projektowe powstały w latach 2022-2024

Część druga - Materiały informacyjne

GreenEduLarp: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na

żywo (edu-larp) 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 tym rozdziale narzędzia są ponumerowane w odniesieniu do planu lekcji, do którego należą, a w planie lekcji można zobaczyć, jakie narzędzie jest używane i kiedy.

INDEKS

Wprowadzenie	1
Lekcja I, narzędzie 1 - Przykład zabaw w przełamywanie lodów lub improwizację	2
Gra 1: Zgadnij jak najwięcej o mnie	2
Lekcja I, narzędzie 2 - EduLARP Video	5
Lekcja I, narzędzie 3 - Po obejrzeniu filmu o EduLARPie	6
Lekcja I, narzędzie 4 - Podsumowanie pracy w grupach	7
Lekcja I, narzędzie 5 - EduLARP Przykładowy Film	8
Lekcja II, narzędzie 1 - Printable SDGs (Sustainable Development Goals) w czterech tematach	10
Lekcja II, narzędzie 2 - Wykres desk research Przykład	15
Lekcja II, narzędzie 2 - Wykres desk research	16
Lekcja II, narzędzie 3 - Szablon Wywiadu	17
Lekcja III, narzędzie 1 - Informacje o rolach w grupie	24
Lekcja III, narzędzie 2 - Szablon karty postaci	29
Lekcja III, narzędzie 3 - Przykład listy reguł	31
Lekcja III, narzędzie 4 - Szablon ram czasowych	34
Lekcja IV, narzędzie 1 - Przykłady gier przełamujących lody	36
Lekcja IV, narzędzie 2 - Usuwanie ról, przykłady	41
Lekcja V, narzędzie 1 - Tematy podsumowania	44
Lekcja V, narzędzie 2 - Pytania podsumowujące	45
Lekcja V, narzędzie 3 - Przydatne zasady podsumowania	46
Lekcja V, narzędzie 4 - Pytania grupowe	49
Lekcja V, narzędzie 5 - Pytania autorefleksyjne	50

Narzędzia do scenariusza lekcji I - Co to jest EduLARP

Lekcja I, narzędzie 1 - Przykład zabaw w przełamywanie lodów lub improwizację

Gra 1: Zgadnij jak najwięcej o mnie

Niezbędne narzędzia:

- Markery, tablica suchościeralna lub kartka papieru

Uczeń podchodzi do tablicy, na której zapisuje 5 informacji o sobie, np. datę, numer, miasto, kolor itp. Zadaniem pozostałych uczniów jest uzyskanie jak największej ilości informacji poprzez zadawanie pytań. Osoba stojąca przy tablicy odpowiada tylko tak lub nie. Jeśli grupa ma problemy z odgadnięciem, uczeń wyjaśnia, co ta informacja dla niego oznacza.

Gra 2: Gra walki na śnieżki

Niezbędne narzędzia:

- Kartka papieru, markery

Celem jest mieszanie i udostępnianie danych osobowych.

Krok 1. Każdy uczeń otrzymuje 2 puste kartki papieru. Na 1. arkuszu piszą swoje imiona, a na 2. swoje hobby.

Krok 2. Uczniowie są podzieleni na 3 grupy po 16 osób, wypowiadając liczby 1,2,3 (nauczyciele pomagają tworzyć grupy).



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

Krok 3. Uczniowie robią 3 kółka naprzeciwko siebie, zgniatają swoje 2 kartki papieru w śnieżki i rzucają śnieżkami w tę i z powrotem do siebie, aż muzyka ucichnie.

Krok 4. Uczniowie zbierają po 2 śnieżki, otwierają je i mieszają się, zadając pytania, aby znaleźć "właściciela" informacji zapisanych na kartkach papieru. Kiedy uczniowie znajdą osobę, której imię jest napisane na kartce, przedstawiają się, zadają pytania dotyczące hobby i zapisują informacje obok imienia. Kiedy uczniowie znajdą osobę, która napisała informacje o hobby, zapisują imię i nazwisko tej osoby na kartce obok informacji. **UWAGA:** Uczniowie nie muszą pisać pełnymi zdaniami.

Krok 5. Uczniowie siedzą w kręgach i opowiadają innym, czego dowiedzieli się o swoich przyjaciółach.

Gra 3: Odgrywanie ról - Zgadywanie mojego zawodu

Niezbędne narzędzia:

- Kartka papieru, markery

Prowadzący Grę przygotowuje nazwy zawodów na kartach – naklejkach, a jedną z nich nakleja na plecy uczniów. Uczniowie, którzy nie wiedzą, jaki zawód reprezentują, i muszą zgadywać na podstawie zachowania innych uczniów lub na podstawie rozmowy, którą rozpocznie inny uczeń.

Kilka dodatkowych gier przełamujących lody

1. **Nazwij to:** Każda osoba opisuje jedną rzecz o sobie (np. ulubiony film, hobby, podróż) bez podawania jej imienia. Reszta grupy próbuje odgadnąć, co to jest. To świetny sposób na poznanie się i odkrycie wspólnych zainteresowań.

2. **Twoje nieprawdopodobne supermoce:** Poproś uczestników, aby wymyślili nieprawdopodobne supermoce, które chcieliby mieć, i wyjaśnij, jak by je wykorzystali. To zabawne ćwiczenie, które pozwala uczestnikom wykazać się kreatywnością i poczuciem humoru.
3. **Gra towarzyska:** Każdy uczestnik otrzymuje na kartce imię znanej postaci (np. z filmu, książki, gry wideo). Następnie muszą zadawać pytania innym uczestnikom, aby odgadnąć, kim są, używając tylko odpowiedzi "tak" lub "nie".
4. **Łańcuch słów:** Uczestnicy siedzą w kręgu. Pierwsza osoba zaczyna od wymyślenia słowa, a następna osoba musi wymyślić kolejne słowo, które zaczyna się od ostatniej litery poprzedniego słowa. Gra toczy się do momentu, gdy ktoś nie może wymyślić słowa w określonym czasie.
5. **Zbiorowe opowiadanie historii:** Zadaj pytanie, a każdy uczestnik dodaje jedno zdanie na raz, aby stworzyć zbiorową historię. To świetny sposób na wspieranie kreatywności i współpracy.

Lekcja 1, narzędzie 2 - EduLARP Video

Film wprowadzający do gry fabularnej. Wyszukaj na youtube film:

GoodJobStudios: Nauka poprzez odgrywanie ról.

- **Gra fabularna, czyli edukacyjna gra fabularna**, to metoda, w której uczestnicy poznają wybrane tematy, stając się postaciami w ustalonej historii i w świecie, aby rozwiązać określony problem lub osiągnąć cele.



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

Lekcja I, narzędzie 3 - Po obejrzeniu filmu o

EduLARPie

Oto kilka pytań, które możesz zadać uczniom po obejrzeniu filmu o Edu Larpie:

1. Jakie były główne cele lub przesłania przedstawione w filmie?
2. Z jakimi głównymi wyzwaniami mierzyli się bohaterowie filmu podczas organizacji Edu Larp?
3. Jakie umiejętności interpersonalne były potrzebne, aby wziąć udział w Edu Larpie?
4. Jak Twoim zdaniem udział w Edu Larpie może wpłynąć na rozwój osobisty i społeczny uczestników?
5. W jaki sposób Edu Larp może być wykorzystany jako narzędzie edukacyjne w szkołach?
6. Jakie aspekty organizacji Edu Larpa można porównać do realnych sytuacji i pracy zespołowej?
7. Czy uważasz, że udział w tego typu wydarzeniach może pomóc w rozwijaniu empatii i zrozumienia dla innych?
8. Jakie są potencjalne korzyści z udziału w Edu Larpie w kontekście nauki historii lub literatury?
9. Czy film zmienił Twoje postrzeganie LARPa (Live Action Role-Playing) i jego potencjału edukacyjnego? Dlaczego?
10. Jaki wpływ może mieć Edu Larp na budowanie relacji międzyludzkich i wspieranie współpracy?



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

Lekcja I, narzędzie 4 - Podsumowanie pracy w grupach

Pracujcie w grupie i omówcie te pytania. Spróbuj podsumować ich wiedzę na temat EduLARP i tego, jak można z niego korzystać.

Omów odpowiedzi na następujące pytania:

1. Jak opisałbyś czym jest LARP dla kogoś, kto nie wie?
2. Podaj trzy przykłady tego, czego Twoim zdaniem możesz się nauczyć dzięki EduLARP. (niektóre umiejętności możesz ćwiczyć na EduLARPie)
3. Podaj trzy przykłady przedmiotów szkolnych, na których EduLARP może się skupić.
4. Dlaczego uważasz, że te tematy są odpowiednie dla EduLARP?
5. Podaj przykład, w jaki sposób możesz wdrożyć naukę o środowisku w EduLARPie (zastanów się swobodnie, co może zawierać LARP, co ma coś wspólnego z tematem środowiskowym)



Lekcja I, narzędzie 5 - EduLARP Przykładowy Film

Spójrz na EduLARP "SOIarpUNK", estoński larp edukacyjny, który możesz znaleźć na youtube, jeśli wyszukasz "Paikesepunk õpiLARP"



Ogólne wprowadzenie do EduLARP "SOIarpUNK"

Jest rok 2081. W ciągu ostatnich 50 lat ludzkość rozwijała się tak szybko, jak w XX wieku. Na szczęście po długiej fazie zaprzeczania zmianom klimatycznym zjednoczyli się i podjęli działania. Do tej pory utopia stała się tym, co niektórzy nazywają oparzeniem słonecznym. Miasta są bardziej zielone niż kiedykolwiek, z roślinami rosnącymi na dachach i ogrodach wertykalnych; panele słoneczne zapewniają całą potrzebną energię i nie tylko; Orbitujące lustra okrążają promienie słoneczne z dala od Ziemi, zapobiegając w ten sposób absorpcji promieniowania podczerwonego do atmosfery i dalszemu wzrostowi globalnej temperatury. Ludzkość, a przynajmniej jej zdecydowana większość, rozkwita.



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

Jednak cała adaptacja do zmian klimatycznych jest tylko starannie utrzymywaną równowagą – kosmiczny miot z obłoku meteorytów zwanego Persami pokazał temu systemowi, jak wrażliwy może być ten system. Uszkodzony został system nawigacji orbitalnej OCM-18, a stacja kosmiczna MM1, która monitoruje lustra na orbicie, ogłosiła sytuację kryzysową i wysłała ekipę naprawczą, której szybkie działanie zależy teraz w dużej mierze. W ciągu zaledwie czterech godzin promienie słoneczne uderzą w to zwierciadło, a jeśli kąt nie jest odpowiedni, atmosfera pochłania wystarczającą ilość promieniowania podczerwonego, aby przekroczyć punkt krytyczny i ponownie uruchomić łańcuch katastrof na Ziemi.



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

Narzędzia do scenariusza lekcji II - Poznaj swoją okolicę

Lekcja II, narzędzie 1 - Printable SDGs (Sustainable Development Goals) w czterech tematach

Wydruk na następnej stronie

FOOD SECURITY



zero hunger

Hunger is an alarm signal sent by the body when the stomach is empty and the blood sugar level decreases.



good health & wellbeing

Well-being is a feeling of satisfaction with life, a state characterized by health, happiness, and prosperity. Good health concerns the care of the human body and everything that can be done to protect it



sustainable cities & communities

A sustainable city is one that respects sustainable development priorities from their social, economic and environmental perspective, and that allows its inhabitants to live in good conditions



responsible consumption & production

A sustainable city is one that respects sustainable development priorities from their social, economic and environmental perspective, and that allows its inhabitants to live in good conditions



SOCIAL JUSTICE



no poverty

Poverty can be defined as a lack of money and/or vital resources which renders it impossible or challenging for human beings to live with dignity and provide for themselves.

gender equality

Gender Equality is a principle that states that all men and women need to be treated equally and to have the same rights despite their biological differences.

peace, justice & strong institutions

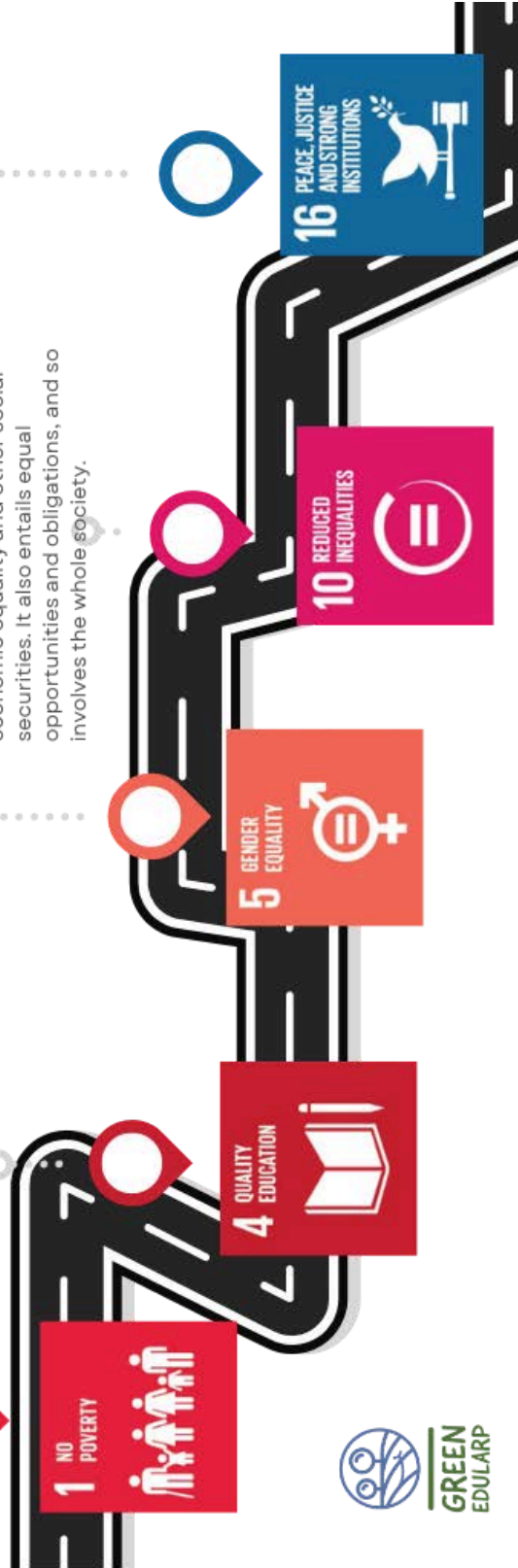
An educated society ensures that its citizens are consulted and that its government takes decisions with the interest of children and adults at heart.

quality education

Enrolment in primary education in developing countries has reached 91%, but 57 million children still remain out of school.

reduced inequalities

It includes concepts of health equity, economic equality and other social securities. It also entails equal opportunities and obligations, and so involves the whole society.





WATER SCARCITY

clean water & sanitation

Water is essential to life. It constitutes up to 65% of the human body and 90% of the structure of plants.

climate action

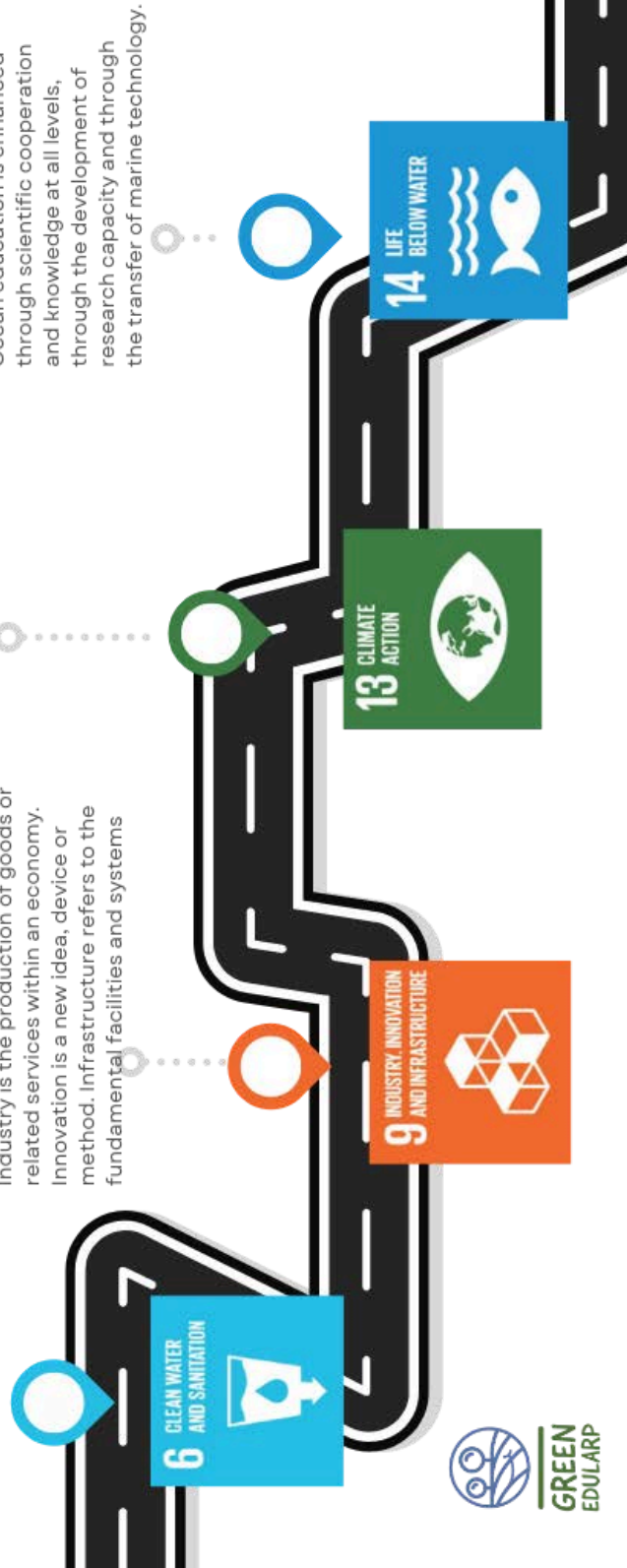
Climate Change Education (CCE) raises awareness about human and institutional capacity on climate change mitigation, adaptation and impact reduction,

industry, innovation & infrastructure

Industry is the production of goods or related services within an economy. Innovation is a new idea, device or method. Infrastructure refers to the fundamental facilities and systems

life below water

Ocean education is enhanced through scientific cooperation and knowledge at all levels, through the development of research capacity and through the transfer of marine technology.



ENERGY TRANSITION



affordable & clean energy

Energy education promotes energy efficiency teaching us to develop technologies that waste less energy.

industry, innovation & infrastructure

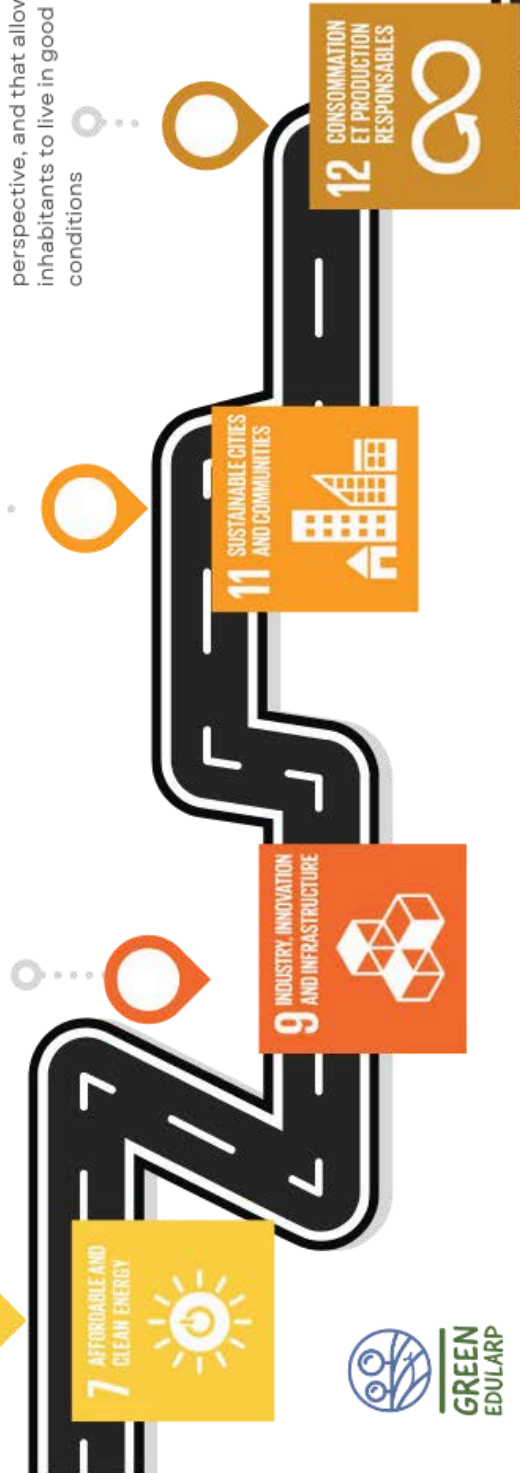
Industry is the production of goods or related services within an economy. Innovation is a new idea, device or method. Infrastructure refers to the fundamental facilities and systems

sustainable cities & communities

A sustainable city is one that respects sustainable development priorities from their social, economic and environmental perspective, and that allows its inhabitants to live in good conditions

responsible consumption & production

A sustainable city is one that respects sustainable development priorities from their social, economic and environmental perspective, and that allows its inhabitants to live in good conditions



Lekcja II, narzędzie 2 - Wykres desk research

Przykład

Nazwa: _____

<p>Co już wiem</p> <hr/> <p>Ex. W moim mieście jest organizacja o nazwie "Ratujmy swój kaptur", która sprząta miasto.</p>	<p>Co chcę wiedzieć</p> <hr/> <p>KTO: jest odpowiedzialny za tę organizację? Czy to z gminy? czy z uniwersytetu? Ile osób jest zaangażowanych? Czy ja również mogę wziąć udział?</p> <p>CO dokładnie robią?</p> <p>JAK często spotyka się zespół?</p> <p>KIEDY rozpoczęli swoją działalność?</p> <p>DLACZEGO robią to bez pieniędzy?</p>
<p>Jak znaleźć to, czego potrzebuję</p> <hr/> <p>Badania online</p> <ul style="list-style-type: none">● Podcast● Kanał mediów społecznościowych● Pokaz wideo● film dokumentalny● Program informacyjny <p>Relacje</p> <p>Poproś o pomoc:</p> <ul style="list-style-type: none">● od rodziców / opiekunów● od sąsiadów● od innych ekspertów	<p>Czego się nauczyłem?</p> <hr/> <div data-bbox="781 1234 1430 1346" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p># SOURCE 1 # np. artykuł online, który czytałem z babcią</p></div> <p>ZEBRANE INFORMACJE</p> <div data-bbox="781 1514 1430 1625" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p># SOURCE 2 # np. podcastowy wywiad z dziewczyną z Fridays for Future Thessaloniki</p></div> <p>ZEBRANE INFORMACJE</p>

--	--

Lekcja II, narzędzie 2 - Wykres desk research

Nazwa: _____

<p>Co już wiem</p> <hr/>	<p>Co chcę wiedzieć</p> <hr/>
--------------------------	-------------------------------

<p>Jak znaleźć to, czego potrzebuję</p> <hr/>	<p>Czego się nauczyłem?</p> <hr/>
---	-----------------------------------



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

Lekcja II, narzędzie 3 - Szablon Wywiadu

"Poznaj swojego Zielonego Wojownika"

Wskazówka dla nauczyciela: możesz użyć tego szablonu lub zaimportować pytania do formularza Google. Odpowiednio zmodyfikuj pytania i daj uczniom możliwość zgłębienia tematu, dodając własne pytania.

Rozmowa kwalifikacyjna musi być rozpoczęta od krótkiego przedstawienia siebie i celu wywiadu, aby przełamać lody, sprawić, by rozmówca poczuł się swobodnie i został wprowadzony w zakres.



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

Nazwa zespołu

INFORMACJE OGÓLNE LOKALNY INTERESARIUSZ

Numer rozmowy kwalifikacyjnej	Rozmówca Była Pani X	Zawód/Stano- wisko	Wykształcenie	Obszar działani- a	Lat doświadcze- nia



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

PYTANIA DO ROZMOWY KWALIFIKACYJNEJ

Skierowane do lokalnych interesariuszy:

1. Czy możesz opisać swój typowy dzień pracy?

2. Mieszkasz z udomowionym zwierzęciem?

3. Czy miałeś obawy/wrażliwość na ochronę środowiska przed otrzymaniem tego stanowiska (pracy)?

4. W jaki sposób członkowie społeczności wspierają Twoją pracę?

5. W jaki sposób uczniowie i administracja szkoły mogą pomóc w Twojej pracy?

6. Jak może nam to pomóc w osiągnięciu celu?

INFORMACJE OGÓLNE LOKALNY AKTYWISTA

Numer rozmowy kwalifikacyjnej	Rozmówca Była Pani X	Zawód/Stanowisko	Wykształcenie	Aktywista w terenie	Lata aktywizmu



**GREEN
EDULARP**



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

Adresowany do lokalnych aktywistów:

1. Czy możesz opisać swój typowy dzień pracy?

2. Mieszkasz z udomowionym zwierzęciem?

3. Kiedy zaczęły się Twoje troski/wrażliwość na środowisko?

4. W jaki sposób członkowie społeczności pomagają Ci w pracy?

5. W jaki sposób uczniowie i administracja szkolna pomagają w Twojej pracy?

6. Jak mógłbyś nam pomóc osiągnąć nasz cel?

Narzędzia do scenariusza lekcji III - Koncepcja i role

Lekcja III, narzędzie 1 - Informacje o rolach w grupie

Tutaj znajdziesz ogólne opisy grup, do których należą role uczniów. Są stawiani za przykład. Można z nich korzystać za darmo lub możesz potraktować je jako inspirację i stworzyć własne.

Wydrukuj następujące strony



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

Grupa 1 - Mieszkańcy obszarów wiejskich

Ogólny opis grupy:

Każdy z was jest w jakiś sposób związany ze wsią przez pracę, mieszkanie lub jedno i drugie. Niektórzy z was znają się, inni nie, ale wszyscy jesteście zaniepokojeni lokalnym problemem środowiskowym [wybrany w ćwiczeniu lekcji III "Wybierz problem"].

Wszyscy zgadzacie się, że problem jest szkodliwy dla środowiska, ale może również przynieść dobre korzyści.

Pytania do omówienia w grupie:

- Jak myślisz, co stanie się z naturą, jeśli zdecydujemy się na jedną lub drugą drogę?
- Jak ewentualne decyzje wpłyną na Twoją rolę w codziennym życiu?
- Czy będzie to głównie negatywne czy pozytywne dla was jako grupy?

X oznacza, do jakiej opinii skłania się twoja grupa na początku gry.

Skrajna prawica jest za problemem, a lewica za problemem

Za				X					Przeciw
----	--	--	--	---	--	--	--	--	---------

W tej linii X oznacza, jak łatwo możesz zmienić opinię swojej roli podczas gry.

Nie jest łatwo							X		Łatwy
----------------	--	--	--	--	--	--	---	--	-------

Cele grupy, przykłady:

- Aby zdecydować o swojej roli Ostateczna decyzja oparta na argumentach i opiniach
- Próbować przekonać innych do swojej opinii
- Aby upewnić się, że żadne możliwe korzyści nie przyniosą Ci korzyści na wsi.



Grupa 2 - Grupy interesu środowiskowego

Wszyscy jesteście z grup interesu ekologicznego. Być może jesteście aktywistami, biologami, naukowcami itp., którzy są szczególnie zainteresowani ochroną środowiska. Masz zdecydowane opinie na temat tego problemu środowiskowego. Trudno zrozumieć, jak inni nie widzą, jak bardzo jest to złe dla naszego środowiska. Możesz zrobić prawie wszystko, aby uratować środowisko.

Pytania do omówienia w grupie:

- Czy jest jakaś konkretna rzecz, którą chronisz bardziej ostrożnie, gatunek zwierzęcia, jezioro, mieszkający tam ludzie, zdrowie itp.?
- Jakich metod możesz użyć, aby przekonać innych, że masz rację?
- Jak możesz wykorzystać wiedzę o innych grupach na swoją korzyść?
- Czy potrafisz wymyślić kompromis, który mógłby być korzystny dla obu stron?

X oznacza, do jakiej opinii skłania się twoja grupa na początku gry.

Skrajna prawica jest za problemem, a lewica za problemem

Za	X							Przeciw
----	---	--	--	--	--	--	--	---------

X oznacza, jak łatwo możesz zmienić opinię swojej roli podczas gry.

Nie jest łatwo		X						Łatwy
----------------	--	---	--	--	--	--	--	-------

Cele grupy, przykłady:

- Przekonać wszystkich, że Twoja opinia jest właściwym sposobem na poradzenie sobie z problemem
- Zbieranie informacji o innych opiniach
- Chronić środowisko przed zniszczeniem przez ludzi o innych zainteresowaniach



Grupa 3 - Przedsiębiorcy miejscy

Wszyscy jesteście przedsiębiorcami i ciężko pracowaliście, aby stworzyć różne firmy. Zarabiasz całkiem sporo pieniędzy i zawsze jesteś ciekawy nowych rozwiązań i pomysłów. Może to doprowadzić Cię do założenia nowej firmy. Jesteś przekonany, że innowacja i próbowanie nowych rzeczy jest dobre dla wszystkich i w efekcie końcowym podniesie standard życia mieszkańców miasta. Jeśli możliwe jest poczynienie postępów metodami przyjaznymi dla środowiska, jest to bonus, ale nie jest to konieczne.

Pytania do omówienia w grupie:

- Jakie są korzyści z podjęcia decyzji na Twoją korzyść?
- Jakie przyjazne dla środowiska metody lub techniki można zastosować w tym procesie?
- Kto jeszcze z Was na tym skorzysta?
- W jaki sposób zbierzesz pieniądze, aby zapłacić za to, co należy zrobić?

X oznacza, do jakiej opinii skłania się twoja grupa na początku gry.

Skrajna prawica jest za problemem, a lewica za problemem

Za								X	Przeciw
----	--	--	--	--	--	--	--	---	---------

X oznacza, jak łatwo możesz zmienić opinię swojej roli podczas gry.

Nie jest łatwo		X							Łatwy
----------------	--	---	--	--	--	--	--	--	-------

Cele grupy, przykłady:

- Przekonać innych, że jedyną słuszną opcją jest Twoja opinia
- Kłócić się z ludźmi, aby dostrzegli korzyści płynące z Twojej opinii
- Aby stworzyć okazję do zarabiania pieniędzy

Grupa 4 - Mieszkańcy miasta

Wszyscy mieszkacie w nowoczesnym mieście i tam macie wszystko, czego potrzebujecie, w pobliżu. Ostatnio zauważyłeś, że brak przyrody w centrum miasta daje Ci się we znaki. Niektórzy z was mogą mieć pewne problemy zdrowotne, ale nie są pewni, czy jest to związane z zanieczyszczeniem, czy z czymś innym. Jesteś całkiem zadowolony ze swojego życia. Masz pracę, którą lubisz i wygodnie jest mieć wszystko, czego potrzebujesz w pobliżu, nawet jeśli życie w mieście jest trochę drogie.

Pytania do omówienia w grupie:

- Jakie masz problemy zdrowotne i jakie zanieczyszczenia mogły je spowodować?
- Jak myślisz, co stanie się z miastem, jeśli zdecydujemy się na jedną lub drugą stronę?
- Jak ewentualne decyzje wpłyną na Twoją rolę w codziennym życiu?
- Jaka decyzja będzie w większości negatywna lub pozytywna dla Was jako grupy?

X oznacza, do jakiej opinii skłania się twoja grupa na początku gry.

Skrajna prawica jest za problemem, a lewica za problemem

Za				X				Przeciw
----	--	--	--	---	--	--	--	---------

X oznacza, jak łatwo możesz zmienić swoją opinię o roli podczas gry.

Nie jest łatwo						X		Łatwy
----------------	--	--	--	--	--	---	--	-------

Cele grupy, przykłady:

- Aby zdecydować o swoich rolach, ostateczna decyzja oparta na argumentach i opiniach z dyskusji z innymi
- Próbować przekonać innych do swojej opinii



- Dowiedz się więcej o tym, co może powodować Twoje problemy zdrowotne i co może pomóc

Lekcja III, narzędzie 2 - Szablon karty postaci

(Dodaj do formularza, malując lub przyklejając zdjęcia, które odnoszą się do Twojej postaci)

Imię i nazwisko postaci:	Pseudonim postaci:
Zawód:	Residence:
Cechy osobowości:	Rodzina:
Priorytety:	Największa podatność lub słabość:
Hobby:	Relacje z innymi postaciami:

Ten arkusz należy do: (podaj prawdziwe imię i nazwisko)



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

Lekcja III, narzędzie 3 - Przykład listy reguł

- Nauczyciel powie "Teraz zaczyna się LARP", gdy się zaczyna, i "Teraz LARP się kończy", gdy się kończy.
- Graj swoimi postaciami najlepiej jak potrafisz przez cały larp. Jeśli mówisz o rzeczach, które nie pasują do larpa, trudno jest wszystkim innym pozostać w charakterze.
 - Nauczyciel również wcieli się w postać.
 - Pamiętaj, że twoi koledzy z klasy starają się być kimś innym, nie osądzaj ich zbyt surowo za ich działania.
- Używaj tylko swoich prawdziwych imion i nazwisk, jeśli coś jest poważnie nie tak i potrzebujesz pomocy.
 - A jeśli czujesz się zagubiony i sfrustrowany tym, co się dzieje, zapytaj nauczyciela w sposób, który nie przeszkadza temu, kto odgrywa rolę.
- Nie wolno nikomu kraść, trzeba rozmawiać z innymi, aby dostać to, czego się chce. Lepiej przekonywać innych dobrymi argumentami, być podstępny i wykorzystywać charyzmę swojej postaci.
- Ten larp polega na dyskusji i wyrażaniu różnych opinii, ale ważne jest również, aby słuchać ludzi w swojej grupie. Powiedz "tak" sugestiom innych i wypróbuj różne strategie.
 - Fajnie i ciekawiej jest próbować i ponosić porażki i próbować ponownie!
- Nie ma sposobu, aby wygrać LARP-a, nawet jeśli twoje postacie nie rozwiążą problemu, nadal byłeś częścią opowiadanej historii.
- Podążaj za swoimi pomysłami. LARP jest napędzany przez to, co robisz, więc działaj pod wpływem impulsów i zobacz, do czego to Cię doprowadzi.
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____



Lekcja III, narzędzie 4 - Szablon ram czasowych

Przykład koncepcji ram czasowych (czas całkowity: 50-60 min)

Rodzaj działalności	Aktywność	Czas trwania
Wprowadzenie Lider gry	Kim oni są (postać Gameleader) Gdzie jesteśmy (Środowisko w grze) Po co tu jesteśmy (Przedmiot spotkania)	5'
Grupy wprowadzające	Pozwól grupom przedstawić się innym graczom.	5'
Następujące działania mogą odbywać się jednocześnie lub pojedynczo:		
Debaty	Otwarta dyskusja między graczami	10'
Wywiady	Prowadzący grę, który odwiedzi każdą grupę i przeprowadzi wywiady	10'
Protest	Niech grupa protestuje w każdej możliwej formie	10'
Ulotki	Twórz ulotki, plakaty, materiały reklamowe w oparciu o ich punkt widzenia. Dodaj to wszystko razem na ścianie	10'

Dyskusje na temat map	Wykorzystaj mapę jako centrum dyskusji i wizualizację problemów w obszarze	10'
Poniższe aktywności to różne sposoby na zakończenie larpa, wybierz swój własny lub jeden z nich:		
Głosowanie	Niech każdy ma czas na oddanie głosu na to, co ma zrobić, i przedstawienie wyników	15'
Wezwanie do działania	Zacznij planować, jak rozwiązać problem, zawieraj umowy dotyczące tego, kto co robi, twórz plany działania i uzgadniaj rozwiązania.	15'

Ramy czasowe - opcja wypełniania

Nazwa larpa: _____ (Czas całkowity: 50-60 min)

Rodzaj działalności	Aktywność	Czas trwania
		Na przykład 5 min
		(Czas trwania: 5 min)
Następujące działania mogą odbywać się jednocześnie lub pojedynczo:		
		10'
		10'

		10'
		10'
		10'
Poniższe działania są różnymi sposobami zakończenia larp:		
		15'
		15'

Narzędzia do scenariusza lekcji IV - Let's Play

Lekcja IV, narzędzie 1 - Przykłady gier

przełamujących lody

Lodołamacze to sposób na budowanie pewności siebie i zaufania oraz pozwala uczniom postrzegać klasę jako bezpieczną przestrzeń, dobrze się bawić, sprawić, by uczniowie czuli się ze sobą komfortowo i nawiązać relacje między nauczycielami a uczniami.

Ułóż się w kolejności

Tę łatwą przełamującą lody gra z pewnością sprawi, że wszyscy będą się ruszać, rozmawiać i odkrywać swoje podobieństwa. Po prostu poproś uczniów, aby ustawili się w określonej kolejności (według urodzin, wzrostu itp.) lub zebrali się w kleksy w oparciu o coś, co ich łączy (ulubiony kolor, film, liczba rodzeństwa). Ta aktywność nie tylko utrzymuje zaangażowanie uczniów, ale także pozwala dowiedzieć się o nich więcej. Zapewnia im również poczucie przynależności. Możesz poprosić ich o zebranie się i ustawienie w szeregu tyle razy, ile chcesz, a nawet możesz się przyłączyć, aby zobaczyć, ile masz wspólnego ze swoimi uczniami.

Przedmiot do przetrwania

Stwórz środowisko uczenia się oparte na współpracy. Podziel uczniów na pięcioosobowe grupy i powiedz im, że utknęli na bezludnej wyspie. Wyjaśnij, że muszą



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

wybrać pięć przedmiotów ze swoich rzeczy osobistych, które pomogą im przetrwać, a każdy członek ich grupy musi wnieść jedną rzecz. Daj im około dziesięciu minut na przekopanie się przez torby z książkami, torebki lub kieszenie w celu wybrania niezbędnych przedmiotów. Następnie niech każda grupa wstanie i wyjaśni, co wybrała i w jaki sposób każdy przedmiot jest niezbędny do jej przetrwania.

Kim jestem?

Pytanie "Kim jestem?" Gra modyfikuje grę Pictionary, wręczając dzieciom karteczki samoprzylepne i pozwalając im zapisać swojego ulubionego artystę, film lub sportowca. Następnie powiedz im, aby znaleźli partnera i opisali to, co zapisali, bez użycia słów. Jeśli ich partner zgadnie poprawnie, partner otrzymuje punkt. Jeśli ich partner zgadnie niepoprawnie, aktor otrzymuje punkt. Niech trzy lub cztery razy znajdą nowych towarzyszy.

Pytania dotyczące przędzy

To ćwiczenie autorstwa Grahame'a Knoxa pomaga uczniom poznać interesujące i unikalne fakty na swój temat. Po tym, jak uczniowie staną w kręgu, weź kłębek włóczki i przytrzymaj koniec sznurka, rzucając piłkę innemu uczniowi. Zadaj temu uczniowi takie pytanie, jak: "Gdybyś mógł udać się w dowolne miejsce na świecie, dokąd byś poszedł i dlaczego?". Gdy odpowiedzą na pytanie, poproś ich, aby rzucili kłębek włóczki innemu uczniowi i zadali mu pytanie. Kiedy wszyscy uczniowie odejdą, wyjaśnij, że stworzona przez nich sieć reprezentuje wyjątkowość Twojej klasy, a ich udział sprawia, że klasa jest wyjątkowym miejscem do nauki i kreatywności.

Gigantyczny węzeł

Gigantyczny węzeł Utwórz krąg ramię w ramię, a następnie poproś każdego ucznia o złapanie dwóch innych rąk od dwóch różnych osób po drugiej stronie kręgu. Teraz cały krąg musi wymyślić, jak rozplątać gigantyczny węzeł ramion i ludzi, nie puszczając go.

Najgorszy na świecie

Najgorsza na świecie Ta gra jest dobra, jeśli chcesz się pośmiać. Wybierz zawód i poproś każdego ucznia o powiedzenie czegoś, co powiedziała by najgorsza osoba na świecie w tym zawodzie. Na przykład najgorszy dentysta na świecie może powiedzieć: "Proszę, weź torbę cukierków ze skrzyni z zabawkami, kiedy wychodzisz".

Gwiazda rocka

Gwiazda Rocka Podziel swoją grupę na dwie drużyny. Kiedy nadejdzie ich kolej, każda drużyna musi złapać słowo z miski (słowa mogą być powszechne, takie jak deszcz, dziecko lub słońce) i spróbować zaśpiewać jak najwięcej piosenek z użyciem tego słowa. Zobacz, jak długo mogą wytrzymać, zanim skończą im się piosenki z tym słowem.

Przenieś jako

Poproś uczniów, aby swobodnie poruszali się po sali. Nie tylko okrągłe koło, ale w różnych kierunkach i losowo. Następnie facylitator udziela instrukcji, jak się poruszać i zachowywać, a uczestnicy starają się wyrażać i działać zgodnie z instrukcjami. Na przykład "poruszaj się tak, jakbyś był starym człowiekiem": uczestnicy próbują wyrazić swoją wersję starego człowieka, na przykład tak, jakby chodzili, kucali, powoli, warczeli



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

itp. Zalecane role (które pokrywają się z rolami w grze): prezydent, gubernator, burmistrz, bankier, menedżer, bezdomny, aktywista itp.

Kontynuuj historię

W tej kreatywnej grze najpierw pomyśl o kilku półzdaniach i napisz każde z nich na własnej kartce papieru. Półzdania powinny być napisane w taki sposób, aby uczniowie mogli je łatwo dokończyć, aby rozpocząć opowiadanie, na przykład:

- Jak tylko się obudziłem...
- Ania szła do szkoły, gdy nagle...
- Nauczyciel przyszedł do klasy z...

Możesz też umieścić te przykłady na tablicy, a następnie poprosić uczniów, aby wymyślili pół zdania i zapisali je na kartce papieru. Następnie zbierz papiery i wymieszaj je. Uczniowie będą wtedy pracować w grupach (lub możesz to zrobić jako cała klasa). Grupa otrzymuje kartkę z półzdaniem na górze, a pierwsza osoba w grupie musi przeczytać pół zdania na głos, a następnie dokończyć je tym, co lubi, aby kontynuować historię (zapisze ją i wypowie na głos). Następnie uczeń przekazuje kartkę po swojej prawej stronie i pisze kolejne zdanie, aby kontynuować historię. Kiedy każdy będzie miał szansę wnieść swój wkład w historię, przedstawiciel każdej grupy może przeczytać ukończoną historię klasie.

Zbieraj przedmioty

Daj uczniom krótką listę (3-5 pozycji) rodzajów przedmiotów, które muszą znaleźć. Np. coś fioletowego, coś zimnego, coś, co zaczyna się na literę B, coś, co sprawia Ci radość, coś, co było prezentem itp. Możesz wtedy zobaczyć, kto najszybciej zbiera przedmioty z domu lub klasy. Niech uczniowie po kolei opowiadają o tym, co znaleźli. Jeśli uczysz tylko jednego ucznia, ustaw minutnik na pięć minut (lub dowolną godzinę,



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

którą wybierzesz) i sprawdź, czy zdąży zebrać wszystkie wymagane przedmioty, zanim skończy się czas.



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

Lekcja IV, narzędzie 2 - Usuwanie ról, przykłady

De-rolling to po prostu sposób na wydostanie się z postaci po ukończeniu gry EduLARP. To proces wyznaczania granicy między światem twojej postaci a twoim codziennym życiem.

Ruchy ciała, takie jak dosłowne potrząsanie każdą kończyną i całym ciałem w celu "otrząśnięcia się" z postaci lub zmiana postawy na zwykłą postawę i chód gracza.

Zmiana fizycznej lokalizacji: lub "bramkowanie" polega na przenoszeniu graczy z przestrzeni, w której miało miejsce wydarzenie lub odgrywanie ról, do innej przestrzeni jako sygnał do zmiany postaci. Można to również zrobić, zmieniając otoczenie, takie jak włączanie świateł, otwieranie zasłon, usuwanie dekoracji itp.

Piosenka może być użyta na początku gry, aby ułatwić wejście w postać, i zagrana na końcu, aby zakończyć doświadczenie.

Odliczanie poza charakterem. To ćwiczenie de-rolling jest wykorzystywane do ustanowienia stopniowego dystansu psychologicznego i występuje, gdy fasilitator prosi uczestników o zamknięcie oczu i używa głosu do liczenia wstecz, wyprowadzając graczy z postaci z powrotem do ich podstawowych tożsamości, czasami przy akompaniamencie medytacyjnej muzyki w tle.

Ćwiczenia ruchowe , takie jak taniec, muzyka, medytacja, spacer, rozmowa w trzeciej osobie o postaci lub zdobywanie przekąsek lub napojów.

Zdejmowanie plakietki z imieniem jest rodzajem czynności "rozbierania się", w której moderator prosi wszystkich uczestników, aby zdjęli swoje plakietki z imieniem i zastąpili je plakietką z imieniem gracza, jeśli jest dostępna, oraz napisali "Byłem [imię postaci]. Nazywam się [nazwa gracza]".

Zdejmuje element kostiumu , który szczególnie uosabia postać, taki jak czapka, broszka, zegarek, rękawiczki itp., można zdjąć i odłożyć na bok, co oznacza usunięcie roli.

Take with / leave behind ma miejsce, gdy facylitator uczestników, czy jest jakiś aspekt ich charakteru, który chcieliby potwierdzić i/lub aspekt ich charakteru, który chcieliby odrzucić. Może to być szczególnie pomocne dla tych, którzy grali złoczyńcami lub postaciami, które doświadczyły czegoś trudnego lub odwrotnie, jeśli gracz doświadczył czegoś potężnego lub wyzwającego jako jego postać.

Runda pozytywnych opinii lub uznania: poproś uczestników, aby wyrazili wdzięczność innemu graczowi lub projektantom za aspekty doświadczenia. Ułatwia to mówienie w trzeciej osobie, myślenie o doświadczeniu z przeszłości, intelektualizowanie doświadczenia i przenoszenie uwagi na inne. Bowman i Torner zauważają, że ten akt dzielenia się może podnieść morale i uhonorować obecność wszystkich zaangażowanych. Odbywa się to w kręgu, w którym każdy gracz w małej grupie po

cichu otrzymuje pozytywne opinie od innych, aż wszyscy gracze udzielą i otrzymają pozytywne opinie.



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

Narzędzia do planu lekcji V

Lekcja V, narzędzie 1 - Tematy podsumowania

Podsumowanie powinno obejmować następujące obszary refleksji:

- Jak się czujesz? (emocje, odczucia, indywidualne doświadczenia)
- Co się stało? (analiza, wyjaśnienie, wrażenia z gry)
- Jak połączyć grę z rzeczywistością? (abstrakcja, kontekstualizacja, powiązanie z rzeczywistością)
- Czego się nauczyłeś? (synteza, uogólnienie, edukacja)
- A co jeżeli...? (badanie hipotez)
- Jak postępujemy? (intencje zmiany i procesy transformacyjne)



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

Lekcja V, narzędzie 2 - Pytania podsumowujące

Oto trzy przydatne pytania, których należy użyć podczas przeprowadzania formalnych podsumowań. Użyj tych, które mają dla Ciebie największy sens, ale trzeci jest ważny, aby iść do przodu emocjonalnie:

1. Czego nauczyła cię twoja postać, co możesz przenieść z powrotem do swojego prawdziwego życia? (To pytanie jest przydatne w wyrobieniu sobie nawyku mówienia o postaci w trzeciej osobie, uznając, że postać i gracz to różni ludzie, i pomaga zbudować pozytywne krwawienie zamiast negatywnego).
2. Jaki był twój ulubiony moment w grze i dlaczego? (To pytanie sprawia, że gracz ocenia doświadczenie w kontekście narracyjnym/fabularnym, zamiast skupiać się na emocjach swojej postaci. Zachęć siebie lub swoich graczy, aby opowiedzieli o tym momencie w szerszym kontekście gry, a nie tylko historii ich postaci).
3. Co w twojej postaci chcesz zostawić w przestrzeni gry i dlaczego? (To najważniejsze pytanie w mojej głowie, ponieważ zmusza gracza do przyznania, że jego postać nie zawsze jest idealna lub nie zawsze jest wygodnym/szczęśliwym miejscem do życia. Często zadaję to pytanie w związku z usuwaniem i pakowaniem wspomnianego wyżej rekwizytu/kostiumu.)

Lekcja V, narzędzie 3 - Przydatne zasady

podsumowania

- **Zasada trzeciej osoby:** mówiąc o czymś, co zostało zrobione na larpie, unikaj używania pierwszej i drugiej osoby. Nie "Krzyczałeś na mnie", ale "Twoja postać krzyczała na moją postać".
- **Poufność:** to, co zostało powiedziane w podsumowaniu, pozostaje w podsumowaniu, chyba że można je zanonimizować. Zdrowy rozsądek przewiduje wiele wyjątków od tej reguły, gdzie dzielenie się anegdotą jest całkowicie w porządku dla wszystkich zaangażowanych, ale nie trzeba tego mówić wprost.
- **Żadnego przerywania sobie nawzajem.** Niech bieżący głośnik skończy.
- **Wszystkie doświadczenia są równe.** Ten larp mógł być przeżywany zupełnie inaczej i dla każdego z nas może oznaczać coś innego. Zaakceptuj to i nie kwestionuj tego.
- **Drzwi są otwarte:** w każdej chwili możesz zrezygnować z czegokolwiek bez podania przyczyny. Jeśli nie chcesz rozmawiać, nie rób tego.

Idealnie byłoby, gdyby zasady te były ukryte we wszystkim, co jest robione i nie muszą być wyraźnie określone.

Podsumowanie par

Gracze są przydzielani do losowych par. Parowanie powinno być zorganizowane przez Prowadzącego Grę. W podsumowaniu pary obaj gracze wcielają się w role ankietera i rozmówcy. Rozmówca od początku do końca opisuje swoje doświadczenia z LARPami.



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

Osoba przeprowadzająca rozmowę kwalifikacyjną słucha i zadaje pytania uzupełniające. Facylitator powinien trzymać się czasu i sygnalizować na pódmetku, że nadszedł czas, aby para zamieniła się rolami.

Głównym powodem przeprowadzania podsumowania par jest maksymalizacja czasu antenowego, jaki każdy uczestnik ma na opowiedzenie o swoich doświadczeniach, bez konieczności błagania o uwagę współgraczy. Dodatkowo służy budowaniu zaufania między ludźmi, którzy nie znają się tak dobrze, i otwieraniu innych punktów rozmowy niż te, które miałyby miejsce naturalnie. Z tego powodu: Jeśli gracze zostaną sparowani z (prawdziwym) bardzo bliskim przyjacielem lub rodziną, para powinna zostać rozdzielona i przydzielona nowym partnerom. Bycie sparowanym z kimś, z kim grali blisko, ale nie znają dobrze, jest w porządku.

Podsumowanie grupowe

Gracze są podzieleni na grupy liczące nie więcej niż sześciu, nie mniej niż czterech uczestników. Każda grupa ma jeden GL, jeśli to możliwe. GL zadaje pytania dotyczące doświadczeń z LARP-a, a gracze na zmianę na nie odpowiadają. Oprócz zadawania pytań, GL zapewnia, że każdy ma przydzielony czas antenowy i egzekwuje zasadę trzeciej osoby oraz zasadę "wszystkie doświadczenia są równe".

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 pytaniami do każdej grupy i wybrać jednego z uczniów z grupy, który poprowadzi proces.

Rozmowy, dygresje i pytania od innych członków grupy są dozwolone, o ile czas antenowy pozostaje mniej więcej równy, a zasady są przestrzegane.



**GREEN
EDULARP**



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

Pytania powinny być dostosowane do larpa i jego konkretnej treści. Rzadko będziesz miał okazję zadać więcej niż trzy pytania grupie.

GL powinien zwracać uwagę na dygresje i być przygotowanym na zmianę pytań podsumowujących w locie. Larp mógł potoczyć się zupełnie inaczej, niż się spodziewano, gdy pytania były planowane.

Oto miejsce, w którym możesz zadawać pytania dotyczące głównego problemu EduLARP-a. Każdy nauczyciel może sformułować pytania w zależności od tematyki EduLARP.

Wspólne spotkanie podsumowujące

Wszyscy siadają w kręgu. Uczestnicy rozmawiają na zmianę, jeden po drugim, każdy ma określoną ilość czasu na rozmowę. Pytania lub przerwy nie są tolerowane. Lider gry odmierza czas. Jedna minuta to zwyczajowe maksimum na mówcę. Uczestnicy powinni udzielić odpowiedzi na jedno pytanie – np. "Jak minął Ci LARP?" lub "Jak się teraz czujesz?".

Pełne koło można wykorzystać do zakończenia sesji podsumowującej, jako podsumowanie. Skrócone kółko może się również odbyć zaraz po zakończeniu larpa (przed rozpoczęciem normalnego podsumowania), z jednym zdaniem na osobę.



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

Lekcja V, narzędzie 4 - Pytania grupowe

Pytania:

1. Co się stało z twoją postacią na tym larpie?
2. Czy były jakieś sytuacje, które były szczególnie intensywne lub emocjonalne?
3. Czy jest coś, czego doświadczyłeś podczas larpa, czego wcześniej nie doświadczyłeś?
4. Punkt kulminacyjny / najniższy – Czy możesz nam powiedzieć jedną dobrą i jedną złą rzecz, która wydarzyła się podczas LARPa?

Lekcja V, narzędzie 5 - Pytania autorefleksyjne

Pytania:

1. Co mnie i mojej postaci łączy i co chcę po sobie zostawić?
2. Co takiego miała moja postać, czego nie mam, co chcę zachować przy sobie?
3. Co możemy zrobić, co powinniśmy zrobić z tym problemem z naszego EduLARPA?