

PROGRAM WARSZTATÓW

Dzień 1

- 1) **game-based learning oraz grywalizacja jako instrumenty kształcenia aktywizującego**; model Kolba, action learning, project-based learning; prowadzenie lekcji i szkoleń opartych na grach – strona praktyczna (wykład, prezentacja)
- 2) **dobre i złe przykłady grywalizacji na potrzeby kształcenia oraz gier edukacyjnych**, w tym historycznych – cyfrowych oraz „bez prądu” (case studies)
- 3) **rodzaje i gatunki gier**; przykłady gier i silników do gier, np. planszowych, karcianych, kościanych, RPG, LARP, visual novel, symulatorów, etc. (case studies)
- 4) **sformowanie zespołów projektowych**, zadania do przemyślenia w domu (ćwiczenia)

Dzień 2

- 1) **konteksty kulturowe gier**; natura przemocy w grach: kiedy poczucie winy działa i dlaczego, przemoc w grach wojennych i jakimi środkami musimy operować w medium, które zachęca do przemocy; projektowanie questów; podstawy narrative design; tryby gry: solo – w grupie, kooperacja – rywalizacja; taksonomia graczy wg R. Bartla (prezentacja, wykład, ćwiczenia)
- 2) **projektowanie narzędzia dydaktycznego w postaci gry** – podstawowe kroki (prezentacja, wykład, ćwiczenia)
- 3) **prototypowanie, MVP, iteracje, zwinne zarządzanie projektem, role w zespole, komunikacja, weryfikacja hipotez projektowych, jak rodzi się innowacyjność w grach** (prezentacja, wykład, ćwiczenia)
- 4) **rozpoczęcie prac nad projektami zespołów w oparciu o biogramy aktywistek związanych z Solidarnością** opracowane przez Zespół Projektowy WIRE (zespoły maks. 4-5-osobowe) (praca warsztatowa)

Dzień 3

- 1) **praca w zespołach nad projektami prototypów**; wsparcie mentorskie; krótkie wykłady motywacyjne; sesje feedbacku (praca warsztatowa)

Dzień 4

- 1) **praca w zespołach nad projektami prototypów** – kończenie pracy, testy wewnętrzne zespołów, przygotowanie prototypów gier do publikacji na licencji Creative Commons;
- 2) **prezentacje projektów (pitchowanie)**; wzajemne, międzyzespołowe granie; sesje feedbacku (praca warsztatowa)
- 3) **Podsumowanie szkolenia**; wskazówki do dalszego rozwoju uczestników oraz projektów (prezentacja)