W!RE Women in Resistance

SOLIDARNOŚĆ:
Kobiety w Opozycji



Projekt WIRE

Koordynator: UAB Universitat Autònoma de Barcelona

memorial democràtic · VILLA DECIUS · SCUOLA di PACE MONTE SOLE · ΑΡΧΕΙΑ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Projekt WIRE w Polsce

Digital Dragons INKUBATOR · KRAKOWSKI PARK TECHNOLOGICZNY

ECS europejskie centrum solidarności · Ośrodek Karta

@WIRE_eu · @WIREproject

@WIRE_eu · @WIRE-eu

https://webs.uab.cat/wire

Funded by the European Union

WIRE Women in Resistance

Zawartość

04 **O Wire**

05 **Stowarzyszenie Willa Decjusza**

06 **Kilka słów od Koordynatora**

07 **Modyfikator +10 …czyli o grach narracyjnych (i nie tylko) jako narzędziu edukacyjnym**

15 **Wywiad z uczestnikami**

19 **Gry fabularne**

20 • **Akcja Protestacja**

21 Henryka Krzywonos – Strycharska, z domu Januszkiewicz

23 • **Dyskurs**

24 Halina Mikołajska

26 • **OpozycJA**

28 Joanna Duda-Gwiazda

30 • **Puk, puk – kto tam? – Piątek 13-go**

32 Liliana Batko-Sonik

34 **Łukasz Leszczyński**

Funded by the European Union

O WIRE

Podczas analizy **zbiorowych narracji i wyobrażeń o oporze przeciw reżimom totalitrnym w Europie**, jednym z problemów, który rzuca się w oczy jest niewielka uwaga poświęcona roli kobiet. Poza kilkoma istotnymi wyjątkami, ruch oporu wydaje się być „czymś, co robią mężczyźni", a kobiety odgrywają w nim drugorzędną i pomocniczą rolę. Dwuletni projekt WIRE, finansowany ze środków UE, ma na celu umieszczenie roli kobiet - zarówno jako działaczek, jak i ofiar - w centrum współczesnych historycznych narracji dotyczących ruchów oporu przeciwko reżimom totalitarnym w Europie, tak aby pomóc w przekształceniu kolektywnej pamięci historycznej i wartości z nią związanych. Konsorcjum WIRE tworzą: Uniwersytet Autonomiczny w Barcelonie (UAB - koordynator), Memorial Democràtic (MEMO) z Hiszpanii, Stowarzyszenie Willa Deciusza (Villa Decius Association) z Polski; Scuola di Pace di Monte Sole (Monte Sole) z Włoch oraz Contemporary Social History Archives (ASKI) z Grecji. Projekt WIRE ma na celu połączenie wiedzy akademickiej na temat roli kobiet w ruchach oporu z działaniami promującymi świadomość historyczną wśród społeczeństwa. Uczestniczki i uczestnicy projektu pochylą się nad historiami kobiet związanych z różnymi ruchami oporu w Europie i odtworzą ich wspomnienia, aby przedstawić je następnie szerszej publiczności. Naszym finalnym celem jest przyczynienie się do przyrostu akademickiej wiedzy i świadomości społecznej na temat udziału kobiet w ruchach oporu przeciw reżimom totalitarnym w Europie.



Funded by the European Union

WIRE Women in Resistance

Stowarzyszenie Willa Decjusza

Wiodącą ideą Stowarzyszenia Willa Decjusza jest działalność w obszarze kultury, zwłaszcza przez inicjowanie i moderowanie dialogu opartego na uniwersalnych wartościach, tworzenie przestrzeni wymiany myśli oraz nowej jakości na scenie społeczno-kulturalnej. Ale nie tylko kultura jest istotna.

Działaniom Stowarzyszenia towarzyszy silne poczucie odpowiedzialności społecznej i obywatelskiej, które pozwalają na dostarczanie skutecznych narzędzi i przykładów dialogu społecznego. Budowanie narracji na temat kluczowych problemów społecznych, współpracy europejskiej i międzynarodowej czy mniejszości narodowych, pozwala kształtować postawę obywatelskiej tolerancji i otwartości na wyzwania stawiane przez świat. Wiara, że szeroko pojęta humanistyka, rozumiana tak, jak chciał tego twórca Willi Justus Decjusz, oparta na wymianie myśli i podejściu do nieznanego z zaciekawieniem, to szansa na rozwój oraz właściwa droga dla demokracji i porządku społecznego. Przy tym należy definiować tę postawę bardzo szeroko, gdyż działania Stowarzyszenia adresowane są zarówno do społeczności lokalnej, jak

i środowisk kultury i nauki na platformie ogólnopolskiej i międzynarodowej. Konsekwencją takiej postawy jest szereg przedsięwzięć, które są i będą podejmowane w Willi Decjusza.



Kilka słów od Koordynatora

Projekt WIRE, Women in Resistance, powstał w celu umieszczenia roli kobiet, jako działaczek i ofiar, w centrum aktualnych historycznych narracji o ruchu oporu w Europie, aby pomóc w przekształceniu pamięci historycznej i wartości z nią związanych.

WIRE ma na celu nie tylko zidentyfikowanie kobiet, które uczestniczyły w różnych ruchach oporu w Europie – WIRE stara się odtworzyć i upublicznić pamięć o kobietach w ruchu oporu, kobietach, które na wiele sposobów uczyniły działalność w oporze swoją codziennością. Ich historie pozwalają nam zaproponować alternatywę dla samej koncepcji oporu dominującej w Europie. Narrację, która pozwala zauważyć, że ruch oporu niekoniecznie był zbrojny lub brutalny i postrzegać kobiety jako aktywne i świadome podmioty, a nie jako ofiary lub bohaterki.

Czy to był przemilczany opór, czy raczej nieznany? – Przez kogo? Praktycznie przez wszystkie podmioty zaangażowane w rekonstrukcję i upowszechnianie wiedzy na temat przeszłości. Dlatego proponujemy spojrzeć na przeszłość za pomocą nowych narzędzi, które oferuje nam teraźniejszość. Nasze spojrzenie jest współczesne. W tym celu WIRE kładzie szczególny nacisk na stworzenie i wykorzystywanie niekonwencjonalnych narzędzi edukacyjnych.

Każde z działań, które tworzą projekt, opiera się na formach edukacyjnych ukierunkowanych na różnych odbiorców, od młodych chłopców i dziewcząt po dorosłych i ogół społeczeństwa, ze szczególnym uwzględnieniem przyszłych badaczy i twórców opinii publicznej, dla których stworzyliśmy specjalną metodologię, Memory Route, w ramach której 40 studentów uniwersyteckich na końcowych etapach kształcenia akademickiego w czterech krajach (Polska, Grecja, Włochy, Hiszpania) wykona zadania szkoleniowe – dla siebie – i zadania edukacyjne – dla całego społeczeństwa. W ramach tych aktywności wykorzystają oni narzędzia takie jak gry poważne (serious games), narzędzia cyfrowe (mapowanie, podcasty...) lub narzędzia narracyjne (sztuka, współtworzone przedstawienia teatralne...).

W tym przedsięwzięciu dążymy do tego, aby zaoferować społeczeństwu alternatywny sposób patrzenia na europejską przeszłość przemocy, wojny i oporu.

Javier Rodrigo

Koordynator Projektu WIRE



Modyfikator +10

...czyli o grach narracyjnych (i nie tylko) jako narzędziu edukacyjnym

Tekst - **Łukasz Leszczyński**

Narzędziowe multiversum

Współczesny nauczyciel, trener, animator czy edukator dysponuje obszernym instrumentarium, które może wykorzystać w swojej pracy niezależnie od tego czy uczy dzieci, młodzież, prowadzi zajęcia w domu kultury, realizuje lekcje muzealne, czy rozwija projekty edukacyjne w organizacjach pozarządowych. To zarówno narzędzia do kształcenia stacjonarnego, zdalnego (e-learning) jak i mieszanego (blended learning). To zadania i ćwiczenia zarówno krótkie jak i bardziej rozbudowane.

To szeroki przegląd form: od bardziej podawczych jak wykład, po bardziej angażujące jak warsztaty lub symulacje. To podejścia i nurty edukacyjne takie jak odwrócona klasa (flipped classroom), kształcenie oparte na projektach (project-based learning), edutainment, kształcenie oparte na problemach (problem-based learning), action learning oraz wiele, wiele innych słusznie zasługujących na miano innowacji edukacyjnych.

Roztropność nauczyciela, czy edukatora powinna objawiać się gotowością do spróbowania różnych metod i narzędzi, żeby móc je świadomie wykorzystywać (lub świadomie z nich zrezygnować) w procesie edukacyjnym, dobierając je stosownie do najważniejszej kwestii czyli celów dydaktycznych.

Dalsza część tego tekstu będzie zachętą dla edukatorów do spróbowania przygody z kształceniem opartym na grach (games-based learning) i związanymi z nim narzędziami, w szczególności grami narracyjnymi.

Efektywność gier

To pytanie, od którego należy zacząć rozważania: czy warto sięgać po gry? Czy są efektywne edukacyjnie?

W skrócie: są, ale należy tu postawić kilka zastrzeżeń. Przede wszystkim gra jest efektywna, jeśli została zaprojektowana jako narzędzie do uczenia ludzi konkretnych rzeczy, w konkretny sposób.

Sytuacje, w których istniejąca gra rozrywkowa ma potencjał edukacyjny są raczej wyjątkami od reguły, a często niesione przezeń wartości edukacyjne bywają nieostre lub bardzo ogólne.

W skrajnych przypadkach bywa nawet tak, że wartości te są wyłącznie deklaratywne – wymyślone post factum przez pracowników marketingu.



Cykl Kolba. (Opracowanie własne.)

Efektywność edukacyjną gier zwiększa na pewno właściwe ich stosowanie.

Tu warto zarekomendować podejście oparte na cyklu Kolba, które zakłada że sama rozgrywka jest tylko częścią procesu. Dopełnieniem całości jest właściwe omówienie rozgrywki z uczestnikami: zadanie im właściwych pytań, wskazanie niuansów w postępowaniu graczy w czasie gry, a finalnie: transfer doświadczenia z gry na praktyczne zastosowanie w życiu codziennym.

Funded by the European Union

Jako instrumenty dydaktyczno-szkoleniowe gry używane są od XIX wieku: to wtedy armia pruska wprowadziła planszowe gry wojenne (Kriegspiel) do procesu szkolenia oficerów. Dziś armie całego świata używają różnych form gier do rozwoju kompetencji swoich kadr, a swoje miejsce w programach mają zarówno rozbudowane symulacje komputerowe, jak i gry negocjacyjne, czy planszowe gry wojenne. Za pomocą różnych form growych już od wielu lat szkoli się również przedsiębiorców, ekonomistów, mediatorów organizacji międzynarodowych, korporacyjnych C-level managerów, czołgistów, specjalistów HR, project managerów, pilotów, samorządowców, marshalerów, chirurgów i wielu innych specjalistów.

Jak wynika z badań i ewaluacji nauczycieli gry w ogóle, a narracyjne w szczególności, mają wysoką efektywność w takich obszarach jak zaangażowanie uczniów w proces kształcenia, rozwój umiejętności interpersonalnych, zwiększanie motywacji do nauki, rozwój kreatywności oraz umiejętności rozwiązywania problemów. Dodatkowo – ze względu na wysoką zdolność angażowania uczestników – gry zwiększają też prawdopodobieństwo zrozumienia i przyswojenia materiału merytorycznego (np. procesów historycznych, języków obcych, wiedzy obywatelskiej, rozwój konkretnej umiejętności etc.) oraz wydłużają czas pamiętania materiału.

Czasem warto jednak powściągnąć entuzjazm i nie wszystkie tematy omawiać przy wykorzystaniu gier. Zdarza się, że trochę bardziej tradycyjne metody jak np. samodzielne czytanie czy powtarzanie przyniosą podobne lub lepsze rezultaty, przy niższym koszcie organizacyjnym.

Jeśli mówimy o efektywności gier, to nie sposób nie wspomnieć też o efektywności kosztowej. Gry co do zasady są drogim (a na pewno droższym niż klasyczne metody i narzędzia) instrumentem: samodzielne zaprojektowanie kosztuje czas nauczyciela, zakupienie gotowej gry wiąże się z kosztami finansowymi. Optymalizując efektywność organizacyjną gier, warto rozważyć:

- częstotliwość jej wykorzystywania (np. projektujemy grę bo będziemy jej często używać w danej grupie, lub uczymy w kilku klasach, albo w naszym muzeum obsługujemy liczne wycieczkix i lekcje muzealne etc.):
- pozyskanie środków grantowych na sfinansowanie zakupu lub produkcji autorskiej gry,
- wymianę swoich zasobów growych z innymi edukatorami,
- wykorzystywanie gier dostępnych na otwartych licencjach.

Podsumowując: gry nie są uniwersalnym panaceum na wszystkie wyzwania z którymi borykają się systemy edukacji. Nie są też rozwiązaniem tanim i łatwym w obsłudze.

Ale gry wykorzystane w odpowiedniej tematyce na rzecz konkretnych celów, dobrze poprowadzone, organizacyjnie zbilansowane są znakomitymi narzędziami, przynoszącymi satysfakcję kształcącym i kształconym.

Można także łatwo wzmacniać rezultaty dydaktyczne przynoszone przez gry, łącząc je z innymi metodami np. odwróconą klasą (flipped classroom), blended learningiem czy nauczaniem opartym na projektach. A w ramach daleko posuniętego eksperymentowania można też odwrócić role, i to uczniów postawić w roli projektantów gry, która ma mieć walor nie tylko rozrywkowy, ale też dydaktyczny. Np. tak jak to uczyniono w projekcie WIRE.

Klasa	Sprawdzian 1 (ok. 7 dni po larpie)	Sprawdzian 2 (ok. 30 dni po larpie)
Larpowa A (VI LO, N. Powel)	75,5% (30 uczniów)	81,6% (29)
Kontrolna A (VI LO, G. Śliwiński)	— *	50% (24)
Larpowa B (III LO, K. Kozłowski)	66,8% (28)	60,2% (27)
Kontrolna B (III LO, K. Kozłowski)	25,8% (21)	22,9% (22)
Larpowa C (VI LO, G. Śliwiński)	72,5/85% (36/33) **	52,5% (25)
Kontrolna C (VI LO, G. Śliwiński)	45% (28)	36% (22)
Larpowa D (LO Łochów, J. Szeja)	69,1% (24)	73,4% (21)
Kontrolna D-1 (LO Łochów, W. Laskowski)	70,7% (25)	65,3% (24)
Kontrolna D-2 (LO Łochów, W. Laskowski)	65,9% (23)	— *
Kontrolna D-3 (LO Łochów, W. Laskowski)	72,22% (33)	90,5% (28)

* Nie odbył się równoległy sprawdzian w klasie kontrolnej, stąd brak danych w rubryce.
** Trzy sprawdziany oddano niepodpisane i bez żadnej odpowiedzi. Jeśli wliczać je do statystyk (jako 0 punktów), wynik klasy wyniesie 72,5 %. Jeśli pominąć – 85%.

Porównanie wyników sprawdzianów, przeprowadzonych w oparciu o wiedzę historyczną wyniesioną przez uczniów z LARPu (klasy „larpowe") lub klasycznych zajęć (klasy „kontrolne"). Jedynym wyjątkiem od zauważalnej reguły retencji wiedzy jest klasa „kontrolna D-3", co wynikało z trwałej różnicy w wiedzy i zdolności grup: klasa „larpowa i" „kontrolne D-1" i „D-2" mają poziom porównywalny, zaś „kontrolna D-3" znacząco je wyprzedzała.

Źródło: M. Mochocki, Teatralne gry fabularne (LARP-y) na lekcjach historii – raport z badań, „Homo Ludens" nr 1(4) 2012.

Przykładowe pytania do omówienia gry edukacyjnej:

1. Czego uczyliśmy się w czasie rozgrywki?
2. Jaki – Waszym zdaniem – był cel tej gry?
3. Co szczególnie zwróciło Waszą uwagę w czasie gry?
4. Co Twoim zdaniem zadecydowało, że zgromadziłeś najwięcej punktów zwycięstwa?
5. Jaki był dla Ciebie najtrudniejszy moment gry?
6. Opiszcie swoje reakcje na...
7. Jakie wskazalibyście najskuteczniejsze strategie w tej grze?
8. Gdybyście zagrali jeszcze raz i w takiej samej grupie, to w jakim stopniu zmodyfikowalibyście swoje dotychczasowe metody postępowania?
9. Jak – z etycznego punktu widzenia – ocenilibyście mechanizm w grze, który ...? (należy wskazać jakiś niejednoznaczny moralnie element rozgrywki; oczywiście jeśli taki jest);
10. Czy jakieś mechanizmy w grze i/lub inni gracze wpływały/wpływali mobilizująco lub deprymująco na Wasze konkretne ruchy? W jakim stopniu?
11. Co zrobiło na Was największe wrażenie?
12. Co Was zaskoczyło?
13. Jak możecie swoje rozumienie wydarzenia XY zaistniałego w grze przetransferować na Wasze codzienne aktywności?

Źródło: Ł. Leszczyński i in., GROWe granie – gry i grywalizacja w edukacji, 2015.

Funded by the European Union

WIRE Women in Resistance

Funded by the European Union

Jakie gry?

Żyjemy w czasach niebywałego rozkwitu branży gier: zarówno cyfrowych (na komputery PC i konsole, urządzenia mobilne, a także gogle VR), jak i tych bez prądu (planszowych, karcianych, bitewnych, miejskich) oraz wszelkich rozwiązań mieszanych.

Omówienie ich wszystkich, w szczególności ich potencjału dla procesów dydaktycznych, to materiał na osobny artykuł a nawet książkę, ale tu publikujemy kilka inspirujących przykładów wraz zachętą do samodzielnego pogłębiania wiedzy na ich temat. Łączy je wspólna cecha: każdy z przykładów wnosi interesującą wartość do działań edukacyjnych – formą, ramami organizacyjnymi, technologią lub sposobem opowiadania historii etc.

- Gry poważne (serious games),
- Solo games,
- Print & play games,
- Alternate reality games (ARG),
- Live action role-playing (LARP),
- Gry fabularne (role playing games, RPG),
- Symulacje biznesowe,
- Gry wielkoformatowe,
- Gry negocjacyjne,
- Gry na pocztówkach (warto sprawdzić projekty na Postcards from the Front),
- Gry paragrafowe (w wersji analogowej) lub visual novel (w wersji cyfrowej),
- Questing,
- Geocaching,
- Escape room,
- Gry do przeprowadzenia w czasie zajęć lub wydarzeń online (np. The Hike),
- Gry narracyjne dla seniorów polskich i zagranicznych,
- Gry narracyjne dla przedszkolaków,
- Gry kościane.

Warto też zwrócić uwagę na szerokie możliwości trybu rozgrywki: uczestnicy mogą brać udział w grze indywidualnie lub w zespołach, mogą ze sobą kooperować grając przeciwko silnikowi gry lub rywalizować, zajęcia oparte na grze mogą mieć też formę odseparowanych gier indywidualnych (wskazanych wyżej solo games), nie wspominając o możliwości mieszania tych konwencji.

Warto o tym pamiętać, bo to otwiera wiele możliwości w kwestii dostosowania gry do celów edukacyjnych i grupy uczestników: nie zawsze uzasadniony będzie najbardziej oczywisty układ czyli rozgrywka rywalizacyjna między zespołami.

Jako ciekawe inspiracje z dziedziny Alternate reality games ARG warto wskazać np.:

- Białe Lustro
- White Door
- 6 innych przykładów
- Ponad 30 kolejnych przykładów

Miejscami w których można znaleźć zarówno ciekawe inspiracje, jak i gotowe, cyfrowe wersje gier są m.in.:

- https://boardgamegeek.com
- https://www.humblebundle.com

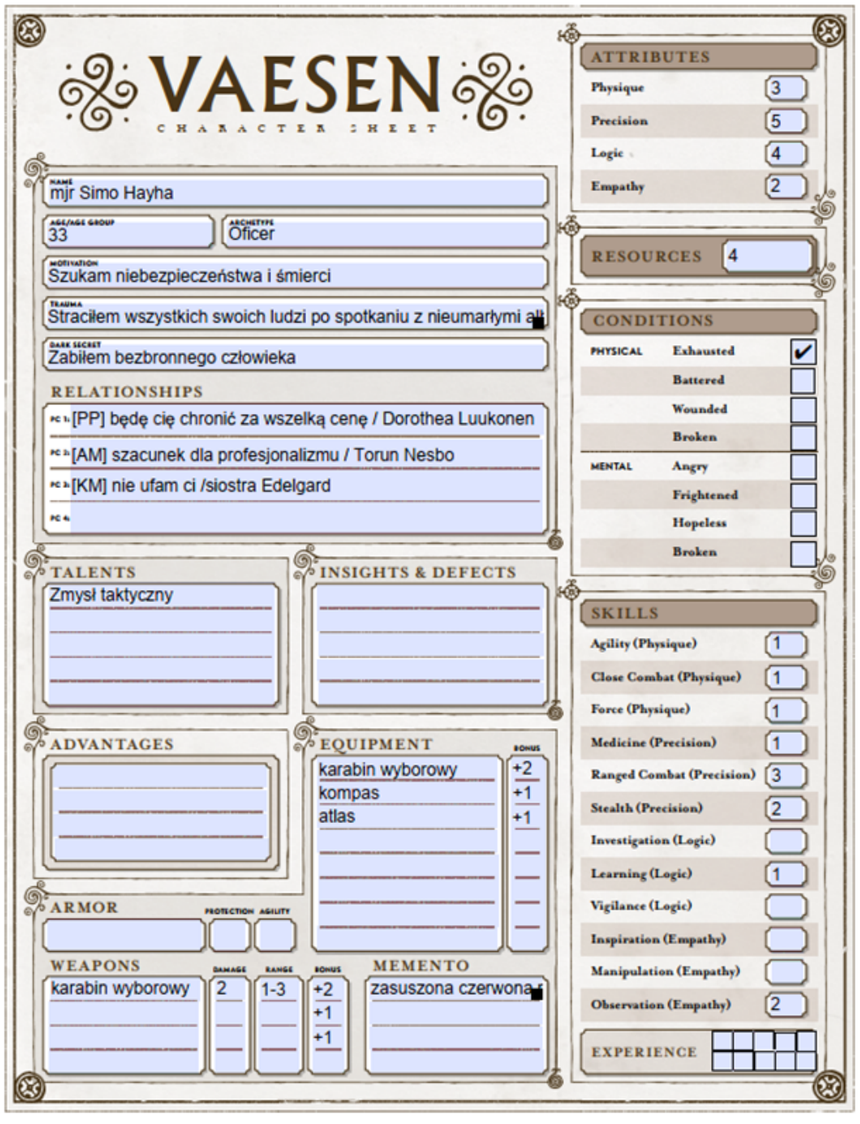
Funded by the European Union

Gry narracyjne

Gry narracyjne to w ścisłym znaczeniu gatunek, (a w pewnym sensie nawet gatunki, o czym dalej), charakteryzujące się w głównej mierze:

- wspólnym opowiadaniem historii przez uczestników rozgrywki,
- utrzymaniem w duchu teatru improwizacji (prowadzący rozgrywkę Mistrz Gry zna scenariusz rozgrywki, gracze – nie),
- wcielaniem się graczy w fikcyjne postacie,
- istotnym udziałem wyobraźni graczy.

Niektóre z klasycznych gier RPG mogą trwać długo. Czasem nawet bardzo długo. W jednym przypadku ekstremalnie długo: https://www.youtube.com/watch?v=nJ-ehbVQYxI



Przy czym intensywność występowania tych czynników może być różna w zależności od grupy gier narracyjnych. Wyróżnić można cztery:

- Tabletop Role-Playing Game (TRPG), w których gracze budują wspólną historię bezpośrednio, opierając rozgrywkę w głównej mierze na improwizowanej opowieści facylitowanej przez Mistrza Gry, wspieranej czasem kartkami z opisami postaci, kostkami symulującymi element losowości działań, rzadziej – figurkami umożliwiającymi bardziej precyzyjne odegranie scen z udziałem wielu postaci;
- Live Action Role Playing Game (LARP), w których gracze przebierają się za swoje postaci i odgrywają je, a sama rozgrywka odbywa się w oparciu o większy obszar i scenerię (np. kawałek lasu, dom, ruiny zamku, stara fabryka, żaglówka, polana), nad rozgrywką czuwa Mistrz Gry, często z większym zespołem organizatorów;

Funded by the European Union

- Computer Role-Playing game (CRPG), gra narracyjna przeniesiona na platformę cyfrową, w której losowość i scenariusz rozgrywki zarządzane są przez silnik gry, zaś gracz nadzoruje swojego cyfrowego awatara;
- Multiplayer Online Role-Playing Game (MORPG), odmiana komputerowej wersji gry narracyjnej, ale z jednoczesnym udziałem dużej populacji graczy online.

Gary Collins Brata Winardy w swoim artykule "Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education", tak porównuje gry narracyjne przeznaczone do celów edukacyjnych oraz rozrywkowych:

Elements	Educational role-play	RPG
Definition	Instructional method that involves some form of simulation where reality is represented with a reproduction of its elements within frame of play.	What is created in the interaction between player or players and game master within a specific diegetic framework.
Diegetic Framework	Focusing on how narrative elements can support learning objective.	Focusing on world building and interaction with game mechanic.
Role	Role concept in both educational role-play and RPG involves social and functional role that came with their own expectations. Differences can be seen in contextual form, connected to diegetic framework of the activity. Otherwise, both allows for reduction of consequences while still maintaining the experience of being in a role.	
Play	Play is a mental augmentation, imposed on a fictional situation or case as a form of learning.	Play is the imposing of meaning into the act of make-belief. Furthermore, play is a pre-step towards state of game.
Game	Transgression to game state may indicates a breach in design of educational role-play.	Game state is the intended design of RPG.

Dla porządku trzeba też dodać, że część graczy nie niuansuje pojęcia gier narracyjnych i po prostu uznaje za nie gry z dowolnych gatunków, ale mocno oparte na opowieści.

A że w zastosowaniu gier narracyjnych w edukacji, kwestie teoretyczne mogą zejść na drugi plan, ustępując miejsca celom, oto kilka przykładów gier narracyjnych i "narracyjnych" do użytku edukacyjnego:

1. Gry narracyjne w edukacji dzieci i młodzieży:

- **Minecraft: Education Edition**: Ta wersja popularnej gry "Minecraft" została dostosowana do potrzeb edukacyjnych. Nauczyciele wykorzystują ją do nauki matematyki, historii, geografii i programowania, a uczniowie mogą tworzyć swoje światy i rozwiązywać zadania związane z treściami programowymi. Zbieżną z tematyką projektu WIRE ofertą Minecrafta jest projekt "Latin explorers"
- **SimCity EDU**: Ta gra nauczycielska jest dostępna w edukacji wczesnoszkolnej i średniej. Uczniowie uczą się o ekonomii, zrównoważonym rozwoju i urbanistyce, tworząc własne wirtualne miasta.

Funded by the European Union

WIRE Women in Resistance

2. Gry narracyjne w edukacji wyższej:

- **Foldit**: To gra komputerowa, która wykorzystuje rozwiązywanie zagadek białkowych w celu wspierania badań w dziedzinie biologii. Studenci i naukowcy współpracują w rozwiązywaniu problemów związanych z białkami.
- **Reacting to the Past**: To program na uczelniach wyższych, który umożliwia studentom uczestnictwo w symulacjach historycznych wydarzeń. Uczą się krytycznego myślenia, umiejętności argumentacji i rozumienia historycznych kontekstów.

3. Gry narracyjne w kształceniu osób dorosłych:

- **World Without Oil**: To gra narracyjna online, w której uczestnicy udają się w przyszłość, gdzie ropa naftowa nagle przestaje być dostępna. Dzięki tej grze dorosłym uczestnikom rozwijają świadomość dotyczącą zrównoważonego rozwoju i energii.
- **Diplomacy**: Gra planszowa "Diplomacy" jest często wykorzystywana w programach rozwoju osobistego i zarządzania konfliktami. Uczestnicy muszą negocjować i podejmować decyzje strategiczne, aby osiągnąć cele w grze.

Te przykłady ilustrują różnorodność zastosowań gier narracyjnych w edukacji na różnych poziomach szkolnictwa oraz w kształceniu osób dorosłych. Gry narracyjne mogą być skutecznym narzędziem do zaangażowania uczniów i studentów, rozwijania umiejętności krytycznego myślenia i przekazywania wiedzy w interaktywny sposób.

O wykorzystaniu gier narracyjnych w edukacji interesująco piszą Anna Michalik i Michał Kostrzewski w artykule "Gry narracyjne jako metoda i narzędzie w dydaktyce" lub Antonio Ruiz-Ezquerro w artykule "Rolling dice and learning – using role-playing games as a pedagogy tools".

Najważniejszy akapit tego artykułu

...czyli zachęta do rozpoczęcia samodzielnego projektowania gier służących edukacji i rozwojowi. Najlepsza metoda jaką można nauczyć się projektowania narracyjnych gier edukacyjnych składa się z dwóch kroków:

1. Zagraj kilka razy w różne gry oraz
2. Zacznij projektować gry po swojemu.

Warto skorzystać z licznych poradników projektowania gier np. Gamedesigning, Board Game Design Lab, Stonemaier Games, GROWing game (wersja polskojęzyczna, wersja anglojęzyczna), ale jednak jedyna skuteczna metoda rozwoju projektant gier zawiera dwa punkty.

Każda podróż zaczyna się od najmniejszego kroku: weź zatem kartkę, ołówek i zacznij już teraz projektować swoją grę. A potem... kontynuuj. Powodzenia.

O czym warto pamiętać projektując swoją grę?

1. Postaw przed grą cele rozwojowe:
- Niech będą SMART
- Niech zawierają pojęcia odnoszące się do rezultatów i uczniów „ uczeń: wie / umie / rozumie / potrafi / pamięta"

2. Wyznacz sobie ramy organizacyjne:
- Kim będą Twoich gracze i prowadzący grę?
- Jak będzie wyglądała obsługa gry?
- Jak będą zorganizowani w przestrzeni rozgrywki?
- Gdzie i jak będzie odbywać się rozgrywka?
- Czas rozgrywki
- Stopień regrywalności: jak często ta sama osoba może grać w tę grę?

3. Koncepcja ogólna: za co gra nagradza, za co karze, a co jest jej obojętne?
4. Cele mechaniczne: kto wygrywa, kto przegrywa i dlaczego?
5. Fabuła i opowieść: jak wygląda szczegółowy świat gry?
6. Koncepcja szczegółowa
- Research

Funded by the European Union

- Dane
- Modelowanie

7. Koncepcja szczegółowa – mechanika gry:

- Złożoność reguł
- Balans rozgrywki
- Interakcje między uczestnikami
- Kolejność ruchów
- Tury, rundy i etapy – struktura
- Ruch
- Los
- Punkty zwycięstwa
- Punkty operacyjne
- Aukcje/licytacje/negocjacje lub inne specyficzne formy gameplayu
- Zasoby w grze w dyspozycji graczy

8. Plansza, rekwizyty

- Kostki
- Pionki
- Znaczniki
- Karty postaci
- Karty do gry
- Waluta
- Pomiar czasu
- Opakowania na komponenty
- Rekwizyty
- Plansza

9. Spis reguł gry

Projektując grę warto pamiętać o tym, że jej przyszli uczestnicy będą mocno zróżnicowani, jeśli chodzi o to, z czego czerpią najwięcej satysfakcji. A zatem należy zadbać aby w grze znalazły się elementy, które każdemu typowi gracza przyniosą radość. Najpopularniejszą taksonomią graczy jest model Richarda Bartle'a, który wyróżnił cztery główne grupy graczy:

- Killer – chce współzawodniczyć i wygrywać
- Socializer - chce współpracować, oczekuje interakcji społecznych
- Acchiever – chce osiągać narzucone mu cele
- Explorer – chce dowiedzieć się jak najwięcej

W praktyce profil gracza to najczęściej miks kilku typów, bywa że rozłożonych równomiernie, bywa że z dominującym rysem jednego z typów.

Zamiast podsumowania

Gry edukacyjne, w szczególności narracyjne stanowią fascynujące narzędzia edukacyjne, zdolne rozbudzić zainteresowanie uczniów oraz wspomagać rozwój umiejętności, wiedzy, a nawet kształtować postawy.

Warto wprowadzać innowacyjne i angażujące metody nauczania, aby z większą efektywnością odpowiadać na potrzeby uczniów. W rezultacie, kształtując się w kreatywnym i interaktywnym środowisku, edukacja staje się nie tylko skuteczniejsza, ale również bardziej satysfakcjonująca dla wszystkich zaangażowanych stron.

W świetle tych możliwości, gry edukacyjne – nie zawsze cyfrowe, przypomnijmy – jawią się jako inspirujący element nowoczesnej edukacji, gotowy przekształcić tradycyjne społeczności uczące się, w dynamiczne przestrzenie nauki, w których każdy uczeń może znaleźć własną drogę do rozwoju.

Ciekawostka: możesz samodzielnie sprawdzić jak wygląda Twój profil jako gracza za pomocą prostego testu: http://matthewbarr.co.uk/bartle/

Dodajmy dla porządku, że nie jest to szczególnie wysublimowane narzędzie diagnostyczne, należy traktować je raczej jako zabawę oraz ilustrację modelu R. Bartle'a.

Funded by the European Union

Wywiad
z uczestnikami



Dlaczego tu jesteś?



MISZA:

Jestem tu dlatego, że interesuję się grami edukacyjnymi i tworzeniem gier. Uważam, że gamifikacja dziedzictwa może pomóc zainteresować młode osoby historią. Dzięki grom, mogą one „wsiąknąć" w temat i poznać go z trochę innej perspektywy niż na lekcjach, dzięki czemu być może bardziej się nim zainteresują i uznają go za ważny. Z własnego doświadczenia pamiętam lekcje historii, które nie były najciekawsze. Gry są bardzo dobrą metodą na przekazanie wiedzy w innowacyjny sposób. Myślę, że to ważne, żeby instytucje kultury przekonywały się powoli do tego rozwiązania i żeby istniały osoby, które wiedzą, jak je stosować i przede wszystkim, chcą to robić. Ja właśnie jestem taką osobą. Bardzo mi zależy, aby skupić się przede wszystkim na przekazywaniu dziedzictwa i edukowaniu na temat dziedzictwa. Myślę, że w przyszłości to doświadczenie może mi pomóc w karierze edukatora.

ANNA:

Wydaje mi się, że w moim przypadku zadziałała aura Willi Decjusza, bo to nie jest moje pierwsze spotkanie z tym miejscem. Przemawia do mnie cała działalność tego ośrodka. Sam temat warsztatów bardzo odpowiada temu, co chciałabym zrobić na zajęciach z moimi studentami i studentkami – zarówno wprowadzać elementy grywalizacji do programu moich zajęć, jak i przygotowywać uczestników moich zajęć do sprawnego posługiwania się technologiami związanymi z tworzeniem i projektowaniem gier na co dzień.



Funded by the European Union

W ramach tych warsztatów mamy do czynienia z dość nietypowym połączeniem – z jednej strony świat gier, z drugiej – historia kobiet w Solidarności. Czy uważasz ten temat za ważny?



PATRYK:

O kobietach się nie mówi. Przez cały okres mojej edukacji szkolnej zauważyłem, że bardzo często przy omawianiu danego zjawiska historycznego, kobiety były w najlepszym razie wspominane. Z reguły były traktowane jako postaci poboczne, które nie miały własnego życia, własnej historii. Podczas gdy, zahaczając o kontekst naszych warsztatów, przykładowo w Solidarności stanowiły one ponad 50% zaangażowanych. Mimo to narracja jest skupiona na mężczyznach, co dla mnie jest dość absurdalne. Moment, w którym się o tym dowiedziałem był dla mnie zderzeniem z rzeczywistością. Pomyślałem, że w ten sposób tracimy bardzo dużą część historii. Milczenie na temat kobiet jest okrajaniem i upraszczaniem historii. Prowadzi też do popularyzowania biografii postaci, których wpływ na bieg wydarzeń nie był aż tak znaczący, ale mówi się o nich, ponieważ byli mężczyznami. Wydaje mi się, że projekty takie jak WIRE są bardzo ważne, ponieważ promują bardziej rzetelną narrację historyczną i podkreślają, że mężczyźni, owszem, robili ważne rzeczy, ale nie tylko oni je robili.

MISZA:

Myślę, że ważne są nie tylko kobiety w Solidarności, ale cały ten aspekt historii – kobiety, o których się nie mówi. Przywracanie pamięci o nich, pisanie, jak to się mówi, herstorii. Znów mówię z własnego doświadczenia. Będąc w liceum humanistycznym, nie mieliśmy nawet okazji omówić na lekcjach tematu PRL, bo nie zdążyliśmy zrealizować tej części materiału. Więc, w pewnym sensie, jest to dla mnie nowe zagadnienie i warsztaty inspirują mnie, żeby lepiej się z nim zapoznać.



Funded by the European Union

Czym są dla Ciebie te warsztaty? Co było dla Ciebie zaskoczeniem?

MAJA:

Dla mnie te warsztaty to przede wszystkim możliwość nauczenia się opowiadania dobrych historii poprzez interakcję, w tym wypadku poprzez grę edukacyjną. Historii z sensem i głębią. Zaskoczył mnie czas, który mamy na realizację działania. Jest go niewiele, ale to wymusza na nas bardzo kreatywne i skrótowe myślenie oraz zero-jedynkowe podejście do projektu. Znaczy to, że jeśli nie jesteśmy pewni, że powinniśmy coś zrobić, rezygnujemy z tego i okrajamy projekt. Dzięki temu możemy skupić się na najważniejszych aspektach zarówno historii jak i rozgrywki.

ANNA:

Głównym zaskoczeniem dla mnie była pewna różnica wiekowa. Jestem starsza od dużej części osób biorących udział w warsztatach. Ale, jak wiadomo, różnice wiekowe da się szybko pokonać, bo zjednoczył nas cel do osiągnięcia. Muszę powiedzieć, że bardzo dużo się nauczyłam od studentów. Wbrew pozorom fakt, że pochodzimy z różnych grup wiekowych, stanowił raczej plus niż minus warsztatów.



Jakie widzisz możliwości wykorzystania później wiedzy i umiejętności zdobytych w czasie warsztatów?

PATRYK:

Myślę, że zdecydowanie będę mógł w przyszłości skorzystać na udziale w warsztatach. Nawet jeśli nie w aspekcie tworzenia gier, to w ramach kariery naukowej, którą planuję. Umiejętności takie jak planowanie lub robienie researchu na pewno są bardzo przydatne na tej ścieżce, np. przy okazji przygotowywania prac akademickich. Widzę również możliwości przekazywania zdobytej tutaj wiedzy dalej. Może nie w tej samej formie, ale na przykład poprzez młodzieżowe obozy i warsztaty naukowe. Zyskane tutaj umiejętności są bardzo przydatne zarówno życiu prywatnym, jak i zawodowym oraz w działalności aktywistycznej.

MAJA:

Planuję pójść w kierunku branży gier, ale chodzi mi przede wszystkim o aspekt graficzny. Jednak jako osoba grająca w gry, uważam, że warstwa narracyjna, dobrze opowiedziana historia, jest najważniejsza. Grafika jest dodatkiem, który oprawia grę, jak dobra okładka książkę. Dodatkowo, jako osoba interesująca się historią, poznałam życiorysy wielu kobiet, o których nigdy wcześniej nie słyszałam. Zdobyłam też wiedzę i umiejętności, które przydadzą mi się później w lepszym zrozumieniu branży gier.

Funded by the European Union

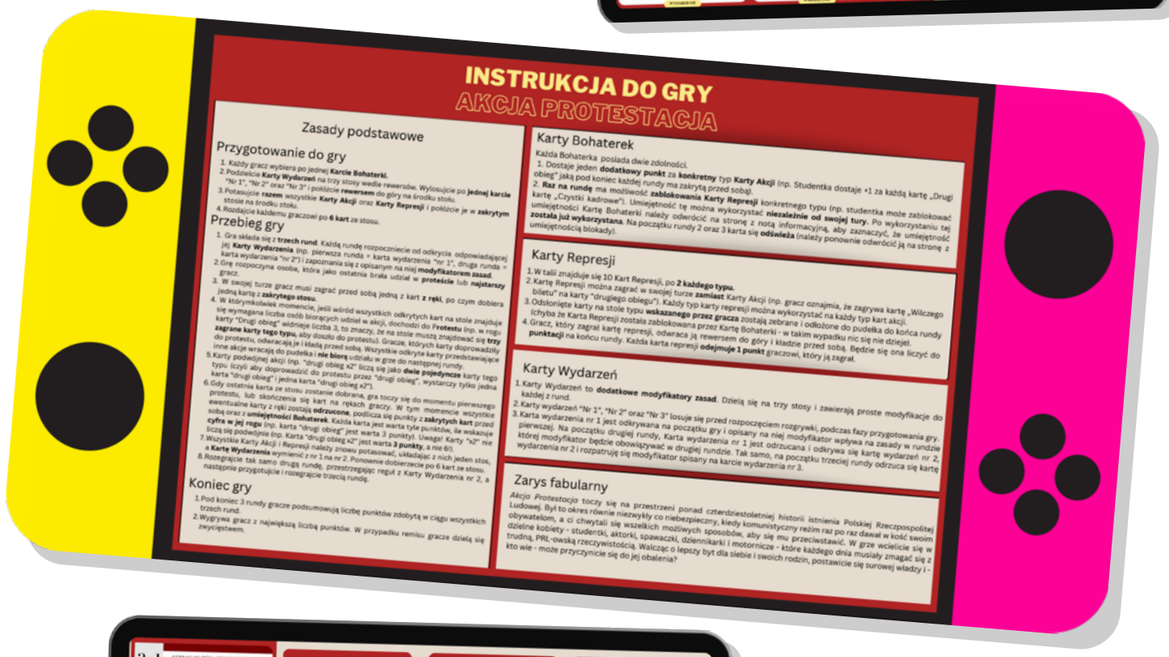
GRY fabularne



Akcja PROTESTACJA

Typ gry: Semikooperacyjna historyczna gra karciana







Autorzy projektu:

Kinga Handzlik,
Marek Blacha,
Bartłomiej Pocielej

Funded by the European Union

Henryka Krzywonos – Strycharska, z domu Januszkiewicz (1953 w Olsztynie)

Barbara Klich-Kluczewska

Henryka urodziła się w trudnej rodzinie. Straciła ojca, gdy miała trzynaście lat.

Z powodu alkoholizmu matki na cztery lata trafiła do domu dziecka. Po powrocie do domu przez kilka lat opiekowała się młodszą siostrą. W 1973 roku podjęła pracę jako motornicza w Gdańsku Nowym Porcie. Większość jej doświadczenia zawodowego przypadła na kryzysowe lata drugiej połowy lat siedemdziesiątych. Już wtedy docierały do niej egzemplarze podziemnego „Robotnika", ale nie rozważała zaangażowania w ruch opozycyjny. Jak sama podkreślała, miała zobowiązania wobec nieletniej siostry i niewydolnej matki.

W piątek 15 sierpnia 1980 Henryka prowadziła swój tramwaj numer 15. Strajk w stoczni trwał już kilkanaście godzin. O poranku strajk okupacyjny rozpoczęli także pracownicy PKS i tramwajarze z zajezdni Wrzeszcz. Do historii przeszła jednak przede wszystkim Henryka, która pod wpływem docierających do niej informacji o narastających protestach zatrzymała tramwaj pod Operą Bałtycką, ogłaszając pasażerom: „Ten tramwaj dalej nie pojedzie. Stajemy, bo stocznia stoi". Krzywonos miała wtedy 27 lat.

Za „piętnastką" ustawiła się kolejka kolejnych tramwajów. Pracownicy Wojewódzkiego Przedsiębiorstwa Komunikacyjnego (WPK) oraz PKS postanowili stworzyć bazę wspólnego strajku w zajezdni autobusowej przy ul. Karola Marksa, gdzie od rana trwał strajk okupacyjny kierowców autobusów.

Gdy 16 sierpnia Krzywonos jako reprezentantka strajkujących pracowników gdańskiej komunikacji z listą postulatów w kieszeni dostała się do Stoczni, Wałęsa ogłaszał już sukces strajku stoczniowców i jego zakończenie. Henryka nie mogła uwierzyć w to co się dzieje, próbowała powstrzymać wychodzących stoczniowców, podobnie jak „od wewnątrz" miały to robić Anna Walentynowicz, Alina Pieńkowska czy Ewa Ossowska. Wiedziała, że bez stoczniowców protest jej zakładu jest skazany na porażkę.

Następnego dnia udało się jej przekazać postulaty Bogdanowi Borusewiczowi, członkowi Komitetu Obrony Robotników i liderowi gdańskiego podziemia. Henryka Krzywonos jako przedstawicielka ważnej branży znalazła się w samym centrum decyzyjnym Sierpnia 1980, czyli Prezydium Międzyzakładowego Komitetu Strajkowego w Stoczni Gdańskiej, który powstał w efekcie żądań utrzymania strajku solidarnościowego (Borusewiczowi zależało na stworzeniu reprezentacji maksymalnie dużej liczby środowisk). „Sierpień mnie dowartościował – mówiła później. Poczułam się potrzebna". Jej koledzy z WPK i PKS poparli ją jako reprezentantkę ich męskiego w dużej mierze środowiska. Zapewne duży na to wpływ miała jej przebojowa osobowość i odwaga wygłaszania niepopularnych poglądów.



Zdjęcie z muralu „Kobiety Wolności" na przystanku PKM Gdańsk Strzyża:
https://pl.m.wikipedia.org/wiki/Plik:Kobiety_Wolno%C5%9Bci_07_(cropped_-_Henryka_Krzywonos).jpg
Fot. Wojciech Pędzich // CC BY-SA 4.0

Funded by the European Union

Będzie współtwórczynią „dwudziestu jeden postulatów" oraz sygnatariuszką Porozumień Sierpniowych. Wkrótce straciła jednak poparcie kolegów z macierzystego zakładu i została odwołana z Prezydium Międzyzakładowego Komitetu założycielskiego „Solidarności", jednak nadal, tak jesienią 1980 roku, jak w 1981 była pod obserwacją służby bezpieczeństwa.

Podczas stanu wojennego straciła pracę, ale zaangażowała się w pomoc internowanym i kolportaż podziemnych wydawnictw. Utrzymywała się dzięki wsparciu przychylnych osób oraz Kościoła (głównie ks. Henryka Jankowskiego). Migrowała za pracą kolejno na Mazury i do Szczecina, by ostatecznie powrócić do Gdańska.

W okresie transformacji, wraz z drugim mężem Krzysztofem Strycharskim poświęciła się prowadzeniu rodziny zastępczej, a następnie rodzinnego domu dziecka. Wychowali wspólnie dwanaścioro dzieci. W 2015 roku z powodzeniem wystartowała w wyborach do Sejmu jako reprezentantka Platformy Obywatelskiej. Jest także posłanką IX kadencji Sejmu (2019-).



Do czytania:

- https://encysol.pl/es/encyklopedia/biogramy/17049,Krzywonos-Strycharska-Henryka.html
- https://www.sejm.gov.pl/sejm9.nsf/posel.xsp?id=194
- https://gdansk.gedanopedia.pl/gdansk/?title=KRZYWONOS-STRYCHARSKA_HENRYKA,_działaczka_opozycji_demokratycznej,_honorowa_obywatelka_Gdańska
- https://dzieje.pl/aktualnosci/strajk-komunikacji-miejskiej-w-trojmiescie-w-sierpniu-1980-r
- https://dzieje.pl/aktualnosci/krzywonos-strycharska-balam-sie-reakcji-ludzi-ci-jednak-mnie-zaskoczyli
- https://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/7,53662,24615230,henryka-krzywonos-jedna-kanapke-zjedz-a-druga-daj-komus-kto.html



Do posłuchania:

- TVP: Henryka Krzywonos
- https://www.youtube.com/watch?v=0wklchCE7yE



Polskie Radio:

- https://jedynka.polskieradio.pl/artykul/1497194,Henryka-Krzywonos-Strycharska-od-35-lat-robi-to-samo



Książki:

- A. Wiśniewska, Duża Solidarność. Mała Solidarność. Biografia Henryki Krzywonos, Warszawa 2010.
- K. Strzycharski, Moja żona tramwajarka, Warszawa 2019.

Funded by the European Union

DYSKURS

Typ gry: visual novel

Autorzy projektu:

Ewa Paciorek,
Ania Kułaga,
Kinga Glińska,
Ludwika Kozak

Wprowadzenie

Dyskurs inspirowany jest losami polskiej aktywistki Heleny Mikołajskiej. W czasie rozgrywki wcielasz się w rolę młodego dziennikarza, którego oczami poznasz realia życia kulturalnego PRL. Pracujesz w miesięczniku literacko-artystycznym o nazwie Dyskurs, a Twoim zadaniem jest recenzowanie spektakli teatralnych oraz opisywanie najświeższych wydarzeń w polskim życiu kulturalnym. Gra oparta jest o narrację, dzięki której zgłębisz mechanizmy komunistycznego aparatu państwowego.

Podczas rozgrywki na swojej drodze spotkasz rozmaite postaci takie jak: natrętny kolega z pracy o poglądach propartyjnych lub redaktor naczelny z sercem na dłoni. Dyskurs stawia przed Tobą pytanie: czy będziesz pisać według zaleceń partii, dbając przede wszystkim o rozwój własnej kariery, czy może zgodnie z własnym sumieniem, włączając się w walkę o ważne dla Ciebie wartości?

Instrukcja

Gra Dyskurs wykonana została za pomocą programu Twine, pozwalającego na tworzenie interaktywnych historii, w których zakończenia zależne są od wyborów gracza.

Aby odpalić grę, ściągnij ją na komputer, kliknij na plik.

1. Wypełnij pole z imieniem i nazwiskiem swojego bohatera.
2. Przeczytaj wyświetlony na monitorze tekst.
3. Podejmij decyzję i wybierz jedną z odpowiednich dla Ciebie opcji na dole strony.
4. Każdy wybór pokieruje Twoimi losami w stronę jednego z pięciu różnych zakończeń gry.

Aby zagrać w Dyskurs, należy mieć dostęp do Internetu.



Funded by the European Union

Halina Mikołajska (1925-1989)

Barbara Klich-Kluczewska

Halina Mikołajska wychowywała się w rodzinie zawodowego oficera na warszawskim Żoliborzu, ale podczas wojny, jako nastolatka, znalazła się w Krakowie. Tutaj zetknęła się z podziemnym teatrem Adama Mularczyka i chociaż związki te były dosyć powierzchowne, a Halina miała marzyć o karierze śpiewaczki, po wojnie zdecydowała się zdawać do Państwowej Szkoły Dramatycznej przy Teatrze Starym. Szybko doceniona jako aktorka teatralna, doczekała się miana „nowej polskiej tragiczki". Cieszyła się uznaniem publiczności i krytyków, była także doceniana przez władze. Słynęła z „niewyparzonego, wulgarno-poetyckiego języka" oraz z tego, że spóźniała się na wszystkie próby. W Krakowie występowała na deskach Teatru Starego, ale we wczesnym okresie jej kariery jedną z jej najwyżej ocenianych ról była Ruth w „Niemcach" Kruczkowskiego w Teatrze Kameralnym we Wrocławiu. W 1950 postanowiła wrócić do Warszawy, gdzie występowała kolejno w Teatrze Polskim, Teatrze Dramatycznym (w 1957 roku przemianowany z Teatru Domu Wojska Polskiego), wreszcie Teatrze Współczesnym i Teatrze Narodowym. Szerzej rozpoznawalna stała się dzięki filmowi i teatrowi telewizji. Od 1953 do 1962 była wykładowczynią Państwowej Wyższej Szkoły Teatralnej. Jej mężem (trzecim i ostatnim) był pisarz Marian Brandys.



Ich gospodarstwo domowe współtworzyli w Warszawie jej siostra i siostrzenica Antonina, którą Mikołajska traktowała jak córkę. Własnych dzieci Mikołajska i Brandys nie mieli.

W latach siedemdziesiątych kierowana, jak sama mówiła imperatywem moralnym („Jestem cząstką pewnego obrzydliwego monopolu, monopolu propagandy") zaangażowała się w ruch opozycyjny. Miał to być efekt wstrząsu, jakim była dla niej lektura książki Drewniaka „Teatr i film III Rzeszy", którą dostała od Adama Michnika (książka była na indeksie). Za swoją decyzję zapłaciła karierą. Jako jedyna w całym środowisku teatralnym zajęła tak jednoznaczne stanowisko. Odsunięto ją od filmu, radia i teatru. Dzięki dyrektorowi Erwinowi Axerowi zachowała angaż w Teatrze Współczesnym do 1981 r, ale nie pojawiała się już na scenie. Zapis cenzury na jej nazwisko był natychmiastowym efektem jej podpisu pod Memoriałem 59 intelektualistów z 5 grudnia 1975 r. przeciwko zapowiadanym zmianom w konstytucji PRL. W czerwcu 1976 roku weszła do Komitetu Obrony Robotników. Organizowała zbiorki i jeździła na procesy robotników w Radomiu. „Nie ma już żadnych trudności w nawiązywaniu kontaktów z rodzinami podsądnych i w zdobywaniu świadków obrony" – pisał Brandys (cyt. za M. Grochowska). Zaszczuwana przez SB (jej samochód oblewano farbą, wydzwaniano do jej mieszkania, w prasie SB-cy zamieścili ogłoszenie, że chce sprzedać mieszkanie podając jej numer telefonu; wysyłali listy z wyzwiskami), w połowie grudnia 1976 roku, próbowała popełnić samobójstwo. Połknęła 40 tabletek valium.

Podczas stanu wojennego została internowana w ośrodku dla kobiet w Gołdapi oraz Jaworzu i Darłówku. Gdy w 1982 roku wróciła na krótko na scenę, była witana jak symbol oporu wobec władzy. Przez całe lata osiemdziesiąte współtworzyła jednak przede wszystkim niezależny obieg kultury, występując z monodramami w domach prywatnych i salkach katechetycznych. Recytowała Miłosza i Wojtyłę w kościołach. Z Maciejem Rayzacherem, kolegą z teatru nagrywali poezję na taśmy magnetofonowe, które były rozprowadzane wśród uczestników jej podziemnych występów w Jastrzębiu Zdroju, Płocku, Koninie czy Puławach. Jesienią 1979 wzięła udział w głodówce solidarnościowej z działaczami Karty 77. Jej dom stał się miejscem noclegowym dla kobiet potrzebujących pomocy.

Zmarła na nowotwór dwa tygodnie po wolnych wyborach, w czerwcu 1989 roku.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Halina_Miko%C5%82ajska.jpg?uselang=pl#Licencja autor nieznany

Książki:

- Kowalska, Mikołajska. Teatr i PRL, Warszawa 2016.
- M. Grochowska, Wytrąceni z milczenia, Czarne 2013.

Do czytania:

- https://encyklopediateatru.pl/osoby/708/-
- https://culture.pl/pl/tworca/halina-mikolajska
- M. Grochowska, Pęknięte życie Mikołajskiej https://wyborcza.pl/7,75398,11855882,pekniete-zycie-mikolajskiej.html

Do obejrzenia:

- Alfabet Zanussiego: Mikołajska https://www.youtube.com/watch?v=-gwX_s5368iQ
- https://www.foto.karta.org.pl/nasze-zbiory/kolekcje/ok_0590_krzyzewski_janusz,6698,zdjecie.html

Polskie Radio:

- Wspomnienie o Halinie Mikołajskiej
- https://www.polskieradio.pl/39/156/artykul/807621,halina-mikolajska--nie-chciala-by-nazywano-ja-bohaterka

Funded by the European Union

W!RE Women in Resistance

Funded by the European Union

OPOZYCJA

Typ gry: Karciana gra strategiczna z elementami fabularnymi

Autorzy projektu:

Patryk Ciałoń,
Maja Bartnicka,
Monika Lem,
Toria Podbielska

Wprowadzenie

Wciel się w rolę nieustraszonej działaczki opozycji na Pomorzu, której życie rozgrywa się między falami Bałtyku a szczytami gór! Pochodzisz z rodziny inteligenckiej, ukończyłaś prestiżową politechnikę Gdańską i marzysz o budowaniu statków, jednak bardziej potężne jest Twoje marzenie o wolności. OpozycJA to nie tylko gra karciana. To podróż przez czasy, gdy w sercu opozycji błyszczały odwaga i marzenia o demokracji. Zręcznie balansujesz między życiem codziennym a walką o wolność. Lata 60. to dla Ciebie czas, gdy studia na Politechnice Gdańskiej nie tylko rozwijały Twoje umiejętności inżynierskie, ale także otworzyły Ci drzwi do świata politycznego. Jesteś jedną z najaktywniejszych działaczek jawnej i podziemnej opozycji PRL.

Tu poznajesz swojego przyszłego męża, wspólnika nie tylko w miłości, ale także w walce o lepszą przyszłość dla Polski. Wspólnie stanowicie inspirujący fenomen "opozycyjnych małżeństw". Rozwijaj swoją postać, podejmuj strategiczne decyzje, bierz udział w demonstracjach, organizuj spotkania opozycji. Twój cel jest jasny - doprowadzić do wolnych wyborów w 1989 roku.

Instrukcja

Zestaw zawiera 30 żetonów na jedną osobę, po 10 z każdej kategorii niebieskie żetony = bliscy, zielone żetony = życie codzienne, czerwone żetony = opozycja

Cele Gry:

Gra wieloosobowa

Zdobądź maksymalną liczbę punktów (6pkt) we wszystkich trzech kategoriach i doprowadź do wolnych wyborów w 1989:

- Bliscy: karty związane z relacjami rodzinnymi i przyjacielskimi.
- Opozycja: karty reprezentujące działalność opozycyjną i wydarzenia polityczne.
- Życie Codzienne: karty opisujące zwykłe wydarzenia z życia codziennego w PRL.
- Jeśli skończą się karty, wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów we wszystkich kategoriach.

Gra jednoosobowa

Zdobądź maksymalną liczbę punktów (8pkt) we wszystkich trzech kategoriach i doprowadź do wolnych wyborów w 1989:

- Zaczynasz z połową punktów w każdej kategorii (4pkt).
- Przegrana następuje po utracie wszystkich punktów w jednej z kategorii.
- Utrzymaj balans punktowy w każdej z nich (1 żeton=1pkt)
- Otrzymujesz żeton w danej kategorii, gdy zdobywasz punkty.
- Po podjęciu decyzji odwróć kartę, by rozdzielić otrzymane i stracone punkty.

Funded by the European Union

W!RE Women in Resistance

Mechanika

-Punkty na Start - Jeden gracz zaczyna z 3 punktami w każdej kategorii. W przypadku dwóch lub trzech graczy, każdy zaczyna z 0 punktami.

- Przeczytaj dostępne opcje i wybierz.
- Odwróć kartę i przyznaj lub odbierz sobie odpowiednią liczbę punktów.
- Odłóż kartę kolorem do góry na stos kart odrzuconych.
- W przypadku odrzucenia katy (tylko wielu graczy) trafia ona na spód talii.
- Ruch Gracza- w swojej turze dobierz jedną kartę z talii, podejmij jedną z dwóch decyzji na karcie lub ją odrzuć (tylko przy grze wieloosobowej). Podjęta decyzja wpływa na przyrost bądź utratę punktów we wszystkich kategoriach. W wersji dla jednego gracza odrzucenie karty jest niemożliwe. Po zagraniu karty odłóż ją na bok, na stos kart odrzuconych.

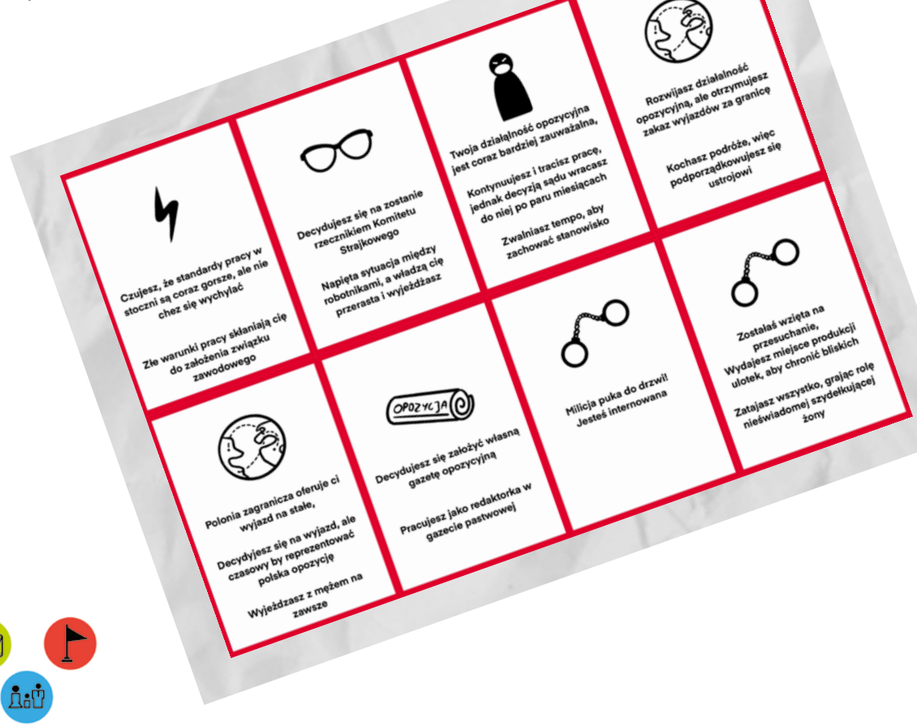
Zwycięstwo:

Gracz lub gracze, którzy zdobędą maksymalną liczbę punktów we wszystkich trzech kategoriach, wygrywają grę.

Zwycięstwo

Gracz lub gracze, którzy zdobędą maksymalną liczbę punktów we wszystkich trzech kategoriach, wygrywają grę.





Funded by the European Union

Joanna Duda-Gwiazda (ur. 1939 w Krzemieńcu)

Barbara Klich-Kluczewska



Zdjęcie z muralu „Kobiety Wolności" na przystanku PKM Gdańsk Strzyża: https://pl.m.wikipedia.org/wiki/Plik:Kobiety_Wolno%C5%9Bci_17_(cropped_-_Joanna_Duda-Gwiazda).jpg
Fot. Wojciech Pędzich // CC BY-SA 4.0

Joanna Duda-Gwiazda pochodzi z rodziny inteligenckiej. Ojciec ukończył uniwersytet lwowski, matka – seminarium nauczycielskie. Joanna wybrała politechnikę gdańską, wydział budowy okrętów i w 1963 roku została inżynierem: „Chciałam budować statki, to oczywiste" – odpowiadała na pytanie o wybór zawodu. „Były to czasy romantycznego komunizmu i pomysły, że nagle się jedzie na wielkie budowle, uważałam za dobrą jego stronę. Chociaż duża odległość od domu od domu [w Nowym Sączu] powodowała, że na studiach było mi ciężko" (cyt: za E. Kondratowicz). Od początku kariery zawodowej pracowała w przemyśle stoczniowym: kolejno w Stoczni Jachtowej w Gdańsku, Centralnym Biurze Konstrukcji Okrętowych, a od 1971 roku do 1999 – w Centrum Techniki Okrętowej (CTO).

Podczas studiów, w 1961 roku, wyszła za mąż za Andrzeja Gwiazdę, wówczas studenta elektroniki na politechnice (relegowanego ze studiów za aktywność polityczną). Współtworzyli fenomen „opozycyjnych małżeństw", podobnie jak np. Zofia i Zbigniew Romaszewscy czy Ludwika i Henryk Wujcowie. Małżeństwo Gwiazdów łączyła nie tylko aktywność polityczna, ale także zamiłowanie do gór. Wspólnie zrobili kurs wspinaczkowy i jeździli na obozy. Wyjeżdżali w Tatry, ale odwiedzili także góry Bułgarii, Rumunii, a nawet – po długiej batalii o paszporty – Hiszpanii (niestety w 1976 roku dostali zakaz opuszczania kraju). Od 1967 Joanna była członkinią Klubu Wysokogórskiego Oddział Trójmiasto.

Bardzo ważnymi doświadczeniami dla kształtowania się postawy Joanny Gwiazdy jako opozycjonistki i – co istotne – zdecydowanej przeciwniczki ustroju komunistycznego były wydarzenia marcowe w Gdańsku w 1968 roku i masakra na Wybrzeżu niemal trzy lata później, w grudniu 1970 roku. W 1976 roku wraz z mężem napisała List do Sejmu PRL popierający działania Komitetu Obrony Robotników, o którego powstaniu dowiedzieli się z Radia Wolna Europa. Jednocześnie Gwiazdowie byli głęboko przekonani, że działania opozycji powinny skupić się na trudniej sytuacji ludzi pracujących w przemyśle, przede wszystkim na systemie pracy akordowej, który postrzegali jako niewolniczy. Poszukiwali więc takiej formuły, która umożliwiłaby im działania na rzecz zmiany systemu pracy. Stąd idea Wolnych Związków Zawodowych Wybrzeża, które Andrzej Gwiazda powołał w kwietniu 1978 roku wraz z Antonim Sokołowskim i Krzysztofem Wyszkowskim. Deklaracja WZZ była wołaniem o demokrację i wolność tworzenia oddolnych organizacji społecznych w PRL. WZZ Wybrzeże stała się obok WZZ Górnego Śląska, Komitetów Samoobrony Społecznej KOR, Ruchu Obrony Praw Człowieka i Obywatela, Towarzystwa Kursów Naukowych i Studenckich Komitetów Solidarności kolejnym przykładem takiej nieakceptowanej przez władzę samoorganizacji. W wypadku WZZ nowością była chęć stworzenia niezależnych związków zawodowych na wzór zachodnich „trade unions", które miały łączyć różne branże. Efektem przyjęcia formuły związku zawodowego, była konieczność utrzymania się na stanowisku pracy. Zazwyczaj zwolnienie członka WZZ z pracy za działalność polityczną było ostateczne, ale w wypadku Joanny Gwiazdy było inaczej. Gdy w lipcu 1979 roku zwolniono ją z pracy w dziale projektowania siłowni, odwołała się do sądu pracy i z pomocą mecenasa Jacka Taylora wygrała sprawę. Przywrócono ją do pracy w marcu 1980 roku, chociaż na zdecydowanie gorsze stanowisko.

W związkach Joanna była m.in. odpowiedzialna za redagowanie niezależnego pisma „Robotnik Wybrzeża". Angażowała się też w protesty poza Wybrzeżem, np. w październiku 1979 wzięła udział w głodówce w kościele Świętego Krzyża w Warszawie na znak solidarności z działaczami czechosłowackiej Karty 77. Jak członkini WZZ w sierpniu 1980 roku uczestniczyła w strajku w Stoczni Gdańskiej. Była też członkinią prezydium Międzyzakładowego Komitetu Strajkowego i współtwórczynią 21 postulatów strajkowych. Najbliższy był jej postulat szósty:

Podjąć realne działania mające na celu wyprowadzenie kraju z sytuacji kryzysowej poprzez:

a) podawanie do publicznej wiadomości pełnej informacji o sytuacji społeczno-gospodarczej,

b) umożliwienie wszystkim środowiskom i warstwom społecznym uczestniczenie w dyskusji nad programem reform.

W utworzonym na mocy porozumień sierpniowych NSZZ „Solidarność" była redaktorką niezależnego tygodnika „Solidarność", a do 29 września 1981 roku członkinią zarządu regionu i rzeczniczka prasową. W związku reprezentowała grupę zwolenników tzw. „twardego kursu" wobec władz co zbliżyło Joannę Gwiazdę z Anną Walentynowicz. Wraz z mężem pozostawała pod stałą obserwacją służby bezpieczeństwa, co oznaczało m.in. podsłuch w ich mieszkaniu.

W grudniu 1981 r została internowana. Do lipca 1982 roku przetrzymywano ją kolejno w ośrodkach w Strzebielinku, Gdańsku, Bydgoszczy-Fordonie, Gołdapi i Darłówku. Po zwolnieniu z internowania czuła się izolowana w środowisku, chociaż jednocześnie przyznawała: „Niezależnie od tego, że miałam obawy co do wejścia do podziemia, które już wtedy wydawało mi się zbyt mocno infiltrowane, uważałam, że nie ma to sensu. (...) Więc chodziłam na procesy kolegów, a także na bitwy uliczne." (cyt. za E. Kondratowicz). Wróciła do pracy w CTO, a jednocześnie redagowała podziemne pisma „Skorpion" i „Poza Układem".

Joanna Gwiazda, podobnie jak Anna Walentynowicz, była zdecydowaną przeciwniczką obrad Okrągłego Stołu, a następnie reform gospodarczych Balcerowicza. Po 1989 roku działała na rzecz upamiętnienia bohaterów „Solidarności" i ofiar komunizmu. W 1999 roku przeszła na emeryturę. W lutym 2007 roku wraz z mężem protestowała przeciwko planom zniszczenia doliny Rozpudy.

Do czytania:

- https://gdansk.gedanopedia.pl/gdansk/?title=DUDA-GWIAZDA_JOANNA,_inżynier,_działaczka_opozycji_demokratycznej
- https://wzz.ipn.gov.pl/wzz/biogramy/2290,Joanna-Duda-Gwiazda.html

Książki:

- Ewa Kondratowicz, Szminka na sztandarze, Bydgoszcz 2001 (i inne wydania), s. 303-330; Shana Penn, Sekret „Solidarności", Kobiety, które pokonały komunizm w Polsce, Warszawa 2014, ss. 100-109 i in.

Do posłuchania relacji lub przeczytania transkrypcji:

- https://opowiedziane.ipn.gov.pl/ahm/notacje/24257,Duda-Gwiazda-Joanna.html
- https://wzz.ipn.gov.pl/wzz/multimedia-1/archiwum-historii/3349,Notacja-z-dzialaczami-Wolnych-Zwiazkow-Zawodowych-Wybrzeza-Joanna-Duda-Gwiazda-i.html
- Joanna Duda-Gwiazda i Andrzej Gwiazda opowiadają o początkach „Solidarności" („Gość Niedzielny") https://www.youtube.com/watch?v=09vl7BSS9GA

Funded by the European Union

W!RE Women in Resistance

Funded by the European Union

PUK, PUK – KTO TAM? – PIĄTEK 13-GO

Typ gry: point and click

Autorzy projektu:

Misza Majcherczyk,
Ola Rosset-Żak,
Nina Kucharczyk,
Zuza Grabska

Wprowadzenie

Jest późny piątkowy wieczór 13 maja 1977 roku. Mija tydzień odkąd Stanisław Pyjas, współpracownik Komitetu Obrony Robotników, student filologii polskiej i filozofii na UJ, został znaleziony martwy na klatce schodowej kamienicy przy Szewskiej 7. Według Służby Bezpieczeństwa miał spaść pijany ze schodów i udusić się własną krwią, jednak nikt w to nie wierzy. Sąsiedzi nie słyszeli żadnych odgłosów upadku, poza tym, czy ktoś jest w stanie uwierzyć w tak duży zbieg okoliczności? Człowiek zaangażowany w działalność KOR, represjonowany, nachodzony przez esbeków... Dodatkowo kilka godzin przed śmiercią zjawił się w prokuraturze i zgłosił, że dostaje listy z pogróżkami. Prychasz pod nosem i kręcisz z niedowierzaniem głową. „Wybitny zbieg okoliczności" - myślisz.

Jako koleżanka Pyjasa organizujesz uroczystości żałobne, które są zaplanowane na najbliższą niedzielę, 15 maja. Masz coraz mniej czasu, więc praca wre. Mnóstwo ludzi chce się zaangażować w upamiętnienie zamordowanego przyjaciela, ślą wiadomości z pytaniami o szczegóły, więc Twoje mieszkanie tonie w listach. Na jeden z nich właśnie odpowiadasz, palisz papierosa, w tle leci cicho audycja radia Wolna Europa. Nagle słyszysz, jak ktoś wbiega po klatce schodowej. A w zasadzie to kilka ktosiów. Zamierasz, serce zaczyna Ci walić jak oszalałe. W obliczu wydarzeń ostatnich dni wiesz, że może wydarzyć się wszystko i że na „czarnej liście" esbeków może znaleźć się Twoje nazwisko. W jednym momencie zapada przeciągła cisza. Odczekujesz kilka sekund i oddychasz z ulgą. „Nie ma czym się przejmować." – myślisz - „To pewnie Wojtek, mały sąsiad spod piątki i jego koledzy." W tej chwili rozlega się odgłos walenia do drzwi Twojego mieszkania. ŁUP ŁUP!

- Otwierać! - słyszysz coraz bardziej niecierpliwe krzyki...



Funded by the European Union

Instrukcja

Do obsługi gry przygotuj komputer z programem Power Point (dla każdego ucznia lub dla nauczyciela z opcją wyświetlenie grupie).

Przed grą zainstaluj poniższe fonty:

- https://kroje.org/fonts/cyrulik/
- https://kroje.org/fonts/apropal/
- https://kroje.org/fonts/magiel/
- https://kroje.org/fonts/rewir/

Gra rozpoczyna się od planszy tekstowej zarysowującej przebieg fabularny. Twoim zadaniem jest uniknięcie aresztowania przez SB. Możesz to osiągnąć na klika sposobów, ale większość opcji ma negatywne konsekwencje. Jeżeli przegrasz grę możesz rozpocząć ją jeszcze raz sprawdzając inne opcje. By wybrać daną opcję kliknij na nią, a zostaniesz przeniesiony do odpowiadającego slajdu. Jeżeli na planszy nie ma opcji wyboru, kliknij na czarną strzałkę znajdującą się w prawym dolnym rogu ekranu, aby przejść dalej. W celu rozpoczęcia nowej gry wróć na początek prezentacji. Jeżeli chcesz wywrzeć większą presje na uczestnikach narzuć określony czas na podjęcia decyzji.





Funded by the European Union

Liliana Batko-Sonik (ur. 1954, Kraków)

Barbara Klich-Kluczewska

Liliana Batko jako studentka filologii polskiej na Uniwersytecie Jagiellońskim była współtwórczynią Studenckiego Komitetu Solidarności, najważniejszej studenckiej organizacji opozycyjnej drugiej połowy lat siedemdziesiątych.

Liliana Batko rozpoczęła studia na krakowskiej polonistyce w 1972 roku. Od razu włączyła się w działania Duszpasterstwa Akademickiego „Beczka", uczestniczyła też w seminariach z filozofii, socjologii i teologii organizowanych przez ojca Jana Kłoczowskiego w kościele dominikanów. Z jednej strony Batko skoncentrowana była na osobistym rozwoju duchowym, z drugiej – brała udział w akcjach pomocowych (przemyt Biblii i książek religijnych do Czechosłowacji, organizacja grup edukacyjnych dla licealistów, zbiórki pieniędzy dla robotników Radomia i Ursusa w 1976 roku). W ten sposób Batko, jej przyszłemu mężowi Bogusławowi Sonikowi i przyjaciołom z „Beczki" udało się stworzyć rodzaj niezależnego, równoległego świata, który budził oczywiście zainteresowanie władz i służby bezpieczeństwa, ale dawał poczucie izolacji od zakłamanej rzeczywistości PRL.

Wraz z powstaniem Komitetu Obrony Robotników w środowisku studenckim Krakowa narastało przekonanie o konieczności otwartego sprzeciwu wobec władz. Latem 1976 roku Liliana zaangażowała się w zbieranie podpisów z apelem o powołanie sejmowej komisji do zbadania przepadków łamania praw obywatelskich.

Na zajęciach w Gołębniku Liliana Batko spotykała kolegów z roku: Bronisława Wildsteina, Stanisława Pyjasa i Lesława Maleszkę. Chociaż nie należeli oni do środowiska „Beczki" i utożsamiali się raczej z kontrkulturą, w chwili, gdy jesienią 1976 roku relegowano ze studiów Bronisława Wildsteina „Beczka", koledzy i koleżanki, w tym Batko, zorganizowali petycję w jego obronie. Jednocześnie Liliana coraz bardziej angażowała się we współpracę z KOR-em, m.in. brała udział w spotkaniu z działaczami KOR w Gorcach. W konsekwencji ona i jej rodzina znalazła się w samym centrum zainteresowań krakowskiej służby bezpieczeństwa.



IPN BU 01232/188-192
Zdjęcie ze zbiorów IPN

O jej działaniach informował policję polityczna jeden z jej przyjaciół z SKS-u – Lesław Maleszka. Funkcjonariusze bywali tak częstymi gośćmi u Batko, że gdy 13 grudnia 1981 ponownie zapukali do jej drzwi, mieli przywitać ją słowami: „Pani Lilko, proszę otworzyć, to my!". „Znaliśmy się od lat, esbecy i ja" (cyt. za „Relacje z początków stanu wojennego").

Gdy 7 maja 1977 roku w kamienicy przy Szewskiej znaleziono zwłoki Stanisława Pyjasa, a Bronisław Wildstein przyniósł wiadomość, że za jego śmierć odpowiedzialne jest SB, to mieszkanie Liliany Batko stało się centrum organizacji akcji żałobnej, a następnie miejscem powołania Studenckiego Komitetu Solidarności. Jak sama wspominała, byli wówczas pewni, że zaraz ich „wszystkich zamkną na lata do więzień". Batko została rzeczniczką SKS-u i z jego ramienia kontaktowała się z krakowska kurią, profesurą uniwersytecką, środowiskiem „Więzi" i KiK-u. W SKS-ie walczyła m.in. o zniesienie ograniczeń dostępu do książek zakazanych w BJ i ograniczeń w dostępie do paszportów. Działała też w Towarzystwie Kursów Naukowych. Podczas pielgrzymki papieskiej w czerwcu 1979 roku współorganizowała biuro prasowe dla dziennikarzy zagranicznych.

Liliana ograniczyła działalność opozycyjną po urodzeniu pierwszego dziecka jesienią 1980 roku. Jej mężem był kolega z Beczki i SKS-u Bogusław Sonik, wówczas już wiceprzewodniczący Zarządu Regionu NSZZ „Solidarność" Małopolska. W grudniu 81 uniknęła aresztowania i w swoim domu zorganizowała punkt informacyjny dla internowanych, a później kierowała rozdziałem darów zagranicznych w Małopolsce.

W 1986 roku Sonikowie zdecydowali się na emigrację do Francji, gdzie przebywali do 1996 roku, ale nadal zajmowali się organizowaniem wsparcia dla Polaków, np. wysyłką leków. W Paryżu Liliana pracowała jako felietonistka i dziennikarka.

Po powrocie do kraju pisała m.in. dla „Rzeczpospolitej" i |Gazety Wyborczej" oraz pracowała dla telewizji polskiej.

Książki:

- C. Łazarewicz, Na Szewskiej, Warszawa 2023.
- Opozycja w PRL. Słownik biograficzny 1956-1989, t. 3, Warszawa 2006.

Zobacz foto:

- https://www.polskieradio.pl/304/5965/Galeria/604055,zycie-codzienne-w-krakowskim-sks
- http://maj77.org.pl/archiwa/

Przeczytaj:

- https://encysol.pl/es/encyklopedia/biogramy/15050,Batko-Sonik-Liliana.html
- https://www.tygodnikpowszechny.pl/wtedy-powstal-sks-147908
- https://przystanekhistoria.pl/pa2/teksty/81241,Studencka-solidarnosc-odpowiedzia-na-zamordowanie-Stanislawa-Pyjasa.html

Zobacz:

- Film dok „SKS w PRL":
- https://vod.tvp.pl/filmy-dokumentalne,163/sks-w-prl-u,305619
- https://www.krakow.pl/aktualnosci/209882,29,komunikat,cracovide_merenti_dla_studenckiego_komitetu_solidarnosci.html

Funded by the European Union

W!RE Women in Resistance

Funded by the European Union

Łukasz Leszczyński



Dlaczego gry są fajne i jak można je efektywnie połączyć z edukacją?

Gry są fajne dlatego, że w sposób naturalny angażują wszystkich uczestników w swój świat, w swoje mechanizmy i to, co się w nich dzieje. Istnieje zjawisko, które już dawno temu zostało przebadane, określane pojęciem homo ludens – człowiek bawiący się, grający. Zarówno w najmłodszych latach jak i w późniejszych bardzo chętnie sięgamy po gry i jest to bardzo naturalne dla człowieka. Również w sposób naturalny, już od wielu wieków, gry są łączone z różnego rodzaju przedsięwzięciami rozwojowymi. Najbardziej spektakularnym przykładem „nowożytnego" wykorzystania gier do celów edukacyjnych jest zastosowanie ich do kształcenia kadry oficerskiej wojska pruskiego w XIX wieku. W dzisiejszych czasach robimy to w bardziej szlachetnych celach: kształcąc trenerów, młodzież, żołnierzy z sił pokojowych ONZ. Gry wykorzystujemy również w obszarze biznesu lub działalności organizacji pozarządowych. Stwarzają one możliwość, aby w sposób lepszy, ciekawszy i bardziej efektywny kogoś czegoś nauczyć.

Jakie obserwujesz trendy w dziedzinie gier rozwojowych?

Tych trendów jest oczywiście bardzo dużo. Dotyczą one zarówno gier cyfrowych, jak i tzw. gier „bez prądu", mających wymiar edukacyjny i rozwojowy. Dla mnie kluczowym trendem jest systematycznie rosnąca skala produkcji i wykorzystania takich narzędzi. Najbardziej spektakularnym przykładem zrozumienia wpływu gier na rozwój jest projekt między 11 bit Studios a Ministerstwem Edukacji i wykorzystanie gry „This War of Mine" w programie kształcenia dla szkół ponadpodstawowych. Jest to wzorcowy przykład współpracy biznesu i instytucji rządowych z kontekstem growym, z bardzo szlachetnym, rozsądnym, długofalowym celem. Wpisują się w to również, i to już od kilku lat, działania IPN, który konsekwentnie rozwija swoje projekty growe, zarówno planszowe, jak i komputerowe. Przykładem może tu być „Gra szyfrów", która od kilkunastu miesięcy funkcjonuje na rynku i jest wykorzystywana do zajęć dydaktycznych. Tak więc obserwujemy wzrost ilości i jakości produktów w postaci gier mających rozwijać graczy również w tych mniej „elastycznych" obszarach naszej rzeczywistości, takich jak struktury rządowe i samorządowe. I to właśnie cieszy mnie najbardziej: gry edukacyjne ewoluują z prostych, naiwnych kiedyś produktów dostępnych w każdym sklepie z zabawkami w kierunku poważnych narzędzi edukacyjnych.

Jak zachęcić kogoś kto chciałby rozpocząć swoją przygodę ze światem gier?

Tak naprawdę jest tylko jedna słuszna droga do świata gier, niezależnie od tego, czy mówimy o grach cyfrowych, czy bez prądu. Najłatwiej jest nauczyć się robić gry, jeśli się te gry po prostu zacznie robić. W pewnym momencie trzeba po prostu usiąść, przestać chodzić na warsztaty, co pewnie nie najlepiej świadczy o okolicznościach w którym rozmawiamy (śmiech). Chodzi mi o to, że uczestniczenie w wykładach, warsztatach, czytanie książek jest cenne, ale w którymś momencie dobrze jest zacząć uzupełniać teorię za pomocą praktycznej pracy ze swoimi własnymi projektami. Po to żeby jak najszybciej wykonać te pierwsze gry: małe, najczęściej nieudane gry (to też należy sobie powiedzieć wprost). Właśnie po to, żeby z czasem robić projekty bardziej dojrzałe, lepiej działające, atrakcyjniejsze dla graczy, trzeba po prostu zacząć robić gry możliwie wcześnie.

z Łukaszem Leszczyńskim, Kierownikiem Inkubatora i Akceleratora Digital Dragons, wiceprezesem Funduszu Zalążkowego Krakowskiego Parku Technologicznego rozmawiała Liliana Scelina – koordynatorka polskiej sekcji projektu WIRE.

Funded by the European Union

WIRE Women in Resistance

W projekcie WIRE mamy do czynienia z dość nietypowym i historia kobiet w Solidarności. Jak oceniasz te warsztaty? Czy coś było dla Ciebie zaskoczeniem?

Myślę, że są to bardzo ciekawe warsztaty zarówno dla mnie jak i dla moich koleżanek i kolegów z Digital Dragons. Pojawiło się dużo niespodzianek. Na pewno byliśmy zaskoczeni grupą, która okazała się bardzo zróżnicowana. Zwróciliśmy uwagę przede wszystkim na trzy czynniki dające odczuć, że mamy na sali ekspertów. Pierwszym z nich jest oczywiście historyczny aspekt warsztatów – w grupie są świetni specjaliści z tej domeny. Drugim są same gry. Widać wyraźnie, że wśród uczestników są osoby, które mają już swoje doświadczenia jako gracze, a niektórzy z nich próbowali już swoich sił w tworzeniu własnych projektów gier. Trzecia grupa, która pojawiła się na sali, to osoby mające doświadczenie dydaktyczne: doświadczeni trenerzy, doświadczeni wykładowcy akademiccy, instruktorzy harcerscy, którzy w swoim życiu dużo już zdziałali w obszarze edukacji. Jako że talenty różnie się rozkładają w społeczeństwie, zawiązała się nam bardzo zróżnicowana grupa, której członkowie, podzieleni na mniejsze zespoły, bardzo efektywnie uzupełniali nawzajem swoją wiedzę i kompetencje. Ktoś potrafił lepiej wyciągnąć z gry walory edukacyjne, ktoś inny potrafił pięknie zilustrować materiały do gry, jeszcze ktoś inny dbał o to, aby zgodność historyczna i walory merytoryczne zostały zachowane. To było zaskakujące i miłe zarazem. Spodziewaliśmy się bardziej jednorodnej grupy, o charakterze bardziej studenckim. Drugim miłym zaskoczeniem było zaangażowanie, z jakim zespoły przystąpiły do pracy nad swoimi projektami. Oczywiście przy każdym projekcie pojawiły się trudniejsze momenty, konflikty w zespołach, momenty blokady twórczej, co też jest naturalne i stanowi cenne doświadczenie dla uczestników. Wszyscy pracowali równo, z dużym zaangażowaniem, tworząc bardzo dużo ciekawych rozwiązań, które na pewno są warte dalszego rozwoju.

Jak skomentowałbyś formę tego przedsięwzięcia polegającą na współpracy międzysektorowej: środowiska akademickiego, instytucji kultury i gamedevu? Czy pozwala to na odkrycie nowych aspektów potencjału gier? Mamy tu do czynienia ze specyficznym odbiorcą, który zdobytą na warsztatach wiedzę będzie rozpowszechniał na całkiem innym gruncie. Jakie widzisz wartości takich przedsięwzięć?

Współpraca międzysektorowa, współpraca między podmiotami, zawsze jest wartościowa, dokładnie tak samo jak współpraca uczestników warsztatów, przychodzących z różnych „baniek" towarzyskich, informacyjnych, specjalistycznych. Generujemy wtedy najwięcej wartości dodanej: ludzie przynoszą ze sobą swoje własne wąskie zakresy specjalizacji i uczą się od siebie nawzajem. Mają już swoje strategie, wypróbowane know-how, które w ramach współpracy będą stanowić część wspólnego zasobu grupy. Tak samo jest z instytucjami. Program WIRE jest tego dobrym przykładem. Z jednej strony uczestnicy mają okazje poznać ważne postaci z historii Polski i pozostałych zaangażowanych w projekt krajów, z drugiej strony, mogą poeksperymentować z narzędziem, jakim jest gra dydaktyczna i wykonać taką grę. Ważnym aspektem warsztatów jest to, że każdy uczestnik kończy je z jedną wykonaną przez siebie grą, co jest istotnym elementem rozwoju kompetencji projektanckich i pozwala przeskoczyć na wyższy poziom niż czytanie i dyskutowanie o grach. Dzięki WIRE, uczestnicy mają możliwość, żeby wspólnie usiąść i przez kilka godzin skoncentrować się na tworzeniu projektów, pracy w zespole i opracowaniu mechanik gier. Tych wartości jest oczywiście dużo więcej, jak choćby sam fakt, że uczestnicy się tutaj poznają. Wydaje mi się, że po warsztatach część z nich będzie nadal ze sobą współpracować, bo pojawia się chemia i wspólne konstruktywne myślenie o grach. Jestem przekonany, że dzięki współpracy wszystkich zainteresowanych stron zbudowaliśmy dobrą przestrzeń do podzielenia się wiedzą z różnych dziedzin.

Funded by the European Union