



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Опис концепції гри



Autorzy:

**Romana Krzewicka
Antoni Sobolewski
Konrad Wielgoszewski
Krzysztof Siewiera
Tetiana Klaban**

Grafika:

**Spółdzielnia Socjalna Wierzbowy
Las**

Tłumaczenie:

Bellissimo Dekor

Щецин 2022

1. Концепція гри «Зрозумійте мою культуру, зрозумійте мене»

1.1 Мета

Метою нововведення є розробка методу інтеграційної роботи з біженцями та мігрантами, які перебувають на території Польщі, зазнають соціальної ізоляції через виникнення культурних та соціальних відмінностей.

Ефект гри полягає у встановленні порозуміння через взаємне пізнання, знаходженні спільних рис у культурі Польщі та України. Гра полягає в тому, щоб заохотити українців до інтеграції в польське суспільство, а також наблизити польських громадян до культури своїх сусідів з України.

1.2 Методологія

Метод роботи базуватиметься на розробці універсального сценарію зустрічей біженців і біженок, мігрантів і мігранток з польськими громадянами та багатокордонної зустрічі з польськими громадянами та інтеграційної гри, що сприяє подоланню соціальних і культурних бар'єрів.

Таке рішення допоможе подолати соціально-культурні бар'єри, познайомитися один з одним, знайти спільні риси в культурі Польщі та України, і таким чином спонукатиме українців асимілюватися в польське суспільство, і покаже польським громадянам, яку культуру мають їхні сусіди - українці.

1.2.1 Гейміфікація

Використовуючи гейміфікацію на зустрічах, спрямованих на інтеграцію біженців та мігрантів, які перебувають у Польщі, ми змінюємо заняття, які не є особливо привабливими, на ті, які постійно привертають увагу користувача та створюють задоволення від чогось, що зазвичай має мало спільного з веселощами. Крім того, вони передбачають ігрові елементи в контекстах, які не пов'язані з іграми, щоб мотивувати учасників до виконання конкретних дій.

Гейміфікація – це свідоме і навмисне використання механізмів, що використовуються в ігровому дизайні для активізації, мотивації та лояльності обраної групи учасників. Гейміфікація передбачає використання в процесі навчання одного або декількох ігрових елементів і сприймається як сукупність стратегій, тактик і продуктів, використання яких дозволяє досягти поставлених цілей.

Щоб повністю зрозуміти, що таке гейміфікація, можна визначити кілька критеріїв, яким необхідно відповідати:

- **мета** – потрібно досягти раніше поставленої мети, наприклад, збереження мотивації до завершення курсу або вивчення певної теми,
- **емоції** – має справляти приємність і давати задоволення від передбачених занять,
- **механіка гри** – повинна використовувати відомі з ігор механізми, такі як винагорода, забезпечення зворотного зв'язку, використання елемента несподіванки, змагання, виграшу,

- **є життєва** – повинна стосуватися елементів, отриманих з реального життя, які зазвичай не пов'язані з іграми,
- **мотивація** – має підвищувати мотивацію і заохочувати до виконання конкретних видів діяльності.¹

Гарною ідеєю є використання викликів, які є випадковими або сюжетними різними шляхами квесту, які потрібно пройти, щоб заробити очки або підвищити рівень гри. Такі дії вносять в гру елемент невизначеності і несподіванки, що може безпосередньо вплинути на рівень задоволеності під час гри.

Рекомендується, щоб результати користувача гри були вимірними. Значки, що показують, з якими викликами зіткнувся гравець і які досягнення у нього були (вони служать для того, щоб приносити радість і задоволення).

Також слід пам'ятати, що приєднання до проекту гейміфікації, особливо на першому етапі його впровадження, має бути добровільним. Користувач повинен ставитися до цієї форми навчання як до альтернативи класичному навчанню.

Дослідження показують, що для отримання найкращих результатів використання гейміфікації у навчанні – гра повинна відповідати кільком важливим умовам:

- умова виграшу – користувач повинен знати, коли він переможе;
- мета, тобто те, чого гравець повинен досягти, щоб виграти (не обов'язково один раз);
- дія, тобто дія, яку ми очікуємо від гравця в конкретний момент;

¹ <https://e-pasje.pl/gamifikacja-w-edukacji-najlepsze-sposoby-wykorzystania-grywalizacji/>

- перешкоди, тобто труднощі, з якими зіткнеться гравець при спробі досягти мети;
- правила та обмеження, на які гравець повинен звертати увагу під час гри.

1.3 Продукт

Кінцевим продуктом буде опис методу інтеграційної роботи, що містить сценарій занять і інтеграційну гру, створену з урахуванням розглянутої вище методики гейміфікації .

Інструменти мають універсальний характер, завдяки чому їх можна буде адаптувати до соціальної роботи з біженцями та мігрантами інших національностей.

Використовуючи гейміфікацію на зустрічах, спрямованих на інтеграцію біженців та мігрантів, які перебувають у Польщі, ми змінюємо дії, які не є особливо привабливими, на ті, які постійно привертають увагу користувача та створюють задоволення від чогось, що зазвичай має мало спільного з веселощами. Крім того, вони використовують ігрові елементи в контекстах, які не пов'язані з іграми, щоб мотивувати учасників до виконання конкретних дій.

Гра являє собою замкнуте ціле, воно має свій початок, хід і кінець. Учасники гри орієнтовані на досягнення перемоги. Основною передумовою використання гри в процесі пізнання міжкультурних відмінностей є досягнення підвищення мотивації та спонукання до дій.

Гра включає в себе дошку, кубики, 4 різних кольорових фішки і карти з питаннями. Розрахований на різні вікові групи: дітей, підлітків і дорослих.

Учасниками можуть бути команди або окремі особи.

Відповідаючи на запитання, гравець рухається по дошці до мети та ділиться власним досвідом з іншими учасниками зустрічі.

Версія гри для самодруку буде доступна на веб-сайті Stowarzyszenia Czas Przestrzeń Tożsamość (<http://cpt.org.pl>) після затвердження остаточної версії після закінчення тестування.

План зустрічі опрацьований так, щоб його можна було використовувати незалежно від віку учасників.

В процесі гри учасники гри:

- Учасники занять вказують культурні відмінності (звичаї, свята, ігри, музичні колективи і т.д.)
- Учасники занять вказують культурну схожість (звичаї, свята, ігри, музичні колективи тощо).
- Учасники знайомляться зі своїми індивідуальними інтересами.

2. Правила гри

2.1 Елементи гри

Гра складається з:

- дошка A2 (є можливість роздрукувати дошку на картах формату A4 і зібрати з них всю дошку),
- 4 різні кольорові фішки (у випадку з більшою кількістю гравців можна використовувати додаткові замітники),
- Шестигранні кубики (K6)
- 4 набори карт – кожен набір містить 16 карт з питаннями, що охоплюють окремі тематичні блоки.



2.2 Ведучий гри.

Ведучий гри (модератор) повинен знати перед зустріччю, щоб провести гру, якою мовою вона може вестися і який рівень її розуміння і комунікативності

серед учасників. Варто бути готовим до перекладу питань і відповідей, щоб всі учасники гри могли зрозуміти відповіді команди суперника.

Ведучий перераховує країни, з яких походять учасники гри, і заохочує їх отримувати знання про «сусідів з лави обок». Якщо учасники не знають один одного, ведучий просить їх представитися.

Перед початком гри ведучий має дізнатися про:

- Основні культурні відмінності учасників
- Правила підготовленої гри

2.3 Модерація та ведення гри

Гра «Зрозумійте мою культуру, зрозумійте мене» для повного використання свого потенціалу вимагає введення людей, які модерують гру під час інтеграційної зустрічі (див. «Сценарій інтеграційних заходів»).

Під час гри модератор (ведучий) повинен:

- Забезпечити переклад – особисто або за участю перекладача (при необхідності),
- Вибрати варіант гри,
- Забезпечити дотримання правил гри,
- Заохочувати учасників розширювати свої відповіді,
- У разі гри в груповому варіанті заохочувати до відповіді інших членів групи,

- Організувати вікові призи для всіх учасників

2.4 Варіанти гри

Гра може проводитися в груповому або індивідуальному варіанті.

2.4.1 Груповий варіант – принципи

Запуск гри

Встановлюємо фішки учасників гри – кожна група гравців має право на одну фішку (граємо як команда), розташовану на полі СТАРТ.

Група, яка кидає найбільше очок на кубуку, спочатку переміщує свою фішку і отримує додаткову можливість кинути гральні кубики.

Група має на вибір один з двох маршрутів, що ведуть до фінішу:

- Довша дорога, але без серйозних перешкод,
- Коротша дорога, але пов'язана з труднощами.

Переміщення по дошці

Група, яка кидає отримає найбільше очок на кубуку, першою переміщує свою фішку і отримує додатковий кидок гральної кістки.

Переміщує фішку на суму чисел з обох спроб.

Гральний кубик кидає наступна група гравців ліворуч від першого гравця, і вони пересувають фішки на кількість клітинок, викинутих на кубик.

Група, яка викидає 6 очок, має право кинути кубик ще один раз. Якщо знову випадає 6, а потім повторює знову, то кидають до тих пір, поки кількість крапок на кубик не буде іншою. (Приклад: якщо гравець має 6, а потім 3, він переміщує фішку на 9 кроків ($6+3=9$). Якщо він кидає 6,6,4, то переміщує фішку на 16 кроків ($6+6+4=16$).)

Фішки можуть перестрибувати один через одного.

Метою гри є досягнення фінішу – переможцем стає та група, фішка якої першою стане на поле МЕТА.

Види полів і гральних карт

Дошка складається з кольорових полів:

- Фіолетові – поле перешкод – не вимагають вибору карти,
- Жовтий – вибір карти "Запитання/завдання" у групі "Культура"
- Синій – вибір карти "Запитання/завдання" у групі "Кулінарія"
- Червоний – вибір карти "Запитання/завдання" у групі «Savoir-vivre»
- Зелений – вибір карти "Запитання/завдання" у групі «Свята»
- Двоколірний – візьміть картку/питання двох кольорів, прочитайте питання, дайте відповідь на одне, а іншу карту передайте обраній особі

Залежно від кольору поля, на якому стояла фішка, вибираємо карту питання

відповідного кольору і відповідаємо на нього. Якщо група не відповідає на питання або не виконує штрафне завдання, вона переміщує свою фішку назад на найближче нейтральне поле (фіолетове).

Коли фішка знаходиться на двоколірному полі, слід взяти карти обох кольорів. Після прочитання питань вибирається одне, а інше віддається наступному гравцеві.

Розміщення фішки на фіолетовому полі зі знаком оклику! , призводить до втрати черги.

Коли фішка буде розміщена на фіолетовому полі, позначеному цифрою 1,2 або 3, слід повернутися назад на відповідну кількість кроків.

Підсумування гри модератором

В кінці гри ведучий просить короткий зміст, тобто дати в 1 реченні ту інформацію, яку запам'ятав кожен учасник (страва, група, фільм) з презентації культури іншої нації.

2.4.2 Індивідуальний варіант

Діють ті ж правила, що і для групового варіанту (рекомендується). Кожен гравець веде свою гру.

2.5 Список питань для гри

Блок 1 – Культура

1. Який Твій улюблений фільм, знятий у Твоїй країні?
2. Який Твій улюблений фільм?
3. Розкажи про свою улюблену книгу з Твоєї країни?
4. Яка книга Тобі подобається найбільше?
5. Який Твій улюблений музичний виконавець з Твоєї країни?
6. Який музичний гурт Тобі подобається найбільше?
7. Який Твій улюблений музикант?
8. Яка Твоя улюблена музична група з Твоєї країни?
9. Яка пісня з Твоєї країни Тобі подобається найбільше? (наспівай або заспівай)
10. Яка пісня Тобі взагалі подобається найбільше? (наспівай або заспівай)
11. Що Тиобираєш - театр чи кіно?
12. Опиши, куди Ти хочеш поїхати у відпустку з родиною.
13. Коротко розкажи улюблену казку.
14. Як звати Твого улюбленого кіногероя?
15. Як звати Твого улюбленого книжкового героя?
16. Який віршик Ти пам'ятаєш з дитинства? Прордекламуй кілька рядків.

Блок 2 - Кулінарія

17. Розкажіть про свою улюблену страву.
18. Які твої улюблені солодощі?
19. Який твій улюблений холодний напій?
20. Який твій улюблений гарячий напій?
21. Який твій улюблений фрукт?
22. Який твій улюблений овоч?
23. Який твій улюблений десерт?
24. Розкажи, яка кухня світу тобі подобається?
25. Опиши, що Ти зазвичай їси на сніданок?
26. Розкажи, що Ти зазвичай їси на обід?
27. Опиши, що Ти зазвичай їси на вечерю?
28. Розкажи рецепт улюбленої екзотичної страви.
29. Поділись рецептом улюбленої національної страви.
30. Любиш самостійно готувати чи замовляєш їжу?
31. Чи передаються рецепти у вашій родині з покоління в покоління? Якщо так - наведи приклад.
32. Хто готує сімейний обід?

Блок 3 - Savoir vivre

33. З якої країни, регіону, міста Ти родом?
34. Опиши свою улюблену гру/забаву.
35. Яка була Твоя улюблена розвага на подвір'ї в дитинстві?
36. Який Твій улюблений вид спорту?
37. Розкажіть свій улюблений анекдот чи жарт.
38. Опиши, яка була Твоя улюблена іграшка в дитинстві?
39. Чи є у Вас сімейні реліквії і які вони?
40. Твоє прізвище щось означає?
41. Чи є у Тебе хоббі - чим Ти цікавишся?
42. Розкажіть про якісь приємні чи смішні спогади з дитинства.
43. Розкажи про відому людину з Твоєї країни.
44. Як звали Твою першу вчительку?
45. Чи Ти любиш футбол?
46. У Тебе є домашні тварини?
47. Як ласкаво зверталася до Тебе мама в дитинстві?
48. Розкажи про відомого спортсмена з Твоєї країни.

Блок 4 - Свята

49. Який день тижня є державним святом у Твоїй країні?
50. Розкажи про своє улюблене свято.
51. Опиши, як Ти відзначаєш своє улюблене свято.
52. Опиши свою улюблену святкову страву.
53. Ти святкуєш іменини?
54. Опиши, яке найголовніше свято у твоїй родині.
55. Чи є у Твоїй родині якісь особливі, традиційні сімейні звичаї?
56. Які релігійні свята Ти вважаєш найважливішими?
57. Назви найважливіші державні свята Твоєї країни.
58. Хто проводить весільну церемонію у Твоїй країні?
59. Чи є в Твоїй країні якісь особливі звичаї, пов'язані з народженням дитини?
60. Які моменти у житті Ти відзначаєш по-особливому?
61. Розкажи, як Ти святкуєш Новий рік
62. Розкажи, як ти святкуєш свій день народження.
63. Чи відзначаються у вашій країні свята окремих професійних чи соціальних груп?
64. У яких випадках діти відпочивають під час навчання в школі?