



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Описание концепции игры



Autorzy:

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

Grafika:

**Spółdzielnia Socjalna Wierzbowy
Las**

Tłumaczenie:

Bellissimo Dekor

Щецин 2022

1. Концепция игры "Пойми мою культуру, пойми меня"

1.1 Цель

Целью нововведения является разработка методики интеграционной работы с беженцами и мигрантами, находящимися на территории Польши, испытывающими социальную изоляцию из-за возникновения культурных и социальных различий.

Эффект игры заключается в установлении взаимопонимания через взаимное познание, нахождении общих черт в культуре Польши и Украины. Игра призвана побудить украинцев интегрироваться в польское общество, а также приблизить польских граждан к культуре своих соседей из Украины.

1.2 Методология

Методика работы будет основана на разработке универсального сценария встреч беженцев и беженок, мигрантов и мигранток с польскими гражданами и а также интеграционной игры, способствующей преодолению социокультурных барьеров.

Такое решение поможет преодолеть социокультурные барьеры, узнать друг друга, найти общие черты в культуре Польши и Украины, и тем самым стимулировать украинцев ассимилироваться в польское общество, и показать польским гражданам, какую культуру имеют их соседи – украинцы.

1.2.1 Геймификация

Используя геймификацию на встречах, направленных на интеграцию беженцев и мигрантов, которые находятся в Польше, мы превращаем занятие, которое не особенно привлекательно, в занятие, которое постоянно привлекает внимание пользователя, и создаем игру из того, что обычно не отличается особым интересом. Кроме того, использование игровых элементов в контекстах, не связанных с играми, происходит мотивирование участников на выполнение определенных действий.

Геймификация – это сознательное и осознанное использование механизмов, используемых в игровом дизайне для активации, мотивации и лояльности выбранной группы участников. Геймификация предполагает использование одного или нескольких игровых элементов в процессе обучения и воспринимается как совокупность стратегий, тактик и продуктов, использование которых позволяет достичь поставленных целей.

Чтобы полностью понять, что такое геймификация, можно определить несколько критериев, которым необходимо соответствовать:

- **цель** – нужно достичь заранее поставленной цели, например, сохраняя мотивацию к прохождению курса или изучению определенной темы;
- **эмоции** – должны доставлять радость и дарить удовольствие от предоставляемых занятий,

- **игровая механика** – должна использовать механизмы, известные из игр, такие как вознаграждение, предоставление обратной связи, использование элемента неожиданности, конкуренции, победы,
- **есть жизненно важный** – должна быть о важных элементах, полученных из реальной жизни, которые обычно не связаны с играми;
- **мотивация** – должна повышать мотивацию и побуждать вас к выполнению конкретных видов деятельности.¹

Хорошей идеей является использование задач, которые являются случайными или сюжетными, управляемыми различными путями квестов, которые нужно пройти, чтобы заработать очки или повысить уровень игры. Такие действия вносят в игру элемент неопределенности и неожиданности, что может напрямую повлиять на уровень удовлетворенности во время игры.

Рекомендуется, чтобы результаты пользователя игры были измеримыми.

Значки, показывающие, с какими вызовами столкнулся игрок и какие достижения у него были (они служат для того, чтобы приносить радость и удовольствие).

Следует также помнить, что присоединение к проекту геймификации, особенно на первом этапе его реализации, должно быть добровольным. Пользователь должен относиться к этой форме образования как к альтернативе классическому обучению.

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

Исследования показывают, что для того, чтобы получить наилучшие результаты использования геймификации в обучении – игра должна соответствовать нескольким важным условиям:

- условие выигрыша – пользователь должен знать, когда он выиграет;
- цель, то есть того, чего игрок должен достичь, чтобы выиграть (не обязательно один раз);
- акция, то есть действие, которое мы ожидаем от игрока в конкретный момент;
- препятствия, то есть трудности, с которыми столкнется игрок при попытке достичь цели;
- правила и ограничения, на которые игрок должен обратить внимание во время игры.

1.3 Продукт

Конечным продуктом будет описание метода интеграционной работы, содержащее сценарий занятий и интеграционную игру, созданную с учетом рассмотренной выше методологии геймификации.

Инструменты носят универсальный характер, поэтому их можно адаптировать к социальной работе с беженцами и мигрантами других национальностей.

Используя геймификацию на встречах, направленных на интеграцию беженцев и мигрантов, которые находятся в Польше, мы меняем действия, в особенности те, которые не особенно привлекательны для них, на те, которые постоянно

привлекают внимание пользователя и создают удовольствие от чего-то, что обычно имеет мало общего с весельем. Кроме того, они используют игровые элементы в контекстах, не связанных с играми, мотивировать участников к выполнению конкретных действий.

Игра представляет собой замкнутое целое, у нее есть свое начало, ход и конец. Участники игры нацелены на достижение победы. Основной предпосылкой использования игры в процессе обучения межкультурным различиям является достижение повышенной мотивации и мотивации к действию.

Игра включает в себя доску, кости, 4 разноцветные фишки и карты с вопросами. Предназначена для разных возрастных групп: детей, подростков и взрослых. Участниками могут быть команды или отдельные лица.

Отвечая на вопросы, игрок перемещается по доске к цели и делится собственным опытом с другими участниками встречи.

Версия игры для печати будет доступна на веб-сайте Stowarzyszenia Czas Przestrzeń Tożsamość (<http://cpt.org.pl>) после утверждения окончательной версии, по завершения тестирования.

План встречи составлен таким образом, что его можно использовать независимо от возраста участников.

Во время игры участники:

- Указывают культурные различия (обычаи, праздники, игры, музыкальные группы и т.д.)

- Участники указывают на культурные сходства (обычаи, праздники, игры, музыкальные коллективы и т.д.).
- Участники знакомятся со своими индивидуальными интересами.

2. Правила игры

2.1 Игровые элементы

Игра состоит из:

- Игрового поля А2 (можно распечатать на листах А4 и собрать из них все поле),
- 4 разноцветных фишек (в случае большего количества игроков можно использовать дополнительные заменители),
- Шестиугольные кубики (К6)
- 4 комплекта карт – каждый набор содержит 16 карт с вопросами, охватывающими отдельные тематические блоки.



2.2 Ведущий игры.

Ведущий игры (модератор) должен знать перед встречей, чтобы провести игру, на каком языке ее можно вести и каков уровень ее понимания и общения между участниками. Стоит быть готовым перевести вопросы и ответы, чтобы все участники игры могли понять ответы противоположной команды.

Ведущий перечисляет страны, из которых происходят участники игры и призывает их получить знания о «соседях, сидящих рядом». Если участники не знают друг друга, ведущий просит их представиться.

Перед началом игры ведущий должен узнать о:

- Основных культурных различиях участников
- Правилах подготовленной игры

2.3 Модерация и управление игрой

Игра «Пойми мою культуру, пойми меня», чтобы в полной мере использовать ее потенциал, требует участия людей, которые выступают как модераторы во время интеграционной встречи (см. . «Сценарий интеграционных мероприятий»).

Во время игры модератор (ведущий) должен:

- Обеспечить перевод – лично или с участием переводчика (при необходимости),
- Выбрать вариант игры,
- Обеспечить соблюдение правил игры,
- Призывать участников расширить свои ответы,
- В случае игры в групповой версии, предлагать другим членам группы отвечать на вопросы
- Организовывать возрастные призы для всех участников

2.4 Параметры игры

Игра может проходить в групповом или индивидуальном варианте.

2.4.1 Групповая версия – принципы

Начало игры

Устанавливаются фишки участников игры – каждая группа игроков имеет право на одну фишку (играют как команда), расположенную на поле **СТАРТ**.

Группа имеет выбор одного из двух маршрутов, ведущих к финишу:

- Более длинная дорога, но без серьезных препятствий,
- Более короткая дорога, но связанная с трудностями.

Перемещение по доске

Группа, которая выбрасывает больше всего костей, первой перемещает свою фишку и получает дополнительный бросок костей.

Фишка перемещается на сумму чисел из обеих попыток.

Кости бросаются следующей группой игроков слева от первого игрока, и они перемещают фишки по количеству клеток, выпавших на кости.

Группа, которая выбрасывает 6 очков, имеет право бросить кости еще раз. Если 6 выпадает снова, а затем повторяется снова, то бросайте до тех пор, пока количество точек на кости не изменится. (Пример: если у игрока 6, а затем 3, он

перемещает фишку на 9 шагов ($6+3=9$). Если он бросает 6,6,4, он перемещает фишку на 16 шагов ($6+6+4=16$)

Фишки могут перепрыгивать друг через друга.

Цель игры – добраться до финиша – победителем становится группа, чья фишка будет первой на поле **ФИНИШ**.

Виды полей и игровых карт

В зависимости от цвета поля, на котором оказалась фишка, выберите карту вопросов соответствующего цвета и ответьте на него. Если группа не отвечает на вопрос или не выполняет задачу, она перемещает свою фишку обратно в ближайшее нейтральное поле (фиолетовое).

Доска состоит из цветных полей:

- Фиолетовое - поле препятствий - не требует выбора карты,
- Желтое – выбор карт с вопросами/задачами из группы «Культура».
- Синий - выбор карты вопроса/задачи из группы «Кулинария»
- Красный – выбор карты вопроса/задачи из группы «Savoir vivre»
- Зеленый – выбор карты вопроса/задачи из группы «Праздники»
- Двухцветная – вы берете карты обоих цветов.

Когда фишка находится на двухцветном поле, следует брать карты обоих цветов. После прочтения вопросов выбирается один, а другой передается следующему игроку.

Размещение фишки на фиолетовое поле с восклицательным знаком !, приводит к потере очереди.

Когда фишка помещается на фиолетовое поле, отмеченное цифрой 1,2 или 3, следует вернуться на соответствующее количество шагов.

Подведение итогов игры модератором

В конце игры ведущий просит поделиться впечатлениями, то есть описать в 1 предложении информацию, которую запомнил каждый участник (блюдо, группа, фильм) из представления культуры другого народа.

2.4.2 Индивидуальный вариант

Применяются те же правила, что и для групповой версии (рекомендуется). Каждый игрок ведет свою игру.

2.5 Список вопросов

Блок 1 - Культура

- 1. Какой Твой любимый фильм производства вашей страны?**
- 2. Какой Твой любимый фильм?**
- 3. Расскажи о своей любимой книге из Твоей страны?**
- 4. Какая Твоя любимая книга?**
- 5. Представь своего любимого музыкального исполнителя из Твоей страны?**
- 6. Какая Твоя любимая группа?**
- 7. Какой музыкальный исполнитель Тебе больше всего нравится?**
- 8. Представь любимую музыкальную группу из Твоей страны?**
- 9. Какая песня из твоей страны тебе нравится больше всего? (напой или спой)**
- 10. Какая песня тебе нравится больше всего? (напой или спой)**
- 11. Что ты выбираешь - театр или кино?**
- 12. Опиши, куда бы Ты хотел поехать в отпуск с семьей.**
- 13. Кратко расскажи свою любимую сказку.**
- 14. Как зовут Твоего любимого киногероя?**
- 15. Как зовут Твоего любимого книжного героя?**
- 16. Какой стишок ты помнишь из детства? Прочти несколько строк.**

Блок 2 - Кулинария

- 17. Расскажи о своей любимой еде.**
- 18. Какие сладости Ты любишь больше всего?**
- 19. Какой твой любимый холодный напиток?**
- 20. Какой твой любимый горячий напиток?**
- 21. Какой твой любимый фрукт?**
- 22. Какой твой любимый овощ?**
- 23. Какой твой любимый десерт?**
- 24. Расскажи, какие кухни мира Тебе нравятся?**
- 25. Опиши, что Ты обычно кушаешь на завтрак?**
- 26. Что ты обычно кушаешь на обед?**
- 27. Что ты обычно кушаешь на ужин?**
- 28. Расскажи рецепт любимого экзотического блюда.**
- 29. Поделись рецептом любимого национального блюда.**
- 30. Ты готовишь самостоятельно или заказываешь еду?**
- 31. В вашей семье рецепты передаются из поколения в поколение? Приведи пример**
- 32. Кто готовит семейный обед?**

Блок 3 - Savoir vivre

- 33. Из какой страны, региона или города Ты родом?**
- 34. Опиши свою любимую игру/развлечение**
- 35. Какая Твоя любимая игра во дворе?**
- 36. Какой Твой любимый вид спорта?**
- 37. Расскажи свой любимый анекдот или шутку.**
- 38. Какая у Тебя была любимая игрушка в детстве?**
- 39. Есть ли у Тебя семейные реликвии и какие?**
- 40. Твоя фамилия что-нибудь значит?**
- 41. Есть ли у Тебя хобби - чем Ты увлекаешься?**
- 42. Расскажи о каких-нибудь приятных или забавных детских воспоминаниях.**
- 43. Расскажи об известном человеке из вашей страны.**
- 44. Как звали Твою первую учительницу?**
- 45. Тебе нравится футбол?**
- 46. У Тебя есть домашние животные?**
- 47. Как ласково обращалась к Тебе мать в детстве?**
- 48. Расскажи об известном спортсмене из Твоей страны.**

Блок 4 - Праздники

- 49. Какой день недели является выходным в Твоей стране?**
- 50. Расскажи о своем любимом празднике**
- 51. Опиши, как Ты отмечаешь свой любимый праздник**
- 52. Опиши свою любимую праздничную еду.**
- 53. Ты празднуешь именины?**
- 54. Опиши, какой самый важный праздник в Твоей семье**
- 55. Есть ли у вас какие-то особые традиционные семейные обычаи?**
- 56. Какие религиозные праздники Ты считаешь самыми важными?**
- 57. Назови самые важные национальные праздники в Твоей стране.**
- 58. Кто проводит свадьбы в Твоей стране?**
- 59. Есть ли у вас в семье какие-то особые обычаи в связи с рождением ребенка?**
- 60. Какие моменты своей жизни Ты отмечаешь по-особому?**
- 61. Расскажи, как Ты встречаешь Новый год.**
- 62. Расскажи, как Ты празднуешь свой день рождения.**
- 63. Отмечаются ли в Твоей стране праздники отдельных профессиональных или социальных групп?**
- 64. Когда у детей каникулы в школе?**