

Wild Freak Farm

Scenariusz warsztatu edukacyjnego z wykorzystaniem gry planszowej



Ten scenariusz prezentuje, jak przeprowadzić zajęcia dla uczniów szkoły podstawowej w klasach 4-8 z wykorzystaniem gry planszowej „Wild Freak Farm” na ok 1-2h lekcyjne.

Cele zajęć

Ogólnym celem zajęć jest edukacja uczniów poprzez zabawę, jaką jest atrakcyjnie przygotowana gra planszowa. W szczególności intencją zajęć jest zainteresowanie uczniów różnymi, często nietypowymi gatunkami zwierząt, ich cechami, przynależnością do danych gromad, ciekawostkami na temat różnych zwierząt. Zachęcenie do samodzielnego szukania szczegółowych informacji o zwierzętach z gry oraz wyszukiwanie innych ciekawych gatunków.



Materiały potrzebne podczas zajęć

Zestaw gry planszowej Wild Freak Farm – w ilości dostosowanej do liczby uczniów

Minimum 1 egzemplarz na każde 5 osób

(Gra do bezpłatnego pobrania: <https://grywzskole.com>)



Rola nauczyciela - moderatora warsztatu z wykorzystaniem gry

Moderator nie jest ekspertem od ekologii oraz gatunków zwierząt. Poprzez wykorzystanie gry Wild Freak Farm moderator stara się zainteresować uczniów tematyką zwierząt, przyrody, zachęcić uczniów do poszukiwania dodatkowych informacji i ciekawostek związanych z różnymi gatunkami zwierząt. Rolą nauczyciela jest przeprowadzenie rozgrywki, a następnie pokazanie zaistniałych w grze sytuacji, aby umożliwić uczniom refleksję i wyciągnięcie wniosków na temat przebiegu rozgrywki i informacji zawartych w grze. Najważniejsze, aby na etapie podsumowania rozgrywki zachęcić uczniów do samodzielnego myślenia.

Przykłady interwencji moderatora w trakcie gry

wyjaśnianie zasad gry

zarządzanie przebiegiem gry od strony technicznej – rundy, tury, zdarzenia i akcje w grze

Przykłady interwencji moderatora w trakcie omówienia wniosków po grze

zadawanie pytań uczniom odnoszenie się do wypowiedzi graczy,

parafrazowanie i nawiązywanie do celów nazywanie tego, co się dzieje np. “gra się skończyła, a wy dalej rywalizujecie”

podsumowania wypowiedzi graczy, klaryfikacja parafrazy, pytania pogłębiające.

Przed zajęciami

Przygotuj odpowiednią ilość egzemplarzy gry, w zależności od ilości graczy, minimum

1 egzemplarz gry na maksymalnie 5 osób. Zapoznaj się z instrukcją gry Wild Freak Farm oraz z zasadami gry.



W trakcie zajęć

Wstęp

Na początku spotkania powitaj uczestników i opowiedz kilka słów o tym, co będzie się działo w trakcie zajęć. Np.: Za chwilę zagramy w grę „Wild Freak Farm”, po której porozmawiamy sobie o niej oraz przebiegu rozgrywki. Obejrzymy też sobie kilka krótkich filmów, które dotyczą tematu różnych gatunków zwierząt. Być może dowiecie się pewnych rzeczy, które was zaskoczą lub zadziwią. Przede wszystkim chciałabym/chciałbym żebyście dobrze się bawili. Mam też nadzieję, że grając w dzisiejszą grę dowiecie się czegoś nowego i ciekawego. Dowiecie się też różnych ciekawostek o zwierzętach a także poznacie nietypowe gatunki. Wprowadzenie zasad na zajęciach, w trakcie rozgrywek. Zaproponuj kilka zasad wzajemnego traktowania się uczestników w trakcie rozgrywki. Możesz powiedzieć np.: Musimy się razem umówić na zasady tej współpracy. W czasie zajęć będziecie grali. W trakcie gry pojawiają się różne emocje, których będzie dużo. Jak to w grze czasem mogą się również pojawić negatywne emocje. Może się to również zdarzyć w czasie dyskusji po grze. Ponieważ zależy mi bardzo na tym, żebyśmy wszyscy byli zadowoleni z tego co się będzie działo chciał(a)bym zaproponować, abyśmy:

zapamiętali, że każdy z nas odgrywa pewną rolę w grze, ale za tą rolą jest prawdziwy człowiek, więc traktujmy się z szacunkiem i godnością

jeśli ktoś w jakimkolwiek momencie będzie się czuł niekomfortowo, bo na przykład nie może dojść do głosu, to zawsze może wykonać sygnał “T” (albo podejść do mnie i powiedzieć mi o tym) - i wtedy wszyscy zrobimy “przerwę”, zatrzymamy się i zastanowimy, co możemy zmienić, żeby wszyscy mogli się dalej dobrze bawić i uczyć.

Wprowadzenie do gry

Przeczytaj uczniom poniższe wprowadzenie:



Drodzy Gracze,

Zwierzęta puciekwały z farm! Każdy z Was musi udać się na swoją farmę i zebrać ilość zwierząt zgodną ze swoją specjalizacją! Nie jest to jednak takie proste, ponieważ w trakcie, gdy będą działały się różne wydarzenia, które wpłyną zarówno na Wasze farmy, jak i na zwierzęta, które się na nich znajdują. Każde zwierzę jest zupełnie inne – niektóre bronią siebie nawzajem a inne będą się zjadać i przeganiać. Musicie rozważnie korzystać z akcji, ponieważ niektóre z nich będą miały wpływ tylko na Waszą farmę, a inne na wszystkich graczy. Czasami jednak warto poświęcić jakieś zwierzęta, żeby zrobić na farmie miejsce na te, które potrzebne Wam są do zwycięstwa. Wygra tylko ten specjalista, który jako pierwszy zgromadzi na swojej farmie odpowiednią ilość zwierząt i zrealizuje swój cel.



Omówienie zasad gry

Zacznij od krótkiego przedstawienia najważniejszych informacji i zasad gry.

Jeśli jesteście ograniczeni czasem, możesz umówić się na początku z uczniami, że gra kończy się po określonym czasie, wybrać z instrukcji wariant ekspresowy,

Rozgrywka

Maksymalnie 5 osobowe grupy rozpoczynają rozgrywkę zgodnie z zasadami gry.

Gra kończy się zgodnie z ustalonymi zasadami/instrukcją.

Zaprosz uczniów do wspólnej wymiany wrażeń po grze.

Dyskusja po rozgrywce

W trakcie dyskusji prowadź jej tok, zadając pytania i uściślając wypowiedzi uczniów np. dopytując. Nie narzucaj swojego zdania uczniom, ale zachęcaj do refleksji i zastanowienia się nad rozgrywką z dystansem. Aby pomóc zachować dystans możesz powiedzieć, że gra już jest skończona, więc możemy stanąć trochę z boku i przyjrzeć się temu, co w niej miało miejsce. Dzięki czemu uczestnicy będą mogli wyciągnąć jakąś naukę z gry na przyszłość.



1. Odwentylowanie emocji

Właśnie zakończyliście rozgrywkę, w której mogły pojawić się różne emocje.

Pozwól przez chwilę je przeżyć.

Możesz zapytać uczestników np.: Jak się Wam grało?

2. Ustalenie faktów

Uczniowie próbują ustalić, co to znaczy bycie zwycięzcą w tej grze.

Jaki jest wynik gry?

Kto wygrał?

Co oznacza wygrana w tej grze?

3. Motywacje graczy

Zaproś uczniów do powiedzenia, co chcieli osiągnąć w grze.

Jakie były wasze cele w grze?

Jak przebiegała rozgrywka?

Co pomagało, a co utrudniało Wam w osiągnięciu Waszych celów?



4. Omówienie zwierząt występujących w grze

Zachęć uczniów do opowiedzenia, które zwierzęta najbardziej ich zaskoczyły, czy coś ich zdziwiło?

Czy znają jeszcze jakieś inne ciekawe gatunki zwierząt, które nie występują w grze?



5. Pogłębienie wiedzy i zainteresowania

Zachęć uczniów do samodzielnego wyszukania dodatkowych informacji i ciekawostek na temat wybranych przez nich zwierząt. Np. w Internecie.

6. Podsumowanie

Podsumuj najważniejsze spostrzeżenia i wnioski, które pojawiły się w trakcie dyskusji po grze.



Podsumowanie zajęć

Na koniec zapytaj uczniów, co im się najbardziej podobało w zajęciach. Czego było za dużo, czego za mało? Co można zrobić inaczej?

Podziękuj za udział w rozgrywce i dyskusjach i pożegnaj się.