

## Scenariusz warsztatu edukacyjnego z projektowania gier planszowych

Klasy 4-8



**Tytuł:** Laboratorium Gier Planszowych

**Zakres:** Tworzenie gier planszowych przez uczniów.



**Czas realizacji:** 2h lekcyjne

### **Cele:**

Ogólnym celem zajęć jest edukacja uczniów poprzez zabawę oraz etap tworzenia gry planszowej. W szczególności intencją zajęć jest zachęcenie uczniów do poszukiwania oraz utrwalania informacji i wiedzy na wybrany temat poprzez proces tworzenia gry planszowej. Zainteresowanie uczniów procesem tworzenia gier planszowych. W zależności od przedmiotu, na którym nauczyciel wykorzystuje dany scenariusz tematyka oparta będzie o dane zagadnienia związane z lekcją i wybrane przez nauczyciela.

Pokazanie uczniom, że każdy może stworzyć własną grę planszową.

Doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Rozwój umiejętności z zakresu poszukiwania i zdobywania niezbędnych informacji.

### **Spodziewane obserwacje i wnioski ucznia:**

Poprzez tworzenie gry planszowej można zdobyć wiele ciekawych informacji oraz utrwalić zdobytą wiedzę w danym temacie. Możemy stworzyć grę, która będzie jednym ze sposobów spędzania czasu wolnego a jednocześnie będzie miała walor edukacyjny.

**Sugerowane materiały:** kredki, mazaki, długopisy, ołówki, kartki ksero, kolorowe kartki, tektura/blok techniczny, karteczki samoprzylepne, kostki do gry, pionki (mogą być zapożyczone z innej gry), przykładowe gry planszowe, nożyczki, klej, materiały z załączników, książki przedmiotowe związane z tematem, Internet.



### **Przebieg warsztatu:**

1. *Ustalenie przez nauczyciela zakresu tematyki projektowanych gier np. w oparciu o aktualnie przerabiany materiał, bardziej lub mniej szczegółowo, w zależności od potrzeb.*

*Nauczyciel podaje i omawia z uczniami zakres jakiego będzie dotyczyła tematyka gry i tego jakie zagadnienia i informacje powinny się w niej znaleźć. Uczniowie mają możliwość wyszukiwania informacji i zagadnień związanych z tematem korzystając z podręczników oraz Internetu.*

2. *Omówienie różnych rodzajów gier planszowych, znanych przez uczniów oraz przytoczonych przez nauczyciela przykładów, na podstawie konkretnych tytułów.*

*Nauczyciel pyta uczniów o to jakie znają przykłady gier planszowych i na czym one polegają oraz prezentuje kilka przykładowych, wybranych przez siebie z dostępnych, różnych gier, np. grę karcianą – Wild Freak Farm, grę z planszą – Dzyń, Dzyń – Podano do stołu! (do pobrania bezpłatnie ze strony: <https://grywzskole.com>) oraz inne przykłady gier, do których ma dostęp.*



3. *Nauczyciel omawia z uczniami elementy podstawowe, które składają się na grę planszową oraz podaje kilka przykładów/rozwinięć do każdego zagadnienia, Nauczyciel podkreśla i zwraca uwagę uczniów na elementy niezbędne do działania gry, na to na czym muszą się skupić i o czym pamiętać podczas projektowania gry planszowej, m.in.:*

**Mechanika gry**

**Czas rozgrywki**

**Ilość i wiek graczy**

**Elementy gry**

**Tematyka gry**

**Instrukcja i zasady rozgrywki**

**Cel gry i zasady zwycięstwa**

**Ewentualne ilustracje i grafiki w grze**

**Prototyp gry**

4. **Podział uczniów na grupy, dostęp do materiałów.**



5. **Praca w grupach i indywidualna**

*Uczniowie w grupach omawiają tematykę gry, ustalają jej mechanikę, elementy gry, zasady i wszystkie szczegóły związane z wymyśloną przez nich grą. Uczniowie wyszukują informacji, ciekawostek i zagadnień, które będą chcieli wykorzystać*

w elementach gry. Przy użyciu dostępnych materiałów tworzą swój prototyp. Pracują w grupie i dzielą się zadaniami przy tworzeniu składowych gry. Po wykonaniu prototypu, wspólnie go testują. Wykonują gotową grę, którą następnie mogą zaprezentować przed pozostałymi grupami.

Nauczyciel na każdym etapie wspiera uczniów, odpowiada na ich wątpliwości i pytania, nakierowując ich na to w jaki sposób i gdzie mogą szukać rozwiązania samodzielnie.



#### **6. Prezentacja wykonanych gier przez uczniów**

Uczniowie prezentują wykonane gry przed innymi grupami. Jeżeli starczy czasu to mogą wspólnie zagrać w gry innych grup. Można poświęcić na to również dodatkową godzinę lekcyjną w miarę możliwości.

#### **7. Podsumowanie**

Omówienie z uczniami procesu powstawania gry, tematyki zawartej w grach, wykorzystania zdobytej wiedzy oraz samodzielnego szukania potrzebnych informacji. Omówienie trudności napotkanych w trakcie tworzenia oraz efektu końcowego.

Ważne jest, żeby podkreślić jak istotny jest sam proces tworzenia gry i wyszukiwania informacji potrzebnych do zamieszczenia w grze oraz to, że na tym etapie uczniowie utrwalają zdobytą wiedzę w danym temacie. Omówienie podziału zadań w pracy grupowej.