

JAK STWORZYĆ GRĘ TERENOWĄ O MIGRACJI PRZY UŻYCIU NOWOCZESNEJ TECHNOLOGII?

AUTORKA: AGNIESZKA PIETNOCZKA

WPROWADZENIE

Według internetowej encyklopedii PWN (Państwowe Wydawnictwo Nauk) wyraz migracje pochodzi z języka łacińskiego – *migratio* i oznacza przesiedlenie. Wiąże się z demograficzną wędrówką czyli z przemieszczeniem terytorialnym mającym za cel względnie trwałą zmianę miejsca zamieszkania¹.

Czy zastanawialiście się kiedyś ile pamiątek i opowieści o przemieszczaniu się ludności istnieje na zamieszkanym przez Was terenie? Może w budynku, który mijacie spiesząc się do szkoły, był Państwowy Urząd Repatriacyjny, zajmujący się w powojennych latach przyjmowaniem przesiedlanej ludności? Może wśród mieszkańców i mieszanek Waszego miasta lub wsi krążą do dzisiejszego dnia opowieści o masowych wyjazdach w świat w poszukiwaniu lepszego życia, a w rodzinnych albumach znajdują się zdjęcia przysłałe z emigracji przez pradziadków? Może na miejskim cmentarzu znajdują się stare pomniki z symbolami innych religii czy wyznań, a w pobliskich lasach gockie kurhany i kamienne kręgi wskazują na zasięg wędrówki wczesnośredniowiecznych ludów?

Założeniem projektu jest pokazanie, że w każdej miejscowości, niezależnie od wielkości i regionu, możecie znaleźć świadectwa dotyczące szeroko pojmowanej migracji ludności.

Dzięki Waszej aktywnej postawie i działaniom na rzecz wspólnego dobra, owe świadectwa migracji mogą się stać częścią lokalnej tożsamości i przetrwać w pamięci następnych pokoleń. Wystarczy tylko trochę chęci i pomysłu na sposób ich poznania oraz rozpowszechnienia wiedzy o nich w lokalnym środowisku. Jak powiązać przeszłość z teraźniejszością, a nawet przyszłością, informacje o przemieszczaniu się ludności w ciągu wieków z historią Waszej miejscowości, zasady gry terenowej ze zdobytą przez Was wiedzą i przyjemnością korzystania z nowoczesnej technologii? Oto wyzwanie, które stawia przed Wami poniższy projekt. Jeśli jesteście gotowi je podjąć zapraszamy do jego realizacji.

KROK 1

ANALIZUJEMY SYTUACJĘ I USZCZEGÓLWIAMY TEMAT PROJEKTU

Może słyszeliście o podchodach i biegu na orientację lub braliście w nich udział? To rodzaj gier, rozgrywanych na określonym terenie, w których uczestnicy i uczestniczki mają za zadanie w jak najkrótszym czasie wykonać określone zadania, posługując się narzędziami wspomagającymi orientację w przestrzeni (kompas, mapa). Zadania, powiązane z wybranym tematem, są wcześniej przemyślane i przygotowane przez organizatorów gry. Szczególną popularnością cieszą się w ostatnich latach tzw. gry miejskie, łącząc elementy rozrywki, turystyki i edukacji. Ich celem jest poznanie topografii danej miejscowości, odkrycia historycznych ciekawostek i integracja mieszkańców i mieszkank, którzy na co dzień żyją w różnych częściach miasta lub wsi.

W poniższym projekcie wcielacie się w twórców i twórczyń takiej gry. Będziecie wymyślać zadania, wykorzystując do tego możliwości, jakie daje dostęp do Internetu, darmowa aplikacja Actionbound oraz inne narzędzia komputerowe. Pamiętajcie o tym, by Waszą grę można było przeprowadzić w każdych warunkach, zastanowicie się również nad wersją gry offline (bez użycia sieci internetowej). Znaście już ogólne założenia projektu, czas na głębszą analizę tematu projektu i powiązania go z Waszą małą ojczyzną.

CO WAS CZEKA?

1

Zastanówcie się najpierw nad tym, jakie zagadnienia związane z migracją są warte zainteresowania i rozpowszechnienia wśród mieszkańców i mieszkank Waszej miejscowości? O jakim okresie czasu z historii Waszej miejscowości chcielibyście się więcej dowiedzieć lub przypomnieć innym? Z jakiej perspektywy zamierzacie napisać fabułę swojej gry? Z punktu widzenia zesańca wracającego z Syberii, przedstawiciela/przedstawicielki mniejszości narodowej, postaci uwikłanych w historyczne wydarzenia, lokalnego bohatera/bohaterki, dorosłego czy dziecka? Jakie wydarzenia chcielibyście przybliżyć uczestnikom i uczestniczkom gry? Co chcecie osiągnąć przez realizację tematu i czego się nauczyć? Jaki byłby cel gry i w jakim stopniu chcielibyście zaangażować w nią innych mieszkańców i mieszkanki? Pamiętajcie, że w jednej grze nie zdołacie zamieścić wszystkiego, co Was interesuje, dlatego warto skupić na wybranym odcinku czasu i temacie.

2

Zapoznajcie się już na tym etapie z aplikacją Actionbound, opisem działania i poradnikami znajdującymi się w Internecie, żebyście wiedzieli, jakie zasoby możecie wykorzystać do stworzenia poszczególnych zadań.

3

Będziecie działać w grupie. Pomyślcie również nad tym, co potraficie jako grupa, w czym jesteście dobrzy, w jaki sposób każdy z Was może przyczynić się do sukcesu Waszych zamierzeń. W tym celu możecie przeprowadzić ćwiczenie:

Wyobraźcie sobie, że jesteście firmą poszukującą pracowników i pracowniczki do wykonania tego projektu. Wypiszcie na kartce, jakich osób szukacie – jakie mają specjalności, ale także cechy osobowości. Określcie rodzaj zadań powierzanych specjalistom/specjalistkom i osobom posiadającym dane cechy. A teraz wspólnie omówcie wyniki poszukiwań w kontekście Waszej grupy i podziału ról.



KROK 2

ZBIERANIE INFORMACJI – DIAGNOZA LOKALNA

Wybraliście już temat, poznaliście aplikację Actionbound, określiliście mocne strony członków i członkiń grupy, czas na poddanie obserwacji lokalnego środowiska i jego zasobów.

CO WAS CZEKA?

Zbierzcie informacje nad zasobami Waszego otoczenia dotyczące dwóch obszarów:

1



Zastanówcie się, skąd będziecie czerpać wiedzę, potrzebną do stworzenia fabuły i zadań – ze szkoły, domu rodzinnego, biblioteki, miejskiego archiwum?



Gdzie będzie rozgrywała się Wasza gra? Zapoznajcie się z topografią miejscowości, wybierzcie się w teren, zanalizujcie mapy, zlokalizujcie miejsca powiązane z wybranym tematem i bohaterami/bohaterkami.

2

W poszukiwaniu inspiracji rozejrzyjcie się wśród istniejących na Waszym terenie organizacji i stowarzyszeń. Może działają w nich specjaliści i specjalistki zajmujący się danym zagadnieniem lub świadkowie i świadkinie wydarzeń. Z kim moglibyście współpracować przy tworzeniu i realizacji Waszej gry? Zróbcie burzę pomysłów, zapiszcie swoje skojarzenia i propozycje na arkuszu papieru, niech każdy z Was dopisze na małych samoprzylepnych karteczkach, w jakim zakresie moglibyście współpracować z podanymi instytucjami, organizacjami, urzędami, osobami prywatnymi itp. Karteczki przyklejcie w odpowiednim miejscu na arkuszu, przeanalizujcie wspólnie wynik pracy.

3

Sprawdźcie, czy w Waszej miejscowości była organizowana gra terenowa. Jeśli tak, warto zbadać, w jaki sposób, przez kogo, ile czasu zajmowało jej przeprowadzenie, jaki rodzaj materiałów do niej użyto i kto wziął w niej udział.

KROK 3

NASZE ROZWIĄZANIE I PLANY

Przyjrzelicie się topografii swojej miejscowości, znacie już miejsca Waszej gry, wiecie również, kogo warto poprosić o pomoc. W takim razie należy zabrać się do planowania i ustalenia harmonogramu.

CO WAS CZEKA?

Przeanalizujcie dotychczasowe ustalenia i informacje. Bardzo dobrą metodą, wspomagającą spojrzenie na dany problem jest metoda 6 kapeluszy. „Założenie” każdego z nich pozwala na podejście do danego zagadnienia z innej strony:

- **BIAŁY** – mówimy o faktach, terminach, liczbach itp., nie oceniamy podjętych działań, wymieniamy to, co zostało zrobione.
- **CZERWONY** – pozwala na wyrażenie emocji, odczuć i wrażeń związanych z omawianym zagadnieniem (np. zdziwienie łatwością dostępu do archiwum itp.).
- **CZARNY** – pozwalamy sobie na negatywne myślenie, bliskie krytycznej analizie i wskazywaniu słabych stron zagadnienia, nie wiążemy tego z negatywnymi emocjami, które wyraziliśmy w kapeluszu czerwonym. Staramy się uzasadnić nasze spostrzeżenia logicznymi informacjami, argumentami,
- **ŻÓŁTY** – szukamy optymistycznych założeń i staramy się uzasadnić, wskazujemy szanse i możliwości oddziaływania na przyszłość.
- **ZIELONY** – jest odpowiedzialny za kreatywność i nowe podejście do tematu, inicjuje chęci zmiany kierunku działań, wskazuje inne możliwości.
- **NIEBIESKI** – organizuje przestrzeń do wymiany poglądów, pilnuje ładu i kolejności wypowiedzianych stwierdzeń, może być „ubierany” przez kogoś z grupy, kto będzie odpowiedzialny za kończenie i podsumowywanie dyskusji, za skupianie się na sednie sprawy, a nie na wątkach pobocznych. Można obdzielić nim jednego z Was na początku ćwiczenia z kapeluszami.

1

Sesja z kapeluszami myślowymi ma na celu zebranie wszystkiego, co do tej pory wymyśliliście, zweryfikowanie zdobytych informacji i skonkretyzowanie, co powinniście dalej zrobić. W razie czego w Internecie znajdziecie mnóstwo artykułów wyjaśniających metodę 6 kapeluszy, warto o niej więcej poczytać.

Podejmując decyzję o uszczegółowieniu tematu, poświęćcie chwilę na refleksję o tym:

2

- ❓ Co jest dla Was możliwe do wykonania,
- ❓ Na jaką skalę zamierzacie przeprowadzić grę,
- ❓ Jakich zasobów materialnych potrzebujecie do stworzenia jej elementów,
- ❓ Jakie materiały graficzne możecie wykorzystać w poszczególnych zadaniach zgodnie z obowiązującym prawem autorskim.

3

Powinniście przedyskutować również adresata Waszych działań – kto ma być uczestnikiem/uczestniczką Waszej gry, by móc dostosować materiały, fabułę itp. do możliwości graczy/graczek.

4

Jeśli doszliście już do tego kroku, zostało Wam już tylko jedno – ustalenie harmonogramu i podzielenie się zadaniami: co i kiedy wykonacie, kto będzie za co odpowiedzialny. Pomyślcie również o:

- Terminie pierwszej próby przejścia gry, by mieć jeszcze czas na naniesienie potrzebnych zmian,
- Metodach monitorowaniu prac i sposobach oraz częstotliwości kontaktów,
- O promocji Waszego projektu

KROK 4

SZUKAMY SOJUSZNIKÓW I SOKUSZNICZEK

Wśród wyrazów powiązanych z wyrazem sojusznik znajdują się takie jak: zwolennik, sympatyk, orędownik, entuzjasta, fan, rzecznik, partner, sprzymierzeniec. W realizacji Waszego projektu warto znaleźć takie osoby. Będą Was wspierać i wspomagać w różnych obszarach: promować działania, wspierać w nawiązywaniu nowych znajomości, poszerzać horyzonty, wskazywać rozwiązania, czy po prostu tworzyć dobrą atmosferę. Myśląc o stworzeniu gry, związanej z lokalną historią, warto, w poszukiwaniu sojuszników i sojuszniczek, wychodzić poza rodzinne, przyjacielskie i szkolne kręgi.

CO WAS CZEKA?

1

W Waszym otoczeniu funkcjonują specjaliści i specjalistki (pracownicy/pracowniczki regionalnego muzeum, miejskiego archiwum, publicznej biblioteki, pasjonaci/pasjonatki, kolekcjonerzy/kolekcjonerki i inni), instytucje wspierające społeczne przedsięwzięcia, organizacje pozarządowe i stowarzyszenia, których cele statutowe mogą być zbieżne z celami Waszego projektu. Zastanówcie się, z kim moglibyście współpracować przy tworzeniu gry i jej organizacji. Może słuchacze i słuchaczki Uniwersytety Trzeciego Wieku chętnie podzieliliby się swoimi historiami, a nawet zaangażowałyby w działania? Może jedna z drużyn harcerskich ma doświadczenie w prowadzeniu gier miejskich i zechce podzielić się nim z Wami. Współpraca z sojusznikami i sojuszniczkami wzbogaca o nowe umiejętności, mogące przydać się później w życiu dorosłego obywatela/obywatelki.

2

Sojusznikiem w wielu działaniach mogą być lokalne media (czasopisma, telewizja, radio, portale informacyjne). Chętnie powiadamiają swoich odbiorców i odbiorczynie o lokalnych akcjach i przedsięwzięciach, zachęcają do udziału, dokumentują przebieg i promują efekty. Przemysłcie strategię kontaktów z mediami i sposoby dotarcia do osób z redakcji.

KROK 5

DZIAŁAMY I PREZENTUJEMY EFEKTY PRACY

Wiecie już konkretnie, czego chcecie, w którą stronę ma zmierzać Wasz projekt. Znaleźliście sojuszników i sojuszniczki, rozdzieliliście zadania, ustaliliście harmonogram. Czas na rozpoczęcie działań.

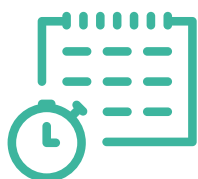
CO WAS CZEKA?

1

Ustalcie termin przeprowadzenia gry. Poinformujcie odbiorców i odbiorczynie Waszego wydarzenia przy pomocy plakatów, osobistego zaproszenia, portalów społecznościowych (można założyć wydarzenie na Facebook`u) i innych kanałów rozpowszechniania informacji. Może warto pomyśleć o nagrodach lub certyfikatach ukończenia gry dla wszystkich uczestników/uczestniczek i sposobie podsumowania wydarzenia.

2

Przeprowadźcie grę zgodnie z ustaleniami, uhonorujcie uczestników/uczestniczeki.



KROK 6

POROZMAWIAMY

Ostatni krok nie oznacza końca projektu. Wszystko, co powstało w jego obrębie będzie żyło własnym życiem, czasem od Was już niezależnym. Możecie natomiast podsumować wszystko, w co się zaangażowaliście, poszukać mocnych i słabych stron, dokonać tzw. ewaluacji działań, robi się to po to, by uświadomić sobie, jak wielkiej rzeczy dokonaliście, jaki wpływ miała ona bezpośrednio na każdego z Was, na Waszą grupę, na najbliższe otoczenie, na adresatów/adresatki Waszych działań i pośrednio na wizerunek Waszej miejscowości wypromowany w mediach.

CO WAS CZEKA?

Monitorowanie projektu i jego efektów dobrze jest robić na różnych etapach jego realizacji. Na zakończenie warto zadać sobie kilka pytań i porozmawiać ze sobą nad odpowiedziami:



- Co się udało w trakcie projektu? Z czego jesteśmy zadowoleni?
- Który moment działań był dla mnie szczególny i dlaczego?
- Czy w przyszłości podjąłbym się realizacji tematów związanych z migracją? Jeśli tak, jakie zagadnienia wydają się być interesujące? W jaki sposób można wykorzystać zdobyte doświadczenie w tworzeniu gry terenowej i używaniu nowoczesnej technologii?

Właściwie stoicie teraz przed pytaniem o dalsze losy Waszej projektowej grupy i zdobytych doświadczeń. Może macie ochotę podzielić się z innymi scenariuszem Waszej autorskiej gry terenowej, przeprowadzić ją ponownie z tą samą grupą, angażując innych uczestników i uczestniczki? A może stworzyć nową na inny temat z innymi kolegami i koleżankami? Jakąkolwiek podejmiecie decyzję, życzymy Wam **powodzenia!**

FUNDACJA
EMIC



WOJEWODA
KUJAWSKO-POMORSKI

MASZ PRAWO
WIEDZIEĆ!

MINISTERSTWO
EDUKACJI
NARODOWEJ



UNIA EUROPEJSKA
FUNDUSZ AZYLU,
MIGRACJI I INTEGRACJI

PROJEKT "MASZ PRAWO WIEDZIEĆ" WSPÓLFINANSOWANY
PROGRAMU KRAJOWEGO FUNDUSZU AZYLU, MIGRACJI I INTEGRACJI

Scenariusz projektu uczniowskiego powstał w ramach projektu pt. "Wielokulturowa Grupa" dofinansowanego z dotacji Ministerstwa Edukacji Narodowej w roku 2018.

Schemat projektu uczniowskiego został oparty na wzorze przygotowanym przez Fundację Centrum Edukacji Obywatelskiej, w ramach programu Młodzi w Akcji: <https://mlodziwakcji.ceo.org.pl>
