



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



SENSE



wielokropki

mentoring

dobrostan

kompetencje

środowisko

Prototyp

Gra w modelu Print&Play

„HEXY”

Materiał powstał w ramach umowy o powierzenie grantu 10/POPO/2024,
realizowanej w projekcie „POPOJUTRZE 3.0 – KSZTAŁCENIE”
(FERS.05.01-IZ.00-0007/23)

Spis zawartości:

Wymagania zgodne z WSiN

*Komentarz autorek

Cel produktu

Instrukcja

Spójność graficzna

Produkt

Wymagania zgodne z WSiN

Gra w formule Print&Play min. 4 karty, format typu double lub Piotruś lub równoważne, b&w, format PDF.

*Komentarz autorek

Autorki zdecydowały się na przygotowanie w materiałach także gry **Print & Play (P&P)** jako rodzaju gry karcianej, którą można samodzielnie wydrukować i przygotować do rozgrywki. Powodem były cechy takiego produktu, wśród których za istotne w perspektywie materiału wykorzystywanego w edukacji są:

1. **Dostępność w formacie cyfrowym** –j gra udostępniana jako pliki PDF (lub analogiczny), które można pobrać i wydrukować.
2. **Niski koszt** – zgodnie z założeniami innowacji, materiały będą udostępnione nieodpłatnie, ale niskokosztowość dotyczy także samodzielnego przygotowania materiałów po ich pobraniu.
3. **Samodzielne wykonanie komponentów** – elementy gry wymagają jedynie wydruku (opcjonalnie z możliwością laminowania w celu przedłużenia trwałości. W pierwotnym założeniu gra nie miała elementów innych niż karty (w skład gry nie wchodziły żetony,

kostki czy pionki), jednocześnie uwzględniając wyniki testów i wynikającą z tego konieczność połączenia dwóch materiałów – gry P&P i zestawu dydaktycznego – aspekt samodzielnego wykonania komponentów zaistnieje.

4. **Elastyczność i możliwość modyfikacji** – główne elementy gry są przygotowywane przez innowatorki, jednocześnie materiał umożliwia rozbudowę zestawu o komponenty potrzebne z perspektywy bezpośredniego użytkownika (tzw. karty “masełka”).

Gra umożliwia konstruowanie własnych zasad i dodawanie elementów.

W początkowej fazie koncepcji karty – hexy – miały mieć możliwość łączenia z kartami dostępnymi w zestawie dydaktycznym, jednak ze względu na wysoki poziom złożoności instrukcji ten pomysł został w tej fazie pominięty w realizacji.

5. **Ekologiczne i oszczędne podejście** – gra spełnia cechy “zielonego materiału” (zrównoważonego rozwoju na rzecz uczenia się i edukacji dorosłych), nie zawiera i nie wymaga komponentów nieekologicznych, redukując odpady i koszty transportu.

Cel produktu

Gra Print & Play została opracowana jako narzędzie wspierające zmiany i rozwój w obszarach mentoringu, kompetencji, dobrostanu i uważności oraz środowiska szkolnego. Gra jest także odpowiedzią na potrzeby nauczycielek i nauczycieli, którzy preferują naukę poprzez działanie. Dodatkowo, poprzez wykorzystanie grywalności, umożliwia realizację trudnych tematów, podejmowanie się istotnych kwestii, poprzez zabawę.

HEXY wspierają rozwój refleksji nad własnymi działaniami, otaczającym środowiskiem oraz relacją między jednostką a kontekstem społecznym. Użytkownicy mają możliwość eksplorowania różnych aspektów współpracy i kompetencji społecznych, z jednoczesnym uwzględnieniem dobrostanu oraz świadomości środowiskowej. Dzięki temu narzędzie może być wykorzystane zarówno w pracy indywidualnej, jak i w grupach, wspierając budowanie relacji i rozwijanie umiejętności niezbędnych we współczesnym świecie.

Zestaw HEXY został zaprojektowany jako materiał niskokosztowy i łatwy do uzyskania – składa się z elementów, które można samodzielnie wydrukować lub dostosować (np. standardowych

kostek do gry). Ta elastyczność pozwala na wykorzystanie narzędzia zarówno zgodnie z przygotowanymi instrukcjami, jak i według własnych potrzeb i pomysłów użytkowników. Taka otwartość sprzyja twórczemu podejściu do edukacji i rozwoju, umożliwiając dostosowanie aktywności do różnych kontekstów i odbiorców.

Uniwersalność materiału, w dalszej perspektywie innowacji, może przynieść zastosowanie nie tylko w gronie nauczycieli, ale także w pracy nauczycielek i nauczycieli z uczennicami i uczniami. Potwierdzeniem słuszności tej koncepcji jest pozytywny odzew osób testujących, które już na etapie pracy z prototypami, wyraziły zainteresowanie posiadaniem takiej gry.

Instrukcja

Instrukcja przygotowania kart zawiera załącznik 1. natomiast – na etapie prototypowania – część instrukcji wykorzystania jest dostępna w aktywnościach zaproponowanych w Scenariuszu rady pedagogicznej.

Spójność graficzna

W toku testowania wykorzystano kilka wariantów wizualne:

- zdjęcia lub piktogramy (dostępne na licencji CC 00);
- autorskie grafiki;
- sześcienny kształt;
- kwadratowy kształt;
- kilka wariantów kolorystycznych.

Pozytywny odbiór autorskich grafik stał się powodem do podjęcia decyzji o ujednoliceniu materiału z wykorzystaniem wyłącznie autorski materiał. **Ta decyzja wiąże się ze zwiększeniem nakładu pracy nad tym materiałem.** W obecnej sytuacji, aby zachować spójność wizualną, niezbędne jest przygotowanie nie tylko ilustracji do kart, ale do pozostałych materiałów (np. kalendarz, animacja).

Ze względu na atrakcyjność formuły kolorowej, autorki zdecydowały się przygotować prototyp także umożliwiający druk w kolorze. Niezależnie od tego, uwzględniając aspekt ekonomiczny, ekologiczny i szerokiej dostępności, gra będzie także dostępna w wariancie b&w.

Produkt

Jedna strona A4 umożliwia wydrukowanie sześciu kart, które należy wyciąć zgodnie z zaznaczonymi liniami. Każda karta jest dwustronna, zatem dla pełnej funkcjonalności użytkownik powinien połączyć dwa wydruki, zgodnie z instrukcją umieszczoną w pliku.

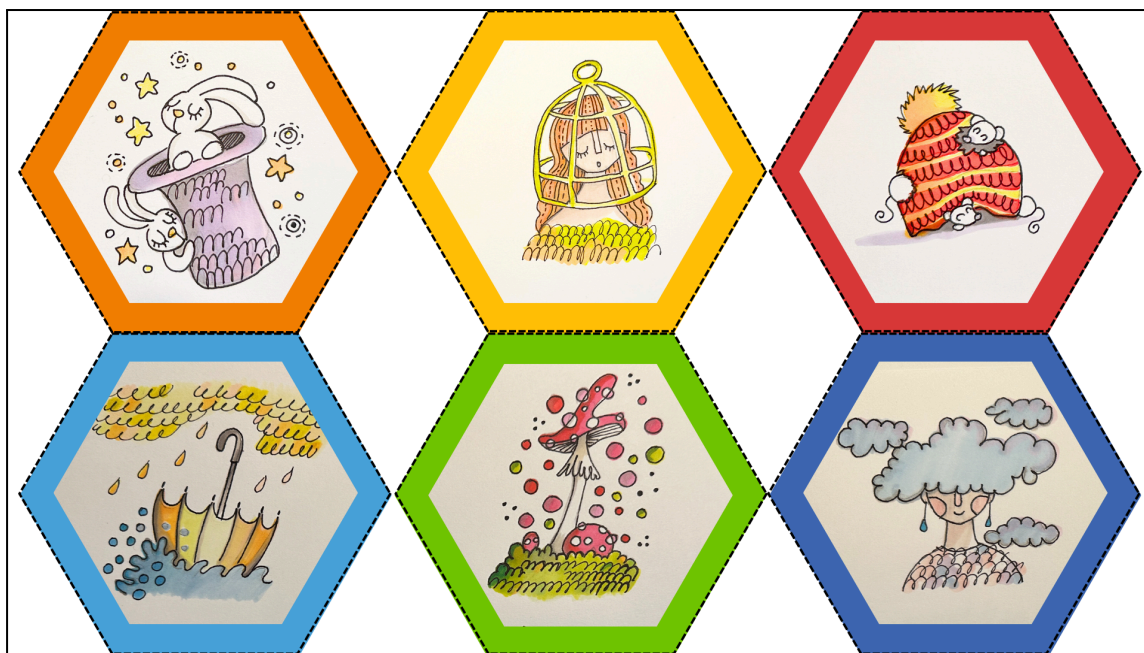
Wariant I

STRONA A

- (1) zdjęcia, m. in.: drzwi, kwiatów, widoku, zwierząt lub piktogramy; przykładowa strona z sześcioma kartami:



- (2) karty zawierające autorskie grafiki, utrzymane w stylistyce prostych ilustracji z możliwością swobodnego interpretowania i kreatywnego omawiania znaczeń:



STRONA B

- (1) pytania otwierające - pytania o różnicowanym poziomie trudności, umożliwiające działanie na rzecz samopoznania lub integracji zespołu nauczycieli.



(2) inspirujące cytaty:



Wariant II.

Wariant łatwiejszy w przygotowaniu, na jednej stronie A4 jest sześć równych części, których przygotowanie wymaga jedynie prostych cięć.

