

## Analiza przygotowanych materiałów pod kątem czynników psychologicznych i dokonanie poprawek

Jednym z głównych celów projektu, poza bardzo istotną warstwą edukacyjną, jest rozwój umiejętności współpracy i związane z nią kompetencje, a także poprawienie umiejętności komunikacyjnych wśród młodzieży.

Przygotowana gra pozwala odnieść uczestnikom psychologiczne korzyści zarówno te, które wynikają z faktu wspólnej rozgrywki jak i charakteru gry. „Nie panikuj” może wpłynąć na poprawę elastyczności poznawczej, rozumowania, logicznego myślenia, uczy zdolności hamowania zachowania w razie potrzeby (gra skutecznie podnosi poziom podekscytowania wśród uczestników rozgrywki, wymaga jednak podejmowania skoordynowanych w zespole graczy, logicznych decyzji). Gra nastawiona jest na stymulowanie rozwoju empatii i otwarcia m.in. przez konieczność słuchania i rozumienia innych graczy z drużyny, ale również ze względu na temat jaki podejmuje i konieczność wcielenia się w określoną rolę. Poziom emocji towarzyszący graczom „Nie panikuj” jest względnie wysoki, co stawia wyzwanie współdziałania z emocjami i ich właściwego ukierunkowania, ale także przez skupienie się „tu i teraz” na samej grze może prowadzić do zmniejszenia codziennego stresu. Określone reguły wspomagają rozumienie i przyswojenie zasad również w codziennym funkcjonowaniu, co może być korzyścią wychowawczą. Gra pomaga w nauczaniu się skutecznego debatowania i prezentacji własnych pomysłów.

Szczegółnej uwagi wymaga uzyskiwanie przez uczestników informacji zwrotnej po zakończonej rozgrywce, by wypracowane umiejętności były jak najbardziej świadome.

W warunkach klasy, pomocnym w tym byłaby kilkietapowa rozmowa z uczniami. Pierwszy etap mógłby obejmować osobistą refleksję dokonywaną przez gracza według prostego schematu (np. pytania na wydrukowanej kartce typu „Jak w skali od 1 do 10 oceniasz poziom swojego stresu w trakcie gry”, „Wskaż w kolejności od najbardziej istotnej osoby, działania którego z graczy miały największy wpływ na sukces/porażkę drużyny?” „Czego zabrakło, by lepiej poradzić sobie z zadaniem?” „Dzięki czemu poradziłaś/poradziłeś sobie z tym zadaniem?”, „Czego dowiedziałeś się o sobie?” „Czego dowiedziałeś się o świecie?”). Istotnym jest estetyka wypełnianej ankiety (grafika, czcionka, emotikony), być może również dodanie elementów humorystycznych, by ten rodzaj ewaluacji nie stawał się dla graczy nieprzyjemną formalnością, ale dalszym ciągiem zabawy. Kolejnym etapem byłaby wspólna konsultacja w drużynie, którą można poprowadzić według pytań np.: „Co pomogło wygrać?/Co wpłynęło na przegraną?” „Co można poprawić?” etc. Kontynuując konwencję zabawy po takich wspólnych konsultacjach (rodzaj „narady sztabu przeciwpowodziowego”), drużyna może przygotować „raport dla mediów” w których przedstawi wnioski na przyszłość. Uatrakcyjnić taką formę może nagranie wygłoszonego raportu, lub przedstawienie go za pomocą makiety telewizora. Inną formą uatrakcyjnającą podsumowanie pracy mogłoby być zaaranżowanie rozmowy z dziennikarzem, który zadaje pytania poszczególnym uczestnikom rozgrywki.

Korzyści płynące z tak zakończonej gry to m.in. budowanie samoświadomości, umiejętność syntezy informacji i zobaczenie siebie jako członka zespołu. Wyzwaniem będzie takie podsumowanie rozgrywki, w którym nie zostanie ona strywializowana (element

humorystyczny będzie pełnił rolę „emocjonalnego bufora”, co jest potrzebne w tego typu grach, młodsza młodzież będzie jednak potrzebowała uważnego zaaranżowania tego rodzaju podsumowania). Takie zakończenie pomoże również podsumować działania, wyciągnąć wnioski istotne pod względem edukacyjnym, zgodnie z założonymi przez autorów projektu celami.