Instrukcja
Obsługi Modelu

Gra edukacyjna „Nie Panikuj!”

UMOWA O POWIERZENIE GRANTU 20/POPO/2024

Autorzy: Adam Żądło, Rafał Olszowski

Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego
Rzeczpospolita Polska
Dofinansowane przez Unię Europejską

Spis treści

Problem, na jaki odpowiada innowacja 3

Opis innowacji 4

Użytkownicy i odbiorcy innowacji 6

Jak pracować z innowacją 7

Opinie użytkowników innowacji 10

Oczekiwane efekty 11

O autorach 13

Problem, na jaki odpowiada innowacja

Innowacja odpowiada na problem niskiej umiejętności współpracy i niskiej odporności na stres wśród młodzieży, szczególnie w sytuacjach kryzysowych. Problemy te prowadzą do niskiej samooceny, trudności w komunikacji oraz obniżenia kompetencji społecznych i interpersonalnych. Problem dotyczy uczniów starszych klas szkół podstawowych (7-8 klasa) oraz młodszych klas szkół średnich (1-2 klasa) oraz wychowanków placówek opiekuńczo wychowawczych w wieku 13-17 lat. Dotyczy również nauczycieli, którzy chcą wspierać uczniów, ale brakuje im odpowiednich narzędzi dydaktycznych.

Młodzież w Polsce zmaga się z wieloma wyzwaniami, m.in. **presją wyników**, **brakiem dostosowania programów nauczania** do ich potrzeb, oraz problemami z dostępem do odpowiedniej **pomocy psychologicznej** i wsparcia w szkole.

Jednym ze szczególnie istotnych problemów jest niski poziom kooperacji wśród uczniów oraz dominacja podejścia indywidualistycznego do rozwiązywania zadań . Często zwraca się uwagę na te kwestie w literaturze pedagogicznej. Na problemy we współpracy w grupie, trudności w dogadaniu się z rówieśnikami oraz stres pojawiający się szczególnie w sytuacjach kryzysowych często zwracają też uwagę nauczyciele i rodzice. Raport z badania dot. stanu psychicznego dzieci i młodzieży „Młode głowy” wskazuje, że prawie połowa uczniów ma skrajnie niską samoocenę, a stres dnia codziennego przerasta ponad 80% badanych. Badanie to wskazało na nieumiejętność radzenia sobie z sytuacjami kłopotliwymi, będącymi częścią stresu dnia codziennego, brak poczucia sprawczości - co obniża kompetencje interpersonalne, społeczne, umożliwiające współpracę i współdziałanie z innym.

Nauczyciele i wychowawcy dostrzegają opisane wyżej problemy młodzieży i chcieliby wyjść im naprzeciw, brak im jednak odpowiednich narzędzi, które mogłyby przyciągnąć uwagę młodzieży.

Jak planujemy rozwiązać ten problem?

Problem zostanie rozwiązany poprzez edukacyjną grę planszową „Nie Panikuj!”, która symuluje sytuacje kryzysowe wymagające współpracy w grupie. Gra angażuje uczniów w realistyczne scenariusze, gdzie wcielą się w członków sztabu kryzysowego mającego ocalić miasto przed powodzią. Narzędzie pomoże w rozwoju umiejętności kooperacji i radzenia sobie ze stresem, jednocześnie oferując nauczycielom gotowe narzędzie dydaktyczne.

Opis innowacji

Gry kooperacyjne to atrakcyjna, przyciągająca uwagę młodzieży metoda, dająca im pozytywny „zastrzyk dopaminowy", a równocześnie pozwalająca na duże skupienie uwagi na przedstawionych zagadnieniach.

Nasza innowacja to **gra edukacyjna „Nie Panikuj!" przygotowana w wersji print and play, oraz dedykowane scenariusze zajęć lekcyjnych wykorzystujących tę grę.** Założeniem innowacji jest edukacja poprzez grę symulującą fabularną sytuację kryzysową, w celu nauki kooperacji i zwiększenia kompetencji zespołowych w sytuacjach, gdy uczniowie mają do czynienia ze stresem. Gra oferuje angażujące doświadczenia, które pozwalają uczniom rozwijać umiejętności zespołowe w kontrolowanych sytuacjach.

Metoda pracy z młodzieżą przyjęta w naszej innowacji bazuje na analizie wskaźników kooperacji zawartych w mechanice rozgrywki – porównanie pomiędzy Rozgrywką nr 1 i Rozgrywką nr 2; ocenie komunikacji w grupie oraz ocenie regulowania współpracy i stresu (pre i post).

Narzędzie oparte jest na **autorskich scenariuszach fabularnych**. Uczestnicy tworzą grupę 4-6 osobową, która stanie przed wyzwaniem związanym z opanowaniem sytuacji kryzysowej: będą wchodzić w skład **sztabu kryzysowego** mającego ocalić miasto przed **powodzią**. W fabule zostaną wykorzystane realne dane dot. opadów i innych warunków naturalnych oraz ich korelacji z powodziami (możliwe jest wykorzystanie narzędzia na lekcji geografii, choć nie jest to obligatoryjne). W celu rozwiązania problemu konieczna będzie ścisła współpraca i wykorzystanie kompetencji wszystkich uczestników gry.

Użytkownicy pracujący w szkołach podstawowych (7-8 klasa), w szkołach średnich (1-2 klasa) oraz w placówkach opiekuńczo-wychowawczy mogą wdrożyć narzędzie korzystając z jednego z przygotowanych przez nas scenariuszy, uwzględniających zakres programowy następujących zajęć lekcyjnych:

- Scenariusz nr 1: Edukacja dla Bezpieczeństwa. W tym scenariuszu szczególny nacisk jest położony na edukacyjne aspekty gry związane z przeciwdziałaniem sytuacjom kryzysowym, w tym powodzi, i roli służb publicznych oraz obywateli w tych działaniach.

- Scenariusz nr 2: Wiedza o Społeczeństwie. W tym scenariuszu szczególny nacisk jest położony

na edukacyjne aspekty gry związane z samoorganizacją społeczeństwa w warunkach kryzysów i klęsk żywiołowych oraz na wzajemną pomoc jako przejaw aktywności obywatelskiej.

- Scenariusz nr 3: lekcje wychowawcze. W tym scenariuszu szczególny nacisk jest położony na współdziałanie w grupie i przezwyciężenie stresu.

Każdy z typów scenariusza jest realizowany w następujących etapach:
Etap 1: Grupa zaznajamia się z problematyką istotną dla wybranego rodzaju scenariusza.
Etap 2: Grupa prowadzi pierwszą rozgrywkę (czas trwania: ok. 20 minut). Rozgrywka prowadzona jest w podgrupach 4-6 osobowych.
Etap 3: Ma miejsce wspólna analiza przeprowadzonych działań na podstawie obserwacji i testów informacji zwrotnej, oraz określenie mocnych i słabych stron uczestników. Grupa uczestniczy w dyskusji o zdobytych doświadczeniach i o tym, jakie role mogą pełnić, aby najlepiej przyczynić się do sukcesu całego zespołu.
Etap 4: Bogatsza o zdobyte doświadczenie grupa uczestniczy w rozgrywce nr 2 (podobnym, ok. 25 minut), w którym wykorzysta zdobytą wiedzę.
Etap 5: Działanie grupy jest analizowane jak w Etapie 3, każdy uczestnik otrzymuje informację zwrotną o swoich sukcesach, o radzeniu sobie ze stresem, i o tym, nad czym powinien/powinna jeszcze pracować.

W skład innowacji wchodzą:

- 3 scenariusze zajęć
- Plansza główna gry
- Karty wydarzeń do gry (ok. 40 sztuk)
- Plansze ról bohaterów gry
- Plansza zasobów
- Rekwizyty dodatkowe (żetony i znaczniki)
- Multimedialny Tutorial
- Materiały dla nauczycieli związane ze zbieraniem informacji zwrotnych od uczestników
- Całość materiałów przygotowana do druku print and play
- Dokument: Instrukcja obsługi innowacji

Użytkownicy i odbiorcy innowacji

UŻYTKOWNICY INNOWACJI

NAUCZYCIELE STARSZYCH KLAS SZKÓŁ PODSTAWOWYCH (7-8 KLASA) I MŁODSZYCH KLAS SZKÓŁ ŚREDNICH (1-2 KLASA) ORAZ WYCHOWAWCY Z PLACÓWEK OPIEKUŃCZO-WYCHOWAWCZYCH

Użytkownikami innowacji będą nauczyciele starszych klas szkół podstawowych i młodszych klas szkół średnich oraz wychowawcy z placówek opiekuńczo-wychowawczych, którzy dostrzegają wśród swoich uczniów problemy z kooperacją i odpornością na stres i chcieliby pomóc uczniów w poradzeniu sobie z tymi problemami.

ODBIORCY INNOWACJI

UCZNIOWIE STARSZYCH KLAS SZKÓŁ PODSTAWOWYCH (7-8 KLASA) I MŁODSZYCH KLAS SZKÓŁ ŚREDNICH (1-2 KLASA) ORAZ WYCHOWANKOWIE PLACÓWEK OPIEKUŃCZO-WYCHOWAWCZYCH

Odbiorcami innowacji będą uczniowie starszych klas szkół podstawowych i młodszych klas szkół średnich oraz wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych (szczególnie typu specjalistyczno – terapeutycznego), szczególnie ci, którzy mają problemy ze współpracą w grupie, objawiające się w sytuacjach stresowych. Odbiorcy należący do tej grupy to młodzież w wieku 13-17 lat.

Jest to szczególnie ważny wiek dla rozwoju młodych ludzi, ponieważ wtedy kształtują się umiejętności kluczowe dla przyszłych kompetencji na rynku pracy. Zgodnie z wieloma badaniami (m.in. R. Włoc, K. Śledziewska, *Kompetencje przyszłości. Jak je kształtować w elastycznym ekosystemie edukacyjnym?* DELab UW 2019) do kompetencji przyszłości zalicza się: (1) kompetencje poznawcze (kreatywność, logiczne rozumowanie i rozwiązywanie złożonych problemów); (2) kompetencje społeczne (szczególnie efektywna współpraca w grupie); (3) kompetencje cyfrowe i techniczne. Kompetencje cyfrowe są często mocną stroną młodzieży lecz problemem jest kooperacja i odporność na stres.

Jak pracować z innowacją

1. Dobór scenariusza i celów lekcji

Należy wybrać jeden z trzech wariantów, zgodnie z potrzebami i podstawą programową:

- EDB – zachowania w kryzysie (powódź), rola służb, zasady reagowania, praca zespołowa. Czas: 2 × 45 min; ustrukturyzowany przebieg z wprowadzeniem, dwiema rozgrywkami i podsumowaniem.
- WOS – samoorganizacja społeczna, aktywność obywatelska, decyzje publiczne i dylematy. Czas: 2 × 45 min; metody: symulacja + dyskusja moderowana; mapa treści do kart (media, fake news, decyzje samorządowe).
- Lekcje wychowawcze – współpraca, asertywność, zarządzanie stresem, role w grupie; praca w zespołach 4–6 os., arkusze ewaluacji i samooceny.

Uwaga: w scenariuszach przewidziano identyczną sekwencję pracy: wprowadzenie (ok. 15 minut) → Rozgrywka 1 (ok. 20 minut) → samoocena i krótka rozmowa (ok. 10 minut) → Rozgrywka 2 (ok. 15 minut) → samoocena i analiza porównawcza (ok. 15 minut) → podsumowanie nauczyciela (ok. 5 minut).

2. Przygotowanie materiałów („print & play")

Pobierz i skompletuj pakiet: plansza, karty, żetony/znaczniki, plansza zasobów, plansze ról, tutorial; wszystko przygotowane do druku.

Druk i obróbka: zalecane formaty A4/A3; najlepiej druk kolorowy; elementy wydrukuj na grubszym papierze/kartonie, potnij i – jeśli to możliwe – zalaminuj (łatwiejsze wielokrotne użycie). „Komiksowa" oprawa graficzna dobrze wychodzi w druku; w razie zagubienia elementów można je po prostu dodrukować.

Wyposażenie klasy: 1 stół na grupę, zegar/stoper, mazaki do zapisków, miejsce do odkładania kart „kryzysów", rzutnik do pokazania grafik i/instrukcji (pomaga wprowadzić temat).

Konfiguracja zespołów: praca w podgrupach 4–6 osób; przy większych klasach należy rozważyć kilka równoległych stolików. W testach praktycznych za optymalne uznawano 5–7 osób w zespole.

3. Przygotowanie psychologiczne i bezpieczeństwo

Kwestia wrażliwości: przed zajęciami sprawdź, czy w klasie nie ma osób z doświadczeniami traumatycznymi związanymi z klęskami żywiołowymi; w razie potrzeby zaproponuj alternatywną ścieżkę udziału.

Poziom napięcia: skaluj ekspozycję na stres do grupy; dla placówek terapeutycznych lub grup wrażliwych stosuj warianty o niższym ładunku emocjonalnym.

Etyka i RODO: jeśli planujesz rejestrować fragmenty pracy (audio/wideo) na potrzeby informacji zwrotnej/analizy, zadbaj o zgodę i bezpieczne przetwarzanie danych; nagrania służą refleksji i konstruktywnemu feedbackowi.

4. Role i włączenie wszystkich uczniów

Podział ról: rozdaj karty ról (np. burmistrz/koordynator, przedstawiciele służb, komunikacja/public relations, logistyka/zasoby). Role mają odzwierciedlenie w mechanicznym podziale decyzji i pomagają „usłyszeć" każdą osobę.

„Mistrz ceremonii": rozważ wyznaczenie w grupie osoby prowadzącej (rotacyjnie), która pilnuje reguł i czasu – odciąża to nauczyciela i wspiera mniej doświadczonych w grach.

Dopasowanie do temperamentu: przydzielaj zadania tak, by osoby bardziej wycofane miały również swoją istotną rolę do wypełnienia.

5. Przebieg zajęć – krok po kroku

A. Wprowadzenie (ok. 15 min)

- Cel i kontekst (EDB/WOS/wychowawcza) – krótko omawiasz zagadnienia, np. rola służb, samoorganizacja, dylematy obywatelskie, praca pod presją. Wspieraj się slajdami/grafikami kart.
- Reguły komunikacji: „mówimy po kolei", „parafrazujemy propozycje", „szukamy zgody"; ustal limit czasu na decyzję.

B. Rozgrywka 1 (ok. 20 min)

Zespoły pracują w oparciu o wspólne zasoby i karty wydarzeń; decyzje dot. budowy wałów, ewakuacji, komunikacji z mieszkańcami, itp. Celem jest ochrona miasta.

C. Samoocena 1 + krótkie omówienie (ok. 10 min)

Rozdaj arkusze samooceny; uczniowie oceniają m.in. zrozumienie zasad, współpracę, presję czasu, poczucie wpływu. Materiał zawiera klucz interpretacji pytań (np. które punkty mówią o relacjach, które o stresie). Krótko przedstaw obserwacje.

D. Rozgrywka 2 (ok. 15 min)

Uczniowie wykorzystują wnioski z pierwszej tury (lepszy podział ról, klarowniejsze kanały komunikacji, zarządzanie czasem). W testach praktycznych druga rozgrywka zwykle przynosiła widoczną poprawę współpracy.

E. Samoocena 2 + analiza porównawcza (ok. 15 min)

Drugi arkusz samooceny; porównaj wyniki „Gra 1" vs „Gra 2" (możesz policzyć średnie na ucznia/na zespół). Następnie dyskusja plenarna o tym, co zadziałało, co poprawić i jak rozłożyć role następnym razem.

F. Podsumowanie (ok. 5 min)

Nauczyciel przekazuje konstruktywną informację zwrotną (mocne strony, obszary do dalszego rozwoju) na bazie arkusza obserwacji i zachowań z gry; wskazuje, jak te umiejętności przenoszą się na życie szkolne i sytuacje codzienne.

6. Informacja zwrotna i ewaluacja

Arkusz obserwacji nauczyciela: notuj dominowanie/wykluczenie, jakość komunikacji, podejmowanie decyzji, regulowanie emocji; to podstawa spersonalizowanego feedbacku.

Feedback dla uczniów: łącz samoocenę, obserwacje i – gdy masz zgodę – fragmenty nagrań; celem jest wzmocnienie sprawczości i samooceny, a nie „ocena gry".

Powtórzenie po czasie: zaplanuj kolejną sesję za kilka tygodni, by sprawdzić utrwalenie kompetencji (możesz użyć skróconej rozgrywki i tych samych arkuszy).

Metryki skuteczności: jeżeli chcesz raportować efekty, skorzystaj z prostego porównania pre/post (samoocena, arkusze kooperacji, obserwacje). W testach terenowych taka metodyka pozwalała uchwycić realne przyrosty w większości grup.

7. Dobre praktyki wdrożeniowe

Elastyczny dobór trudności: rozważ warianty bazowy lub rozszerzony

Wsparcie materiałami: pomocne są: skrót zasad, dodatkowe pytania do moderowania dyskusji.

Inkluzywność: rotuj role, pilnuj zasady „głos każdego", łącz osoby o różnych temperamentach z rolami pasującymi do ich stylu działania.

Sprzęt i logistyka: druk A4/A3, najlepiej kolor; laminacja zwiększa trwałość; przy braku elementów – dodruk z plików.

8. Przechowywanie i ponowne użycie

Po zajęciach posegreguj karty/żetony w kopertach/pojemnikach (np. oddzielnie „wydarzenia”, „role”, „zasoby”). Laminowane zestawy trzymaj płasko; w razie zniszczenia elementu wydrukuj ponownie. Dzięki formie „print & play” koszty odświeżenia są minimalne.

9. Powiązanie z programem nauczania (przykładowe treści)

EDB: zagrożenia naturalne, rola służb, komunikacja w kryzysie, współpraca i odpowiedzialność.

WOS: samorząd i mechanizmy decyzyjne, media i dezinformacja, dobro wspólne i dylematy etyczne

Lekcja wychowawcza: normy i role grupowe, asertywność, radzenie ze stresem; ćwiczenia z informacją zwrotną i samooceną.

Opinie użytkowników innowacji

Przeprowadzone w środowisku szkolnym testowanie gry planszowej ujawniło szereg pozytywnych obserwacji dotyczących potencjału dydaktycznego i wychowawczego naszej innowacji. Wśród wypowiedzi uczestników powtarzały się zarówno entuzjastyczne komentarze dotyczące formy gry, jak i refleksje na temat jej oddziaływania na uczniów.

Najczęściej podkreślano wartość integracyjną i kooperacyjną rozgrywki. Użytkownicy wskazywali, że gra w naturalny sposób wymusza współpracę: „trzeba się dogadać, żeby wygrać”, „nie da się zrobić wszystkiego samemu”. Nauczyciele dostrzegali, że uczniowie szybko wchodzą w role, a wspólne planowanie działań przekłada się na większe zaangażowanie całej grupy.

Wielokrotnie powracał także wątek radzenia sobie ze stresem. Uczniowie zwracali uwagę, że presja czasu i ograniczone zasoby podnosiły napięcie, ale w kontrolowany sposób, który mobilizował zamiast paraliżować. Jak przyznawano, „na początku było nerwowo, ale później zaczęliśmy działać razem i było łatwiej”. Nauczyciele oceniali, że takie doświadczenie pomaga młodzieży uświadomić sobie własne reakcje emocjonalne i lepiej nad nimi panować.

W opiniach mocno wybrzmiała też atrakcyjność formy gry. Uczniowie mówili, że rozgrywka „jest inna niż normalne lekcje”, „nie jest nudna”, a nauczyciele dodawali, że angażująca fabuła i element ryzyka przyciągają uwagę nawet tych uczniów, którzy zwykle pozostają bierni.

Wśród wniosków pojawiało się stwierdzenie, że gra ma funkcję diagnostyczną – pozwala nauczycielom obserwować role przyjmowane przez uczniów: kto dominuje, kto się wycofuje, a kto stara się godzić spory. Jeden z komentarzy wskazywał, że „widać było, kto przejmuje stery, a kto ma problem z podjęciem decyzji". To sprawia, że gra staje się narzędziem nie tylko do ćwiczenia kompetencji, ale także do ich oceny i dalszej pracy wychowawczej.
Część wypowiedzi akcentowała potrzebę powtórzenia rozgrywki – wskazywano, że dopiero druga rozgrywka przynosi zauważalne efekty w zakresie współpracy i obniżenia stresu. Jak zaznaczono: „za pierwszym razem każdy chciał robić po swojemu, a za drugim zaczęliśmy słuchać siebie nawzajem".

Podsumowując, użytkownicy oceniali innowację jako skuteczne, angażujące i potrzebne narzędzie edukacyjne. Uczniowie cenili możliwość uczenia się w atrakcyjnej formie, a nauczyciele – praktyczne wsparcie w rozwijaniu u podopiecznych umiejętności społecznych, empatii i odporności psychicznej. Wnioski płynące z testów wskazują, że gra sprzyja zarówno integracji, jak i refleksji, a jej wprowadzenie do szkół może realnie wzbogacić proces dydaktyczno-wychowawczy.

Oczekiwane efekty

1. Efekty dla uczniów

A. **Rozwój kompetencji społecznych i współpracy**

Uczniowie w wieku 13–16 lat będą mieli okazję trenować pracę zespołową w warunkach symulacji kryzysowej. Gra wymaga wspólnego podejmowania decyzji, podziału zadań, kompromisów i konstruktywnej komunikacji. Badania testowe wykazały, że u 77,7% uczestników nastąpił wzrost kompetencji współpracy i odporności na stres o co najmniej 30%.

B. **Wzrost odporności na stres i samooceny**

Rozgrywka stawia młodzież w sytuacjach wymagających szybkich decyzji przy ograniczonych zasobach. Dzięki temu uczniowie uczą się zarządzania emocjami, akceptacji porażki i utrzymywania motywacji w warunkach napięcia. Powtarzane rundy rozgrywki wzmacniają poczucie sprawczości oraz pokazują, że można poprawić wyniki dzięki refleksji i lepszej współpracy.

C. **Rozwój empatii i odpowiedzialności obywatelskiej**

Fabuła gry kładzie nacisk nie na indywidualny sukces, ale na dobro całej wspólnoty (ochrona miasta przed powodzią). Uczniowie uczą się rozumienia pojęcia dobra wspólnego, empatii oraz roli służb publicznych i obywateli w działaniach kryzysowych.

D. **Świadomość własnych mocnych i słabych stron**

Uczniowie korzystają z kart samooceny i otrzymują informację zwrotną od nauczyciela. Dzięki temu zyskują wiedzę o swoich reakcjach emocjonalnych, sposobach działania i roli w grupie, co sprzyja samoświadomości i rozwojowi osobistemu.

E. **Integracja i redukcja wykluczenia**

Mechanika gry wymusza współzależność – każdy gracz ma przypisaną sobie rolę i wpływa na wynik rozgrywki. Minimalizuje to ryzyko marginalizacji uczniów wycofanych, a wzmacnia integrację i poczucie wspólnoty.

2. Efekty dla nauczycieli

A. **Nowe narzędzie dydaktyczne**

Nauczyciele zyskują gotowy zestaw materiałów: grę planszową w wersji „print and play", scenariusze lekcji (EDB, WOS, lekcje wychowawcze), arkusze obserwacji i samooceny uczniów, a także videotutorial. Dzięki temu innowacja jest łatwa do wdrożenia i powtarzalna.

B. **Wsparcie w diagnozie i pracy wychowawczej**

Gra staje się narzędziem do obserwacji zachowań uczniów: kto dominuje, kto się wycofuje, jak radzą sobie ze stresem i podejmowaniem decyzji. Nauczyciel otrzymuje praktyczne obserwacje do wykorzystania w dalszej pracy wychowawczej i może dopasować metody wspierania poszczególnych uczniów.

C. **Realizacja podstawy programowej w atrakcyjny sposób**

Scenariusze zajęć wpisują się w wymagania podstawy programowej przedmiotów EDB i WOS oraz zajęć wychowawczych. Dzięki temu nauczyciel realizuje obowiązkowe treści w angażującej, aktywizującej formie.

D. **Podniesienie jakości edukacji i motywacji uczniów**

Gra angażuje uczniów w sposób głębszy niż tradycyjne metody. Wprowadza elementy emocji, współodpowiedzialności i ryzyka, które przyciągają uwagę młodzieży i zwiększają jej motywację do uczestnictwa w zajęciach.

E. **Rozwój własnych kompetencji pedagogicznych**

Prowadzenie zajęć z wykorzystaniem gry planszowej uczy nauczycieli stosowania metod aktywizujących, pracy z grupą w warunkach symulacji i udzielania konstruktywnej informacji zwrotnej. Wzmacnia to ich warsztat dydaktyczny i wychowawczy.

3. Efekty długofalowe i systemowe

A. Wzrost kompetencji społecznych i odporności psychicznej uczniów przełoży się na lepsze przygotowanie młodzieży do dorosłego życia i rynku pracy.

B. Innowacja wspiera profilaktykę problemów psychologicznych (niska samoocena, prokrastynacja, wykluczenie).

C. Dajemy szkołom praktyczne narzędzie budowania kultury współpracy i odpowiedzialności obywatelskiej.

D. Innowacja może być skalowana do różnych typów szkół i placówek (w tym terapeutycznych, po dostosowaniu poziomu stresu fabularnego).

O autorach

Adam Żądło

Doktor nauk o sztuce, absolwent Wydziału Grafiki ASP w Krakowie (2017). Projektant gier komputerowych i planszowych, specjalista w dziedzinie animacji, fotografii i filmu. Wykładowca AGH, prowadzący zajęcia z projektowania gier, grafiki 3D i animacji. Współtwórca EduVRLab zajmującego się edukacyjnymi zastosowaniami VR, reżyser i producent aplikacji „Jaskinia VR" (2024). Założyciel studia Dyslectic Games, twórca autorskich gier komputerowych i planszowych. Reżyser i producent nagradzanego filmu dokumentalnego *Solar Voyage* (2019–2020). Laureat wielu międzynarodowych konkursów fotograficznych i filmowych (m.in. Sony World Photography Awards, Nikon Photo Contest, Sitges IFF). Od 2023 członek grupy Trochę Nałogowi Testerzy, zajmującej się projektowaniem i testowaniem gier planszowych.

Rafał Olszowski

Doktor nauk społecznych, pracownik AGH w Krakowie. Specjalizuje się w badaniach nad kolektywną inteligencją, argument mining i analizą danych jakościowych. Kierował kilkoma dużymi projektami NCN, m.in. dotyczącymi inteligencji zbiorowej w Internecie (2018–2023) oraz algorytmicznej ekstrakcji argumentów (od 2024). W latach 2020–2024 był afiliowany w Massachusetts Institute of Technology (Center for Collective Intelligence). Autor kilkunastu publikacji, w tym dwóch książek: *Collective Intelligence in Open Policymaking* (2024) i *Edmund Burke. Trwałość i Zmiana* (2021). Od 2009 prezes Fundacji Instytut Aurea Libertas,

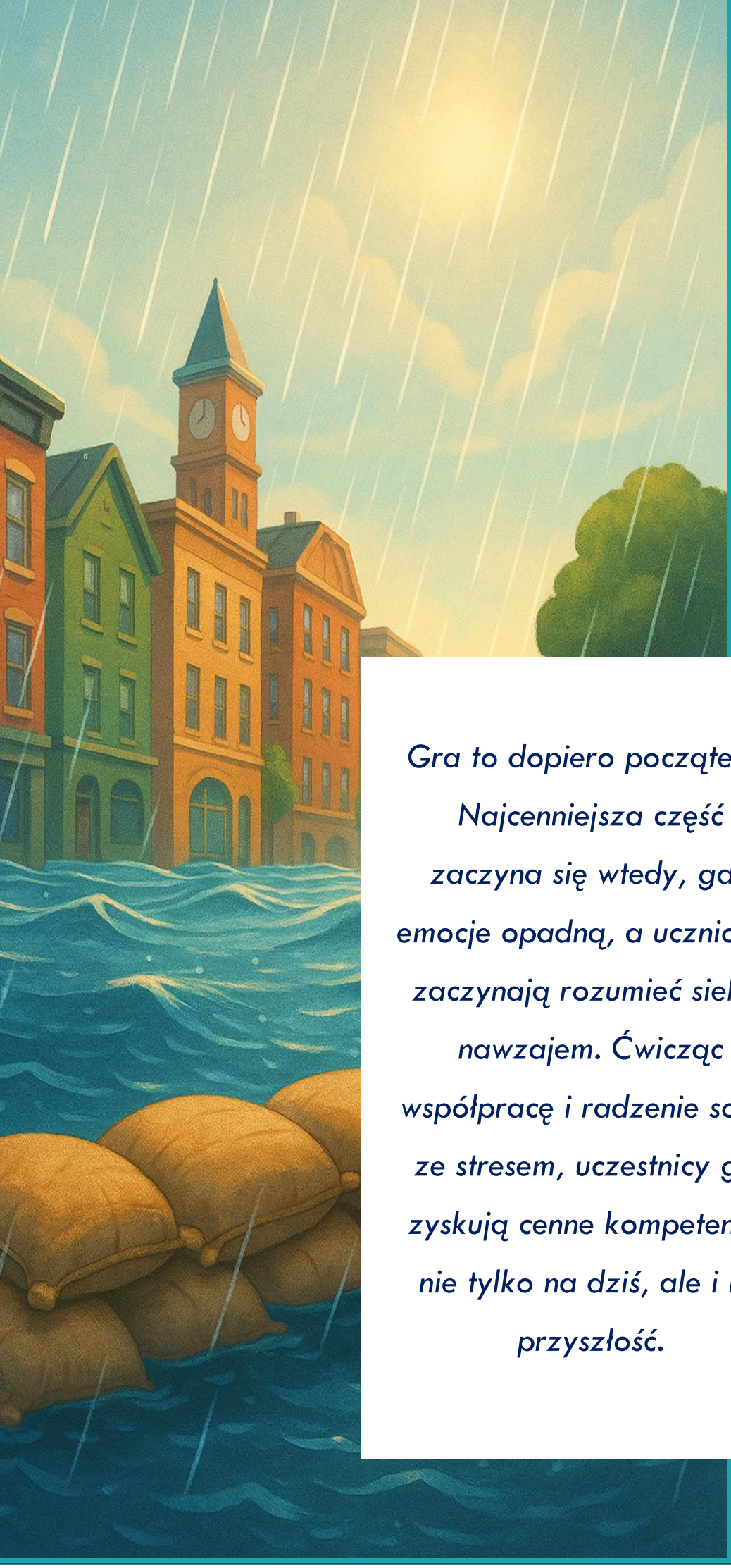
koordynator i wykonawca projektów edukacyjnych i społecznych. Łączy doświadczenie badawcze z praktyką wdrażania innowacji edukacyjnych i społecznych.

To, co dla ucznia może być tylko grą, dla nauczyciela jest szansą na zauważenie tego, co zwykle umyka. Emocje, decyzje, relacje – dzięki rozgrywce możemy spojrzeć głębiej.

Dla uczestników rozgrywki to zabawa.

Dla jej moderatora - cenny wgląd.

Niniejszy materiał opublikowany jest na licencji CC BY 4.0 (Creative Commons – Uznanie autorstwa – 4.0 Międzynarodowe).
Szczegóły licencji znajdziesz TUTAJ: https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl
Co do zasady masz prawo do korzystania, używania i remiksowania niniejszego materiału w celach komercyjnych i niekomercyjnych, przy jednoczesnej konieczności podania autorów materiału.
Prosimy również, abyś podał/a informację, że materiał powstał w ramach projektu „POPOJUTRZE 3.0 – KSZTAŁCENIE”, www.popojutrze.pl.



Gra to dopiero początek. Najcenniejsza część zaczyna się wtedy, gdy emocje opadną, a uczniowie zaczynają rozumieć siebie nawzajem. Ćwicząc współpracę i radzenie sobie ze stresem, uczestnicy gry zyskują cenne kompetencje nie tylko na dziś, ale i na przyszłość.