

IO3 – RAPORT (W TYM GRA)

Tło projektu i tworzenia gry:

- Projekt podejmuje ważne zagadnienie rozwoju kapitału ludzkiego w grupie NEET, przy zastosowaniu gier pozwalających na aktywne angażowanie społeczno-zawodowe tej grupy (w tym w obszarze ekonomii i przedsiębiorczości). Szczególną uwagę zwrócono na grupę 15-17-latków, ważną z uwagi na wykluczenie szczególnie z edukacji, które znacząco ogranicza możliwości dalszego rozwoju.
- W projekcie wskazano potrzebę wprowadzania gier do edukacji w taki sposób, by te, uzupełniając kształcenie instytucjonalne, wzmacniały jednocześnie kompetencje kluczowe podopiecznych. Gry w swej istocie mogą promować również ideę uczenia się przez całe życie, a przy tym wydają się być szczególnie efektywne przy pracy z młodzieżą NEET ze względu na szybkie rezultaty działań.
- Założono w projekcie prace nad grą, która będzie nowym narzędziem edukacji pozaformalnej, przeznaczonym do wykorzystania w pracy edukatorów, pracowników młodzieżowych, facylitatorów przy pracy z młodzieżą NEET w wieku 15-17, wykluczoną społecznie, z mniejszymi szansami, defaworyzowaną.
- Partnerstwo projektowe podjęte w projekcie pozwoliło na podjęcie tematyki edukacji w zakresie przedsiębiorczości (w tym tworzenia gry) w sposób wieloaspektowy, w czym szczególne znaczenie miał udział specjalistów, praktyków i młodzieży różnych krajów.

1

Gry pozwalają na adresowanie szeregu obszarów tematycznych / problemów (wyzwań):

- Zapewniają one podejście oparte na uczeniu się poprzez działanie, z uwzględnieniem dostosowanych warunków do działania i refleksji dla NEETów (odpowiedniego środowiska dla zaangażowania, zabawy, które jest przy tym elastyczne i interaktywne). W tym względzie mogą zachęcać osoby z negatywnymi doświadczeniami i emocjami do uczenia się (Stewart et al, 2013).
- Dostarczają zrozumienia na poziomie intuicyjnym, opierając się na inspiracjach dla poszerzania wiedzy i umiejętności (Ruben, 1999). Wykorzystanie gier jako narzędzia edukacyjnego, zgodnie z założeniami projektu, pozwala na:
 - wsparcie kompetencji społecznych i kluczowych, umiejętności powiązania swoich działań z ich następstwami, umiejętności radzenia sobie z problemami i szybkiego reagowania, poczucia sprawczości i autonomii, kreatywności, umiejętności językowych (metoda Content and Language Integrated Learning),

- uwzględnienie (w sposób bezpośredni lub pośredni) elementów specyfiki przedsiębiorczości: obrót pieniądza, realia rynkowe w kontekście własnej działalności gospodarczej, specyfiki zawodów, relacja pracodawca pracownik, wartość pieniądza i pojęcia około ekonomiczne, kreowanie postaw przedsiębiorczych.
- Warto postrzegać gry jako jedną z szerokiego zakresu form wsparcia, jednakże nie mogą być traktowane jako wyłączny lub samodzielny składnik postępowania, lecz wymagają stosowania jako element procesu, zmierzającego szczególnie do kształtowania postaw, w którym znaczenie ma również wiele innych aspektów jak sytuacja życiowa, środowisko funkcjonowania, dotychczasowe doświadczenia, motywacja, osobowość itp.

Gry mają znaczenie we wzmacnianiu kompetencji uczestników:

- Gry stanowią element kultury młodzieży, stąd można stosować je we zwiększaniu zaangażowanie NEET w szkolenia i edukację, w tym w rozwój wiedzy, umiejętności i postaw (NESTA, 2013). Wzrasta zainteresowanie i akceptacja dla stosowania gier, przy czym pojawia się coraz większa potrzeba tworzenia narzędzi i metodyki stosowania.
- Gry nie zapewniają wyłącznie rozrywki, ani sposobu zapełnienia wolnego czasu. Zastosowanie ich w nieformalnej, ale też formalnej edukacji może być pomocą w osiągnięciu pozytywnych rezultatów, zwłaszcza w rozwoju emocjonalnym i intelektualnym.
- Szczególne znaczenie ma zachęcanie NEETów do zwiększania samoświadomości, angażowania w nowe działania, co może prowadzić do wzmocnienia uczenia się, budowania pozytywnych wzorców prospołecznych, a także zwiększania postaw przedsiębiorczych. Pozwoli to na skłonienie do poszukiwania możliwości spełnienia własnych aspiracji.

Założenia procesu tworzenia gry:

- Przyjęto w projekcie, aby gra była dedykowana dla konkretnej grupy i przez nią też współtworzona, by otrzymać produkt adekwatny do potrzeb i rozumiały. Podjęto współtworzenie gry z szeroką grupę interesariuszy – edukatorów, pracowników młodzieżowych, facylitatorów przy pracy z młodzieżą NEET w wieku 15-17, w tym spośród partnerów, rodziców, seniorów, kluczowych instytucji odpowiedzialnych za edukację, przedsiębiorców.
- Wypracowywanie koncepcji, testowanie modeli i prototypów następowało w szczególności podczas mobilności międzynarodowych w projekcie 11-14.02, 4-7.04,

8-11.05, na Uniwersytecie Ekonomicznym w Poznaniu 8.05, 12.05, 10.06 oraz w ZSE w Lesznie 14.06.

- W tworzeniu gry zastosowano metodykę Design Thinking na potrzeby identyfikacji potrzeb edukatorów w zakresie wsparcia NEETów, a następnie – wskazania pożądanych cech gry.

Uwarunkowania funkcjonowania NEETów, ich cechy – jak stwierdzono w trakcie współtworzenia i testowania koncepcji gry – determinują potrzebę dostosowanego podejścia do gry wspierającej postawy społeczne i przedsiębiorcze, w szczególności:

- Znaczenie mają dotychczasowe praktyki, doświadczenia w grupie docelowej i wśród edukatorów, przy czym – z racji często niewielkich doświadczeń z rozbudowanymi grami planszowymi, potrzeba:
 - ograniczenia zaawansowanych, skomplikowanych gier (w szczególności liczy się uwzględnienie zabawy we wprowadzaniu do nowych zagadnień),
 - stosowania gry w szybki sposób, bez konieczności czasochłonnego, złożonego postępowania.
- W konsekwencji, rozważyć warto zróżnicowane gry, w tym mini gry (oparte na prostej strukturze, stosowane dla zwiększenia motywacji, wprowadzenia w tematykę), obok złożonych gier (pogłębionych, wymagających czasu na korzystanie, również o charakterze symulacyjnym) (Prensky, 2005). Przydatne mogą być również narzędzia i mechanizmy już dostępne np. karty od pokera lub układy kart (para, dwie pary itp.).
- Szczególne znaczenie ma wyważona gra, której zasady znajdowałyby odzwierciedlenie (analogię) do rzeczywistości, przy uwzględnieniu sytuacji gdy:
 - symulacja wiernie odzwierciedlająca realia (szczegółowe aspekty prowadzenia działalności) może prowadzić do skomplikowania zasad gry, co utrudni zrozumienie i akceptację gry,
 - przy nadmiernym upraszczaniu zasady rozgrywki mogą okazywać się nazbyt niezgodne z rzeczywistością (realizmem) (stanowiąc wręcz ich zaprzeczenie, „karykaturę”),
- Gra może stanowić uzupełnienie procesu, stąd wymaga wprowadzenia, wyjaśnienia, rozwinięcia (uzupełnienia) zgodnie z założeniami edukacyjnymi. Sama gra nie jest samodzielna w tym znaczeniu – nie zastępuje osoby prowadzącej działania, lecz przy wsparciu edukatora może skłaniać do zwrócenia uwagi na wybrane zagadnienia. Mając na względzie powyższe, skuteczna praca z grupą docelową wymaga zapewnienia w miarę sposobności gry:



- o ustrukturyzowanej, a jednocześnie z prostymi regułami, łatwej do zrozumienia, odnoszącej się do kwestii praktycznych (a nie abstrakcyjnych, nierzeczywistych),
- o wykorzystującej obrazkowe i metaforyczne podejście do zagadnień związanych z przedsiębiorczością, zagadnień ekonomicznych, w tym obejmujące funkcjonowanie rynku,
- o nieagresywnej, przyjaznej i przyjemnej, w tym dopuszczającej komunikowanie się graczy,
- o pozwalającej na odniesienia osobiste (personalne), przyczyniającej się do rozwoju osobistego, w tym budującej pewność siebie, zdolności kierowania swoimi działaniami.

Wybór dostępnych na rynku gier może wskazywać inspirację dla wypracowania gry, w szczególności warto wyróżnić takie najważniejsze gry o względnie (na tle wielu innych) nieskomplikowanych, o przejrzystych i realistycznych zasadach, a ponadto niskokosztowe. Warto w tym momencie wyróżnić takie jak:

- WWEST Women in Science and Engineering (<http://phylogame.org/decks/wwest-women-in-science-and-engineering-deck>), opartej na zbieraniu kart kobiet w nauce i technice na podstawie kart charakteryzujących poszczególne osoby,
- Jaipur (<https://boardgamegeek.com/boardgame/54043/jaipur>), gdzie gracz kompletuje karty na rynku surowców i otrzymuje pieniądze za ich sprzedaż,
- Ticket to ride (<https://boardgamegeek.com/boardgame/9209/ticket-ride>), polegającej na pozyskiwaniu tras kolejowych poprzez wypełnianie ich własnymi (o odpowiednim kolorze) taborem,
- inne gry, w szczególności wskazane w raporcie IO2 powstałym w projekcie.

Instrukcje wypracowane w procesie współtworzenia i testowania w projekcie:

POGROMCY RYNKU – WERSJA 1

(uproszczona gra, oparta na tradycyjnych kartach)

O co chodzi w grze?

Gracze kompletują zamówienia (w oparciu o karty zasobów) zgodnie z zapotrzebowaniem klientów (widocznym na kartach zamówień na stole = rynku). Trzeba działać szybko, gdyż na rynek trafi jedynie 12 zamówień.

Kto wygra?

Zwycięży ten gracz, który zrealizuje najwięcej zamówień (a przy równej ich liczbie - o największej wartości).

Jak przygotować rozgrywkę?

- Korzystając z 2 talii tradycyjnych kart (2-10, J, Q, K, As, Joker) potrzeba wziąć na potrzeby rozgrywki: 2 zestawy kart 2-10, As (będą one kartami zasobów. Uwaga: Karta As oznacza 1) oraz 1 zestaw kart J, Q, K (będą one kartami zamówień, przy czym Karta J jest warta 11, Q - 12, K - 13. Uwaga: Można dołożyć z drugiej talii kilka kart zamówień dla przedłużenia rozgrywki).
- Karty zasobów należy potasować i odwrócić tyłem do góry (zakryć przód), podobnie trzeba zrobić z kartami zamówień.
- Na stół trzeba położyć 3 karty zamówień (w przypadku 3-4 graczy), a każdy gracz bierze 6 kart zasobów do ręki (karty zasobów są ukryte podczas rozgrywki przed innymi graczami).
- Zaczyna rozgrywkę gracz, który ma najsilniejszą kartę zasobu (10 pik, potem 10 kier, 10 karo, 10 trefl itp.), następny jest gracz zgodnie ze wskazówkami zegara.

Jakie są zasady rozgrywki?

- Gracz, którego jest tura, może zrealizować dowolne zamówienie na stole. Aby to zrobić, wyklada (spośród 6 kart zasobów w ręce) – jeśli posiada – karty danego rodzaju i wartości (zgodnie z kartą zamówienia), np.: dla zamówienia Q kier potrzeba wyłożyć karty zasobów kier warte łącznie 12 (np. 3 kier + 4 kier + 5 kier lub 2 kier + 10 kier), zamówienie J pik wymaga kart zasobów pik wartych łącznie 11.
- Jeśli gracz na początku swojej tury nie ma odpowiednich kart dla realizacji zamówienia, może 1-razowo w swojej turze wymienić dowolną liczbę posiadanych kart zasobów jednego rodzaju np. pik (wykładając dowolną ich liczbę na stos kart odrzuconych np. 1 lub 2 lub 3...) na tyle samo nowych kart (ze stosu kart zasobów). Gdy po wymianie kart nadal nie ma w ręce odpowiednich kart, wtedy ruch ma kolejny gracz.
- Po zrealizowaniu zamówienia wyłożone karty zasobów idą na stos kart odrzuconych, a na stół gracz dokłada nowe zamówienie (ze stosu kart zamówień) i dobiera do ręki nowe karty zasobów (ze stosu kart zasobów), aby w ręce było 6 kart. Wtedy gracz kończy swoją turę (gdy dostał zgodne karty, to z realizacją czeka na następną kolejkę!), a ruch ma kolejny gracz.

Informacje dodatkowe:

- Jeśli zabraknie kart zasobów, wtedy można potasować karty odrzucone i umieścić w miejscu brakujących kart zasobów.

POGROMCY RYNKU – WERSJA 2

(gra oparta na dedykowanych kartach zasobów i zamówień, opracowanych na potrzeby projektu)

O co chodzi w grze?

Gracze kompletują zamówienia (w oparciu o karty zasobów) zgodnie z zapotrzebowaniem klientów (widocznym na kartach zamówień na stole = rynku). Trzeba działać szybko, gdyż na rynek trafi jedynie 19 zamówień.

Kto wygra?

Zwycięży ten gracz, który zrealizuje zamówienia o największej wartości.

Jak przygotować rozgrywkę?

- Karty zasobów należy potasować i odwrócić tyłem do góry (zakryć przód), podobnie trzeba zrobić z kartami zamówień.
- Na stół trzeba położyć 3 karty zamówień (w przypadku 3-4 graczy), a każdy gracz bierze 5 kart zasobów do ręki (karty zasobów są ukryte podczas rozgrywki przed innymi graczami).
- Zaczyna rozgrywkę gracz, który ma najwięcej kart pracowników (przy równej ich liczbie – maszyn, w dalszej kolejności – materiałów), następny jest gracz zgodnie ze wskazówkami zegara.

Jakie są zasady rozgrywki?

- Gracz, którego jest tura, może zrealizować dowolne zamówienie na stole. Aby to zrobić, wyklada (spośród 5 kart zasobów w ręce) – jeśli posiada – karty danego rodzaju w odpowiedniej liczbie (zgodnie z kartą zamówienia), np.: dla zamówienia wymagającego 3 pracowników i 2 maszyny potrzeba wyłożyć 3 karty pracowników i 2 karty maszyn.
- Jeśli gracz na początku swojej tury nie ma odpowiednich kart dla realizacji zamówienia, może 1-raz wymienić dowolną liczbę posiadanych kart zasobów jednego rodzaju np. maszyn (wykładając dowolną ich liczbę na stos kart odrzuconych np. 1 lub 2 lub 3...) na tyle samo nowych kart (ze stosu kart zasobów). Gdy po wymianie kart nadal nie ma w ręce odpowiednich kart, wtedy ruch ma kolejny gracz.
- Po zrealizowaniu zamówienia wyłożone karty zasobów idą na stos kart odrzuconych, a na stół gracz dokłada nowe zamówienie (ze stosu kart zamówień) i dobiera do ręki nowe karty zasobów (ze stosu kart zasobów), aby w ręce było 5 kart. Wtedy gracz kończy swoją turę (gdy dostał zgodne karty, to z realizacją czeka na następną kolejkę!), a ruch ma kolejny gracz.

Informacje dodatkowe:

- Jeśli zabraknie kart zasobów, wtedy można potasować karty odrzucone i umieścić w miejscu brakujących kart zasobów.

Uzupełnienie – założenia dla gry i ich spełnienie:

- obrót pieniądza – gracz inwestuje w zasoby i podejmuje produkcję – „kupi” zasoby, aby w ten sposób zrealizować zamówienia (o różnej wartości pieniężnej),
- realia rynkowe w kontekście własnej DG – gra pokazuje, że rynek opiera się na zamówieniach, których realizacja wymaga zasobów,
- specyfika zawodów – unikatowe karty zasobów ludzkich wskazują na znaczenie zawodów w realizacji zamówień np. karta „Wykwalifikowanego pracownika” może zastępować 1 lub 2 karty pracowników szeregowych,
- relacje pracodawca pracownik – w grze pracownicy są zasobem w przedsiębiorstwie i są angażowani przez pracodawców dla realizacji zamówień,
- wartość pieniądza i pojęcia około ekonomiczne – gra opiera się na wartości zamówień, do których potrzebne są zasoby. Pojęcia uwzględniane to m.in. sprzedaż, czynniki produkcji, wymiana handlowa, zysk i inne,
- kreowanie postaw przedsiębiorczych – gra podkreśla konieczność realizacji zamówień dla klientów, co wymaga pozyskiwania potrzebnych zasobów itp.

Bibliografia:

- NESTA (2013), Five proposals for improving the use of games for learning in the UK, <http://www.nesta.org.uk/blog/five-proposals-improving-use-games-learning-uk>
- Prensky, M. (2005), In digital games for education, complexity matters, „Educational Technology”, 45(4).
- Ruben, B. (1999), Simulations, games and experience-based learning: The quest for a new paradigm for teaching and learning, „Simulation and gaming”, 30(4).
- Stewart, J., Bleumers, L., Van Looy, J., Marlin, I., All, A., Schurmans, D., Wilaert, K., De Grove, F., Jacobs, A. and Misuraca, G. (2013), The Potential of Digital Games for Empowerment and Social Inclusion of Groups at Risk of Social and Economic Exclusion: Evidence and Opportunity for Policy, Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Przykładowe obrazy, uwzględniające prawa autorskie, do ewentualnego użycia podczas obróbki graficznej kart:

- <https://www.flickr.com/photos/30478819@N08/24582091828>
- <https://pixabay.com/pl/fabryka-roślin-maszyny-produkcja-40621/>



<https://pixabay.com/pl/przemysł-przemysłowa-4-0-2692640/>

- <https://pxhere.com/id/photo/334943>
<https://pxhere.com/id/photo/698444>
- <https://svgsilh.com/4caf50/image/559970.html>
<https://pxhere.com/id/photo/955092>