

LublinLab - edukacja - edu akcja - grywalizacja

W ramach grupy edukacyjnej LublinLabu pracowaliśmy nad scenariuszem zajęć opartym o konstruowaną przez nas grę. Pierwszy i drugi dzień pracy upłynęły na szybkim i twórczym działaniu.



Pierwszego dnia [LublinLabu](#), w czwartek, w trakcie spotkania wszystkich uczestników i zaprezentowania nam [Ośrodka Brama Grodzka - Teatr NN](#) (który miałem okazję zwiedzić w ubiegłym roku), Łukasz Kowalski zachęcił nas do twórczej pracy, prezentując krótki wykład Jennifer Pahlka na temat wykorzystywania prostych, tanich i szybko tworzonych aplikacji do aktywizowania obywateli i usprawniania prac rządu (nie opiszę całego inspirującego spotkania, chociaż przydałby się spory wpis na temat instytucji organizującej LublinLab):

Proste pomysły pozwalające angażować ludzi, mogą przyczynić się do zmieniania świata. Bazując na zaangażowaniu, odwoływaniu do lokalnych problemów i włączając do tego element gry, możemy nie tylko wzmocnić nasze wysiłki i chętniej zabrać się do pracy, ale przede wszystkim nawet nie odczuć, że robimy coś ważnego. Ciesząc wspólnym działaniem i rozgrywką. O możliwości włączenia graczy, na co dzień zanurzonych w poszerzonej części świata lub funkcjonujących w równoległej (staram się unikać podziału na "real" i "wirtual") rzeczywistości, którą Edward Castronova nazwałby sztucznym światem, z zaangażowaniem mówi również Jane McGonigal. Jej zdaniem w możliwości zaangażowania graczy wideo w modyfikowanie rzeczywistości tkwi ogromny potencjał, który należy wykorzystać.

Co prawda nie zamierzaliśmy zbudować gry, która porwie tysiące ludzi, poświęcających rocznie setki godzin na zabawę z grami wideo. Sięgnęliśmy do materiałów wytworzonych przez uczniów w trakcie [MiniLabu](#), kiedy młodzi ludzie artykułowali problemy napotymane w otaczającej ich rzeczywistości. Postanowiliśmy przygotować scenariusz zajęć edukacyjnych. Chcieliśmy poświęcić projekt scenariusza zajęciom odwołującym się do diagnozowania i rozwiązywania lokalnych problemów zauważanych przez młodzież. Po krótkim czasie burzliwej dyskusji wpadliśmy na pomysł przygotowania zajęć wykorzystujących grę edukacyjną. Na bazie problemów podanych przez młodzież z Lublina przygotowaliśmy listę problemów i potencjalnych rozwiązań. Następnie spróbowaliśmy przerzucić je na karty, za pomocą których będzie można grać.

W najbliższych dniach postaram się zaprezentować i omówić przygotowane przez nas materiały, które zaprezentowaliśmy dzisiaj na zakończenie LublinLabu. Najchętniej już zabrałbym się za przetestowanie naszego edukacyjnego produktu.

Fot. Piotr Sztajdel



Ten tekst, autorstwa Grzegorza D. Stunża jest dostępny na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Polska](#).