

**Scenariusze
alternatywnych zastosowań
„Gry w zmianę”**



pozarządownik

szkolny 3.0

Uwagi

Karty efektu



Karty działania

Whiteboard – wirtualna tablica, na której możliwe jest zapisywanie odpowiedzi oraz zamieszczanie materiałów wirtualnych, np. Jamboard, AWW App

Podstawa programowa – Wiedza o społeczeństwie dla liceum i technikum

Poznajemy organizacje pozarządowe

Czas realizacji: 45 min.

Uczestnicy: pracujący indywidualnie lub w zespołach

Niezbędne materiały: „Gra w zmianę”, kartki i długopisy (lub dostęp do whiteboard’ów np. w aplikacji Jamboard), dostęp do internetu, dostęp do telefonów komórkowych i/lub komputerów, [raport Kondycja organizacji pozarządowych](#).

Podstawa programowa: m.in. II.1 Społeczeństwo obywatelskie, VI.4 Społeczeństwo obywatelskie i kultura polityczna

Polecenie

Podziel uczniów na równe zespoły (mogą być czteroosobowe). Przedstaw uczniom kilka wybranych kart działania (możesz wyświetlić je w formie prezentacji multimedialnej). Opowiedz o wybranych organizacjach pozarządowych oraz podejmowanych przez nie działaniach. Wykorzystaj informacje zamieszczone na stronach internetowych stowarzyszeń i fundacji. Wskaż, że w „Grze w zmianę” przedstawionych zostało kilkadziesiąt organizacji pozarządowych działających w Warszawie, przy czym ich liczba w skali ogólnopolskiej jest znacząco większa (w Polsce działa ponad 100 tysięcy organizacji społecznych). Wyświetl na tablicy [stronę internetową](#) ze spisem organizacji pozarządowych. Wskaż uczniom różne możliwości wyszukiwania organizacji na przedstawionej stronie (np. w wyszukiwarce w górnej części strony).

Udostępnij każdej z grup wirtualną tablicę, na której będą pracować w dalszej części zadania. Poproś uczniów, aby wspólnie wyszukali co najmniej 4 organizacje pozarządowe, w których są wolontariuszami lub których działalność jest dla nich ciekawa. Powiedz uczniom, aby na wirtualnej tablicy zamieścili informacje o wybranych przez siebie organizacjach pozarządowych w takiej samej formie jak zostało to przedstawione na kartach działania (tj. nazwa organizacji, cel organizacji, główne działanie). Dodatkowo uczniowie na tworzonych przez siebie kartach mogą dopisać adresy stron internetowych organizacji. Po zakończeniu pracy zespołowej zaproś uczniów do zaprezentowania wybranych przez siebie organizacji. Karty stworzone przez młodzież możesz wydrukować i wykorzystać w trakcie kolejnych rozgrywek „Gry w zmianę”.

Wolontariusz w organizacji pozarządowej

Czas realizacji: 35 min.

Uczestnicy: pracujący indywidualnie i w zespołach

Niezbędne materiały: „Gra w zmianę”, kartki i długopisy (lub dostęp do whiteboard’ów np. w aplikacji Jamboard), dostęp do aplikacji, w której możliwe jest stworzenie slajdów typu „chmura słów”, dostęp do internetu, dostęp do telefonów komórkowych i/lub komputerów

Podstawa programowa: m.in. II.1 Społeczeństwo obywatelskie, III.2 Rozumienie siebie oraz rozpoznawanie i rozwiązywanie problemów

Polecenie

Przygotuj w wybranej przez siebie aplikacji slajd typu „chmura słów”, zapisując jego tytuł „Wolontariusz w organizacji pozarządowej”. Udostępnij link lub kod dostępu do aplikacji uczniom, a następnie poproś ich o zapisanie swoich pierwszych skojarzeń z przedstawionym tematem. Poproś młodzież o zapoznanie się z przedstawionymi odpowiedziami, a następnie odniesienie się do nich. Możesz wykorzystać przykładowe pytania: Która z przedstawionych odpowiedzi jest dla Was najbardziej interesująca? Która z odpowiedzi Was najbardziej zaskoczyła? W jaki sposób moglibyście podsumować uzyskane odpowiedzi? Czy można wskazać pomiędzy przedstawionymi odpowiedziami jakieś powiązania?. Po zakończeniu tej części ćwiczenia podziel uczniów na równe zespoły (mogą być czteroosobowe), a następnie rozdaj zespołom po 5 kart działania. Poproś uczniów, aby wspólnie wypisali na kartkach (lub wirtualnych tablicach) kompetencje, jakie może rozwinąć wolontariusz, angażując się w działania wolontariackie w organizacjach pozarządowych przedstawionych na otrzymanych kartkach działania. Zachęć uczniów, aby odwiedzili strony internetowych organizacji i poszukali na nich informacji o ofercie wolontariatu. Powiedz, że do tworzonej przez siebie listy mogą dopisać również kompetencje, które mogą uzyskać wolontariusze włączający się na co dzień w działania organizacji. Przekaż uczniom, aby wybrali 5 ważnych dla nich kompetencji, a następnie je podkreślili. Po zakończeniu pracy w zespołach poproś przedstawicieli zespołów o podzielenie się efektami swojej pracy. Dopytaj się uczniów, w jaki sposób mogliby wykorzystać przedstawione w kolejnych etapach swojej ścieżki edukacyjnej, a następnie zawodowej. Zapytaj się uczniów, która z ofert wolontariatu w organizacjach pozarządowych jest dla nich najciekawsze i w którą najchętniej by się włączyli. Odpowiedzi możesz zapisać na tablicy.

Wprowadzenie do III sektora

Czas realizacji: 30 min.

Uczestnicy: pracujący indywidualnie, a następnie wspólnie na forum

Niezbędne materiały: „Gra w zmianę”, kartki i długopisy (lub dostęp do whiteboard’ów np. w aplikacji Jamboard), dostęp do aplikacji, w której możliwe jest stworzenie slajdów typu „chmura słów”, dostęp do internetu, dostęp do telefonów komórkowych i/lub komputerów

Podstawa programowa: VI.4 Społeczeństwo obywatelskie i kultura polityczna

Uwagi: przed realizacją zadania przygotuj w wybranej przez siebie aplikacji (np. Kahoot!, Quizizz) quiz z pytaniami (zamieszczone poniżej). Zapoznaj się z raportem [Kondycja organizacji pozarządowych](#).

Polecenie

Wyjaśnij uczniom znaczenie terminu III sektor. Aby dowiedzieć się więcej o III sektorze możesz zapoznać się z artykułem *Co to jest trzeci sektor* zamieszczonym na [stronie internetowej](#). Po wprowadzeniu powiedz uczniom, że za chwilę będą mogli dowiedzieć się więcej o organizacji pozarządowych. Udostępnij młodzieży link lub hasło do quizu (w zależności od wybranej przez siebie aplikacji). Przedstaw zasady gry. Rozpocznij rozrywkę. Po zakończeniu quizu podsumuj zadanie. Możesz wykorzystać przykładowe pytania pomocnicze: Jak na podstawie przedstawionych odpowiedzi moglibyście opisać organizacje pozarządowe w Polsce? Które z przedstawionych pytań było dla Was najłatwiejsze, a które najtrudniejsze? Która z odpowiedzi najbardziej Was zaskoczyła?

Po tej części ćwiczenia zaproś uczniów do wspólnej dyskusji na temat „Po co nam III sektor? Po co nam organizacje pozarządowe?” Zachęć uczniów do przedstawiania swoich argumentów. Wypisz je na tablicy. Wspólnie możecie dokonać podziału przedstawionych przez młodzież argumentów np. na pozytywne i negatywne. Podsumuj dyskusję.

Proponowane pytania do wykorzystania w quizie

1. Ile fundacji było zarejestrowanych w Polsce w roku 2018?
 - A. 117 tys.
 - B. 26 tys.**
 - C. 75 tys.
2. Na rzecz jakiej grupy odbiorców organizacje pozarządowej najczęściej podejmują swoje działania?
 - A. dzieci lub młodzież**
 - B. seniorzy
 - C. chorzy, osoby z niepełnosprawnościami
3. Jaką kwotą w roku 2017 (roczny budżet) dysponowała przeciętna organizacja pozarządowa?
 - A. 75 tys. zł
 - B. 53 tys. zł
 - C. 28 tys. zł**
4. Ile procent organizacji pozarządowych korzysta z pracy wolontariuszy?
 - A. 63%**
 - B. 51%
 - C. 45%
5. Z jakim problemem najczęściej borykają się organizacje pozarządowe?
 - A. problem osób gotowych do bezinteresownego działania
 - B. trudności w zdobywaniu funduszy lub sprzętu**
 - C. wypalanie liderów działających w organizacjach
6. Czym najczęściej zajmują się organizacje pozarządowe?
 - A. sport, turystyka, rekreacja, hobby**
 - B. kultura i sztuka
 - C. edukacja i wychowanie

Generator pomysłów

Czas realizacji: 30 min.

Uczestnicy: pracujący indywidualnie

Niezbędne materiały: „Gra w zmianę”, kartki i długopisy (lub dostęp do whiteboard’ów np. w aplikacji Jamboard), dostęp do internetu, dostęp do telefonów komórkowych i/lub komputerów

Podstawa programowa: m.in. III.2 Rozumienie siebie oraz rozpoznawanie i rozwiązywanie problemów

Polecenie

Podziel uczniów na równe zespoły (mogą być czteroosobowe). Rozdaj każdemu zespołowi po 5 kart efektu, a następnie udostępnij link do wirtualnej tablicy, na której możliwe będzie zapisywanie odpowiedzi. Poproś każdą z grup o wygenerowanie co najmniej 5 pomysłów na działania, które mogą zostać podjęte, aby możliwe było osiągnięcie efektu (rezultatu) przedstawionego na karcie efektu. Po zakończeniu generowania pomysłów rozdaj zespołom po 3 karty działania. Przedstaw, aby uczniowie spośród wygenerowanych przez siebie pomysłów wybrali po 3, które mogłyby zostać podjęte przez organizacje pozarządowe opisane na kartach działania. Zachęć uczniów do poszukiwania dodatkowych informacji o wybranych organizacjach na ich stronach internetowych, aby dopasować pomysły do organizacji. Po zakończeniu pracy w zespołach poproś młodzież o podzielenie się swoimi odpowiedziami. Zapytaj się uczniów, która z organizacji i który z pomysłów są dla nich najbardziej interesujące. Zastanówcie się, czy chcielibyście wspólnie (np. jako cała klasa lub mniejszy zespół) podjąć się realizacji przedstawionego pomysłu we współpracy z wybraną organizacją. Wyznaczcie przedstawiciela, który nawiąże kontakt z organizacją i przedstawi jej pomysł.

Scenariusz – lektor „Gra w zmianę”

Czas realizacji: ok. 45 min.

Wstęp: „Gra w zmianę” to gra karciana o warszawskim trzecim sektorze. Gra składa się z: 40 kart efektu (z różnokolorowymi awersami oraz ciemnofioletowym rewersem z żółtą błyskawicą, 99 kart działania (z żółtym awersem z wykrzyknikiem), 6 kart przebiegu kolejki i rozstrzygnięciem debaty, klepsydry oraz instrukcji.

Cel gry: Gra polega na dopasowywaniu działań organizacji do efektów, które je powodują i odwrotnie. Głównym celem jest wykorzystanie wszystkich kart, które ma się na ręce.

Uwagi do organizacji w formie online

- Zestaw plików nr 1: karty działania
- Zestaw plików nr 2: karty efektów
- Zestaw plików nr 3: rewery do kart działania i kart efektów

Gra powinna zostać przeprowadzona za pośrednictwem zewnętrznej aplikacji. W celu utrzymania charakteru gry konieczne jest prowadzenie rozgrywek za pośrednictwem aplikacji umożliwiającej przekazywanie głosu i obrazu (np. aplikacja Zoom)

Przygotowanie gry

- Aby zorganizować wirtualne rozgrywki gry przygotuj wirtualną tablicę (np. w aplikacji Miro).
- Wyznacz na tablicy **Miejsce rozgrywki** (np. centralna część wirtualnej tablicy) oraz cztery **Stanowiska** graczy (np. w formie prostokątów), tj. stanowisko nr 1, stanowisko nr 2, stanowisko nr 3, stanowisko nr 4. Dodatkowo możesz oznaczyć je kolorami.
- W każdym ze stanowisk umieść po 5 kart działania (zestaw plików nr 1) i 5 kart efektów (zestaw plików nr 2). Karty nakryj odpowiednio kartami działania i kartami efektów - zestaw plików nr 3 (pliki należy skopiować odpowiednią liczbę razy w zależności od zamieszczonej liczby kart efektów).
- W miejscu rozgrywek umieść 1 kartę efektów (zestaw nr 2). Nakryj ją rewersem fioletowym (zestaw plików nr 3).
- W **Talii wspólnej** umieść pozostałe karty efektu i karty działania.
- Karty odrzucone to miejsce, w którym będą odrzucane przez graczy karty efektu i karty działania.

Podstawowe zasady

- Do każdego z graczy na czas gry przypisane jest dane stanowisko.
- Gra realizowana jest zgodnie z kolejnością ustaloną przez graczy (np. zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
- Gracze mogą dokładać dowolnie: kartę efektu do działania, bądź działania do efektu.

Początek gry

1. Osoba rozpoczynająca grę odkrywa rewers wybranej przez siebie karty działania:

- Jeśli karta działania pasuje do przedstawionej w miejsce rozgrywek przesuwają ją obok karty efektu. W nagrodę za dopasowanie karty, gracz może odrzucić dowolną kartę ze swojego stanowiska (w przypadku, gdy żaden z pozostałych graczy nie wywoła debaty).
- Jeśli karta działania nie pasuje pozostaje na stanowisku gracza, a gracz dobiera z Talii wspólnej jedną kartę dowolnego typu.
- Jeśli w ocenie któregoś z graczy karta przeniesiona przez gracza, który obecnie wykonuje ruch, nie pasuje do karty z miejsca rozgrywki (do przyłożono kartę), dowolny gracz może wywołać Debatę, mówiąc głośno „deбата”. Po rozpoczęciu debaty każdy z pozostałych graczy może odsłonić po jednej karcie (albo efektu albo działania) w zależności od tego, jaki rodzaj karty przedstawił gracz jako pierwszy przenoszący kartę. Gracze, którzy odsłanili karty mają 30 sekund na przedstawienie argumentów za tym, że ich karta bardziej pasuje do karty co do której toczy się debata. Gracze, którzy w trakcie debaty nie zwyciężą dobierają z Talii wspólnej po jednej karcie tego typu, co do której toczyła się debata (albo efektu, albo działania).

2. Następnie kolejny gracz (zgodnie z ustaloną kolejnością) odsłania wybraną przez siebie kartę i zastanawia się, czy może przesunąć ją w miejsce rozgrywek

3. Gracz może dołożyć kartę, która będzie się stykać bokiem z jedną, dwoma, trzema, bądź czterema kartami. W takim wypadku dołożona karta powinna PASOWAĆ do wszystkich kart, z którymi się styka bokami. W przypadku takiego dopasowania gracz w nagrodę odrzuca tyle kart z ręki, z iloma styka się jego położona karta.

4. Rozgrywkę wygrywa osoba, która pierwsza pozbędzie się wszystkich kart z ręki. Jeśli reszta uczestników wyraża chęć, grę można toczyć dalej – do minimum 3 uczestników gry, co pozwala na swobodne przeprowadzenie debat.

Można dowolnie zmieniać zasady i tworzyć alternatywne wersje gry - dostosowane do potrzeb grających (uczestników). Najważniejsza jest dobra zabawa :)

