

Filmowa Gra Miejska- Spotkanie 1 Szkolenie dla uczniów

1. CELE, czyli uczestnicy po spotkaniu będą:
 - wiedzieli co to jest Filmowa Gra Miejska – znali jej ideę, cele, podstawowe założenia, etapy pracy
 - potrafili stworzyć scenariusz gry (znali jego elementy, potrafili opracować punkty nawiązujące do różnych filmów)
 - potrafili zaplanować grę krok po kroku
 - podzieleni na zespoły organizacyjne, będą mieli przygotowany harmonogram działań
2. CZAS: 5 - 5,5 godziny
3. METODY PRACY: burza mózgów, praca w grupach, dyskusja, głosowanie „kropkami”, „latające plakaty”
4. MATERIAŁY WARSZTATOWE: filpcharty, karteczki post-it, markery,
5. SPRZĘT: projektor +ekran
6. UWAGI: na początku pracy usiądźcie w kręgu, będzie wam łatwiej ze sobą rozmawiać i wspólnie pracować i lepiej się poznać



Filmoteka Szkolna

Czas	Nazwa bloku i czas	Nazwa ćwiczenia i opis	Potrzebne materiały	Uwagi dla trenera
5 min	Wprowadzenie /Integracja 50min	Wprowadzenie - przedstaw się - powiedz kilka słów o organizatorach projektu Filmowych Gier Miejskich (Centrum Edukacji Obywatelskiej i Polskim Instytucie Sztuki Filmowej)- powiedz kilka słów o programie Filmoteka Szkolna (kto go przygotował, w jakim celu, jaki ma zasięg) w ramach którego organizowane są gry.		Wykorzystaj informacje o programie Filmoteka Szkolna ze strony www.filmotekaszkolna.pl Poinformuj też co CEO może dać, jakie drobne upominki i gadżety za organizację gry.
5 min		Prezentowanie celów i programu szkolenia - zacznij od celu – po co tu jesteśmy i co chcemy osiągnąć - opowiedz o czym będzie szkolenie, czego uczestnicy mogą się spodziewać, kiedy będą przerwy i kiedy skończymy, - spytaj o oczekiwania - zaproponuj uczestnikom spisanie wspólnie kontraktu (zasad obowiązujących na szkoleniu np. nie jemy, nie oceniamy, nie spóźniamy się, mówi jedna osoba na raz)	- flipchart z krótkim programem szkolenia oraz wypisanymi 3 głównymi celami	Celem szkolenia jest przygotowanie uczniów do organizacji Miejskiej Gry Filmowej w dniu 30 maja. Gry Filmowe odbędą się tego samego dnia w 15 miastach w Polsce i są organizowane przez Centrum Edukacji Obywatelskiej, Polski Instytut Sztuki Filmowej i Stowarzyszenie Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej. Więcej informacji: www.gramiejska.filmotekaszkolna.pl
10 min		Rundka - Poznajmy się Każdy z uczestników przedstawia się mówiąc swoje imię oraz imię postaci filmowej, do której jest (chciałby być) podobny. Krótko tłumaczy dlaczego wybrał taką postać. Jeżeli grupa się nie zna, można zrobić drugą rundkę podczas której wymienia się imię i bohatera osoby, do której rzucamy piłkę (lub długopis, taśmę klejącą itp.). Kończymy drugą rundkę, kiedy wszystkie imiona i bohaterzy zostaną wymienieni.		Uczniowie będą organizować grę wspólnie. Aby ich praca przebiegała sprawnie warto postarać się o poczucie bezpieczeństwa i swobody w grupie, tak by nikt nie bał się przedstawiać swoich pomysłów i zabierać głosu w dyskusji. Zabawy integracyjne, pomagają w „przełamaniu pierwszych lodów” i pozwalają grupie bliżej się poznać. UWAGA! Jeżeli grupa się zna (są to uczniowie jednej klasy, albo uczestnicy tego samego kółka filmowego) możesz poprosić uczniów by podali swoje imiona i



Filmoteka Szkolna

				<p>od razu przejść do następnego ćwiczenia.</p> <p>Możesz wykorzystać inne ćwiczenia, których celem jest integracja uczestników i „rozgrzewka” przed dalszą częścią szkolenia. Lista przykładowych ćwiczeń dostępna jest np. tu : http://www.mlodziej.org.pl/sites/mlodziej.org.pl/files/publication/557/energizery_pdf_78177.pdf</p> <p>Na początek warsztatu z grupą, która się nie zna warto, aby każdy (łącznie z prowadzącym) nakleił swoje imię w widocznym miejscu na ubraniu.</p>
15 min		<p>Bohaterzy filmowi</p> <p>Wszyscy uczestnicy siadają w kręgu. Każdy wybiera jakąś postać filmową i wypowiada jej imię na głos (można powtórzyć je dwa razy). Jedna osoba - prowadzący (ochotnik) stoi w środku z rulonem papieru (lub inną wskazówką)</p> <p>Prowadzący zaczyna od wymienienia jednej z wybranych postaci filmowych (np. James Bond), osoba, która wybrała właśnie Jamesa Bonda na swojego bohatera musi szybko wymienić kogoś następnego, zanim ten, kto stoi na środku nie dotknie jego/jej kolana. Jeżeli nie zdąży wymienić imienia innego bohatera filmowego zanim zostanie dotknięty/a zamienia się miejscem z osobą stojącą w środku. Zabawa zaczyna się od nowa.</p> <p>Można wprowadzić również wariant, że jeżeli się krzyknie „film hollywoodzki” wszyscy wstają i szukają nowego miejsca.</p>		
20 min,	Poznajemy Miejskie Gry Filmowe	<p>Ćwiczenie - Filmowa Gra Miejska - Co to jest?</p> <p>Na początku ćwiczenia zadaj uczestnikom pytanie, co rozumieją pod pojęciem gra? Co to jest gra, jak to działa? Potem zapytaj czy</p>	<p>Materiał dla uczestników nr 2- relacje z gier karczki post-it</p>	<p>W tym punkcie warto zwrócić uwagę na wizualną stronę gry - jak powinna wyglądać karta gry, mapa i materiały promocyjne. Przykład kart gry znajdziecie</p>

	<p>35 min</p>	<p>ktos uczestniczył w jakiejś grze miejskiej? Czy znają zasady obowiązujące w organizacji takich zabaw? Z czym kojarzy im się gra miejska? Zbierz doświadczenia uczniów. W dalszej części szkolenia odwołuj się do nich.</p> <p>Podziel uczniów na 4 grupy. Każdej grupie rozdaj zestaw trzech relacji z poprzednich edycji Filmowych Gier Miejskich. Poproś uczestników by przeczytali relacje i zastanowili się nad pytaniami: Z czego składa się gra? Co się powtarza w każdej grze? Jakie są charakterystyczne jej elementy?</p> <p>W grupach uczestnicy przygotowują odpowiedzi na pytania (5-10 min). Następnie liderzy grup przedstawiają krótko efekty pracy w grupie.</p> <p>Podsumowując ćwiczenie podkreśl/ wymień podstawowe elementy gry miejskiej, które uczestnicy szkolenia odnaleźli w opisach, z którymi się zapoznali np.</p> <p>Cel gry Zasady gry Czas Fabuła Punkty z zadaniami</p> <p>Zapowiedz, że w dalszej części zajmiecie się poszczególnymi elementami gry i zaplanujecie własną filmową grę miejską.</p>	<p>różnokolorowe</p>	<p>w materiałach pomocniczych: http://gramiejska.filmotekaszkolna.pl/?page_id=154</p>
<p>15 min</p>		<p>Prezentacja – Elementy filmowej Gry Miejskiej *</p> <p>Przedstaw przygotowaną prezentację. W trakcie odwołaj się do wcześniej wymienionych przez uczestników elementów gry. Dodaj to o czym uczniowie nie wspomnieli, wyjaśnij niezrozumiałe pojęcia.</p>	<p>Materiał dla trenera nr 1- prezentacja</p> <p>Materiał dla uczestników nr 3- schemat scenariusza gry</p>	<p>*Uwaga na powtórzenia. Trzeba sprawdzić co w prezentacji pokrywa się z tym co wyszło w poprzednim ćwiczeniu. Zamiast prezentacji można pokazać tylko film z gry w Gdańsku (https://www.youtube.com/watch?v=ZU91)</p>



Filmoteka Szkolna

		Zwróć uwagę uczestników, że szczegółowy opis poszczególnych elementów gry składa się na jej scenariusz. Rozdaj uczestnikom schemat scenariusza gry.	Rzutnik + ekran	ejzq0tM) oraz go omówić.
5 min	Przerwa			Podczas przerwy przygotuj punkty do najbliższego ćwiczenia. Rozmieść w różnych miejscach na sali przykładowe zadania z materiału dla trenera nr 2.
15 min	Jak tworzyć zadania 95 min	<p>Nawiązując do prezentacji- Krótko wprowadź uczestników w drugą część szkolenia. Przypomnij, że znamy już podstawowe elementy gry i że istotną jej częścią są poszczególne punkty i zadania, które na nich są wykonywane. W tej części szkolenia skupcie się na tym jak tworzyć zadania, by były różnorodne i ciekawe dla uczestników.</p> <p>Ćwiczenie- Odwiedzamy punkty Przygotuj na podstawie instrukcji przykładowe punkty, na których uczestnicy będą mogli spróbować swoich sił w 4 różnych filmowych zadaniach. Uczestnicy mają 7 minut, by odwiedzić punkty.</p> <p>Następnie zapytaj:</p> <ul style="list-style-type: none"> - co im się najbardziej podobało? - czym poszczególne punkty różniły się od siebie? - jakie na podstawie tego doświadczenia mogą wymienić typy punktów? (fizyczne, sprawnościowe, kreatywne, intelektualne) <p>Omów odpowiedzi uczniów. Wspólnie uzupełnijcie jakie jeszcze mogą być typy punktów. Stwórzcie listę.</p>	Materiał dla trenera nr 2- instrukcja jak przygotować punkty	<p>Trener może również rozbudować zadanie i umieścić punkty na terenie całej szkoły i w oparciu o to co zostało powiedziane wcześniej, uczestnicy mogą wymyślić dodatkowe punkty do odwiedzenia, które wykorzystają w trakcie gry.</p> <p>UWAGA: z takiej modyfikacji mogą powstać fajne pomysły do wykorzystania w prawdziwej grze, jednak trzeba wziąć pod uwagę czy na tym etapie nie będzie to zbyt trudne dla uczniów.</p>
80 min		Ćwiczenie - Jak tworzyć zadania?	Rzutnik+ ekran, Materiał dla trenera nr 3-	Celem ćwiczenia jest przekazanie uczniom



Filmoteka Szkolna

		<p>Podziel uczestników na mniejsze 3 osobowe grupy. Włącz po kolei cztery wybrane fragmenty filmu/ lub filmów (np. Rejs, 89mm do Europy, Tysiąc razy silniejsza, Jak to jest). Oczywiście możesz zaprezentować wybrane przez siebie fragmenty. Ponadto jak prezentujesz film powiedz dwa zdania o nim (kto jest reżyserem? O co chodzi etc.). Po obejrzeniu każdego z nich uczniowie mają 5 minut na opracowanie i spisanie możliwie wielu zadań w oparciu o wybrany fragment.</p> <p>Wysłuchaj pomysłów wszystkich grup, skomentuj i wskaż opcjonalne problemy (np. zadanie może być zbyt zabawowe, może wymagać zbyt dużej wiedzy filmoznawczej albo w ciekawy sposób może pobudzać do myślenia itd.)</p>	fragmenty filmów Flipcharty i markery,	<p>jak można wymyślić zadania bazując na filmach.</p> <p>Podziału na grupy możesz dokonać np. poprzez ulubiony film: Każdy wymyśla tytuł swojego ulubionego filmu i cała grupa ustawia się alfabetycznie (biorąc pod uwagę polski tytuł filmu) w szeregu. Następnie uczniowie dzielą na trzyosobowe grupy (tak jak stoją obok siebie).</p> <p>Warto nie narzucać na wstępie filmu, którego fragmenty mają być pokazane- Może to wpłynąć na wybór fabuły gry. Niech grupa wspólnie wybierze jakiś film z pakietu Filmoteki Szkolnej (wchodząc na stronę: http://www.filmotekaszkolna.pl/lista-lekcji). Po prawej stronie znajduje się lista filmów. Warto wcześniej poprosić lidera o zalogowanie się na portal. Bez loginu nie będzie można odtworzyć fragmentu wybranego filmu.</p> <p>UWAGA: To jest tylko alternatywa. Może się okazać, że zrobi się bałagan. Warto przygotować stronę wcześniej.</p>
10 min	Przerwa			
20 min		<p>Wybieramy fabułę gry</p> <p>Zróbcie z uczniami burzę mózgow- jakie filmy lubią, co utknęło im w pamięci- wspólnie wybierzcie fabułę gry.</p> <p>Poproś uczniów, by zastanowili się i wypisali na flipcharcie jaki jest główny temat gry i jakie cele poboczne chcą osiągnąć poprzez realizację gry. Ważne też żeby całą grę spajał jeden temat.</p>		



Filmoteka Szkolna

60 min	Planowanie działań 110 min	Ćwiczenie – Planujemy Grę Zadaj pytanie uczestnikom: co trzeba zrobić, aby gra się powiodła? Jakie są kolejne etapy organizacji gry? Na zasadzie burzy mózgów spiszcie wszystkie odpowiedzi. Wybierzcie 4 najważniejsze etapy np.: <ol style="list-style-type: none">1. OKREŚLENIE DZIAŁAŃ*2. OKREŚLENIE ZASOBÓW i POSZUKIWANIE SOJUSZNIKÓW3. PROMOCJA GRY4. PUNKTY GRY Następnie podziel uczestników na 3 grupy. Wykorzystaj metodę „latających plakatów”: każda z grup pracuje nad jednym etapem organizacji gry, wypisując swoje pomysły, po 3 min następuje zamiana plakatów i tak aż do momentu, w którym każda grupa wpisze swoje pomysły na każdym plakacie. Na początku omów co uczniowie mają wpisywać na plakatach: PLAKAT NR 1. Jakie działania? – uczniowie wypisują wszystkie działania, jakie są konieczne do zorganizowania gry od początku do końca (kolejność w tym momencie nie jest istotna). Zwróć uwagę uczniom, by działania te były w miarę szczegółowo wyodrębnione (czyli nie „załatwienie sprzętu” a „wypożyczenie głośników i wzmacniacza”, „kupno oświetlenia”, „montaż sprzętu na sali”). PLAKAT NR 2. Czego nam potrzeba? Co już mamy?	Flipcharty i markery	<p>Do tej pory uczestnicy dowiadywali się czym jest Gra i ćwiczyli umiejętność tworzenia zadań. Teraz pora na zaplanowanie działań, które ich czekają w najbliższym czasie. Dobry plan to połowa sukcesu. Ułatwia pracę i mobilizuje do działania wszystkich członków grupy. W pracy warto pamiętać o zasadzie „5P”. Prior Planning Prevents Poor Performance- wczesne planowanie zapobiega złemu wykonaniu</p> <p>*Określenie działań można zrobić też pod koniec części „planowanie działań”, jako oddzielne zadanie. Jest to najtrudniejszy etap i wymaga pomocy trenera.</p> <p>UWAGA: Warto zaproponować, aby uczestnicy zaprosili do współpracy lokalne kino lub instytucję związaną z filmem.</p>
--------	---------------------------------------	---	----------------------	---



Filmoteka Szkolna

	<p>Uczestnicy wypisują czego potrzebują, by zorganizować grę, zaznaczają to, co już mają, zastanawiają się gdzie zdobyć potrzebne zasoby. Przygotowują listę potencjalnych sojuszników i miejsc filmowych, które mogą wykorzystać przy organizacji gry.</p> <p>PLAKAT NR 3. Jak zachęcimy do udziału w grze innych? Uczniowie wypisują sposoby promocji swojej gry.</p> <p>Gdy każda grupa wypisze swoje pomysły na każdym plakacie. Omów wypisane pomysły wraz z uczniami.</p> <p>Przy omówieniu plakatu nr 1 zwróć uwagę uczniów, że od tego jaki wybiorą cel swojej gry powinny zależeć ich dalsze decyzje dotyczące innych elementów np. zasad gry i jej fabuły</p> <p>(np. celem jest zainteresowanie innych uczniów filmami polskimi, wtedy dobrze, by punkty i zadania dotyczyły filmów polskich, albo celem jest przypomnienie uczestnikom kultowych zapomnianych postaci, wtedy wymyślając punkty powinni kierować się raczej starszymi produkcjami, albo celem ma być zintegrowanie uczniów różnych szkół wtedy dobrze by było żeby w grze uczestnicy byli podzieleni na zespoły mieszane itp.)</p> <p>Poproś grupę, by wybrała 3 najważniejsze cele poprzez głosowanie kropkami. Każdy ma do dyspozycji 3 kropki, które stawia przy, jego zdaniem, najważniejszych celach). Wybrane zostają te, które uzyskają największą liczbę kropek.</p> <p>Przy omówieniu plakatu nr 2 uczniowie zwracają uwagę, czy wszystkie konieczne działania zostały uwzględnione. Mogą dopisywać swoje uwagi. Uczestnicy próbują uszeregować działania w kolejności, tak aby powstał harmonogram. Gotowy harmonogram zapisujemy na nowej kartce.</p> <p>Przy omówieniu Plakatów 3 i 4 zwróć uwagę uczniów na zasoby, które otrzymują od organizatorów gier (opracowany logotyp, informację prasową, materiały graficzne, stronę internetowa na</p>		
--	--	--	--



Filmoteka Szkolna

	<p>której zamieszczać można relacje z przygotowań przebiegu gry).</p> <p>PLAKAT NR 4. W jakich lokalizacjach ustalimy punkty gry? Uczestnicy wypisują miejsca, które według nich będą dobrą lokalizacją na umieszczenie punktów gry.</p> <p>Niech każda grupa wypisze lokalizacje w których mogłyby zostać umieszczone punkty gry.</p> <p>Należy zwrócić uwagę, aby punkty były zlokalizowane w okolicach centrum miasta oraz żeby były od siebie w odpowiedniej odległości (nie za blisko i nie za daleko).</p> <p>Warto zwrócić uwagę, aby punkty zostały zlokalizowane w powszechnie znanych miejscach (fontanna, ratusz, dworzec). Należy również uwzględnić miejsca związane z filmem (lokalne kina).</p>		
15 min	<p>W obiektywie kamery - Szukamy własnych talentów</p> <p>Wyjaśnij, że w czasie tego ćwiczenia uczestnicy będą poszukiwać własnych talentów i uzdolnień.</p> <p>Rozdaj wydrukowane sylwetki ludzików stojących przed kamerą (materiał dla uczestników nr 1).</p> <p>Poproś, aby uczestnicy samodzielnie wypełnili wnętrza ludzików zgodnie z zasadą:</p> <ul style="list-style-type: none">- Moje mocne cechy charakteru i osobowości – blisko serca- Co dobrze umiem – blisko dłoni- Na czym się znam – blisko głowy <p>Po wypełnieniu kartek poproś uczestników, by w parach (tak jak siedzą) porozmawiali o tym, co zapisali w swoim „ludziku”.</p> <p>Zanim uczestnicy zaczną rozmawiać podkreśl, że każda z osób będzie miała 3 minuty na opowiedzenie o swoim obrazie, po trzech minutach dasz znak do zmiany osoby opowiadającej w parze.</p> <p>Poproś uczestników, by zachowali swoje ludziki - przydadzą się</p>	Materiał dla uczestników nr 1- ludzik, markery	Cechy i umiejętności wypisane przez uczestników będą pomocne w dalszej części szkolenia, przy podziale konkretnych zadań dotyczących organizacji gry.



Filmoteka Szkolna

		one jeszcze pod koniec szkolenia.		
50 min		<p>Podział zadań w grupie</p> <p>Uczestnicy mają już listę wszystkich czynności, które trzeba wykonać (harmonogram przygotowany w poprzednim ćwiczeniu). Teraz wspólnie muszą ustalić kto i kiedy będzie nad nimi pracował.</p> <p>Uczestnicy gromadzą się przy zapisanym harmonogramie (duży flipchart) i starają się pogrupować podobne zadania razem, tak by powstał podział na poszczególne sekcje organizacyjne np.</p> <ul style="list-style-type: none">- sekcja medialna (promocja, fotograf + relacja video),- sekcja informacyjna (rejestracja uczestników, zasady gry, wskazówki),- scenarzyści (opis fabuły i zadania na punkty)- punktowi (odpowiedzialni za przeprowadzenie zadań podczas gry)- sekcja graficzna (karta do gry, mapki, identyfikatory itp.)- sekcja scenograficzna (rekwizyty, stroje itp.) <p>Następnie każdy uczestnik zapisuje swoje imię przy dwóch rzeczach, które chciałby w ramach organizacji gry zrobić. Na podstawie tych wyborów uczniowie dzielą między siebie zadania i dzielą się na sekcje. Ustalają termin realizacji zadań. Swoje ustalenia wpisują do tabelki planowania działań.</p> <p>UWAGA: Warto zaznaczyć, aby każdy uczestnik przypisał się do jednego zadania, które musi być wykonane przed rozpoczęciem gry oraz do jednego zadania w trakcie gry.</p> <p>Poproś uczniów, by w dyskusji nad podziałem obowiązków wzięli pod uwagę to, co każdy lubi i umie robić i by skorzystali z pomocy swoich ludzików z zapisanymi umiejętnościami, mocnymi stronami, i zainteresowaniami.</p> <p>Na koniec uczniowie prezentują podział obowiązków wyjaśniając,</p>	Materiał dla uczestników nr 4 - Karta projektu-Planowanie działań-tabela	<p>Pamiętaj, żeby po spotkaniu zostawić grupę z gotowym harmonogramem i podziałem zadań.</p> <p>Zwróć uwagę, by podczas podziału obowiązków rozwiązywać pojawiające się konflikty. Jeżeli zbyt wielu uczniów chce realizować jedno zadanie, pomóż w podziale obowiązków (np. poproś, by uczeń zrezygnował z jednego wybranego zadania na rzecz drugiego, możesz też przeprowadzić losowanie).</p> <p>Zadbaj o to, by wszystkie zadania zostały rozdzielone. Do każdego zadania musi zostać przypisana min. jedna osoba odpowiedzialna.</p>

AKCJA!

Filmoteka Szkolna

		co ich skłoniło do zaangażowania się w działania danej sekcji.		
5min	Ewaluacja i podsumowanie 10 min	Zaproś wszystkich uczestników, aby usiedli w koło. Zadaj im pytanie - co było najważniejsze dla nich w czasie tego szkolenia, co im się najbardziej podobało, z czym wracają do domu. Sam też weź udział w tej rundce.		Krótkie, 5 zdań, sprawozdanie + zdjęcia ze spotkania, wyślij na dominik.cudny@ceo.org.pl
5min		Ustal formę pomocy/współpracy z grupą podczas organizacji gry, termin nadesłania gotowego scenariusza i harmonogramu oraz termin spotkania -odprawy przed sama grą.		Warto pod koniec wyznaczyć lidera grupy, który przepisze harmonogram na czysto i prześle animatorowi „do sprawdzenia”.

Autorzy scenariusza: Marcin Mitzner, Zofia Traczyk