

Filmowa Gra Miejska- Spotkanie 2 Odprawa przed Grą

1. CELE, czyli uczestnicy po spotkaniu będą wiedzieli:
 - na jakim etapie jest organizacja gry (będą wiedzieli co zostało już zrobione, a co jeszcze jest do zrobienia)
 - jak rozwiązać napotkane dotychczas podczas organizacji problemy
 - kto jaką funkcję/rolę będzie pełnił podczas gry i jakie będą jego/jej zadania
2. CZAS: 2h
3. METODY PRACY: Burza mózgów, praca w grupach, dyskusja,
4. MATERIAŁY WARSZTATOWE: flipcharty, markery,
5. SPRZĘT:
6. UWAGI:

Czas	Nazwa bloku i czas	Nazwa ćwiczenia i opis	Potrzebne materiały	Uwagi dla trenera
5 min	Wprowadzenie/in-tegracja 15min	Przywitanie i przedstawienie celów i programu szkolenia - zacznij od celu – po co tu jesteśmy, - opowiedz o czym będzie szkolenie, czego uczestnicy mogą się spodziewać, kiedy będą przerwy i kiedy skończymy, - spytaj o oczekiwania - zaproponuj uczestnikom spisanie kontraktu (zasad obowiązujących na szkoleniu)	- flipchart z krótkim programem szkolenia oraz wypisanymi 3 głównymi celami	
10 min		Rozplątywanie sieci		Możesz wykorzystać inne ćwiczenia, których celem jest integracja uczestników i

		Poproś uczestników, by zamknęli oczy, zmieszali się w tłumie i chwycili za ręce. Następnie tak „zasupłani” uczestnicy otwierają oczy, starają się wyplątać (bez puszczenia rąk) i stworzyć krąg (zabawę można powtórzyć dwa razy).		„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
20min	Podsumowanie dotychczasowych działań organizacyjnych 35min	<p>Ćwiczenie- Podsumujemy działania</p> <p>Poproś uczniów, by podzielili się na sekcje organizacyjne, w których realizowali swoje zadania. W grupach uczniowie zapisują na flipchartach z jednej strony kartki, co zostało już zrobione, a z drugiej, co jeszcze jest do zrobienia (wraz z terminami). Czerwonym markerem zakreślają te spośród zadań do zrobienia, które ich zdaniem są pilne.</p> <p>Poproś uczniów również o przygotowanie odpowiedzi na pytania (pytania wydrukowane na kolorowych kartkach przyczep tak, by były widoczne dla każdej grupy):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Z czego jesteśmy szczególnie zadowoleni? • Jakie problemy napotkaliśmy w realizacji zadań? (Czy udało nam się je rozwiązać. Jeśli tak to jak sobie z nimi poradziliśmy?) • Czego dowiedziałem się lub nauczyłem w trakcie dotychczasowej pracy nad zadaniami? (na to pytanie mogą odpowiedzieć wszyscy członkowie zespołu). • Jakie problemy przewidujemy w trakcie dalszej pracy? <p>Na koniec ćwiczenia wszystkie sekcje po kolei prezentują swoje odpowiedzi. Omawiają zrealizowane i czekające na realizację zadania. Prezentują efekty działań. Skomentuj wypowiedzi uczniów.</p>	Materiał pomocniczy dla trenera nr 1 - Kolorowe kartki z pytaniami	
15 min		<p>Ćwiczenie - Rozwiązujemy problemy</p> <p>Uczestnicy wracają do swoich grup. Otrzymują czystą kartkę A4, którą składają na pół. Po jednej stronie wynotowują najistotniejsze problemy, na jakie natrafili w czasie pracy nad</p>	Flipcharty, markery, czyste kartki A4	W zależności od stopnia realizacji ustalonych działań i liczby problemów, które zostaną przedstawione, ćwiczenia w tym bloku mogą trwać dłużej lub krócej.

		projektem organizacji gier. Po czym składają kartkę tworząc z niej „samolot”. Na znak prowadzącego grupy rzucają samoloty do innej grupy. Po czym pracują nad rozwiązaniami problemów innych grup. „Samoloty latają” tak długo, aż wszystkie grupy napiszą swoje rozwiązania dla wszystkich problemów.		Na zakończenie bloku uczniowie muszą mieć jasność, co i jak w najbliższych dniach muszą zrobić i jak mogą przezwyciężyć napotkane trudności. W razie potrzeby warto przedłużyć tę część.
10 min	Przerwa			
15 min	Dzień Gry-„próba generalna” 45min	<p>Podsumowane zostały dotychczasowe działania organizacyjne, ich efekty i związane z nimi problemy. W tej części spotkania, uczniowie przeprowadzą „próbę generalną” dnia, w którym odbędzie się Gra.</p> <p>Kto jest kim na grze?</p> <p>Rozłóż rozsypane funkcje i zadania, które są do wypełnienia podczas samej gry. Poproś uczniów, by każdy wziął karteczkę z nazwą opisującą funkcję, którą będzie pełnił podczas gry oraz wybrał te zadania, które są do jego funkcji przypisane.</p> <p>Na koniec sprawdź, czy wszystkie najważniejsze funkcje są komuś przypisane i czy każdy wie jakie są jego zadania podczas gry.</p> <p>Jeżeli nie wszystkie karteczki zostaną wybrane, warto omówić dlaczego te funkcje nie zostały przez uczniów wzięte pod uwagę, przedyskutować na ile są one potrzebne i ewentualnie przydzielić do konkretnych osób.</p>	Materiał dla uczestników nr 1- rozsypanka z funkcjami i zadaniami	<p>Ćwiczenie ma na celu sprawdzenie, czy grupa nie zapomniała o kluczowych podczas trwania gry funkcjach i czy każdy wie jakie są jego zadania podczas trwania przedsięwzięcia.</p> <p>W trakcie ćwiczenia warto zwrócić uwagę, że grupa mogła wyznaczyć dodatkowe funkcje i zadania, których rozsypanka nie uwzględnia- można je dopisać tak, by wszyscy uczestnicy otrzymali karteczki.</p> <p>Jeżeli grupa organizatorów nie wyznaczyła sobie wcześniej funkcji, które pełnić będą podczas gry, to rozsypanka i ćwiczenie może posłużyć do dokonania odpowiedniego podziału.</p>
30 min		<p>Ćwiczenie- Krok po kroku</p> <p>Podczas ćwiczenia uczniowie mają za zadanie zaopiekować się fikcyjnym uczestnikiem ich gry. W ten sposób już teraz przewidzą co jeszcze mogą przygotować przed grą, jakie mogą napotkać trudności i jakie mogą być pytania uczestników.</p> <p>Poproś kogoś z grupy, by na flipcharcie narysował uczestnika gry. To będzie główny bohater tego ćwiczenia (do stworzenia</p>	<p>Materiał dla trenera nr 2- Krok po kroku -wskazówki do narracji</p> <p>Flipcharty, markery</p>	Zwróć uwagę, by uczniowie prowadząc bohatera krok po kroku jednocześnie sprawdzali, czy o wszystkim pamiętali. Jeśli pojawią się zadania nie uwzględnione na wcześniejszym etapie planowania uzupełnijcie listy rzeczy „do zrobienia” poszczególnych sekcji (listy stworzone na

		<p>„bohatera gry” można wykorzystać również inne techniki, np. wycinankę z kolorowych papierów, gazet. To jak będzie wyglądał bohater zależy od grupy i jej pomysłów, można też nadać mu imię bądź pseudonim).</p> <p>Pomóż uczniom przeprowadzić uczestnika po kolei przez wszystkie najważniejsze etapy gry. Zapiszcie wszystkie pytania jakie uczestnik może mieć do organizatorów. Prowadź narrację i zadawaj szczegółowe pytania pomocnicze, na które odpowiadać będą uczniowie.</p> <p>Np. Wasz bohater wchodzi do szkoły, co widzi? Gdzie znajduje się rejestracja? Jak tam dociera? Kiedy jest już przy stanowisku rejestracyjnym, co musi zrobić? Kto z was tam będzie? Jakie materiały otrzymuje? Skąd i o której wyrusza na grę? Itp.</p> <p>(Po jakimś czasie prowadzenia narracji możesz zaproponować, by jakiś ochotnik z grupy przejął zadawanie pytań).</p> <p>Na koniec omów z uczniami czego się dowiedzieli podczas ćwiczenia i jakie nowe zadania się pojawiły.</p>		początku spotkania).
10 min	Ewaluacja i podsumowanie 10 min	<p>Zaproś wszystkich uczestników, aby usiedli w koło. Zadaj im pytania.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jak się czują przed Grą? - Jakie emocje im towarzyszą? - Co zyskali na tym spotkaniu? - Z czym wracają do domu? <p>Przypomnij uczniom o formie w jakiej mogą się kontaktować podczas ostatnich dni przygotowań, przypomnij o waszych ustaleniach (np. terminach realizacji zadań).</p>		