

## Mądrzy Cyfrowi

# Gra CHARAKTER - Podsumowanie

**Czas: 30 minut**

### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Po zakończeniu gry warto przeprowadzić z uczestniczkami/uczestnikami rozmowę, która pozwoli im:

- przyjrzeć się własnym emocjom i pozwolić im opaść
- dostrzec nowe umiejętności i strategie, których się nauczyli dzięki grze
- zastosować je w kolejnej grze lub w rzeczywistych sytuacjach.

Zaproponowane tu podsumowanie jest częścią pozaformalnego podejścia do edukacji, które daje uczniom narzędzia do poznawania siebie, mocno wpływa na postawy i jest źródłem motywacji wewnętrznej. Opiera się ono na cyklu Kolba:

1. wychodzi od doświadczenia
2. następnie analizuje uczucia, zachowania i nowe kompetencje
3. pokazuje powiązania między grą, ćwiczeniem lub innym działaniem a życiem danego uczestnika/uczestniczki
4. zachęca do zaplanowania zmian.

## 1. Omówienie i refleksja grupowa [25 minut]

### A. Emocje

- Jak się czułaś/czułeś podczas gry?
- Jakie uczucia pojawiły się po grze?
- Co myślisz o grze? Jakie masz wrażenia?

### **PODPowiedź**

Zaraz po zakończeniu gry uczestnicy często odczuwają silne emocje. Jest to satysfakcja, że udało się osiągnąć cel lub złość, frustracja, zniechęcenie w przypadku porażki. W tym stanie trudno analizować, co pomogło lub utrudniło uzyskanie planowanego rezultatu. Dlatego warto dać im trochę czasu na oczyszczenie się z emocji. Dodatkową korzyścią jest to, że podczas rozmowy uczestnicy uczą się nazywania uczuć i podnoszą swoją samoświadomość. Mają też szansę zorientować się, że uczucia mogą być ich sprzymierzeńcem. Radość i satysfakcja dodają skrzydeł do dalszego działania, a silna złość może być motywatorem do wprowadzenia zmiany. Trzeba tylko umieć sobie z nią konstruktywnie poradzić. (Tematowi, jak konstruktywnie/dojrzałe poradzić sobie ze złością poświęcony jest rozdział "Pokojuowość" w książce "Z dzieckiem w świat wartości")

## B. Omówienie gry

- Co się wydarzyło? Jaki był przebieg gry?
- Jaka była twoja rola w grze? Co robiłeś/robiłaś?
- Co się udało osiągnąć? Co wpłynęło na osiągnięty wynik?
- Czego się nie udało osiągnąć? Dlaczego?
- Co najbardziej zapadło ci w pamięć?

### **PODPowiedź**

Na tym etapie uczestnicy otrzymują możliwość przyjrzenia się swoim zasobom, z których często nie zdają sobie sprawy. Analizując swoje zachowania podczas gry, widzą, jaką wiedzę i umiejętności już posiadają, czego się właśnie nauczyli oraz czego im jeszcze brakuje. Dzięki temu zyskują świadomość, że ewentualna porażka jest tylko etapem na drodze do osiągnięcia celu.

## C. Relacja gra - rzeczywistość

- O czym jest ta gra? Co pokazuje? Co jest w niej najbardziej istotne?
- Czy znajdujesz jakieś podobieństwa między tym, co wydarzyło się w grze, a rzeczywistością, twoim życiem na co dzień (w szkole, domu, otoczeniu)? (analizujemy umiejętności i zachowania związane ze współpracą)

### **PODPowiedź**

Aby uczestnicy mogli skorzystać z nowych informacji o sobie, muszą je powiązać ze swoim życiem, zobaczyć je w kontekście działań, które wykonują na co dzień. Jeżeli zdarza im się wykonywać wspólne projekty w szkole, dzięki temu etapowi powinni zrozumieć, czemu zawdzięczają dobre rezultaty lub dlaczego niektóre rzeczy im się jeszcze nie udają. Inaczej mówiąc, w jakim zakresie potrafią współpracować, a co warto poprawić lub zmienić.

## D. Co jeśli ... + nawiązanie do gry i życia

- Co się stanie w następnej grze, jeśli zastosujesz ...(inną strategię gry, jaką?)
- Co się stanie, jeśli w życiu zastosujesz nową strategię/umiejętności (jakie)?

### **PODPowiedź**

Ostatni etap podsumowania jest czasem planowania zmiany. Co uczestnicy jeszcze powinni zrobić, aby przybliżyć się do wygrania w grze. Jeśli chcą poprawić współpracę w konkretnych zadaniach, które wykonują w szkole i poza nią, jak powinni postępować. I wcale nie muszą od razu znaleźć właściwego rozwiązania. Wymyślą nową strategię, wprowadzą ją w życie, przeanalizują, jakie osiągnęli rezultaty i zaplanują kolejne zmiany. W ten sposób cykl można powtarzać wielokrotnie, za każdym razem robiąc krok w kierunku samodoskonalenia.

## E. Planowanie

- Jakie zmiany planujesz w swoich działaniach?
- Co zmienisz we współpracy z innymi podczas pracy w ramach projektu Mądrzy Cyfrowi?

## **PODPOWIEDŹ**

Ten krok można rozpocząć dyskusją na forum grupy. Niech uczestnicy podadzą kilka obszarów zmian, które mogą wprowadzić do swoich zachowań, aby współpraca pomiędzy nimi była lepsza.

## **2. Refleksja indywidualna [5 minut]**

Na tym kończymy wspólną dyskusję. Warto jeszcze zachęcić uczestników, aby poświęcili 5 minut na refleksję indywidualną i zapisali sobie:

- Co im się udało? Jakie umiejętności już posiadają?
- Czego jeszcze nie umieją?
- Jak planują to zmienić?

## **3. Podsumowanie**

Prowadząca/Prowadzący podsumowuje zajęcia pokazując nowe umiejętności, które uczestnicy/uczestniczki zdobyli podczas zajęć i podkreśla, że przydadzą się one przy pracy nad projektem społecznym.