

## WYTYCZNE GRY – OUT OF THE BOX (POZA SCHEMATEM)

### METODA GAMIFIKACJI - JOVESÓLIDES

Nazwa metody	"Out of the Box"
Temat	Jak stworzyć produkt/kampanię do walki z Fake Newsami
Czas trwania	Oryginalna gra Out of the Box trwa około 5 godzin Nowa wersja, która obejmuje kontekstualizację, samą grę i ewaluację po niej, ma zająć <u>20 godzin szkoleniowych</u> .
Typologia metody/narzędzia	Gamifikacja
Tryb (online, mieszany)	Zazwyczaj gra ta jest rozgrywana fizycznie w pomieszczeniu, gdzie wszyscy uczestnicy zostają wciągnięci w dynamikę gry, gdzie rywalizacja jest obecna jako element motywacyjny. W razie potrzeby można rozważyć wersję online.
Liczba uczestników	Minimum 12 około, aby zbudować co najmniej 3 zespoły po 4 uczestników. W razie potrzeby można go dostosować do mniejszej liczby uczestników. Maksimum może wynosić 30-40. Wiek uczestników nie ma znaczenia, grę można idealnie dopasować do profilu wiekowego.
Poziom trudności	Średni, wymaga koncentracji i jasnego celu, co chce się osiągnąć.
Obserwacja	Mistrz gry lub moderator gry jest niezbędny do zapewnienia prawidłowego rozwoju gry. Trener może pełnić rolę mistrza gry, który prowadzi i zapewnia osiągnięcie celów.
Cel pomocy	Aby wspólnie opracować produkt / propozycję / kampanię do walki z Fake News, zaprojektowaną kolektywnie po konkretnych krokach, które definiują propozycję jako innowacyjną. Każdy etap gry będzie zapraszał uczestników do dodania do swojego "pomysłu" elementów, które ustrukturyzują, zdefiniują i nadadzą kształt końcowemu produktowi, który zostanie zaprezentowany.  Wcześniej model szkoleniowy zawierał treści zwiększające świadomość w celu kontekstualizacji projektu i konkretnych informacji potrzebnych do przeprowadzenia gry.
Efekty kształcenia / kompetencje	<ul style="list-style-type: none"> <li>● podnoszenie świadomości</li> <li>● aktywne uczestnictwo</li> <li>● zbiorowe tworzenie</li> <li>● kreatywność</li> <li>● zdolność do przeprowadzania analizy potrzeb</li> <li>● dialog, konsensus i podejmowanie decyzji</li> <li>● kompetencje w zakresie komunikacji i widoczności</li> </ul>

Metodologia	Gamifikacja jest głównym narzędziem do wykorzystania. Ale szkolenie będzie zawierało zróżnicowane treści, narzędzia, aby osiągnąć ostateczny cel szkolenia. Zaczę od prezentacji, kontekstualizacji, wykorzystania praktycznych narzędzi, filmów, treści, a następnie przejdę do Gry Stołowej, gdzie uczestnicy zostaną zaproszeni do aktywnego tworzenia propozycji / pomysłów.
Materiały	Prezentacje (wykorzystanie ppt i/lub wideo) Dokumenty - niektóre referencje i specjalnie publikowane treści (jak gazety itp.) Gra stołowa wraz z wszystkimi jej narzędziami (plakat gry stołowej, karty, instrukcje, nagrody, medale).
Inne uwagi	Ciekawie będzie rozegrać grę w ciągu jednego dnia, nawet jeśli wcześniejsza zawartość jest dostarczana w innych sesjach /dniach. Głównym zaleceniem byłoby przeprowadzenie wszystkich etapów gry w jednym dniu, nawet prezentacja produktów końcowych może być w innej sesji.  Rola Mistrza Gry jest kluczowym elementem tworzenia i utrzymywania atmosfery "rywalizacji i gry", która będzie, przez cały czas, wykorzystywana w pozytywny sposób w celu zwiększenia zaangażowania i aktywnego uczestnictwa.

## STRUKTURA MODELU SZKOLENIOWEGO

W poniższej tabeli zawiera główną strukturę wstępnego modelu metody "Out of the Box" dostosowanego do obecnego projektu. Zawiera ona wstępny rozkład treści, które należy opracować na potrzeby procesu szkoleniowego oraz przybliżony czas dedykowany poszczególnym treściom.

Konkretne materiały, dokumentacja, filmy lub prezentacje zostaną opracowane po zatwierdzeniu tego modelu.

Główna struktura metody obejmuje:

- 10 godzin szkolenia mającego na celu przedstawienie kontekstu i zrozumienie głównych zagadnień projektu
- 10 godzin na wprowadzenie w życie gry, rozwinięcie pomysłów /propozycji i dokonanie końcowej analizy samego procesu i metody.

	Sekcja - treść	Czas trwania
1	<u>Komunikacja - potężne narzędzie</u> <b>Cel:</b> kontekstualizacja siły komunikacji i tego, jak można ją wykorzystać, wygenerować wpływ, uwidocznic, itp. <b>Materiały:</b> prezentacja + wykorzystanie filmów.	2 godziny
2	<u>Obywatelstwo i demokratyczne uczestnictwo</u>	1,5

	<p><b>Cel:</b> kontekstualizacja mechanizmów aktywności w kontekście demokratycznym jako aktorów partycypacyjnych, także z perspektywy komunikacyjnej.</p> <p><b>Materiały:</b> prezentacja + wykorzystanie wideo + dynamika.</p>	godz.
3	<p><u>Jak radzić sobie z fake newsami jako zaangażowani obywatele</u></p> <p><b>Cele:</b> wyjaśnienie samego pojęcia fake news, jego mechanizmu, powodów oraz tego, jak zidentyfikować i zaprzeczyć argumentom. Również wizualizacja przykładów i procesu, aby znaleźć prawdę za każdym fake news.</p> <p><b>Materiały:</b> prezentacja + wykorzystanie wideo + dynamika.</p>	3 godziny
4	<p><u>Gamifikacja, czyli jak grać w gry dla konkretnego celu!</u></p> <p><b>Cel:</b> wyjaśnienie głównej idei gamifikacji, jej procesu, mechanizmu, elementów i celów. Pokazanie różnorodnych metod opartych na gamifikacji i jej wartości dodanej.</p> <p><b>Materiały:</b> prezentacja + wykorzystanie wideo + dynamika.</p>	2 godziny
5	<p><u>Wprowadzenie do Out of the Box</u></p> <p><b>Cel:</b> jasne wyjaśnienie gry i jej przebiegu, krok po kroku, aby zapewnić, że uczestnicy będą w stanie zastosować grę po jej zakończeniu.</p> <p><b>Materiały:</b> wszystkie materiały związane z grą stołową.</p>	1 godzina
7	<p><u>Zastosowanie "Out of the Box" - gra stołowa</u></p> <p><b>Cel:</b> wprowadzenie w życie gry stołowej i generowanie pomysłów.</p> <p><b>Materiały:</b> wszystkie materiały do gry stołowej (karty, dokumenty, itp.)</p>	4 godziny
	<p><u>Przygotowanie prezentacji wniosków końcowych</u></p> <p><b>Cel:</b> wygenerowanie kreatywnych prezentacji, w których można pokazać pomysł/produkt (cele, cel, czas trwania, metoda, budżet, itp.). Ten czas może być również zainwestowany w dokładniejsze zdefiniowanie propozycji, kampanii lub pomysłu.</p> <p><b>Materiały:</b> te, które mogą być potrzebne uczestnikom.</p>	3 godziny
8	<p><u>Prezentacja produktów końcowych / propozycji.</u></p> <p><b>Cel:</b> pokazanie kreatywnych pomysłów i produktów, które uczestnicy stworzyli wspólnie podczas gry stołowej. Do prezentacji zostaną poproszone innowacyjne narzędzia.</p> <p><b>Materiały:</b> te, których mogą potrzebować uczestnicy (papier, plakaty, filmy itp.)</p>	1 godzina
9	<p><u>Informacje zwrotne i ocena produktów i metod</u></p> <p><b>Cel:</b> poświęcenie czasu na przegląd wypracowanych produktów końcowych (ocena procesu współtworzenia) oraz analiza samej metody (zalety i wady).</p> <p><b>Materiały:</b> stworzone produkty (ewentualne prezentacje i/lub materiały).</p>	2 godziny

OGÓŁEM: 20 GODZIN

#### Załączniki:

Dodatkowa dokumentacja jest udostępniona w celu uzupełnienia tego dokumentu. Wszystkie załączniki są częścią poprzedniej wersji gry, więc mogą ulec modyfikacji na

potrzeby obecnego projektu. Działają więc tylko jako punkt odniesienia, aby lepiej zrozumieć rodzaj metody/gry, która jest proponowana.

- 1. Arkusz struktury gry.**
- 2. Gra stołowa.**
- 3. Inne materiały dotyczące metody (karty, plakat, instrukcja dla Mistrza Gry)**