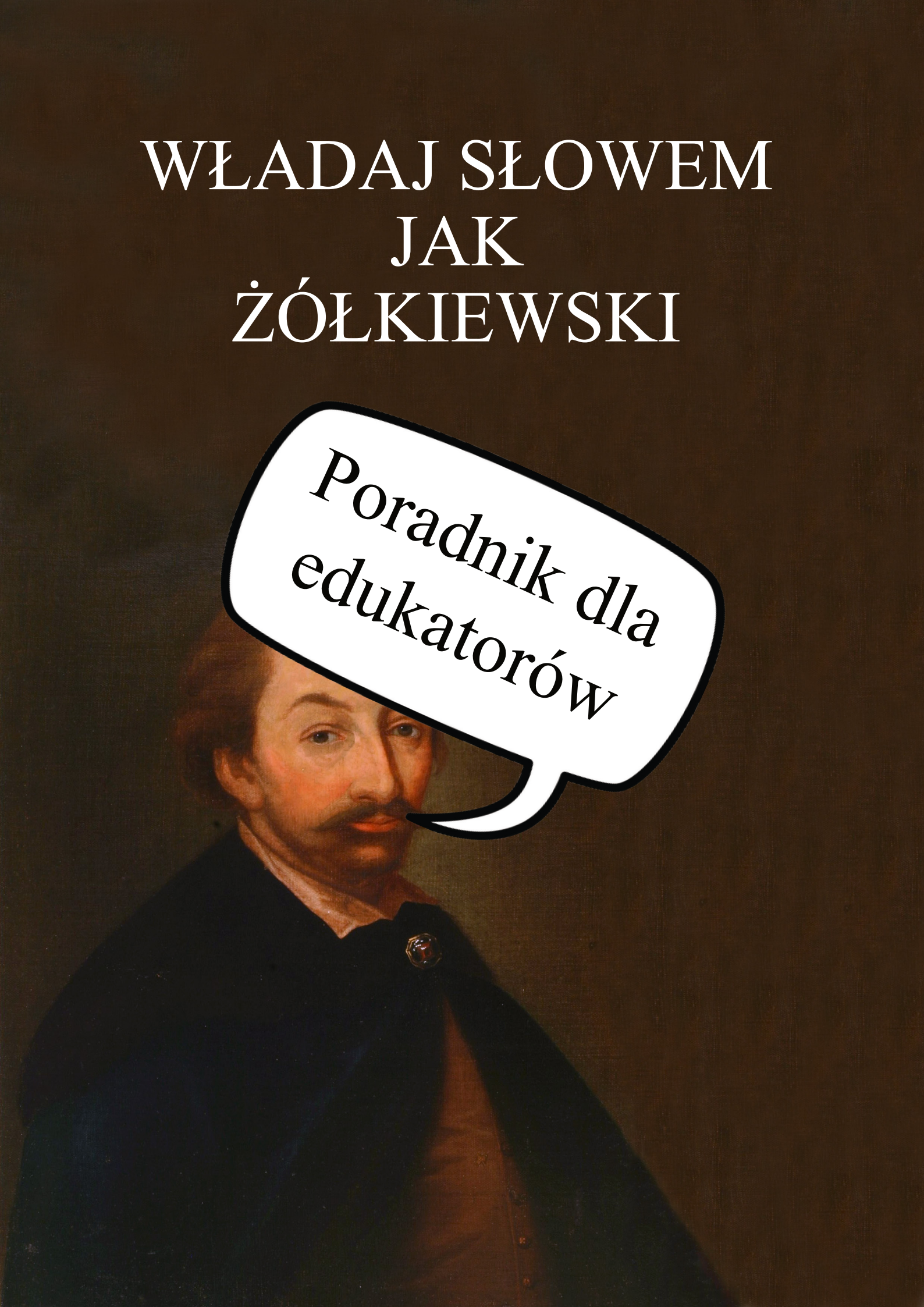
WŁADAJ SŁOWEM JAK ŻÓŁKIEWSKI



SPIS TREŚCI

Wstęp.....3

Teksty eksperckie:

Jacek Kowalski, Problem ze staropolszczyzną.....4

Łukasz Wrona, Świat larpów edukacyjnych. Jak i po co?.....12

Michał Mochocki, Edularpy humanistyczne. Poradnik w 10 krokach.....21

Krzysztof Buła, Retoryka w szkole.....27

Materiały do wykorzystania:

Instrukcja.....34

Scenariusz warsztatów językowych.....35

Scenariusz warsztatów argumentacyjnych.....37

Scenariusz inscenizacji.....41

Zadanie "Władaj słowem jak Żółkiewski" realizowany jest przez stowarzyszenie Pospolite Ruszenie Szlachty Ziemi Krakowskiej w ramach "Projektu Żółkiewski".

Zadanie zostało dofinansowane ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu "Ojczysty - dodaj do ulubionych 2020".

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
NARODOWE CENTRUM KULTURY
OJCZYSTY – DODAJ DO ULUBIONYCH

Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu Ojczysty – dodaj do ulubionych 2020.

POSPOLITE RUSZENIE
SZLACHTY ZIEMI KRAKOWSKIEJ
kontakt@pospoliteruszenie.net

www.zolkiewski.com

WSTĘP

Hetman Stanisław Żółkiewski, z racji pełnionego urzędu, kojarzy nam się głównie jako żołnierz i dowódca. To słuszne skojarzenie. Wszak piękne staropolskie słowo, o etymologii czeskiej, którym określaliśmy najwyższy urząd wojskowy w Rzeczpospolitej, wskazuje na główny zawód Patrona Roku 2020.

Nasz tegoroczny bohater był postacią niezwykle wszechstronną. Dał się poznać także jako dobry gospodarz, czuły mąż i ojciec, wytrawny polityk i dyplomata, zaangażowany obywatel a także orator i literat. Te dwie ostatnie role Stanisława Żółkiewskiego, a zwłaszcza lektura tego co pozostawił po sobie, zainspirowała nas do stworzenia projektu edukacyjnego "Władaj słowem jak Żółkiewski".

Hetman jest w nim przewodnikiem po pięknie, bogactwie i tajemnicach staropolskiego języka. Zamykamy się w epoce, którą wyznaczają lata życia Żółkiewskiego, czyli 1547-1620. Uznajemy ją za jedną z najwznioślejszych w dziejach polskiej mowy. To okres, w którym tworzą Mikołaj Rej, Jan Kochanowski czy Łukasz Górnicki. Zachowana poezja, listy, dzienniki czy relacje są niezwykle jasne, klarowne, nierzadko dowcipne, a przy tym pozbawione makaronizmów charakterystycznych dla epoki pełnego baroku. Choć więc odleglejsze czasowo od Czytelnika XXI wieku, to jednak bardziej zrozumiałe niż dzieła o 100 czy nawet 200 lat młodsze.

W ramach projektu przeprowadziliśmy 12 spotkań z językiem staropolskim. Jak na nasze stowarzyszenie , zajmujące się od ponad dekady edukacją pozaformalną przystało, były to spotkania oryginalne i twórcze. Składały się z warsztatów retorycznych poprowadzonych przez przedstawiciela Krakowskiego Stowarzyszenia Mówców, naszego partnera. Następnie bawiliśmy się podczas warsztatów językowych urządzonych w formie quizów i zagadek. Wszystko po to, aby ułatwić uczestnikom udział w inscenizacjach sejmowych. Były to krótkie, ale pełne treści i emocji fabularyzowane scenki, które wspólnie tworzyły prostego larpa.

Aby nasz projekt nie zakończył się wraz z ostatnim spotkaniem, postanowiliśmy przygotować PORADNIK. Jego celem jest przybliżenie Wam, drodzy pedagodzy, nauczyciele, edukatorzy i animatorzy kultury, naszego podejścia do kształcenia humanistycznego - językowego i historycznego.

Poradnik składa się z czterech artykułów eksperckich. Wprowadzą one Was w świat języka naszych przodków, przybliżą rodzaje i zalety stosowania larpów w kształceniu oraz pozwolą sobie wyobrazić, jak dokładnie przebiega taka zabawa. Usystematyzują także Waszą wiedzę na temat debat oksfordzkich i retoryki, ważnego ogniwa naszych projektów. Na końcu poradnika znajdziecie materiały, które umożliwią Wam samodzielne przeprowadzenie zajęć z naszego projektu. Są to scenariusze obu warsztatów z kartami scenek do inscenizacji sejmowej wraz z instrukcją ich wykorzystania.

Mamy wielką nadzieję, że PORADNIK zainspiruje Was do zorganizowania Waszym podopiecznym wciągających zajęć. Być może skłoni Was do poszerzenia swoich kompetencji w zakresie wykorzystywania larpów - metody czerpiącej z debat oksfordzkich, retoryki, dram szkolnych i gier fabularnych. Może będziemy mieli okazję spotkać się kiedyś podczas edukacyjnego larpa?

Twórcy projektu
Łukasz Wrona
Urszula Wrona
Mateusz Białowiejski

PROBLEM ZE STAROPOLSZCZYZNĄ

dr hab. prof. Jacek Kowalski
Badacz kultury staropolskiej, pieśniarz

W powszechnym czytaniu naszej staropolskiej literatury przeszkadzają w równym stopniu: jej powszechna nieznajomość pośród Polaków, jak i hermetyczność (pozorna) dawnego języka. Jednego i drugiego nie potrafi przełamać szkoła, która zwykle zniechęca, przede wszystkim – przez brak wizji i pomysłu. Stąd też trzysta bogatych literacko lat – aż trzy stulecia! – redukuje się zwykle w umysłach naszej młodzieży do kilku nazwisk i kilku suchych oraz nieciekawych (z pozoru) informacji, wspartych obrazem zarzyganego (uczciwszy uszy) Sarmaty i warcholskiego bezhołowia. I tak oto staropolska „literatura staje się nijaka i szara, nieistotna i banalna" (jak napisał, jakiś czas temu, zasłużony badacz i dydaktyk, profesor Tomasz Chachulski). No, ale jakże ma zachwycać, skoro się jej nie rozumie? Nie czuje? I nie chce się czuć? Podejrzewam, że między innymi z tej bezradności wobec niezrozumienia i banału bierze się powszechna pośród wielu popularyzatorów ucieczka w rubaszność, w gruby dowcip, czyli w tak zwaną „sarmackość", czy „sarmatyzm", które biorę w cudzysłów.

Rycina z portretem Wespazjana Kochowskiego

Bo dawny Polak, czyli Sarmata, to jednak coś więcej niż szlachcic z kuflem w jednej, a szablą w drugiej ręce. Bo staropolska, czyli sarmacka literatura to zjawisko porywające, choć jako całość nie jest ona najwybitniejsza w Europie. A jednak wybitna, a w niektórych swoich fragmentach sięgająca szczytów artyzmu. Ma ona swoją oryginalność, potrafi magnetyzować, ma swoich mistrzów i ma arcydzieła.

Niestety, przeciętny podręcznik jakoś nie potrafi ich „sprzedać", albo w ogóle milczy o większości z nich, dbając zapewne o to, aby się uczeń nie przeciążył i nie zniechęcił. Więc i nie zachęca. Przez to milczenie o arcydziełach obcinamy sobie świadomość i niszczymy samych siebie. W rezultacie mamy sytuację, w której Polski maturzysta, spotykając maturzystę z Zachodniej Europy, zapytany przezeń o polską specyfikę „wieku płaszcza i szpady," nie będzie wiedział, co powiedzieć. Poda może przykłady pojedynczych wierszy, może kilka nazwisk, które nie tworzą żadnej spójnej całości, może rzuci jakiś żart o zapitych Sarmatach i złotej wolności… Może wspomni bitwę pod Wiedniem i husarię. Ale uczyni to raczej niespójnie. Dlaczego? Z braku rzeczy, która mi się marzy: mianowicie z braku całościowej wizji wspartej zapałem. Konieczna tu jest bowiem wizja całość obejmująca, aczkolwiek wcale niekoniecznie obszerna. Raczej taka, która niczym błyskawica rozświetla mrok i uświadomi słuchaczom rozpiętość dawnej polskiej literatury, uświadomi jej brzmienie, nasyci różnorodnymi emocjami, pokaże też związek z każdym z nas, przekraczając granicę rubasznego żartu. Owszem, rubaszny żart i „gruba faktura" tekstu są w staropolszczyznę wpisane, nie mają wszakże wyłączności. Oj, nie, w żadnym razie.

ZAPAŁ, WIZJA, BARWA I DŹWIĘK

Słowa muszą wybrzmieć. Nawet, jeśli mało zrozumiałe, powinny nieść dźwięk, objawiać harmonijność, stawiać przed oczy obrazy. Do tego potrzeba dobrej, głośnej i śmiałej lektury. Zachęćmy do niej, sami ucząc się przywoływania fragmentów uderzających i pięknych, którymi można opowiadać historie prawdziwe albo fikcyjne; historyczne, romansowe. Szukajmy ich. Należałoby pewnie stworzyć antologię takich uderzających wierszy i fragmentów prozy. Jest ich wiele, bardzo wiele.

Jeśli zaś już mowa o dźwięku, zachęcam do starych pieśni.Nie przetrwało ich tyle, ile byśmy sobie życzyli – teksty wprawdzie ostały się, brakuje wszakże zachowanych melodii. Te, które można znaleźć, są przecież wystarczająco liczne, aby je śpiewać radośnie i w różnych nastrojach. Ułomnością Polaków obecnej doby jest nieumiejętność wspólnego śpiewu (ale tu odsyłam, na przykład, do moich dwóch książek zaopatrzonych w płyty i teksty: „*Niezbędnik Sarmaty*" i „*Niezbędnik konfederata barskiego*", jak i do płyty „*Dumy staropolskie*", a jeśli chodzi o szczegóły – zapraszam na moją stronę www.jacekkowalski.pl).

GENERALIA

Poza tym, co się rzekło powyżej, dobrze uświadomić tym, których będziemy chcieli zachęcić do czytania i mówienia staropolszczyzną, że dawni Polacy (czyli reprezentanci wiodącej kultury sarmackiej Rzeczypospolitej Obojga Narodów) pisali i gadali wierszem, tudzież artystyczną prozą chętnie. Że żywe słowo i zasady wymowy były dziedziną, w której musiał zyskać biegłość każdy obywatel, pragnący odegrać jakąkolwiek rolę w życiu publicznym (a miał na to szansę dzięki ustrojowi Rzeczypospolitej). Że pośród mistrzów pióra i mowy byli najbogatsi magnaci i szlachcice niskiej kondycji, mnisi i żołnierze. Że owi piszący czytywali się i słuchali nawzajem i że, choć nie mieli wówczas żadnej Akademii Literatury (jak to było we Francji), mieli swój literacki ranking. Że wielu z nich (płci obojga) zaczytywało się miłosnymi romansami, które wprawdzie w tamtej epoce nie zawsze ceniono, w większym poważaniu mając sążniste epopeje bojowe i pobożne psalmy. Że istniały literackie hity i arcydzieła, spośród których nie wszystkie za takie wówczas uchodziły, bo dziś ranking dzieł dawnych widzimy nieco inaczej.

ARCYDZIEŁA I AUTORZY

Warunkiem istotnym zachęty do staropolszczyzny byłoby chyba wskazanie staropolskich arcydzieł. Dlaczego są arcydziełami? Co niosą w sobie odrębnego, czym mogą zainteresować nas, a czym innych Europejczyków? (bo są to jednak arcydzieła europejskie, tylko Europie nieznane…). Nie czas tu na przywoływanie tytułów. Ograniczę się do jednego przykładu, który ostatnio umknął z podręcznika, w którym, o ile wiem, już-już miał się znaleźć. To „*Psalmodia polska*" Wespazjana Kochowskiego. Poezja prozą wysokiego lotu, która w biblijnej stylizacji kreśli specyfikę polskiej, barokowej i sarmackiej duszy – katolickiej, wiernej Bogu, ale i złotej wolności jako

fundamentowi Rzeczypospolitej; dumnej z triumfów (dzieło powstało przed epoką upadku) ale i pełnej pokory w kontekście domowych brudów i niedostatków. Arcydzieło tym ciekawsze, że tak odmienne w wymowie od dzieł reszty Europy – albo wielbiącej w stronę sojuszu tronu i ołtarza, albo (już niedługo) w kierunku świeckiej republiki. Nasza zaś Rzeczypospolita budowana była na sojuszu wiary i republikańskiej wolności. Co poza Polską wydać się może głupstwem lub zgorszeniem, nam zaś daje od wieków niezwykłą, ideową odrębność.

Do arcydzieła dodajmy życiorys autora - za młodu walecznego husarza, potem ziemianina, potem reprezentanta panów braci, wreszcie królewskiego historiografa, a cały czas narodowego wieszcza, który życiem i twórczością zasłużył na ten tytuł u współczesnych i potomności. Zwłaszcza że na jego między innymi wierszach i historycznej gawędzie uczył się czasów „*Potopu*" Henryk Sienkiewicz.

pola i falujące łany za oknem swego dworu, zagubionego pośród równin lub na beskidzkim Pogórzu? Albo, jeśli tworzy z wyniosłości potężnego zamku czy pałacu, opracowując zarazem jego plany, redagując napisy do wyrycia na ścianach, angażując architektów i malarzy? Albo, jeśli pewien młody poeta pozostawia po sobie wiersze miłosne, które potem anonimowo kursują po całej Rzeczypospolitej i są powszechnie naśladowane, podczas gdy on sam przedwcześnie umiera?… Albo, gdy młodego szlachcica omamia teatralne przedstawienie dane przez wędrowną trupę na królewskim zamku, czym zainspirowany płodzi jeden z najpiękniejszych rymowanych romansów epoki? Albo, gdy jednemu z anonimowych (dziś, dla nas) jezuitów zdarzy się tak przełożyć łacińskie Godzinki, że odtąd staną się narodowym nabożeństwem Polaków – śpiewanym nie tylko przez babcie w kościele, ale i na polach bitew?

A same miejsca? Zamki, kościoły, dwory i świątynie? Nie powinniśmy chwalić ich, nie

Henryk Weyssenhoff, Scena szlachecka – Historia jataganu

DZIEJE I PRZESTRZEŃ

Sarmackiej literatury nie powinno się odrywać od autorów, ale i nie powinno się odrywać od dziejów i przestrzeni. Dzieje ubarwią słowa, przybliżą dźwięki, ożywią je. Czyż to nie uderzające i nieobojętne, że ktoś pisze polski wiersz na płonącym Kremlu, albo wysyła świeżo wydrukowaną epopeję husarzom do obozu? Inny zaś pisuje spokojnie, spoglądając jedynie na rozległe

znając. Jakże często ograniczamy się zaś do wskazania jednego zdjęcia i pochwalnego sloganu! Poznajmy je i przez ich bramy wprowadzajmy adeptów do literatury, to jest do sarmackiego świata. Poznajmy może nie wszystkie, ale choćby kilka najklasyczniejszych. Dla przykładu: Kaplica Zygmuntowska, Krzyżtopór, Wilanów, a na dokładkę któryś z przeciętnych dworów, takich, z jakich wykluł się typ klasycznego sarmackiego dworu – synonim polskości aż do dziś.

Przy czym namawiam do konkretu, który nieodmiennie ciekawszy będzie niż ogólniki. Jak zatem wyglądał apartament w krzyżtoporskim zamku i dlaczego, i co o tym wiemy? Czy rzeczywiście był ten pałac wyrazem pychy magnackiej, czy może również i republikańskiej dumy? A jak naprawdę wyglądał szlachecki sejmik? Konkretny, nie literacki, ale rzeczywisty? Jak na co dzień i od święta funkcjonowała świątynia, w której miał miejsce?

Jeśli postaramy się, choćby w jakimś ułamku, zostać znośnymi przewodnikami po tym świecie – damy sobie i innym szansę i bogactwo nieprzebrane, a dzieje nasze staną się niezbywalną częścią teraźniejszości, która bez historii jest martwa.

OPOWIEŚĆ EGZEMPLARYCZNA

I na koniec popróbujmy opowieści. Jakby tu, na przykład, zacząć… No, bo zacząć trzeba, ale:

"…Skąd poczne, gdzie się udam? Kiedy dróg tak sila,
A dziel sarmackich mnogość wszystko zasłonila?" [1]

Osadźmy naszego bohatera w latach, w których cały świat prowadził srogie wojny:

"Lecz miła Polska na żyznym zagonie
Zasiadła jako u Boga na łonie.
Może nie wiedzieć Polak, co to morze,
Gdy pilnie orze" [2]

Natenczas panował u Sarmatów nie tyle dostatek, co spokojność poparta zamożnością znacznej części obywateli. Powstawała całkiem niezła sztuka – rzeźba, malarstwo i (ponad dachami glinianych chałup i drewnianych dworów) monumentalne świątynie, których:

"Gzemsy wysoko świecą promieniami,
Sklep osadzono wewnątrz szafirami,
Wyżej w szafirach wydrożono tropy,
W które wprawiono ogniste piropy;
Miejscami perły z gęstemi się suły,
Wielki wydając płomień, karbunkuły." [3]

Takim świątyniom odpowiadały spore zamki. Kto powędrował ku kresom, stwierdzał więc, iż:

"Zamek jest we Zbarażu z-Skały mając twardy
Wał i mury kowane; których Bełloardy
Duże cztery pilnują. W przezroczyste pole
Ku wschodowi wydany, na bliskie Podole
Patrzy."ś

Przeciętny obywatel – to jest szlachcic – wchodzący do takiej rezydencji, widział wszystko inaczej niżeli u siebie. Bliżej powieści, niż codzienności:

"Co tu tak szumny pałac nad myśl ludzka czyni?
Ludzi w nim widzę nie masz, obicia kosztowne
Z ciosanego marmuru odrzwia polerowne,
Pokoje złocistymi stropy ozdobione,
Pawimenty marmurem wszystkie posadzone:
Świeżo znać ludzie z niego kiedys wyjechali,
Alboć tu sami kiedyś Bogowie mięszkali?". [5]

1. Samuel ze Skrzypny Twardowski, „*Władysław IV*", lekko sparafrazowany.
2. Sebastian Fabian Klonowic, „*Flis*".
3. „*Oblężenie Jasnej Gory Częstochowskiej*".
4. Samuel ze Skrzypnej Twardowski, „Wojna domowa".
5. Hieronim (Jarosz) Morsztyn, „Historia ucieszna o zacnej królewnie Banialuce ze wschodniej krainy".

Autor takiego opisu, zachwycający się „pałacem w fortecy”, sam podobnej nie posiadał i szans na posiadanie nie miał. I raczej nie był o tę fortecę (przynajmniej oficjalnie) zazdrosny. Przeciwnie. Czuł urzędową dumę z własnej mierności, ufając w potęgę republikańskiej Rzeczypospolitej i złotej wolności, bo:

“Niechaj kto chce, stawa bliski
Przy królewskim tam tronie,
Ja zaś w swojej chatce niskiéj
Beśpieczniej wesprę skronie.

Niech kto depce mozaikiem
Ułożone podłogi,
Ja nie chcę być niewolnikiem
W złotą wolność ubogi.” [6]

Tu i tam, w „chatce niskiéj” i w pałacowej komnacie, siadywali, popijali, rozmawiali i pisywali politycy i żołnierze, zapaleni rolnicy i święci kapłani, dojrzali żonkosie i gołowąsi kawalerowie. Kiedy zdarzyła się zaś w towarzystwie „omasta”, czyli dworna „niewiasta”, a taki owaki pragnął może ugadać sobie małżonkę, mógł zacząć konkury od strof z wysokiej półki:

“Nadobne panny, męże urodziwi,
Mężczyźni hoży i wspaniałe panie,
Których swym duchem, słodka miłość żywi,
Do was to moje obracam śpiewanie.
Któż tego nie wie, któż się darmo dziwi,
Że nam natura nadała kochanie!
Lecz swe z rozumem tak zmieszała dary,
Że nic mieć nie chce bez roztropnej miary...”. [7]

Widząc zaś zainteresowanie zainteresowanej, śpiewał:

“Ukochana Lancelloto,
Ciebie nie proszę o złoto,
Nie chcę u ciebie kamieni
Bogatych ani pierścieni:
Daj mi, namilsza, z głowy
Wianek rozmarynowy.” [8]

Ona jemu zaś na to:

.Mam pogotowiu wiano, posag mi zawiązano,
Obiecali wesele sprawić mi przyjaciele.
Ale to fraszka,
Gdy młodzieniaszka
Nie mam, dziewka stroskana.” [9]

Skoro tak, można było przejść do konkretów. Już prozatorsko, acz także kunsztownie, jeśli kto umiał:

“Mówię do niej te słowa: „Moja Mości Pani, damie w domu WMMPaniej prezentuję się komplementem... Aleć tak mi się tu upodobała pasza, żebym na jednę strawę przyjął służbę do Gód, a za dobrym ukontentowaniem i w dalsze nie wymówiłbym się czasy...

Mówi ona na to: „Zdobić to nikogo nie może, kto szczerą przyjaźń jawną oddaje niewdzięcznością... I jeżeli w tym jest dobrego sługi stateczna wola i umysł, znajdzie tu pana i miejsce...

Dopiero ja podziękowałem. Wypisować, co się przy afektach mówiło, siła by. A potem – miałem wyrostka Dzięgielowskiego, co grał na skrzypcach i śpiewał ładnie – kazałem mu zaśpiewać:

Niech komu nadzieja ściele
Różnych fortun na myśl wiele:
Już ja będę tryumfował,
Kiedym szczęśliwie stargował.” [10]

Zabawę w amorowe materie przeciągnąć można było wchodząc w wizję amorów małżeńskich, w których mistrzem był sam król. Czemuż by go nie zacytować? Niektóre jego listy drukowano przecie. Choć akurat nie te:

“Żoneczko moja najśliczniejsza, największa duszy i serca mego pociecho!

Tak mi się twoja śliczność, moja złota panno, wbiła w głowę, że zawrzeć oczu całej nie mogłem nocy. Pan Bóg widzi, że sam nie wiem, jeśli tę absence [nieobecność] *znieść będzie można; bo ażem sobie uprosił Monsieur Koniecpolski, że ze mną całą przegadał noc tę przeszłą. Dziś ani o jedzeniu, ani o spaniu i pomyśleć niepodobna. Owo widzę, że mię twoje wdzięczne tak oczarowały oczy, że bez nich i momentu wytrwać będzie niepodobna.”* [11]

Po paru kuflach repertuar pewno się się odmieniał; i po tych kuflach gładkie słowa monarchy do małżonki mogły obudzić mizoginię, wespół z obawą, czy królowa nie wywiera nazbyt wielkiego wpływu na pantoflarza; nieraz więc padało pod adresem władcy:

“Stare przysłowie: że źle w tym się domu dzieje,
Gdzie pituch jajca niesie, a kwoka zań pieje.” [12]

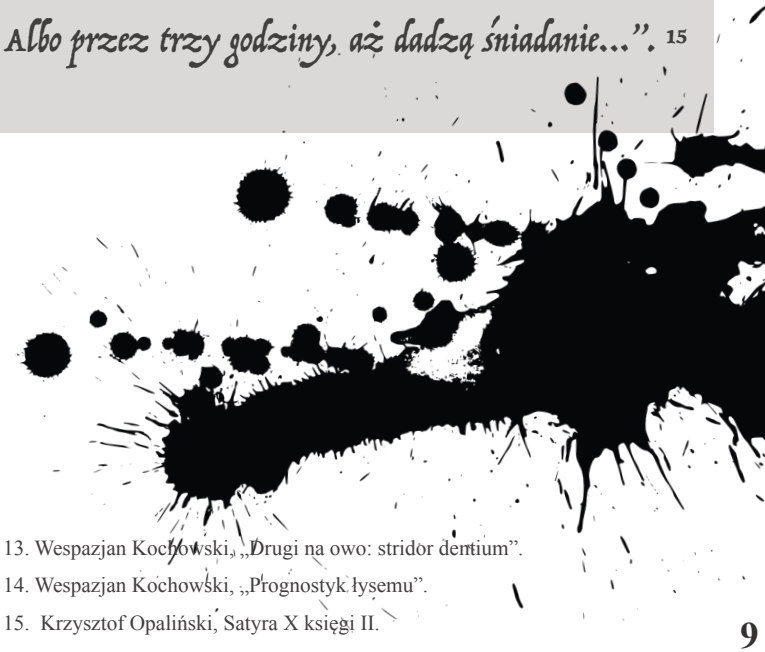
Od męża i żony do dziada i baby droga (zwłaszcza kuflem mierzona) niedaleka:

“Pytała baba księdza uprzykrzona srodze,
Na zbawiennej-li ona, czy zgubionej drodze?
Ksiądz rzecze: „Rozdziew gębę!” Że zębów nie miała,
„Nie będziesz – prawi – w piekle, czymże być zgrzytała”. [13]

“Łeb goły jak kolano gdy widzę u ciebie
Łysku, muszęć tak wróżyć, że nie będziesz w niebie.
Bo gdy do nieba pójdziesz z tym łbem twojem gładkiem,
Zepchną cię święci, myśląc, że tam leziesz zadkiem.” [14]

Kufel,gdy zwyciężył, nadchodziła noc, po nocy poranek, o poranku wołało życie publiczne. Dzień poprzedni naznaczył jednak silnie początek następnego:

“Ej, wstańci-ż wżdy, mój panie – rzecze kto z kompanów.
Ażci się tandem porwie, ziewa a na łóżku
Siedzi, oczy wygniły, z gęby śmierdzi piwsko,
W paszczece kliju pełno, a w czuprynie pierza.
Toż dopiero do portek. Ubiera się przez dwie
Albo przez trzy godziny, aż dadzą śniadanie...”. [15]



10. Jan Chryzostom Pasek, „Pamiętniki”.
11. Jan Sobieski, list do Marii Kazimiery d’Arquien (Marysieńki).
12. Wespazjan Kochowski, „Przysłowie”.
13. Wespazjan Kochowski, „Drugi na owo: stridor dentium”.
14. Wespazjan Kochowski, „Prognostyk łysemu”.
15. Krzysztof Opaliński, Satyra X księgi II.

Załóżmy, że perspektywa ożenku zmusza naszego niemajętnego bohatera upominać się o swoje na sejmiku, a potem na sejmie, gdzie przekonuje się – niestety – o prawdziwości pewnej maksymy:

"O nierządne królestwo i zginienia bliskie,
Gdzie ani prawa ważą, ani sprawiedliwość
Ma miejsca, ale wszytko złotem kupić trzeba!".[16]

Nie znalazłszy sprawiedliwości, próbuje dorwać się do strefy najwyższej i walczyć o swoje, gdzie:

"Przy pałacu królewskim, tam kędy tylny prospekt najpiękniejszy rząd okien ku Wiśle podaje, jest jedno wesołe miejsce, co chociaż do ogroda przyłączone, a przecie niejako oddalone bokiem od ogroda, miłą osobność sprawuje... Tam niejeden z przedniejszych ludzi Królestwa często, lubo sprawami zaprzątniony spoczywa... To miejsce... gdyby mówić wprzód mogło, a potem chciało, o jako wiele powiedziałoby... Tam bowiem i interessa Królestwa nieraz namówione, i poselstwa, i instrukcyje często stanowione, i wojny, i pokoje często traktowane...".[17]

Ale i tu bohaterowi naszemu nie oszczędzono scen niekoniecznie budujących:

"Senator jeden, zezowaty i trędowaty, obrócił się z nieobaczka tyłem do króla jegomości, aż gdy się drudzy śmiali, rzekł Jakub Sobieski, natenczas wojewoda Bełzki: „Dajcie mu pokój, bo piękniejszą ma dupę niżeli twarz."[18]

Nie załatwiwszy nic i straciwszy rodowe dobra, z nimi zaś i narzeczoną, zniechęcony marnościami świata, bohater nasz wzniósł oczy ku niebu i otwiera księgę pobożnych maksym; tam czyta, iż „Pokój – szczęśliwość, ale bojowanie | Byt nasz podniebny"[19] i szukając zatem „w boju pokoju" za resztę majątku sprawia sobie ekwipunek i zaciąga się do husarii. Podąża do obozu, z obozem na nieprzyjaciela, a po drodze śpiewa wojenne dumy, grywa na kobzie (nie mylić proszę tego sarmackiego, strunowego instrumentu z dudami!) oraz w kości i karty, wreszcie zaś trafia mu się bitwa, czyli potrzeba oraz wódz o rzymskiej cnocie i wymowie, zatem sam hetman Żółkiewski:

"Gdy już tak wojsko stanęło w sprawie, objeżdżając pan hetman od hufu do hufu, animował swoich, ukazując, jako „necessitas in loco, spes in virtute, salus in victoria" [„potrzeba tu i teraz, nadzieja w męstwie, zbawienie w zwycięstwie"], i kazał uderzyć w bębny, w trąby do potkania... i uderzyli w onę jazdę cudzoziemską kopijmi, kto jeszcze miał, pałaszami, koncerzami...".[20]

A w bitwie tej:

"Wprzód chrzęst tylko i szelest słychać było cichy,
Gdy naszy ławą brali pogaństwo na sztychy;
Żaden swego nie chybi i trzech drugi dzieje, [= nadziewa po trzech na kopię]**:**
Że im ciepłe wątroby kipią na tuleje;
Trzask potem i zgrzyt ostry, gdy po same pałki
Kruszyły się kopije w trupach na kawałki;
Pełno ran, pełno śmierci; wiązną konie w mięsie,
Krew się zsiadła na ziemi galaretą trzęsie;
Ludzie się niedobici w swoich kiszkach plączą;
Drudzy chlipią z paszczeki posokę gorącą."[21]

.16. Jan Kochanowski, „Odprawa posłów greckich".

17. Stanisław Herakliusz Lubomirski, „Rozmowy Artaksesa i Ewandra"

18. Anonim, „Enigma ucieszne do zabawy".

19. Mikołaj Sęp Szarzyński, „Sonet IV. O wojnie naszej, którą wiedziemy z szatanem, światem i ciałem".

20. Stanisław Żółkiewski, „Początek i progres wojny moskiewskiej".

21. Wacław Potocki, „Wojna chocimska".

No i „zginęło… do dwunastuset człowieka… i w naszych też nie było bez szkody… towarzyszów samych lepiej niżeli przez sto” [22]. Między padłymi towarzyszami zaś był i nasz szlachcic, który jednak, nim skonał, wyrzec zdołał:

Tę tedy jedynaczkę, duszę moje, na ręce Twoje Boskie daję, oddaję i rezygnuję: którym miał od Ciebie datek, ten wracam dawcy szczodrobliwemu...

Bom ci ja w Tobie ufał. Panie: niechże się weselę i raduję w miłosierdziu Twoim.

Druga część, z którejm złożony, ciało: więzienie dusze, masa zgnilości, instrument grzechu i ceber plugastwa ~.

To, ponieważ z ziemie poszło, ziemi je oddaję: niechajże się skazitelna materyja rozsypie w proch, pierwszego początku swego istotę.

Ale żeś. Panie, też siermięgę człowieczeństwa na się przyjąć raczył: ufam, że i ta powstanie nieskazitelna i będę widział w ciele moim Zbawiciela mego widzeniem błogosławionych.”[23]

***

Powyższa wycieczka po staropolskiej literaturze była zarazem wycieczką przez tamtejszą rzeczywistość. Wstąpiliśmy w zamek magnacki i pałac czarodziejski, we dwór szlachecki i w mieszczańską kamienicę, i we świątynię (jakby kto pytał, jasnogórską i zarazem zaświatową).

Przemawiali do nas król i hetman, szlachcice i mieszczanie, ksiądz i anonimowy, może plebejski, spisywacz anegdot. Wysłuchaliśmy więc autorów z półki najwyższej, zarazem zaś najbogatszych majątkiem i talentem (Opaliński, Sobieski, Lubomirski, Żółkiewski), łącząc do nich mistrzów średnio majętnych, za to talentów najznakomitszych (Sęp Szarzyński, Potocki, Pasek).

Byli pośród nich pieszczoszkowie staropolskiego czytelnictwa, więc drukowani i rozchwytywani, których często znano na pamięć i cytowano (Kochanowski, Samuel ze Skrzypnej Twardowski, Wespazjan Kochowski). Byli i tacy, których arcydzieła czytane były pewnie często, ale tylko w rękopisach („*Wojna chocimska*” Potockiego), albo też, mimo druku, ich dzieła pozostawały niemal nieznane i bez oddźwięku, choć należą do najwybitniejszych osiągnięć poezji polskiej w ogóle (sonet Sępa i „*Psalmodia polska*” Kochowskiego).

Zdarzył się też utwór, który przeszedł w popularności wszystkie inne: „Banialuka” Hieronima (Jarosza) Morsztyna. Ów rymowany romans, choć nie uważamy go za arcydzieło, mamy dziś w znacznie większym poważaniu i podziwie, niżeli w latach, gdy dał początek przysłowiu „pleść banialuki”. Dziwne są losy literatury!

A teraz, kto ma uszy, niechaj słucha, kto ma oczy, niech patrzy i dostrzega, kto zaś może pojąć, niech pojmuje i bierze się do dzieła: czytania i głośnego przekazywania sarmackiej poezji i prozy.

Artur Grottger, Szkoła szlachcica polskiego: II. Admonicja.

22. Stanisław Żółkiewski, „Początek i progres wojny moskiewskiej”.

23. Wespazjan Kochowski, „Testament katolicki”.

ŚWIAT LARPÓW EDUKACYJNYCH

Łukasz Wrona
prezes stowarzyszenia
Pospolite Ruszenie Szlachty Ziemi Krakowskiej

JAK I PO CO?

Jednym z postulatów współczesnej edukacji jest aktywny w niej udział uczniów. Po reformie końca XX wieku, w której przeniesiono nacisk z „wiedzieć" na „rozumieć" i „umieć", edukacja historyczna stoi przed kolejnym wyzwaniem, które można określić słowem „wykorzystać". Cały proces kształcenia powinien być ukierunkowywany na praktyczne wykorzystanie nabytych kompetencji i twórcze użycie zdobytej wiedzy. Owa celowość wydaje się jednym z priorytetów współczesnej szkoły. Nie tylko uzasadnia wkładany na przestrzeni kilkunastu lat wysiłek uczniów, ale i nadaje wysiłkowi temu sens. Celowość ta może także motywować uczniów, którzy powinni wierzyć, że w szkole nabędą kompetencji, które ułatwią im karierę.

Chociaż na pierwszy rzut oka humanistyka pozostaje w tyle za naukami ścisłymi w zakresie praktycznego zastosowania w dorosłym życiu, to jednak ona ponosi odpowiedzialność za nasze sprawne funkcjonowanie w społeczeństwie. Jedną z najważniejszych dziedzin, a na pewno wywołującą najwięcej kontrowersji, rodzącą napięcia i generującą rozwój idei, jest historia.

Podczas gdy bardzo często w szkole przedstawiana jest w sposób tradycyjny, nierzadko nudny lub niezrozumiały, który prowadzi do zniechęcenia uczniów, to w przestrzeni publicznej jest jedną z głównych sił napędowych dialogu społecznego i politycznego. Młodym ludziom historia przedstawiana jest – często z braku czasu lub obawy o właściwe zrozumienie – jako prawda objawiona i ustalona już opowieść, podczas gdy współczesna publicystyka (i rzadziej przez nich obserwowana debata akademicka) dostarcza im przykładów licznych sporów na tle rozumienia przeszłości. Młodzi ludzie często nie mają świadomości, skąd bierze się ta rozbieżność.

Dlatego też wydaje się zasadne opracować takie metody dydaktyczne, które zwiększą nacisk na rozumienie historii oraz jej przeżywanie i doświadczanie. Są nimi niewątpliwie gry (zwłaszcza tzw. serious games), metody dramowe oraz wszelkiego rodzaju debaty. Czerpiąc po trochu z każdej tej grupy, mniej więcej po środku znajduje się metoda larp, która ma potencjał, aby zająć ważne miejsce w dydaktyce historycznej. Chociaż w polskiej, a nawet międzynarodowej, dydaktyce jest ona metodą stosunkowo młodą, to jednak przez wzgląd na osobiste, blisko 10-letnie doświadczenie jej wykorzystania, pozwolę ją sobie przybliżyć. Skupię się na dwóch aspektach.

Po pierwsze chciałbym przedstawić wybrane rodzaje larpów edukacyjnych, na przykładzie zrealizowanych scenariuszy z młodzieżą.

Po drugie pragnę zasygnalizować największe wartości, zalety i przewagi larpów edukacyjnych wynikające z ich wykorzystania w procesie kształcenia.

RODZAJE EDU-LARPÓW

Jak każda zabawa, gra czy metoda dydaktyczna, również larp może przyjąć formę bardzo prostej, krótkiej dramy jak i rozbudowanego wydarzenia, w którym uczestniczyć może wielu, nieznających się wcześniej uczestników, wspieranych przez grono animatorów. Miłośnicy larpów, zajmujący się nimi w celach hobbystycznych, wypracowali wiele podziałów larpów na swoje potrzeby. Skorzystam z nich i uzupełnię o własne kategorie, aby pogrupować wybrane edu-scenariusze, które do tej pory wypracowałem.

1. CEL

Pierwszym kryterium, według którego najczęściej dzieli się larpy, jest ich cel. Upraszczając, mamy do wyboru: edukację/ przeżycie/ vs rozrywkę. Larpy, które skupiają się na tym pierwszym nazywane są nordyckimi, ze względu na skandynawskie środowisko, które od lat intensywnie popularyzuję taką formą edukacji. Ich przeciwieństwem są larpy anglosaskie, najczęściej fabularnie osadzone w realiach fantasy, sci-fi czy horroru. Prawie wszystkie, znane mi larpy edukacyjne, można zaklasyfikować do larpów nordyckich: nie kwestionując ich walorów rozrywkowych, w myśl zasady - bawiąc uczyć.

Przykład larpa anglosaskiego

Z wizytą u Pana Stanisława

Larp zaprojektowany przez Łukasza Wronę, Urszulę Wronę i zespół z Muzeum historycznego w Przasnyszu, 2019 rok

Larp miał za zadanie przybliżyć uczestnikom - uczniom w wieku 14-16 lat - twórczość ludową Stanisława Chełchowskiego, przasnyskiego etnografa, który spisał bajki i podania ze swojego regionu. Uczestnicy mieli jednak, przede wszystkim, dobrze się bawić. Dzięki temu nieświadomie zapoznaliby się z ważnym elementem lokalnego dziedzictwa kulturowego. Otrzymali wcześniej przygotowane, na podstawie podań, krótkie opisy postaci, takich jak: zbójca, baba, ksiądz, diabeł, księżniczka, niedźwiedź itd. Następnie założyli kostiumy i rekwizyty, które nie tylko ułatwiały ich szybką wzajemną identyfikację, ale pozwoliły lepiej wczuć się w swojego bohatera. Na kartach znaleźli informacje, w jakich scenkach mogliby zagrać i co w nich osiągnąć. To od nich zależało, jakie stworzą scenki, z kim, jaki będzie ich ostateczny przekaz i w jaki sposób je odegrają przed animatorami, oceniającymi ich grę. Szczególnie wysoko oceniane były te scenki, w których uczestnicy korzystali z gwary. Larp toczył się w przestrzeni dworkowej (Chojnowo) i do maksimum pozwalał korzystać uczestnikom z otaczającej ich rzeczywistości .Dzięki temu umowność ograniczona była do minimum - tzn. sztylet naprawdę był sztyletem, komórka pod schodami była w odpowiednim miejscu, a na fortepianie naprawdę można było wygrać melodię.

Fot. Muzem Historycznego w Prasnyszu

Przykład larpa nordyckiego

Galicyjskie losy

Larp zaprojektowany przez Łukasza Wronę dla stowarzyszenia Pospolite Ruszenie Szlachty Ziemi Krakowskiej, 2014 rok

Larp ten kładł nacisk na relacje społeczne, międzyludzkie powiązania, rozmowy, intrygi i wybory, które gracze musieli podjąć. Jego akcja toczyła się w okresie poprzedzającym wybuch I wojny światowej (a kolejne etapy w jej trakcie i tuż po jej zakończeniu). Uczestnicy wcielili się w galicyjskie typy znane z literatury, wspomnień, źródeł historycznych: arystokratów, miejską inteligencję, służbę, ziemian, urzędników, wojskowych, dziennikarzy, anarchistów czy rewolucjonistów.

2. SKALA

Drugim kryterium może być skala lub rozmach. Larp to zabawa wyobraźni. Uczestnicy wyobrażają sobie, że wcielają się na kilka godzin w kreowaną postać i wszyscy dookoła też grają kogoś innego. Dlatego nietrudno o krok kolejny, a więc użycie wyobraźni na potrzeby określenia lokacji, w której toczy się akcja. Wówczas szkolna sala czy sale, aula domu kultury lub boisko sportowe może stać się szlacheckim dworkiem, kościołem, w którym toczą się obrady sejmowe czy statkiem mknącym przez ocean. Larpy takie zwiemy chamberami (ang. chamber - komnata, pokój).

Natomiast kiedy mamy możliwości organizacyjne, dysponujemy kontaktami lub budżetem, możemy pokusić się o rozmach, który ułatwi immersję - wczucie się w kreowany świat. Czasami larpa wzbogacaliśmy strojami historycznymi dla wybranych graczy, rekwizytami a kilkukrotnie realizowaliśmy go w zabytkowej, dużej przestrzeni. Larpowcy nazywają takie gry, larpami lokacyjnymi.

Fot. Michał Jabłoński, MuzeumRegionalne w Kutnie

Przykład chamber larpa

Walka o Tron 1733 - edycja I i II

Seria larpów napisanych przez Łukasza Wronę dla Muzeum Regionalnego w Kutnie, 2016 i 2017 rok

Uczestnicy, uczniowie szkół podstawowych i ponadpodstawowych, mieli do dyspozycji jedynie szkolne sale lub - w przypadku etapów finałowych - aulę miejscowego Centrum Kultury z przyległymi, mniejszymi pomieszczeniami. Mimo to było to wystarczające do odtworzenia przebiegu obrad sejmików przedkonwokacyjnych, sejmu konwokacyjnego a wreszcie wolnej elekcji z 1733 roku. Kluczowe były bowiem postacie, w które wcielali się gracze - ich poglądy, które wybrzmiały podczas przemów i dysput oraz cele, które musieli zrealizować przekonując się nawzajem i intrygując. Ważne było również odtworzenie procedury parlamentarnej i dokonanie kilku wybranych czynności - uchwalenie laud sejmowych, wybory posłów, obór marszałka sejmowego, ucierania głosów czy przeprowadzenie elekcji viritim.

Przykład larpa lokacyjnego

Patria czy partia

Finałowy larp zaprojektowany przez Urszulę Wronę, Łukasza Wronę i Mateusza Białowiejskiego na potrzeby projektu BARSKA: Zawiąż Konfederację Pospolitego Ruszenia Szlachty Ziemi Krakowskiej, 2018 rok

Larp odbył się w przestrzeni Kasztelu w Szymbarku należącego do Muzeum Karwacjanów i Gładyszów w Gorlicach. Uczestnicy grali w kilku zabytkowych salach z ukrytymi przejściami i sekretnymi komnatami, co wymagało od nich przemieszczania się, szukania siebie nawzajem i zachowania etykiety odpowiedniej do danego pomieszczenia. Ponadto osobno akcja toczyła się w wozowni oraz w pobliskiej zabytkowej karczmie, w której serwowane były historyczne posiłki. Kilka scen miało miejsce na otwartej przestrzeni okalającej ww. miejsca - np. musztra wojskowa czy pojedynek. Wszyscy uczestnicy i animatorzy (ponad 50 osób) przebrani byli w historyczne stroje, odpowiadające epoce 2 połowy XVIII wieku i korzystali z rekwizytów (broni, naczyń, instrumentów, dokumentów, kart do gry, monet etc.). Nasz larp przypominał emocjonujący film historyczny.

3. AKCENT

Trzecie kryterium jest nieco mniej ostre. Ma jednak znaczenie przy projektowaniu scenariuszy. Jeśli ograniczymy przebieg larpa do rozmów, dyskusji, publicznych debat czy przemówień, to możemy taki scenariusz nazwać parlerem (fr. parler - rozmawiać). Najważniejsze będą wówczas intrygująco opisane postacie, gęsto powiązane ze sobą, skłócone lub przywiązane do siebie, a akcja wymagać będzie wzajemnej wymiany informacji, przekonywania się czy opowiadania historii. Wszystkie sukcesy i niepowodzenia graczy będą wyrażone w słowach. Larp może również posiadać własną mechanikę - składać się z gier w grze. Mechanika pozwala nam zaimplementować do zabawy akcje, których nie jesteśmy w stanie opisać lub takie, które związane są z ryzykiem, niepewnością. Przykładem może być prosta mechanika odbywania pojedynków - np. za pomocą gry w papier, kamień, nożyce do 3 zwycięstw. Jeśli chcielibyśmy urealnić pojedynek, to doświadczonemu szermierzowi damy jeden punkt przewagi. Rodzajem mechaniki jest także waluta, która może krążyć pomiędzy graczami oraz animatorami. Można ją zbierać, czyli zarabiać, jeśli gracz ma to w celach. Można ją także wykorzystywać do realizacji innych celów (np. zdobywania informacji, kupowania przedmiotów). Nie przychodzi mi do głowy lepsze określenie takiego larpa niż larp z mechaniką.

Fot. Tomasz Jabłoński

Przykład larpa z mechaniką

Czarne Złoto

Larp napisany przez Łukasza Wronę i Sebastiana Wacięgę na potrzeby projektu Czarne Złoto stowarzyszenia Pospolite Ruszenie Szlachty Ziemi Krakowskiej, 2017 rok

Fabuła larpa związana była z gorączką naftową, jaka na przełomie XIX i XX wieku opanowała Galicję. Uczestnicy wcielili się w rolę przemysłowców, inżynierów, kapitalistów, dziennikarzy, robotników i chłopów. Na potrzeby larpa zaprojektowaliśmy mechanizm wykorzystujący zestaw papierowych, zaprojektowanych graficznie, komponentów - kart działek, banknotów, żetonów pracowników oraz mapę Galicji i złóż naftowych. Umożliwiały one tworzenie nowych kopalń, zatrudnianie personelu, rozwijanie przedsiębiorstw i inwestowanie w nie. Dzięki temu larp przybrał formę fabularyzowanej, emocjonującej i teatralnej planszowej gry ekonomicznej.

4. STRUKTURA

Czwartym kryterium uczyńmy to, czy larp jest pojedynczym wydarzeniem, czy też częścią całości lub cyklu. W pierwszym wypadku uczestnicy, w ciągu jednego spotkania, grają cały scenariusz, jest on kompletny. Larp taki może trwać godzinę lub pięć, ale jego kulminacja i zakończenie będą miały miejsce tego samego dnia. Akcja nie musi stosować się do zasady jedności czasu i miejsca - możemy w trakcie gry robić przerwy, zmieniać scenografię (choćby umowną czy wyobrażoną) lub nawet zamieniac się rolami.

Czasem zdarza mi się projektować larpy, które są ze sobą powiązane. Najczęściej związane z dużymi projektami dedykowanymi szerokiej grupie odbiorców. Struktura takich larpów może być pozioma, pionowa lub łączyć oba elementy.

Struktura pozioma (synchroniczna) - kolejne scenariusze, różniące się od siebie mniej lub bardziej, odgrywane są w kolejnych grupach (klasach, szkołach).

Struktura pionowa (chronologiczna) - uczestnicy (wszyscy, najlepsi lub wybrani) mają okazję wziąć udział w kontynuacji larpa, jego kolejnych odsłonach będących etapami projektu.

Nieco odmienne są larpy cykliczne, w których ta sama grupa osób bierze udział w kolejnych larpach będących kontynuacją jednej historii - taki larp w odcinkach. Zakładam, że byłaby to świetna przygoda w warunkach szkolnej edukacji, z kolejnymi odsłonami raz na kwartał czy semestr.

Przykład larpa pojedynczego

Zjazd Alchemików

Larp napisany przez Łukasza Wronę dla Muzeum Zamek w Oświęcimiu, 2017 rok.

Scenariusz stworzony został z myślą o jak najlepszym wykorzystaniu lokacji, którą przeznaczył nam do dyspozycji organizator. Była to zamkowa wieża oraz wybrane pomieszczenia muzeum. Wieża to ulubione miejsce pracy nowożytnych alchemików. Jako że larp był elementem projektu związanym z upamiętnieniem pewnego XVI-wiecznego humanisty, postanowiliśmy wykorzystać alchemiczne skłonności króla Zygmunta III Wazy. Scenariusz rozpisany był na trzy godziny zegarowe i po wprowadzeniu uczestników w świat gry i rozdaniu ról rozpoczęła się wielka intryga - rywalizacja ówczesnych naukowców o palmę pierwszeństwa na dworze króla. Podczas zabawy-dzięki współpracy z rekonstruktorami zajmującymi się nowożytną alchemią - uczestnicy mogli naprawdę dokonać XVI-wiecznych eksperymentów, a nawet spróbować transmutować miedź w złoto. Larp nie miał kontynuacji, intryga została rozwikłana pod koniec gry. Po godzinnej przerwie niezbędnej na przywrócenie lokacji do stanu pierwotnego mogliśmy rozpocząć zabawę po raz kolejny z nową grupą.

Przykład projektu larpowego z kolejnymi odsłonami

Projekt DEMOkracja

Larp napisany przez Łukasza Wronę i Michała Mochockiego dla stowarzyszenia Pospolite Ruszenie Szlachty Ziemi Krakowskiej, 2012 rok

Fot. Sonia Kozińska

W larpach wzięło udział łącznie 1100 uczniów z woj. małopolskiego. Najpierw wcielili się w role szlachciców, którzy uczestniczyli w sejmikach ziem, powiatów i województw I Rzeczpospolitej. Poszczególne obrady różniły się nieznacznie poruszanymi zagadnieniami, problemami czy lokalnymi zwyczajami (np. sejmiki ukraińskie więcej miejsca poświęcały obronie granic przez Tatarami, a sejmiki litewskie zajmowały się relacjami z Moskwą). Następnie uczniowie, którzy zostali wybrani na posłów przez swoich kolegów i koleżanki (w rolach męskich oczywiście), udawali się na larpy II etapu. Były to sejmiki prowincjonalne, które gromadziły posłów z kilku sejmików. Tam spotykali się uczniowie, którzy nie znali się osobiście (reprezentowali zazwyczaj szkoły z jednej gminy lub powiatu) i wnosili do gry odrębne doświadczenia. Mając inne priorytety i cele, musieli uzgodnić stanowisko całej prowincji (jak w rzeczywistości 400 lat temu). Następnie w finałowym larpie spotykali się na sejmie walnym, w którym aktywną rolę odgrywali również animatorzy - jako senatorów i króla. Łącznie w projekcie zrealizowaliśmy aż 63 larpy w strukturze poziomej i pionowej.

5. STOPIEŃ SKOMPLIKOWANIA

Ostatni wyróżnik jest bardzo oczywisty, ale myślę, że dla osób, które dopiero chciałyby rozpocząć swoją przygodę z edu-larpami, bardzo ważny. Otóż larpy mogą być **bardzo proste,** krótkie, łatwe do przygotowania i użycia. Możemy też - nawet w warunkach szkolnych - pokusić się o scenariusze bardziej złożone, dłuższe i wymagające od nas i od uczestników większego przygotowania.

Proponuję zacząć przygodę z larpami od scenariusza stworzonego specjalnie na potrzeby projektu "*Władaj słowem jak Żółkiewski*". Znajdziecie go na końcu tego poradnika.

Jest to larp złożony typowych motywów i nawiązań kulturowych, improwizowanych opowieści, krótkich teatralnych i fabularyzowanych scenek. Uczestnicy przyjmują w nim na potrzeby kolejnych scenek konkretne role, które nie wymagają dłuższego przemawiania. Są one charakterystycznymi typami szlacheckimi, które muszą wygłosić - swoimi słowami oczywiście i wykorzystując cały arsenał gestów - konkretne przemowy lub przekonać do danej sprawy pozostałych uczestników. Scenki są kameralne, uczestniczy w nich po kilka osób. Przygotowywane są na podstawie kart scenek, które otrzymują grupy. Następnie odgrywane są w ustalonej kolejności, dzięki temu przywołują wybrane, konkretne epizody - w tym wypadku - z obrad sejmowych 1619 roku.

Tworząc ten scenariusz bazowaliśmy na pozytywnych doświadczeniach z prowadzeniem takich prostych, łatwych scenariuszy.

Przykład prostego larpa

Kulinarna tragedia w trzech aktach

Larp napisany przez Urszulę Wronę, Łukasza Wronę i Mateusza Białowiejskiego dla Muzeum Regionalnego w Kutnie, 2019 rok.

Sprytnym zabiegiem, który ułatwia niedoświadczonym uczestnikom otwarcie się w zabawie, jest stopniowanie wyzwań. Larp to improwizowany teatr z grą w tle. Nie każdy rzuci się od razu w wir rozmawiania o XVII-wiecznej polityce, XVIII-wiecznych wojnach czy XIX-wiecznych spiskach. Dlatego też należy ułatwić to zadanie. Na pierwszy raz odpowiedniejszy wydaje się scenariusz, który choć zanurzony w historycznym settingu (wszak mówimy o larpach edukacyjnych), dotyczy spraw przyziemnych, znanych człowiekowi XXI wieku. W naszym larpie intryga skupiona była wokół zamieszania w kuchni

"Kulinarna tragedia w trzech aktach", fragment materiałów

na dworze królewskim i wzajemnych oskarżeniach o niedopełnienie obowiązków. Ot, lekka komedia znana z ówczesnych sztuk. Uczestnicy przechodzili przez trzy etapy "wtajemniczenia":

- najpierw cała grupa, pod opieką animatora, obchodziła lokacje (przedpokój, gabinet, kuchnię, jadalnię itd.) a poszczególni przedstawiciele służby odczytywali w odpowiednim miejscu krótkie teksty, które zostały im rozdane na początku. Jedyne czego od nich wymagano, to czujności, by nie przegapić swojej kolejki;

- następnie musieli odpowiedzieć na zadawane im pytania (przez animatora) swoimi słowami, ale na bazie hasłowych informacji, które także otrzymali. W tym momencie zaczęła się pierwsza improwizacja;

- dopiero po tym zaczynali grać w pełni na własną rękę, używając informacji i celów opisanych na swoich kartach.

Choć w przeprowadzonym larpie dominowali nowicjusze, to ten sposób wprowadzania ich w ideę larpa, przyniósł świetne rezultaty. Na koniec 90-minutowej zabawy wszyscy doskonale czuli się w swoich wykreowanych rolach XVII-wiecznych kuchcików i pomocników.

ZALETY WYKORZYSTANIA LARPÓW

Przede wszystkim metoda larp związana jest ze wszystkimi czterema sposobami uczenia się: przyswajaniem, odkrywaniem, przeżywaniem i działaniem. Ten przedostatni wyzyskuje – moim zdaniem – w najlepszy możliwy sposób.

Wiedza

Larp pozwala przyswajać w atrakcyjny sposób nową wiedzę, utrwalać już nabytą oraz integrować wiadomości z różnych źródeł i dziedzin. Realizowane scenariusze larpów pozwalają łączyć problematykę polityczną, społeczną, ekonomiczna i kulturową. Ponadto wiele wątków może wiązać się z pokrewnymi przedmiotami, np. językiem polskim (w tym literaturą), wiedzą o społeczeństwie, geografią czy wiedzą o kulturze. Udział w larpie ułatwia oswajanie się uczniów z pojęciami, które choć kluczowe dla zrozumienia tekstu historycznego, często są jedynie zapamiętywane a nie zrozumiane. Dobrze zaprojektowany scenariusz pozwoli uczestnikom wziąć udział w wolnej elekcji, skorzystać z przywilejów stanowych, powołać się na pacta conventa, zawiązać konfederację, wszcząć rokosz, nabawić się banicji a nawet zadbać o własny folwark, zwiększając wymiar pańszczyzny i pozyskując nowe dzierżawy. Larpy ubogacają język i pozwalają używać go w formie odmiennej od codziennych “small talków”. Larp jest więc metodą, którą można z powodzeniem stosować w ramach podsumowania większego bloku materiału (lekcja powtórkowa).

Zrozumienie i świadomość historyczna

Metoda larp może być formą odkodowania schematycznej narracji, która dla niewprawnego czytelnika często pozostaje niezrozumiała, zbyt abstrakcyjna. Larp ułatwia zrozumienie tego, co kryje się pod sformułowaniami takimi jak „Polska wypowiedziała wojnę”, „szlachta broniła swoich przywilejów” lub „naród przeżywał kryzys wewnętrzny”. Scenariusze larpów przedstawiają pewien wycinek dziejów z perspektywy ludzkich czynów i decyzji. Wskazują na międzyludzkie zależności, aspiracje, konflikty i motywy, które przyczyniały się do zaistnienia pewnych sytuacji.

Larp historyczny wpływa jednak przede wszystkim na te aspekty edukacji, które są zarówno często pomijane jak i trudno mierzalne. Mam na myśli szeroko rozumianą świadomość historyczną uczniów. Larp wspomaga więc postrzeganie historii, jako narracji o dziejach. Zmusza także do krytycznego myślenia, analizowania informacji i sygnałów, tworzenia własnych narracji historycznych. Pozwala przeżywać pewne wydarzenia, sytuacje i rozterki inspirowane prawdziwymi wydarzeniami, a tym samym zbliżyć się do istoty problemu. Jest więc narzędziem, które w dobie łatwego dostępu do informacji, uczy ostrożnego podchodzenia do nich. Aktywny udział w larpie konfrontuje ucznia z mnogością wersji wydarzeń, różnymi punktami widzenia, odmiennymi poglądami i relatywizmem wartości. Zaangażowanie się w grę będzie więc wymagało nie tylko selekcji informacji, ale i opowiedzenia się po pewnej stronie, a więc świadomego wyboru własnych przekonań. Larp uczula na problem manipulacji, która, niestety, ma miejsce we współczesnej debacie historycznej (jak również polityce historycznej). Może być środkiem do realizacji postulatu Petera Seixasa, który nad dwa uznane już typy nauczania historii (tradycyjny i dyscyplinarny) przedkłada postmodernistyczny, który uczy krytycyzmu wobec wszelkich przekazów.

Emocje

Bez wątpienia dominacja kultury masowej i spadek czytelnictwa skutkują zubożeniem emocjonalnym młodego człowieka. Jego wizja ludzkich relacji i perspektyw jest ograniczona. Często operuje on jedynie kliszami i schematami znanymi z filmów i seriali (również produkcji historycznych, które nierzadko opierają się np. na bardzo abstrakcyjnym i uproszczonym problemie władzy). Brakuje mu przeżyć, które ułatwiałyby zrozumienie prawdziwych i konkretnych problemów i decyzji sprzed wieków. Jednak może je zapewnić – dzięki wczuciu się w rolę, wejściu „w skórę" bohatera – larp historyczny. Ponadto wykorzystanie emocji wpływa na zapamiętywanie kluczowych informacji czy zrozumienie procesów. Bardzo możliwe, że udział w kilkugodzinnym larpie zaowocuje w przyszłości podczas przyswajania nowej partii materiału lub analizy trudnego tekstu.

Kompetencje interpersonalne

Larp nie tylko wspomaga proces edukacji historycznej, ale może stać się także kursem funkcjonowania w społeczeństwie – wytyczania swoich celów, planowania i realizowania działań, negocjowania, współpracy, itp. Zderza uczestników z aspiracjami, potrzebami i problemami innych ludzi oraz uczula na różnorodne podejścia do danego tematu. Larp jest więc narzędziem, za pomocą którego możemy realizować zasadę „historia nauczycielką życia" i wspierać rozwój kompetencji miękkich.

Ponadto larp, jak wiele innych gier i zabaw, jest także rozrywką, która może dawać poczucie przyjemnie (i twórczo) spędzonego czasu. Obrazuje historię w żywych barwach, pozwala się wykazać kreatywnością (teatralność), zbliża pedagoga do uczniów, zacieśnia współpracę między obiema stronami i daje poczucie współtworzenia lekcji przez uczniów. Larp doskonale również integruje klasę.

Niejednokrotnie larp wzbudził zainteresowanie, rozpalił pasję do poznawania przeszłości lub literatury. Członkowie naszego stowarzyszenia, którzy dołączyli do nas po tym, gdy jako uczniowie wzięli udział w wybranych larpach, są tego żywym dowodem.

Diagnoza

Larp pozwala również monitorować rozwój danego ucznia – jego słabe i mocne strony, które nie miały okazji ujawnić się podczas tradycyjnego wykładu czy sprawdzianu wiedzy. Luźniejsza forma i skrócenie dystansu pomiędzy nauczycielem a uczniem może wyzwolić zachowania, talenty (w tym artystyczne) czy pokłady emocji, których wcześniej nie mieliśmy okazji zaobserwować. Larp może być więc przydatnym narzędziem dla nauczyciela, dzięki któremu może obserwować postępy uczniów, diagnozować problemy, sprawdzać w praktyce wiedzę i jej wykorzystanie. Obecni na larpach pedagodzy bardzo pozytywnie oceniali przydatność tej metody. Co więcej, wskazywali na zaskakująca aktywność uczniów, którzy na konwencjonalnych zajęciach nigdy nie wykazywali się inicjatywą.

Wskazane powyżej obszary kształcenia można zapewne jeszcze rozszerzyć i uszczegółowić. To co dla mnie, jako skromnego edukatora, jest najważniejsze, to przekonywanie uczestników do tego, że historia to przede wszystkim opowieść o ludziach, ich decyzjach, problemach, marzeniach oraz namiętnościach.

Fot. Tomasz Jabłoński

dr Michał Mochocki
adiunkt Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

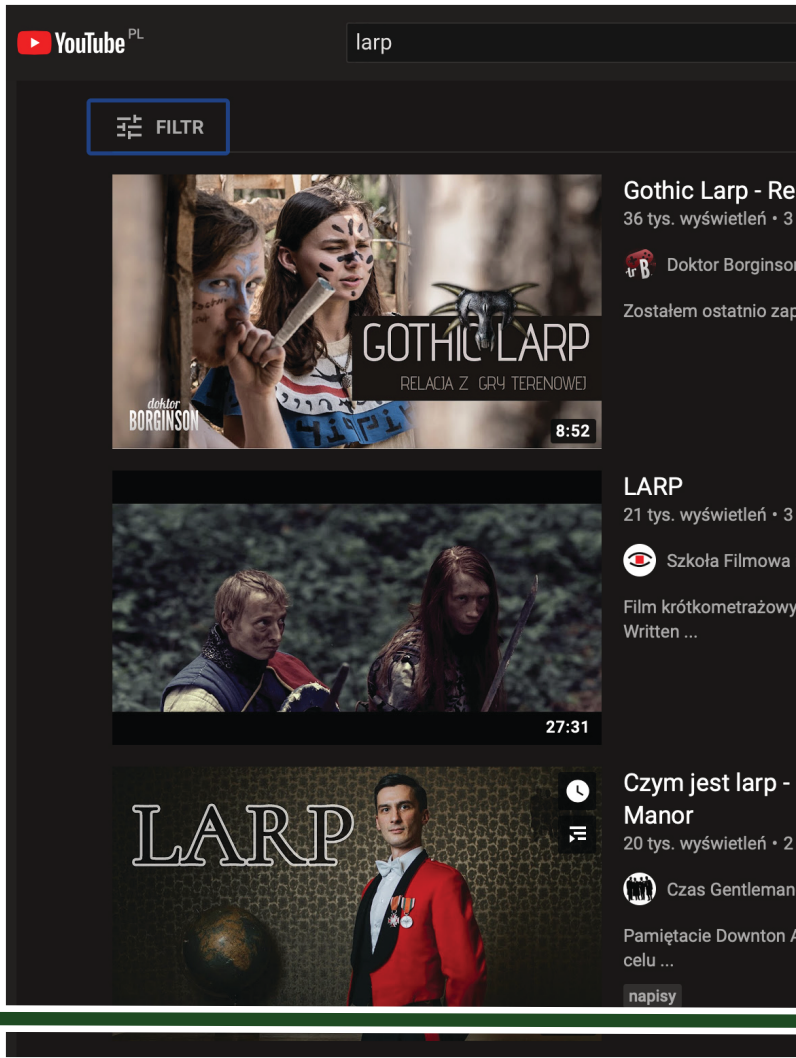
EDULARPY HUMANISTYCZNE
PORADNIK
W 10 KROKACH

Wstęp niewłaściwy: co to jest larp?

Niełatwo to wytłumaczyć samym opisem, stokroć lepiej pokazać na żywo. Gorąco polecam udać się na YouTube pod hasło "larp" (lub live-action role-playing, bo tak się rozwija ten skrót) i pooglądać materiały. Ja postaram się, jak umiem, objaśnić to w słowach - ale wiadomo - jeden filmik wart więcej niż tysiąc słów. A nie mam tu nawet miejsca na tysiąc.

Kto miał do czynienia z dramą szkolną, już zna tę formułę. Przed grą szykuje się ramowy scenariusz i role fikcyjnych (albo właśnie historycznych!) postaci do odegrania przez uczniów. Odegrania w sensie aktorskim: głosem, ruchem w przestrzeni, grą ciałem i przedmiotami. Na miejscu czyni się ustne (lub multimedialne) wprowadzenie w czas, miejsce i sytuację (konflikt) startową. Po rozdaniu ról wskazuje się kluczowe,a najlepiej wszystkie postaci i ich wzajemne relacje, by było wiadomo, który uczeń gra jaką postać - i kto jest czyim stronnikiem, zwierzchnikiem, krewnym, konkurentem, wrogiem. Z tego wyłania się rama scenariusza: kto do jakich celów będzie dążyć i czego spodziewać się na danym spotkaniu. Ale to tylko rama. Inaczej niż w teatrze, nie ma tu wyuczonych dialogów ani z góry rozpisanych scen. Gdy rozgrywka rusza, każdy wchodzi w rolę i działa - już jako postać - spontanicznie. Samodzielnie, na bieżąco, improwizując słowa i zachowania.

Oto esencja larpowania: spontaniczna improwizacja w przypisanej (lub wybranej) roli, luźno ukierunkowana scenariuszem z fabularną sytuacją startową. Co oprócz tego? Za scenariuszem może stać mniej lub bardziej rozbudowane tło fabularne i historie (biografie) postaci. Niekiedy używa się rekwizytów i kostiumów. Często stosuje się skodyfikowane zasady interakcji zwane mechaniką gry. To system gestów, słów-haseł, liczbowych parametrów, czy kart i żetonów, które symbolicznie reprezentują (inter)akcje niebezpieczne, niekomfortowe, lub niemożliwe do odegrania fizycznego. Takie, jak walka zbrojna, erotyka, magia, technologia SF; np. szermiercze czy magiczne pojedynki rozstrzyga się grając w papier-nożyce-kamień. Czasem wprowadza się NPC-ów, zwanych bohaterami niezależnymi, którzy wbrew polskiej nazwie są mocno uzależnieni. Od



czego? Od wytycznych. Larpowy NPC to gracz podstawiony przez organizatora, by odgrywał daną postać w określony sposób, więc jego swoboda improwizacyjna jest mniejsza niż "pełnoprawnych" graczy. Taki NPC może być karczmarzem, którego obecność dodaje kolorytu i realizmu, ale nie uczestniczy w rozgrywanym konflikcie i jest generalnie "przykuty" do baru. Może być królem czy generałem, który będzie "od środka" animował rozgrywkę, podgrzewał lub łagodził konflikty i aranżował nowe sceny. Może być terrorystą, który udaje zwyczajnego gracza, ale na znak organizatora podejmie próbę ataku, by skonfrontować graczy z takim wyzwaniem fabularnym. Opcji "co jeszcze może być w larpie" jest mnóstwo. Ale można obyć się i bez NPC-ów, bez szczegółowych historii postaci, bez kostiumów i rekwizytów. Elementy niezbywalne są trzy: role postaci + sytuacja startowa + dalsza improwizacja.

Wstęp właściwy: do rzeczy

Dzida, jak wiemy ze starego dowcipu, składa się z 3 części. Larp jest zaś jak dzida. Składa się z przedlarpia, śródlarpia i postlarpia. W larpach edukacyjnych (edularpach) najbardziej dbamy o postlarpie: efekt edukacyjny, który pozostanie. W larpach historycznych wielką rolę gra przedlarpie: wcześniejszy kontakt z tym regionem i okresem historycznym w szkole i w popkulturze. W edularpach historycznych - jedno i drugie. I to trzecie pomiędzy.

Nie będzie to kompleksowy poradnik, "jak zrobić edularpa od A do Z". Na to trzeba by napisać kilka tęgich rozdziałów. Tym razem chcę pokazać, w jaki sposób historyczny setting w larpie powstaje i jak gracze stają się jego częścią. Pragnę zwrócić uwagę na mnogość etapów "przed" i "po" samej rozgrywce. Każdy z nich jest szansą, by larpowy historyczny świat uczynić głębszym, bogatszym, ciekawszym.

Uczyńmy razem dziesięć kroków. W **przedlarpiu** cztery:

1. Wiedza i pop-wiedza wcześniejsza.
2. Materiały organizatorów.
3. Wczesne przygotowania.
4. Przedlarpowy role-play.

W **śródlarpiu** trzy:

5. Briefing i warsztaty.
6. Rozgrywka.
7. Przerwy w rozgrywce.

W **postlarpiu** trzy:

8. Debriefing.
9. Nieformalne rozmowy.
10. Dokumentacja i komunikacja online i off-site.

Nie wszystkie zawsze występują razem. Program minimum to: 2. Materiały, 5. Krótki briefing na miejscu oraz 6. i 7. Rozgrywka (z ewentualnymi przerwami). Do tego dochodzi 1. Wiedza wcześniejsza i 9. Nieformalne rozmowy po larpie, które będą zawsze, bez starań edukatora. Czyli: w domu szykujemy materiały (np. karty postaci), na larpie rozdajemy je podczas wprowadzającego briefingu, a potem już tylko prowadzimy grę i wychodzimy. Skrajni minimaliści mogą obyć się i bez 2. Materiałów, kontentując się jeno ustnym briefingiem. Ale minimalizmu nie polecam. Nie edukatorom - bo w tych opcjonalnych (niby-zbędnych) krokach kryje się wielki edu-potencjał.

P r z e d l a r p i e

1. Wiedza wcześniejsza

Rzadko się zdarza, by to w naszym edularpie gracz zetknął się z danym settingiem po raz pierwszy w życiu. Zwykle gramy w settingach, które są nam geograficznie bliskie - Polska i Europa. Lub takich, które są ważne w historii cywilizacji i/lub spopularyzowane w filmach, grach i książkach przygodowych: starożytny Egipt, samurajska Japonia, amerykański Dziki Zachód. Zanim wymyślimy tego larpa, gracze już mają jakieś wyobrażenie o jego świecie. Prawda, częściej jest to nie wiedza szkolno-naukowa, lecz pop-wiedza zdominowana przez stereotypy i fikcję fabularną. Np. Egipt poznawany przez horrory o mumiach. Ale nawet i taka zawiera "ziarno prawdy" historyczno-kulturowej, choćby tak nikłe, jak piramidy, pustynie, faraonowie i wielbłądy. Edukator historyczny może z takiej pop-wiedzy uczynić zasób światotwórczy. Nie mieliśmy wpływu na jej kształtowanie (chyba, że już ten temat z graczami-uczniami mieliśmy na lekcjach), ale możemy do niej nawiązać w kolejnych etapach przedlarpia.

2. Materiały organizatorów

To tutaj mówimy stwórcze "Stań się!" naszemu światu, w materiałach pisemnych, graficznych czy audiowizualnych, które przygotowujemy dla graczy przed grą. Tam dowiadują się, w jakim czasie i miejscu zacznie się ich larpowa historia - jakie rodzaje postaci przyjdzie im odgrywać - i jakie problemy, konflikty, tematy będą w centrum uwagi. A także: ile wiedzy historycznej jest oczekiwane.

Spójrzmy na stronę WWW czeskiego Legionu: http://legion.rolling.cz. Dowiemy się, że zagramy na Syberii w 1918 jako grupka zagubionych żołnierzy (z domieszką cywilów) Czechosłowackiego Legionu, który miał wspierać bolszewicką Rosję w pierwszej wojnie światowej. Zamiast walczyć, pragną wydostać się z rewolucyjnego piekła i wrócić do ojczyzny. Legion jest historyczny - postacie żołnierzy fikcyjne. Organizatorzy deklarują, że nie potrzeba więcej wiedzy historycznej niż sami dostarczą w materiałach i warsztatach.

Materiały dla graczy to dla nas okazja, by przywołać pop-wiedzę wcześniejszą. Wskazać filmy, seriale, gry, książki, które ukazują realia epoki, choćby w awanturniczo-przygodowych czy romansowych uproszczeniach. Możesz zresztą wpleść tamtejszych bohaterów, artefakty, miejsca i zdarzenia w scenerię swojego larpa. A jeśli larp nie jest dla ciebie i grupy jednorazowym hit-and-run, tylko częścią dłuższego procesu kształcenia (jak w szkole), warto pomyśleć o zestawie ćwiczeń, które z rozrywkowej popkultury wyciągną te elementy historii i kultury, które uznasz za edukacyjnie cenne. Dla graczy te ćwiczenia będą krokiem 3. Wczesnym przygotowaniem.

3. Wczesne przygotowania

Nie zawsze da się zaangażować graczy z wyprzedzeniem tygodnia, dwóch, trzech. Czasem dostajemy grupę "z marszu", od razu na krok 5. Briefing. Jeżeli możliwość jest - warto z niej skorzystać, a dokładniej, warto się postarać, by gracze z niej skorzystali w dwóch głównych obszarach: kreacji postaci - i poznania świata.

Doświadczeni larperzy znają wiele sposobów kreacji postaci i często czynią to sami. Według wskazówek organizatorów, ale samodzielnie i z dużą swobodą. Na użytek edukacyjny, gdzie częściej gramy z nie-larpowcami, polecam pisać dla graczy postaci "półgotowe". Takie, którym edukator przydzieli zestaw cech demograficznych i biograficznych, które będą historycznie poprawne i wyeksponują edukacyjnie ważne wątki. Wspólnie ów zbiór postaci będzie dobrze odzwierciedlał społeczno-ekonomiczne realia. Ale graczom należy pozostawić sporo pola do uzupełnienia. Po pierwsze, cechy osobowości i charakteru, do których nie potrzeba wiedzy historycznej. Po drugie, szczegóły biograficzne - i te powinny odnosić się do wydarzeń dziejowych.

Można tu dać graczom zestaw pytań, na które samodzielnie sobie odpowiedzą; otwartych, lub z opcjami do wyboru. Np. jeśli postać jest dorosłym człowiekiem w roku 1923, to za jej życia trwała Wielka Wojna. Niech gracz sobie odpowie: czy stracił tam kogoś bliskiego?, jak wojna wpłynęła na majątek rodziny?, jakie ma trzy dobre i trzy złe wspomnienia? Edukator może tu zamieścić linki do źródeł, po które gracz może sięgnąć. Same źródła mogą też posłużyć do kreacji postaci: "*Gdzie byłeś i co robiłeś, gdy w kraju wydarzyło się X*?" Np. podajemy graczowi archiwalne obwieszczenie o zakończeniu wojny wraz z pytaniem, w jakim miejscu i sytuacji przeczytał je bohater.

Metod pracy ze źródłami jest mnóstwo i edukatorzy historyczni nie potrzebują, bym uczył ich tego warsztatu. Rzecz w tym, że tu gracz nie uczy się o czasach i ludziach dawno minionych - lecz o życiorysie, w który sam osobiście się wcieli. Jest spora szansa, że do źródeł podejdzie z większym zainteresowaniem.

4. Przedlarpowy role-play

Dla graczy, którzy lubią granie ról, świetną metodą pogłębienia relacji z postacią i światem (no i ze współgraczami) są scenki-konwersacje odgrywane w ramach "przedlarpia". Jeśli postacie mają być znajomymi, z jakąś domyślną wspólną historią i wspomnieniami, gracze mogą im (sobie) trochę tych wspomnień wymyślić. Co więcej (i lepiej!), mogą takie sceny z przeszłości rozegrać. Nie trzeba do tego sali, kostiumów i grania ciałem, co byłoby już minilarpem. Wystarczy rozmowa przez telefon lub internet między dwójką graczy, odgrywających głosem postaci jakąś rozmowę z ich wspólnej przeszłości. Będzie to odtąd ich wspólne wspomnienie - i to nie wymyślone-napisane, ale prawdziwie przeżyte.

Jeśli edukator ma czas i ochotę, może poprowadzić takie scenki pojedynczym graczom albo małym grupkom. Tu edukator wcieli się w rolę kogoś, kto nie pojawi się na larpie osobą własną, ale będzie żywy we wspomnieniach. Co ważniejsze, edukator może tu wprowadzić dowolny materiał edukacyjny - ożywić wybrane wątki społeczne, religijne, polityczne, ekonomiczne, prawne itd. jako bezpośrednio dotyczące bohatera gracza i jego bliskich.

L a r p

5. Briefing i warsztaty

Na briefingu - wiadomo - trzeba wyjaśnić zasady gry, reguły interakcji (w tym: bezpieczeństwa), rozdzielić role. Nad tym nie będę się rozwodził. Dziś interesuje mnie światotwórstwo. To w briefingu wprowadzamy graczy bezpośrednio w sytuację startową, od której rozpocznie się larp. Przypomnimy im, w jakim miejscu i momencie się znajdują (oni = postaci), co ich spotkało wcześniej "poza kamerą", jak do obecnej sytuacji doszło - i co ewentualnie może z niej wyniknąć. Jeśli nie przeszliśmy z graczami kroków od 2. do 4. - lub leniwi gracze sobie je odpuścili - to dla edukatora jedyny moment, by przekazać jakąś choćby szczątkową znajomość realiów.

Myślę, że najlepiej do tego się nadają materiały filmowe. Gracze zobaczą na nich elementy kultury materialnej, w tym technologii, jaka wówczas była w użyciu. Usłyszą o wydarzeniach dziejowych, o których mówią i w których działają bohaterowie. A co najważniejsze: podpatrzą wzorce osobowe i wzorce zachowań. To wszystko ułatwi im wejście w świat, który nie będzie już całkiem nieznany, bo właśnie obejrzany.

Jeżeli gracze nie otrzymali ról / kart postaci wcześniej, muszą się z nimi zapoznać teraz.

Opcjonalnym, acz edukacyjnie cennym elementem tuż-przed-grą są warsztaty. Gracze mogą tu przećwiczyć podstawy historycznego tańca, obsługi broni, procedury biurokratyczne, etykietę dworską, pieśni ludowe, czy co tam chcemy włączyć do larpa jako fizycznie wykonywane czynności.

6. Rozgrywka, czyli wreszcie właściwy larp

Larp historyczny nie będzie wierną, w 100% poprawną symulacją. Nie ma szans, by wszystkie słowa i działania graczy idealnie mieściły się w historiograficznych realiach. Ale nie o to chodzi. Wystarczy, że larp na żywo skonfrontuje graczy z wybranymi tematami, ważnymi z punktu widzenia historii i dziedzictwa. Pełna poprawność w odwzorowaniu przeszłości nie jest tu potrzebna - przyda się za to spójność wewnętrzna. Tę zaczęliśmy budować w poprzednich etapach. Wszystkie poczynione tam kroki tu zaprocentują:

- wiedza i post-wiedza przywołana w materiałach organizatorów dostarczy elementów kodu kulturowego,
- makrowiedza o danym momencie historycznym przekazana w materiałach organizatorów będzie punktem odniesienia,
- mikrowiedza o realiach życia codziennego, nabyta we wczesnych przygotowaniach, wzbogaci znajomość świata z perspektywy pojedynczego człowieka,
- osobiste doświadczenie przedlarpowych role-playów utrwali tę perspektywę,
- wiedza o świecie przekazana tuż przed grą na briefingu / warsztatach będzie na świeżo w krótkiej pamięci.

7. Przerwy w rozgrywce

Przerwy mogą być zaplanowane lub nie. Mogą wyniknąć z przypadków i wypadków

lub potrzeb organizacyjnych. Znów: pomijam inne kwestie, skupiam się na światotwórstwie. Oto parę pomysłów na wykorzystanie przerw.

Po pierwsze, larp można podzielić na sceny, między którymi robimy coś innego:

- sesję dyskusyjną, by omówić to, co się zdarzyło, z punktu widzenia historii i realiów,
- pokaz kolejnych filmików czy innych materiałów, które stworzą kontekst dla kolejnej sceny,
- jeszcze jeden warsztat treningowy.

Po drugie, przerwy mogą być konsultacyjno-dydaktyczne. Zatrzymujemy grę po to, by gracze mogli dopytać o realia historyczne, których znajomości brakuje im podczas rozgrywki. A jeszcze częściej - nie zatrzymujemy gry dla wszystkich, tylko udzielamy odpowiedzi "poza grą" pojedynczym graczom, którzy przyjdą z pytaniami.

Postlarpie

8. Debriefing

Debriefing to podsumowanie tuż po zakończeniu gry. Można w nim zrobić wszystko to, co w przerwach, z wyjątkiem warsztatów, bo to już raczej bez sensu. Ważne jest tu ponowne osadzenie fabuły larpa w prawdziwej historii: "U nas w rozgrywce zdarzyło się to-i-to, a oto, jak rozegrała się prawdziwa historia". Będzie świetnie, gdy uda się przedstawić dalszy bieg dziejów jako powiązany z akcjami graczy. Innymi słowy, decyzje i działania podjęte na larpie były takie same, jakie podjęła część społeczeństwa w przeszłości - a te przyczyniły się do tego, że historia potoczyła się tak a nie inaczej.

W debriefingu także możemy zapowiedzieć dalsze kroki.

9. Nieformalne rozmowy

Tych akurat nie musimy zapowiadać. Jeśli larp nie był mdły i nudny, gracze sami będą chcieli dzielić się wrażeniami opowiadać sobie nawzajem, co kto zrobił, albo co chciał zrobić, lecz nie zdążył lub się nie udało. Co było najlepsze, co głupie, a co zaskakujące. Jako edukatorzy, możemy trochę to ukierunkować, prosząc graczy, by w rozmowach postlarpowych pytali się nawzajem o konkretne rzeczy. Sami zresztą możemy to zrobić, jeśli nasze relacje z graczami są takie, że możemy swobodnie mówić nieformalnie.

10. Dokumentacja i komunikacja online i off-site

Jeśli larp pozostawił po sobie mocne wrażenia, będą go wspominać i omawiać dłużej w domu, w gronie znajomych, w mediach społecznościowych. Edukator nieformalny może w tym uczestniczyć internetowo, podsuwając kolejne edu-materiały i animując dyskusję wokół tematów historyczno-dziedzictwowych. Edukator formalny (szkolny) ma tu jeszcze większe pole do popisu: wpleść larpowe doświadczenia i wspomnienia w dalszy proces kształceniowy.

Z grami w edukacji tak już jest, że sama rozgrywka ma znacznie mniejszy edu-efekt, niż rozgrywka połączona z dalszą refleksją i praktyką. Kiedy gramy, pojawiają się w nas emocje, wrażenia, fantazje, chęć rywalizacji. Przełożenie tego na wiedzę i zrozumienie - na przykład, historycznych realiów - wcale nie jest automatyczne. Kolosalne znaczenie ma tutaj 8. Debriefing, w którym przeprowadzamy graczy z trybu doznań i reakcji w tryb intelektualnej refleksji. A w 10. Dokumentacji i dalszej komunikacji możemy umieścić pracę dydaktyczną- zadania domowe, dyskusję klasową, projekty zespołowe. W myśl mądrej sentencji, którą przypisuje się Johnowi Deweyowi - "Nie uczymy się z doświadczenia. Uczymy się z refleksji nad doświadczeniem". Czego wszystkim nam serdecznie życzę.

Fot. Sonia Kozińska

Krzysztof Buła
prezes Krakowskiego Stowarzyszenia Mówców

RETORYKA W SZKOLE

DLACZEGO WARTO UCZYĆ RETORYKI I SZTUKI ARGUMENTACJI W SZKOLE

„Takie będą Rzeczypospolite, jakie ich młodzieży chowanie”- pisał wielki kanclerz koronny Jan Zamoyski. Sformułowanie to jest nieustannie powtarzane, niemal w każdej dyskusji dotyczącej szkolnictwa, podkreślając fakt, że używane przez nas dziś metody dydaktyczne odgrywają istotną rolę w kształtowaniu późniejszych zachowań kolejnych pokoleń Polaków. Celem edukatorów, trenerów a przede wszystkim nauczycieli, jest dobre przygotowanie swoich podopiecznych do pokonywania rozmaitych trudów i wyzwań, które napotkają na dalszych etapach edukacji, w przyszłej pracy czy w relacjach towarzyskich. Podstawą przygotowania jest przekazywana wiedza oraz nauka konkretnych umiejętności i kompetencji. Obecny system nauczania kładzie zdecydowanie większy nacisk na przekazywanie wiedzy, a umiejętności i kompetencji ucząc niejako przy okazji, co nie jest adekwatne do potrzeb uczniów i wymagań współczesnego świata. Po latach edukacji szkolnej często nie pamiętamy dokładnej daty bitwy pod Cecorą (choć uczestnicy tego projektu powinni ją dobrze znać), ale możemy ją łatwo sprawdzić w Google. Nie tak łatwo jednak nadrobić braki w umiejętnościach z zakresu komunikacji, pracy w grupie czy wystąpień publicznych, a są to umiejętności, których szybko zmieniający się świat będzie od nas wymagał.

Dlaczego warto uczyć retoryki i sztuki argumentacji w szkole? Odpowiedź na to pytanie jest prosta – od retoryki i sztuki argumentacji w życiu nie da się uciec. Pojawia się ona zarówno w najprostszych czynnościach, takich jak przekonanie znajomych o wyborze filmu w kinie czy negocjacje przy kupnie samochodu lub domu, jak również w tych sytuacjach, które są kluczowe dla naszego życia jak rozmowa o pracę w wymarzonej firmie czy prezentacja projektu biznesowego przed potencjalnymi inwestorami.

Oczywiście, te sytuacje mogą mieć kluczowe znaczenie dla naszego życia ale nie są one jedynym powodem do nauki retoryki w szkole. Główne argumenty dotyczą społecznej odpowiedzialności związanej z nauczaniem tej dziedziny nauki, bowiem należy pamiętać, że użytkownikami retoryki jesteśmy dużo rzadziej niż jej odbiorcami. Codziennie słuchamy wypowiedzi polityków, filmików youtuberów czy oglądamy reklamy rozmaitych przedmiotów. Podlegamy nieustannemu przekonywaniu nas do konkretnych poglądów, produktów czy życiowych decyzji. Można powiedzieć, że zarówno my sami jak i nasi uczniowie, jesteśmy uczestnikami wojny o nasze wybory, w której to zostaliśmy pozbawieni jakiegokolwiek oręża. Sztuka argumentacji i retoryki nie tylko uczy budować argumenty,

ale przede wszystkim uczy jak argumenty są budowane, nie pokazuje jedynie jak przekonywać innych, ale przede wszystkim jak my sami jesteśmy przekonywani, często z zastosowaniem nieetycznych praktyk erystycznych i sofistycznych.

Wielokrotnie rozmawiałem z nauczycielami o tym, że nauczanie retoryki i debat w szkole to pokazywanie uczniom sposobów do manipulacji i nieuczciwych praktyk. Oczywiście, prawdą jest, że uczniowie poznając te sposoby, mogą je wykorzystywać w niewłaściwy sposób w stosunku do osób, które tych sposobów nie znają, jednakże kluczowa w tym wypadku jest rola nauczyciela lub edukatora. To właśnie na nas, pracujących długofalowo z uczniami, spoczywa odpowiedzialność za stworzenie etycznej otoczki wokół retorycznych narzędzi i poprawnego sposobu ich wykorzystania. Retoryka jest bowiem narzędziem, a każde narzędzie można wykorzystać zarówno dobrze jak i źle. W dobie szerokiego dostępu do informacji uczniowie i tak uczą się retoryki, poprzez powielanie zachowań popularnych polityków czy mówców. Obecne standardy debaty publicznej są jednak dalekie od kulturalnej i merytorycznej dyskusji, przez co wśród młodych największą popularność zdobywają materiały, kiedy mówca przeciwny został „zaorany". Niestety, owo „zaoranie" obfituje często w argumenty ad personam czy ad hominem, a nie jest związane z merytoryczną przewagą argumentacyjną. Polityczne batalie można porównać do bitew, w których celem jest jak największe zdyskredytowanie przeciwnika, a nie przedstawienie pełnego spektrum argumentacji w danym temacie. Niestety, taki sposób dyskutowania pozostaje jedynym punktem odniesienia. O ile często poddajemy krytyce poziom debaty publicznej w Polsce, to jednocześnie nie pokazujemy żadnej alternatywy, pozostawiając wspominany wyżej sposób dyskusji jako jedyny wzór wraz z wszechobecną zgodą na to, że nic nie da się zmienić.

Faktycznie, nic się nie zmieni, jeśli będziemy ten wzór powielać z pokolenia na pokolenie. Jeżeli jednak przerwiemy ten proces i podejmiemy walkę, dając uczniom narzędzia do wykrywania nieprawdziwych informacji i niepoprawnych argumentów, mamy szansę na realną zmianę. Zmiana ta powinna być oddolna, czyli jeżeli to my zwiększymy wymagania co do mówców i nie będziemy tak łatwo poddawać się manipulacji i chwytom retorycznym, to zmienią się sami mówcy, którym zostanie wyżej postawiona poprzeczka. Dlatego też, powinniśmy uczniom dać narzędzie w postaci sztuki argumentacji i retoryki, wraz z etyczną instrukcją obsługi, opartą na wartościach, na których chcemy budować społeczeństwo obywatelskie.

Jakich umiejętności uczą debaty i retoryka?

W tym miejscu warto wyjaśnić, co rozumiemy poprzez naukę retoryki i debat. Nauka retoryki i sztuki argumentacji, tak jak wszystkie inne nauki, może być podzielona na elementy teoretyczne (wiedza) i praktyczne(umiejętności), przy czym w nauce retoryki zdecydowanie większy nacisk kładziemy na te drugie. Elementy teoretyczne to prelekcje dotyczące mowy ciała, teorii komunikacji i argumentacji czy sztuki negocjacji i mediacji. Elementy praktyczne to zestawy ćwiczeń mających na celu zastosowanie wiedzy teoretycznej w życiu codziennym. Mogą one przybierać różną formę - od symulacji spotkań negocjacyjnych po mowy pokazowe. Jednym z najbardziej kompleksowych narzędzi praktycznych jest debata oksfordzka.

Debata oksfordzka jest narzędziem dydaktycznym, dzięki któremu uczniowie mogą rozwijać wiele kompetencji potrzebnych im na późniejszych etapach życia. W debacie rywalizują ze sobą dwie czteroosobowe drużyny – propozycji i opozycji. Debata odbywa się nad tezą, czyli zdaniem twierdzącym, będącym tematem debaty. Zadaniem drużyny propozycji jest udowodnienie prawdziwości tezy, a zadaniem drużyny opozycji jej obalenie. Przykładową tezą debaty może być: „5 listopada 1916 roku jest ważniejszą datą w historii budowy Państwa Polskiego niż 11 listopada 1918 roku". Tezy debat mają wręcz nieograniczone spektrum tematyczne, a jedynym warunkiem jest możliwość realnego sporu między stronami. Tworząc tezę debaty należy pamiętać o konieczności dostosowania jej do wieku oraz wiedzy i umiejętności uczestników.

Więcej o zasadach debaty można poczytać w opracowaniu przygotowanym na potrzeby Akademickich Mistrzostw Polski Debat Oksfordzkich przez Krakowskie Stowarzyszenie Mówców. Warto również zapoznać się z krótkim filmem instruktażowym prezentującym zasady i przebieg debaty oksfordzkiej.

Zasady debaty w formacie AMPDO

Film instruktażowy – debata oksfordzka

W jaki sposób uczniowie rozwijają swoje kompetencje podczas debaty oksfordzkiej? Aby to przedstawić, należy pochylić się nad tym, jak wygląda proces przygotowania i przeprowadzenia debaty. Na etapie przygotowania uczniowie otrzymują tezę i zostają podzieleni na czteroosobowe zespoły. W ramach swoich zadań muszą oni ustalić rolę poszczególnych mówców w drużynie, przeprowadzić analizę tematu oraz przede wszystkim przygotować się merytorycznie. Podczas tego procesu uczniowie rozwijają istotne kompetencje przyszłości, takie jak praca w grupie czy

swobodnego czytania artykułów. Konieczność późniejszej prezentacji wiedzy w sformalizowanej wypowiedzi jest znaczącym motywatorem dla uczniów, aby poziom zrozumienia materiału był jak największy.

O tym czy drużyna będzie reprezentować stronę propozycji czy opozycji decyduje losowanie, najczęściej przeprowadzane na 15 minut przed rozpoczęciem debaty (na początkowych etapach przygody z debatami można je przeprowadzić wcześniej).Te ostatnie 15 minut przygotowania może mieć kluczowe znaczenie dla ostatecznego wyniku i jednocześnie jest to doskonała szansą dla uczniów na sprawdzenie się w pracy pod presją czasu. Losowanie stron debaty pełni jednak znacznie ważniejszą funkcję w procesie edukacyjnym uczniów. Dzięki takiemu rozwiązaniu uczniowie przygotowują się do debaty na obie strony, poznając pełne spektrum argumentów, a nie przywiązując się tylko do jednego poglądu. Pozwala to uczniom na wyjście poza własne przekonania i zwiększenie świadomości w ramach danego tematu, a to wszystko prowadzi do zwiększenia zrozumienia, otwartości na drugiego człowieka i akceptacji innych niż nasze poglądów.

Podczas samej debaty również rozwijane są kompetencje miękkie, takie jak przemawianie publiczne czy tytułowa sztuka argumentacji i uporządkowanego wnioskowania. Ważnym elementem w debacie są pytania zadawane przez mówców w czasie wystąpienia oponentów. Pytania zmuszają mówcę do spontanicznego reagowania na sytuację, co sprawia, że mówcy są bardziej elastyczni, jednocześnie rozwijają kompetencje zarządzania czasem i dyskusją podczas prezentacji. Z kolei osoby, które zadają pytania podczas mów, pielęgnują umiejętność aktywnego słuchania oraz umiejętność zwięzłego zadawania pytań. Dynamika debaty sprawia, że rozwijamy świadomych mówców, wiedzących co i w jaki sposób chcą przekazać, a nie mówców tylko i wyłącznie recytujących wcześniej przygotowane mowy.

Ostatnim, równie ważnym a być może i najważniejszym elementem debaty, jest informacja zwrotna. Mówcy w debacie są oceniani przez zespół sędziów, przed którym zostały postawione dwa zadania. Zadanie pierwsze polega na ocenie debaty i przyznaniu zwycięstwa drużynie propozycji lub opozycji. Sędzia ma obowiązek uzasadnić swój werdykt, w konkretny sposób wskazując, co zdecydowało o zwycięstwie jednej strony nad drugą. Drugim zadaniem sędziego jest udzielenie drużynom, jak i poszczególnym mówcom, feedbacku inspirującego, mówiącego o tym, co zrobili dobrze, a co w następnym wystąpieniu mogą poprawić. Informacja zwrotna jest podstawą rozwoju każdego mówcy, przyspieszając go i wyznaczając jego kierunki. Rolę sędziego w debacie mogą pełnić odpowiednio wyszkoleni eksperci lub nauczyciele. Szkolenia z prowadzenia i sędziowania debat są organizowane również przez KSM.

Na przykładzie debaty oksfordzkiej pokazałem, jak wiele kompetencji i umiejętności przydatnych w życiu można rozwijać za pomocą ćwiczeń retorycznych. Oczywiście wachlarz tego rodzaju ćwiczeń jest ogromny, a każde ćwiczenie ma inne cele, przez co rozwija inne kompetencje. Debata oksfordzka może być ćwiczeniem finalnym, a jego cykliczne powtarzanie przynosi znaczące korzyści dla rozwoju uczniów, dlatego też zachęcam do organizacji takiej debaty w szkole. Na samym początku przygody z retoryką warto jednak zacząć od mniej złożonych ćwiczeń, również przynoszących wymierne efekty. Możliwy scenariusz pierwszych zajęć z retoryki w szkole jest również elementem projektu „Władaj słowem jak Żółkiewski”.

Bak uczyć debat i retoryki w szkole?

Zanim odpowiemy na pytanie jak uczyć debat i retoryki, należy wcześniej zadać sobie pytanie, kiedy powinniśmy zacząć. Oczywistym jest, że metody dydaktyczne muszą być dostosowane do wieku uczniów, a stawianie pierwszych kroków w tej dziedzinie nie musi być związane z umiejętnością analizy debaty prezydenckiej. Proste ćwiczenia retoryczne można już wykonywać we wczesnych latach szkolnych, gdy dzieci nabierają odwagi do występowania przed publicznością jednocześnie ucząc się podstaw

autoprezentacji. Doświadczenia trenerów Krakowskiego Stowarzyszenia Mówców pokazują, że już uczniowie w wieku 12-13 lat mogą świadomie rozpoczynać przygodę z debatami i argumentacją. Prowadziliśmy wiele zajęć w klasach 5-8 szkół podstawowych, które doprowadziły nas do kilku wniosków. Przede wszystkim, uczniowie szkół podstawowych mają często dużo więcej chęci i energii do uczestnictwa w zajęciach oraz istnieją tam mniejsze podziały na aktywnych i pasywnych uczestników szkoleń niż w szkołach ponadpodstawowych. Sprawia to, że na wczesnym etapie edukacji mamy możliwość pokazywania młodzieży, że warto być aktywnym, zabierać głos i uczestniczyć w życiu publicznym. Retoryczna aktywizacja uczniów na wczesnym etapie jest ważna, aby na późniejszych etapach minimalizować sytuacje, w których uczniowie posiadający wiedzę, nie mają odwagi lub umiejętności do jej prezentowania. Zatem odpowiadając jednym zdaniem na pytanie, kiedy zacząć uczyć retoryki w szkole – im wcześniej tym lepiej.

Jest co najmniej kilka sposobów, z których mogą skorzystać uczniowie chcący zacząć swoją przygodę z retoryką. Pierwszym z nich może być organizacja debaty podczas zajęć szkolnych, jako sposobu na zaliczenie przez uczniów konkretnego tematu. Debata oksfordzka jest formatem mobilnym, więc na potrzeby lekcji możemy zwiększać liczbę mówców, skracać lub wydłużać czas wystąpień czy zmieniać liczbę pytań obowiązkowych do przyjęcia przez mówców. Debata na lekcji lub debata pokazowa dla społeczności szkolnej jest dobrym sposobem do zaktywizowania szerokiego grona uczniów do pierwszych ćwiczeń retorycznych.

Drugim sposobem może być organizacja warsztatów retorycznych w szkole, organizowanych przez instytucje zajmujące się retoryką i przemawianiem publicznym. Takie warsztaty jak te organizowane w ramach projektu „Władaj słowem jak Żółkiewski”, pomagają w wybraniu wstępnej grupy zainteresowanych retoryką uczniów, która potem, regularnie ćwicząc, może

zamienić się w stałe koło zainteresowań lub klasę tematyczną z dodatkowymi zajęciami z retoryki. Organizacja takich warsztatów jest możliwa w każdym czasie, niemniej warto obserwować strony organizatorów projektu, którzy regularnie organizują otwarte warsztaty czy akademie umiejętności.

Trzecią opcją jest wyjście „na głęboką wodę" i rozpoczęcie przygody z retoryką od turnieju debat oksfordzkich lub konkursów przemawiania. Turnieje debat oksfordzkich wymagają przygotowania drużyny do 3-4 debat jednocześnie, co może być wymagające przy pierwszym kontakcie z wystąpieniami i retoryką, jednakże szansa na uczestnictwo w tak dużej ilości debat, i wysłuchanie kilkunastu informacji zwrotnych od sędziów, może pozwolić na bardzo szybki rozwój w tej dziedzinie. Szczególnie wartym uwagi będą organizowane w tym środowisku turnieje dla szkół początkujących.

Czwarty sposób zostawiłem celowo na koniec dlatego, że ma on najniższy próg wejścia i pokazuje, że sztuka debatowania i argumentacji jest dla każdego. Poza debatami w zespołach 4-osobowych istnieją debaty 1 na 1. Taki format debat dopiero zdobywa popularność w Polsce, a jest on możliwy dzięki platformie www.zadebatuj.pl. Po założeniu konta na platformie, można wyzwać do debaty dowolną osobę i umówić się z jednym z dostępnych na platformie przeszkolonych sędziów. Dzięki www.zadebatuj.pl każdy może spróbować swoich sił w debacie, niezależnie od wieku, umiejętności czy doświadczenia. Dlatego właśnie jest to doskonała opcja do rozpoczęcia swojej przygody z retoryką i przemawianiem.

Retoryka i sztuka argumentacji to umiejętności, które znamy od lat, ale współczesny świat w jeszcze większym stopniu wymaga od nas ich znajomości. Na szczęście, dysponujemy wiedzą i metodami, dzięki którym możemy te umiejętności rozwijać, jednocześnie rozwijając indywidualne kompetencje, jak również przyczyniając się do zwiększenia społecznej świadomości dotyczącej retoryki i jej znaczenia. Projekty, takie jak „Władaj słowem jak Żółkiewski", dokładają „cegiełkę" do wspólnie budowanej misji poprawy jakości debaty publicznej w Polsce.

MATERIAŁY
do przeprowadzenia zajęć
“Władaj słowem jak Żółkiewski”

INSTRUKCJA

W następnej części PORADNIKA znajdują się opisy poszczególnych części zajęć w ramach projektu “Władaj słowem jak Żółkiewski”. Zajęcia przewidziane są na 5 godzin lekcyjnych lub 3-4 godziny zegarowe. Składają się z:

- krótkiego wprowadzenia poświęconego organizatorom, grantodawcy oraz idei projektu - 10 min
- warsztatów retorycznych (scenariusz warsztatów retorycznych) - 45 min
- warsztatów językowych (scenariusz warsztatów językowych oraz testament hetmana Żółkiewskiego) - 45 min
- opowieści o hetmanie Stanisławie Żółkiewskim i jego epoce - 20 min
- inscenizacji sejmowej (scenariusz inscenizacji oraz karty scenek) - 90 min
- podsumowania - 15 min

Aby w pełni wykorzystać nasze pomysły powinni Państwo pobrać materiały dodatkowe, które znajdują się na stronie www.zolkiewski.com

Urszula Wrona, Mateusz Białowiejski

SCENARIUSZ WARSZTATÓW JĘZYKOWYCH

Czas trwania: 45 minut

1. WPROWADZENIE (5 min)

Animator przedstawia się i wyjaśnia cel warsztatów oraz ich powiązanie z tematem całego spotkania.

Aby zaktywizować grupę, zadaje pytania i stara się wejść w dialog z uczestnikami. Tematem może być etymologia staropolskich słów i języki, z których do staropolszczyzny przenikały nowe słowa (łacina, niemiecki, węgierski, turecki, tatarski etc.).

2. QUIZY (40 min)

Animator dzieli grupę na zespoły 3-6 osobowe. Każdy zespół otrzymuje swój numer (od 1 do 5) oraz zestaw kartek w formacie A4 z literami: a, b c i d. Uczestnicy biorą udział w trzech ćwiczeniach, w których będą jako grupa zdobywali punkty.

2.1. KATEGORIA SŁOWA

Zadanie: Animator mówi słowo (i/lub wyświetla je na prezentacji), a grupa po 15 sekundach konsultacji podnosi kartę A, B, C, D. Poprawna odpowiedź to 1 punkt. Informując uczniów, która odpowiedź jest prawidłowa, animator wyjaśnia dokładne znaczenie słowa.

Wariant zaawansowany: wybrana grupa może zdobyć dodatkowy punkt, jeśli wyjaśni dokładnie znaczenie słowa.

Wariant dodatkowy: każda grupa ma za zadanie ułożenie ciekawego i oryginalnego zdania ze słowem, które było przedmiotem konkursu. Zdanie powinno wiązać się z historią lub kulturą I Rzeczpospolitej. Najlepsze zdania nagradzane są dodatkowym punktem.

KATEGORIE SŁÓW

A - słowo z dziedziny militariów i sztuki wojennej

B - słowo oznacza człowieka (jego zawód, funkcję, pozycję, religię itd.)

C - słowo oznacza jakiś przedmiot

D - słowo, którego używamy, by opisać charakter lub obyczaje człowieka

SŁOWA

A (5) rota; hajduk, ostróg; kałkan; czata

B (5) balwierz; bisurman; kmieć; młódka; gwardian

C (5) jaruga; śloza; akwawita; kordiał; gramota

D (5) raptus; rezolut; prawy; dowcip; straciej

2.2. ZNACZENIE SŁOWA

Zadanie: Animator mówi słowo (i/lub wyświetla je na prezentacji), a grupa po 15 sekundach konsultacji podnosi kartę A, B, C. Za poprawną odpowiedź grupa otrzymuje 1 punkt. Animator wyjaśnia pochodzenie i zastosowanie słowa.

I. statysta

a) człowiek cierpliwy **b) wytrawny polityk, mąż stanu** c) oficer kozacki

II. mirołomca

a) naruszyciel pokoju b) człowiek niegrzeczny c) złodziej

III. konjuracja

a) spisek b) pierwsza faza księżyca c) współzawodnictwo

IV. klauzula

a) ostrzeżenie b) zakończenie listu **c) warunek**

V. klejnocić się

a) przymilać się **b) pieczętować się herbem**
c) bawić się

VI. sekunda

a) pomoc b) ogłoszenie c) wyzwanie na pojedynek

Załącznik do sekcji 2. : prezentacja.pdf

2.3. TESTAMENT

Zadanie polega na uzupełnieniu w grupach testamentu hetmana Stanisława Żółkiewskiego o słowa napisane powyżej ("Lückentekst"). Słowa można odmieniać. Fragment jest oryginalnym źródłem z 1618 roku, który został w wybranych miejscach skrócony; dodano także podtytuły. Grupy otrzymują 15 min czasu na wypełnienie tekstu. Następnie animator dostojnie odczytuje tekst i przy każdej luce wskazuje na kolejną grupę, która ma podać brakujące słowo. Następnie upewnia się, które grupy wybrały poprawne słowo. Każda poprawna odpowiedź to 1 punkt.

Testament dostępny jest w osobnym pliku pdf.

SCENARIUSZ WARSZTATÓW ARGUMENTACYJNYCH

I. WPROWADZENIE (10 minut)

1. Przedstawienie trenera i projektu- na wstępnie trener opowiada uczestnikom zajęć o głównych założeniach i celach projektowych. Uczestnicy powinni wiedzieć czego będzie dotyczyło spotkanie z trenerem.

2. Zapoznanie grupy- aby dopasować zajęcia do oczekiwań i poziomu uczestników, trener musi rozpoznać grupę zajęciową. Pytania o doświadczenie i wiedzę z zakresu argumentacji, przekonywania i dyskusji.

II. WYSTĄPIENIA PUBLICZNE (20 minut)

1. Wprowadzenie grupy w problematykę związaną z dyskursem publicznym i przekonywaniem. W tym celu warto zadać grupie pytania:

- Co Ci się kojarzy z debatą publiczną? Czy uważacie, że debata publiczna jest na wysokim poziomie? Czemu nie? Jakie konkretne rzeczy Was odstraszają? Jakie błędy popełniają politycy i dziennikarze w dyskusji?

Na podstawie odpowiedzi udzielonych przez uczestników trener wypisuje główne problemy związane z dyskusją i komunikacją, następnie przechodzi do ich omówienia i przedstawienia odpowiedzi na pytanie jak uniknąć podstawowych błędów.

2. Wprowadzenie grupy w problematykę związaną z wystąpieniami. Tak jak wcześniej, omawianie tego zagadnienia trener zaczyna od zadania grupie pytań, by zaktywizować uczestników i nawiązać z nimi dialog:

- Czym dla Was są wystąpienia publiczne? Czy czekają Was w przyszłości jakieś sytuacje, gdzie będziecie musieli przekazać swoje zdanie szerszej grupie osób (rozmowa o pracę, matura ustna, może jakaś prezentacja w szkole lub w pracy). W jakich sytuacjach przygodziło wam występować? Czego się obawiacie w wystąpieniach publicznych?

3. Jak poprawnie występować i przygotowywać przemówienie?

Trener przedstawia grupie zajęciowej podstawy wystąpień i wskazówki dotyczące odpowiedniego przygotowania. Omówienie najważniejszych elementów składowych wystąpienia: Czas, miejsce, odbiorcy, charakter wydarzenia, cel wystąpienia.

ĆWICZENIE I BUDOWANIE PRZEMÓWIENIA:

Uczniowie dostają od prowadzącego temat wystąpienia oraz postać w którą muszą się wcielić. Ich zadaniem jest przygotowanie i wygłoszenie minutowego wystąpienia na zadany temat. Ćwiczenie ma na celu przetestowanie wiedzy omawianej w tej części warsztatu.

Przykładowe tematy:
- Trener drużyny piłkarskiej w przerwie meczowej, przemawiający do drużyny, która przegrywa,
- Przemówienia na ślubie brata,
- Święty Mikołaj mobilizujący elfy do rozwożenia prezentów,
- Wódz przemawiający do rycerzy przed walką,
- Aktor odbierający nagrodę Oscara

W dalszej części trener omawia z uczestnikami elementy prezentacji mówcy: ubiór, gestykulacja, artykulacja, mimika, treść wystąpienia. Dodatkowo wprowadza grupę w zagadnienia związane z tym na co odbiorca komunikatu zwraca uwagę u osoby występującej.

III. ARGUMENTACJA (20 minut)

1. Punktem wyjścia w tej części są ponownie pytania skierowane do grupy: czym jest argument, co sprawia, że argument ma większą siłę przekonywania?

2. Trener przedstawia grupie strukturę budowy argumentu SExI:

S- State (Stwierdzenie- nazwanie argumentu)
Ex- Explain (Wytłumaczenie- rozwinięcie tematu i uzasadnienie prawdziwości argumentu)
I- Illustrate (Ilustracja- zobrazowanie działania mechanizmu poprzez podanie przykładu)

Trener omawia poszczególne elementy składające się na poprawienie skonstruowany argument. Należy podać przykład i omówić go wraz z grupą na podstawie podanego wyżej schematu.

ĆWICZENIE I: SPEED DEBATING

Uczniowie dobierają się w pracy. Każda z par dostaje tezę nad którą będzie prowadzona dyskusja. symultanicznie każda para rozpoczyna debatę. W pierwszej rundzie przez minutę mówią wszyscy za tezą, a następnie minutę mówią wszyscy przeciwko tezie. Potem obie strony mają minutę na odniesienie się do tego co powiedział przeciwnik i na kontrargumentację.

Przykładowe tezy:

- Youtube jest lepszy od telewizji,
- Sporty drużynowe są lepsze od indywidualnych,
- Wyjazd w góry jest lepszym pomysłem niż wyjazd nad morze.

3. Kończąc część związaną z argumentacja trener zwraca uwagę uczestników na kluczowe wnioski dotyczące tego zagadnienia: Liczy się jakość, a nie ilość argumentów. To co pozornie może wydawać nam się argumentem tak naprawdę nim nie jest. Jeden dobry argument może być bardziej przekonujący niż dziesięć słabych. Należy bezwzględnie zwracać uwagę na to, czy argument, który słyszymy jest odpowiednio wytłumaczony i uzasadniony.

Trener konstruując argumenty przykładowe

powinien maksymalnie angażować grupę w proces ich tworzenia by upewnić się, że wszyscy zrozumieli na czym polega właściwa argumentacja.

IV. ERYSTYKA I ZAGROŻENIA W DYSKUSJI

1. Trener wprowadza grupę w zagadnienia związane z erystyką i różnymi formami przekonywania za wszelką cenę. Tłumacząc poszczególne argumenty erystyczne zwraca uwagą na to dlaczego nie należy używać ich w dyskusji i jak nie pozwolić innym na ich używanie w stosunku do nas. Świadomość tego czym jest erystyka i jakich mechanizmów perswazji używa się często w dyskusji jest kluczową umiejętnością dla każdego kto chce skutecznie i merytorycznie wypowiadać się publicznie i prowadzić dyskusję z innymi. Trener omawia z grupą:

- Argument Ad personam/Ad hominem, typ argumentu mający podważyć zdanie rozmówcy odnosząc się nie do treści jego wypowiedzi ale do jego cech osobistych (wygląd, płeć, pochodzenie). Argumenty tego typu są najbardziej szkodliwe dla dyskursu publicznego a mimo tego nieświadome osoby często padają ich ofiarą nie umiejąc się przed nimi bronić. Zwrócenie uwagi grupie na niedopuszczalny charakter tego argumentu jest w tym miejscu kluczowe. Należy dyskutować w oparciu o argumenty i unikać obrażania innych osób biorących udział w dyskusji.

- Argumentum Ad Verecundiam, często zdarza się, że jeden z uczestników dyskusji powołuje się na zdanie wypowiedziane przez osobę powszechnie przyjętą za autorytet i na podstawie tego stara się przekonać do swoich racji. Samo przytoczenie autorytetu to jednak za mało. Należy wskazać dlaczego jego zdanie jest istotne w kontekście tego wątku i dlaczego jest ono słuszne.

- Sofizmat rozszerzenia, częsty błąd kontr argumentacyjny stosowany świadomi i nieświadomie przez rozmówców. Najczęściej polega on na rozszerzaniu argumentu przeciwnika poprzez dodanie do niego treści, które wydają się zbliżone do sensu jego wypowiedzi ale w istocie nie są tym co zostało przez niego powiedziane. Należy zawsze w takiej sytuacji zwracać uwagę na sens własnej wypowiedzi i nie ulegać pokusie spierania się o to co zostało dodane do aszego argumentu przez drugą osobę.

- Teza i antyteza, w dyskusji może zdarzyć się, że rozmówca stawia nam wybór miedzy dwoma opcjami zawężając możliwość tego jakie może być nasze zdanie. Często takie przypadki zdarzają się w dyskusjach światopoglądowych. Przykładowo: „Jesteś za tym żeby wszyscy mieli dostęp do broni czy za całkowitym jej zakazem?” W takim zestawieniu wybór rozmówcy jest bardzo ograniczony. Należy unikać takich sytuacji by nie wpaść w pułapkę bronienia czegoś co nie jest dokładnie tym zdaniem z którym się zgadzamy.

Jeśli wystarczy czasu trener może przytoczyć także inne argumenty erystyczne i sposoby obrony przed nimi.

2. Kończąc część tłumaczenia erystyki trener jeszcze raz zwraca uwagę na to dlaczego nie należy stosować tego typu argumentacji wracając do początku warsztatu, gdzie omawiano to jak powinna wyglądać prawidłowa dyskusja.

V. ZAKOŃCZENIE

Podsumowanie treści, które pojawiały się w trakcie zajęć, pytania do grupy o to co szczególnie było dla nich interesujące i pytania kontrolne sprawdzające na ile udało im się zapamiętać lekcje. Trener zachęca uczestników do angażowania się w różne formy dyskusji.

Urszula Wrona, Mateusz Białowiejski

SCENARIUSZ INSCENIZACJI

Scenariusz składa się z 10 scenek, których akcja dzieje się w trakcie sejmu walnego w 1619 roku. Był to ostatni sejm, w którym wziął udział hetman Stanisław Żółkiewski. Problemy poruszane na sejmie były aktualne dla ostatnich lat życia hetmana.

W zależności od czasu, którym dysponuje animator, oraz liczbą i doświadczeniem uczestników, można spróbować przygotować po jednej, dwie lub trzy scenki na grupę.

Animator powinien rozdać na początek każdej grupie po jednej scence (dwustronna A4). Na karcie znajduje się:

- numer scenki
- tytuł scenki w formie problemu do dyskusji
- wstęp historyczny
- opis obsady i miejsca akcji
- zagajenie rozmowy w formie rozpisanego dialogu
- zestawu argumentów do samodzielnego opracowania dla obu stron
- słowniczka staropolskich słówek, które należy wykorzystać podczas inscenizacji

Uczestnicy w grupach powinni zapoznać się z całością materiałów i w ciągu ok. 20-30 minut przygotować się do improwizowanego występu przed pozostałymi grupami. Przygotowanie do odegrania scenki polega na podzieleniu się rolami oraz wspólnym opracowaniu rozmowy, tj. wymiany argumentów. Jako że zabawa ma formę improwizacji, uczestnicy mogą tworzyć własne argumenty (lub skorzystać z podpowiedzi animatorów), dokładać nowe postacie oraz wzbogacać występ o elementy teatralne - rekwizyty, choreografię czy scenografię.

- W czasie występu animator ocenia przede wszystkim:
- sposób zaprezentowania argumentów w formie rozmowy (dyskusji lub kłótni)
- użycie staropolskiego słownictwa
- zrozumienie tytułowego problemu
- umiejętności aktorskie i pomysłowość (choreografia, gesty, scenografia)

Każda przedstawioną scenkę animator powinien podsumować i wyjaśnić niezrozumiałe argumenty lub istotę problemu.

Jeśli wystarczy czasu, grupy mogą otrzymać kolejne scenki do opracowania.

Zapoznaj się z pozostałymi działaniami edukacyjnymi w ramach PROJEKTU ŻÓŁKIEWSKI

Edukacyjna gra planszowa "Chocim. Potęga husarii" oraz gra paragrafowa online "Przybysz z Siedmiogrodu".

Zadanie publiczne współfinansowane jest ze środków Ministerstwa Obrony Narodowej.

WOJSKO POLSKIE

MINISTERSTWO OBRONY NARODOWEJ

Projekt Żółkiewski
Проект Жолкевський

historia, kultura i sztuka
історія, культура та мистецтво

zagadki
загадки

wirtualne wydarzenia
віртуальні події

wspólne dziedzictwo
спільна спадщина

www.zolkiewski.com