

Scenariusz warsztatów jest częścią zadania „Chocim. Potęga husarii – projekt edukacyjny w Roku Hetmana Stanisława Żółkiewskiego” realizowanego dzięki współfinansowaniu ze środków Ministerstwa Obrony Narodowej

## **Scenariusz warsztatów**

### **„Chocim. Potęga husarii” – gry planszowe w nauczaniu historii.**

Czas trwania: 60 minut

#### **Dla kogo:**

Scenariusz jest skierowany do nauczycieli, edukatorów i animatorów kultury, pasjonatów i popularyzatorów historii, którzy chcą podczas pracy z młodzieżą lub osobami dorosłymi, wykorzystać gry planszowe, ze szczególnym uwzględnieniem gry „Chocim. Potęga husarii”.

#### **Metody i materiały dydaktyczne**

- wykład problemowy
- warsztaty dotyczące wykorzystania elementów gry Chocim – ilustracyjne karty jednostek, ilustrowana plansza, kostki, minigra
- prezentacja multimedialna poświęcona grom

#### **Cel warsztatów:**

- poprawne posługiwanie się pojęciami nowoczesna, planszowa gra historyczna
- zapoznanie się z możliwościami jakie daje gamifikacja procesów historycznych
- przyswojenie reguł gry „Chocim. Potęga husarii”
- zapoznanie się z różną metodologią nauczania i propagowania historii

#### **Nabyte umiejętności:**

- orientacja w problematyce gier edukacyjnych
- zapoznanie się z tytułami gier pomocnymi w procesie edukacji historycznej

Scenariusz warsztatów jest częścią zadania „Chocim. Potęga husarii – projekt edukacyjny w Roku Hetmana Stanisława Żółkiewskiego” realizowanego dzięki współfinansowaniu ze środków Ministerstwa Obrony Narodowej

- stosowania gry „Chocim. Potęga husarii” w codziennej pracy nauczyciela lub edukatora

### **Przebieg warsztatów - plan:**

1. przedstawienie celowości stosowania gier w edukacji
2. zapoznanie się z typologią gier planszowych z uwzględnieniem gier historycznych
3. przedstawienie mechaniki gry „Chocim. Potęga husarii”, z uwzględnieniem jej najbardziej istotnych elementów
4. przykładowa rozgrywka z uwzględnieniem wykonywania działań w grze
5. wykorzystanie elementów gry do edukacji historycznej

### **Realizacja warsztatów:**

1. Wyjaśnienie na przykładach celowości gamifikacji w nauczaniu oraz zaprezentowanie przykładów gier, które w atrakcyjny sposób gamifikują polskie dziedzictwo kulturowe.
2. Typologia i przegląd wybranych nowoczesnych gier planszowych o tematyce historycznej (ok. 20 tytułów)
3. Opis założeń mechanicznych, wskazanie celów stron konfliktu, sposobów na zwycięstwo w rozgrywce.
4. Przedstawienie problematyki militarnych działań historycznych: szturm, walki na przedpolu, zaopatrzenie i morale na przykładzie mechaniki gry.
5. Warsztaty z wykorzystania gry do edukacji historycznej:

Praca z prezentowanymi na ekranie elementami gry.

1. Uczestnicy warsztatów w trakcie rozmowy kierowanej wskazują dalsze ruchy, wynikające z mechaniki gry.
2. Przegląd elementów graficznych gry. Uczestnicy wskazują inne wydarzenia historyczne, które można przedstawić za pomocą ilustracji, bądź kart gry.
3. Negocjacje i dyplomacja jako cenny element historii. Wykorzystanie minigry dyplomatycznej (będącej częścią gry głównej) do uczenia zdolności negocjacyjnych.

### **Podsumowanie warsztatów – pytania i odpowiedzi.**