

NARRACYJNE GRY FABULARNE W EDUKACJI

SZKOLENIE ONLINE

Scenariusz
Michał Mochocki

Szkolenie jest częścią projektu
“Władaj słowem jak Chodkiewicz”
realizowanego przez
stowarzyszenie Pospolite Ruszenie
w ramach programu
“Ojczysty - dodaj do ulubionych”
Narodowego Centrum Kultury.



Ministerstwo
Kultury
Dziedzictwa
Narodowego
i Sportu.



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



OJCZYSTY - DODAJ
DO ULUBIONYCH



Dofinansowano ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu w ramach programu Narodowego Centrum Kultury „Ojczysty – dodaj do ulubionych 2021”

#WładajSłowemJakChodkiewicz

Prezentacja w PREZI:

<https://prezi.com/view/SJ60t0M9E3w3ja6hE19Z/?fbclid=IwAR12nK5xxeYtgSpHdK8NcPcix2Mb2mNdj52ZPGx0WeefadXaUXo-gxQOOw>

1. SKŁADNIKI RPG

7 minut przykładowej rozgrywki: od 2:13:15 do 2:20:30

<https://youtu.be/fHeTfbJboaQ?t=7995>

Zwróćmy uwagę:

- co robi prowadzący (tzw. mistrz gry)
- jak działają gracze
- jak opis słowny współgra z losowaniem wyników

Mistrz gry

- opisuje świat wokół postaci graczy
- odgrywa role innych napotkanych postaci
- rozstrzyga (z użyciem reguł - mechaniki) efekty działań graczy
- (przed grą) przygotowuje scenariusz rozgrywki

Gracz

- (przed grą) wymyśla lub wybiera postać
- opisuje zachowania i deklaruje akcje swojej postaci
- improwizuje wypowiedzi w dialogach

Mechanika gry (zbiór reguł)

- zasady tworzenia postaci (zwykle: z liczbowymi parametrami)
- zasady rozstrzygania skutków (sukces/porażka; efekt) konfrontacji w grze (zwykle: z użyciem kości, kart, żetonów)
- zasady losowego ustalania wydarzeń w świecie gry

Karta postaci

Podręcznik

Scenariusz

2. EDUKACYJNY POTENCJAŁ SAMEJ FORMUŁY RPG

wg: J. Hammer, A. To, K. Schrier, S.L. Bowman, G. Kaufman (2018). "Learning and Role-Playing Games", w: Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations

Odgrywanie roli postaci

- cudza perspektywa
- cudze doświadczenie
- własne doświadczenie

Działanie w fikcyjnym świecie

- eksperymentowanie i teoretyzowanie
- autentyczna symulacja
- motywacja do samodzielnej nauki

Odmienna rzeczywistość

- immersja narracyjna
- myślenie etyczne
- bezpieczne ryzykowne sytuacje

Współdzielona wyobraźnia

- trening umiejętności społecznych
- przyjmowanie różnych ról w grupie
- wspólnoty hobbystów

Tworzenie RPG

- tworzenie modyfikacji i rozszerzeń
- umiejętności producenckie
- tworzenie gier jako komentarz krytyczny

3. TROCĘ PRAKTYKI - SCENKI SYTUACYJNE

Polska załoga na Kremlu w 1612 roku

4. RPG A PRZEDMIOTY SZKOLNE

Historia, WOS, Edukacja dla bezpieczeństwa, Wiedza o kulturze

- symulacja systemów społeczno-kulturowych
- ekspozycja konkretnych wątków i zdarzeń
- zrozumienie perspektyw i postaw
- przegląd możliwych działań i konsekwencji

Język polski lub obcy

- jak powyższe, w odniesieniu do światów literackich
- pisanie kreatywne: pamiętniki, scenariusze, postacie, listy
- ćwiczenia językowe: stylizacja, konwersacja, narracja, opis

Przedmioty ścisłe i artystyczne

- wplatanie treści programowych w scenariusze
- symulacja procesów przez mechanikę gry
- włączanie zadań (liczenia, tworzenia) w sesje gry
- wzrost motywacji przez ukazanie zastosowań wiedzy/umiejętności w konkretnych sytuacjach

MOTTO: “We don’t learn from experience. We learn from reflecting on experience”.

Gra uczy znacznie lepiej, gdy jest zintegrowana z procesem kształcenia:

- nawiązuje do wcześniejszej pracy
- kończy się debriefingiem i refleksją
- towarzyszy jej pakiet dalszych ćwiczeń wykorzystujących doświadczenie gry

5. SCENARIUSZE RPG

Pozycjonowanie postaci graczy (warianty)

- gotowe postacie napisane do scenariusza
- postacie częściowo nakreślone (np. cechy charakteru, profesje, pochodzenie), do rozbudowy przez graczy
- dla domyślnej standardowej drużyny

Lokalizacja

- umiejscowienie na mapie świata: krąg cywilizacyjno-kulturowy, geografia polityczna
- miejsca możliwe do odwiedzenia przez postacie graczy
- inne ważne miejsca, o których będzie mowa

Tło fabularne

- co działo się zanim przybyły postacie graczy
- jakie cele i plany mają NPC

NPC: non-player characters

- przeciwnicy
- sprzymierzeńcy i patroni
- inni

Przebieg fabuły na sesji gry (warianty)

- liniowy ciąg zdarzeń (scen)
- rozgałęzione alternatywne linie zdarzeń, zależne od akcji graczy w punktach węzłowych
- brak linii zdarzeń, jedynie lista potencjalnych scen z NPC-ami i miejscami

GARŚĆ LINKÓW NA PÓZNIEJ

Materiały do pobrania z projektu Władaj słowem jak Chodkiewicz:

<https://pospoliteruszenie.net/poruszak-zasoby/>

Seria poradnikowa dla początkujących #IntoTheRPG od Graj!Kolektyw

<https://www.grajkolektyw.pl/zin/#top>

Gry RPG dla dzieci (5-10 lat) u Mistrza Baśni <https://mistrzbasni.pl/>

Poradnik organizatorów RPG w instytucjach kultury https://wck-wawer.pl/assets/files/anin/powrot_do_przeszlosci.pdf

Zestaw 8 scenariuszy historycznych (Polska piastowska i PRL)

<https://drive.google.com/file/d/1ptY4hVxcB44Kh2xOrb6rkNdpnOr3yDV3/view?usp=sharing>

Bogaty zbiór scenariuszy z ponad 20 lat konkursu Quentin https://www.quentinrpg.pl/?page_id=33

6. RZUT OKA NA MINIONY PROJEKT