

Instrukcja obsługi innowacji

NR INNOWACJI 23/POPO/2020

FUNDACJA NA RZECZ WIELKICH HISTORII



Spis treści

Instrukcja obsługi innowacji	3
Odbiorcy innowacji	4
Problem na jaki odpowiada innowacja oraz oczekiwane efekty	5
Rozgrywka	6

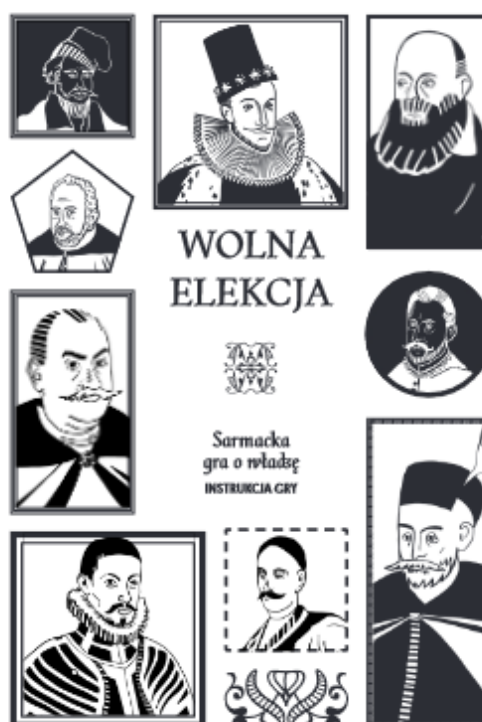
Instrukcja obsługi innowacji

Pierwszym krokiem korzystania z innowacji „Wolna elekcja: sarmacka gra o władzę” jest pobranie ze strony internetowej przygotowanego zestawu plików, o którym mowa w rozdziale 2.

Do przeprowadzenia rozgrywki niezbędne jest wydrukowanie pliku z kartami gry, a następnie wycięcie odpowiedniej liczby kart postaci, wydarzeń, mocy, wpływów, pieniędzy oraz kart informacyjnych. Liczba kart, które powinny zostać wycięte zależy od spodziewanej liczby graczy. Dokładna liczba niezbędnych kart jest określona w specjalnej tabeli w scenariuszu.

Następnie nauczyciel powinien zapoznać się z instrukcją a także scenariuszem i zapamiętać najważniejsze kroki, które będą do niego należały jako do prowadzącego rozgrywkę („mistrza gry”). W tym celu może posłużyć się filmem instruktażowym, stanowiącym uzupełnienie do instrukcji i scenariusza. Tłumaczą one dokładne działanie wszystkich kart, kolejność ich użycia, specyfikę i rolę poszczególnych postaci (trzech klas szlachty, prymasa oraz dyplomatów), a także tłumaczą mistrzowi gry, w jaki sposób należy rozdawać karty, przeliczać głosy itd. Minimalny czas przygotowania do rozgrywki, wraz z drukiem i wycinaniem, należy oszacować na około 90 minut.

Gra nie wymaga od prowadzącego, by znał jej zasady na pamięć, gdyż większość kart zawiera opisy swego działania, w przypadku elementu rozgrywki nie zawartego bezpośrednio na karcie, mistrz gry może posłużyć się instrukcją oraz scenariuszem.



Okładka instrukcji gry

Sama rozgrywka z uczniami (lub innymi grającymi) zajmuje od 1 do 2 godzin zegarowych, w zależności od liczby graczy, przebiegu elekcji (możliwe są dodatkowe fazy przedłużające grę), a także czasu dawanego przez mistrza gry na targi i negocjacje.

Rozgrywka dzieli się na następujące fazy:

- Wprowadzenie historyczne (przykładowa treść znajduje się w scenariuszu w dziale „tło historyczne”) – zarysowanie sytuacji politycznej, kulturalnej i ekonomicznej Rzeczypospolitej w 1587 roku, opis tego czym była wolna elekcja, gdzie się odbywała i na czym polegała jej specyfika.
- Rozdanie kart oraz wytłumaczenie roli każdego z graczy (czemu towarzyszy dalsze objaśnianie tła historycznego)
- Prowadzenie rozgrywki w trzech fazach:
 1. Sejmu konwokacyjnego (zakończonego wyłonieniem pacta conventa)
 2. Sejmu elekcyjnego (zakończonego wyłonieniem króla i/lub wojną domową)
 3. Sejmu koronacyjnego (zakończonego koronacją króla lub wojną domową)
- Przedstawienie epilogu historycznego (w przypadku zakończenia innego niż zwycięstwo Zygmunta Wazy, jest ono z elementem fikcji historycznej)
- Podliczenia punktów i pogratulowania graczom, którzy uzyskali ich najwięcej.

Ostatnią (opcjonalną, lecz rekomendowaną) fazą gry jest przeprowadzenie na następnych zajęciach dyskusji na tematy związane z rozgrywką i tym, czego nauczyli się w jej trakcie uczniowie – lista przykładowych zagadnień zawarta jest w plikach gry.

Odbiorcy innowacji

Głównymi odbiorcami innowacji są nauczyciele oraz uczniowie szkół średnich, przerabiający w toku nauki historii temat wolnej elekcji. Gra może również być przeznaczona na lekcje WOS-u oraz godzinę wychowawczą. Poziom złożoności gry oraz zawarte w niej informacje odpowiadają programowi nauczania z lekcji historii, a także poszerzają go o dodatkowe informacje. Fundamentem rozgrywki jest założenie, że nauczyciel wcielać się będzie w jej czasie w „mistrza gry” wprowadzającego graczy (uczniów) w realia epoki oraz prowadzącego rozgrywkę i pilnującego przestrzegania zasad.

Względnie wysoka minimalna i maksymalna liczebność graczy (od 10 do 35) jest odpowiedzią na zapotrzebowanie na gry karciane i planszowe dla szkół, które będą mogły jednocześnie angażować całą klasę i inne większe grupy uczniów. W przypadku większości gier edukacyjnych, niewielka górna liczba graczy, przekreśla taką możliwość. Dzięki rozgrywce „masowej” możliwe jest również pełniejsze symulowanie mechanizmów demokracji, co jest szczególnie pomocne jako

uzupełnienie lekcji WOS-u.

Gra może być jednak prowadzona również przez osoby nie będące nauczycielami historii, a także przez samych uczniów i innych „laików”. Specjalnie przygotowany scenariusz, zawierający wprowadzenie i epilogi historyczne, a także treść kart, pozwala na prowadzenie rozgrywki również przy niewielkiej wiedzy na temat nowożytnej Polski. Sprawia to, że gra może być używana również poza szkołami, a także w dowolnej grupie osób.

„Wolna elekcja” korzysta z technik „gier perswazyjnych” (*persuasive games*), które pożądaną przekaz budują nie tylko w oparciu o technikę narracyjną (np. opisy na kartach), ale o samą mechanikę rozgrywki.

Problem na jaki odpowiada innowacja oraz oczekiwane efekty

Celem projektu realizowanego w ramach programu dotacyjnego Popojutrze 2.0 było stworzenie, a także przetestowanie II prototypu autorskiej gry symulacyjnej pod tytułem "Wolna elekcja: sarmacka gra o władzę", w ramach projektu "Wolne. Nie pozwalam".

Gra jest pomocą edukacyjną do nauki przedmiotów: historii i wiedzy o społeczeństwie, a także bardzo dobrym narzędziem do integracji grupy i uczestników rozgrywki. Jej zadaniem jest przedstawienie złożoności procesu wyborów demokratycznych - na przykładzie mechanizmów wolnej elekcji funkcjonującej w nowożytnej Polsce. Przedstawiony projekt stworzy interesującą i angażującą pomoc dydaktyczną. Niezwykle istotnym elementem gry jest także budowanie postaw obywatelskich w jej uczestnikach – pod pretekstem nauki historii poznawanie i partycypowanie w mechanizmach wyborów demokratycznych jest głównym celem gry.

Gra stanowi również odpowiedź na problem relatywnie niewielkiej wiedzy Polaków na temat procesów demokratycznych. Według badania CSES z 2018 r., społeczeństwo polskie posiada jeden z najniższych poziomów świadomości mechanizmów politycznych w Europie. Kwestia ta nie omija młodzieży, a jedną z większych przeszkód w budowaniu świadomych postaw demokratycznych jest znaczne upolitycznienie dyskursu. Mechanika gry oraz stawiane w niej wyzwania, mają uwypuklić pewne dylematy i mechanizmy nieodłącznie wpisane w proces wyborczy. Dzięki osadzeniu fabuły w odległych realiach historycznych, możliwa jest dyskusja o nich i poddanie ich refleksji w sposób wolny od bieżących emocji.

Rozgrywka

W ramach rozgrywki przenosimy uczniów do XVI wieku, w czasy elekcji po śmierci Stefana Batorego – króla Rzeczypospolitej Obojga Narodów w latach 1576-1586. Czasy te, określane jako „złoty wiek Polski” to okres narodzin demokracji szlacheckiej, a także powstawania absolutyzmów w innych częściach Europy. Jest to zarazem okres, gdy Rzeczpospolita uznawana jest w Europie za „oazę wolności”, gdzie różne nurty religijne i intelektualne mogą ze sobą pokojowo koegzystować. Czas ten, niewolny jednak od konfliktów wewnętrznych, pozwala na barwne odmalowanie postaci i stronnictw, w które wcielają się uczestnicy.

W ramach gry odtwarzamy realia ówczesnej epoki: gracze dzielą się na warstwy szlachty istniejące w ówczesnej Polsce, posiadają specjalne „moce” związane z ich położeniem w tamtym okresie (np. przedstawiciele stanu średniego mogą wzniecić bunt jako „ruch egzekucyjny”). W grze, w formie grywalnych postaci lub „wydarzeń historycznych” pojawiają się najważniejsze osoby epoki, a także zdarzenia, wprowadzające graczy w realia – takiej jak reformacja i toczona z nią walka, handel polskim zbożem, najazdy tatarskie. Sam proces wyborczy również bazuje na realnych elekcjach – pojawia się m.in. rozpowszechnianie fałszywych informacji o kontrkandydatach (dzisiejsze *fake newsy*), zjawisko „kupowania głosów” czy uzależnienie drobnej szlachty od swoich magnackich patronów. Wszystko to, mając wpływ na rozgrywkę, a tym samym budząc emocje, jest efektywniej przyswajane przez graczy niż informacje z podręcznika czy wykładu nauczyciela.

Gra rozwija umiejętność pracy zespołowej uczniów. Celem nadrzędnym jest osiągnięcie wspólnego celu – wyboru nowego monarchy. Gracze mierzą się w trakcie rozgrywki z perspektywą porażki – grozi im wojna domowa, w wyniku której Rzeczpospolita rozpada się lub zostaje najechnana przez sąsiadów. Aby tego uniknąć, powinni oni zawierać między sobą sojusze, mając na uwadze nie tylko dobro swoich ziem, ale i całego kraju. Konsekwencje w przypadku braku porozumienia są bardzo poważne – wcześniejsze zakończenie gry, dla nikogo nie jest opłacalne. Dlatego wyważenie proporcji między osobistymi korzyściami a dobrem powszechnym stanowi tu klucz do sukcesu. Sprawia to, że uczniowie doskonalą swoją umiejętność negocjowania, dochodzenia do kompromisów, przekonywania – co ma pozytywny wpływ na ich ogólny rozwój osobisty.

Innowacja składa się z zestawu kart do gry „Wolna elekcja: sarmacka gra o władzę” w formacie .pdf do samodzielnego wydrukowania. Karty dostępne są w wersji kolorowej (zalecana) oraz czarno-białej (w przypadku braku kolorowej drukarki). Ponadto odbiorcy otrzymują instrukcję obsługi, scenariusz oraz film instruktażowy dla mistrza gry. Nauczyciele uzyskują również pomoce w postaci prezentacji multimedialnej wspomagającej prowadzenie rozgrywki oraz przygotowanych

przez Fundację pytań do dyskusji z uczniami na następnych zajęciach – poruszających wybrane zagadnienia historyczne, społeczno-polityczne oraz związane z relacjami międzyludzkimi.



Stanisław Karnkowski

PRYMAS, INTERREX

Głowa polskiego kościoła.
Pełni funkcję monarchy
na czas bezkrólewia.

Jedna z najważniejszych postaci pierwszego okresu wolnej elekcji. Jako głowa polskiego kościoła, w okresie bezkrólewia po Stefanie Batorym został interrexem (pełniącym obowiązki króla), wcześniej zaś, opracowywał zasady elekcji. Główny autor koncepcji, wedle której prymas jest „pierwszym senatorem” w kraju. Zwolennik agresywnej kontrreformacji, znajdował się w opozycji wobec dużej części stanu szlacheckiego. Szczególnie bezwzględnie zwalczał luterzańskich mieszczan, dopuszczając do pogromów i palenia kościołów. Sprzymierzeniec Wazów, marzy o kraju, z którego protestanci zostaną wypłenieni. Zgadza się w tym z Andrzejem Batorym. Czy walcząc o swoją religię nie zaszkodziś przypadkiem ojczyźnie? Gdzie sięga granica między Twoimi motywami osobistymi, a dobrem kościoła. Zastanów się poważnie!

KARTA
ODMOWA
KORONACJI

KARTA
LIST BISKUPI

Tabela punktacji

Sejm konwokacyjny	
Sejm elekcyjny	
Sejm koronacyjny	
SUMA	
<small>punkty z wpływy</small>	
<small>+ 1000 reglona + 1000 wazów</small>	

† TWOJE CELE

+20 pkt	+20 pkt	-15 pkt	-10 pkt	Zdobądź jak najwięcej wpływów 1 bulawa to 1 pkt	Ochron Rzeczpospolitą Upadek RP to -30 pkt
Zwycięstwo Andrzeja Batorogo	Zwycięstwo Zygmunta III Wazy	Zwycięstwo Fiodora	Zwycięstwo ruchu egzekucyjnego		

Karta gracza - Stanisław Karnkowski, Prymas, Interrex