



PRZEWODNIK PO TREŚCI

Integracja edukacji obywatelskiej UE z grami wideo



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi



**Tytuł i kod projektu**

EU VIDEO GAMES (2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883)

Nazwa rezultatu projektu

WP2A3 Development of the Video Game Creation Facilitators: Content Guide

Data realizacji

Styczeń 2026 r.

Partnerzy uczestniczący

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi (Polska, główny koordynator)

EGLE – European Gamification in Learning and Education (Belgia)

Euphoria Net Srl (Włochy)

Asociacija Tavo Europa (Litwa)

Fundacja Sempre a Frente (Polska)

Spis treści

Rozdział 1: Podstawy projektowania gier edukacyjnych	5
1.1 Zrozumienie odbiorców: dane demograficzne młodzieży i preferencje edukacyjne	5
1.2 Wrażliwość kulturowa i różnorodność europejska.....	6
1.3 Psychologia uczenia się poprzez zabawę	8
1.4 Systemy motywacyjne: nagrody wewnętrzne a zewnętrzne	10
1.5 Wartości UE jako filary projektowania	12
1.6 Uniwersalne archetypy w narracji	15
Rozdział 2: Tworzenie historii, które uczą i inspirują	18
2.1 Dlaczego historie mają znaczenie w edukacji obywatelskiej.....	18
2.2 Podróż bohatera, opracowana na potrzeby edukacji obywatelskiej.....	19
2.3 Archetypy demokratycznego opowiadania historii	21
2.4 Symbole i scenariusze Unii Europejskiej	22
2.5 Praktyki i narzędzia służące do opowiadania historii.....	24
Rozdział 3: Mechanika gry i łamigłówki, które kształtują demokratyczne umysły	28
3.1 Przedstawianie rzeczywistych wyzwań obywatelskich w grze wideo	28
3.2 Doskonalenie umiejętności pracy zespołowej i prowadzenia debat	30
3.3 Zrozumienie systemów gospodarczych i społecznych.....	31
3.4 Symulowanie procesów demokratycznych	33
3.5 Odróżnianie faktów od dezinformacji	36
3.6 Propozycje scenariuszy: Promowanie demokracji i praw człowieka	38
Rozdział 4: Projektowanie włączające i dostępność.....	40
4.1 Cel i znaczenie.....	40
4.2 Przedstawianie różnorodności: unikanie stereotypów i celebrowanie różnic	41
4.3 Dostępność i uczestnictwo	43
4.4 Wytyczne dotyczące dostępności: zapewnienie integracyjnego i przyjaznego dla użytkownika projektu	46
4.5 Propozycja scenariusza: Twórcy demokracji.....	47

Rozdział 5: Od zabawy do uczestnictwa: projektowanie gier o demokratycznym

oddziaływaniu	50
5.1 Potęga zabawy	50
5.2 Równowaga między nauką a zaangażowaniem	51
5.3 Etyka i odpowiedzialność w projektowaniu gier	53
5.4 Od wirtualnych światów do działań w świecie rzeczywistym	55
5.5 Ocena i poprawa skuteczności	57
Bibliografia i dalsze lektury	59

Rozdział 1: Podstawy projektowania gier edukacyjnych

1.1 Zrozumienie odbiorców: dane demograficzne młodzieży i preferencje edukacyjne

Gry edukacyjne to narzędzie nauczania, które łączy zabawę z efektami edukacyjnymi. Zaangażowanie graczy sprawia, że aspekt edukacyjny jest bardziej skuteczny. Niezależnie od tego, czy projektujesz grę o historii, naukach ścisłych, umiejętnościach społecznych czy wartościach obywatelskich, zrozumienie podstaw projektowania gier edukacyjnych pomoże Ci stworzyć doświadczenia, które naprawdę przemawiają do młodych ludzi. Mamy nadzieję, że ten przewodnik pomoże Ci zrozumieć podstawowe zasady, dzięki którym gry edukacyjne są zarówno skuteczne, jak i przyjemne.

Różnorodność stylów uczenia się

Młodzi ludzie mają różne preferencje dotyczące nauki. Niektórzy są **wzrokowcami**, którzy potrzebują informacji przedstawionych graficznie. Inni są **słuchowcami**, którym pomagają narracja, efekty dźwiękowe i sygnały muzyczne. **Kinestetycy** potrzebują fizycznej interakcji – klikania, przeciągania, przesuwania – aby przyswoić sobie pojęcia. **Najskuteczniejsze gry edukacyjne oferują wiele ścieżek** umożliwiających przyswojenie wiedzy, dzięki czemu różni uczniowie mogą opanować te same pojęcia w sposób, który najbardziej im odpowiada.

Wskazówki i porady: Należy wziąć pod uwagę, że **zdolność koncentracji i wzorce zaangażowania są bardzo zróżnicowane**. Niektórzy gracze uwielbiają odkrywać każdy zakątek świata gry, podczas gdy inni chcą jak najszybciej przejść przez główną fabułę. Niektórzy lubią rywalizację i tabele wyników, podczas gdy inni wolą współpracę lub samodzielną rozgrywkę. Zapewnienie **elastyczności** w projektowaniu gry – **oferowanie różnych poziomów trudności, stylów gry i opcjonalnych treści** – gwarantuje jej większą atrakcyjność.

1.2 Wrażliwość kulturowa i różnorodność europejska

Europa jest niezwykle zróżnicowana, obejmuje dziesiątki języków, kultur, religii i doświadczeń historycznych. Projektowanie gry edukacyjnej dla europejskiej publiczności oznacza poruszanie się po tym bogactwie złożoności z troską i szacunkiem.

Różnorodność językowa

Język jest najbardziej oczywistym czynnikiem, który należy wziąć pod uwagę. Sama Unia Europejska ma 24 języki urzędowe, nie licząc języków regionalnych, takich jak kataloński, walijski czy fryzyjski. Chociaż przetłumaczenie gry na wszystkie języki może nie być wykonalne, należy rozważyć główne rynki docelowe i odpowiednio ustalić priorytety. Co ważniejsze, **należy zaprojektować grę tak, aby komunikacja wizualna przenosiła większość znaczenia**. Ikony, animacje i intuicyjne interfejsy mogą przekraczać bariery językowe.

Wskazówki i porady: Unikaj idiomów, kalamburów lub odniesień **kulturowych**, które trudno przetłumaczyć. To, co jest zabawne lub znaczące w jednym języku, może być mylące, a nawet obraźliwe w innym. Jeśli tekst jest konieczny, **powinien być jasny i prosty**, bez zbędnie skomplikowanego słownictwa.

Wrażliwość historyczna

Historia Europy jest skomplikowana, naznaczona zarówno osiągnięciami, jak i tragediami. Jeśli Twoja gra nawiązuje do wydarzeń historycznych, dokładnie zbadaj temat i tam, gdzie to możliwe, przedstaw różne perspektywy. Zachowaj szczególną ostrożność w przypadku najnowszej historii – wydarzenia takie jak II wojna światowa, zimna wojna i wojny w Jugosławii pozostają drażliwymi tematami dla żyjących ocalałych i ich potomków.

Wskazówki i porady: Unikaj przedstawiania jakiegokolwiek kraju lub kultury jako uniwersalnie dobrego lub złego. Zamiast tego skup się na **uniwersalnych doświadczeniach ludzkich, wspólnych wyzwaniach i wspólnych wartościach**. Jeśli Twoja gra obejmuje konflikty historyczne, podkreślaj ludzkie koszty wojny oraz wartość pokoju i współpracy.

Reprezentacja religijna i kulturowa

W Europie żyją chrześcijanie, muzułmanie, Żydzi, hinduiści, buddyści, Świeccy, humaniści i wyznawcy wielu innych systemów wierzeń. **Przedstawiając religię lub praktyki kulturowe, należy robić to z szacunkiem i precyzją**. W miarę możliwości należy konsultować się z osobami należącymi do tych społeczności. Należy unikać stereotypów i karykatur.

Reprezentacja ma ogromne znaczenie dla młodych ludzi. Chcą oni widzieć siebie i swoje społeczności w mediach, z których korzystają. Promowanie integracji i dostępności w grach edukacyjnych może wspierać akceptację, zrozumienie kulturowe i otwartość wśród graczy.

Wskazówki i porady: Należy uwzględniać różnorodne postacie pod względem przynależności etnicznej, zdolności, struktury rodziny i pochodzenia – ale należy to robić w sposób przemyślany, tak aby postacie te były **w pełni zrealizowanymi osobami, a nie symbolicznymi reprezentacjami**.

Różnice regionalne

Należy pamiętać, że **kraje europejskie znacznie różnią się pod względem norm społecznych**, systemów edukacyjnych i infrastruktury technologicznej. To, co sprawdza się w dobrze wyposażonej szkole w Amsterdamie, może nie sprawdzić się w wiejskiej szkole w Rumunii.

Wskazówki i porady: Weź pod uwagę **dostępność** pod kątem wymagań sprzętowych, łączności internetowej i kontekstu kulturowego.

1.3 Psychologia uczenia się poprzez zabawę

Zabawa nie jest czymś niepoważnym – to naturalny sposób, w jaki ludzie, szczególnie młodzi, poznają świat. Zrozumienie psychologii uczenia się poprzez zabawę pomoże Ci zaprojektować gry, które naprawdę edukują, a nie tylko bawią.

Stan „przepływu”

„Przepływ” (ang. flow) to stan psychiczny, w którym ludzie są całkowicie **pochłonięci daną czynnością**, tracąc poczucie czasu i samoświadomości. Przepływ występuje, gdy wyzwanie i umiejętności są idealnie zrównoważone – zadanie nie jest ani zbyt łatwe (co prowadzi do nudy), ani zbyt trudne (co prowadzi do niepokoju) (Csikszentmihalyi, 2008).

Doskonałe gry edukacyjne konsekwentnie utrzymują tę równowagę. Zaczynają się od **prostych wyzwań, które budują pewność siebie, a następnie stopniowo zwiększają poziom trudności** w miarę rozwoju umiejętności graczy. Zapewniają **jasne cele i natychmiastową informację zwrotną**, dzięki czemu gracze zawsze wiedzą, co próbują osiągnąć i jak dobrze im to wychodzi. Kiedy gracze znajdują się w stanie przepływu, nauka przebiega niemal bez wysiłku, ponieważ są całkowicie zaangażowani.

Potęga porażki

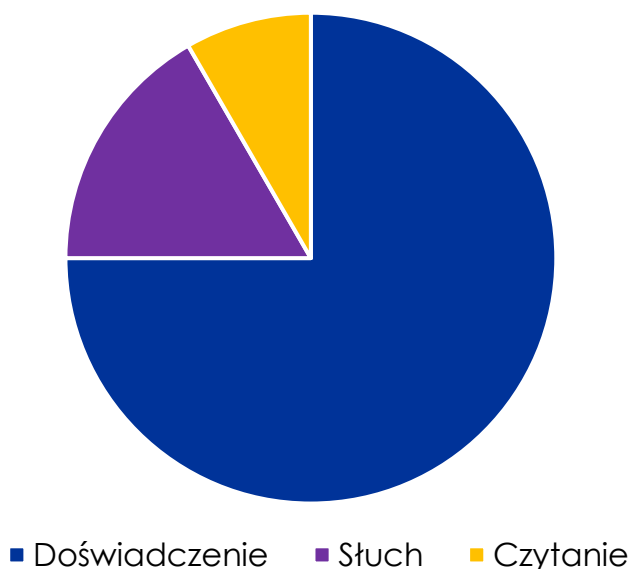
W tradycyjnej edukacji **porażka często niesie ze sobą negatywne konsekwencje – złe oceny, rozczarowanie rodziców lub wstyd społeczny**. Gry odwracają ten

schemat. W grze porażka jest oczekiwana, a nawet konieczna. Gracze próbują czegoś, ponoszą porażkę, uczą się na niej i próbują ponownie, korzystając z nowej wiedzy.

Tworzy to **bezpieczną przestrzeń do eksperymentowania i podejmowania ryzyka**. Gracze mogą testować hipotezy, badać konsekwencje i uczyć się metodą prób i błędów, bez ryzyka w prawdziwym świecie. Kluczem jest sprawienie, aby porażka była źródłem wiedzy, a nie karą. Kiedy gracz ponosi porażkę, gra powinna poinformować go, co poszło nie tak, i podpowiedzieć, co może działać lepiej, zachęcając do ponownej próby zamiast poddania się.

Aktywne uczenie się a pasywne przyswajanie

Ludzie zapamiętują około 10% tego, co przeczytali, 20% tego, co usłyszeli, ale 90% tego, co sami zrobili i doświadczyli.



Gry są potężnymi narzędziami edukacyjnymi, ponieważ wymagają aktywnego udziału. Gracze nie odbierają informacji biernie – podejmują decyzje, rozwiązują problemy i widzą konsekwencje swoich działań.

Wskazówki i porady: Zaprojektuj grę tak, aby **treści edukacyjne były odkrywane poprzez rozgrywkę, a nie przedstawiane w formie wykładu**.

Zamiast opowiadać graczom o przyczynach i skutkach, pozwól im tego doświadczyć. Zamiast wyjaśniać perspektywę historyczną, pozwól im rozegrać scenariusz, który **ujawnia ją w naturalny sposób**.

Zaangażowanie emocjonalne

Lepiej zapamiętujemy informacje, które są powiązane z emocjami. **Gry, które wywołują u graczy emocje – ekscytację, ciekawość, empatię, poczucie spełnienia – zapewniają lepsze wyniki w nauce** niż gry, które pozostają neutralne emocjonalnie.

Fabula jest jednym z potężnych sposobów na wywołanie zaangażowania emocjonalnego. Kiedy gracze przejmują się losami bohaterów lub angażują się w narrację, zwracają większą uwagę i zapamiętują więcej. **Wyzwania również wywołują zaangażowanie emocjonalne** – pokonanie trudnej przeszkody daje prawdziwą satysfakcję.

1.4 Systemy motywacyjne: nagrody wewnętrzne a zewnętrzne

Motywacja jest motorem napędzającym zaangażowanie graczy i proces uczenia się. Zrozumienie różnicy między motywacją wewnętrzną a zewnętrzną ma kluczowe znaczenie dla projektowania gier edukacyjnych, które sprzyjają prawdziwemu uczeniu się, a nie tylko dostosowywaniu się do zachowań.

Motywacja zewnętrzna: nagrody zewnętrzne

Motywacja zewnętrzna pochodzi spoza samej aktywności – punkty, odznaki, tabele wyników, odblokowywane treści lub pochwały od innych. Nagrody te są najbardziej oczywistymi mechanizmami gry i mogą być bardzo skuteczne w pobudzaniu krótkotrwałego zaangażowania. Młodzi ludzie cieszą się, gdy zdobywają złotą gwiazdkę lub ich postać awansuje na kolejny poziom.

Jednak nagrody zewnętrzne mają swoje ograniczenia. Badania pokazują, że nadmierne poleganie na nagrodach zewnętrznych może w rzeczywistości osłabić wewnętrzne zainteresowanie. Jeśli gracze grają w grę głównie po to, aby zdobywać punkty lub odblokowywać osiągnięcia, mogą przestać grać, gdy nagrody te zostaną usunięte lub staną się rutyną. Co gorsza, mogą oni wybierać **skróty, które maksymalizują nagrody bez maksymalizacji nauki** – przechodząc szybko przez treść, aby zebrać gwiazdki, zamiast głęboko angażować się w materiały edukacyjne.

Wskazówki i porady: Strategicznie wykorzystuj zewnętrzne nagrody.

Sprawdzają się one dobrze jako wskaźniki postępów i początkowe zachęty do zaangażowania graczy. Jednak projektuj je tak, aby **wspierały głębsze zaangażowanie, a nie zastępowały je**. Upewnij się, że droga do nagród wymaga prawdziwego zaangażowania w treści edukacyjne, a nie tylko powtarzalnego klikania lub inwestowania czasu.

Motywacja wewnętrzna: wewnętrzna satysfakcja

Motywacja wewnętrzna wynika z samej czynności – przyjemności z rozwiązywania zagadki, satysfakcji z opanowania umiejętności, ciekawości co do dalszego rozwoju wydarzeń lub radości z kreatywnej ekspresji. Jest to złoty standard dla gier edukacyjnych, ponieważ zapewnia trwałe zaangażowanie i głębszą naukę.

Wskazówki i porady: Trzy kluczowe elementy sprzyjają motywacji wewnętrznej: autonomia, kompetencje i cel.

- ✓ Daj graczom znaczące możliwości wyboru sposobu podejścia do wyzwań (**autonomia**).
- ✓ Zaprojektuj krzywe trudności, które pozwolą graczom rozwinąć prawdziwe umiejętności i poczuć, że robią postępy (**kompetencje**).
- ✓ Połącz rozgrywkę z celami, na których zależy graczom, niezależnie od tego, czy jest to pomoc postaciom, które lubią, odkrywanie fascynującego świata, czy wyrażanie swojej kreatywności (**cel**).

Gry, które wykorzystują motywację wewnętrzną, często nie przypominają gier w tradycyjnym sensie – mogą nie mieć oczywistych systemów punktacji lub elementów rywalizacji. Zamiast tego tworzą angażujące światy lub systemy, które są z natury interesujące do odkrywania i zrozumienia (Pink, 2011).

Znalezienie równowagi

Najlepsze gry edukacyjne wykorzystują oba rodzaje motywacji w sposób komplementarny. Nagrody zewnętrzne zapewniają strukturę i pozytywne sprzężenie zwrotne, szczególnie dla młodszych dzieci, które czerpią korzyści z jasnej, zewnętrznej

walidacji. Motywacja wewnętrzna zapewnia głębię i trwałość, utrzymując zaangażowanie graczy w dłuższej perspektywie i sprzyjając prawdziwej ciekawości.

Na przykład: Rozważmy grę uczącą nauk o środowisku.

- Nagrody zewnętrzne mogą obejmować zdobywanie odznak za ukończenie lekcji lub odblokowywanie nowych zwierząt w wirtualnym ekosystemie.
- Motywacja wewnętrzna wynika z fascynującej złożoności samego ekosystemu – obserwowania, jak wprowadzenie drapieżnika wpływa na populacje ofiar, zobaczenia, jak zanieczyszczenie rozprzestrzenia się w łańcuchu pokarmowym, oraz eksperymentowania z różnymi strategiami ochrony środowiska.

Odznaki są wyrazem uznania dla postępów, ale to symulacja ekosystemu sprawia, że gracze chcą kontynuować eksplorację.

1.5 Wartości UE jako filary projektowania

Unia Europejska opiera się na fundamentalnych wartościach, które mogą służyć jako potężne zasady organizacyjne przy projektowaniu gier edukacyjnych.

Wartości te nie są tylko abstrakcyjnymi pojęciami – **można je przełożyć na konkretne mechanizmy gry i wybory narracyjne**, które kształtują sposób myślenia i interakcji graczy (Komisja Europejska, 2018).

Godność ludzka i szacunek

W swej istocie godność ludzka oznacza uznanie nieodłącznej wartości każdej jednostki. W projektowaniu gier przekłada się to na **sposób przedstawiania postaci i zachęcania graczy do interakcji z nimi**.

Wskazówki i porady

- ✓ Projektuj gry, w których **postacie są wielowymiarowymi osobami, a nie stereotypami** lub przeszkodami.
- ✓ Pokaż **różne perspektywy i doświadczenia** jako ważne i warte rozważenia.
- ✓ Twórz mechanikę rozgrywki, która **nagradza empatię i zrozumienie**, a nie dominację lub wykorzystywanie.

Na przykład: zamiast gry, w której gracze „pokonują” przeciwników, rozważ grę, w której negocjują z różnymi interesariuszami, z których każdy ma uzasadnione obawy i interesy. Pokaż konsekwencje traktowania ludzi z szacunkiem w porównaniu z traktowaniem ich jako środka do osiągnięcia celu.

Równość i brak dyskryminacji

Równość oznacza zapewnienie wszystkim równego dostępu do możliwości, niezależnie od ich pochodzenia. W grach może zostać to odzwierciedlone poprzez zróżnicowane postacie, projektowanie sprzyjające integracji oraz rozgrywkę opartą na sprawiedliwości.

Wskazówki i porady

- ✓ **Przypisz postaciom o różnych tożsamościach**, płciach, pochodzeniu etnicznym, zdolnościach i pochodzeniu **znaczące role** – bohaterów, liderów, ekspertów i decydentów, a nie tylko symbolicznych postaci lub pomocników.
- ✓ **Zaprojektuj rozgrywkę, która eksploruje znaczenie równości w praktyce:** co się dzieje, gdy zasoby są rozdzielane sprawiedliwie, a co, gdy są rozdzielane niesprawiedliwie? W jaki sposób różne systemy tworzą lub zmniejszają nierówności?
- ✓ **Unikaj mechanizmów, które wzmacniają uprzedzenia, nawet nieumyślnie.** Na przykład, jeśli postacie o ciemniejszym kolorze skóry są zawsze złoczyńcami, a postacie kobiece są zawsze pomocnikami, a nie liderami, gracze przyswajają te skojarzenia, nawet jeśli nie są one wyraźnie zaznaczone (Flanagan, 2009).

Demokracja i uczestnictwo

Demokracja polega na dawaniu ludziom głosu i możliwości wpływania na decyzje, które ich dotyczą. Wartość ta może być głęboko zakorzeniona w mechanice gry poprzez znaczące wybory, wspólne podejmowanie decyzji i przejrzystość.

Wskazówki i porady

- ✓ **Zaprojektuj rozgrywkę, która bada, co w praktyce oznacza równość i sprawiedliwość:** co się dzieje, gdy zasoby lub prawa są dostępne w sposób sprawiedliwy lub niesprawiedliwy? W jaki sposób różne systemy tworzą lub zmniejszają nierówności?
- ✓ **Twórz gry, w których wybory graczy mają rzeczywiste znaczenie i w których mogą oni zobaczyć konsekwencje swoich decyzji.** Uwzględnij scenariusze obejmujące głosowanie, deliberacje lub budowanie konsensusu. Pokaż, jak działają procesy demokratyczne, w tym ich wyzwania i nieefektywność.

Gry wieloosobowe mogą eksplorować wartości demokratyczne, dając graczom możliwość samodzielnego rządzenia – tworzenia zasad, rozwiązywania konfliktów i podejmowania wspólnych decyzji dotyczących wspólnych przestrzeni lub zasobów.

Rządy prawa i sprawiedliwość

Rządy prawa oznaczają, że wszyscy, w tym osoby sprawujące władzę, **podlegają sprawiedliwym i przejrzystym zasadom**. Gry są z natury oparte na zasadach, co czyni je idealnym narzędziem do zgłębiania znaczenia sprawiedliwości.

Wskazówki i porady

- ✓ **Opracuj systemy zasad, które są przejrzyste i konsekwentnie stosowane.** Gdy gracze łamią zasady, konsekwencje powinny być przewidywalne i proporcjonalne.
- ✓ **Twórz scenariusze, które pozwalają zgłębiać kwestię sprawiedliwości:** co się dzieje, gdy zasady są stosowane w sposób nierówny? Jak wygląda sprawiedliwość naprawcza w porównaniu z karą?
- ✓ **Unikaj tworzenia gier, w których sukces zależy od oszukiwania lub w których łamanie zasad jest gloryfikowane i nie pociąga za sobą żadnych konsekwencji.** Zamiast tego pokaż, że systemy działają lepiej, gdy wszyscy przestrzegają sprawiedliwych zasad, a zasady, które są niesprawiedliwe, można zmienić w ramach legalnych procesów.

Solidarność i współpraca

Solidarność oznacza wzajemne wspieranie się i wspólną pracę nad osiągnięciem **wspólnych celów**. W dobie rosnącego indywidualizmu i konkurencji gry, które sprzyjają **współpracy i wzajemnemu wsparciu**, są szczególnie cenne.

Wskazówki i porady: Zaprojektuj mechanikę, która wymaga współpracy lub ją nagradza, nie stawiając wyłącznie na rywalizację.

- ✓ Twórz scenariusze, w których gracze odnoszą wspólny sukces lub ponoszą wspólną porażkę.
- ✓ Pokaż, jak wspólne działanie może rozwiązać problemy, których jednostki nie są w stanie rozwiązać samodzielnie.
- ✓ Rozważ gry, w których gracze mają różne umiejętności lub zasoby i muszą współpracować, każdy wnosząc swój wkład.

Uczy to zarówno **wartości różnorodności** – różni ludzie mają różne mocne strony – jak i **znaczenia wspierania tych, którzy potrzebują pomocy**.

1.6 Uniwersalne archetypy w narracji

Opowieści są sposobem, w jaki ludzie nadają sens światu, a **pewne typy postaci lub archetypy pojawiają się w różnych kulturach i na przestrzeni dziejów**.

Zrozumienie tych archetypów może pomóc w **tworzeniu fascynujących postaci i narracji**, które przemawiają do graczy, jednocześnie przekazując ważne lekcje.

Uczeń (gracz)

Gracz jest bohaterem, **postacią, która wyrusza w podróż, staje przed wyzwaniami i rozwija się dzięki zdobytym doświadczeniom**. W grach edukacyjnych gracz zazwyczaj wciela się w rolę bohatera, co sprawia, że jest to najważniejszy archetyp, warty zapamiętania.

Bohaterowie nie rodzą się idealni; rozwijają się poprzez zmagania. Rozpoczęcie gry od postaci, która musi się uczyć i rozwijać, stwarza naturalne możliwości edukacyjne – **gracz i postać uczą się razem**.

Wskazówki i porady: Spraw, aby gracz stawał przed znaczącymi wyzwaniami, które wymagają konkretnej wiedzy lub umiejętności, których uczysz. Gracz uczący się o wartościach demokratycznych może zmagać się z konfliktami politycznymi, ucząc się równoważyć różne interesy.

Przewodnik

Przewodnik oferuje wskazówki, nie dominując. Powinien **inspirować do odkrywania**, a nie wygłaszać wykłady. Najlepsi przewodnicy **zadają pytania, zachęcają do poszukiwań i pozostają w tle, aby gracz mógł samodzielnie dokonywać odkryć**. Podpowiadają, zamiast podawać gotowe rozwiązania, udzielają wskazówek, zamiast kontrolować.

Wyzwanie

Przeszkody powinny nadawać nauce sens – **zamieniać abstrakcyjne problemy w namacalne konflikty fabularne**, wykorzystując złoczyńców, antagonistów lub przeszkody, które gracz musi pokonać.

W grach edukacyjnych przeszkody mogą reprezentować błędne przekonania, złe nawyki lub szkodliwe ideologie. **Gracz musi zrozumieć przeszkody, aby je przekształcić lub znaleźć sposób na współistnienie z nimi**. Jest to szczególnie skuteczne w grach dotyczących problemów społecznych – pokazujących, że ludzie o przeciwnych poglądach nie są potworami, ale ludźmi, do których można dotrzeć poprzez zrozumienie i dialog.

Towarzysze

Towarzysze, przyjaciele i osoby wspierające pomagają graczom w ich podróży. **Zapewniają pomoc, różne umiejętności, wsparcie emocjonalne lub rozładowują napięcie żartem**. W grach edukacyjnych mogą oni reprezentować różnorodność, współpracę i wartość różnych perspektyw.

Różnorodne postacie mogą stanowić wzór integracji i współpracy. Pokaż, jak **gracz czerpie korzyści z różnorodności** – problemy, które wydają się nie do pokonania w pojedynkę, stają się możliwe do rozwiązania, gdy ludzie współpracują.

Katalizator

Katalizator to **osoba, która wprowadza zmiany, pobudza kreatywność lub podważa założenia**. Chociaż czasami jest antagonistyczna, katalizatory często pomagają graczom, **zmuszając ich do zmiany sposobu myślenia**. Postacie katalizatorów mogą sprawić, że gry edukacyjne będą bardziej angażujące, **dodając do nich humor i nieprzewidywalność**. Mogą one również stanowić wzór kreatywnego rozwiązywania problemów i krytycznego myślenia – kwestionowania założeń i znajdowania innowacyjnych rozwiązań (Campbell, 2008).

Rozdział 2: Tworzenie historii, które uczą i inspirują

2.1 Dlaczego historie mają znaczenie w edukacji

Historie są najczęściej postrzegane jako pełniące funkcje rozrywkową, jednak jest to błędne przekonanie. Mogą one **poszerzać wiedzę, wyrażać emocje, dostarczać informacji kontekstowych i inspirować do działania**. W edukacji obywatelskiej historie pomagają młodym ludziom dostrzec siebie w procesach demokratycznych i zrozumieć, że instytucje są tworzone przez ludzi dla ludzi, a nie przez odległe siły.

Sila opowiadania historii w edukacji obywatelskiej:

- ◆ **Przyciąga uwagę:** młodzi ludzie nawiązują emocjonalną więź zanim nawiążą relację z danymi lub instytucjami. Jak zauważają Heath i Heath (2007), idee „zapadają w pamięć”, gdy są emocjonalne, konkretne i oparte na opowieściach – a wszystkie te cechy są niezbędne w edukacji obywatelskiej.
- ◆ **Pomaga w zapamiętywaniu:** informacje umieszczone w strukturze opowieści są zapamiętywane znacznie lepiej niż w postaci zwykłego tekstu.
- ◆ **Wspiera empatię:** kiedy uczniowie śledzą losy bohatera, doświadczają różnych perspektyw – co jest niezbędną umiejętnością w demokracji (Nussbaum, 2010).

Tworzenie prawa UE jest jednym z procesów obywatelskich, który czasami wydaje się zbyt odległy. Konstrukttywne podejście oparte na pracy zespołowej może przynieść lepsze wyniki, silniejszą motywację i trwalszy wpływ niż skupianie się na indywidualnym heroizmie.

Wskazówki i porady: Bądź świadomy ryzyka.

- ✓ **Nadmierne upraszczanie:** unikaj sprowadzania demokracji do podziału na „bohaterów i złoczyńców”. Prawdziwe życie obywatelskie charakteryzuje się niuansami i negocjacjami.
- ✓ **Uprzedzenia i stereotypy:** Postacie i sceneria powinny odzwierciedlać różnorodność kulturową Europy i zachęcać do krytycznego myślenia, a nie do stereotypów.

Na przykład: Zachęcanie do skutecznego opowiadania historii i pracy zespołowej

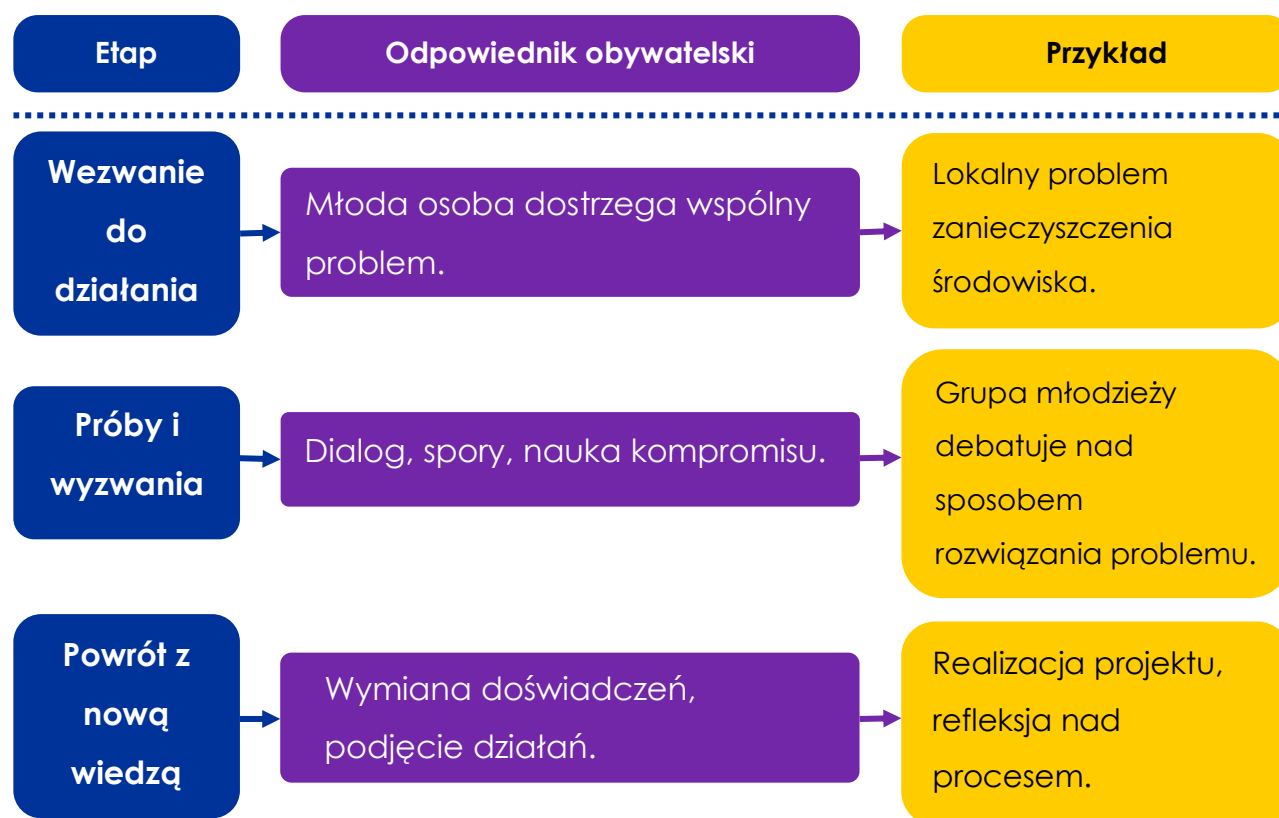
Grupa uczniów prowadzi kampanię na rzecz wprowadzenia butelek wielokrotnego użytku w swojej szkole. Poprzez dialog i próby rozwiązują spory, odzwierciedlając demokratyczne wartości UE, takie jak współpraca i konsensus. Ta wspólna praca odzwierciedla ducha uczestnictwa i wspólnej odpowiedzialności opisanego w dokumencie [Ramy odniesienia kompetencji na rzecz kultury demokratycznej](#) (Rada Europy, 2018).

Konstruktywny dialog i podejście zespołowe mogą prowadzić do lepszych wyników, motywacji i ogólnego trwałego wpływu, zamiast wywierać presję na indywidualne wysiłki.

2.2 Podróż bohatera, opracowana na potrzeby edukacji obywatelskiej

Każda wielka opowieść ma swój rytm – wyzwanie, zmagania, odkrycie, zmiana. Podróż bohatera (autorstwa Josepha Campbell) stanowi potężną ramę dla opowiadania historii obywatelskich. Pomaga uczniom zrozumieć, że **zmiana zaczyna się od wezwania do działania i rozwija się dzięki wysiłkom zespołowym**.

Mapowanie drogi do życia obywatelskiego (uproszczony model)



Ważne jest, aby zdawać sobie sprawę, że **obywatelstwo to ciągła podróż, a nie jednorazowe lub indywidualne działanie.**

Wskazówki i porady: Zachęć uczestników, aby wczuli się w historię. Nie są oni obserwatorami demokracji – sami stanowią demokrację, są aktywnymi ludźmi, którzy się angażują. Realistyczne wyzwania sprawiają, że podróż staje się bardziej zrozumiała:

- ✓ Dezinformacja w mediach społecznościowych
- ✓ Presja rówieśników, aby milczeć
- ✓ Poczucie, że „mój głos nie ma znaczenia”.

Realistyczne doświadczenia stają się momentami edukacyjnymi, gdy są przedstawiane jako część drogi obywatelskiej bohatera. Miłyczni bohaterowie pokonują potwory; bohaterowie demokracji pokonują apatię, ignorancję i niesprawiedliwość. Historie powinny inspirować, ale także ugruntowywać uczniów w realistycznym uczestnictwie (Nussbaum, 2010).

Wskazówki i porady

- ✓ Pokaż **małe zwycięstwa** (przygotowanie petycji, poprowadzenie dyskusji), aby nauczyć prawdziwego wpływu: Podaj prawdziwe historie jako przykłady zmian.
- ✓ Pozwól uczniom przepisać zakończenia historii („Co by było, gdyby grupa podjęła inną decyzję?”): Pozwól im **myśleć nieszablonowo**.
- ✓ **Zachęcaj do krytycznej refleksji** („Czego nasz bohater *nauczył się* o demokracji?”): Poproś o podanie rezultatów.

2.3 Archetypy demokratycznego opowiadania historii

Każda historia potrzebuje rozpoznawalnych ról. Archetypy pomagają uczniom postrzegać siebie – i innych – jako istotne elementy funkcjonującej demokracji. Poniżej znajduje się skrócona wersja archetypów, które zostały szczegółowo opisane w **rozdziale 1.6**.

Bohater

Uosabia wartości UE – godność, równość, solidarność, sprawiedliwość. Często jest to młoda osoba z misją obywatelską.

Przewodnik

Mądrzy mentorzy, nauczyciele, pracownicy młodzieżowi, wiarygodne media – osoby prowadzące innych do faktów i refleksji.

Towarzysz

Budowniczy społeczności. Reprezentuje współpracę i konsensus – pokazując, że praca zespołowa prowadzi do rozwiązań.

Rzucający wyzwanie

Antagonista. Siły dezinformacji, wykluczenia lub apatii – nie po to, aby wywoływać strach, ale aby prowokować dialog.

Konstruktywne wykorzystanie konfliktu

Konflikt powinien wyjaśniać wartości, a nie powodować podziały – jest to raczej znacząca dyskusja, pozwalająca na dzielenie się różnymi perspektywami.

Na przykład: grupa debatuje nad zakazem stosowania jednorazowych tworzyw sztucznych. Konflikt nie dotyczy tego, co jest „dobre, a co złe”, ale tego, „jak osiągnąć równowagę między ochroną środowiska a wygodą dla nas wszystkich”.

Wskazówki i porady

- ✓ **Stwórz karty postaci dla każdego archetypu z krótką historią**, skąd pochodzą, jakie są ich idee i jaką rolę pełnią w opowiadaniu.
- ✓ **Wykorzystaj ćwiczenia z odgrywaniem ról, w których uczniowie odgrywają debaty UE**, proponując karty jako punkt wyjścia.
- ✓ Po zakończeniu historii zadaj pytania: Co motywowało każdą z postaci? Która z wartości UE została przedstawiona? W jaki sposób mogliby osiągnąć lepszy kompromis?
- ✓ Upewnij się, że ćwiczenia są zgodne z kompetencjami obywatelskimi określonymi przez Radę Europy (2018): **empatia, współpracą i poszanowaniem różnorodności**.

2.4 Symbole i scenariusze Unii Europejskiej

Symbole niosą ze sobą emocje i łączą abstrakcyjne idee (jedność, różnorodność, pokój) z pamięcią wizualną. Działają one jednak tylko wtedy, gdy są używane w sposób znaczący w kontekście – nie mogą być jedynie dekoracją, muszą mieć **konkretny cel związany z daną ideą**.

Skuteczne wykorzystanie symboli UE

Flaga, motto, hymn i Dzień Europy mogą naturalnie pojawiać się w opowiadaniach, aby wzmocnić poczucie jedności i wspólnej tożsamości.

Na przykład: w opowiadaniu, w którym młodzi aktywiści z różnych krajów UE osiągają porozumienie, flaga UE pojawia się jako symbol świętowania – nie jako dekoracja, ale jako symbol jedności.

Wskazówki i porady

✓ **Zachęć uczniów do zadania pytania:**

- Co oznacza ten symbol w tej historii?
- Dlaczego się tu znajduje?
- W jaki sposób odzwierciedla nasze wspólne wartości?

Takie pytania pomagają **uniknąć symbolicznych gestów i budują kompetencje emocjonalne.**

- ✓ **Wykorzystuj symbole jako narzędzia edukacyjne, a nie elementy dekoracyjne:** symbole wspierają proces uczenia się i nie powinny być wykorzystywane do „narzucania” jednostronnych komunikatów. Uczniowie powinni **odkrywać, dlaczego dany symbol ma znaczenie w danej sytuacji**, a nie tylko widzieć go wszędzie bez kontekstu.

Jak zaproponować scenariusze ułatwiające zrozumienie złożonych tematów?

Kluczową radą byłoby stworzenie krótkiej fikcyjnej historii, która odzwierciedla proces legislacyjny UE, z konkretnymi postaciami i jasnym celem.

Na przykład: Ustawa o ekologicznych ładowarkach: Lina, 17-letnia uczennica, wynalazła matę ładowarkę zasilaną energią słoneczną. Proponuje ustawę, która wprowadziłaby obowiązek stosowania ekologicznych ładowarek we wszystkich szkołach w UE w celu oszczędzania energii.

Przebieg historii:

- Komisja: Eksperti pomagają jej w przygotowaniu projektu wniosku.
- Parlament: Młodzież i posłowie do Parlamentu Europejskiego debatują nad kosztami i wykonalnością.
- Rada: Kraje negocjują, szukając równowagi między innowacyjnością a ekonomią.
- Przyjęcie: Ustawa zostaje przyjęta – nie jest idealna, ale demokratyczna.

Uczniowie mogą zapoznać się z procesem **krok po kroku** i prześledzić go, aby zrozumieć, w jaki sposób **rzeczywiste przepisy prawne powstają z pomysłów**. Proces ten można następnie opracować, omówić z potencjalnymi decydentami, wynegocjować i dostosować do różnych kontekstów.

Wskazówki i porady

- ✓ Aby zapewnić trafność, **należy wykorzystać fikcyjne, ale realistyczne przypadki obywatelskie**.
- ✓ Poproś uczniów, aby **przyporządkowali wydarzenia z opowiadania do etapów stanowienia prawa UE**.
- ✓ **Pozwól uczniom wcielić się w role:** Komisji, Parlamentu, Rady, mediów, obywateli.
- ✓ **Użyj kart, aby określić cel każdej postaci.**

2.5 Praktyki i narzędzia służące do opowiadania historii

Oprócz tworzenia opowieści, osoby pracujące z młodzieżą mogą wzmocnić swój wpływ poprzez **techniki storytelling'u** – ustrukturyzowane, kreatywne i integracyjne metody, które pomagają przekształcić pomysły w angażujące doświadczenia edukacyjne. Podejścia te czerpią z projektowania edukacyjnego, umiejętności korzystania z mediów i kreatywnego pisanie, dostosowanych specjalnie do środowiska edukacji obywatelskiej (Robin, 2011).

Księgi zasad i arkusze scenariusza z celami edukacyjnymi

Księga zasad to dokument referencyjny, opisujący bohaterów, tło i powtarzające się wartości historii. W edukacji obywatelskiej zapewnia spójność między narracją a efektami uczenia się. Podobnie, arkusz scenariusza dzieli historię na mniejsze sceny lub „jednostki akcji”, z których każdy opatrzony jest konkretnym celem edukacyjnym.

Na przykład:

- **Część 1:** Bohater identyfikuje lokalny problem.
Cel edukacyjny: Rozpoznawanie, w jaki sposób pojawiają się kwestie obywatelskie.
- **Część 2:** Grupa omawia propozycję.
Cel edukacyjny: Ćwiczenie demokratycznego dialogu.
- **Część 3:** Społeczność głosuje nad decyzją.
Cel edukacyjny: Doświadczenie uczestnictwa i konsensusu.

Wskazówki i porady: Oznaczaj kolorami każdy etap historii według kompetencji (np. empatia, rozwiązywanie problemów, uczestnictwo).

Łączenie formatów interaktywnych i odgrywania ról

Opowiadanie historii staje się transformacyjne, gdy uczniowie mogą wcielić się w bohaterów opowieści. Formaty interaktywne i odgrywanie ról zachęcają do aktywnego podejmowania decyzji i rozumowania moralnego – obydwa te elementy są niezbędne w nauczaniu obywatelskim (Smeda et al., 2014).

- ◆ **Rozgałęzione narracje:** Uczniowie dokonują wyborów, które zmieniają wyniki, odzwierciedlając procesy demokratyczne.
- ◆ **Opowieści o charakterze debaty:** postacie przedstawiają przeciwstawne stanowiska obywatelskie, wspierając przyjmowanie różnych perspektyw.
- ◆ **Teatr forum:** Uczestnicy odgrywają historie i dostosowują je na podstawie opinii grupy.

Na przykład: W opowieści o lokalnej reformie środowiskowej uczestnicy wcielają się w rolę obywateli, przedsiębiorców i urzędników negocjujących zrównoważone rozwiązania.

Wskazówki i porady: Po odegraniu scenek zorganizuj krąg refleksji: „Które argumenty zmieniły Twoje zdanie?” – krok ten pogłębia empatię obywatelską.

Ocena formatywna w narracjach

Ocenę formatywną można włączyć do opowiadania historii, aby **utrzymać zaangażowanie uczniów i jednocześnie zweryfikować ich zrozumienie**. Pytania i podpowiedzi umieszczone w opowiadaniu utrzymują płynność i pomagają ocenić zrozumienie.

Dowody przedstawione przez Robina (2011) pokazują, że **projekty opowiadania historii cyfrowych, w których uczniowie przewidują wyniki lub zastanawiają się nad motywami postaci, znacznie poprawiają krytyczne myślenie i rozumowanie obywatelskie**.

Wskazówki i porady

✓ **Przykładowe pytania:**

- Jakie prawa są tutaj zagrożone?
- Jaką decyzję podjąłbyś/-ęłabyś, będąc w tej sytuacji?
- W jaki sposób odzwierciedla to wartości demokratyczne?

✓ **Wykorzystaj narzędzia cyfrowe** (np. ankiety, oceny, refleksje, sprawdzanie nastroju) **do zbierania odpowiedzi na żywo** – jest to podejście, które sprzyja refleksji i poczuciu odpowiedzialności za naukę (Smeda et al., 2014).

Dostępność i inkluzywność w projektowaniu historii

Włączające opowiadanie historii gwarantuje, że **każdy uczeń czuje się reprezentowany i może w pełni uczestniczyć w zajęciach**. Gonzalez i in. (2023) podkreślają, że **historie odzwierciedlające różnorodne głosy zwiększają identyfikację i zaangażowanie**, zwłaszcza wśród młodzieży marginalizowanej.

Wskazówki i porady

- ✓ **Używaj prostego, jasnego języka.**
- ✓ **Oferuj wiele formatów** (tekst, audio, wizualne).
- ✓ **Włącz postacie różnorodne** pod względem płci, pochodzenia etnicznego i statusu społeczno-ekonomicznego.
- ✓ **Zapewnij napisy lub podpisy** do wersji cyfrowych.
- ✓ **Twórz historie wspólnie z uczniami.** Zaangażowanie ich zapewnia zaspokojenie ich potrzeb, buduje poczucie odpowiedzialności i odzwierciedla rzeczywiste uczestnictwo obywatelskie.

Przeptyw pracy

Ustrukturyzowany przeptyw pracy sprawia, że historie pozostają skoncentrowane na edukacji i są integracyjne. Poniżej znajduje się przykład niektórych kroków, które można podjąć.

Wskazówki i porady: Przeptyw pracy podczas tworzenia historii:

- ✓ **Koncepcja:** Określ temat obywatelski i efekty uczenia się.
- ✓ **Scenariusz:** Opracuj sceny, postacie i decyzje.
- ✓ **Storyboard:** Wizualizuj przebieg historii i określ momenty refleksji.
- ✓ **Test użytkownika:** Wypróbuj opowieść z małą grupą młodzieży.
- ✓ **Poprawki:** Uwzględnij opinie i popraw przejrzystość.
- ✓ **Wersja ostateczna:** Dodaj elementy wizualne, dostępność i uwagi dla moderatora.

Rozdział 3: Mechanika gry i łamigłówki, które kształtują demokratyczne umysły

3.1 Przedstawianie rzeczywistych wyzwań obywatelskich

Włączenie wyzwań obywatelskich do rozgrywki pozwala graczom doświadczyć obywatelstwa w praktyce, a nie tylko uczyć się o nim. Niezależnie od gatunku, czy to przygodowego, logicznego, platformowego czy strategicznego, gry wideo mogą służyć edukacji obywatelskiej, gdy **działania gracza odzwierciedlają napięcia prawdziwego życia demokratycznego** poprzez fabułę, zadania, łamigłówki lub mechanikę.

Wykorzystanie rozgrywki jako metafory obywatelskiej

Fabuła i łamigłówki w grach mogą przedstawiać kwestie obywatelskie w **symbolicznym lub fikcyjnym otoczeniu**. Wszystkie rodzaje gier mogą wykorzystywać tę mechanikę, na przykład gry fabularne lub typu „wskaż i kliknij”, a wiele gatunków, takich jak fantasy lub science fiction, może odzwierciedlać tematy obywatelskie, takie jak sprawiedliwość, równość, prywatność lub wolność słowa, poprzez dystopijne lub hiperboliczne scenerie. Kluczem, niezależnie od kategorii lub kontekstu, jest to, aby **wybory i konsekwencje odzwierciedlały rzeczywiste sytuacje i dylematy**.

Na przykład: każdy rodzaj lub gatunek gry zawierający łamigłówki, zadania lub dialogi, w których gracz musi dokonywać wyborów między:

- Wolnością słowa a mową nienawiści
- Wydajnością a sprawiedliwością
- Wolą większości a prawami mniejszości
- Odpowiedzialnością a kulturą odrzucenia
- Indywidualnymi wyborami a globalnymi konsekwencjami.

Fabula może obejmować różne cele, takie jak odbudowa społeczeństwa podzielonego po konflikcie, zarządzanie zróżnicowanym miastem lub moderowanie społeczności internetowej, aby zaangażować graczy w scenariusz uzasadniający takie podejmowanie decyzji.

Projektowanie bezpiecznych symulacji

Mechanika gier może być łatwo wykorzystana jako bezpieczna symulacja obywatelska, o ile angażuje graczy w **scenariusze przedstawiające typowe wyzwania demokratyczne i obywatelskie**. Mechanizmy takie jak rozgałęzione dialogi, podejmowanie decyzji w określonym czasie lub systemy wyborów moralnych, zachęcają graczy do **eksperymentowania ze złożonymi kwestiami etycznymi, politycznymi i społecznymi** w przestrzeni wolnej od ryzyka.

Na przykład: Gra oparta na dialogach może stanowić dla graczy wyzwanie polegające na mediacji między protestującymi a władzami poprzez uznanie problemów systemowych i praw podstawowych. Gra logiczna lub platformowa może polegać na organizowaniu i równoważeniu ograniczonych zasobów w celu zachowania sprawiedliwości i stabilności dla grupy.

Zachęcanie do refleksji poprzez informacje zwrotne

Krótkie podsumowania lub reakcje postaci mogą **podkreślać zagrożone zasady demokratyczne, takie jak odpowiedzialność, inkluzywność i empatia**. Dodanie dzienników i prasy, komentarzy NPC (postaci niezależnych od gracza) lub raportów po misjach pomaga graczom połączyć wirtualne wybory z rzeczywistymi konsekwencjami.

Wskazówki i porady: Aby utrzymać zaangażowanie graczy, należy powiązać każdy wybór moralny lub polityczny z namacalnymi wynikami w grze (takimi jak zaufanie, zadowolenie społeczne, wymierny sukces). Gracze najlepiej uczą się, gdy ich działania spotykają się z informacją zwrotną, a zrozumienie obywatelskie bezpośrednio kształtuje ich drogę do zwycięstwa.

3.2 Doskonalenie umiejętności pracy zespołowej i prowadzenia debat

Udział obywatelski **opiera się na współpracy i wymaga umiejętności interpersonalnych**, aby odpowiednio komunikować się i rozumieć innych oraz aby skutecznie reagować w różnych sytuacjach społecznych. Gry promujące pracę zespołową i argumentację poprzez debatę lub koordynację uczą graczy podstawowych kompetencji demokratycznych, takich jak **komunikacja, negocjacje i kompromis**. Odpowiednia mechanika może również sprzyjać rozwijaniu zbiorowej inteligencji, empatii i innych umiejętności społecznych, które są niezbędne do demokratycznego uczestnictwa.

Wspieranie współpracy wykraczającej poza tryby wieloosobowe

Nawet w grach dla jednego gracza mechanika może symulować pracę zespołową poprzez postacie niezależne (NPC), które pełnią rolę sojuszników, doradców lub interesariuszy. Rozgałęzione dialogi i zadania mogą wymagać od graczy **koordynacji perspektyw lub równoważenia konkurencyjnych priorytetów**, takich jak pogodzenie potrzeb ekonomicznych ze sprawiedliwością społeczną. **Misje polegające na wspólnym rozwiązywaniu problemów**, takie jak odbudowa miasta po kryzysie lub opracowanie wspólnej polityki, mogą w przyjazny dla użytkownika i dynamiczny sposób modelować sposób, w jaki dialog prowadzi do konsensusu.

Włączenie debaty do rozgrywki

Mechanika inspirowana strategią kolejnych tur lub pojedynkami debatowymi pozwala graczom **budować, przedstawiać i bronić argumentów, wykorzystując logikę, fakty i taktyki perswazji oraz mediację w sporach** lub w przypadku polaryzujących punktów widzenia w celu osiągnięcia konsensusu, ćwicząc w ten sposób umiejętności debatowania w bezpiecznym i rozrywkowym kontekście.

Na przykład: W grze opartej na dialogu lub symulacji gracz wcielający się w rolę delegata do Parlamentu Europejskiego może wykorzystać dowody, argumenty etyczne lub emocjonalne, aby przekonać innych do swojej propozycji. Sukces nie zależy od „wygranej”, ale od zrozumienia punktu widzenia drugiej strony i osiągnięcia zrównoważonego wyniku, który odpowiada potrzebom całej grupy.

Nauczanie mediacji i kompromisu

Systemy podejmowania decyzji, w których **wszystkie wybory mają** wpływ na **zadowolenie grupy lub długoterminowe zaufanie**, mogą ilustrować konsekwencje ostatecznego wyboru. Wprowadzenie mierników reputacji, wspólnych celów lub głosowań w określonym czasie motywuje graczy do **oceny różnych punktów widzenia i poszukiwania kompromisu**. Gry mogą w ten sposób odtwarzać rytm prawdziwych debat politycznych, w których **słuchanie, empatia i zmiana perspektywy są równie ważne jak wypowiedzi, ale konkretne decyzje kilku osób mogą mieć długotrwały wpływ na duże grupy**.

Wskazówki i porady: Po negocjacjach w grze wprowadź krótkie pytania do refleksji lub dyskusje między graczami, pomagając im zidentyfikować, które strategie komunikacyjne doprowadziły do sukcesu, a które do impasu.

3.3 Zrozumienie systemów gospodarczych i społecznych

Demokratyczne uczestnictwo obejmuje również zrozumienie **funkcjonowania społeczeństw i gospodarek oraz ich wpływu na jednostki i społeczności**. Gry wideo stanowią potężne narzędzie do badania tych systemów oraz rozwijania **wiedzy finansowej i świadomości społeczno-ekonomicznej poprzez eksperymentowanie i naukę opartą na zasadzie przyczyny i skutku**. Zarządzając budżetami, przydzielając zasoby lub reagując na niedobory lub popyt konsumpcyjny, uznając korzyści społeczne i dynamikę populacji, gracze mogą **badać i analizować różne systemy gospodarcze i finansowe, systemy społeczne i normy społeczne** oraz doświadczać złożonej współzależności między wyborami politycznymi a życiem codziennym.

Przekształcanie abstrakcyjnych systemów w namacalne doświadczenia

Niezależnie od tego, czy chodzi o gry platformowe, symulowane interfejsy czy gry oparte na dialogach, mechanizmy takie jak zarządzanie zasobami, potencjał rynkowy czy budowa miast mogą sprawić, że **niewidoczne procesy, związane z papierami wartościowymi, podatkami, zadłużeniem czy opieką społeczną**, staną się widoczne, interaktywne i dostępne dla różnych graczy.

Na przykład: Gracze mogą być odpowiedzialni za system gospodarczy miasta i stanąć przed wyzwaniem rozdzielania ograniczonych środków między konkurencyjne potrzeby, takie jak opieka zdrowotna, edukacja, mieszkalnictwo, energia odnawialna i infrastruktura. Każda decyzja wpływa na zadowolenie obywateli, stabilność gospodarczą i długoterminową zrównoważoną gospodarkę, ilustrując równowagę między sprawiedliwością a efektywnością.

Włączanie świadomości społecznej poprzez narrację

Misje oparte na fabule mogą **ujawnić wpływ decyzji finansowych na ludzi**. Przykładem są rozwiązania skupione na społecznościach znajdujących się w trudnej sytuacji, kwestiach środowiskowych lub dziedzictwie kulturowym. Postacie niezależne lub grupy społeczne mogą reagować różnie w zależności od tego, jak integracyjna lub krótkowzroczna jest polityka gracza. Takie pętle sprzężenia zwrotnego **wzmacniają empatię i odpowiedzialność**, pokazując, że liczby reprezentują prawdziwych ludzi i ich życie, a systemy kapitalistyczne mogą być stosowane w różny sposób i mieć różny wpływ na społeczeństwa.

Wspieranie myślenia systemowego

Różne rodzaje gier mogą symulować szersze modele gospodarcze, od państw opiekuńczych po gospodarkę rynkową, zachęcając graczy do porównywania wyników. Łamigłówki, zadania i dialogi mogą dotyczyć **reformy systemów podatkowych, zarządzania inflacją lub zapewnienia sprawiedliwego podziału zasobów**. Sukces zależy nie tylko od zysku, ale także od **sprawiedliwości, zaufania i spójności społecznej**, przenosząc nacisk

z konkurencji na współpracę i dostrzegając **wpływ pieniędzy na dobrobyt jednostek i postęp społeczny**.

Wskazówki i porady: W grach symulacyjnych należy wykorzystywać pulpity nawigacyjne lub wskaźniki wizualne (poziom zadowolenia obywateli, wskaźnik nierówności, wskaźnik zadłużenia), aby pomóc graczom śledzić społeczne konsekwencje ich strategii gospodarczych.

3.4 Symulowanie procesów demokratycznych

Demokrację najlepiej zrozumieć, doświadczając jej jako **dynamicznego systemu głosowania, proporcjonalnej reprezentacji, debat politycznych, tworzenia polityki, zatwierdzania ustaw i odpowiedzialności**. Różne rodzaje gier wideo mogą uczyć o **wyborach, tworzeniu polityki, kompromisach i budowaniu koalicji**, pozwalając graczom działać w symulowanych środowiskach politycznych poprzez organizowanie kampanii, opracowywanie polityki, debatowanie nad ustawami, współpracę z innymi przedstawicielami lub zarządzanie różnorodnymi okręgami wyborczymi. Niezależnie od tego, czy chodzi o gry platformowe, oparte na dialogach czy eksploracyjne, gracze mogą doświadczać i zrozumieć, **w jaki sposób zbiorowe decyzje kształtują społeczeństwa oraz w jaki sposób opinie i potrzeby społeczne powinny znaleźć odzwierciedlenie w decyzjach przywódców, aby zapewnić dobrobyt**.

Na przykład: Mechanika turowa, fabularna lub strategiczna może symulować debatę parlamentarną, cykle wyborcze i tworzenie koalicji. W ramach zestawu zasad gracze otrzymują role reprezentujące partie polityczne, grupy rzecznicze lub rady obywatelskie i muszą:

- Bronić swojej kampanii i celów za pomocą wiarygodnych dowodów i solidnych argumentów, aby uzyskać więcej głosów niż przeciwnicy.
- Negocjować sojusze między wybranymi urzędnikami poprzez kompromisy i wspólne interesy.

- Proponować ustawodawstwo i debatować z innymi przedstawicielami w celu uchwalenia przepisów i polityk zgodnych z ich pierwotnymi celami.
- Zapewnić przejrzystość, sprawiedliwość i zrównoważony charakter swoich decyzji i polityk.

Każde głosowanie lub wybór polityki ma wpływ na zaufanie publiczne, reakcję mediów oraz dobrobyt społeczny, gospodarczy i kulturowy w dalszej perspektywie, pokazując związek między działaniami obywatelskimi a wynikami społeczności oraz ilustrując fakt, że to kompromis, a nie dominacja, ma kluczowe znaczenie dla demokracji i postępu społecznego.

Wskazówki i porady: Projektując mechanikę gry, upewnij się, że gracze mogą **obserwować natychmiastowe skutki** (wskaźniki poparcia, zmiany gospodarcze, opinia publiczna lub ruchy społeczne) **oraz opóźnione konsekwencje** (nierówności, migracja, skutki środowiskowe), wzmacniając związek między udziałem obywatelskim a zmianami w świecie rzeczywistym.

Kontrastujące systemy polityczne

Symulacje mogą również ujawniać kruchość wartości demokratycznych, umożliwiając graczom **eksperymentowanie z innymi modelami rządów**. Mogą oni badać różne rodzaje reżimów i ich wpływ, aby pokazać znaczenie **przejrzystości, równego przedstawicielstwa i sprawiedliwości** oraz uzasadnić zasady demokracji i to, co ona chroni: godność, różnorodność, wolność i równość.

Na przykład:

- W symulacji socjalistycznej gracze zarządzają spółdzielnią, w której zasoby są dzielone sprawiedliwie. Muszą utrzymać wysoki poziom opieki społecznej i solidarności, równoważąc jednocześnie produktywność, wydajność, własność indywidualną, ambicje i zrównoważony rozwój gospodarczy.

- W symulacji federalistycznej gracze wcielają się w rolę przedstawicieli różnych regionów w ramach unii i muszą negocjować wspólne polityki, takie jak przepisy dotyczące ochrony środowiska lub kwoty migracyjne. Gracze muszą zrównoważyć lokalne interesy i potrzeby z jednością regionalną i federalną, uznając, że wielopoziomowe zarządzanie wymaga negocjacji, pomocniczości i wzajemnego szacunku.
- W symulacji autorytarnej gracze kontrolują gubernatora, który samodzielnie kieruje krajem i egzekwuje cenzurę, nadzór i ograniczenia wolności. Muszą oni zauważać i radzić sobie z problemem grup ludzi, którzy nie są uznawani za obywateli, tłumieniem protestów i ruchów opozycyjnych oraz nadużyciami, a także poważnymi nierównościami między klasami społecznymi, naruszającymi podstawowe prawa człowieka i postęp społeczny.
- W symulacji kapitalizmu ekstremalnego gracze zarządzają prywatnym przedsiębiorstwem konkurującym na brutalnym rynku i muszą dokonywać wyborów, które albo priorytetowo traktują zysk, albo odpowiedzialność etyczną, wpływając na dostęp społeczeństwa do usług i podstawowych potrzeb (opieka zdrowotna i edukacja) poprzez prywatyzację. Szybki wzrost prowadzi do prestiżu i bogactwa, ale zaniedbywanie obowiązków społecznych prowadzi do protestów, nierówności i załamania ekologicznego.

Wskazówki i porady: Aby pogłębić naukę, włącz do gry „punkty kontrolne refleksji”, w których gracze muszą uzasadnić swoje głosy lub bronić swoich polityk lub głosów, zanim przejdą dalej. Przekształca to pasywną grę w obywatelskie rozumowanie i sprawia, że każde zadanie lub misja staje się bardziej znaczące.

3.5 Odróżnianie faktów od dezinformacji

Kompetencje obywatelskie zależą nie tylko od umiejętności głosowania lub prowadzenia debaty, ale także od umiejętności **odróżniania prawdy od manipulacji**, aby podejmować w pełni świadome decyzje. Gry mogą szkolić **umiejętności korzystania z mediów i weryfikacji faktów** poprzez zanurzenie graczy w złożonych ekosystemach, w których przeplatają się fakty, opinie, fałszywe wiadomości, stronnicze źródła, teorie spiskowe, błędnie interpretowane dane, satyra i propaganda. W ten sposób różne rodzaje gier mogą pozwolić graczom zrozumieć obiektywność i subiektywność oraz doświadczyć **rzeczywistego wpływu dezinformacji na społeczności i systemy demokratyczne**.

Rozwijanie krytycznego myślenia poprzez rozgrywkę

W grach śledczych lub symulowanych interfejsach mechanizmy takie jak zadania związane z weryfikacją informacji lub wyzwania oparte na dowodach zachęcają graczy do **analizowania, sprawdzania i kwestionowania danych przed podjęciem decyzji**. Gry strategiczne lub społecznościowe mogą również przedstawiać sposób, w jaki plotki, kampanie oszczerstw i propaganda rozprzestrzeniają się w sieciach, oraz wpływ, jaki mogą one wywierać. Narzędzia wykorzystywane w projektowaniu gier mogą pomóc graczom **w identyfikowaniu wiarygodnych lub recenzowanych źródeł oraz w nauce podstaw badań naukowych**.

Na przykład:

- Gracze, wcielając się w rolę dziennikarzy lub doradców politycznych, otrzymują sprzeczne raporty. Muszą wykorzystać dostępne narzędzia, takie jak wyszukiwarki lub skanery autentyczności, aby wykryć sfalszowane obrazy, wprowadzające w błąd dane oraz stronnicze lub podejrzane źródła. Sukces wymaga porównania wielu perspektyw, zidentyfikowania błędów logicznych lub podejrzanych twierdzeń oraz oceny wiarygodności źródeł.
- Gracze zarządzają mediami, platformą społecznościową lub kampanią polityczną, równoważąc zaangażowanie i ambicje z odpowiedzialnością etyczną i uczciwością. Publikowanie sensacyjnych lub niezweryfikowanych treści może na krótko zwiększyć popularność, ale w dłuższej perspektywie podważa zaufanie i stabilność demokratyczną, co można zobrazować za pomocą wskaźników wpływu lub popularności, indeksów zaufania i ankiet.

Zachęcanie do refleksji i poszukiwania faktów

Włączenie mini gier lub mechanizmów weryfikacji faktów do różnych form rozgrywki pomaga graczom **rozpoznać techniki manipulacji** i zrozumieć potrzebę odpowiedniego zbadania i cytowania wiarygodnych źródeł przed podjęciem działań w oparciu o postrzegane fakty lub założenia. Systemy nagród mogą wzmacniać analityczne zachowania, zapewniając bezpośrednie pozytywne reakcje, gdy gracze **konsultują się z recenzowanymi źródłami, weryfikują dane lub cytują dowody**.

Wskazówki i porady: Zapoznaj się z analizą źródeł, czytaniem lateralnym i strategiami weryfikacji poprzez rozgrywkę i przebieg gry

- ✓ **Wykorzystaj proste sekwencje informacji zwrotnych**, aby pomóc graczom zidentyfikować, na czym należy się skupić podczas wyszukiwania wiarygodnych informacji, oraz wyjaśnić, dlaczego niektóre źródła lub dane są niewiarygodne, niedokładne lub wprowadzające w błąd. Podkreśl różnicę między obiektywnym przekazem a emocjonalnym ujęciem, aby uświadomić graczom istnienie błędów poznawczych.
- ✓ **Spraw, aby weryfikacja była działaniem możliwym do wykonania w grze:** pozwól graczom analizować dane lub źródła, sprawdzając autora, porównując z innymi źródłami na ten sam temat i śledząc twierdzenia aż do pierwotnego źródła. Dodaj narzędzia, takie jak przełączanie się między zakładkami lub źródłami, sprawdzanie podobnych informacji, wyszukiwarki obrazów i analiza kontekstu.
- ✓ **Pokaż konsekwencje zarządzania danymi opartymi na dowodach:** Dodaj wskaźnik wiarygodności lub zaufania, aby pokazać, że weryfikacja źródeł zwiększa zaufanie, podczas gdy udostępnianie niezweryfikowanych treści zwiększa krótkoterminowy zasięg, ale powoduje długoterminowe szkody (rozpowszechnianie dezinformacji i szkodliwych błędnych przekonań).

3.6 Propozycje scenariuszy: Promowanie demokracji i praw człowieka

Scenariusz 1: Głosy obywateli

Rząd kraju upadł. Gracze zostają powołani do tymczasowej rady obywatelskiej odpowiedzialnej za utrzymanie stabilności do czasu przeprowadzenia nowych wyborów. Muszą oni opracować i wynegocjować nadzwyczajne ustawy i polityki, które będą zgodne z wartościami UE (wolność, równość i poszanowanie godności ludzkiej oraz różnorodności), jednocześnie zajmując się wadami istniejących systemów i stawiając czoła presji populistów, kampaniom dezinformacyjnym oraz rosnącym wpływom grup ekstremistycznych i ruchów konserwatywnych.



Mechanika: systemy debat i głosowań; współpraca, negocjacje i kompromisy; dialogi dotyczące wyborów moralnych i zadania związane z monitorowaniem mediów.

Wyzwanie: Równoważenie żądań większości z prawami mniejszości; zarządzanie zaufaniem publicznym w obliczu dezinformacji; zapewnienie równości i sprawiedliwości pomimo presji.



Efekty uczenia się: Zrozumienie, w jaki sposób demokratyczne sprawowanie rządów zależy od kompromisu, podejmowania decyzji opartych na faktach i zasadach etycznych oraz uwzględniania głosów marginalizowanych grup, aby zapewnić poszanowanie praw podstawowych.

Scenariusz 2: Dla mojej społeczności

Gracze są liderami małej społeczności, która wymaga odbudowy po poważnym kryzysie. Muszą oni uwzględniać potrzeby i głosy obywateli, przydzielać ograniczone zasoby do określonych sektorów i podejmować decyzje zapewniające wszystkim członkom społeczności możliwość odpowiedniego przyczynienia się do dobrobytu grupy. Gracze powinni zdać sobie sprawę, że wszystkie osoby muszą mieć równy dostęp do edukacji, opieki zdrowotnej, mieszkań i możliwości uczestnictwa, aby w pełni funkcjonować; muszą zapewnić demokrację, integrację, dostępność, równość i sprawiedliwość oraz monitorować zadowolenie obywateli, równoważąc jednocześnie ograniczone zasoby.



Mechanika: symulacja budżetu; wskaźniki dobrobytu i zaufania; zagadki dotyczące dylematów etycznych.

Wyzwanie: Równoważenie efektywności i sprawiedliwości; priorytetowe traktowanie polityk, które wspierają zbiorowy dobrobyt.



Efekty uczenia się: Rozwijanie myślenia systemowego, empatii i świadomości tego, w jaki sposób równość i uczestnictwo obywatelskie wspierają stabilność demokratyczną i społeczno-gospodarczą.

Rozdział 4: Projektowanie włączające i dostępność

4.1 Cel i znaczenie

Projektowanie sprzyjające włączeniu społecznemu i dostępność to podstawowe zasady tworzenia gier edukacyjnych, które odzwierciedlają równość, uczestnictwo i godność ludzką. Nie są one jedynie dodatkowymi elementami technicznymi, ale mają kluczowe znaczenie dla budowania doświadczeń edukacyjnych, które wzmacniają pozycję wszystkich młodych ludzi, niezależnie od ich pochodzenia, zdolności czy tożsamości.

W kontekście **europejskich wartości demokratycznych** projektowanie sprzyjające włączeniu społecznemu łączy się bezpośrednio z kluczowymi ramami, takimi jak:

- ◆ **Europejska ustawa o dostępności (2023)**
- ◆ **Zasady uniwersalnego projektowania dla nauki (UDL)**
- ◆ **Wytyczne dotyczące dostępności treści internetowych (WCAG 2.2)**

W praktyce: Integracyjne gry edukacyjne mogą:

- Eliminować bariery ograniczające uczestnictwo.
- W sposób autentyczny przedstawiać różnorodne doświadczenia i perspektywy.
- Zachęcać graczy do empatii, zrozumienia i współpracy.
- Wzmacniać pozycję młodzieży, aby stała się aktywnym uczestnikiem życia społeczności.

Projektowanie integracyjne nie jest zatem tylko kwestią techniczną – jest to **demokratyczne narzędzie** promujące zaangażowanie, równość i uczestnictwo.

4.2 Przedstawianie różnorodności: unikanie stereotypów i celebrowanie różnic

Reprezentacja w grach wpływa na to, jak młodzi ludzie **postrzegają siebie** i innych. Nieostrożne podejście do tej kwestii może wzmacniać stereotypy i nierówności. Przemyślane podejście pozwala natomiast celebrować **różnorodność** i wzmacniać spójność społeczną.

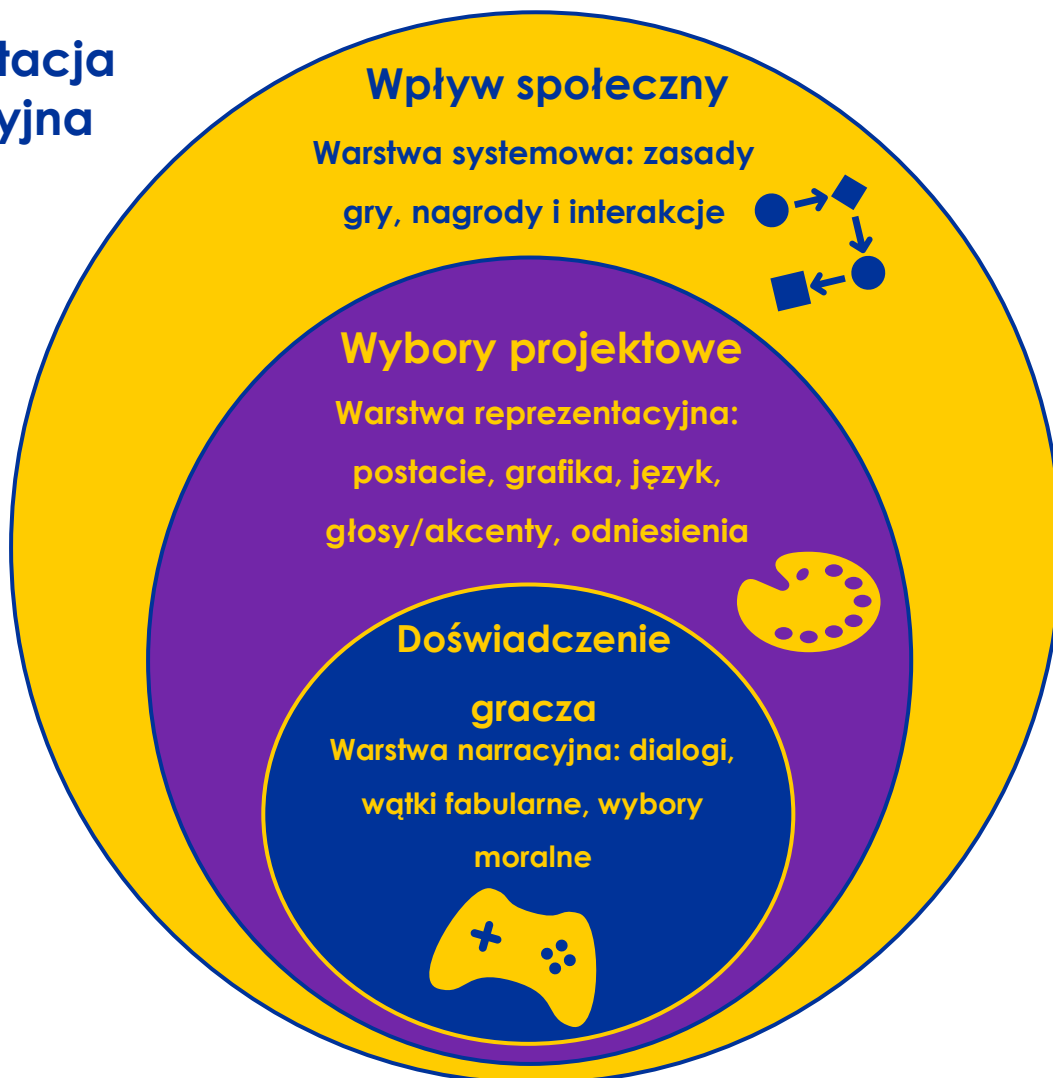
Typowe stereotypy, których należy unikać:

- ◆ Uprozczone przedstawienia kulturowe lub stereotypy.
- ◆ Role płciowe, które ograniczają ekspresję lub uczestnictwo.
- ◆ Brak lub błędne przedstawianie osób niepełnosprawnych.
- ◆ Pomijanie różnorodności klasowej, wiejskiej lub migracyjnej.
- ◆ Błędne przedstawianie różnic etnicznych i tożsamości LGBTQ+.

Wskazówki i porady

- ✓ **Współpraca z młodzieżą:** Zaangażuj młodych ludzi w tworzenie postaci, dialogów i fabuły, aby zapewnić autentyczność.
- ✓ **Badanie lokalnych realiów:** Odzwierciedlaj różnorodność kontekstów europejskiej młodzieży, w tym doświadczenia miejskie, wiejskie i migracyjne.
- ✓ **Używaj języka inkluzywnego:** Unikaj wyrażen nacechowanych płcią, dyskryminujących osoby niepełnosprawne lub nacechowanych kulturowo.
- ✓ **Twórz wielowymiarowe postacie:** Pokazuj zarówno mocne strony, jak i słabości, aby uniknąć jednowymiarowych przedstawień.
- ✓ **Przeprowadź „audyt reprezentacji”. Zadaj pytania:** Kogo brakuje? Kto może być stereotypowo przedstawiony?
- ✓ **Zaangażuj różnorodne głosy** w testowanie i recenzowanie prototypów.
- ✓ **Unikaj symbolicznych gestów:** Integracja powinna być naturalna i zakorzeniona, a nie dekoracyjna lub symboliczna.

Reprezentacja integracyjna



Na przykład:

- **Celeste (2018):** Metaforyczna opowieść o pokonywaniu lęku i zwątpienia. Gra pokazuje, jak wytrwałość i samoświadomość mogą przełożyć się na odporność emocjonalną, pokazując graczom, że wewnętrzne zmagania są częścią rozwoju.
- **Before I Forget (2020):** pełen współczucia obraz utraty pamięci. Gra zachęca do empatii, pozwalając graczom doświadczyć świata z perspektywy osoby cierpiącej na demencję, podkreślając znaczenie zrozumienia i troski.
- **My Child Lebensborn (2018):** Gra eksploruje empatię i wykluczenie społeczne poprzez znaczące decyzje moralne, zmuszając graczy do konfrontacji z uprzedzeniami i refleksji nad tym, jak społeczne osądy wpływają na tożsamość i samopoczucie jednostki.

Wskazówki i porady: Kroki, które należy wykonać:

- ✓ **Zapoznaj graczy z podstawowymi zasadami demokratycznej współpracy:** przed rozpoczęciem gry krótko wyjaśnij wartości takie jak integracja, sprawiedliwość i wspólna odpowiedzialność, aby nadać ton rozgrywce.
- ✓ **Ułatwiał rozgrywkę w małych, mieszanych grupach, aby zapewnić różnorodny udział:** Skład grupy powinien odzwierciedlać różne perspektywy, zachęcając do dialogu i współpracy między graczami o różnym pochodzeniu lub umiejętnościach.
- ✓ **Wywołaj refleksję, zadając pytania podsumowujące, takie jak „Czyjego głosu brakowało?” lub „Jak integracja wpłynęła na wyniki?”:** Ten ostatni krok pomaga uczestnikom połączyć decyzje podjęte w grze z rzeczywistymi procesami demokratycznymi i osobistą nauką.

4.3 Dostępność i uczestnictwo

Dostępność oznacza zapewnienie, że wszyscy – w tym gracze z ograniczeniami fizycznymi, poznawczymi, językowymi lub ekonomicznymi – mogą w pełni zaangażować się w grę i czerpać z niej radość. Dostępność i uczestnictwo idą w parze: im bardziej gra jest dostępna, tym bardziej demokratyczny staje się jej potencjał edukacyjny.

Młodzi ludzie mogą napotykać **bariery fizyczne** (ograniczenia ruchowe, sensoryczne lub poznawcze), **bariery cyfrowe** (brak urządzeń, słaba łączność) lub **bariery społeczno-ekonomiczne** (koszty, czas lub dostęp do technologii). Rozpoznanie tych wyzwań i podjęcie odpowiednich działań pomaga osobom pracującym z młodzieżą w projektowaniu sprawiedliwych i angażujących doświadczeń edukacyjnych.

Typowe bariery utrudniające uczestnictwo:

- ◆ Złożona nawigacja lub niejasne instrukcje
- ◆ Brak kontroli, możliwości dostosowania, mały tekst lub niski kontrast wizualny
- ◆ Wysokie wymagania technologiczne lub płatne oprogramowanie
- ◆ Bariery językowe i ograniczona lokalizacja
- ◆ Założenia dotyczące zdolności poznawczych lub zdolności koncentracji graczy

Wskazówki i porady

- ✓ Projektuj z myślą o dostępności od samego początku, a nie jako dodatek.
- ✓ Korzystaj z **narzędzi niewymagających lub wymagających minimum kodowania**, takich jak Scratch, GDevelop, Construct lub Bitsy, aby tworzenie było integracyjne i przystępne cenowo. Platformy te obniżają bariery techniczne i pozwalają młodym ludziom oraz osobom pracującym z młodzieżą stać się twórcami, a nie tylko konsumentami, sprzyjając integracji cyfrowej i budowaniu kreatywnej pewności siebie.
- ✓ Stosuj zasady **uniwersalnego projektowania dla nauki (UDL)**: Oferuj wiele sposobów angażowania się, przedstawiania i wyrażania pomysłów.
- ✓ Dodaj **funkcje, które można dostosować**: Skalowanie czcionek, kontrast kolorów, napisy, sterowanie dźwiękiem i zmiana przypisania klawiszy.
- ✓ Upewnij się, że **gry działają na urządzeniach o niskiej specyfikacji** i, jeśli to możliwe, w trybie offline: Aby były dostępne dla młodzieży z ograniczonym dostępem do Internetu lub starszym sprzętem.
- ✓ Przeprowadź testy z **różnymi grupami użytkowników**, w tym z młodymi ludźmi niepełnosprawnymi lub o ograniczonej umiejętności korzystania z technologii cyfrowych.
- ✓ Stwórz **integracyjne praktyki** dające wszystkim poczucie, że są wysłuchani: Wykorzystaj pomoce wizualne, mentoring rówieśniczy i dyskusje, aby zaangażować młodzież z różnych środowisk.
- ✓ Zachęcaj do organizowania **warsztatów współprojektowania**, podczas których młodzież może wnieść swój wkład w pomysły dotyczące rozgrywki i rozwiązania w zakresie dostępności. Proces ten promuje pracę zespołową i wspólną odpowiedzialność.

Facylitacja integracyjna oznacza tworzenie bezpiecznych, partycypacyjnych przestrzeni, w których liczy się doświadczenie każdego gracza. Nie chodzi tylko o projektowanie gier dla młodych ludzi, ale z nimi – zapewnienie, że dostępność stanie się wspólną wartością, a nie technicznym punktem do odhaczenia.

Więcej informacji na temat tych narzędzi można znaleźć w **przewodniku technicznym**.

Na przykład:

- **Młodzieżowy game jam z wykorzystaniem GDevelop:** Uczestnicy z różnych środowisk projektują mini-gry obywatelskie, dotyczące swoich społeczności. Zespoły stosują funkcje ułatwień dostępu, takie jak napisy, kolory o wysokim kontraście i uproszczoną nawigację, zapewniając wszystkim możliwość wspólnej zabawy i tworzenia.
- **Gra mobilna na rzecz lokalnych działań obywatelskich:** stworzona w Construct, wykorzystuje czytelne czcionki, proste sterowanie i wielojęzyczny tekst, aby zaangażować młodzież z obszarów wiejskich i migrantów w uczestnictwo cyfrowe.
- **Adaptacja projektów Scratch do wykorzystania w klasie:** uczniowie remiksują swoje gry, dodając napisy i powiększając tekst, ucząc się empatii i integracji poprzez wybory projektowe.

Tworzenie gier oparte na uczestnictwie to nie tylko aktywność edukacyjna – to akt **zaangażowania obywatelskiego**, który umożliwia młodym ludziom kształtowanie narracji odzwierciedlających ich doświadczenia i wartości.

Wskazówki i porady: Kroki, które należy wykonać:

- ✓ **Wcześniej określ potrzeby w zakresie dostępności:** przed rozpoczęciem projektowania skonsultuj się z młodzieżą, aby zrozumieć fizyczne, cyfrowe i językowe bariery, które mogą ograniczać uczestnictwo.
- ✓ **Zintegruj funkcje dostępności podczas tworzenia:** dodaj opcje, takie jak regulowany poziom trudności, tryby kontrastu, napisy lub elastyczne sterowanie jako funkcje domyślne, a nie specjalne dodatki.
- ✓ **Ułatwianie integracyjnego testowania gier i refleksji:** po zakończeniu rozgrywki poprowadź dyskusję na temat tego, co się sprawdziło, co zostało pominięte i w jaki sposób przyszłe wersje mogłyby zwiększyć sprawiedliwość i integrację.

4.4 Wytyczne dotyczące dostępności: zapewnienie integracyjnego i przyjaznego dla użytkownika projektu

Tworzenie gier dostępnych dla wszystkich wymaga czegoś więcej niż tylko dostosowania kilku ustawień technicznych. Oznacza to projektowanie od samego początku z uwzględnieniem potrzeb różnorodnych młodych ludzi – w tym osób z ograniczeniami wzrokowymi, słuchowymi, poznawczymi, językowymi lub motorycznymi. Poniższe wytyczne zawierają praktyczne wskazówki, które pomogą zapewnić, że gry i doświadczenia edukacyjne pozostaną integracyjne, czytelne i przyjazne dla wszystkich użytkowników.

Wskazówki i porady: Podstawowe zasady dostępności, których należy przestrzegać:

- ✓ **Używaj jasnych, czytelnych czcionek:** Preferuj czcionki bezszeryfowe (np. Arial, Verdana, OpenDyslexic) i zapewnij minimalny rozmiar czytelny na wszystkich urządzeniach.
- ✓ **Zapewnij wystarczający kontrast kolorów:** Stosuj współczynniki kontrastu zgodne z wytycznymi WCAG, aby tekst i elementy interfejsu były widoczne dla graczy z wadami wzroku lub dysleksją.
- ✓ **Unikaj kursywy i podkreśleń:** Zmniejszają one czytelność; zamiast tego używaj pogrubienia dla podkreślenia.
- ✓ **Używaj prostych, spójnych struktur układu:** Dziel treść na krótkie akapity, używaj punktatorów i unikaj gęstych bloków tekstu.
- ✓ **Zapewnij napisy i/lub lektora:** Pomaga to graczom z wadami słuchu lub wzroku, barierami językowymi lub ograniczonym poziomem umiejętności czytania i pisanie.
- ✓ **Oferuj alternatywny tekst i opisy:** Dodaj opisy pisemne lub audio dla istotnych elementów wizualnych, ikon lub scen narracyjnych.
- ✓ **Umożliwiaj dostosowywanie interfejsu:** Opcje takie jak skalowanie czcionek, motywy kontrastowe, tryby kolorów i sterowanie dźwiękiem znacznie zwiększają użyteczność.

- ✓ **Zapewnij przejrzystą i intuicyjną nawigację:** Unikaj bałaganu, zapewnij przewidywalną strukturę menu i w razie potrzeby dodaj wskazówki krok po kroku.
- ✓ **Zastosuj wiele trybów prezentacji:** Postępuj zgodnie z zasadami uniwersalnego projektowania dla nauki (UDL), łącząc elementy wizualne, tekstowe, dźwiękowe i interaktywne.
- ✓ **Testuj dostępność wcześniej i często:** Włącz młodych ludzi z niepełnosprawnościami i różnym poziomem umiejętności cyfrowych do sesji testowania gier. Ich opinie powinny stanowić wskazówki do wprowadzania kolejnych ulepszeń.

Dostępność wzmacnia uczestnictwo i równość. Gdy gracze mogą **łatwo czytać tekst, postępować zgodnie z instrukcjami i wchodzić w interakcję z treścią, niezależnie od swoich umiejętności lub urządzeń**, mogą swobodnie skupić się na kreatywności, współpracy i zaangażowaniu obywatelskim. Wbudowanie dostępności w cały projekt – a nie dodanie jej na końcu – zapewnia bardziej sprawiedliwe wyniki nauczania i bardziej integracyjne doświadczenia dla wszystkich.

4.5 Propozycja scenariusza: Twórcy demokracji

Praktyczną ilustracją omówionych tu zasad jest scenariusz „**Twórcy demokracji**”, pokazujący, w jaki sposób można włączyć **udział młodzieży i dostępność** do projektowania gier edukacyjnych. Dostarcza on osobom pracującym z młodzieżą praktyczny model ułatwiający naukę o demokracji, współpracy i integracji w angażujący i elastyczny sposób.

Temat: Demokracja uczestnicząca

Grupa docelowa: Młodzież w wieku 15–25 lat

Platforma: Przeglądarka internetowa /urządzenie mobilne (lub offline z drukowanymi kartami)

Czas trwania: 90–120 minut

Wielkość grupy: 10–25 uczestników

Gatunek: Symulacja oparta na współpracy/narracyjna łamigłówka

Uczestnicy wcielają się w członków Rady Młodzieżowej, której zadaniem jest poprawa sytuacji w fikcyjnym europejskim mieście, ucząc się równoważyć różne perspektywy i dokonywać sprawiedliwych, integracyjnych wyborów.



Cel: Pomoc młodym ludziom w doświadczeniu, jak integracja, dialog i wspólna odpowiedzialność kształtują demokratyczne podejmowanie decyzji.



Cele edukacyjne:

- ✦ Zrozumienie zasad **demokracji uczestniczącej** i współpracy integracyjnej.
- ✦ Ćwiczenie **pracy zespołowej, negocjacji i empatii** poprzez podejmowanie decyzji oparte na rolach.
- ✦ Uznanie **dostępności i integracji** za wartości obywatelskie i demokratyczne.

Przegląd warsztatów

Młodzież zostaje podzielona na małe grupy Rady Młodzieżowej, z których każda reprezentuje różne perspektywy społeczności (np. młodzież wiejska, młodzież ze środowisk migracyjnych, młodzież niepełnosprawna). Wspólnie muszą one rozdzielić ograniczone zasoby, aby sprostać wyzwaniom miasta (na przykład: dostęp do kultury, transportu publicznego lub integracji cyfrowej). Poprzez debatę, głosowanie i kompromis doświadczają złożoności zbiorowego podejmowania decyzji oraz znaczenia integracji.

Poszczególne kroki dla ułatwienia

1. **Wprowadzenie:** Przedstaw cel ćwiczenia i przydziel role, aby zapewnić różnorodność punktów widzenia.
2. **Faza gry:** Grupy korzystają z cyfrowej lub papierowej wersji Twórców demokracji, aby omówić i zdecydować o priorytetach społeczności.
3. **Refleksja:** Po zakończeniu gry poprowadź dyskusję grupową na temat sprawiedliwości, integracji i podobieństw do rzeczywistych sytuacji („Czy głos został pominięty?” „Jakie były odczucia związane z kompromisem?”)
4. **Powiązanie z rzeczywistością:** Przedstaw lokalne lub unijne inicjatywy na rzecz udziału młodzieży (np. Europejski Portal Młodzieży, Korpus Solidarności).

Najważniejsze cechy

- ✦ Konfigurowalny interfejs (kontrast, napisy, skalowanie czcionki).
- ✦ Fabuła przedstawiająca różne punkty widzenia i negocjacje.
- ✦ Nagrody za integracyjne i oparte na współpracy podejmowanie decyzji.
- ✦ Opcjonalna adaptacja offline z wykorzystaniem drukowanych kart lub odgrywania ról w grupie.

Oczekiwane wyniki

- ✦ Lepsze zrozumienie **demokratycznej współpracy i wspólnej odpowiedzialności**.
- ✦ Większa empatia i docenianie różnorodnych doświadczeń.
- ✦ Większa świadomość **rzeczywistych możliwości zaangażowania obywatelskiego**.
- ✦ Wzmocnienie pozycji, umożliwiające podejmowanie działań integracyjnych we własnych społecznościach.

Jako model edukacyjny, „Twórcy demokracji” pokazują, że projektowanie gier sprzyjających integracji może stać się potężnym narzędziem edukacji obywatelskiej. Łączy ono kreatywność cyfrową z zaangażowaniem demokratycznym, wzmacniając znaczenie dostępności i równości w uczestnictwie młodzieży.

Rozdział 5: Od zabawy do uczestnictwa: projektowanie gier o demokratycznym oddziaływaniu

5.1 Potęga zabawy

Gry edukacyjne są coraz częściej uznawane za **potężne narzędzia demokratycznego uczestnictwa i zaangażowania obywatelskiego**, zwłaszcza wśród młodych ludzi. W przeciwieństwie do tradycyjnych metod nauczania, gry zapewniają **interaktywne, oparte na doświadczeniu środowiska**, w których gracze mogą zgłębiać złożone idee, eksperymentować z podejmowaniem decyzji i obserwować konsekwencje swoich działań w bezpiecznej, ustrukturyzowanej przestrzeni.

W kontekście **wartości europejskich, demokracji i aktywnego obywatelstwa** dobrze zaprojektowane gry mogą znacznie więcej niż tylko dostarczać informacji. Mogą one:

- ◆ **Zanurzyć graczy w ważnych scenariuszach**, które odzwierciedlają rzeczywiste wyzwania społeczne.
- ◆ **Zachęcać do krytycznej refleksji** nad wyborami indywidualnymi i zbiorowymi.
- ◆ **Wspierać współpracę i dialog**, kluczowe elementy życia demokratycznego.
- ◆ **Rozwijać uniwersalne umiejętności**, takie jak rozwiązywanie problemów, krytyczne myślenie, empatia i umiejętność korzystania z technologii cyfrowych.

Dla osób pracujących z młodzieżą i nauczycieli gry edukacyjne stanowią **wyjątkową okazję do uczynienia edukacji obywatelskiej namacalną i angażującą**. Umieszczając graczy w sytuacjach, w których muszą poruszać się po procesach demokratycznych, negocjować z innymi lub zarządzać zasobami w sposób etyczny, gry mogą przekształcić abstrakcyjne pojęcia, takie jak wolność wypowiedzi, prawa cyfrowe czy odpowiedzialność za środowisko, w żywe doświadczenia.

Ponadto pojawienie się **dostępnych narzędzi do tworzenia gier bez konieczności kodowania** pozwala osobom pracującym z młodzieżą, nauczycielom i samym młodym ludziom stać się **twórcami**, a nie tylko konsumentami. Takie podejście oparte na uczestnictwie doskonale wpisuje się w wartości demokratyczne: daje młodym ludziom **możliwość działania, głos i rolę w kształtowaniu narracji**.

W ostatnim rozdziale omówiono, jak projektować gry edukacyjne, które mają **wpływ na demokrację**. Skupiono się w nim na czterech powiązanych ze sobą wymiarach:

- ◆ **Równowaga między nauką a zaangażowaniem**, aby gry były zarówno znaczące, jak i przyjemne.
- ◆ **Etyka i odpowiedzialność**, w tym prywatność, integracja i prawa cyfrowe.
- ◆ **Łączenie wirtualnych doświadczeń z działaniami w świecie rzeczywistym**, tak aby nauka wykraczała poza rozgrywkę.
- ◆ **Ocena wpływu**, aby mierzyć i poprawiać wyniki edukacyjne i obywatelskie w miarę upływu czasu.

Dzięki połączeniu tych zasad osoby pracujące z młodzieżą mogą projektować lub ułatwiać tworzenie gier, które **nie tylko edukują, ale także wzmacniają pozycję młodych ludzi**, zmieniając rozgrywkę w narzędzie **aktywnego, świadomego i partycypacyjnego obywatelstwa**.

5.2 Równowaga między nauką a zaangażowaniem

Stworzenie gry, która jest zarówno **wartościowa pod względem edukacyjnym**, jak i **przyjemna w graniu**, jest jednym z największych wyzwań w projektowaniu gier obywatelskich. Jeśli treść edukacyjna dominuje, gracze mogą stracić zainteresowanie. Jeśli gra jest tylko rozrywkowa, cele edukacyjne mogą zostać utracone. Osiągnięcie tej równowagi wymaga świadomych wyborów projektowych.

W praktyce: Kluczowe zasady:

- Od samego początku **należy jasno określić cele edukacyjne**: jakie pojęcia lub umiejętności związane z demokracją powinni zdobyć gracze?
- **Zintegruj naukę z mechaniką gry**, a nie tylko z narracją lub tekstem. Na przykład gra o cyfrowym obywatelstwie może wymagać od graczy identyfikowania fałszywych informacji poprzez rozgrywkę, a nie quiz na końcu.
- **Dopasuj mechanikę gry do celów edukacyjnych**: gra polegająca na debacie powinna wykorzystywać mechanikę opartą na wyborach lub odgrywaniu ról; gra dotycząca zrównoważonego rozwoju może wykorzystywać zarządzanie zasobami.

Wskazówki i porady

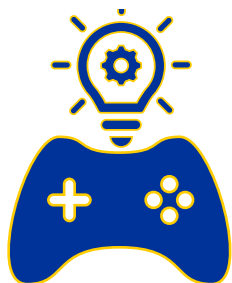
- ✓ **Wykorzystaj narrację**, aby abstrakcyjne pojęcia (takie jak wartości UE) stały się emocjonalnie zrozumiałe.
- ✓ **Należy przeplatać działanie z refleksją**: po kluczowych momentach należy przewidzieć czas na dyskusję, zapisywanie wrażenia lub przegląd decyzji.
- ✓ **Projektuj z myślą o „przepływie”**: stopniowo zwiększaj poziom trudności, aby utrzymać motywację graczy.
- ✓ **Wcześniej stwórz prototyp i często testuj go** z grupami młodzieży, aby sprawdzić, czy gra jest przyjemna i edukacyjna.

Na przykład: gra dotycząca procesu decyzyjnego w UE może umieścić graczy w rolach posłów do Parlamentu Europejskiego, którzy muszą negocjować przepisy. Treści edukacyjne (jak uchwalane są przepisy UE) są wbudowane w mechanikę gry (debaty, tworzenie koalicji), a nie tylko wyjaśnione w tekście.

Aby uzyskać efekt demokratyczny, treści edukacyjne powinny **płynąć przez rozgrywkę**, a nie pozostawać na jej obrzeżach. Dobrze zintegrowany projekt utrzymuje zaangażowanie graczy i zamienia naukę w aktywne doświadczenie.

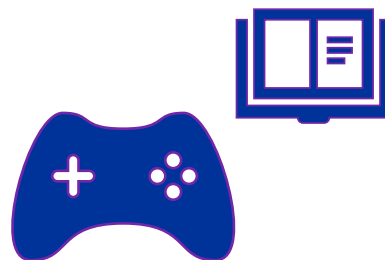
Poniższa ilustracja porównuje **dwa różne podejścia** do łączenia nauki i rozgrywki. Po **lewej stronie („Co robić”)** nauka jest naturalnie wbudowana w mechanikę gry; gracze zdobywają wiedzę poprzez grę, dokonywanie wyborów i rozwiązywanie zadań. Po **prawej stronie („Czego nie robić”)** nauka jest oddzielona od rozgrywki i często przekazywana w formie statycznych informacji przed lub po grze.

✓ **CO ROBIĆ**



Rozgrywka + nauka

✗ **CZEGO NIE ROBIĆ**



Rozgrywka → nauka

5.3 Etyka i odpowiedzialność w projektowaniu gier

Projektowanie gier edukacyjnych i społecznych wiąże się z **kwestiami etycznymi**, zwłaszcza w przypadku pracy z młodzieżą. Obejmuje to sposób postępowania z danymi, stopień inkluzywności projektu oraz poszanowanie praw i tożsamości graczy w treści gry.

Wskazówki i porady: Gromadzenie danych i prywatność:

- ✓ Gromadź **tylko niezbędne dane** (np. anonimowe postępy w grze) i unikaj danych osobowych, gdy tylko jest to możliwe.
- ✓ Należy zachować **przejrzystość** w zakresie tego, jakie dane są gromadzone i dlaczego.
- ✓ Ściśle przestrzegaj **wytycznych RODO** dotyczących przechowywania i udostępniania danych.
- ✓ Unikaj zewnętrznych wtyczek lub narzędzi śledzących stron trzecich, które mogą naruszać prywatność.

Zasady projektowania sprzyjającego włączeniu społecznemu

- ◆ **Reprezentacja ma znaczenie:** Uwzględnij różnorodne postacie, imiona i perspektywy, aby odzwierciedlić rzeczywiste społeczeństwa UE.
- ◆ **Dostępność** powinna być zapewniona od samego początku:
 - ✦ Wysokokontrastowe elementy wizualne i czytelne czcionki.
 - ✦ Napisy lub alternatywne wersje audio.
 - ✦ Regulowane poziomy trudności.
 - ✦ Jasne instrukcje i spójny interfejs użytkownika.

Więcej informacji na temat projektowania włączającego można znaleźć w
Rozdziale 4.

Poszanowanie praw cyfrowych

Modeluj etyczne zachowania **w grze**: na przykład poprzez nagradzanie pełnej szacunku komunikacji online lub zgłaszanie szkodliwych działań.

Na przykład: Możliwe dylematy etyczne lub scenariusze edukacyjne:

- **Wolność słowa a mowa nienawiści:** Gracz moderujący fikcyjną sieć społecznościową musi zdecydować, czy usunąć kontrowersyjny post. Wybór ten wpływa na zaufanie publiczne i dialog obywatelski, podkreślając równowagę między wolnością wypowiedzi a dobrostanem społeczności.
- **Dezinformacja i odpowiedzialność:** W symulacji wiadomości gracze mogą zdecydować się na sprawdzenie faktów lub udostępnienie popularnych artykułów. Wybór dokładności zamiast popularności buduje wiarygodność i pokazuje obywatelskie znaczenie prawdomówności w cyfrowym uczestnictwie.
- **Prywatność i etyka danych:** Gracze wcielający się w rolę „cyfrowych obywateli” mogą stanąć przed decyzją o wykorzystaniu danych osobowych w celu poprawy usług miejskich, ale kosztem prywatności obywateli. Takie scenariusze promują świadomość **zasad RODO** i ochrony danych jako demokratycznych zabezpieczeń.

- **Stronniczość i integracja:** Gra może zawierać różnorodne postacie i stawiać przed graczami wyzwania związane z dokonywaniem integracyjnych wyborów w zakresie przywództwa, reprezentacji w mediach lub kształtowania polityki. Zwiększa to świadomość **stronniczości algorytmów**, stereotypów i sprawiedliwego uczestnictwa w życiu online.

Wskazówki i porady

- ✓ Przed rozpoczęciem gromadzenia danych należy zapoznać się z krajowymi/unijnymi wytycznymi dotyczącymi prywatności.
- ✓ Wykorzystaj zasady UNESCO dotyczące umiejętności cyfrowych, aby uczyć odpowiedzialnego uczestnictwa.
- ✓ Współtwórz postacie lub scenariusze z młodzieżą, aby zapewnić autentyczność przedstawionych postaci.
- ✓ Przetestuj swoją grę z różnorodnymi grupami, w tym młodzieżą z niepełnosprawnościami lub z różnych środowisk kulturowych.

Zasady etycznego projektowania gier



Prywatność



Włączenie



Prawa cyfrowe



Reprezentacja

5.4 Od wirtualnych światów do działań w świecie rzeczywistym

Gry edukacyjne nie powinny istnieć w izolacji. Ich **prawdziwy demokratyczny wpływ** pojawia się, gdy **inspirują graczy do działania w prawdziwym życiu**, do głosowania, uczestniczenia w inicjatywach obywatelskich, ochrony środowiska lub krytycznej oceny informacji.

Wskazówki i porady: Łączenie rozgrywki z rzeczywistością:

- ✓ Po kluczowych wydarzeniach w grze należy przewidzieć **czas na podsumowanie**, aby zastanowić się nad podobieństwami do rzeczywistego świata.
- ✓ Zaproponuj **pytania do dyskusji lub ćwiczenia** dla nauczycieli i osób pracujących z młodzieżą do wykorzystania po zakończeniu gry.
- ✓ Podaj **linki do rzeczywistych inicjatyw**, platform UE lub możliwości (np. Europejski Korpus Solidarności, Portal Młodzieżowy).
- ✓ Zachęcaj **do przeniesienia ról**: jeśli gracze wcielili się w rolę decydentów, poproś ich, aby zaproponowali rzeczywiste działania w swojej społeczności.
- ✓ Na końcu gry zamieść **sekcję „Idź dalej”** z prawdziwymi możliwościami działania obywatelskiego.
- ✓ Zachęcaj osoby pracujące z młodzieżą do organizowania **warsztatów po zakończeniu gry**, łączących rozgrywkę z rzeczywistością demokratyczną.
- ✓ Wykorzystaj wyniki gry jako punkt wyjścia do **projektów, kampanii lub dyskusji**.

Na przykład:

- W przypadku **cyfrowego obywatelstwa** gra mogłaby symulować debaty w mediach społecznościowych, a następnie zachęcić graczy do analizy rzeczywistych treści internetowych i stworzenia kodeksu postępowania.
- W przypadku **odpowiedzialności środowiskowej i społecznej** gra polegająca na zarządzaniu zasobami mogłaby zakończyć się wyzwaniem opracowania planu działań ekologicznych w szkole lub społeczności.

5.5 Ocena i poprawa skuteczności

Aby zapewnić skuteczność gier edukacyjnych, projektanci i osoby pracujące z młodzieżą muszą od samego początku myśleć o **miarze wpływu**. Ocena nie polega tylko na udowodnieniu sukcesu, ale także na poprawie doświadczeń.

Dlaczego ocena ma znaczenie

- ◆ Gwarantuje osiągnięcie celów edukacyjnych.
- ◆ Pomaga dostosować gry do różnych kontekstów.
- ◆ Dostarcza dowodów na poparcie finansowania i przyszłego wykorzystania.

Praktyczne metody oceny

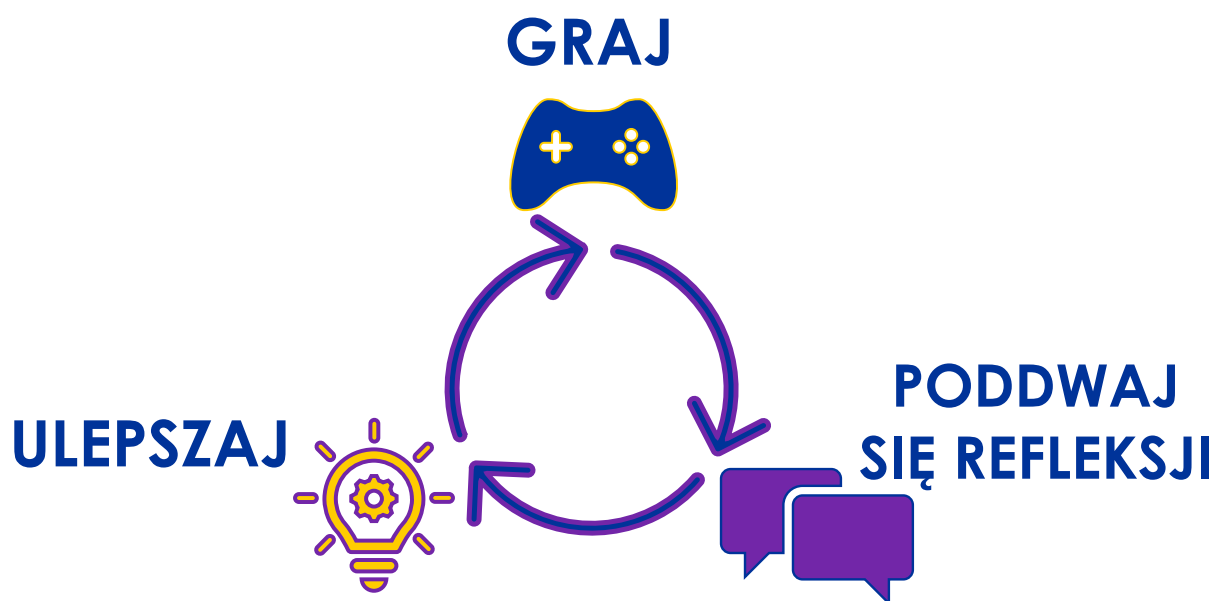
- ◆ **Ankiety przed i po zajęciach** w celu pomiaru wiedzy, postaw lub umiejętności.
- ◆ **Obserwacja** podczas gry w celu oceny zaangażowania i współpracy.
- ◆ **Dzienniki refleksji** lub dyskusje grupowe po sesjach gry.
- ◆ **Panele analityczne** (w stosownych przypadkach) do śledzenia wyborów lub postępów w grze, z poszanowaniem prywatności.

Na przykład: W oparciu o **karty treści**, opracowane przez naszych partnerów, można zaprojektować **scenariusz hybrydowy**, łączący cyfrowe obywatelstwo i odpowiedzialność środowiskową/społeczną:

- Gracze poruszają się po fikcyjnym mieście, w którym muszą zająć się kampaniami dezinformacyjnymi dotyczącymi polityki ekologicznej.
- Dyskutują, opracowują kampanie i wdrażają działania ekologiczne, ucząc się zarówno **odpowiedzialnego zachowania w sieci**, jak i **wpływu na środowisko**.
- Gra kończy się warsztatami dotyczącymi planu działania w prawdziwym życiu, prowadzonymi przez osoby pracujące z młodzieżą.

Wskazówki i porady: Wykorzystanie opinii graczy:

- ✓ **Regularnie zbieraj opinie** za pomocą krótkich, przystępnych formularzy lub dyskusji.
- ✓ Włącz opinie do **cyklicznych procesów projektowania**.
- ✓ Zaangażuj młodych graczy jako **współtwórców**, a nie tylko testerów.
- ✓ Oceny powinny być **krótkie i przyjazne dla młodzieży**.
- ✓ Wykorzystaj wyniki oceny do udoskonalenia zarówno **treści** (dokładność, trafność), jak i **mechaniki** (zaangażowanie).
- ✓ **Podziel się wynikami oceny** ze wszystkimi uczestnikami, aby stworzyć kulturę wzajemnego uczenia się i doskonalenia.



Bibliografia i dalsze lektury

Rozdział 1: Podstawy projektowania gier edukacyjnych

- ◆ Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces* (3rd ed.). New World Library.
<https://psycnet.apa.org/record/2008-12209-000>
- ◆ Council of Europe. (2016). *Competences for democratic culture: Living together as equals in culturally diverse democratic societies*. Council of Europe Publishing.
<https://www.coe.int/en/web/campaign-free-to-speak-safe-to-learn/-/competences-for-democratic-culture-living-together-as-equals-in-culturally-diverse-democratic-societies-2016-a-conceptual-model-of-competences>
- ◆ Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience
- ◆ European Commission. (2018). *Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning*. Official Journal of the European Union, C189/1. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C_.2018.189.01.0001.01.ENG&toc=OJ:C:2018:189
- ◆ Everett, A., & Watkins, S. C. (Eds.). (2008). *The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games [Special issue]*. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*.
https://com427spring2017ncsu.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/01/2007-everett_watkins-powerofplay-raceingames.pdf
- ◆ Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press.
<https://direct.mit.edu/books/monograph/2338/Critical-PlayRadical-Game-Design>
- ◆ Koster, R. (2013). *Theory of Fun for Game Design* (2nd ed.). O'Reilly Media.
https://books.google.be/books/about/Theory_of_Fun_for_Game_Design.html?id=3TAKAgAAQBAJ
- ◆ Pink, D. H. (2011). *Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us*. Riverhead Books. <https://books.google.be/books/about/Drive.html?id=A-agLi2ldB4C>

- ◆ Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. The Guilford Press.
<https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>
- ◆ Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. https://books.google.be/books/about/Rules_of_Play.html?id=UM-xyczrZuQC
- ◆ Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses (3rd ed)*. CRC Press.
<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.1201/b22101/art-game-design-jesse-schell>

Rozdział 2: Tworzenie historii, które uczą i inspirują

- ◆ Council of Europe. (2018). *Reference Framework of Competences for Democratic Culture*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
<https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/>
- ◆ Heath, C., & Heath, D. (2007). *Made to Stick: Why Some Ideas Survive and Others Die*. Random House. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5885.2007.00285.x>
- ◆ Heinemeyer, C. (2020). *Storytelling in Participatory Arts with Young People: The Gaps in the Story*. Palgrave Macmillan.
<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-40581-6>
- ◆ Nussbaum, M. C. (2010). *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. Princeton University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt7rpcw>
- ◆ Ohler, J.B. (2016). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy*. SAGE. <https://sk.sagepub.com/book/mono/preview/digital-storytelling-in-the-classroom-2e.pdf>
- ◆ Robin, B. R. (2011). *The educational uses of digital storytelling*. In C. Crawford et al, *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 709–716). AACE.
https://www.researchgate.net/publication/228342171_The_educational_uses_of_digital_storytelling
- ◆ Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). *The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study*. *Smart Learning Environments*, 1, Article No. 6. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>

- ◆ Wu, J. & Chen, V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*. V.147. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>

Rozdział 3: Mechanika gier i łamigłówek kształtujące demokratyczne umysły

- ◆ BookWidgets. (2025). *Civics in Action: 10 Interactive lessons for young citizens*. <https://www.bookwidgets.com/blog/2023/12/civics-in-action-10-interactive-lessons-for-young-citizens>
- ◆ Civics through play. (2022). *Tools and resources*. <https://civicsthroughplay.com/tools-and-resources/>
- ◆ Educational Word Lists. (n.d.). *Civics and government word games*. <https://educationalwordlists.com/word-search-category/civics-and-government>
- ◆ EENCE – Eastern European Network for Citizenship Education. (2022). *Video games as a tool for civic education and activism*. <https://eence.eu/2022/10/06/video-games-as-a-tool-for-civic-education-and-activism/>
- ◆ FasterCapital. (2025). *Civic Gamification: Gamifying Democracy: Enhancing civic education through play*. <https://fastercapital.com/content/Civic-Gamification--Gamifying-Democracy--Enhancing-Civic-Education-Through-Play.html>
- ◆ iCivics. (2024, October 4). *Using our resources: Get Started - ICivics*. https://vision.icivics.org/how-to-use/?_ga=2.17620730.251872012.1760113898-1278170842.1760113897
- ◆ Oberle, M., & Leunig, J. (2016). Simulation games on the European Union in civics: Effects on secondary school pupils' political competence. *Citizenship Social and Economics Education*, 15(3), 227–243. <https://doi.org/10.1177/2047173416689794>
- ◆ Santillano, C. (2025). *From Play to Policy: Gamification in Active Citizenship education and SEL*. EuroClio - Inspiring History and Citizenship Educators. <https://euroclio.eu/2025/01/31/from-play-to-policy-gamification-in-active-citizenship-education-and-sel/>
- ◆ Stoddard, J., Banks, A. M., Nemacheck, C., & Wenska, E. (2016). *The challenges of gaming for Democratic Education: The case of ICivics*. *Democracy and Education Journal*. 24 (2), Article 2. <https://democracyeducationjournal.org/home/vol24/iss2/2/>

- ◆ UNRIC. (2025). *Video games and democracy: exploring new frontiers for civic participation*. <https://unric.org/en/video-games-and-democracy-exploring-new-frontiers-for-civic-participation/>

Rozdział 4: Projektowanie włączające i dostępność

- ◆ Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters*. Seven Stories Press. <https://www.sevenstories.com/books/3459-rise-of-the-videogame-zinesters>
- ◆ Clarkson, J., Coleman, R., Hosking, I., & Waller, S. (2013). *Inclusive Design: Design for the Whole Population*. Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4471-0001-0>
- ◆ European Commission. (2023). *European Accessibility Act: Advancing inclusive digital design*. Publications Office of the EU. <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/882/oj?eliuri=eli%3Adir%3A2019%3A882%3Aoj>
- ◆ Game Developers Conference (GDC). (2022). *State of the game industry report: Diversity & inclusion section*. <https://reg.gdconf.com/state-of-game-industry-2022>
- ◆ Gee, J. P. (2017). *Teaching, Learning, Literacy in Our High-Risk High-Tech World*. Teachers College Press. <https://www.tcpress.com/teaching-learning-literacy-in-our-high-risk-high-tech-world-9780807758601>
- ◆ Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2024). *Connected Gaming: What Making Video Games Can Teach Us about Learning and Literacy*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262551557/connected-gaming/>
- ◆ UNESCO. (2025). *Guidelines for inclusion in education*. UNESCO Publishing. <https://www.unesco.org/en/inclusion-education/need-know?hub=70285>

Rozdział 5: Od zabawy do uczestnictwa: projektowanie gier o demokratycznym oddziaływaniu

- ◆ Arnab, S., Lim, T., Carvalho, M. B., Bellotti, F., de Freitas, S., Louchart, S., Suttie, N., Berta, R., & De Gloria, A. (2015). Mapping learning and game mechanics for serious games analysis. *British Journal of Educational Technology*, 46(2), 391–411. <https://doi.org/10.1111/bjet.12113>

- ◆ Barab, S. A., Gresalfi, M., & Ingram-Goble, A. (2010). Transformational play: Using games to position person, content, and context. *Educational Researcher*, 39(7), 525–536. <https://doi.org/10.3102/0013189X10386593>
- ◆ European Commission. (2022). *The 2022 Code of Practice on Disinformation*. Publications Office of the European Union. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/code-practice-disinformation>
- ◆ Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Technology Pedagogy and Education. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/950566.950595>
- ◆ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does Gamification Work? - A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- ◆ Livingstone, S., Stoilova, M., & Nandagiri, R. (2019). *Children's data and privacy online: Growing up in a digital age*. London School of Economics and Political Science. <https://www.lse.ac.uk/my-privacy-uk/Assets/Documents/Childrens-data-and-privacy-online-report-for-web.pdf>
- ◆ Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. http://files.onearmedman.com/fordham/salen_zimmerman2004.pdf
- ◆ UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265403>
- ◆ Westera, W., Nadolski, R. J., Hummel, H. G., & Wopereis, I. G. (2008). Serious games for higher education: A framework for reducing design complexity. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24(5), 420–432. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2008.00279.x>



www.eu-videogames.eu



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: 2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883



Cała zawartość jest objęta licencją CC BY-NC-SA 4.0



**Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi**



**sempre
a frente**