

Miro



Obszar tematyczny: Tworzenie scenorysów, wspólne planowanie, burza mózgów i projektowanie gier



Silnik gry: dowolny



Link: <https://miro.com/index/>



Dlaczego i kiedy warto korzystać z tego zasobu

Miro to internetowa platforma z tablicą do współpracy, przeznaczona do **planowania wizualnego, burzy mózgów i pracy zespołowej**. Jest szczególnie przydatna na wczesnych etapach tworzenia gier edukacyjnych, gdy zespoły muszą **porządkować pomysły, budować strukturę narracji, projektować mechaniki gry i tworzyć scenorysy**.

W przypadku gier edukacyjnych poświęconych wartościom europejskim i demokracji Miro umożliwia zespołowe opracowywanie map celów uczenia się, przebiegu gry, drzew decyzyjnych, ścieżek gracza, zadań i treści edukacyjnych.

Korzystanie z Miro pomaga osobom zajmującym się edukacją, osobom pracującym z młodzieżą oraz osobom uczącym się wizualizować złożone pomysły i skutecznie współpracować niezależnie od miejsca, w którym się znajdują.



Zalety

- ◆ Doskonałe narzędzie do zespołowej burzy mózgów.
- ◆ Umożliwia pracę zespołową w czasie rzeczywistym.
- ◆ Idealne do tworzenia scenorysów i diagramów przebiegu gry.
- ◆ Duży wybór szablonów.



- ◆ Elastyczna przestrzeń robocza dająca nieograniczone możliwości wizualnego porządkowania treści.
- ◆ Łatwe łączenie tekstu, obrazów, filmów i linków.
- ◆ Przydatne do planowania rozgałęzionych narracji i ścieżek edukacyjnych.



Ograniczenia

- ◆ Zarządzanie dużymi tablicami może być trudne.
- ◆ Niektóre funkcje zaawansowane wymagają płatnej subskrypcji.
- ◆ Wymagane jest połączenie z internetem.
- ◆ Początkowo może wymagać zapoznania się z obsługą.
- ◆ Wydajność może spadać w przypadku bardzo złożonych tablic.



Karta instruktażowa



Jak korzystać z tego narzędzia

Miro to internetowa tablica do współpracy, która wspiera każdy etap projektowania gry edukacyjnej — od burzy mózgów nad pierwszymi pomysłami po porządkowanie rozgrywki, celów uczenia się i zadań związanych z tworzeniem gry. Elastyczna przestrzeń robocza pozwala łączyć różne struktury wizualne zgodnie z potrzebami, dlatego sprawdza się zarówno w planowaniu indywidualnym, jak i w zespołowej współpracy.

W zależności od projektu w Miro można tworzyć:

- **Mapy myśli** do prowadzenia burzy mózgów nad pomysłami, tematami i celami uczenia się.
- **Scenorysy** do przedstawiania zarysu narracji gry i kluczowych scen.
- **Schematy blokowe** do wizualizacji postępów w grze, zadań i ścieżek gracza.
- **Drzewa decyzyjne** do projektowania rozgałęzionych wyborów i wielu zakończeń.
- **Osie czasu** do porządkowania wydarzeń historycznych lub kamieni milowych projektu.
- **Kanwy projektowania gier** do planowania postaci, mechanik, nagród i treści edukacyjnych.
- **Tablice Kanban** do przydzielania zadań i monitorowania procesu tworzenia gry.
- **Mapy pojęć** do łączenia mechanik gry z celami pedagogicznymi i efektami uczenia się.

Struktury te można łączyć na jednej tablicy, co pozwala osobom projektującym płynnie przejść od wstępnej koncepcji do kompletnego planu tworzenia gry.



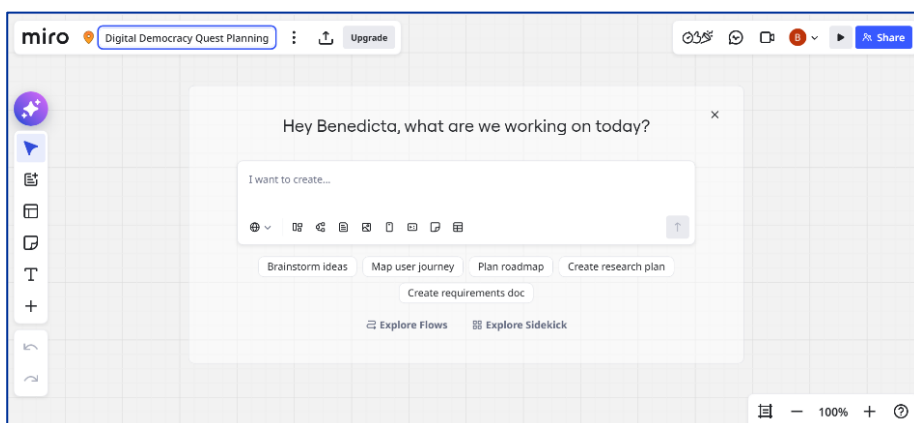
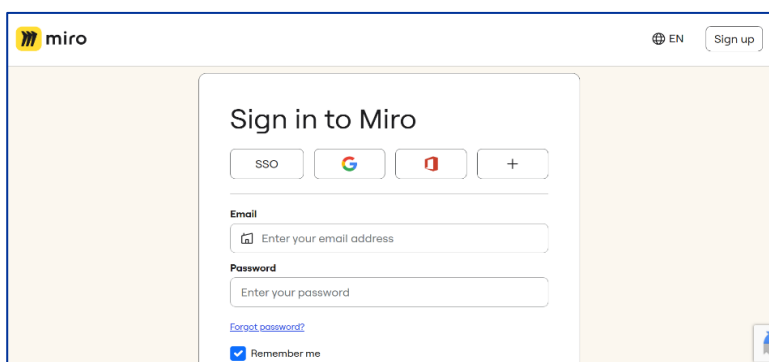
W poniższym przykładzie Miro posłuży do uporządkowania kompletnego projektu gry edukacyjnej pod tytułem "**Digital Democracy Quest**". Tablica pokaże, jak różne narzędzia do planowania, takie jak ramki, karteczki samoprzylepne, schematy blokowe i drzewa decyzyjne, można łączyć, aby przed rozpoczęciem pracy w Genially lub RPG Maker MV uporządkować cele uczenia się, fabułę, postacie, zadania, mechaniki gry i postępy gracza.



Instrukcja krok po kroku

✦ KROK 1: Utwórz konto Miro

- ✦ Zarejestruj się w Miro.
- ✦ Następnie utwórz nową tablicę o nazwie: **Digital Democracy Quest Planning**



✦ KROK 2: Utwórz tablicę projektu

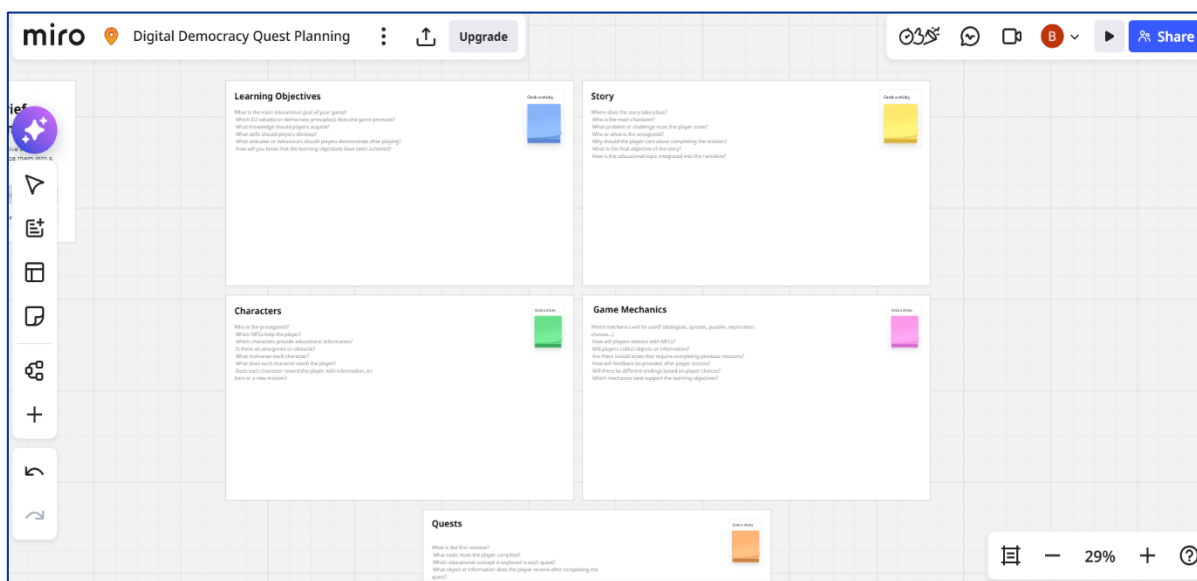
Otwórz pustą tablicę, dodaj tytuł i utwórz **pięć sekcji wraz z pytaniami pomocniczymi, które pozwolą ukierunkować dyskusję**:

- Cele uczenia się (Jaką wartość lub jakie wartości UE albo zasady demokratyczne promuje gra?)



- Fabuła (Gdzie rozgrywa się akcja?)
- Postacie (Kto jest główną postacią?)
- Zadania (Na czym polega pierwsza misja?)
- Mechaniki gry (Jakie mechaniki zostaną wykorzystane? Dialogi, quizy, łamigłówki, eksploracja, wybory...)

Sekcje te ukierunkowują planowanie gry edukacyjnej — od wstępnej koncepcji po mechaniki rozgrywki.



✦ **KROK 3:** Przeprowadź burzę mózgów dotyczącą treści edukacyjnych

Za pomocą karteczek samoprzylepnych zapisz pomysły takie jak:

Cele uczenia się

- Rozumienie demokracji
- Rozpoznawanie fałszywych informacji
- Zachęcanie do uczestnictwa

Wartości europejskie

- Równość
- Prawa człowieka
- Włączenie społeczne
- Praworządność

Osoby korzystające z tablicy mogą swobodnie przenosić i porządkować pomysły. Powtórz tę czynność dla każdej sekcji.



Learning Objectives

What is the main educational goal of your game?
Which EU value(s) or democratic principle(s) does the game promote?
What knowledge should players acquire?
What skills should players develop?
What attitudes or behaviours should players demonstrate after playing?
How will you know that the learning objectives have been achieved?

Grab a sticky



Understand
democracy

Equality

★ KROK 4: Udostępnij tablicę i rozpocznij współpracę

Po ukończeniu tablicy do planowania gry kliknij przycisk **Udostępnij** w prawym górnym rogu interfejsu Miro. Możesz zaprosić współpracowników i współpracowniczkę, partnerów projektu lub inne osoby zajmujące się edukacją, wpisując ich adresy e-mail albo generując link do udostępnienia.

Wybierz odpowiedni poziom uprawnień:

- **Może wyświetlać** — dla interesariuszy i interesariuszek, którzy mają jedynie zapoznać się z projektem.
- **Może komentować** — dla osób współpracujących, które chcą przekazywać sugestie i informacje zwrotne.
- **Może edytować** — dla osób aktywnie uczestniczących w projektowaniu gry edukacyjnej.



Dodatkowe materiały edukacyjne i samouczki

- Miro — tablica do współpracy: <https://miro.com>
- Pierwsze kroki w Miro: <https://help.miro.com>
- Tworzenie scenorysów — szablony w Miro:
<https://miro.com/templates/storyboard>
- Miro — samouczki w serwisie YouTube:
<https://www.youtube.com/watch?v=4C0cJ2BUYJI&list=PLmiHe0R4hbxSkOo2FWVaBQE9WIHRr3a92>



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowano ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie poglądami i 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: KA220-YOU-000286883