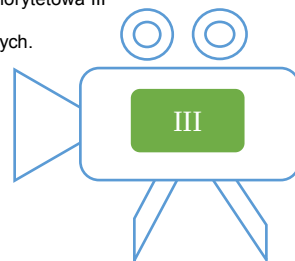




KARTA ANIMACJI GRACZE ONLINE



CEL ANIMACJI

Budowanie relacji między uczestnikami.
Rozwijanie umiejętności obsługi myszki.
Rozwijanie pasji do gier online.
Zapewnienie rozrywki

W JAKICH SYTUACJACH MOŻESZ WYKORZYSTAĆ TEN SCENARIUSZ?

Animacja jest kontynuacją nabytych umiejętności z zakresu: gier i zabaw, obsługi urządzeń cyfrowych, poznawanie nowych gier online.

LINKI DO WYKORZYSTANIA

Podane linki są propozycjami gier. Animator może zaproponować własne gry online.

1. <http://www.gry.pl/gry/onet-connect-classic>
2. http://www.gry.pl/gry/bubble_shooter
3. <http://www.gry.pl/gry/ulines>
4. <http://www.gry.pl/gry/ogien-i-woda-lesna-swiatynia>
5. <http://www.gry.pl/gry/bubble-machine>
6. <https://www.kurnik.pl/>
7. <https://www.haxball.com/play>

PRZED ROZPOCZĘCIEM

Animator powinien poświęcić odpowiednią ilość czasu na przygotowanie się do spotkania na przeanalizowanie gier oraz zaproponowanie działań. Powinien dobrze zapoznać się z dwoma portalami zawierającymi gry online: www.gry.pl i www.kurnik.pl

CO PRZYGOTOWAĆ PRZED ROZPOCZĘCIEM

- ✓ Zapoznaj się z instrukcją;
- ✓ Przygotuj komputery z dostępem do Internetu;
- ✓ Jeżeli to potrzebne przygotuj również smartfon i tablet

KONTRAKT SPOŁECZNY

Baw się dobrze / Bądź sobą;
Każdy ma prawo do wyrażania swojego zdania, nie raniąc innych;

Szanujemy siebie nawzajem;
Ograniczamy się do tematu spotkania;
Każdy ma prawo powiedzieć STOP!

PRZEBIEG ANIMACJI

1. Przywitanie uczestników;
2. **Autoprezentacja uczestników:** imię, czy graliście kiedyś w gry komputerowe, czy graliście w jakiegokolwiek gry np. karciane, warcaby, szachy, czy rozwiązywaliście łamigłówki np. sudoku. Jakie gry was interesują
3. **Prezentowanie celu animacji.**
4. **I etap animacji:** Jednoosobowe gry online
5. **Dobranie się uczestników w pary**
6. **II etap animacji:** Dwuosobowe gry online
7. Podsumowanie animacji - „rundka - pytań”.

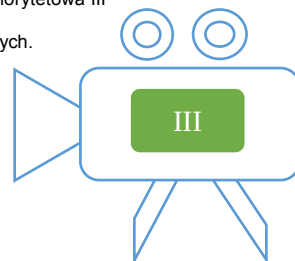
PYTANIA DO WYKORZYSTANIA NA ZAKOŃCZENIE ANIMACJI

- ✓ Co było łatwe / trudne w trakcie animacji?;
- ✓ Jak Ci się podobał sposób wspólnego spędzania czasu?;
- ✓ Czego nowego się nauczyłeś?;
- ✓ Która z gier podobała się najbardziej?;
- ✓ Wolisz gry jedno czy dwuosobowe?;
- ✓ Kogo nowego poznałeś?;
- ✓ Co powiesz w domu po powrocie z naszego spotkania?;





KARTA ANIMACJI GRACZE ONLINE



✓ Masz trzy medale złoty, srebrny, brązowy - jak oceniasz dzisiejsze spotkania?.

PAMIĘTAJ

Przebieg animacji:

Opisany przebieg animacji jest jedynie propozycja dla animatora.

Opisana animacja jest przeprowadzana na notebookach. Podane linki przedstawiają kilka prostych, ale wciągających gier online które powinny zainteresować uczestników. Dopuszcza się jednak użycie innych gier oraz wykorzysta urządzeń takich jak tablet czy smartfon.

Animacja jest podzielona na kilka pomniejszych części (etapów) na każdy z etapów przeznaczone powinna zostać odpowiednia ilość czasu.

Opis poszczególnych etapów animacji:

- I. Na tym etapie animator wskazuje uczestnikom kilka jednoosobowych gier online. Gry powinny cechować się jasnymi, klarownymi zasadami. Animator nie tłumaczy uczestnikom również na czym dana gra polega. Wskazuje tylko do niej link (link 1, 2, 3). Etap ma na celu zachęcić uczestników do odkrywania możliwości w grach online i pokazać, że nie są one wcale trudne, ani nie wymagają żadnego wcześniejszego przygotowania lub czytania instrukcji. Uczestnicy szkolenia mogą wypróbować kilka gier lub cały czas spędzić na jednej wybranej.
- II. W drugim etapie zabawy uczestnicy dobierają się w pary i próbują swoich sił w grach dwuosobowych opartych o rywalizację bądź współpracę. Można w tym etapie wykorzystać klasyczne gry dwuosobowe przeniesione na wersję elektroniczną takie jak warcaby i szachy (link 6) jak i gry dwuosobowe dostępne tylko za pośrednictwem sprzętu elektronicznego (link 7 i 8). Jeżeli liczba uczestników jest nie parzysta można utworzyć jedną grupę 3 osobową, gdzie jeden gracz będzie się wymieniał. Bądź animator osobiście weźmie udział w zabawie wraz z jednym z uczestników. Etap ma na celu zachęcić uczestników do wspólnej zabawy wraz z partnerem. Zarówno gry oparte o tryb rywalizacji jak i gry kooperacyjne powinny dawać uczestnikom dużo zabawy.
- III. W tym etapie animacji uczestnicy poznają różnorodne gry wieloosobowe. Zwykle są to gry z limitem osób od 3 do 5 jednak nie jest to reguła. Ciekawym sposobem spędzenia wolnego czasu jest na przykład zagranie w popularne gry karciane takie jak: makao, remik czy tysiąc za pośrednictwem Internetu (link 6). Gry planszowe takie jak chińczyk, monopol czy kości również są dostępne w wersji online w grach tych może wziąć udział od 2 do 4 graczy. Gry te w szczególności zainteresują osoby, które już wcześniej w nie grały, a które chciałyby spróbować swych sił w szerszym gronie. Są również dostępne gry wieloosobowe które zostały stworzone z myślą o elektronicznej rozrywce i które są dostępne jedynie poprzez granie na komputerze tudzież innym urządzeniu elektronicznym. (link 7)

RAMY CZASOWE

Czas animacji w podziale na poszczególne etapy:

- I. **Wprowadzenie - 20 min**
- II. **Autoprezentacja - 2 min na uczestnika**
- III. **I etap animacji - 30 min**
- IV. **Podzielenie się na pary – 5 min**
- V. **II etap animacji - 30 min**
- VI. **Podzielenie się na grupy – 5 min**
- VII. **III etap animacji - 30 min**
- VIII. **Podsumowanie animacji - 15 min**

