HOTSPOT- *BOARDGAME PENTRU ÎNVĂȚARE MIXTĂ*

Co-funded by the European Union

De ce există jocul Hotspots?

HOTSPOTS – BOARDGAME PENTRU ÎNVĂȚARE MIXTĂ

Acest boardgame pentru învățare mixtă este rezultatul proiectului "HOTSPOTS Connecting European Suburbs through Smart Youth Work".

Jocul își propune să reflecte asupra stereotipurilor și prejudecăților, să crească empatia tinerilor și gândirea critică cu scopul de a evita consolidarea acestora și să promoveze inițiativele de educație interculturale.

OBIECTIVELE JOCULUI

1. Să reflecte asupra presiunii societății pe care o resimt tinerii
2. Să crească nivelul de conștientizare a problemei
3. Să demonteze teama de a fi diferit
4. Înțelegerea consecințelor rezultate din etichetarea celor din jur

STRUCTURA

- Jocul a fost conceput ca un instrument didactic de educație non-formală. Durata este de aproximativ o oră, inclusiv 15 minute pentru sesiunea de evaluare.
- Pe parcursul jocului, jucătorii acționează/ interpretează situațiile conform caracteristicilor personajului primit și cu scopul de a parcurge până la final traseul de pe tabla de joc, trecând prin diferite „puncte fierbinți" (hotspots) și provocări.
- „Hotspots" are nevoie de (minim) cinci jucători. Una dintre aceste persoane (adică facilitatorul/educatorul) este moderatorul / cel care conduce jocul, iar ceilalți patru sunt jucătorii. Jocul poate fi jucat de mai multe ori de către aceleași persoane.
- Întrebările sunt împărțite în patru categorii de scenarii bazate pe situații din viața de zi cu zi cu care se pot confrunta tinerii, scenarii realizate folosind rezultatele cercetării efectuate în cadrul proiectului Hotspots (scanați codurile QR de la sfârșitul acestui document pentru a afla mai multe informații).

MATERIALE DE JOC

- 1 tablă de joc
- Pliant cu instrucțiuni pentru jucători
- Pliant cu instrucțiuni pentru facilitator / persoana care conduce jocul
- 4 cărți cu personaje
- 16 cărți cu caracteristici
- 8 cărți cu întrebări din categoria puncte fierbinți (hotspots)
- 2 cărți cu provocări
- 1 foaie pentru notițe

INSTRUCȚIUNI PENTRU JUCĂTORI

Acest joc poate fi jucat cu patru jucători sau cu patru echipe de jucători.

Pasul 1: Intrarea în rol / Crearea personajului

- Creează-ți personajul cu ajutorul cărților de joc (personaj și caracteristici). Alege o carte personaj și păstreaz-o în fața ta. Acesta este personajul tău.
- Alege, de asemenea, o carte verde, una violet, una portocalie și una galbenă (venit, identitate de gen, ocupație, religie) și ține-le ascunse de echipă. Alegeți un obiect aleatoriu ca pion (exemple: radieră, clamă etc.).
- Ia o foaie de notițe și descrie (scriind sau desenând pe ea) personajul tău. Pliantul conține întrebări orientative la care trebuie să răspunzi.

Pasul 2: Parcurgerea traseului

- Jocul nu necesită zaruri. Fiecare jucător parcurge traseul tablei de joc, pornind de la linia de start și avansând câte un pas în fiecare rundă.
- Pe tabla de joc sunt în total 30 de pași, dintre care 8 sunt puncte fierbinți (marcate distinctiv) cu întrebări. Când/Dacă pășești în aceste puncte, trage o carte din teancul de întrebări. Facilitatorul citește cu voce tare întrebarea, iar tu trebuie să răspunzi în funcție de personajul tău.
- Două zone [podul și stâncile] ascund provocări. Le înfrunți când ajungi acolo, fie mergând pe traseul tablei de joc, fie când ești trimis de către facilitator. Acesta va citi cu voce tare textul de pe cartea dedicată provocării, iar tu trebuie să decizi ce vei face.

Pasul 3: Linia de sosire

- Toți participanții sunt declarați câștigători când ajung la linia de sosire. Jocul se oprește când toți jucătorii ajung la finalul. La sfârșit îți vei dezvălui personajul prezentând echipei hârtia cu notițe și cărțile cu caracteristici. Urmează o discuție de evaluare condusă de facilitatorul jocului.

INSTRUCȚIUNI PENTRU MAESTRUL JOCULUI (Facilitator)

- This game can be played with four players or four teams of players. Before you begin, print all cards, the note papers (page 10 of this document; one per player), the instructions leaflet (this document) and the board panel of the game. Place the cards in piles, according to colour, in front of you with the back of the card facing up.

  Acest joc poate fi jucat cu patru jucători sau cu patru echipe de jucători. Înainte de a începe, tipărește toate cărțile, foile cu notițe (pagina 10 a acestui document; câte una pentru fiecare jucător), pliantul cu instrucțiuni (acest document) și tabla de joc. Pune cărțile în grămezi, în funcție de culoare, în fața ta, cu spatele cărții în sus.

Pasul 1: Intrarea în rol / Crearea personajului [10 minute]

- Roagă un jucător să citească instrucțiunile cu voce tare celorlalți jucători și, ulterior, să răspundă la întrebări.

- Roagă jucătorii să aleagă fiecare câte o carte personaj și să o păstreze vizibilă în fața lor. Explică-le că personajele au siluete de animale și haine de oameni pentru a evita stereotipurile.

- Roagă jucătorii să aleagă caracteristicile personajului lor trăgând patru cărți din grămezile de culori diferite (câte una din fiecare, respectiv: albastru, violet, galben și portocaliu). Aceste cărți rămân ascunse de restul echipei (doar jucătorul le cunoaște). Explică-le că anumite caracteristici pot deveni parte a identității noastre, definindu-ne în anumite momente ale vieții. Jucătorii sunt rugați apoi să intre în pielea personajului lor și să acționeze pe tot parcursul jocului în funcție de caracteristicile acestuia.

- Înmânează câte o foaie de notițe fiecărui jucător / fiecărei echipe și roagă-i să-și descrie personajul în cinci minute. Ei pot descrie personajul scriind sau desenând, imaginându-și cum acționează acesta în viața de zi cu zi. Există întrebări orientative în partea de sus a foii la care trebuie să răspundă, ajutându-i să intre în rol.

Pasul 2: Parcurgerea traseului [35 minute]

- Jucătorii parcurg traseul tablei de joc pornind de la linia de start și avansând câte un pas. Explică-le că toți jucătorii câștigă atunci când ajung cu toții la linia de sosire. Jocul se oprește când toți jucătorii ajung la final. Este important să se știe acest lucru de la început. Observă dacă această informație va schimba atitudinea participanților pe tot parcursul jocului.

- Când/dacă ajung zona semnalizată drept Hotspots (Puncte fierbinți), jucătorii trag o carte din teancul cu întrebări. Citește cu voce tare întrebările și cere-le să răspundă în funcție de personajul fiecăruia și de principalele caracteristici ale acestuia. Întrebările sunt bazate pe rezultatele cercetării desfășurate în cadrul proiectului Hotspots și împărțite în patru categorii de scenarii inspirate din viața reală (școală, familie, mediu, prieteni/mediu online), cu care se pot confrunta tinerii.

- Când ajungeți la porțiunea de stânci a traseului sau la podul de lemn, există aici unele provocări menite să îmbunătățească dinamica de cooperare între jucători. Citește cu voe tare cartea-provocare relevantă și întreabă-i ce aleg să facă.

- Jocul se termină când toți jucătorii ajung la linia de sosire. Dacă pe traseu mai există jucători, cei care au terminat deja vor aștepta ca și aceștia să ajungă la final. Răbdarea este un factor cheie în acest joc de colaborare în care este important ca fiecare participant să treacă linia de sosire.

Evaluare [35 minute]

- La final, jucătorii își dezvăluie personajul interpretat, prezentând echipei foile cu notițe și cărțile care țin de personaj. Urmează debriefing-ul/discuția de grup condusă de maestrul jocului/facilitator. Întrebările necesare pentru debriefing/discuția de grup sunt incluse în următoarea secțiune, „Întrebări pentru sesiunea de debriefing”.

INSTRUCȚIUNI PENTRU FACILITATOR PENTRU SESIUNEA DE DEBRIEFING

Debriefing: În activitățile de educație non-formală, debriefing-ul este o sesiune care se desfășoară de obicei imediat după activitate și include tot grupul. Debriefing-ul poate fi considerat un fel de discuție de grup. Când activitatea de educație non-formală se termină, grupul rămâne în plen, posibil în cerc, pentru a reflecta asupra activității. Prin urmare, sesiunea de debriefing este un instrument de reflecție asupra celor întâmplate, emoțiilor pe care le-au avut participanții, elementelor semnificative observate și subiectului principal al atelierului. Debriefing-ul este, așadar, un instrument valoros pentru învățarea individuală și de grup, unde cunoștințele finale nu provin dintr-o abordare de sus în jos, ci dintr-o perspectivă de jos în sus, deoarece se bazează pe cunoștințele colective create pe parcursul întregii activități.

Puncte de reflecție: Mai jos este o listă de sfaturi și sugestii pentru debriefing pentru a încuraja participarea activă a tuturor celor implicați și a spori abordarea participativă în timpul discuției.

Acest joc este structurat pe principiile de bază ale educației non-formale - incluziunea și orizontalitatea. Te rugăm să privești elementele enumerate mai jos doar ca pe o sursă de inspirație și ca sugestii orientative. Nu este obligatoriu să fie utilizate toate, deoarece totul depinde de structura grupului, de nevoile și individualitățile acestuia. Din acest motiv, principalul element de subliniat este flexibilitatea pe parcursul întregului proces.

Fii gata să modifici și să adaptezi structura și întrebările în funcție de tinerii implicați în debriefing/discuție.

Sfaturi pentru moderatorul jocului:

- Ca prim pas, cere participanților să-și dezvăluie cărțile și personajele.
- Înainte de a începe, organizează o mică sesiune de de-roling pentru a ajuta participanții să iasă din personajele lor.
- Desfășoară discuția cu participanții poziționați în cerc pentru a promova orizontalitatea și ascultarea activă.
- Pune întrebările deschise în ordinea propusă dacă acest lucru corespunde nevoilor grupului.
- Pune întrebările întregului grup (nu unei persoane specifice) și acordă-le timpul necesar pentru a reflecta și a răspunde.
- Lasă jucătorii să răspundă dacă doresc și nu forța sau presa niciun răspuns.
- Evită să-ți exprimi punctul de vedere și oferă feedback neutru la răspunsurile lor.

De-rolling

Când facilitatorul oprește activitatea, participanții sunt chemați înapoi și li se cere să stea în cerc, să se relaxeze și să respire adânc. Este esențial ca participanții să-și elibereze energiile și emoțiile simțite în timpul activității și să revină la sine (dacă se simt încă în pielea personajelor pe care le-au interpretat înainte, debriefing-ul nu va fi deloc eficient și va genera confuzie).

ÎNTREBĂRI PENTRU SESIUNEA DE DEBRIEFING

Cum v-ați simțit în timpul jocului?

- Ce personaj ați avut și cum s-a mișcat el pe tabla de joc?
- Cum v-ați simțit când ceilalți jucători au început să se miște mai repede decât voi?
- Cum v-ați simțit când ceilalți jucători au început să se miște mai încet decât voi?
- Ce decizie ați luat în provocarea podului de lemn? Cum ați luat această decizie și de ce?
- La provocarea stâncilor, ce v-a făcut să decideți să-i ajutați pe ceilalți sau să continuați să avansați?
- Acum că știți identitățile celorlalți jucători, ați acționa diferit? Dacă da, cum?
- Acum că jocul s-a terminat, ce ați face diferit pentru a-i susține pe ceilalți jucători?

Vedeți vreo paralelă între ceea ce s-a întâmplat în această activitate și lumea reală? Dacă da, care?

FOAIE CU NOTIȚE

Respiră adânc și gandește-te la personajul tău (închide ochii dacă simți nevoia).

Cum îți imaginezi personajul tău?

Câți ani are?

Cum arată?

Care sunt principalele sale caracteristici?

Cum se poartă?

Unde locuiește? Cu cine?

Ce face în acest moment?

Cum este viața sa de zi cu zi?

Ce îi place să facă în timpul liber?

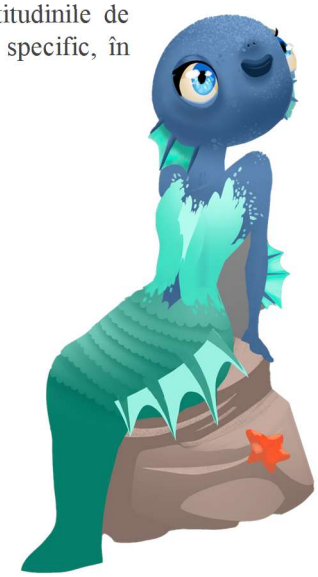
Cum arată prietenii săi?

Descrie (în scris sau desenând) personajul pe care îl reprezinți.

HOTSPOTS BLENDED LEARNING BOARD GAME

Boardgame-ul pentru învățare mixtă este Rezultatul cu numărul 3 al proiectului HOTSPOTS Connecting European Suburbs through Smart Youth Work. Acesta face parte din pachetul educațional al proiectului, conceput pentru a echipa lucrătorii de tineret, educatorii de la egal la egal și tinerii facilitatori din diferite țări europene cu instrumente și metode interactive pentru activități de învățare interculturală, în care sferele online și offline sunt prezente și uneori combinate. În plus, este un instrument puternic care îi ajută pe tineri să reflecteze asupra stereotipurilor și prejudecăților, sporindu-le empatia și gândirea critică pentru a evita consolidarea acestora și promovând abordările de învățare interculturală.

HOTSPOTS Connecting European Suburbs through Smart Youth Work este un Parteneriat de Cooperare de 26 de luni în domeniul tineretului, susținut de Programul Erasmus+, Agenția Națională pentru Tineret din Italia, și implicând parteneri din Italia, Finlanda, Franța, Portugalia, România și Spania. Proiectul își propune să dezvolte instrumente și metode de educație non-formală într-o abordare pedagogică nou concepută pentru a spori abordările și atitudinile de învățare interculturală online și offline printre tinerii din medii suburbane și, mai specific, în activități naționale și transnaționale în cadrul programului Erasmus+.



Scanează codurile QR pentru mai mute informații:

Toolkit for diagnostic and tool sharing

Handbook for a smart youthwork

"Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea."

Elemente de joc

Hotspots

ÎNTREBĂRI

Hotspots

ÎNTREBĂRI

Hotspots

ÎNTREBĂRI

Hotspots

ÎNTREBĂRI

Hotspots

ÎNTREBĂRI

Hotspots

ÎNTREBĂRI

Hotspots

ÎNTREBĂRI

Hotspots

ÎNTREBĂRI

Hotspots

ÎNTREBĂRI

SUBIECT DISCRIMINARE
TEMĂ: ȘCOALA

EȘTI ELEV/Ă LA UN LICEU DINTR-O ȚARĂ EUROPEANĂ. AI AUZIT VREODATĂ ZVONURI SAU AI EXPERIMENTAT INTIMIDARE SAU IZOLARE / DISCRIMINARE PENTRU CĂ DEȚII O ANUMITĂ CARACTERISTICĂ?

DACĂ NU, FĂ DOI PAȘI ÎNAINTE.
DACĂ DA, RĂM I ACOLO UNDE EȘTI.

CURRICULUM / SĂNĂTATE MINTALĂ | TEMĂ: ȘCOALA

ÎN TIMPUL ȘCOLII / LICEULUI, TE-AI CONFRUNTAT VREODATĂ CU CONFUZIE, STRES ȘI / SAU ANXIETATE DIN CAUZA PROGRAMULUI ÎNCĂRCAT ȘI A CURRICULUMULUI SUPRAÎNCĂRCAT?

DACĂ DA, FĂ UN PAS ÎNAPOI.
DACĂ NU, FĂ UN PAS ÎNAINTE.

NEVOIA DE APARTENENȚĂ / CONFORMITATE / TEMĂ: PRIETENII / MEDIUL ONLINE

AI PARTICIPAT VREODATĂ LA O PROVOCARE DIN SOCIAL MEDIA (DE EXEMPLU BALENA ALBASTRĂ) DESPRE CARE ȘTIAI CĂ VA AVEA CONSECINȚE NEGATIVE, DAR AI FĂCUT-O CA SĂ TE SIMȚI PARTE A GRUPULUI?

DACĂ DA, FĂ UN PAS ÎNAPOI.
DACĂ NU, FĂ UN PAS ÎNAINTE.

SĂRĂCIE / RESURSE
TEMĂ: FAMILIA

ÎN TIMPUL ȘCOLII, AI SIMȚIT VREODATĂ CĂ AI MAI PUȚINE OPORTUNITĂȚI DEC T COLEGII TĂI? (DE EXEMPLU: AI FOST NEVOIT/Ă SĂ ABANDONEZI ȘCOALA PENTRU A AJUTA ACASĂ SAU A MUNCI, NU AVEAI M NCARE DE ACEEAȘI CALITATE CA CEILALȚI SAU RESURSE SĂ PARTICIPI LA ANUMITE ACTIVITĂȚI).

DACĂ DA, INDIFERENT UNDE TE AFLI, MERGI LA PRIMA CĂSUȚĂ DE LA ST NCI. FACILITATORUL ARE O PROVOCARE PENTRU TINE.
DACĂ NU, RĂM I UNDE EȘTI.

STIMA
TEMĂ: FAMILIA

ÎN EXPERIENȚA TA CU PROPRIA FAMILIE, TE-AI CONFRUNTAT VREODATĂ CU PRESIUNI ȘI TE-AI SIMȚIT ÎMPINS DE PĂRINȚI SĂ LE ÎNDEPLINEȘTI NEVOILE ȘI AȘTEPTĂRILE (CA ȘI CUM DORESC SĂ-ȘI SATISFACĂ PROPRIILE VISE PRIN TINE)?

DACĂ DA, FĂ UN PAS ÎNAPOI.
DACĂ NU, FĂ TREI PAȘI ÎNAINTE.

SĂNĂTATE MINTALĂ/ CANCEL CULTURE
TEMĂ: PRIETENII / MEDIUL ONLINE

TE SIMȚI LIBER SĂ DISTRIBUI ONLINE ORICE TIP DE POSTARE LEGATĂ DE VIAȚA TA, FĂRĂ A FI JUDECAT/Ă DIN CAUZA CARACTERISTICILOR TALE PERSONALE?

DACĂ DA, ORIUNDE TE-AI AFLA, MERGI LA PRIMA CĂSUȚĂ DE LA POD. FACILITATORUL ARE O PROVOCARE PENTRU TINE.
DACĂ NU, FĂ UN PAS ÎNAINTE.

WELL-BEING
TEMĂ: MEDIUL

EXISTĂ SUFICIENTE CENTRE DE TINERET SAU LOCURI UNDE POȚI FACE SPORT ÎN CARTIERUL TĂU PE CARE LE POȚI FOLOSI CU UȘURINȚĂ?

DACĂ NU, FĂ UN PAS ÎNAINTE. DACĂ DA, FĂ DOI PAȘI ÎNAPOI.

PEISAJ
TEMĂ: MEDIUL

ÎȚI ESTE UȘOR SĂ AJUNGI DE ACASĂ P NĂ ÎN CENTRUL ORAȘULUI SAU ÎN ALTE LOCURI IMPORTANTE (DE EXEMPLU LA SPITAL ETC.)?

DACĂ DA, FĂ UN PAS ÎNAPOI. DACĂ NU, FĂ TREI PAȘI ÎNAINTE

Hotspots

CARACTERISTICI

Hotspots

CARACTERISTICI

Hotspots

CARACTERISTICI

Hotspots

CARACTERISTICI

RELIGIA: MUSULMAN

RELIGIA: ATEU

RELIGIA: EVREU

RELIGIA: CREȘTIN

Hotspots

CARACTERISTICI

Hotspots

CARACTERISTICI

Hotspots

CARACTERISTICI

Hotspots

CARACTERISTICI

OCUPAȚIE: STUDENT

OCUPAȚIE:
FĂRĂ OCUPAȚIE

OCUPAȚIE: PROFESOR

OCUPAȚIE: INFLUENCER

Hotspots

CARACTERISTICI

Hotspots

CARACTERISTICI

Hotspots

CARACTERISTICI

Hotspots

CARACTERISTICI

PERSOANA CISGEN

TERMEN CARE SE REFERĂ LA PERSOANELE A CĂROR IDENTITATE DE GEN SE POTRIVEȘTE CU SEXUL ATRIBUIT LA NAȘTERE

PERSOANĂ AGENDER

ÎN TRADUCERE LITERALĂ "FĂRĂ GEN", ACEST TERMEN SE REFERĂ LA PERSOANELE CARE NU SE IDENTIFICĂ CU NICIO IDENTITATE DE GEN

PERSOANĂ NON-BINARĂ

TERMEN CARE SE REFERĂ LA UN CONCEPT DE GEN CARE NU SE ÎNCADREAZĂ ÎN CATEGORIILE TRADIȚIONALE MASCULIN / FEMININ

PERSOANĂ TRANSGENDER

TERMEN UMBRELĂ FOLOSIT PENTRU A DESCRIE O PERSOANĂ A CĂREI IDENTITATE DE GEN ȘI / SAU EXPRESIE DE GEN NU SUNT CEEA CE SE AȘTEAPTĂ DE OBICEI PENTRU SEXUL CARE I-A FOST ATRIBUIT LA NAȘTERE

Hotspots

CARACTERISTICI

Hotspots

CARACTERISTICI

Hotspots

CARACTERISTICI

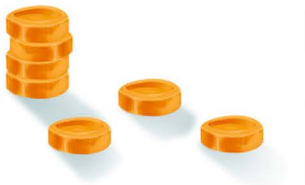
Hotspots

CARACTERISTICI

VENITURI MICI

NĂSCUT ÎNTR-UN CONTEXT CU

VENITURI DE NIVEL MEDIU



NĂSCUT ÎNTR-UN CONTEXT CU

VENITURI LA NIVEL RIDICAT

NĂSCUT ÎNTR-UN CONTEXT CU

VENITURI DE NIVEL MEDIU

NĂSCUT ÎNTR-UN CONTEXT CU

Hotspots

PERSONAJE

Hotspots

PERSONAJE

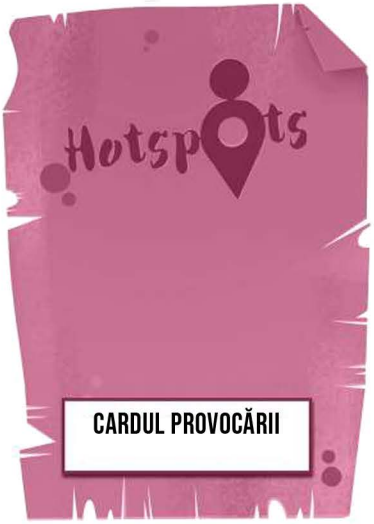
Hotspots

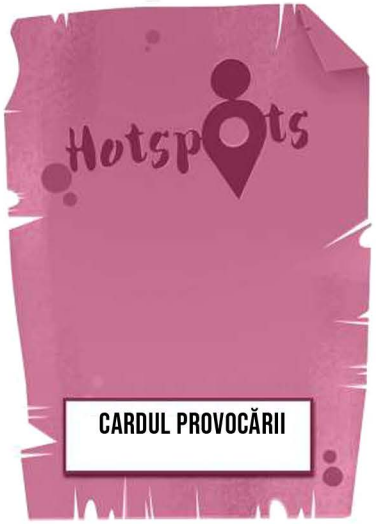
PERSONAJE

Hotspots

PERSONAJE

Hotspots
CARDUL PROVOCĂRII


Hotspots
CARDUL PROVOCĂRII


Hotspots
CARDUL PROVOCĂRII

PROVOCAREA BRIDGE

CÂND PĂȘEȘTI PE PODUL DE LEMN, AI ȘANSA SĂ FACI TREI PAȘI ÎNAINTE, DOAR DACĂ TOȚI CEILALȚI JUCĂTORI SUNT DE ACORD SĂ-ȚI PERMITĂ SĂ O FACI. ÎI VEI ÎNTREBA?

DACĂ NU, RĂMÂI ACOLO UNDE EȘTI ȘI AȘTEAPTĂ-ȚI RÂNDUL LA URMĂTOAREA RUNDĂ PENTRU A TE MUTA. DACĂ DA, LĂSAȚI-I PE CEILALȚI JUCĂTORI SĂ DISCUTE DESPRE ASTA TIMP DE 3'. MUTAȚI-VĂ NUMAI DACĂ MAJORITATEA SUNT DE ACORD CU ASTA.

PROVOCAREA LUI CLIFF

UITĂ-TE ÎN JURUL TĂU. CUM SE MIȘCĂ RESTUL JUCĂTORILOR? AVEȚI DOUĂ OPȚIUNI.

FIE AJUTĂ DOI OAMENI CARE SUNT ÎN SPATELE TĂU SĂ FACĂ DOI PAȘI ÎNAINTE, ÎN TIMP CE TU RĂMÂI NEMIȘCAT PENTRU RUNDA URMĂTOARE.

SAU FACEȚI TREI PAȘI ÎNAINTE ȘI CONTINUAȚI SĂ MERGEȚI.
CE VEI FACE?

Finish!
START
Hotspots