

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

Informacje ogólne

1. Wstęp

- Poniżej przedstawiono scenariusz zajęć z wykorzystaniem gry planszowej „**Czy wypada rzucać tortem?**” – innowacji społecznej, której celem jest włączanie społeczne osób w spektrum autyzmu. Gra daje doświadczenie wcielenia się w odmienny sposób funkcjonowania umysłu, a tym samym lepsze rozumienie umowności norm społecznych i uwrażliwienie na innych.
- „**Czy wypada rzucać tortem?**” jest grą kooperacyjną, dającą dużą przestrzeń do dyskusji pomiędzy graczami, wzajemnego poznania się i zrozumienia. Gra ma charakter symulacyjny i jest zaplanowana jako jednorazowe doświadczenie.
- Gra porusza wybrane zagadnienia, mogące dotyczyć osób w spektrum autyzmu: trudności z rozpoznawaniem emocji z twarzy, trudności z rozpoznawaniem twarzy (prozopagnozja), trudności w przyjęciu cudzej perspektywy i zrozumienia intencji innej osoby, trudności w rozumieniu metafor. Ze względu na ograniczenia czasowe i ograniczenia związane z udziałem w grze dużej liczby graczy, scenariusz zajęć przewiduje rozegranie dwóch z czterech scenariuszy gry, odnoszących się do zagadnień: rozpoznawania emocji z twarzy i prozopagnozji.

2. Temat zajęć

- NEURO(A)TYPOWI

3. Grupa docelowa

- Osoby w wieku 12+

4. Czas

- 2 x 45 minut

5. Cele ogólne

- a. Zapoznanie uczestników z podstawowymi informacjami na temat autyzmu oraz różnic w sposobie funkcjonowania umysłu osób w spektrum autyzmu i osób neurotypowych.
- b. Zwiększenie świadomości na temat trudności jakie mogą mieć osoby w spektrum autyzmu i przedstawienie sposobów radzenia sobie z tymi trudnościami poprzez umożliwienie przyjęcia perspektywy osoby w spektrum autyzmu.
- c. Kształtowanie postaw szacunku i zrozumienia dla osób w spektrum autyzmu i ich wybranych zachowań.

6. Cele szczegółowe

- a. Uczestnicy wiedzą:
 - Co to jest autyzm.
 - Jakie trudności mogą mieć osoby w spektrum autyzmu: trudności z rozpoznawaniem emocji z twarzy, trudności z rozpoznawaniem twarzy.
 - Że sposób funkcjonowania umysłu i związane z nim ograniczenia nie są zależne od woli człowieka.
- b. Uczestnicy potrafią posługiwać się językiem niewykluczającym osób w spektrum autyzmu.
- c. Uczestnicy rozumieją, że dla każdego co innego może być normalne i że zależy to w dużym stopniu od umowy społecznej i od tego w jaki sposób funkcjonuje nasz umysł.

7. Metody pracy

- a. Metoda podająca: wykład informacyjny, dyskusja.
- b. Metoda problemowa – metoda aktywizująca – gra dydaktyczna.

8. Formy pracy

- a. Praca zbiorowa – cała grupa.
- b. Praca zbiorowa – praca w zespołach 3-, 4-osobowych.

9. Materiały

- a. Gra planszowa „**Czy wypada rzucać tortem?**”.
- Grę w wersji do samodzielnego wydruku można pobrać bezpłatnie na stronie **Fundacji Rozwoju Bombonierka** pod linkiem fundacijabombonierka.pl/graw-spektrum/pliki

Należy pobrać następujące pliki:

- **Plik „Gra-w-spektrum-instrukcja”**, zawierający instrukcję gry wraz z materiałami edukacyjnymi do wykorzystania podczas zajęć.
- **Plik „Gra-w-spektrum-wytyczne-wydruku”**, zawierający wytyczne do samodzielnego wydruku gry.
- **Plik „Gra-w-spektrum-scenariusz-1”**, zawierający pierwszy scenariusz gry, zatytułowany „Smutnowesoły”.
- **Plik „Gra-w-spektrum-scenariusz-3”**, zawierający trzeci scenariusz gry, zatytułowany „Twarze i witraże”.

- b. Odpowiedzi i podpowiedzi do scenariuszy gry są dostępne pod kodami QR zamieszczonymi w instrukcji lub na stronie **Fundacji Rozwoju Bombonierka** pod linkiem fundacijabombonierka.pl/graw-spektrum/odpowiedzi
W zależności od przyjętego sposobu odczytywania odpowiedzi niezbędne będą:

- Telefon komórkowy z aplikacją do odczytywania kodów QR i dostępem do Internetu, konieczny do odczytania odpowiedzi i podpowiedzi do gry z kodów QR z instrukcji – co najmniej jeden w każdym zespole.
- Komputer, projektor multimedialny (lub projektor i ekran) w celu prezentacji podpowiedzi i odpowiedzi całej grupie.

10. Czynności przygotowawcze przed zajęciami

- a. Osoba prowadząca przygotowuje tyle egzemplarzy scenariusza 1 i scenariusza 3, ile jest zespołów, postępując zgodnie z wytycznymi z pliku „**Gra w spektrum - wytyczne wydruku**”.
- b. Osoba prowadząca drukuje dla każdego ucznia wybrane materiały edukacyjne, znajdujące się na końcu instrukcji:
„**Co to jest autyzm?**”;
„**Jak mówić o autyzmie?**”;
„**Rozpoznawanie emocji**”;
„**Prozopagnozja**”.
- c. Ułożenie stołów w sali powinno sprzyjać pracy zespołowej.
- d. Zaleca się, aby osoba prowadząca rozegrała grę przed przeprowadzeniem zajęć (grę można rozegrać jednoosobowo).

Przebieg lekcji

1. Czynności organizacyjne

Szacowany czas: 5 minut.

- a. Podział grupy na zespoły 3-, 4-osobowe.
- b. Przygotowanie telefonów komórkowych z zainstalowaną aplikacją do odczytywania kodów QR (co najmniej jedna osoba w każdym zespole) lub przygotowanie sprzętu w celu wyświetlania odpowiedzi na ekranie.

2. Wprowadzenie w temat

Szacowany czas: 10 minut.

- a. Osoba prowadząca podaje informację, że odbędą się zajęcia z grą planszową „**Czy wypada rzucać tortem?**”, która da uczestnikom możliwość spojrzenia na świat z perspektywy osoby w spektrum autyzmu.
- b. Osoba prowadząca zadaje pytania: co to jest autyzm, kim jest osoba neurotypowa i neuroatypowa? Wykorzystując materiały edukacyjne „**Co to jest autyzm?**” i „**Jak mówić o autyzmie?**” prowadzi dyskusję z uczestnikami. Jeśli jest to możliwe osoba prowadząca wyświetla materiały edukacyjne na ekranie.

Założenia do przeprowadzenia rozgrywki:

- Szczegółowe zasady przeprowadzenia rozgrywki opisano w instrukcji do gry. Instrukcja zawiera także opis fabularny. Osoba prowadząca czyta na głos wszystkim uczestnikom poszczególne fragmenty opisu fabularnego i zasady dla poszczególnych fragmentów rozgrywki, zwanych podróżami.
- Uczestnicy rozgrywają poszczególne podróże. Każda podróż jest poprzedzona krótkim etapem przygotowania kart i podania zasad. Każda podróż kończy się sprawdzeniem odpowiedzi (ewentualnie podpowiedzi).
- W grze przewidziano system punktowania, jednak nie zaleca się wprowadzania punktacji podczas prowadzenia zajęć.
- Rekomendowany czas rozgrywki dla każdej podróży – do 5 minut.

3. Rozgrywka – scenariusz 1 „Smutnowesoły”

Szacowany czas: 20 minut.

- a. Osoba prowadząca rozdaje każdemu zespołowi zestaw kart do rozegrania scenariusza. Opcjonalnie: osoba prowadząca rozdaje każdemu zespołowi tylko karty do rozegrania aktualnej podróży, aby uczestnicy nie mieli możliwości podglądania kart z przyszłych podróży.
- b. Osoba prowadząca czyta wstęp fabularny do gry oraz poszczególnych podróży scenariusza.
- c. Uczestnicy rozgrywają poszczególne podróże scenariusza.
- d. Grupy samodzielnie sprawdzają odpowiedzi lub odpowiedzi wyświetlane są na ekranie przez osobę prowadzącą.
- e. Osoba prowadząca omawia problematykę scenariusza, wykorzystując materiały „**Rozpoznawanie emocji**” oraz zamieszczony poniżej opis dotyczący scenariusza.

Scenariusz 1 „Smutnowesoły”

- uwagi dot. tematyki scenariusza i celu symulacyjnego poszczególnych etapów.

Scenariusz porusza tematykę trudności z rozpoznawaniem emocji z twarzy.

- **Pierwsza podróż** – rozpoznawanie emocji z ludzkich twarzy jest dla większości osób neurotypowych zadaniem bardzo prostym. Podczas gry mogą wystąpić różnice w interpretacji i wywiązać się dyskusje, jednak celem tego etapu jest utwierdzenie neurotypowych graczy w przekonaniu, że rozpoznawanie emocji z twarzy jest zadaniem łatwym, intuicyjnym, niewymagającym wysiłku.
- **Druga podróż** – rozpoznawanie emocji z twarzy mieszkańców świata Sześcioków pozwala graczom na samodzielne odkrycie, że stosowanie reguł, które uznają za normalnie obowiązujące, nie zawsze będzie działało. Standardem jest, że gracze w pierwszym momencie, interpretując emocje twarzy Sześcioków, stosują zasady obowiązujące dla ludzkich twarzy. Celem podróży jest, aby gracze poprzez doświadczenie, które daje gra, odkryli, że to, co uważają za normę, nie zawsze obowiązuje. Gracze mają możliwość odkrycia, że w świecie Sześcioków istnieje inna norma, odkrycia obowiązującego zestawu reguł i zastosowania ich do rozpoznania emocji z twarzy Sześcioków. Gracze w świecie Sześcioków stają się osobami neuroodmiennymi i to doświadczenie wydaje się być najtrudniejszym emocjonalnie i intelektualnie momentem w grze, pewnym przełomem. Pozostałe scenariusze mają bowiem taką samą strukturę, jak pierwszy i gracze już będą wiedzieć, że ich norma w danym świecie nie obowiązuje. Ponieważ dla wielu graczy zadanie w drugiej podróży scenariusza jest sporym wyzwaniem, w grze zamieszczono podpowiedzi, aby przeprowadzić graczy przez proces odkrywania. Obserwując pracę grup, w przypadku ewentualnych trudności, osoba prowadząca może dawać te podpowiedzi w trakcie pracy.
- **Trzecia podróż** – celem etapu jest uświadomienie graczom, że nawet jeśli poznają jakieś reguły, to stosowanie ich jest bardzo trudne, jeśli przetwarzanie ich nie odbywa się w naszym umyśle automatycznie. Rozpoznawanie emocji z twarzy jest trudne, ponieważ osoba może odczuwać kilka emocji równocześnie lub coś udawać. W trzeciej podróży gracze mierzą się z zadaniem, w którym napotkają trudności w odczytywaniu emocji, pomimo, że znają wszystkie reguły ich odczytywania. Zadanie ma być wyzwaniem, ale nie ma być bardzo trudne. Chodzi o zdobycie doświadczenia, że jeśli coś nie jest naszą normą, to wymaga ciągłej analizy, koncentracji, pamiętania i przetwarzania mnóstwa informacji. Można się tego nauczyć, ale stosowanie w praktyce jest wyzwaniem wymagającym bardzo dużego wysiłku. Pamiętając to doświadczenie, uczestnicy będą bardziej skłonni wykazać się zrozumieniem dla osób w spektrum autyzmu, które mają problemy z rozpoznawaniem emocji, bo będą pamiętać, że nauczenie się obowiązujących zasad i stosowanie ich jest możliwe, ale jest też niezwykle trudne.

4. Przerwa

5. Omówienie wrażeń

- Osoba prowadząca pyta uczniów o dotychczasowe wrażenia z gry. Forma komunikacji powinna być dostosowana do poziomu dojrzałości grupy.
- Każdy uczestnik, kolejno, może dokończyć zdanie „Najbardziej zaskakujące, najciekawsze było dla mnie....”.

6. Rozgrywka - scenariusz 3 „Twarze i witraże”

Szacowany czas: 20 minut.

- Osoba prowadząca rozdaje każdemu zespołowi zestaw kart do rozegrania scenariusza. Opcjonalnie: osoba prowadząca rozdaje każdemu zespołowi tylko karty do rozegrania aktualnej podróży, aby uczestnicy nie mieli możliwości podglądania kart z przyszłych podróży.
- Osoba prowadząca czyta wstęp fabularny do poszczególnych podróży scenariusza.
- Uczestnicy rozgrywają poszczególne podróże scenariusza.
- Grupy samodzielnie sprawdzają odpowiedzi lub odpowiedzi wyświetlane są na ekranie przez osobę prowadzącą.
- Osoba prowadząca omawia problematykę scenariusza, wykorzystując materiały edukacyjne „Prozopagnozja” oraz zamieszczony poniżej opis dotyczący scenariusza.

Scenariusz 3 „Twarze i witraże”

- uwagi dot. tematyki scenariusza i celu symulacyjnego poszczególnych etapów.

Scenariusz porusza tematykę trudności z rozpoznawaniem twarzy - prozopagnozji.

- Pierwsza podróż** – rozpoznawanie ludzkich twarzy jest dla większości osób neurotypowych zadaniem trywialnym. Zadanie zwykle jest rozwiązywane w bardzo krótkim czasie. Celem tego etapu jest utwierdzenie neurotypowych graczy w przekonaniu, że rozpoznawanie twarzy jest zadaniem intuicyjnym, niewymagającym żadnego wysiłku.
- Druga podróż** – do rozpoznawania twarzy-witraży gracze podejną z doświadczeniem zdobytym w pierwszym scenariuszu i będą szukać reguł, które pozwolą im połączyć w grupy twarze, należące do tej samej osoby. Grafiki witraży są dość skomplikowane, a reguła do odkrycia jest bardzo trudna. Jest to celowe zamierzenie, żeby gracze nie odkryli jej, a nawet po zapoznaniu się z odpowiedzią, nie byli w stanie na pierwszy rzut oka rozpoznać twarzy z zastosowaniem ustalonej reguły. Ta podróż jest symulacją trudności w rozpoznawaniu twarzy – ma dać doświadczenie, że nie można się tego nauczyć, nawet gdyby się chciało. Ta część scenariusza może być dla niektórych graczy trudna emocjonalnie, ponieważ wywołuje frustrację, poczucie braku sprawczości.
- Trzecia podróż** – celem etapu jest pokazanie w jaki sposób można pomóc osobom z prozopagnozją rozpoznawać innych. Atrybuty ludzi z kamienia (drzwi, roślina, gniazdo) można odnieść do cech lub przedmiotów wspierających rozpoznawanie ludzi, na przykład: okulary, charakterystyczna fryzura, sposób chodzenia, głos itp. Pamiętając doświadczenia z tego scenariusza gracze będą bardziej skłonni okazać zrozumienie i praktycznie pomagać osobom, które mają trudności z ich rozpoznawaniem oraz zaakceptować fakt, że osoba z prozopagnozją nie może się nauczyć rozpoznawać twarzy, niezależnie od tego ile włożyłaby w to wysiłku.

7. Podsumowanie lekcji

- Osoba prowadząca podsumowuje zajęcia w odniesieniu do celów szczegółowych i doświadczeń płynących z gry, w szczególności zwraca uwagę na to, czym jest autyzm i jakie trudności mogą mieć osoby w spektrum autyzmu. Osoba prowadząca podkreśla, w jaki sposób uczniowie doświadczali w grze bycia poza ustaloną normą.
- Osoba prowadząca pyta uczniów o wrażenia z zajęć. Forma komunikacji powinna być dostosowana do poziomu dojrzałości grupy.
- Każdy uczestnik, kolejno, może dokończyć zdanie „Z dzisiejszych zajęć zapamiętam, że...”
- Osoba prowadząca rozdaje uczestnikom wydrukowane materiały edukacyjne.

