

GRA FABULARNA EDUGAME

Zarządzanie miejscami dziedzictwa kulturowego

Niezbędnik dla nauczycieli



GRA FABULARNA EDUGAME

Zarządzanie miejscami dziedzictwa kulturowego

Niezbędnik dla nauczycieli

Opracowany w ramach projektu

EduGame: Innovative Educational Tools for Management in Heritage

Protection - gamification in didactic process

Współfinansowany z funduszy Komisji Europejskiej w ramach programu

Erasmus+

Akcja 2: Partnerstwa Strategiczne



Zabawa jest podstawą nauki, kreatywności, wyrażania siebie i konstruktywnego rozwiązywania problemów.

W ten sposób dzieci zmagają się z życiem, aby nadać mu sens.

Susan Linn

Współczesny amerykański psychiatra

PRZEDMOWA

Projekt "Edugame Role-Play" narodził się ze współpracy Politecnico di Milano (Włochy) z Politechniką Lubelską (Polska), Universidade da Beira Interior (Portugalia), Unione Fiorentina Museo Casa di Dante (Włochy), José Monteiro Municipal Archaeological Museum in Fundão (Portugalia), Muzeum Kresów w Lubaczowie (Polska) w ramach projektu EDUGAME ("Innovative Educational Tools for Management in Heritage Protection - Gamification in didactic process") realizowanego w programie Erasmus+.

Przedmiotem gry jest **proces negocjacyjny**, będący elementem **ochrony obiektów zabytkowych**. Działanie to charakteryzuje się **sytuacją konfliktową**, ponieważ **interesariusze** (właściciele obiektów zabytkowych, użytkownicy obiektów zabytkowych, konserwatorzy zabytków, społeczność lokalna, turyści, władze różnych szczebli) mogą mieć różne, a nawet sprzeczne cele i muszą osiągnąć **kompromis**.

Gra "Edugame Role-Play" jest użytecznym narzędziem pozwalającym graczom (studentom) zapoznać się z **rolami różnych interesariuszy** (uprawnieniami, kompetencjami, potrzebami), **zastosować specjalistyczną wiedzę** zdobytą w ramach programu studiów, ale także **"wprowadzić do gry" umiejętności negocjacyjne, pracy zespołowej, zarządzania konfliktem i komunikacji**.

*Nie wiem, jaką rolę odgrywam.
Wiem tylko, że jest ona moja, niezamienna.
Wisława Szymborska
poetka*

WPROWADZENIE

Niniejszy podręcznik jest dedykowany **nauczycielom i instruktorom**, którzy chcą zaangażować swoich studentów w grę edukacyjną z podziałem na role, w celu zwiększenia ich **zainteresowania i motywacji** do działań w ramach zajęć, **poprawy umiejętności analitycznych i decyzyjnych, zmiany poglądów lub postaw wobec zagadnień lub osób**, oraz osiągnięcia **długoterminowych korzyści z nauki**.

Gra "Edugame Role-Play" jest przeznaczona do wykorzystania w przedmiotach związanych z **ochroną dziedzictwa kulturowego**, w których uczestniczą studenci, absolwenci **studiów inżynierskich na kierunku architektura lub budownictwo**.

Chociaż uważamy projektowanie za fundamentalne doświadczenie edukacyjne i nieuniknioną fazę (dlatego zapraszamy do szczegółowego zaprojektowania swojej gry fabularnej), niniejszy podręcznik nie proponuje dogłębnej refleksji nad projektem, ale oferuje:

- w pierwszej części, wskazówki do zaadaptowania Gry **Edugame Role-Play** na potrzeby waszego przedmiotu i uczniów,
- w drugiej części, trzy "pełne pakiety" gier fabularnych, przygotowanych odpowiednio przez **Muzeum Casa di Dante di Firenze (Włochy), Muzeum Kresów w Lubaczowie (Polska) i Miejskim Muzeum Archeologicznym José Monteiro w Fundão (Portugalia)**, wraz z całą niezbędną dokumentacją, która może być natychmiast wykorzystana przez studentów.

CZYM JEST ODGRYWANIE RÓL?

"Odgrywanie roli [...] to sytuacja, w której jednostka jest wyraźnie zaproszona do jej przyjęcia, zwykle nie jej własnej roli, lub jeśli jej przypisanej to w otoczeniu, które nie jest typowe do jej odgrywania".

Mann, 1959

"Odgrywanie ról jest sztuką doświadczenia, a tworzenie gry fabularnej oznacza tworzenie doświadczeń".

Pettersson, 2006

"Gra symulacyjna z podziałem na role to dynamiczne, sztuczne środowisko, w którym ludzcy 'agenci' wchodzi w interakcje, odgrywając role o częściowo zdefiniowanych cechach, celach i relacjach (regułach społecznych) względem siebie i w ramach określonego scenariusza (zestawu warunków)".

Llinser, Ree-Lindstad, Vold, 2008

"Kluczowymi cechami symulacji jest to, że reprezentują one systemy świata rzeczywistego; zawierają reguły i strategie, które pozwalają na elastyczny i zmienny rozwój aktywności symulacyjnej; a koszt błędu dla uczestników jest niski, co chroni ich przed poważniejszymi konsekwencjami błędów".

Crookall, Saunders, 1989

"Odgrywanie ról to interaktywny proces definiowania i redefiniowania stanu, właściwości i zawartości wyimaginowanego świata gry. Władza definiowania świata gry jest przypisana uczestnikom gry. Uczestnicy respektują istnienie tej hierarchii. Gracze-uczestnicy definiują świat gry poprzez spersonifikowane konstrukty postaci, zgodne ze stanem, właściwościami i zawartością świata gry."

Zagal, Deterding, 2018.

„Uczenie się oparte na grach jest rodzajem gry z określonymi efektami uczenia się”

Shaffer, Halverson, Squire, Gee, 2005

DLACZEGO WŁAŚNIE GRA FABULARNA? (EFEKTY UCZENIA SIĘ)

- Zaangażowanie uczniów, zwiększenie ich zainteresowania i motywacji treścią prowadzonego przedmiotu.
- Zaaranżowanie sytuacji, w której studenci muszą podejmować decyzje, bazując zarówno na wiedzy, jak i biorąc pod uwagę wartości, percepcje, opcje decyzyjne oraz reagując na informacje zwrotne, co poprawia poznawcze efekty uczenia.
- Zastosowanie koncepcji teoretycznych w rzeczywistych sytuacjach.
- Poprawienie umiejętności analitycznych i decyzyjnych.
- Zmiana poglądów lub postaw wobec spraw lub ludzi, empatia wobec innych.
- Osiągnięcie długotrwałych korzyści z nauki.

Odgrywanie ról realizowane w ramach projektu Edugame stanowi dla uczniów okazję do rozwinięcia umiejętności i uświadomienia sobie złożoności działań stojących za zarządzaniem, ochroną i użytkowaniem dziedzictwa kulturowego, ze względu na:

- pluralizm zagadnień i interesów;
- istniejące konflikty interesów wśród interesariuszy;
- ilość i złożoność krajowych i międzynarodowych przepisów prawnych w zakresie kultury, dziedzictwa, architektury i przestrzeni.

Uczestnicząc w grze, uczniowie uświadamiają sobie, jakie role mogą mieć do odegrania w przyszłości jako prawdziwi uczestnicy i wykonawcy procesu ochrony dziedzictwa, jakie nowe role pojawiają się po drodze oraz jak różne podmioty są zaangażowane w całość działań. Studenci mogą również wykorzystać w praktyce umiejętności komunikacyjne.

Poprzez Edugame Role-Play uczniowie będą potrafili:

- zidentyfikować:

- interesariuszy zaangażowanych w proces;
- ich role, uprawnienia, ograniczenia działania, pola działania, interesy, cele;
- dynamikę wśród interesariuszy.

- zastosować:

- wiedzę z zakresu teorii architektury i projektowania urbanistycznego;

- umiejętności komunikacyjne i negocjacyjne.

- doświadczyć:

- nowej metodologii uczenia się (aktywnej, interaktywnej, w zespole);
- scenariusza, który będą rozwijać w swojej działalności zawodowej;
- działania związanego z budowaniem zespołu i komunikacją - sporządzenia projektu w zespole (spełnienie wymagań i poszukiwanie wszystkich niezbędnych informacji) i przedstawienie projektu zainteresowanym stronom, kalibracji i dostosowania informacji i komunikacji do wyznaczonych celów;
- działań negocjacyjnych wśród wszystkich interesariuszy w celu znalezienia odpowiednich i innowacyjnych rozwiązań: przyjmowania propozycji ulepszeń i krytyki w sposób konstruktywny oraz wykazania, że ich projekt jest dobrze opracowany;
- sytuacji konfliktowych, z którymi mogą się spotkać w swojej przyszłej pracy zawodowej jako architekci. W rzeczywistości interesariusze dążą do różnych celów, kierują się własną, osobistą logiką, mają rozbieżne opinie i podlegają (często nie znanym) ograniczeniom i limitom.

- jest to test:

- poziomu wiedzy i świadomości studentów w zakresie tematycznym:
 - problemów związanych z ochroną i zarządzaniem dziedzictwem kulturowym;
 - relacji pomiędzy zaangażowanymi interesariuszami;
 - czasu zaangażowania interesariuszy, ponieważ nie pojawią się oni w tym samym okresie;
- studenci zyskają zdolność do:
 - bycia rzeczywistymi uczestnikami procesu ochrony dziedzictwa,
 - obserwowania procesu i argumentowania,
 - komunikowania się,
 - negocjowania.

Człowiek jest najbardziej zbliżony do siebie, gdy osiąga powagę dziecka w zabawie.

Heraklit

KTO ODGRYWA ROLĘ? (GRUPA DOCELOWA)

Gracze to studenci uczelni wyższych, którzy ukończyli studia inżynierskie na kierunku architektura lub budownictwo, uczęszczający na kursy monograficzne (1); oraz biorący udział w procesie kształcenia akademickiego(2).

Zdobyli lub zdobywają wiedzę specjalistyczną (3), umiejętności specjalistyczne (4) oraz umiejętności miękkie (5).

(1) Historia architektury; Urbanistyka; Materiały budowlane; Współczesne budownictwo; Geotechnika i fundamenty; Estetyka; Rewitalizacja miast zabytkowych; Propedeutyka ochrony dziedzictwa; Mechanika i projektowanie konstrukcji; Rozwój zrównoważony i środowisko, Planowanie obszarów wiejskich, Współczesna teoria projektowania architektonicznego; Projektowanie parametryczne BIM poprzez: Revit + Dynamo lub Grasshopper + Rhino; Renowcjazabytków, Rewitalizacja i odbudowa przestrzeni miejskiej, Projektowanie strukturalne.

(2) Projektowanie technologiczne i środowiskowe; Fizyka budowli i projektowanie energetyczne, Projektowanie urbanistyczne i urbanistyka, Kompozycja architektoniczna, Projektowanie architektoniczne, Kryteria i ocena odporności sejsmicznej, , Analizy urbanistyczne, architektoniczne i konserwacja krajobrazu oraz Modelowanie cyfrowe.

(3) Historia i teoria architektury, Projektowanie urbanistyczne, Projektowanie strukturalne, Zrównoważone podejście w projektowaniu architektonicznym i urbanistycznym przy użyciu nowych technologii, Architektura i projektowanie miejskie związane z zagadnieniami projektowania strukturalnego, Projekt konserwatorski w oparciu o zaawansowane umiejętności metod badań architektonicznych, Techniki diagnostyki zapobiegawczej dla renowacji, Analiza materiału budowlanego, Główne metodologie konserwacji i renowacji dziedzictwa kulturowego stosowane dla różnych typów dziedzictwa.

(4) Analiza czynników historycznych, technicznych, funkcjonalnych, środowiskowych warunkujących ochronę i użytkowanie obiektów zabytkowych, Tworzenie projektów budowlanych i wysoce szczegółowych rysunków zarówno ręcznie, jak i przy użyciu specjalistycznych programów do projektowania wspomaganego komputerowo (CAD), Praca wokół czynników ograniczających, takich jak plany i przepisy budowlane i urbanistyczne, wpływ na środowisko i budżet projektu, Specyfikacja wymagań dotyczących projektu, Podstawowe programy do projektowania architektonicznego, Ocena stanu technicznego budynków zabytkowych, Przygotowanie inwentaryzacji, Poszukiwanie źródeł historycznych i dokumentacji, Analiza porównawcza zagranicznych obiektów o podobnej funkcji, Przygotowanie wniosku na pozwolenie na budowę i doradztwo ze strony rządowych wydziałów ds. nowych budynków i regulacji prawnych, Korzystanie z narzędzi i metodologii BIM, Zarządzanie instrumentami ICT dla projektu architektonicznego i analiz istniejących budynków.

(5) Praca w grupie, zarządzanie konfliktami, rozpoznawanie głównych interesariuszy zaangażowanych w projekt/proces urbanistyczny, architektoniczny i konserwatorski, Zdobywanie narzędzi i umiejętności przydatnych do nawiązania dobrych relacji z prywatnymi pracownikami architektonicznymi i rozpoznania interesariuszy.

JAK WYGLĄDA GRA FABULARNA? (STRUKTURA, FAZY, ZASADY)

Edugame Role-Play składa się z 8 faz:

// FAZA 0: Przygotowanie:

- Charakterystyka zabytku/miejsca i jego stanu zachowania
- Krytyczna analiza stanu miejsca
- Podsumowanie analizy

// FAZA 1: "Kim jesteś?"

Przypisanie ról, podział na grupy wraz z przypisaniem ról, zbieranie informacji.

// FAZA 2: "Weź udział w grze"

Prezentacja poszczególnych stanowisk, debata publiczna.

// FAZA 3: "Zacznij działać"

Przygotowywanie stanowisk, zbieranie informacji, opracowanie strategii.

// FAZA 4: "Pomiędzy nami projektantami..."

Przygotowanie projektu oraz opracowywanie propozycji stanowiska grupy .

// FAZA 5: "Słuchaj ekspertów"

Przeprowadzenie pierwszej oceny przez Komisję Ekspertów i weryfikacji projektów.

// FAZA 6: "Szlifowanie projektów "

Przygotowanie i złożenie projektu zgodnie z obowiązującymi wymogami/szablonami.

// FAZA 7: "Zwycięzcą jest..."

Debata końcowa w obecności jury wraz z ogłoszeniem najlepszego projektu.

Gra EDUGAME angażuje studentów do przyjęcia ról kluczowych interesariuszy, zwykle zaangażowanych w procesy konserwacji i zarządzania dziedzictwem architektonicznym, ale także w role architektów, przygotowujących propozycje rozwiązań do istniejących potrzeby, w celu zapewnienia odpowiedniego zarządzania i renowacji obiektu zabytkowego.

SEKCJA 1.

// FAZA 0: Przygotowanie: Charakterystyka zabytku/miejsca i jego stanu zachowania, krytyczna analiza stanu obiektu, podsumowanie analizy.

W tej fazie nauczyciel pozwala uczniom zdobyć lub znaleźć wszystkie informacje dotyczące obiektu zabytkowego.

Faza 0 jest niezależna od rozwoju kolejnych siedmiu faz, które są zależne od każdego studium przypadku, przedmiotu gry.

Z tego powodu struktura fazy 0 jest ogólna i musi być dopasowana do specyficznych praw, urzędów, interesariuszy itp. kraju, w którym gra się odbywa.

Fazę 0 należy traktować jako sekwencję działań edukacyjnych, które prowadzą uczących się do poznania analizowanego obiektu z perspektywy historycznej, architektonicznej i jego ochrony, tak aby studenci mogli "odegrać" swoją rolę.

Faza 0 może być dość długa, jeśli nauczyciel zdecyduje się przedstawić i omówić zabytkowy obiekt i wyjaśnić wszystkie aspekty architektoniczne, historyczne, artystyczne, ale także potrzeby dotyczące projektu będącego przedmiotem prowadzonych zajęć.

Faza 0 nie jest częścią w której odgrywa się rolę, ale wstępem koniecznym do przeprowadzanie gry.

W załączniku 1 znajduje się bardziej szczegółowy opis tematów fazy 0.

// FAZA 1 - Przydzielenie ról, podział na grupy z przypisaniem ról, zbieranie informacji

Dzięki dogłębnym badaniom przeprowadzonym podczas Fazy 0, studenci posiadają kompletną wiedzę o obiekcie z punktu widzenia historycznego, artystycznego i technicznego, ale także o interesariuszach biorących udział w procesie oraz wzajemnych interakcjach i zależnościach pomiędzy nimi.

Czas na zabawę!

Pierwszym krokiem w grze fabularnej jest ustalenie i przypisanie ról. W zależności od liczby uczniów, wszyscy lub tylko niektórzy uczniowie odgrywają role poszczególnych interesariuszy, muszą oni opracować konkretną strategię, aby zmaksymalizować swoje osobiste cele.

Możliwi interesariusze to:

- **Właściciel budynku**
- **Urzednicy nadzorujący**
- **Przedstawiciele instytucji**
- **Właściciele lokalnych firm**
- **Dyrektor Muzeum**
- **Społeczność lokalna**
- **Współpracujące firmy architektoniczne, projektanci, zarządca budynku**

Każdy uczeń otrzymuje rolę oraz jej opis¹, który obrazuje profil zawodowy, konkretną dziedzinę, cele do realizacji oraz pole manewru. Rola odgrywana przez ucznia powinna być przydzielona przez moderatora gry lub wybrana losowo. Gracze muszą postępować zgodnie z instrukcją dotyczącą profilu roli, ale jednocześnie muszą "zagrać" przydzieloną postacią, nadając jej charakter, zachowanie, sposób działania w fazach negocjacji i sposobie współpracy.

Prawdopodobnie w niektórych przypadkach, ze względu na liczbę uczniów, nie będzie możliwe przydzielenie roli każdemu uczniowi. W takim przypadku powinno być więcej studentów wcielających się w tę samą rolę lub grupa kilku studentów, którzy reprezentują jednego z interesariuszy biorącego udział w grze.

Studenci przypisani są do grup. W grze nie ma "prawdziwych" ról indywidualnych, nikt nie gra sam: dyrektor muzeum pracuje razem z wicedyrektorem (lub innym wewnętrznym ekspertem posiadającym kompetencje historyczne, artystyczne i architektoniczne), "Komitet Obywatelski" składa się z co najmniej dwóch przedstawicieli, podobnie jak "Związek Kupców".

Nauczyciele dają uczniom czas na zapoznanie się z rolą i wyszukanie informacji potrzebnych do jak najlepszej jej interpretacji.

Bardzo ważną rolę odgrywa moderator, którym jest nauczyciel/nauczycielka. W zależności od potrzeby/od aktywności uczniów/od charakterystyki grupy, moderator wspiera dyskusję, wznawia debatę gdy ta zamiera, wprowadza elementy, które mogą być przedmiotem dyskusji, przekierowuje dyskusję na istotne zagadnienia - nie występując przy tym w roli oceniającego nauczyciela.

Poniższy przykład może pomóc lepiej zrozumieć zadanie dotyczące odgrywania ról.

Bazylika San Vitale w Rawennie jest jedną z najbardziej reprezentatywnych budowli w historii sztuki i architektury okresu bizantyjskiego ufundowaną przez cesarza Justyniana I w połowie VI wieku. Budynek, który można oglądać dzisiaj, jest również wynikiem modyfikacji i renowacji, które dotknęły go w ciągu około 1400 lat jego istnienia.

Budynek, wciąż poświęcony religii katolickiej, jest jednocześnie kościołem i muzeum samym w sobie.

¹ Opis ról może być w formie cyfrowej lub wydrukowany; zawiera wszystkie informacje potrzebne graczowi do podjęcia decyzji zgodnych z jego rolą (patrz odgrywanie ról w drugiej części podręcznika). Przydział ról może być losowy lub nauczyciel może zdecydować, komu przydzielić konkretną rolę: ten wybór ma bardzo duży wpływ na wynik symulacji. Jeśli nie wszyscy uczniowie mogą "grać", część z nich może być obserwatorami, mając do dyspozycji planszę obserwacyjną. Klasa musi być zorganizowana tak, aby obserwatorzy i aktorzy byli wyraźnie oddzieleni; obserwatorzy mogą być podzieleni na podgrupy w celu obserwacji odrębnych zjawisk lub poszczególnych aktorów (w ten sposób każdy uczestnik może powiedzieć coś oryginalnego, ponieważ zaobserwował coś szczególnego); muszą oni zachować całkowitą ciszę.



Zewnątrz kościoła San Vitale - widok z tyłu

CC-BY-SA-4.0

Źródło: Wikimedia

San Vitale -

CC-BY-SA-4.0

Źródło: Wikimedia

Nieruchomość ta należy do Archidiecezji Rawenna-Cervia, oraz do Watykanu.

Kontrola nad dziełami podlega zarówno CEI (Konferencja Episkopatu Włoch), instytucji Kościoła Rzymskiego, jak i nadzorowi urzędu państwa włoskiego.

Sprawa jest szczególnie interesująca ze względu na niezwykle wartości historyczne, artystyczne i religijne powyższego obiektu.

Stanowi ona również doskonały przykład dla zrozumienia dynamiki procesu zarządzania i renowacji włoskiego dziedzictwa, należącego do Listy Światowego Dziedzictwa.

Wreszcie, budynek ten znajduje się w historycznym centrum Rawenny, stanowiąc symbol i atut przede wszystkim dla lokalnych mieszkańców.



Mozaika przedstawiająca Teodora

CC-BY-SA-4.0

Źródło: Wikimedia

Dyrektor Muzeum Bazyliki San Vitale w Rawennie został zmuszony do zamknięcia Muzeum dla zwiedzających, ze względu na ograniczenie rządu włoskiego, DPCM 3 z dnia listopada 2020, aby uniknąć rozprzestrzeniania się pandemii Covid-19.

Dyrektor postanawia wykorzystać tę okazję do opracowania wirtualnej wizyty w muzeum, dostępnej, tak szybko jak to możliwe, na platformie internetowej.

Decyduje się więc na ogłoszenie konkursu na zlecenie projektu wirtualnej waloryzacji zabytku.

Interesariusze dla tego konkretnego scenariusza to:

- **Dyrektor muzeum** (we współpracy z zastępcą dyrektora musi znaleźć alternatywne rozwiązanie, aby jego muzeum było odwiedzane podczas pandemii Covid-19)
- **Właściciel budynku** (który ma określone cechy, cele i interesy)
- **Nadzorca** (który musi zagwarantować prawidłową konserwację, waloryzację i zarządzanie, zgodnie z prawem obowiązującym w każdym kraju)
- **Lokalni przedsiębiorcy** (tj. właściciele sklepów spożywczych, przewodnicy turystyczni itp., których praca jest ściśle związana z zabytkiem. Jeśli muzeum przestaje istnieć z powodu pandemii, turyści nie odwiedzają muzeum, nie kupują przewodników turystycznych, pamiątek, nie piją i nie jedzą w pobliżu pomnika... i lokalny biznes musi zostać zamknięty)
- **Społeczność lokalna** (która postrzega zabytek, a zwłaszcza jego otoczenie, jako ważny element swojego codziennego życia i nadal chce korzystać z zabytku jako dobra wspólnego, nie płacąc równocześnie za bilet)
- **Delegat diecezji** (odpowiedzialny za zabezpieczenie wartości duchowej miejsca)
- stowarzyszone firmy architektoniczne (które opracowują projekt techniczny)



Mozajka przedstawiająca gościnę i ofiarę Abrahama

CC-BY-SA-4.0

Źródło: Wikimedia

// FAZA 2 - Przedstawienie propozycji ogłoszenia przetargu, debata publiczna//

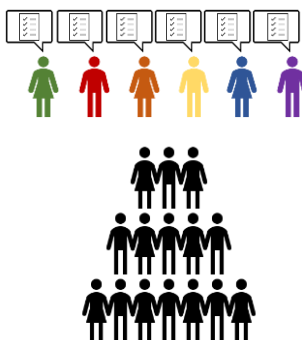
Gra fabularna Edugame opiera się na koniecznej interwencji w zabytkowym budynku. Interwencja ta może być finansowana przez podmiot prywatny lub ze środków publicznych, ale przewiduje przedstawienie kilku projektów, spośród których można wybrać: na przykład, organizację konferencji publicznej online lub konferencji w obecności uczestników, której celem jest przedstawienie niezbędnych działań i ogłoszenie przetargu.

W wydarzeniu mogą wziąć udział obywatele, przedstawiciele władz miejskich, lokalnych organizacji, architekci i wszyscy ci, którzy chcą zwrócić uwagę na jakieś zagadnienie.

Podczas debaty publicznej dyrektor muzeum przedstawia sytuację/problem, kuratorium – jednostka organizacyjna opisuje ograniczenia i możliwości, właściciel wyjaśnia swoje stanowisko i prezentuje swoje zastrzeżenia, a pozostali interesariusze zgłaszają swoje potrzeby, propozycje i wnioski.

To zadanie przekłada się w grze na to, że na tym etapie interesariusze mają możliwość spotkania się ze sobą po raz pierwszy osobiście (a nie tylko na papierze).

Mówcy (dyrektor, właściciel, kurator) przedstawiają krótki przegląd najbardziej krytycznych aspektów zamówienia i wyrażają listę priorytetów; publiczność (mieszkańcy, społeczność lokalna, właściciel firmy) proponuje różne perspektywy; architekci, reprezentujący swoje pracownie zadają pytania techniczne, ale starają się dostrzec różne potrzeby pojawiające się podczas debaty.



Podczas konferencji online lub w obecności interesariuszy mogą stosować własną strategię komunikacyjną, zadając pytania w celu poznania stanowiska interesariuszy lub podjęcia ostatecznych decyzji w określonym kierunku: jest to kwestia gry.

Dzięki FAZIE 2 gracze orientują się, który scenariusz jest tym, którym należy się posługiwać i zaczynają rozumieć mnogość przypadków.

Podczas tych zajęć studenci mają do czynienia z instytucjami, w których w przyszłości mogą realizować swoją karierę zawodową, a także uświadamiają sobie role, potrzeby, cele

i obowiązki każdej z zainteresowanych stron. Uczniowie zaczynają myśleć o projekcie również w kategoriach wykonalności w odniesieniu do różnych potrzeb.

W naszym przykładzie San Vitale w Rawennie, podczas wydarzenia publicznego Dyrektor Muzeum wyjaśnia swój pomysł stworzenia wirtualnego muzeum, aby pozwolić muzeum zarabiać pieniądze, nawet jeśli musi być fizycznie zamknięte dla zwiedzających, z powodu pandemii, aby uniknąć zwolnienia personelu, aby wykorzystać możliwość wdrożenia wirtualnej komunikacji muzeum, aby zagwarantować misję kulturalną. Zaproszenie do składania ofert zostaje przedstawione i omówione.

Lokalna społeczność jest zaniepokojona: nadal chciałaby korzystać z zabytku jako obiektu miasta, unikając płacenia za bilet, w szczególności z otaczającego go ogrodu, który stanowi bezpieczne miejsce dla zabaw dzieci.

Również właściciele sklepów i restauracji są przejęci: bez turystów zainteresowanych muzeum, nikt nie będzie odwiedzał tej przestrzeni i będą zmuszeni do zamknięcia działalności.

Na koniec tej fazy gry wszyscy gracze:

- stworzyli grupy i określili charakter- cechy, uprawnienia, interesy ról, które odgrywają,
- wzięli udział w wydarzeniu publicznym,
- pracowali w podgrupach nad przygotowaniem strategii.

// FAZA 3 - Opracowanie koncepcji przez architektów, zbieranie informacji i rozwijanie strategii//

Wszyscy studenci podczas gry wcielają się w rolę architektów-ekspertów w dziedzinie zarządzania dziedzictwem kulturowym, którzy pracują w atelier/firmie architektów stowarzyszonych (ich liczba zależy od liczby zaangażowanych studentów).

Wszystkie atelier/firmy architektów stowarzyszonych biorą udział w przetargu dla konkretnego obiektu zabytkowego i autonomicznie zbierają wszystkie niezbędne informacje oraz opracowują własną strategię.

W ten sposób każdy student uczestniczy w opracowaniu technicznym projektu, zgodnie z ogłoszonym przez nauczyciela przetargiem/specyfikacją.

Nauczyciele odgrywają też rolę ekspertów, którzy oceniają konkurujące ze sobą projekty.

W tej fazie uczniowie wdrażają umiejętność pracy zespołowej, której doświadczyli już podczas studiów i stosują takie działania jak współpraca, aktywne słuchanie, mediacja i podział pracy.

Dzięki temu działaniu dokumentacyjno-badawczemu studenci angażują się w uświadomienie sobie złożoności projektu konserwatorskiego (wykraczającego poza ograniczenia techniczne, konstrukcyjne, historyczne i artystyczne) i wykorzystują zdobytą wiedzę.

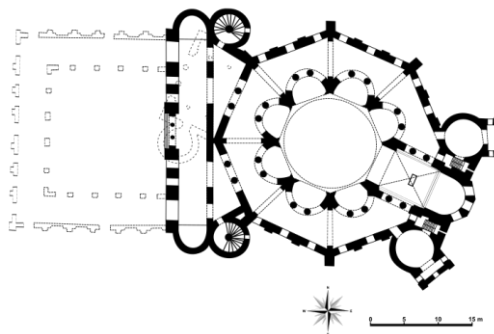
W przypadku San Vitale zespoły uczniowskie w ciągu semestru dogłębnie przestudiowały wszystkie aspekty artystyczne i architektoniczne, a nauczyciel udostępnia niektóre dokumenty, które byłyby trudno dostępne (takie jak na przykład: dokumenty pochodzące od kuratorów, archiwa prywatne), ale pozwala uczniom zidentyfikować i znaleźć informacje, których potrzebują, aby odpowiedzieć na zaproszenie do składania ofert.



San Vitale - Posadzka

CC-BY-SA-4.0

Źródło: Wikimedia



Plan San Vitale (Rawenna)

CC-Zero

Źródło: Wikimedia

Na koniec tej fazy gry wszyscy gracze:

1. stworzyli nowe zespoły;
2. podzielili się pomysłami i punktami widzenia;
3. zgromadzili niezbędne informacje;
4. omówili strategię, którą należy przyjąć.

// FAZA 4 - Opracowanie projektu i przygotowanie propozycji do przetargu

Zespoły specjalistów opracowują swoje projekty według wzoru dostarczonego przez konkurs lub dokumentację techniczną. Uczniowie, oprócz wypełniania szablonu, przygotowują się do prezentacji projektu przed komisją ekspertów, złożoną z nauczycieli przedmiotu, aby podkreślić mocne strony swojej propozycji.

Propozycja musi być zgodna z umiejętnościami nabytymi przez uczniów w trakcie trwania programu nauczania.

Każdy nauczyciel realizuje ten etap w sposób najbardziej odpowiedni dla swoich uczniów, w odniesieniu do dostępnego miejsca i czasu, mając na uwadze zamierzone efekty kształcenia. Może on trwać dłużej niż poprzednie.

Na koniec tej fazy gry wszystkie zespoły:

1. ukończyły pierwszą wersję swojego projektu;
2. wypełniły wymagane szablony.

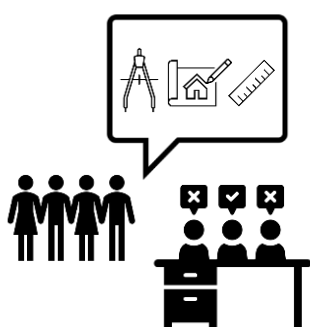
// Faza 5 - Pierwsza ocena prac przeprowadzona przez Komisję Ekspertów i weryfikacja projektów

Aby ukierunkować studentów i umożliwić im odegranie swojej roli, konieczne jest pośrednie sprawdzenie i przegląd propozycji projektowych przez nauczycieli przedmiotu w postaci Komisja Ekspertów.

Jest to weryfikacja pośrednia projektu.

Propozycje są oceniane pod kątem poprawności projektu we wszystkich jego fazach (analiza geometrii, analiza fotograficzne, badania bibliograficzne, badania archiwalne, projekt itp.)

Dzięki tej ocenie studenci otrzymują przydatne informacje zwrotne dla realizacji ostatniej fazy projektu.



Nauczyciele nie przyznają liczbowej oceny pracy, ale oferują ocenę formatywną, z informacją zwrotną nastawioną na zrozumienie ewentualnych błędów i poprawę pracy.

Nauczyciele mogą wysłać studentom swoje poprawki lub zaprosić ich na spotkanie (online lub osobiście) w celu omówienia wszelkich istotnych kwestii.

Na koniec tej fazy gry wszystkie zespoły:

1. otrzymały uwagi i pytania dotyczące ich projektu;
2. wdrożyły zmiany.

// FAZA 6 - złożenie projektu zgodnie z wymogami/szablonami

Po uzyskaniu informacji zwrotnej od Komisji Ekspertów, każde biuro architektoniczne musi dokończyć projekt, zorganizować prezentację końcową i opracować strategię komunikacji, aby odpowiedzieć na konkretne prośby ekspertów i innych zainteresowanych stron.

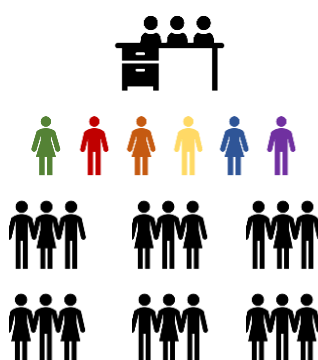
Oficjalne dokumenty dotyczące zaproszenia do prezentacji opracowania wskazują limit czasowy dla każdej prezentacji oraz format, który należy zastosować (slajdy, wideo, plakat...).

// FAZA 7 - Debata finałowa w obecności jury i ogłoszenie najlepszego projektu

Ta faza reprezentuje "prawdziwą" grę z podziałem na role „Role – Play”, ponieważ jest "na żywo" i jest to ostatnia runda: architekci muszą jak najlepiej wykorzystać swój projekt, interesariusze muszą otrzymać najlepszy projekt, który spełnia ich specyficzne potrzeby.

W tej fazie należy zadbać o to, aby:

- każdy zespół projektowy wybrał przedstawiciela, który będzie prezentował i "podtrzymywał" projekt;
- każda grupa interesariuszy jest reprezentowana przez co najmniej jednego członka, który może orędownąć za interesami grupy.



Złożoność wynikająca z podwójnych ról jest konieczna, aby zapewnić wszystkim studentom możliwość odegrania roli (która może być również rolą obserwatora), jak i sprawdzenia się w projektowaniu interwencji architektonicznej.

W dyskusji bierze udział cała klasa, a każdy uczeń ma za zadanie porównać swój pomysł z tymi zaproponowanymi przez innych uczniów.

W tej fazie:

- część studentów (przedstawiciele zespołów projektowych) przystępuje do prezentacji projektu, używając specjalistycznego, ale nie wykluczającego słownictwa i rejestru językowego odpowiedniego dla obecnych na sali rozmówców, ma odpowiadać na pytania w sposób kompletny i wyczerpujący, bez zagłębiania się w szczegółowy opis, rozumiejąc rzeczywiste znaczenie pytania, ale także ma rozumieć, jak opanować swoją emocjonalność, jak zarządzać językiem niewerbalnym (wszystkie elementy, które obserwatorzy mogą odnotować w siatce oceny);
- niektórzy studenci (przedstawiciele grup interesariuszy) muszą umieć dopuścić do głosu interesy strony, którą reprezentują, nie wyprowadzając siebie z równowagi bez preferowania własnego projektu. Przedstawiciele instytucji muszą zapoznać się, pod kątem swojej symulowanej "roli publicznej", z każdym projektem opracowanym przez zespoły i równocześnie są zobligowani do porównania wszystkich zaproponowanych pomysłów z potrzebami i ograniczeniami.
- Niektórzy uczniowie (wszyscy, obserwatorzy) powinni być w stanie uchwycić kluczowe punkty dyskusji i dynamikę między aktorami, aby zrozumieć, co decyduje o ostatecznym wyniku.

ZAŁĄCZNIKI



Załącznik 1

ETAP 1

Charakterystyka zabytku/miejsca i jego stanu zachowania

1.1 Ogólna charakterystyka nieruchomości (jako obiektu zabytkowego)

- lokalizacja
- krótka historia i opis
- granice
- funkcja
- własność

1.2 Charakterystyka wartości zabytkowych -podkreślenie, co powinno być chronione - przede wszystkim materiały urzędowe zawierające ocenę wartości

Wskazówki dla uczestników gry. Wykorzystaj, przeanalizuj i podsumuj:

- zgłoszenie obiektu jako obiektu dziedzictwa kulturowego, począwszy od listy narodowego Dziedzictwa Kulturowego;
- przekształcenie i adaptacja muzeum;
- Plan zarządzania UNESCO (jeśli dotyczy);

[najważniejsze instytucje, których zasoby powinny być wykorzystane].

1.3 Charakterystyka stanu i wykorzystania zasobu

Wskazówki dla uczestników gry:

- krótko scharakteryzuj stan techniczny budynku i poszczególnych elementów zespołu (opis konstrukcji pionowych i poziomych; sklepień, konstrukcji dachowych; materiału; fundamentów. Analiza stanu technicznego konstrukcji. Przegląd i rozpoznanie infrastruktury technicznej (takiej jak ogrzewanie; elektryka, systemy zabezpieczeń itp.);
- krótko scharakteryzować stan otoczenia (podjazd lub droga dla pieszych; obecność usług publicznych; dostępność dla wszystkich kategorii użytkowników; opis układu ulic i ścieżek; obecność usług turystycznych;
- krótko opisać stan zabytkowych budynków i obiektów w otoczeniu
- wymienić/opisać istniejące urządzenia i systemy służące bezpieczeństwu poszczególnych obiektów kompleksu (np. przeciwpożarowe, przeciwwłamaniowe, monitoring itp.).

[Ocena stanu podczas wizji lokalnej oraz informacje uzyskane od Zarządcy nieruchomości]

1.4 Analiza i charakterystyka systemu ochrony i zarządzania (własność, finansowanie, system ochrony)

Własność a system ochrony. Wskazówki dla uczestników gry:

W charakterystyce i analizie należy uwzględnić formę własności i użytkowania oraz wynikające z niej uwarunkowania formalno-prawne.

- Krótko scharakteryzuj formę własności zespołu oraz zakres odpowiedzialności, uprawnień i kompetencji zarządzającego zespołem muzealnym;
- Określić status i formy ochrony obiektu;
- Uwzględnić relację między Muzeum a planem zarządzania obiektem UNESCO (jeśli dotyczy);
- relację między Dyrekcją Muzeów Narodowych a Dyrekcją Muzeów Prywatnych.

Wymień funkcjonujące prawne formy ochrony zespołu z opisem granic

- poziom krajowy;
- Pomnik Historii (podać nazwę, datę i numer dekretu itp.);
- decyzje o wpisie do rejestru zabytków nieruchomości, decyzje o wpisie do rejestru zabytków ruchomych; sprawdź również, czy w obszarze granic wpisu i strefy buforowej znajdują się obiekty archeologiczne wpisane do rejestru.

Wymień funkcjonujące formy ochrony zespołu:

- historycznego, artystycznego, zabytkowego, antropologicznego lub dziedzictwa archeologicznego;
- Scharakteryzuj krótko zakres obowiązków i kompetencji służb konserwatorskich;
- Scharakteryzuj krótko warunki ochrony muzeów prywatnych we Włoszech;

Wymień i krótko scharakteryzuj warunki ochrony i zarządzania muzeum znajdującym się w rekach prywatnych i publicznych.

Wymień podstawowe źródła i kwoty finansowania odnoszące się do:

- bieżącego utrzymania - dotacja podmiotowa muzeum, dochody własne ze sprzedaży biletów i działalności, inne.
- prace konserwatorskie i restauratorskie wykonane w ostatnich trzech latach - środki własne oraz środki pozyskane z różnych źródeł, prywatnych i publicznych (właściciel(e); darczyńcy/beneficjenci, instytucje publiczne jak Gmina, Rząd, fundusze europejskie itp.)

[Dane należy uzyskać od kierownika zespołu muzealnego].

1.5 Charakterystyka działań w zakresie prezentacji, udostępniania i rozwoju turystyki w oparciu o dobro

Wskazówki dla uczestników gry:

- Opisz najważniejsze działania związane z prezentacją i promocją, udostępnianiem, edukacją i rozwojem turystyki w oparciu o Muzeum podejmowane przez Zarządzającego, tj. organizacja wystaw, prowadzenie strony internetowej i rozpowszechnianie informacji w mediach społecznościowych, organizacja lub współorganizacja wydarzeń kulturalnych (w tym ogólnopolskich i międzynarodowych), konferencji naukowych, działalności wydawniczej, organizacji lekcji muzealnych dla dzieci i młodzieży, prelekcji, konkursów malarskich i fotograficznych, itp;
- Opisać najważniejsze działania związane z prezentacją i promocją, udostępnianiem, edukacją i rozwojem turystyki zabytkowej placówki muzealnej podejmowane przez inne podmioty. Dotyczy to przede wszystkim jednostek samorządu terytorialnego wszystkich szczebli.

[Wykorzystaj informacje uzyskane od Zarządzającego oraz dostępne na stronach internetowych i w mediach społecznościowych]

1.6 Charakterystyka interesariuszy (kompletność interesariuszy oraz identyfikacja ich celów i możliwości)

Wskazówki dla uczestników gry:

Zidentyfikuj kluczowych interesariuszy, a następnie określ ich rolę w procesie ochrony i zarządzania zasobem. Charakteryzując kluczowych interesariuszy, którzy mają realny wpływ na zarządzanie obiektem, powinieneś:

- wymienić najważniejszych interesariuszy;
- krótko opisać zakres ich kluczowych zadań i działań, odpowiedzialności i kompetencji oraz ich zdolność do wpływania na ochronę i zarządzanie elementami majątku;
- krótko opisać ich zdolność do reagowania na ewentualne zagrożenia;
- określić, czy i jaki mają wpływ na obecne użytkowanie i zagospodarowanie (w tym działania promocyjne, edukacja, rozwój turystyki itp;)

W charakterystyce interesariuszy należy wziąć pod uwagę przede wszystkim:

1. Regiony
2. Województwa
3. Superintendencje
4. Gminy
5. Organy publiczne
6. Stowarzyszenia

7. Biura turystyczne
8. Uczelnie wyższe
9. Instytuty Badawcze
10. Stowarzyszenia kulturalne
11. Stowarzyszenia non-profit
12. Przedsiębiorstwa
13. Straż pożarna
14. Urzędy publiczne odpowiedzialne za kontrolę stanu zachowania konstrukcji
(również w przypadku oceny sejsmicznej)

[Należy również wskazać innych aktywnych lub pasywnych interesariuszy]

ETAP 2

Krytyczna analiza stanu zachowania obiektu

2.1 Krytyczna ocena stanu rozpoznania, zachowania i zabezpieczenia wartości zabytku

Wskazówki dla uczestników gry

Na podstawie analizy obiektu (punkty 1.1.-1.3.) dokonaj oceny stanu obiektu, analizując następujące zagadnienia:

- Czy wartość zespołu muzealnego jest dobrze rozpoznana.
- Czy konieczne jest przeprowadzenie dalszych studiów i badań naukowych dotyczących rozpoznania obiektu i jego wartości. Jeśli tak - określić, jakie badania powinny być przeprowadzone (w odniesieniu do obiektów architektonicznych również w zakresie bezpieczeństwa i dostępności).
- Na podstawie charakterystyki stanu technicznego oraz opisu istniejących zabezpieczeń sformułować najważniejsze potrzeby i zalecenia dotyczące bieżącego utrzymania oraz niezbędnych prac remontowych/konserwatorskich w odniesieniu do Muzeum.
- Ocenic, czy istniejące urządzenia i systemy zabezpieczeń poszczególnych obiektów kompleksu (np. przeciwpożarowe, antywłamaniowe, monitoring itp.) zapewniają wystarczającą ochronę przed istniejącymi zagrożeniami (np. wandalizmem, pogodą, klęskami żywiołowymi); czy stan tych urządzeń jest zadowalający, czy są sprawne, serwisowane i monitorowane.
- Ocenic, czy system bezpieczeństwa budynku funkcjonuje prawidłowo - czy opracowano procedury zapewniające stałe bezpieczeństwo budynku, np. regularne kontrole stanu technicznego budynku i stanu instalacji przeprowadzane przez uprawnione organy oraz procedury awaryjne.
- Ocenic, czy służby ratownicze na wypadek zagrożeń losowych i społecznych (powódź, pożar, akty terrorystyczne, dewastacja) mają przygotowane procedury i sposoby reagowania. W przypadku kompleksu obiektów drewnianych szczególne znaczenie mają potencjalne zagrożenia pożarowe.

- Kontrola bezpieczeństwa pracodawców w Muzeum (sprawdzić, także Związki Zawodowe).

[Informacja od zarządcy nieruchomości oraz sprawdzenie wymaganych procedur dotyczących pozwoleń, Książki Obiektu Budowlanego, protokołów z kontroli i realizacji ewentualnych zaleceń pokontrolnych]

2.2 Krytycznie ocenić system zarządzania zabytkiem (własność, system ochrony, finansowanie, stan, użytkowanie)

Krytycznie ocenić, czy:

- obecna forma własności/zarządzania oraz zakres odpowiedzialności, uprawnień i kompetencji zarządzającego Muzeum są wystarczające dla zapewnienia ochrony i sprawnego zarządzania (pozytywne aspekty i dostrzegane braki).
- Czy formy ochrony prawnej miejsca są adekwatne do wartości /poziom krajowy i lokalny/; czy obecne formy ochrony i wynikająca z nich konieczność uzyskiwania opinii i zezwoleń są faktycznie realizowane w praktyce.
- Czy system ochrony funkcjonuje prawidłowo we wszystkich wymiarach praw i obowiązków zarządcy i instytucji odpowiedzialnych za ochronę.
- Czy zasadne jest wprowadzenie dodatkowych form ochrony.
- Czy teren jest w wystarczającym stopniu uwzględniony w dokumentach strategicznych jednostek samorządu terytorialnego wszystkich szczebli - jeśli nie, to należy wskazać, w których dokumentach i w jakich aspektach występują braki .
- Czy obecny poziom finansowania jest wystarczający na bieżące utrzymanie, zachowanie wartości i rozwój.
- Czy zarządca wykorzystuje wszystkie dostępne źródła finansowania.
- Czy zarządca jest skuteczny w pozyskiwaniu środków finansowych.
- czy nowe działania mogłyby zwiększyć finansowanie utrzymania, użytkowania i rozwoju (jeśli tak, to wskaż, jakie to działania).
- czy działania i interakcje pomiędzy kluczowymi interesariuszami są prawidłowe (właściciel - służby konserwatorskie). Jeśli nie, to wskazać jakie problemy występują w tych relacjach.

2.3 Krytyczna ocena działań interesariuszy (także brak uwzględnienia potencjalnych interesariuszy)

Ocenić działania i zaangażowanie kluczowych interesariuszy scharakteryzowanych w rozdziale 1.6.

Pomocne w ocenie mogą być odpowiedzi na następujące pytania:

- Czy kluczowi interesariusze odgrywają w procesie ochrony i zarządzania mieniem role adekwatne do ich obowiązków, zadań i kompetencji; czy rzeczywiście angażują się w sprawy dotyczące Muzeum?
- W których z poniższych obszarów współpracy ocenia Pan/Pani pozytywnie działania interesariuszy:
 - o Krajowy system ochrony (w tym finansowanie)
 - o Lokalny system ochrony (w tym finansowanie)
 - o Stan zachowania zasobu i jego otoczenia
 - o Reagowanie na ryzyko i monitorowanie zasobu
 - o Prezentacja i dostępność, edukacja, turystyka
 - o Poznawanie i badanie obiektu
 - o Wykorzystanie i rozwój

Krótko uzasadnij swoją ocenę w każdym z tych obszarów.

- Czy istnieją interesariusze, których działania oceniasz negatywnie? Jeśli tak, proszę wskazać ich i krótko uzasadnić swoją ocenę.
- Czy uważasz, że w proces ochrony i zarządzania dobrem powinni włączyć się inni interesariusze, którzy obecnie są nieaktywni? Którzy interesariusze powinni współpracować z zarządcą?

2.4 Krytyczna ocena sposobu użytkowania i zagospodarowania nieruchomości

- Oceń, czy obecny sposób użytkowania Muzeum jest właściwy dla ochrony waloru zabytkowego.
- Oceń, czy obecny zarządca nieruchomości prawidłowo realizuje zadania związane z prezentacją i promocją, udostępnianiem, edukacją i rozwojem turystyki w oparciu o Muzeum. Zagadnienia te stanowią istotny element działalności każdej jednostki muzealnej, gdyż udostępnianie obiektu zabytkowego należy do podstawowych zadań muzeów. Jest ono uwarunkowane konkretnymi zadaniami i celami jednostki muzealnej, zgodnie z przepisami o muzeach publicznych i prywatnych.
- Oceń dotychczasowe działania i możliwości muzeum w następujących aspektach:
 - o informacja i promocja - czy informacja o obiekcie jest łatwo dostępna i szeroko rozpowszechniona, w tym w internecie (także w mediach społecznościowych); czy główne drogi dojazdowe są zaopatrzone w oznakowanie informujące o obiekcie jako obiekcie UNESCO;

- dostępność - czy obiekt jest dostępny, a informacje o godzinach otwarcia i zasadach zwiedzania są łatwo dostępne (np. na stronach internetowych);
- prezentacja dobrych wartości - czy jest ciekawa i skierowana do różnych grup odbiorców; czy w prezentacji wykorzystywane są różnorodne narzędzia i metody, w tym nowoczesne technologie;
- oferta edukacyjna dla dzieci i młodzieży - czy jest kreatywna, odkrywczą i dostosowana do odbiorców;
- czy oferowane wydarzenia kulturalne są atrakcyjne i konkurencyjne. Czy mogą przyciągnąć turystów;
- czy istniejąca infrastruktura w obiekcie i jego otoczeniu jest wystarczająca do rozwoju tego typu działalności (np. parkingi, toalety, miejsca na spotkania, wykłady, wystawy, organizację dużych imprez kulturalnych i rozrywkowych);
- czy obecna liczba turystów odwiedzających Muzeum jest zadowalająca, czy dążenie do zwiększenia ruchu turystycznego jest uzasadnione przy założeniu, że nie może to negatywnie wpłynąć na walory miejsca.

W swojej ocenie wskaż pozytywne aspekty dotychczasowej działalności Muzeum i jego funkcjonowania w tym zakresie, a także ewentualne braki lub niedociągnięcia.

- Oceń dotychczasowe działania innych interesariuszy w zakresie promocji, prezentacji, interpretacji i rozwoju turystyki, których obowiązki i kompetencje obejmują takie zadania. Dotyczy to przede wszystkim interesariuszy wymienionych w punkcie 1.6. Czy interesariusze wspierają Muzeum w jego działaniach (należy rozważyć różne formy wsparcia, np. organizacyjne, finansowe, promocyjne, informacyjne? Podobnie jak w przypadku oceny działalności Muzeum, wskaż pozytywne aspekty ich dotychczasowej działalności oraz ewentualne niedociągnięcia, słabości itp.

W swojej opinii wskaż najważniejsze potrzeby i możliwości związane z prezentacją i udostępnieniem nieruchomości oraz rozwojem turystyki.

ETAP 3

Podsumowanie analizy

W podsumowaniu analizy wymień najważniejsze zidentyfikowane problemy i ewentualne zagrożenia, braki lub niedostatki i uszereguj je w kolejności ważności dla zabytku (jego ochrony i zarządzania). Na podstawie charakterystyki i analiz dokonanych w I i II etapie gry sformułuj koncepcje programowe w odniesieniu do następujących zagadnień:

3.1 Koncepcja ochrony wartości zabytkowych (zakres i forma ochrony + dopuszczalny zakres interwencji/transformacji)

W koncepcji zawrzeć m.in. wnioski, rekomendacje i wytyczne wskazujące działania określające sposób postępowania z zespołem i jego poszczególnymi elementami: np. zachowanie w obecnej formie lub restauracja lub rekonstrukcja lub ewentualne zmiany i interwencje lub konserwacja zachowawcza lub konserwacja poprzedzona badaniami lub uzupełnieniami wyposażenia lub lepsza ekspozycja wybranych elementów w odniesieniu do:

- bezpośredniego otoczenia (w obrębie obwodu ogrodzenia),
- otoczenia (w obrębie strefy buforowej),
- dalszego otoczenia,
- kompozycji przestrzennej,
- zewnętrznej formy architektonicznej
- wewnętrzna forma architektoniczna,
- materiały i konstrukcja
- dekoracje,
- wyposażenie,
- zieleń historyczna i współczesna,
- funkcja i sposób użytkowania.

[Należy pamiętać, że żadne z proponowanych działań nie może negatywnie wpływać na zdefiniowane wcześniej wartości zabytkowe zespołu (przede wszystkim Wybitną Wartość Uniwersalną) oraz jego autentyczność i integralność].

3.2 Koncepcja programu zarządzania (kierownik, finanse, organizacja itp.)

- Sformułowanie koncepcji programu zarządzania z uwzględnieniem wniosków i zaleceń dotyczących
- formy własności, liczby i kompetencji pracowników muzeum.
- poziomu i źródeł finansowania - oceń, czy obecny poziom i źródła finansowania zapewniają prawidłowe utrzymanie zespołu (i jego wartości) oraz zapewniają rozwój. Jeśli nie - spróbuj sformułować propozycję bardziej efektywnego planu finansowania

zespołu niż dotychczasowy, uwzględniając: bieżące utrzymanie, niezbędne prace remontowe i konserwatorskie, dostępność, prezentację i promocję, a także potrzebę nowych inicjatyw intensyfikujących i rozszerzających dotychczasową działalność

- nadzór konserwatorski
- formy ochrony.

3.3 Koncepcja programu użytkowego (co chcemy zrobić z obiektem)

Podjąć próbę sformułowania docelowej koncepcji programu użytkowego kompleksu Muzeum.

W koncepcji można zaproponować następujące rozwiązania:

- kontynuacja istniejącego programu użytkowego (uzasadnienie dlaczego istniejący program jest najwłaściwszy dla obiektu)
- kontynuacja istniejącego programu użytkowego z rozszerzeniem na nowe obszary (uzasadnienie dlaczego taka koncepcja będzie korzystniejsza)
- zmiana istniejącego programu użytkowego - opis propozycji uzasadniającej potrzebę zmiany.

3.4 Koncepcja działań z interesariuszami (ich zadania) i formy przekonywania ich do stworzenia warunków do realizacji programu i umożliwienia jego akceptacji

Na podstawie oceny/analizy działań interesariuszy sformułuj koncepcję współpracy z interesariuszami, ich aktywizacji i obszarów współpracy z Zarządzającym. Jeśli w Twojej ocenie uzasadnione jest zaangażowanie dotychczas nieaktywnych interesariuszy, sformułuj rekomendacje, w jakim stopniu jest to uzasadnione i jak może pozytywnie wpłynąć na ochronę i zarządzanie nieruchomością.

3.5 Koncepcja promocji, prezentacji, rozwoju turystyki, działań edukacyjnych

Sformułować koncepcję promocji uwzględniającą potrzeby i możliwości w zakresie prezentacji i udostępniania waloru oraz zagospodarowania turystycznego.

W koncepcji promocji można zaproponować następujące elementy:

- kontynuację dotychczasowych działań w tych obszarach (uzasadnienie dlaczego dotychczasowe działania są właściwe i wystarczające);
- kontynuację dotychczasowych działań w tych obszarach z rozszerzeniem o nowe działania (uzasadnienie, dlaczego taka koncepcja będzie korzystniejsza);
- modyfikacja istniejącego programu - charakterystyka wniosku uzasadniająca potrzebę modyfikacji.

Załącznik 2

Decyzje metodologiczne: miejsce, czas i narzędzia nauki

- Synchroniczne/asynchroniczne, online/osobiście

Kiedy nauczyciel wprowadza grę fabularną do swojego nauczania, niezależnie od konkretnych celów nauczania, najprawdopodobniej ma na myśli **zajęcia na żywo**, w klasie wystarczająco dużej, by umożliwić graczom poruszanie się i interakcję w **przestrzeni**.

W konkretnym przypadku gry fabularnej „Edugame” nauczyciele i instruktorzy powinni zorganizować następujące **przestrzenie i pomieszczenia**:

1. **dużą salę konferencyjną** do publicznych debat, ze stołem dla mówców (co najmniej 5 miejsc) i krzesłami dla wszystkich uczestników spotkań, z projektorem lub ścianką wystawową (dla fazy 7, kiedy projekty są prezentowane przez projektantów).

2. **małe sale lekcyjne**, wyposażone w możliwość wyszukiwania informacji online, aby umożliwić zespołom architektów sporządzenie projektu, a interesariuszom opracowanie swoich potrzeb i strategii.

Pandemia Covid 19 nauczyła nas jednak, że wymiar internetowy nie może być teraz zapomniany i porzucony i powinien być zintegrowany od samego początku procesu projektowania.

Otwiera to drogę do trzech kolejnych "scenariuszy":

1. Odgrywania ról **częściowo online, częściowo osobiście ("blended Role Play")**,
2. Rozgrywki **w pełni online**,
3. Odgrywania ról, w którym niektórzy uczniowie biorą udział na żywo, a inni zawsze są online (**"Extended classroom Role Play"**).

Nie badamy tutaj motywacji preferencji, które mogłyby skłonić nauczyciela do przyjęcia jednego scenariusza zamiast drugiego, ale widzimy implikacje i zwracamy na to uwagę.

W przypadku 1, gry „**Role-Play**” **częściowo online, częściowo „na żywo”**, nauczyciele mogą zorganizować zajęcia tak, aby uczniowie spotykali się w klasie:

- tylko w sytuacji "**krytycznej**": **FAZA 7 - Prezentacja końcowa w obecności jury i interesariuszy**, kiedy gracze są wzywani do **odegrania ról**, odpowiadając na krytykę, broniąc swoich interesów;
- we wszystkich **sytuacjach interakcyjnych**: **FAZA 3 - debata publiczna, FAZA 7 - prezentacja końcowa w obecności jury i interesariuszy**;
- **na początku** i na końcu: **FAZA 1 - Rozpoczęcie działania i przydział ról, FAZA 7 - Prezentacja końcowa w obecności jury i interesariuszy w zależności od konkretnych potrzeb, ograniczeń, limitów.**

W ciągu ostatnich 18 miesięcy uczniowie wykazali się dużą zdolnością adaptacji do różnych sytuacji edukacyjnych, jednak konieczne jest zapewnienie:

- **informacji o harmonogramie i czasie trwania** poszczególnych zajęć,
- **dostępu** do archiwum wspólnych plików,
- **kontaktu** podczas zajęć asynchronicznych.

W przypadku 2 ma miejsce **w pełni internetowy Role-Play**, nauczyciel musi zwrócić uwagę na (oprócz specyfikacji dla poprzedniego scenariusza):

- **'samotność'** uczniów przed biorących udział w rozgrywkach online,
- **problemy** z połączeniem, audio, wideo,
- niskie **zaangażowanie**,
- dobre **zarządzanie** dyskusjami na żywo.

Scenariusz ten nie jest jednak mniej ważny czy skuteczny niż scenariusz twarzą w twarz: jeśli uczniowie muszą doświadczyć sytuacji jak najbardziej zbliżonej do tej, której doświadczą po wejściu w świat pracy, to muszą być również przygotowani do prezentacji online, udziału w debatach za pośrednictwem platform synchronicznych itp.

Nadajemy przypadkowi 3, gry „**Role-Play**” **z niektórymi studentami zawsze uczestniczącymi osobiście**, innymi zawsze online, nazwę "**Rozszerzona klasa**" i uważamy ją za zestaw metodologii, technologii, przestrzeni, które mogą być wykorzystane do ułatwienia i promowania dobrych praktyk nauczania, które rozszerzają uczenie się studentów poza granice klasy i przestrzeni online, tworząc jedną społeczność, niezależnie od fizycznej obecności.

Wyzwaniem jest zapewnienie wszystkim uczniom **równego dostępu** do różnych etapów zajęć, przy użyciu interaktywnych narzędzi, do dzielenia się informacjami, dostępnymi zarówno przez uczniów w obecności, jak i uczestnictwie online (tj. Padlet, Miro, ...).

W tej sytuacji sale lekcyjne muszą być wyposażone w systemy audio-video zintegrowane z wirtualnymi klasami, z których mogą korzystać studenci.

- Technologie wspomagające

Odgrywanie ról jest bardzo elastycznym podejściem do nauczania, ponieważ nie wymaga specjalnych narzędzi, technologii ani środowiska. Jednakże, technologia może zapewnić znaczące korzyści.

Na najprostszym poziomie stosowane są technologie takie jak **dyktafony, kamery wideo oraz smartfony/tablety**. Pozwalają one na nagrywanie i przechowywanie w Internecie tradycyjnych ćwiczeń z odgrywaniem ról twarzą w twarz w celu późniejszego **skomentowania, analizy i refleksji**.

Inne narzędzia, które można wykorzystać w tradycyjnym stylu odgrywania ról, to **elektroniczny system głosowania lub Twitter**, które pozwalają grupie uczniów **obserwować** odgrywanie ról i **oceniać** sytuację oraz rozmowę w miarę jej rozwoju. Informacje te mogą zostać zachowane i w połączeniu z nagraniem stanowić kolejny materiał do późniejszej **analizy i refleksji**.

Technologia może być jednak wykorzystana do tworzenia ćwiczeń w odgrywaniu ról, które wykraczają poza to, co jest możliwe podczas sesji twarzą w twarz. Technologie asynchroniczne, takie jak **fora internetowe, fora dyskusyjne, sieci społecznościowe** pozwalają na odgrywanie ról **przez dłuższy czas** i w bardziej przemyślany sposób. Oznacza to, że odgrywanie ról może odbywać się **poza sesjami przewidzianymi w harmonogramie** oraz w sytuacjach, w których uczniowie **nie mogą się fizycznie spotkać w tym samym czasie**.

Kolejną zaletą wykorzystania technologii jest to, że może ona **umożliwić uczestnikom zewnętrznym** wzięcie udziału w odgrywaniu ról. Wszystkie narzędzia do prowadzenia **konferencji internetowych** zapewniają przestrzeń internetową, w której mogą odbywać się rozmowy **na żywo**, w tym **wideo**. Oznacza to, że osoba z doświadczeniem lub wiedzą w dziedzinie, w której odgrywana jest rola, może wziąć udział w jednej z części, co daje studentowi o wiele bardziej realistyczne doświadczenie. Wszystkie te narzędzia są dostępne

za pośrednictwem Internetu i wymagają jedynie mikrofonu i głośników/słuchawek, co oznacza, że **bariery techniczne są dość niskie**. Narzędzia te zazwyczaj posiadają **funkcje nagrywania**, które pozwalają na trwałe uchwycenie interakcji. Narzędzia te są również przydatne do odgrywania ról wśród studentów, którzy są dostępni w tym samym czasie, ale nie mogą się fizycznie spotkać, np. na kursach nauczania na odległość lub podczas okresów stażu.

Pomijamy dyskusję na temat cyfrowych i wirtualnych gier fabularnych. Odgrywanie ról jest bardzo elastycznym podejściem do nauczania, ponieważ nie wymaga specjalnych narzędzi, technologii ani środowiska. Jednak technologia może przynieść znaczące korzyści.

Załącznik 3

Końcowy debriefing: ocena wzajemna i formatywna

Po zakończeniu odgrywania ról konieczne jest przeprowadzenie **debriefingu**, który pozwoli wszystkim uczniom zrozumieć to, co się wydarzyło. Słowo "debriefing" odnosi się do metod stosowanych w celu połączenia **refleksji uczestników** na temat ich doświadczeń z oceną **procesów** umysłowych (kognitywnych - poznania, emocji, itp.), społecznych (działania, komunikacji, itp.) i systemowych (zmiany zasobów, struktur, itp.), w celu ich rzeczywistego wdrożenia w realnych sytuacjach poza doświadczeniem symulacji gry. Długoterminowe zastosowanie nowych postaw, wiedzy i kompetencji społecznych, nabytych poprzez symulację gry, wymaga odpowiednich metod, aby **zagwarantować transfer** tego, co zostało przekazane do zastosowania w codziennym życiu zawodowym uczestników.

Debriefing może stać się wyjątkową okazją do oceny **wzajemnej i formatywnej**, z wcześniej **ustalonymi celami nauczania**, które zapewniają **pożądany poziom wykonania** zadania i pozwalają na uzyskanie jasnej **informacji zwrotnej**. Debriefingi są ważnym narzędziem pozwalającym na lepszą absorpcję wiedzy przez uczniów poprzez wprowadzanie metod aktywnego myślenia, wymiany doświadczeń i analiz procesu gry.

Badacze twierdzą, że **informacja zwrotna** uzyskana w procesie oceny koleżeńskiej wzmacnia proces uczenia się (Pelaez 2002; Timmerman & Streickland 2009; Topping, 1998). Wynika to faktu, że umożliwia uczniom **natychmiastowe zastosowanie nowych pomysłów i wdrożenie różnych perspektyw**. Otrzymanie informacji zwrotnej od kolegi uruchamia w uczącym się **proces samooceny i rozwoju krytycznego myślenia** (Geithner & Pollastro, 2016).

Według Cho, Schunna i Roya (2006) oraz Muldera, Pearce'a, Baika i Payne'a (2012) główne korzyści wynikające z zastosowania wzajemnej oceny procesu uczenia się to:

- konfrontacja z **różnymi perspektywami podczas analizy tematu**;
- **poprawa** początkowego stanu wiedzy;
- zwiększone **pobudzenie do refleksji**;
- rozwój **umiejętności oceniania**;
- rozwój **umiejętności krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów**;
- większa **odpowiedzialność** studenta w **procesie uczenia się**.

Wzajemna ocena nie zawsze jest możliwa i nie zawsze jest łatwa do wdrożenia : czasami studenci nie mają tak głębokiej wiedzy na temat przedmiotu, by móc ocenić pracę wykonaną

przez innych, więc wiarygodność ich ocen może być niska. Niektórzy badacze zwracają uwagę na możliwe zniekształcenia wynikające z przyjaźni między studentami (Cho et al., 2006): Taka sytuacja mogłaby mieć miejsce w przypadku gry „Role Play Edugame”, kiedy studenci podczas fazy debriefingu nie byłoby w stanie oderwać się od roli odgrywanej i być w stanie ocenić obiektywnie wszystkie przedstawione przez kolegów rozwiązania.

Ocena formatywna, która w Edugame Role Play może mieć miejsce zarówno podczas pośredniego przeglądu projektu, jak i podczas końcowego debriefingu, odpowiada na konkretne cele nauczania, które zapewniają pożądany poziom wykonania zadania i pozwalają na uzyskanie jasnej informacji zwrotnej; ocena jest formatywna, jeśli nie tylko aprobuje ale krytykuje przyjęte rozwiązania, pozwala uczniowi **zrozumieć**, jak poprawić swoją pracę, kierując go w **stronę głębszego zrozumienia zagadnienia** (Hattie & Temperly, 2007).

Hughes, Smith i Creese (2015) proponują przyjęcie ram do przedstawienia informacji zwrotnej, które starają się przyjąć postawę i **perspektywę ucznia, który ja otrzymuje**, a nie nauczyciela/tutora, i identyfikują następujące poziomy:

1. **docenienie** wykonanej pracy, w celu zmotywowania uczniów;
2. **uznanie postępów**, z określeniem rodzaju osiągniętej poprawy;
3. **krytyka**, z podziałem na poprawianie błędów, krytykę treści, krytykę podejścia przyjętego w zadaniu;
4. **sugestia** szczegółowa, w odniesieniu do zadania; bardziej ogólna, w odniesieniu do procesu; szersza, związana z możliwością zaimplementowania w przyszłej nauce;
5. **pytanie**, aby **wyjaśnić** uczniom niezrozumiałe kwestie i zaangażować ich w dialog.

Satysfakcjonujący i ciekawy debriefing prowadzi do wyższego poziomu wiedzy: uczniowie myślą aktywnie i stają się odpowiedzialni za swoje działania i wiedzę.

Debriefing obejmuje zwykle następujące etapy:

- **reakcje**: uczestnicy szkolenia "puszczają parę", a instruktor uzyskuje pierwszy wgląd w to, co sprawia największe trudności uczestnikom szkolenia,
- **analiza**: instruktor i uczestnicy omawiają i analizują wyniki pracy uczestników,
- **faza podsumowania**: kursanci wyciągają wnioski na przyszłość.

Prosty i skuteczny model prowadzenia tego procesu dzieli proces debriefingu na sześć faz:

Faza 1: Jak się czuleś? Uczestnicy są proszeni o opisanie swoich emocji po zakończeniu gry symulacyjnej oraz o przypomnienie sobie i zrelacjonowanie swoich odczuć podczas gry.

Faza 2: *Co się stało?* W tej fazie uczestnicy są zachęcani do mówienia o swoich spostrzeżeniach, obserwacjach i aktualnych przemyśleniach na temat samego działania.

Faza 3: *Pod jakimi względami wydarzenia w symulacji gry i rzeczywistości są ze sobą powiązane?* W tej fazie, związek pomiędzy doświadczeniami a rzeczywistością jest dokładnie badany, aby rozpocząć przenoszenie doświadczeń i wiedzy na własne życie uczestników.

Faza 4: *Czego się nauczyłeś?* W tej fazie uczestnicy identyfikują swoją najważniejszą naukę i przedstawiają wnioski, jakie mogą wyciągnąć z doświadczenia w odniesieniu do osobistych spostrzeżeń, doświadczeń związanych z dynamiką grupy oraz zdobytej nowej wiedzy merytorycznej.

Faza 5: *Co by się stało, gdyby ... ?*

Faza 6: *Jak teraz postępujemy?* Ostatnia faza koncentruje się na ustaleniu jasnych, realistycznych i mierzalnych celów dla przyszłych działań wszystkich zaangażowanych. W przypadku naszej gry fabularnej, może to być czas, kiedy bierzemy najbardziej znaczące spostrzeżenia i pracujemy nad nimi w ramach wspólnego projektu.

Podążając za **modelem uczenia się Kolba**, możemy powiedzieć, że debriefing stanowi działanie w kierunku uczenia się że : **doświadczenie** jest fazą gry; **refleksja** jest tym, co jest stymulowane podczas debriefingu; **uczenie się** jest końcowym rezultatem. Refleksja oznacza przejście do uogólnienia, analizy działania, alternatyw, uczuć, zdobytej wiedzy; refleksja umożliwia proces przejścia od zabawy do nauki. Stąd istotne znaczenie debriefingu w procesie gry fabularnej.

Załącznik 4

BIBLIOGRAFIA

SYMULACJE I ODGRYWANIE RÓL W EDUKACJI Annex 4

Bowman, *Educational Live Action Role-playing Games: A Secondary Literature Review*, in The Wyrd Con Companion Book 2014

[CONFLICT RESOLUTION ROLE PLAY](#) in cooperation with: Ministry for Foreign Affairs, Board of Education, Ministry of Education and Culture of Finland

Colucci-Gray L., [An inquiry into role-play as a tool to deal with complex socio-environmental issues and conflict](#), Thesis submitted to the Open University in fulfilment of the requirements for the degree of Doctor.

Crookall, D., & Saunders, D. (Eds.). (1989). Communication and simulation: From two fields to one theme (Vol. 4). Multilingual matters.

Hitchens M., Drachen A., (2009) [The Many Faces of Role-Playing Games](#), International Journal of Role-Playing, Issue 1

Konstantinov, O., E. Kovatcheva, N. Palikova, (2018) [Gamification In Cultural And Historical Heritage Education](#), In: Proceedings of 12th International Technology, Education and Development Conference INTED 2018, 5-7 March 2018, Valencia (Spain), pp. 8443-8451

Kriz, W. C. (2010). A systemic-constructivist approach to the facilitation and debriefing of simulations and games. *Simulation & Gaming*, 41(5), 663-680.

Perlstein, Andrew, et al., (2017), [Making Sustainable Development Real Through Role-Play: The Mekong Game Example](#), *Journal of Sustainability Education* 12

Taylor J.L., (1983), [Guide on simulation and gaming for environmental education](#), UNESCO-UNEP Environmental education Series

Westrup, U., & Planander, A. (2013), [Role-play as a pedagogical method to prepare students for practice: The students' voice.](#)

Zagal, J. P., Deterding, C. S., (2018), [Definitions of Role-Playing Games](#), in: Zagal, José P. and Deterding, Sebastian, (eds.) Role-Playing Game Studies. Routledge , pp. 19-52.

GAMIFIKACJA I UCZENIE SIĘ OPARTE NA GRACH

Boller, S. (2012), [Game Based Learning - Why Does it Work?](#) A Learning Brief. Retrieved November 12, 2012

Chentanez, N., Barto, A.G., Singh, S.P., (2014), [Intrinsically motivated reinforcement learning](#), In Advances in neural information processing systems, pp. 1281-1288

Ebner, M., & Holzinger, A. (2007), [Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering](#). Computers & education, 49(3), 873-890

Eseryel, D., Ifenthaler, D., & Ge, X. (2011), Alternative assessment strategies for complex problem solving in game-based learning environments. In D. Ifenthaler, P. Kinshuk, D. Isaias, G. Sampson, & J. M. Spector (Eds.), Multiple perspectives on problem solving and learning in the digital age (pp. 159–178). New York: Springer.

Guitierrez, K. (2012), [The 5 Decisive Components of Outstanding Learning Games](#). SHIFT eLearning Blog. Retrieved November 12, 2012

Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016), [Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning](#). Computers in Human Behavior, 54, 170-179.

Kapp, K.M., (2012) The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. Pfeifer, San Francisco

Karagiorgas, D. N., & Niemann, S. (2017), [Gamification and Game-Based Learning](#). Journal of Educational Technology Systems, 45(4), 499–519

Lacanienta, A. (2020). Live Action Role-Play as Pedagogy for Experiential Learning, SCHOLE: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education, DOI: 10.1080/1937156X.2020.1718035

Linser, R., Lindstad, N.R. & Vold, T. (2008). The Magic Circle - Game Design Principles and Online Role-play Simulations. In J. Luca & E. Weippl (Eds.), Proceedings of ED-MEDIA 2008-World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications (pp. 5290-5297). Vienna, Austria: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved November 9, 2021 from <https://www.learntechlib.org/primary/p/29109/>.

Mann, J. H., & Mann, C. H. (1959). Role playing experience and interpersonal adjustment. *Journal of Counseling Psychology*, 6(2), 148–152. <https://doi.org/10.1037/h0047665>

Mortara, M., Catalano C.E, Bellotti F., Fiucci G., Houry-Panchetti M., et al., (2014), Learning cultural heritage by serious games. *Journal of Cultural Heritage*, Elsevier, vol. 15 (n° 3), pp. 318-325. [ff10.1016/j.culher.2013.04.004](https://doi.org/10.1016/j.culher.2013.04.004)[ff. fahal-01120560ff](https://doi.org/10.1016/j.culher.2013.04.004)

Muntean, I.C., (2011), [Raising engagement in e-learning through gamification](#). In Proc. 6th International Conference on Virtual Learning ICVL, pp. 323-329, 2011.

Petterson, J., (2006). The Art of Experience. In T. Fritzson & T. Wrigstad, eds. *Role, Play, Art: Collected Experiences of Role-Playing*. Stockholm: Föreningen Knutpunkt. Ch. 10. <http://jeepen.org/>

Taylor, A.A. (2015). [The Active Instructor: Benefits and Barriers to Instructor-Led Serious Gaming](#). 2015 7th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-Games), 1-8.

Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). Definitions of “role-playing games”. In *Role-Playing Game Studies* (pp. 19-51). Routledge.

OCENA FORMATYWNA I OCENA KOLEŻEŃSKA, INFORMACJA ZWROTNA

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of educational research*,

Hughes, G., Smith, H., & Creese, B. (2015). Not seeing the wood for the trees: developing a feedback analysis tool to explore feed forward in modularised programmes.

Assessment & Evaluation in Higher Education, 40(8), 1079–1094.

Masoni, M., Formiconi, A. R., Shtylla, J., & Guelfi, M. R. (2020). Application of peer-review in a university course with a high number of students. *Form @ re-Open Journal per la formazione in rete*, 20(3), 196-205.

Mulder, R., Pearce, J., Baik, C., & Payne, C. (2012). Guide to student peer review.

[http://peerreview.cis.unimelb.edu.au/wp-content/uploads/2012/06/Academic-guide-](http://peerreview.cis.unimelb.edu.au/wp-content/uploads/2012/06/Academic-guide-FINAL.pdf)

[FINAL.pdf](http://peerreview.cis.unimelb.edu.au/wp-content/uploads/2012/06/Academic-guide-FINAL.pdf) (ver. 15.12.2020).

Pelaez, N. J. (2002). Problem-based writing with peer-review improves academic performance in Physiology. *Advances in Physiology Education*, 26, 174–184.

Rudolph JW, et al. (2008) Debriefing as formative assessment: closing performance gaps in medical education. *Acad Emerg Med.* ;15(11):1010–6.

Timmerman, B., & Strickland, D. (2009). Faculty should consider peer review as a means of improving students' scientific reasoning skills. *Journal of the South Carolina Academy of Science*, 7(1). Article 1.

<https://scholarcommons.sc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1063&context=jscas> (ver. 15.12.2020).

Topping, K. (1998). Peer assessment between students in colleges and universities. *Review of Educational Research*, 68, 249–276.

INNOWACJE W ZAKRESIE EDUKACJI I UCZENIA SIĘ

Biggs, J. B. (2003). *Teaching for Quality Learning at University*. Buckingham: Society for Research into Higher Education and Open University Press.

Dewey, J. (1997). *How We Think*. New York: Dover Publications. Dostal, J. (2015), Inquiry based instructions. Google drive

Downes, S. (2010). New Technology Supporting Informal Learning. In: *Journal of Emerging Technologies in Web Intelligence*, 2(1), 27-33

European UNiversity Association (2019). Promoting active learning in universities: Thematic Peer Group Report

Giannatelli, A., Tomasini, A. (2020). INSYSTED pedagogical framework – Instructional booklet. Politecnico di Milano – METID Learning Innovation. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4085237>

Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41 (4), pp.212-218

Slavich, G. M., and Zimbardo P.G. (2012). Transformational teaching: Theoretical underpinnings, basic principles, and core methods. *Educational Psychology Review* 24 (4), pp. 569-608

Sancassani S. et al. (2019), *Progettare l'innovazione didattica*, Pearson.

Edugame Role Play Management of Heritage Sites © 2022 opracowane przez Francesca Concia, Elena Fioretto, Nora Lombardini licencja: CC BY 4.0

GRA FABULARNA EDUGAME

Zarządzanie miejscami dziedzictwa kulturowego

Niezbędnik dla nauczycieli

Opracowany w ramach projektu
*EduGame: Innovative Educational Tools for Management in Heritage
Protection - gamification in didactic process*

Współfinansowany z funduszy Komisji Europejskiej w ramach programu
Erasmus+ Akcja 2: Partnerstwa Strategiczne

Umowa nr 2019-I-PL01-KA203-065842



**Ta praca objęta jest licencją Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International License.**

Publikacja została zrealizowana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

PUBLIKACJA BEZPŁATNA