

Co utrudnia zwyczajny plan?

Konspekt 45-minutowej lekcji o dostępności z grą Przygody Witka

CZAS 45 minut	GRUPA Klasa 6 SP i starsze	PRACA Pary uczniów	GRA Demo i kolejne historie
-------------------------	--------------------------------------	------------------------------	---------------------------------------

O lekcji

Uczniowie przechodzą krótki poziom demonstracyjny, a następnie grają w kolejne historie. Po grze wybierają jedną z późniejszych sytuacji i analizują cel bohatera, źródło trudności, skutki decyzji oraz możliwe zmiany. Dzięki porównaniu historii dostępność nie jest sprowadzona wyłącznie do barier w przestrzeni.

Nie szukaj jednej poprawnej odpowiedzi. Najważniejsze jest uzasadnienie: co utrudniło Witkowi osiągnięcie celu, jakie miało skutki i co można zmienić.

Cele lekcji

- opisać cel Witka i trudność napotkaną w wybranej historii;
- wskazać, czy źródłem trudności była przestrzeń, technologia, zasady lub działanie człowieka;
- nazwać skutki dla bezpieczeństwa, czasu, samodzielności, prywatności lub relacji;
- porównać różne rodzaje utrudnień pokazane w grze;
- odróżnić obejście problemu od zmiany, która zapobiega jego powtórzeniu;
- zaproponować konkretną poprawę i wskazać osobę lub instytucję, która może ją wprowadzić.

Potrzebne materiały

- komputer lub tablet z aktualną przeglądarką dla każdej pary;
- stabilne połączenie z internetem;
- projektor lub duży ekran;
- karta pracy ucznia, po jednej dla każdej pary;
- strona materiałów dla nauczycieli z filmem i linkiem do gry.

Przed lekcją

1. Otwórz stronę materiałów i sprawdź film z aktualnej rozgrywki.
2. Uruchom grę w szkolnej sieci. Sprawdź także pierwszą rozmowę korzystającą z generatywnej AI.
3. Pamiętaj, że historie odblokowują się kolejno. Pierwszy poziom jest krótkim wprowadzeniem, a nie jedyną podstawą lekcji.
4. Przeglądaj poziom Niespodziewany alarm. Dotyczy wojny i zagrożenia życia. Zdecyduj przed lekcją, czy klasa może w niego zagrać.
5. Wydrukuj karty pracy lub poproś uczniów o zapisanie odpowiedzi w zeszycie.
6. Ustal, gdzie uczniowie odłożą urządzenia na czas wspólnej rozmowy.

AI i prywatność

Ważne przed rozpoczęciem

Wybrane rozmowy w grze pozwalają wpisać własną wypowiedź. Tekst jest analizowany przez generatywną AI w granicach scenariusza. Uczniowie powinni pisać wyłącznie o sytuacji w grze i nie podawać danych osobowych. Wersja przeglądarkowa używa Firebase Analytics. Szczegóły znajdują się w polityce prywatności.

Przebieg lekcji

Czas	Etap	Działania
0-5 min	Wprowadzenie	Pokaż tytuł lekcji. Zapytaj: Co może utrudnić wykonanie zwyczajnego planu? Odtwórz 20-30 sekund aktualnego gameplayu bez pokazywania rozwiązania. Wyjaśnij, że trudność może wynikać z przestrzeni, technologii, zasad lub decyzji ludzi.
5-25 min	Gra w parach	Uczniowie szybko przechodzą poziom demonstracyjny Wizyta u fryzjera, a potem grają dalej. Jedna osoba może sterować, druga obserwować decyzje i skutki. Role są dobrowolne. Para wybiera do analizy jedną sytuację z późniejszego poziomu. Nie musi ukończyć wszystkich historii.
25-30 min	Notatki	Każda para uzupełnia kartę na podstawie wybranej późniejszej historii. Jeśli para nie odblokowała kolejnego poziomu, może użyć przykładu z dema. Poproś o konkretny cel, źródło trudności, decyzję i skutek.
30-40 min	Porównanie historii	Zbierz na tablicy przykłady z co najmniej trzech poziomów. Porównaj przestrzeń, technologię, procedury i działania ludzi. Pytaj, czy rozwiązanie usuwało przyczynę, czy tylko pozwalało Witkowi dokończyć plan.

40-45
min**Podsumowanie**

Każdy uczeń zapisuje na karcie lub mówi: Jedna zmiana, która ułatwiłaby tę sytuację następnej osobie, to...

Instrukcja dla uczniów

- Zaczniście od krótkiego poziomu Wizyta u fryzjera, a po jego ukończeniu grajcie dalej.
- Macie 20 minut. Nie musicie ukończyć wszystkich historii.
- Sprawdzajcie, co zmienia każda decyzja.
- Do karty pracy wybierzcie jedną sytuację z późniejszego poziomu.
- W rozmowach wpisujcie tylko treści związane z grą.
- Nie podawajcie imion, adresów ani innych danych osobowych.

Pytania i wskazówki do rozmowy

1. Jaki cel miał Witek w wybranej historii i co utrudniło mu jego osiągnięcie?

Wskazówka dla nauczyciela: Zaczynaj od celu, nie od diagnozy. Przykłady to potwierdzenie tożsamości, zakup pierścionka, wezwanie pomocy lub udział w koncercie. Poproś o opis konkretnego momentu, w którym zwyczajny plan stał się trudniejszy.

2. Z czego wynikała napotkana trudność?

Wskazówka dla nauczyciela: Odpowiedź może łączyć kilka źródeł. Weryfikacja Revault dotyczy technologii i procedury, Pierścionek dla Niej także projektu sklepu i obsługi, a Koncert Fire Park organizacji wydarzenia i wymaganych dokumentów. Nie sprowadzaj rozmowy do wózka.

3. Jakie skutki mogły mieć dostępne decyzje?

Wskazówka dla nauczyciela: Porównaj bezpieczeństwo, czas, samodzielność, prywatność i relacje. Na przykład prośbienie mamy o pomoc w weryfikacji może pozwolić dokończyć zadanie, ale wpływa na prywatność i niezależność.

4. Czy znalezione rozwiązanie usuwało problem, czy tylko pozwalało go obejść?

Wskazówka dla nauczyciela: Podpórka pod telefon, obsługa przed sklepem lub pomoc innej osoby mogą umożliwić wykonanie zadania, ale nie muszą uczynić usługi dostępnej przy kolejnej wizycie. Poproś o rozróżnienie pomocy tu i teraz od trwałej zmiany.

5. Co różniło historie, a co miały wspólnego? Co i kto powinien zmienić?

Wskazówka dla nauczyciela: Szukaj wspólnego schematu: cel, utrudnienie, decyzja, skutek i odpowiedzialność za zmianę. Odpowiedzialność może należeć do twórców aplikacji, właściciela miejsca, organizatora wydarzenia, projektanta, instytucji lub osoby podejmującej codzienną decyzję.

Sprawdzenie efektów

- Uczeń potrafi nazwać cel bohatera i źródło trudności w wybranej historii.
- Uczeń wskazuje co najmniej jeden skutek decyzji w grze.
- Uczeń porównuje co najmniej dwa rodzaje utrudnień pokazanych w grze.
- Uczeń odróżnia doraźną pomoc od zmiany zapobiegającej powtórzeniu problemu.

- Uczeń proponuje konkretną zmianę i uzasadnia, kto może ją wprowadzić.

Dostępny udział w lekcji

- Nie wymagaj zamiany ról, jeśli sposób sterowania lub tempo pracy tego nie ułatwia.
- Pozwól jednej osobie czytać, drugiej sterować, a trzeciej notować, jeśli para potrzebuje wsparcia.
- W razie potrzeby użyj ustawień powiększenia interfejsu, wysokiego kontrastu, ograniczenia ruchu i stałych oznaczeń interakcji.
- Pytania mogą być odczytane na głos. Odpowiedź pisemna może zostać zastąpiona ustną.
- Nie organizuj symulacji niepełnosprawności, takich jak jazda na pożyczonym wózku lub zasłanianie oczu. Analizuj projekt miejsca i skutki decyzji.

Pozostałe poziomy

Poziom Wizyta u fryzjera służy jako krótkie demo. Właściwa analiza powinna dotyczyć co najmniej jednej z kolejnych historii. Nie każda para dotrze w 20 minut do tego samego miejsca, co daje klasie materiał do porównania różnych utrudnień.

Weryfikacja Revault: Niedostępna weryfikacja tożsamości, prywatność i zależność od pomocy drugiej osoby.

Pierścionek dla Niej: Niedostosowany sklep, bezpieczna obsługa klienta i ryzyko nieformalnych obejść.

Zanim zawyją syreny: Wezwanie pomocy przy rozładowanym telefonie, presja czasu i odpowiedzialność za inną osobę.

Koncert Fire Park: Procedura rezerwacji dostępnego miejsca, dodatkowe dokumenty i organizacja wydarzenia.

Niespodziewany alarm: Schody do schronu, zależność od obcych i pozostawienie wózka. Poziom dotyczy wojny i zagrożenia życia, dlatego wymaga decyzji nauczyciela przed użyciem.

Pomysły na dalszą pracę

- Wybierz jedną przestrzeń w szkole i opisz konkretną zmianę, która ułatwi korzystanie z niej różnym osobom.
- Porównaj rozwiązanie znalezione przez Witka z rozwiązaniem, które usuwa przyczynę problemu.
- Napisz krótką wiadomość do osoby odpowiedzialnej za wybrane miejsce. Opisz problem, skutek i możliwą zmianę bez wskazywania konkretnych osób jako winnych.

Linki

Gra: <https://witekadventures.com/play>

Materiały dla nauczycieli: <https://witekadventures.com/pl/dla-nauczycieli>

Polityka prywatności: <https://witekadventures.com/pl/privacy>

Ustawienia dostępności: <https://witekadventures.com/pl/dostepnosc>