



# WOJNA O PRĄD

MATERIAŁY  
EDUKACYJNE



# WOJNA O PRĄD

## WSTĘP

Przed państwem broszura przygotowana z myślą o nauczycielach szkół podstawowych (klasy 7, 8) oraz szkół ponadpodstawowych różnego typu, zawierająca scenariusze zajęć do film *Wojna o prąd* w reżyserii Alfonso Gomeza-Rejona. Film przenosi nas w lata 80. XIX wieku i jest fabularyzowaną historią autentycznych zdarzeń - wyścigu pomiędzy Edisonem, Westinghousem, Teslą, zmierzającymi do zbudowania praktycznego systemu oświetlenia w Ameryce XIX wieku.

Produkcja silnie osadzona w epoce pokazuje zarówno aspekt społeczny jak i polityczny tamtego okresu. Odwołuje się do tematów prądu stałego i zmiennego, to one stają się osią historii. Jednak to nie sam prąd jest tematem tego filmu, a przede wszystkim tytułowa walka postaci, które w XIX wieku pojawiły się na arenie naukowej T. Edisona, N. Tesli i G. Westinghousa. Film przedstawia nieco zapomniane, a może celowo odsuwane, starcie wielkich odkrywców tamtego okresu na drodze do opracowania wynalazku, który pozwoli oświetlić Amerykę bezpiecznie i mniejszym kosztem. Co istotne film skupia się na postawach bohaterów, ich zachowaniach na drodze do sukcesu. Pokazuje nieczyste zagrywki oraz reakcje na nie. Skupia się również na pokazaniu motywacji każdego z bohaterów, osadza ich w kontekście społecznym, rodzinnym, ukazując w relacjach nie tylko czysto naukowych, przedsiębiorczych. A przede wszystkim pokazuje pierwsze starcie "wielkich", co można przyrównać do pierwszej korporacyjnej wojny, to prototypy zachowań ludzi z korporacji. Wszystkie te elementy w oparciu o film stają się świetnym narzędziem do wytłumaczenia procesów rządzących współczesnym światem, uczą zajmowania stanowisk, obierania postaw, zastanowienia się nad tym co daje gra fair play w przemyśle, handlu itp.

Film jest właściwym narzędziem do wsparcia lekcji języka polskiego czy historii, doskonale obrazującym charakter epoki, specyfikę tamtego okresu. To także ciekawe wprowadzenie do tematyki prądu stałego i zmiennego na fizyce.

Ponieważ silnie koncentruje się na zachowaniach, sposobach postępowania w relacjach społecznych, otwiera szerokie pole do działań z młodzieżą w kwestii rozwoju zachowań społecznych, skupienia się na działaniach jednostki w społeczności, w różnych sytuacjach i kręgach społecznych dlatego przygotowaliśmy dla Państwa trzy scenariusze skupiające się na wychowawczych aspektach zawartych w produkcji.

Pierwszy z nich skoncentrowany został wokół zachowań: rywalizacji i współpracy, praktycznym pokazaniu efektów pracy samodzielnej jak i współpracy w różnych sytuacjach.

Temat: Rywalizacja czy kooperacja? Co wybrać, by osiągnąć sukces/cel? Scenariusz lekcji wychowawczej wokół filmu „Wojna o prąd”.

Druga opcja wychowawcza oscyluje wokół, konkluzji na temat świata rządzonego przez pieniądze. Zwrócenia uwagi na to co jemy, w co się ubieramy, co oglądamy, kto sugeruje nam te marki, na ile nasze wybory są samodzielne, a na ile sterowane przez wielkie korporacje? Czym kieruje się dziś nauka (sztuczna inteligencja, przemysł farmaceutyczny, IT)?

I ostatni wariant oparty na grywalizacji, obecnej dziś wszędzie, począwszy od rozrywki, poprzez szkołę, po pracę. Grywalizacji, która może stać się dobrym sposobem motywującym uczniów/uczennice do działania. Wyjściem do zajęć staje się symulacja gry, oparta na treści filmu, rozgrywana w ramach lekcji. Elementy te, tak jak wspomniałam wcześniej, w oparciu o film staną się świetnym narzędziem do wytłumaczenia procesów rządzących współczesnym światem, zwrócą uwagę na zajmowanie stanowisk, obieranie postaw, pozwolą zastanowić się nad tym co daje gra fair play w przemyśle, handlu itp.

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DO FILMU,

# WOJNA O PRĄD

REŻ. ALFONSO GOMEZ-REJON

(LEKCJA WYCHOWACZA PROPOZYCJA PIERWSZA)

Opracowała: Katarzyna Czubińska

**Temat:** Rywalizacja czy kooperacja? Co wybrać, by osiągnąć cel! Scenariusz lekcji wychowawczej wokół filmu *Wojna o prąd*.

**Przedmiot:** lekcja wychowawcza

**Adresaci:** młodzież klas 7 i 8 szkół podstawowych, szkół ponadpodstawowych

**Czas trwania:** 1 godzina lekcyjna

**Cele lekcji :**

uczennica/uczeń po zajęciach:

- analizuje zachowania poszczególnych bohaterów,
- potrafi znaleźć drogę do porozumienia w pracy zespołowej,
- wie jak wykorzystać odmienne umiejętności, zdolności, cechy charakteru członków grupy do osiągnięcia wspólnego celu,
- wie kiedy bardziej efektywna będzie praca indywidualna, a kiedy zespołowa,
- doskonalą umiejętność dyskusji,
- pogłębia analizę filmu oraz problemów w nim zawartych.

**Metody:**

- case - gra,
- teambuilding
- burza mózgów,
- dyskusja otwarta.

**Słowa kluczowe:**

współpraca, praca indywidualna, zespół, zasoby, umiejętności, cechy charakteru, temperament.

**Materiały pomocnicze:**

- karnety z qr kodami, zawierającymi informacje o bohaterach filmu,
- karta pracy – opis bohaterów filmu,
- dwa duże arkusze szarego papieru lub tablica podzielona na dwie części.

Lekcja odbywa się po projekcji filmu „Wojna o prąd” , reż. Alfonso Gomez-Rejon

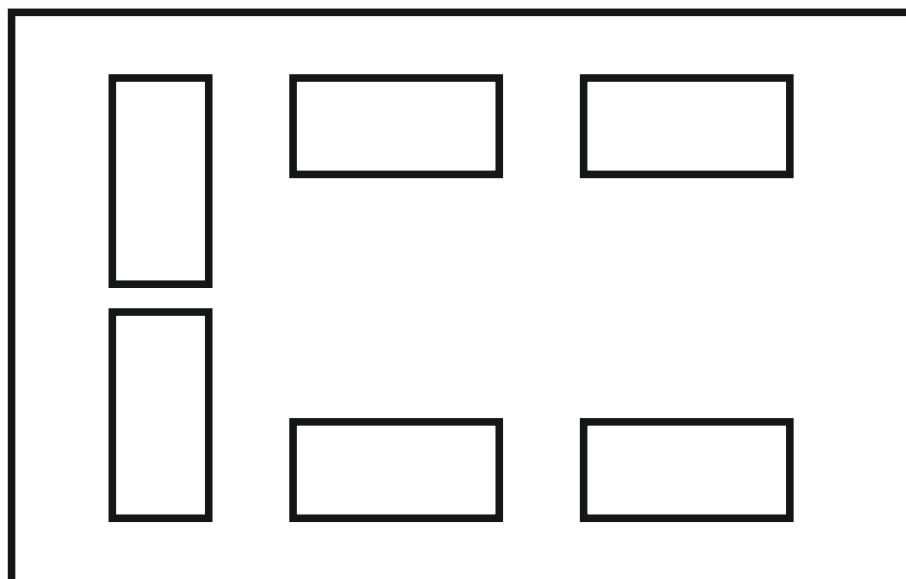
### **Przebieg lekcji:**

Lekcję rozpoczynamy tym razem nie od dyskusji o filmie, a od konkretnego zadania.

Uczniowie i uczennice w trakcie zajęć będą mieli szansę kilkakrotnie stanąć w różnych rolach i ocenić samodzielnie swoją postawę, czy wybór takiego a nie innego stanowiska!

Zmień ustawienie Sali, rozlokowując trzy lub sześć stanowisk, w zależności od ilości uczniów, w kształcie litery U, z otwartą przestrzenią na przeciwko jednej z grup. Pamiętaj, by każda grupa, na tyle, na ile to możliwe, miała swoją przestrzeń do działania.

Proponowany układ sali:



#### 1. Case zespołowy - gra:

Zajęcia rozpocznij od gry sprawdzającej na ile twoi uczniowie/uczennice potrafią współpracować, dzielić się zadaniami - to informacja dla ciebie. Podziel klasę na 3 lub 6 grup, poproś o wybranie przedstawiciela w każdej z grup, będzie on pełnił rolę obserwatora. Wyjaśnij obserwatorom ich zadanie, poproś, by zapisali sobie na kartkach informacje o pracy grupy (kto proponuje pomysł, czy wyłonił się lider, kto starał się zdominować grupę itp. ).

Rozdaj zespołom zestawy patyczków do szaszłyków oraz kubeczki papierowe, po jednym na zespół. Zadaniem każdej z drużyn jest ustawienie jak najwyższej wieży z podanych przedmiotów. Wieża musi stać samodzielnie (wsypanie patyczków do kubka nie stanowi wieży!) czas 5 minut

Po upływie wyznaczonego czasu poproś o zademonstrowanie zbudowanych konstrukcji. Zaprosz uczniów i uczennice do dyskusji na temat zakończonego ćwiczenia.

- Jak oceniacie zadanie?

- Jak wam się pracowało?

- Co wam pomagało, a co przeszkadzało w budowie wieży?

- Jak wybrnąć z podanych trudności?

Tu pojawia się również czas dla obserwatora, który przedstawia swoją wersję zdarzeń, wspólnie z zespołami stara się odnaleźć sposób na dobrą współpracę.

Czas 15 minut

## 2. Wprowadzenie tematu lekcji:

Temat: Rywalizacja czy kooperacja? Co wybrać, by osiągnąć cel! Scenariusz lekcji wychowawczej wokół filmu *Wojna o prąd*.

Wyjaśnij uczniom, że dzisiejsze zajęcia będą prowadziły do odnalezienia alternatywnego rozwiązania dla bohaterów filmu tak, by ich praca była sprawniejsza i bardziej efektywna.

## 3. Praca w grupach

Na tym etapie lekcji zaprosz do siebie liderów 6 grup. Poproś o wylosowanie karnetu z postacią: N. Tesli, G. Westinghousa lub T. Edisona. Z racji ilości grup karty powtórzą się. Uczniowie, uczennice znajdą na nich qrkody z artykułami dotyczącymi postaci oraz sytuacji panującej między nimi.

Ich zadaniem będzie wyselekcjonowanie informacji o wylosowanym bohaterze: faktów dotyczących jego życia, sytuacji w jakiej się znajduje, jego mocnych stron, obszarów do rozwoju, ale też cech charakteru, temperamentu, postaw wobec różnych zdarzeń. Zespoły mogą korzystać z informacji zawartych w filmie, jak i tych ukrywających się pod qrkodami.

Zadanie wykonują na kartach pracy, załącznik nr 2. Wydruk w dużym formacie lub przekopowanie szablonu na tablicę, szary papier lub flipchart.

Grupy, które posiadają tego samego bohatera po 10 minutach wzajemnie uzupełniają informacje i rozwieszają swoje plakaty na ścianach sali tak, by były widoczne dla innych. To czas na przejście i zapoznanie się z informacjami o pozostałych bohaterach.

Czas całości 15 minut

## 4. Dyskusja otwarta.

Zaprosz uczniów, uczennice do zajęcia miejsc za stołami, poproś o wytypowanie kierownika dyskusji. Możesz też wybrać osobę samodzielnie i wprowadzić ją w jej rolę. Pamiętajmy, że grupy wcielają się w swoich bohaterów i mówią w ich imieniu, czyli w pierwszej osobie!

Prowadzący dyskusję podaje temat. Informuje o rolach i zasadach dyskusji, zajmowaniu głosów. Wszystkie grupy mogą korzystać z informacji zawartych na plakatach, odwoływać się do nich, cytować (możliwe podejście do plakatu przez uczestnika/uczestniczkę dyskusji w trakcie jej trwania)

**Temat dyskusji: Jak opracować plan dzięki któremu wszystkie strony sporu osiągną sukces?**

Pytania pomocnicze kierowane przez prowadzącego dyskusję:

- Co można zmienić, jak doprowadzić do porozumienia?

- O co powinniście zadbać współpracując?

Czas 10 minut



## 5. Podsumowanie case.

Podsumujcie dyskusję sprawdźcie czy możliwe jest porozumienie trzech tak różnych osób, na ile wam udało się do niego doprowadzić i wspólnie coś ustalić? Jeśli nie udało wam się doprowadzić do rozwiązania, to potraktujcie ten czas jako proces dojścia do współpracy. Zastanówcie się z czego należy zrezygnować, a co wziąć pod uwagę.

Jeśli starczy czasu zaproponuj uczniom/uczennicom dodatkową grę, pozwalającą sprawdzić lub ponownie przećwiczyć umiejętność współpracy.

Podziel ich na dwie grupy, rozklej na podłodze, w wolnej przestrzeni, taśmą malarską kształt drabiny/kładki. Zadanie uczestników polega na przejściu po kładce przez wszystkich uczestników bez schodzenia z niej. Zakończy się wówczas, gdy drużyny znajdą się po przeciwnych stronach kładki, na dawnych miejscach zespołu przeciwnego.

Ustawnie na kładce – pomiędzy jedno miejsce wolne.



Każdy z uczestników ma jedynie możliwość ruchu w przód (nie może się cofać) oraz ominięcie przeciwnika i ustawnie się za jego plecami, gdy ten pierwszy się nie porusza!

Ponieważ w zadaniu szybko dochodzi do zablokowania, bardzo ważna jest współpraca wszystkich uczestników i uczestniczek

Rozwiązanie:

Osoby z przeciwnych drużyn powinny ustawić się naprzemiennie, wykorzystując puste pole. Osoba z drużyny czerwonych idzie krok do przodu, osoba z drużyny czarnych omijają i staje za jej plecami, wówczas rusza kolejna osoba z drużyny czarnych i przesuwają się o jeden krok na przód, drużyna czerwonych omija przeciwnika i tak dalej.

Powodzenia.

# NIKOLA TESLA



# GEORGE WESTINGHOUSE





# THOMAS ALVA EDISON



# SCENARIUSZ ZAJĘĆ DO FILMU, **WOJNA O PRĄD**

REŻ. ALFONSO GOMEZ-REJON

(LEKCJA WYCHOWACZA PROPOZYCJA DRUGA)

Opracowała: Katarzyna Czubińska

**Temat:** Kto wygrał wojnę o prąd i dlaczego? Czy ten sam czynnik kieruje współczesnym światem sztuki, nauki, polityki, mody? Zajęcia inspirowane filmem *Wojna o prąd*.

**Przedmiot:** lekcja wychowawcza

**Adresaci:** młodzież klas 7 i 8 szkół podstawowych, szkół ponadpodstawowych

**Czas trwania:** 2 godziny lekcyjne, możliwość przeprowadzenia zajęć w ciągu jednej jednostki lekcyjnej przy eliminacji niektórych komponentów.

**Cele lekcji :**

uczennica/uczeń po zajęciach:

- poddaje analizie sytuację bohaterów filmu,
- wyciąga wnioski, ustosunkowuje się do decyzji zapadającej w filmie,
- rozróżnia manipulację widoczną w reklamach, telewizji, prasie,
- poddaje refleksji własne preferencje żywieniowe, dobór konfekcji, hobby, rozrywki, i.in.,
- doskonali umiejętność dyskusji,
- pogłębia analizę filmu oraz problemów w nim zawartych.

**Metody:**

- quiz z wykorzystaniem narzędzia Mentimeter,
- burza mózgów,
- mini projekt - kampania społeczna
- dyskusja otwarta.

**Słowa kluczowe:**

Big Data, cyfrowy ślad, internet, rzeczy, fake news, nauka, konformizm, nonkonformizm, wolność wyboru,

**Materiały pomocnicze:**

- opracowanie zadania w Mentimetrze,
- dwa duże arkusze szarego papieru lub tablica podzielona na dwie części.

Lekcja odbywa się po projekcji filmu „Wojna o prąd”, reż. Alfonso Gomez-Rejon

## Przebieg lekcji:

Film stanowi doskonały impuls do przeanalizowania praw rządzących współczesnym światem, nieświadomości w manipulacji, której podlegamy. Na ile wpływ na rozwój swoich wynalazków mieli Edison, Tesla w XIX wieku?

### 1. Quiz Mentimeter:

Lekcję rozpocznij od sondy z wykorzystaniem telefonów. Przygotuj w narzędziu mentimeter trzy slajdy z pytaniami:

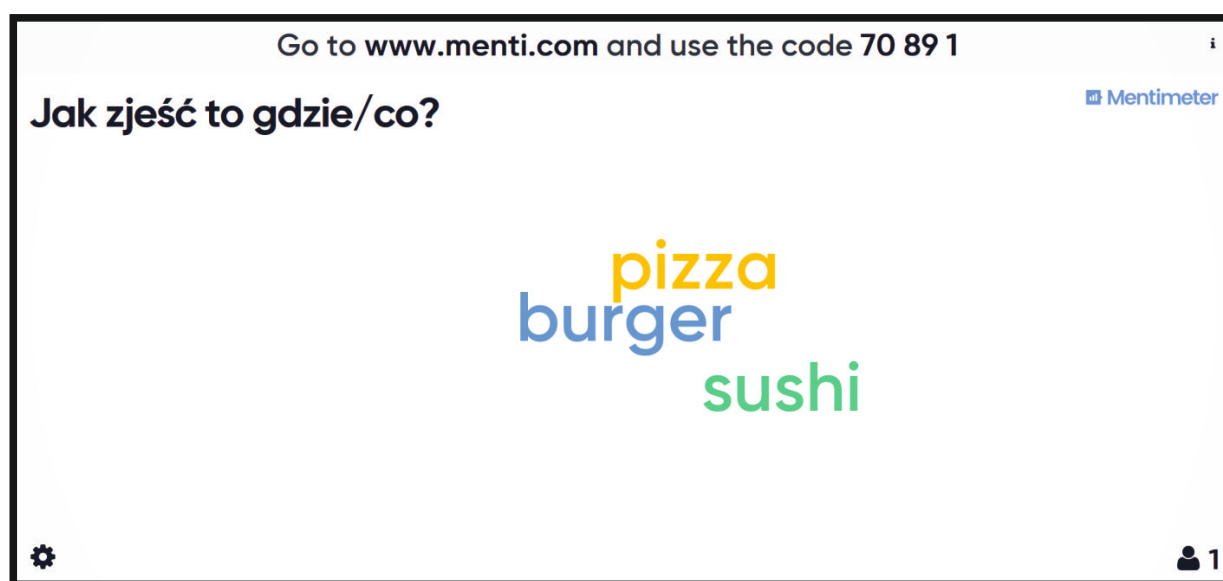
- Jak zjeść to gdzie/co?
- Ubrania tylko z...?
- Jeśli telefon to...?

### Mentimeter

<https://www.mentimeter.com/>

Jest to strona do tworzenia prezentacji z interaktywnymi quizami (jednokrotnego i wielokrotnego wyboru), ankietami, wyborem na różnych skalach, chmurami tagów oraz klasycznymi slajdami, pod którymi osoby uczestniczące mogą, np. wyrażać swoją opinię za pomocą odpowiednich ikon. Prezentację czy quiz tworzymy za pomocą strony mentimeter.com, odpowiadamy na stronie menti.com po wpisaniu kodu prezentacji. Podczas quizu pytania i odpowiedzi wyświetlają się na telefonach osób uczestniczących, dzięki czemu zadania można prowadzić bez rzutnika na sali lub zdalnie (np. podczas webinaru).

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=grLiDWNADGg>



Czas 10 minut



## 2. Dyskusja wprowadzająca, mini wykład

Przedyskutujcie odpowiedzi, które pojawiały się na tablicach, spróbujcie ustalić skąd tyle w nich podobieństw, co nami rządzi?

- *Dlaczego w waszych wyborach pojawiły się takie marki jak: H&M, Reserved, CROPP, House, i in. ?*
- *Dlaczego te restauracje, to jedzenie, skąd pomysł na to, by właśnie tam jeść?*
- *Czemu tak wiele z nich się powtarza skoro chcemy być oryginalni?*
- *Kto dobiera dla nas te produkty?*
- *Kto kształtuje nasze gusta?*
- *Czym jest targetowanie, jakie ma znaczenie?*

Informacje, które pojawią się na tablicy to: modne jedzenie, znane marki odzieżowe lub secondhandy. Podane wybory świadczą o chęci poszukiwania własnego stylu, który niestety stanowi nieświadome powielanie wzorców obecnych w modzie, mediach, propozycjach influencerów/influencerek. Ćwiczenie zwraca uwagę na to, że to nie my kierujemy się wyborami tylko ktoś za nas wybiera, kto i jak? Dlaczego?

Źródła dotyczące: tematu Big Daty, Internetu rzeczy, fake newsów:

1. <https://mlodytechnik.pl/technika/28471-homo-digitalis-cyfrowy-slad-czlowieka>



2. Marta Tabakow, Jerzy Korczak, Bogdan Franczyk, Big Data – definicje, wyzwania i technologie informatyczne, Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:pQlp2GqYflwJ:cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-4ddaf5af-25c9-4aef-b4b9-6074aa8db46d/c/BI\\_2013\\_1\\_31\\_138to153.pdf+&cd=6&hl=pl&ct=clnk&gl=pl&client=firefox-b-d](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:pQlp2GqYflwJ:cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-4ddaf5af-25c9-4aef-b4b9-6074aa8db46d/c/BI_2013_1_31_138to153.pdf+&cd=6&hl=pl&ct=clnk&gl=pl&client=firefox-b-d)



3. G. Ptaszek, *Edukacja medialna 3.0. Krytyczne rozumienie mediów cyfrowych w dobie Big Data i algorytmizacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2019.
4. Wywiad z Michałem Napiórkowskim <https://www.tygodnikpowszechny.pl/zludzenie-big-data-32574>

Czas 20 minut

## 2. Wprowadzenie tematu lekcji:

Temat: Kto wygrał wojnę o prąd i dlaczego? Czy ten sam czynnik kieruje współczesnym światem sztuki, nauki, polityki, mody? Zajęcia inspirowane filmem *Wojna o prąd*.

## 3. Burza mózgów

Szeregi danych spływające po każdym wykonanym przez nas ruchu i internecie to miliony informacji, które przekuwają się na pieniądze bardziej lub mniej realne. Zastanówcie się:

- *Jak to było w czasach Edisona?*
- *Jak dużą stawką był wówczas wynalazek prądu?*
- *Co wpływało na ocenę wynalazków?*

Przygotuj trzy arkusze papieru na nich wypisz imię i nazwisko bohatera. Rozdaj uczniom i uczennicom postity co najmniej po trzy (bloczek zawiera 100 karteczek). Pod nazwiskami każdy dokleja swoją informację odnosząc się bezpośrednio do: *Tesli, Westinghousa, Edisona*

Pytania pomocnicze:

- *O jak dużą stawkę walczono, co dawał wynalazek prądu, przecież już istniało oświetlenie gazowe?*
- *Jaką pozycję zajmowali w przedstawionym w filmie świecie i dlaczego?*
- *Jaki wpływ mieli na siebie i na opinię publiczną w kwestii opinii na temat własnych działań i działań swoich konkurentów?*
- *Czym się kierowano w kwestii opinii o prądzie?*

Uczniowie samodzielnie na podstawie filmu wypełniają postity, następnie przyklejają na arkuszach pod każdą z postaci.

Przeanalizujcie wspólnie zebrane informacje, do czego dążono wtedy, do czego dąży się współcześnie? Zwróć uwagę na zachowania Edisona mające dyskredytować prąd zmienny, notki do prasy, organizację spotkań, eksperymentowanie z krzesłem elektrycznym, rozszerzanie informacji o zagrożeniach związanych z prądem zmiennym, niesprawdzonych, a wręcz oszczerczych.

Podkreśl, że walka o prym w świecie, ale też o pieniądze jest tożsama z tą z XIX wieku, różnią się jedynie środki, którymi się do niej dochodzi. Dziś służy temu rozbudowana sieć narzędzi, które często rozpowszechniają dezinformację oraz badają nasze preferencje, by bezpośrednio trafić z produktem do nas, konsumentów.

Czas 15 minut

## **Druga jednostka lekcyjna**








### 4 Praca w grupach

Podziel uczniów/uczennice na zespoły 3-5 osobowe. W tym segmencie lekcji ich zadanie będzie polegało na zaprojektowaniu kampanii społecznej, w której celem będzie wprowadzenie zmiany w społeczeństwie, w uważności odbioru informacji, ale też większej ostrożności w przypadku pozostawianego na co dzień cyfrowego śladu itp.

Zwróć uwagę na możliwości rozwoju kampanii lub akcji poprzez aplikację, film, akcję społeczną itp.

Uczniowie/uczennice będą pracowali na profesjonalnym narzędziu do opracowania ścieżki zmian. Rozbudowana tabela w załączniku.

## Rezultaty

Odbiorca 	Zasoby 	Działania 	Efekty 	Krótkotrwałe - 	- Długotrwałe 	Wpływ 
Wewnętrzne				Zewnętrzne		

W grupach zastanówcie się:

„Kim są Twoi odbiorcy:

Na jaki problem, który ich dotyka, chcesz mieć pozytywny wpływ?

Wasze działania:

Rozbij to, co będziecie robić dla poszczególnych odbiorców. To, co jest na poziomie ogólnym to Wasze działania, a to, co da się odczuć i zmierzyć — efekty działań.

Dokumentacja zmian:

Opisz długofalowe zmiany — rezultaty — które chcesz zaobserwować u swoich odbiorców na skutek swoich działań. Te efekty mogą się pojawić od razu, mogą trwać tylko pewien czas, mogą się też pojawiać co określoną ilość czasu.

Weryfikacja ścieżek zmian:

Poświęć trochę czasu na dokładne sprawdzenie ścieżki zmian i poproś swój zespół (oraz osoby, które nie zaangażowały się w warsztaty!) o krytykę. Co proponują dodać do ścieżki zmian, którą zbudowałeś w kreatorze?”

Źródło:

[http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:FxWNNrjfpwJ:www.nina.gov.pl/media/872015/europeana\\_impact\\_playbook\\_ver3.pdf+&cd=2&hl=pl&ct=clnk&gl=pl&client=firefox-b-d](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:FxWNNrjfpwJ:www.nina.gov.pl/media/872015/europeana_impact_playbook_ver3.pdf+&cd=2&hl=pl&ct=clnk&gl=pl&client=firefox-b-d)

Czas całości 30 minut

### 5. Prezentacja projektów

Prezentacja projektów wszystkich grup. Omówcie poszczególne etapy realizacji. Pamiętaj o propozycjach rozbudowy rozwoju projektu lub możliwości wprowadzenia innych ścieżek ze strony pozostałych grup.

Czas 10 minut

### 6. Podsumowanie.

- *Które z przedstawionych akcji chcecie zrealizować?*

Czas 5 minut





- O JAK DUŻĄ STAWKĘ WALCZONO, CO DAWAŁ WYNALAZEK PRĄDU, PRZECIEŻ JUŻ ISTNIAŁO OŚWIETLENIE GAZOWE?

- JAKĄ POZYCJĘ ZAJMOWALI W PRZEDSTAWIONYM W FILMIE ŚWIECIE I DLACZEGO?

- JAKI WPŁYW MIELI NA SIEBIĘ I NA OPINIĘ PUBLICZNĄ W KWESTII OPINII NA TEMAT WŁASNYCH DZIAŁAŃ I DZIAŁAŃ SWOICH KONKURENTÓW?

- CZYM SIĘ KIEROWANO W KWESTII OPINII O PRĄDZIE?

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DO FILMU,

# WOJNA O PRĄD

REŻ. ALFONSO GOMEZ-REJON

(LEKCJA WYCHOWACZA PROPOZYCJA TRZECIA)

Opracowała: Katarzyna Czubińska

**Temat:** Cztery typy gracza, kim jesteśmy w realizacji zadań z innymi? Scenariusz lekcji wychowawczej wokół filmu *Wojna o prąd*.

**Przedmiot:** lekcja wychowawcza

**Adresaci:** młodzież klas 7 i 8 szkół podstawowych, szkół ponadpodstawowych

**Czas trwania:** 2 godziny lekcyjne, możliwość przeprowadzenia zajęć w ciągu jednej godziny przy eliminacji niektórych komponentów lekcji.

**Cele lekcji :**

uczennica/uczeń po zajęciach:

- poddaje analizie sytuację bohaterów filmu,
- ćwiczy opracowanie strategii i logiczne myślenie,
- wie jaką rolę przyjmuje podczas gry: społecznika, zdobywcy, odkrywcy, zabójcy,
- potrafi ocenić swoje możliwości, na podstawie roli którą przyjmuje, współdziałania z innymi,
- pogłębia analizę filmu oraz problemów w nim zawartych.

**Metody:**

- praca w grupach,
- case sytuacyjny,
- symulacja gry,
- dyskusja,

**Słowa kluczowe:**

grywalizacja, gracz, społecznik, zdobywca, odkrywca, zabójca, współpraca,

**Materiały pomocnicze:**

- zestaw kart do gry

Lekcja odbywa się po projekcji filmu „Wojna o prąd”, reż. Alfonso Gomez-Rejon

### Przebieg lekcji:

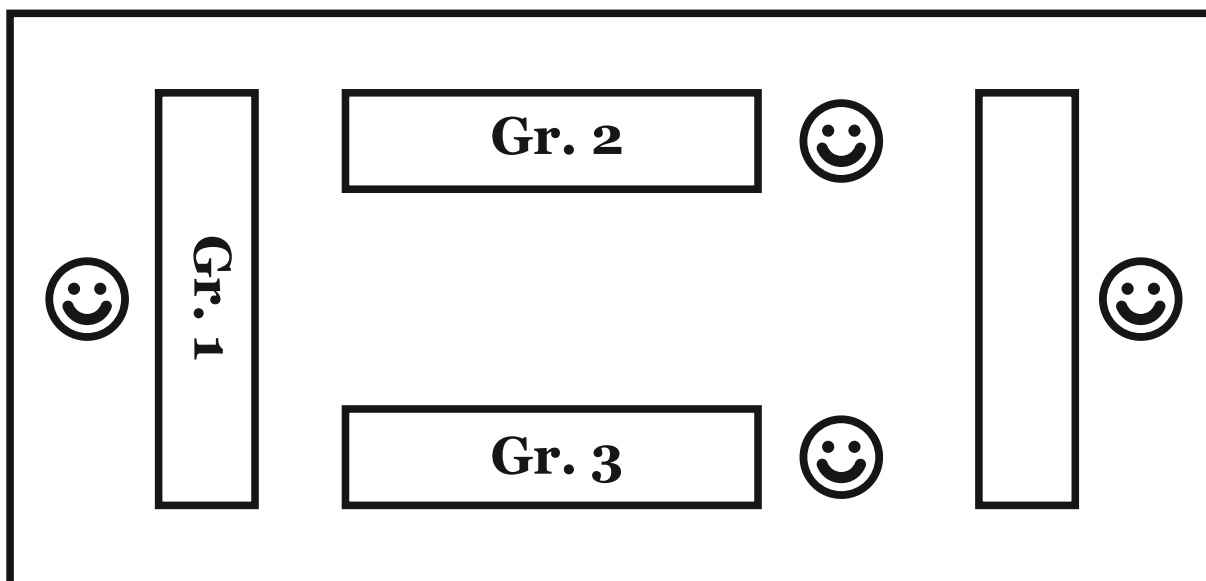
Film to punkt wyjścia do eksperymentu i określenia roli jaką przybieramy w sytuacjach decyzyjnych, stresowych, współpracy.

#### 1. Praca w grupach:

Lekcję rozpocznij od podziału na grupy, uczniowie wchodząc do klasy losują kartę gracza. Zasiadają przy wyznaczonych stolikach.

Trzy stoły dla trzech grup, miejsce dla obserwatorów oraz miejsca dla dodatkowych graczy.

Przykładowy układ sali



Na tym etapie informujesz uczniów, iż uczestniczą dziś w rozgrywce – wojnie o prąd, ich zadaniem jest oświetlenie jak największej ilości terenu. Za chwilę otrzymają opis gry oraz możliwości jakie mają w swoich ruchach. Zadanie polega na opracowaniu strategii obejmującej dwie rundy gry, tak, by zyskać jak najwięcej elektrowni.

Zadaniem obserwatora jest obserwacja obrad w swojej grupie, nie ma on prawa głosu w tej części! Notuje spostrzeżenia, zachowania poszczególnych osób bardzo uważnie sprawdza kto przejmuje prym, kto się wycofuje, kto podejmuje decyzje, kto podrzuca pomysł oraz inne uwagi.

#### Reguły gry:

Grę rozpoczyna grupa, która wylosuje najkrótszą wykałaczkę. Losowanie przeprowadza bankier lub władza.

Karty bohaterów – karta dla każdej drużyny z informacją o możliwościach wylosowanego bohatera (Tesli, Westinghousa, Edisona) – badania, pieniądze, pasja, nowe pomysły, nowe inwestycje.

Prasa – karta, która wyrzucona na stół podaje sprzeczne informacje, ilość na drużynę 2 karty.

Karta sojuszu – uprawnia do połączenia sił i przeprowadzenia dwóch ruchów w jednym (czyli karta sojusz i zagranie). Przy wykorzystaniu karty sojuszu musisz odrzucić jedną kartę prasy na środek stołu. Ilość na grupę – 2karty



Bankier - może wypłacić pieniądze na prowadzenie eksperymentów, jeśli go przekonacie swoją ideą.

Władza - zezwala na przeprowadzenie eksperymentu po wcześniejszym uzasadnieniu. Jeśli uzna że nie ma on sensu może odmówić – władza jest obiektywna!

Eksperymenty przeprowadzają jedynie Tesla i Edison.

Pieniądze na zakup eksperymentu - 10 dukatów Westinghouse

**W rundzie możesz wykonać jeden z podanych ruchów:**

- uzyskać pieniądze na eksperyment od bankiera, po przekonaniu go o wartości inwestycji,
- wykupić eksperyment, jeśli nie masz możliwości jego przeprowadzenia,
- spotkanie z władzą, w celu uzyskania pozwolenia na wykonanie eksperymentu (uzasadnij zależność terenu i twojego eksperymentu),
- przeprowadzić eksperyment na danym terenie,
- zawrzeć sojusz z drugim bohaterem i przeprowadzić dwa ruchy w jednym (czyli karta sojuszu i zagranie) przy sojuszu odrzucasz jedną kartę prasy na środek stołu.
- zablokować działania przeciwników prasą – podając konkretne zdarzenie, które pojawia się w historii wojny o prąd!
- postawić elektrownię, wiąże się z wizytą u władzy i obraniem terenu działań.

Cel - dojście do jak największej ilości oświetlonych miast, przejęcie wynalazku prądu dla miast w Ameryce XIX wieku.

Opracujcie strategię na dwa ruchy! Zastanówcie się w jaki sposób dojść do jak największej możliwości oświetlenia miast lub regionów lub całego państwa, świata!

W trakcie ustalania strategii oraz gry możecie wysłać do pozostałych grup wysłanników w celu uzyskania sojuszu!

10 minut

## 2. Symulacja gry

Po upływie wyznaczonego czasu zaproś graczy do gry.

Uczestnicy gry to trzy zespoły: Tesla, Westinghouse, Edison. Przy dodatkowym stole zasiada bankier oraz władza, czuwają nad prawidłowym przebiegiem gry. Za każdym ze stołów zasiada obserwator gry.

Dodatkowych osób jest w sumie 7 - 4 obserwatorów, władza 2 osoby, 1 bankier.

Powitaj uczestników w nowym światowym rozdaniu możliwości trzech wielkich postaci XIX wieku. Jak ułożą się ich losy, może zainwestują we współpracę, a może opłaci im się samotna praca, kto zwycięży?

Czas – dwie/trzy rundy!

Rozgrywka toczy się jeśli masz na nią czas, jeśli nie, poproś o przedstawienie strategii każdą z grup

Czas 15/20 minut

### 3. Wprowadzenie tematu lekcji:

Temat: Cztery typy gracza, kim jesteśmy w realizacji zadań z innymi? Scenariusz lekcji wychowawczej wokół filmu *Wojna o prąd*.

### 4. Dyskusja

To moment na wypowiedzenie się graczy na temat pracy oraz sposobów współpracy z grupą/grupami.

To też czas i główna rola obserwatorów, to oni wypowiadają się na temat graczy obserwowanych w trakcie ustaleń strategii oraz podczas rozgrywki.

Ty porządkujesz nazewnictwo i określenia!

### **„Cztery typy graczy wg Richarda Bartley’a**

**Richard Bartley** prowadząc swoje prace naukowe zastanawiał się głęboko nad tym, co skłania ludzi do gry i korzystania z systemów grywalizacyjnych. W swojej analizie odkrył cztery podstawowe typy graczy. Typologię tę znacznie rozszerzono, lecz 4 podstawowe typy zdefiniowane i opisane przez Bartley’a są najbardziej trafne i zrozumiałe.

#### **Podstawowy typ gracza to społecznik ich jest najwięcej (ok. 75% ludzi)**

Spółecznikami są osoby, które grają w gry nie po to by zdobywać punkty i wygrywać, by dążyć do bycia najlepszym to oczywiście lubią i sprawia im satysfakcję (jak każdemu) – nie jest jednak akurat dla tej grupy motywatorem do działania. Społecznicy wybierają gry towarzyskie po to, aby poznawać nowych ludzi i budować relacje. Dla nich najważniejsze jest wchodzenie w interakcję, wymienianie się informacją, wiedzą, doświadczeniem. Osoby tego typu chętnie budują swoje profile i systematycznie je uzupełniają, zamieszczają swoje zdjęcia, dodają znajomych, chętnie przeglądają profile innych osób. Nastawieni są na współdziałanie. Samą grę traktują jako środek do budowania relacji społecznych z innymi, a nie jako grę samą w sobie.

#### **Zdobywca lubi tablice wyników/ rankingi**

Zdobywcy to osoby o dość wysokiej samoocenie i motywacji do osiągnięcia najwyższych rezultatów. Zdobywca bierze udział we wszystkich grach, w których będzie mógł rywalizować z innymi graczami i zdobywać trofeum. Jest przekonany, że we wszystkim najlepiej sobie poradzi i osiągnie zawsze zamierzony cel. Problemem dla zdobywcy jest jego porażka w grze. Gdy okaże się, że nie będzie najlepszy, szybko się wycofuje, a winą za swoje niepowodzenie obarcza samą grę i traci zainteresowanie dalszym graniem. Gdy jednak będzie odnosił swoje sukcesy okaże się wiernym fanem, a nawet można by rzec fanatykiem. Będzie opowiadał o tej grze z ogromnym zaangażowaniem i zachęcał innych potencjalnych konkurentów do wzięcia w niej udziału. Niestety dla osób budujących gry, ten typ graczy nie jest ideałem nie wszyscy mogą być najlepsi.

#### **Odkrywca jego pasją jest odkrywanie, doświadczanie nowości**

Odkrywca to typ gracza, który przenosi się w wirtualną rzeczywistość po to, aby odkrywać coraz to nowe tajemnice gry. Nie rywalizuje z innymi na punkty i nie interesuje go miejsce w rankingu. Buduje swoją wartość na podstawie odnalezionych i nieznanymi innym poziomów, płaszczyzn, funkcji gry. Jest to osoba, która może setki razy rozgryzać tę samą grę, to samo zadanie, aby znaleźć w nim jakieś clou (czyt.klu), jakąś nieświadomą innym wiedzę, informację. Zablýśnie w towarzystwie, gdy będzie mógł opowiedzieć innym o swoich odkryciach i wywoła na ich twarzach zdziwienie, fascynację dla swojego odkrycia.

## **Zabójca to typ gracza, który zdarza się najrzadziej?**

Ten typ gracza podobnie jak zdobywca dąży do zwycięstwa. Lubi rankingi, tabele wyników, zdobywanie punktów. Od zdobywcy wyróżnia go jednak podejście do gry. Zabójca, zwany też niszczycielem, za wszelką cenę dąży nie tylko do zwycięstwa (jak zdobywca), ale przede wszystkim do unicestwienia rywali. Tym większą ma satysfakcję z gry im bardziej uda mu się pokazać innym, że wyeliminował swoich przeciwników. Dla niego ranking ma sens gdy pokazuje nie tylko liczbę zdobytych punktów za osiągnięte cele typu, np. zdobyte poziomy, czy rozwiązane zagadki, ale powszechnie dostępna informacja obrazująca ilu graczy udało mu się wyeliminować z gry.

Wg Bartley'a rzadko zdarzają się gracze, którzy byliby przedstawicielami stricte jednego z wyżej wymienionych typów. Wg Gabe Zichermann'a i Christopher'a Cunningham'a (Grywalizacja Mechanika gry na stronach WWW i w aplikacjach mobilnych) najczęściej każdy gracz łączy w sobie różne typy i tak dla przeciętnej osoby podział typów przedstawia się następująco:

- 80% społecznik
- 50% odkrywca
- 40% zdobywca
- 20% zabójca

Źródło: **[www.grywalizacja24.pl](http://www.grywalizacja24.pl)**

Jak wykorzystać wiedzę na temat typów graczy:

<https://www.focus.pl/artykul/4-typy-graczy-w-korporacji-sprawd-ktrym-jeste>



Czas 15 minut

### 5. Podsumowanie

- W jaki sposób możemy siebie określić?
- O czym mówią nam poszczególne typy graczy?
- Czy warto coś zmieniać, czy raczej być sobą?

Czas 5 min



# Nikola Tesla

FAKTY  
Z ŻYCIA

SYTUACJA  
W JAKIEJ SIĘ  
ZNAJDUJE

CECHY  
CHARAKTERU

MOCNE STRONY

CO ZMIEŃĆ

DODATKOWE  
NOTATKI

# Thomas Alva Edison

FAKTY  
Z ŻYCIA

SYTUACJA  
W JAKIEJ SIĘ  
ZNAJDUJE

CECHY  
CHARAKTERU

MOCNE STRONY

CO ZMIENIĆ

DODATKOWE  
NOTATKI

# George Westinghouse

FAKTY  
Z ŻYCIA

SYTUACJA  
W JAKIEJ SIĘ  
ZNAJDUJE

CECHY  
CHARAKTERU

MOCNE STRONY

CO ZMIENIĆ

DODATKOWE  
NOTATKI

# WŁADZA

zezwała na przeprowadzenie eksperymentu po wcześniejszym uzasadnieniu. Jeśli uzna że nie ma on sensu może odmówić – władza jest obiektywna!

# BANKIER

może wypłacić pieniądze na prowadzenie eksperymentów, jeśli go przekonacie swoją ideą

# SOJUSZ

karta sojuszu – uprawnia do połączenia sił i przeprowadzenia dwóch ruchów w jednym (czyli karta sojusz i zagranie). Przy wykorzystaniu karty sojuszu musisz odrzucić jedną kartę prasy na środek stołu.



# EKSPERYMENT

eksperymenty przeprowadzają jedynie Tesla i Edison,  
DWIE KARTY NA GRUPĘ (tylko grupa Tesli i Edisona).

# 1 DUKAT

tylko Westinghouse i bankier posiadają dukaty!

# PRASA

karta, która wyrzucona na stół podaje  
sprzeczne informacje, ilość na drużynę 2 karty.

# THOMAS EDISON

Wynalazca, ma na swym koncie w sumie 1000 patentów. Wiele kontrowersji wzbudzały jego metody egzekwowania swoich praw patentowych. Kwestionowane jest również jego autorstwo części z przypisywanych mu wynalazków.

# NIKOLA TESLA

był konstruktorem wielu urządzeń do wytwarzania i wykorzystania prądu przemiennego, konkurując skutecznie z Thomasem A. Edisonem.

# GEORGE WESTINGHOUSE

Amerykański przedsiębiorca, inżynier, uczestnik bitwy o prąd.  
Współwłaściciel Western Union Company.