

Integrarea elementelor curriculare în joc 1

Etape anterioare obligatorii / Cunoștințe anterioare ale elevilor	Grecia Antică, Cercetarea și definirea conținutului
Obiective de învățare	Învățarea modului de integrare a elementelor curriculare în joc
Materii	Istorie
Vârste recomandate	10 - 14
Materiale necesare	Foi de flipchart, markere sau laptopuri (în funcție de disponibilitate) pentru a-și nota ideile
Durata secvenței	50 - 60 minute
Activitate de grup sau individuală	Activitate de grup
Producție așteptată	Integrarea elementelor curriculare în jocul video bazat pe subiecte de democrație din Grecia Antică
Aptitudini dobândite	Gândire critică, creativitate, colaborare și lucru în echipă, comunicare, rezolvare de probleme
Activități de extindere/diferențiere	Crearea story board-ului, personajelor, crearea dialogurilor; realizarea designului grafic, crearea animației
Sfaturi pentru Incluziune	Această secvență este o activitate de grup care nu necesită neapărat tehnologie, astfel încât poate fi ușor accesibilă oricui.
Sfaturi pentru a scurta durata secvenței	Cereți elevilor din fiecare grup să aleagă un subiect cu care unul sau mai mulți elevi sunt cel mai familiarizați, astfel încât să poată ghida întregul grup.

Pas cu pas: cum se implementează secvența

Integrarea elementelor curriculare în jocul video reprezintă un pas esențial; fie decizi să abordezi o anumită temă din cadrul disciplinei, să exersezi o abilitate/competență, fie să evaluezi progresul elevilor. Această secvență poate fi folosită ca instrument de evaluare formativă pentru a verifica cunoștințele elevilor dvs., permițându-vă să identificați punctele forte și punctele slabe ale acestora pentru a adapta lecțiile viitoare. Vom exemplifica pe o unitate de învățare pentru orele de istorie, precum Grecia Antică - Formarea polisului și democrația.

- **Pasul 1 Prezentare generală a unității de învățare și împărțirea elevilor în grupuri mici (15 minute)**

În această secvență pedagogică, ne vom concentra pe integrarea elementelor curriculare pentru realizarea unui joc video bazat pe reformele lui Solon și Clisthenes. Implicați elevii într-o scurtă trecere în revistă a conținutului de învățare gândit anterior în clasă. Apoi împărțiți-le în grupuri mici pentru faza de lucru în grup.

- **Pasul 2 Muncă de grup (20 minute)**

Explicați elevilor că trebuie să facă brainstorming în echipe pentru a decide asupra conținutului de învățare pe care doresc să se concentreze în jocul lor video. Conținutul de învățare trebuie să fie legat de subiectul principal. Câteva exemple pot fi: cauzele care au generat reformele lui Solon și Clisthenes, polis, democrație, cetățenie, barbarie, Atena-democrată și Sparta-aristocrată.

Aceștia pot alege unul sau mai multe conținuturi, fiind necesar să aibă o privire de ansamblu asupra jocului video. Odată ce fiecare echipă a ales subiectele exacte, elevii pot lucra în echipele lor pentru a-și dezvolta strategia de integrare și pentru a crea o prezentare a acesteia.



- **Pasul 3: Prezentarea rezultatelor (25 minute)**

Fiecare echipă va prezenta rezultatele muncii în grup și principalele conținuturi de învățare care vor fi integrate în jocul video. Aceste prezentări vor fi utile în următorii pași de creare a jocului video, cum ar fi crearea storyboard-ului, a personajelor etc.

