

## Jocul și schimbarea regulilor de joc (sau programare)

Etapele anterioare obligatorii / Cunoștințele anterioare ale elevilor	Concepte de bază de programare
Obiective de învățare	Familiarizarea cu procesul logicii algoritmice într-un mod distractiv Evaluarea valorii regulilor în procesul de rezolvare a problemelor
Subiecte	Informatică, logică
Vârsta recomandată	10-14
Material necesar	Joc: Baba is you
Durata secvenței	120-130 minute
Activitate individuală sau de grup	Ambele
Abilități dezvoltate	Gândire critică, rezolvare de probleme, creativitate, comunicare, abilități de prezentare, colaborare și lucru în echipă
Gama de prețuri a jocului	<20 € (12,49€)

Activități de extindere / diferențiere	Această secvență pedagogică ar putea fi folosită ulterior ca activitate singleplayer sau activitate multiplayer, astfel încât elevii să poată explora din ce în ce mai multe despre reguli și creativitate.
Jocuri similare de folosit în abordarea secvenței	Unit 404, Markov Alg, Inbox Unbox
Sfaturi pentru Incluziune	Există unele caracteristici de accesibilitate care pot fi aplicate, cum ar fi „culori cu contrast ridicat” sau „prevenirea culorilor intermitente” etc. de care pot beneficia unii elevi cu SLD. Limbajul jocului este simplu, puteți explica termenii elevilor. În plus, jocul nu pune presiune (luați-vă tot timpul de care aveți nevoie și puteți derula înapoi).
Sfaturi pentru a scurta durata secvenței	Fiecare pas reprezintă, de asemenea, un nivel diferit de gândire și un mod diferit de abordare a unei probleme. Dacă profesorii au la dispoziție doar o oră, pot selecta doar mai mulți pași sau niveluri pentru a reduce timpul de joc.



## Pas cu pas: cum se implementează secvența

În această secvență pedagogică, se va folosi jocul „Baba is you”. Jocul își propune să educe elevii cu privire la valoarea regulilor prin care se realizează unul sau mai multe obiective. Din punctul nostru de vedere, este o abordare distractivă și educativă a conceptului de „gândire în afara cutiei” aplicat în logica algoritmică și programare.

Pentru fiecare pas procesul este următorul:

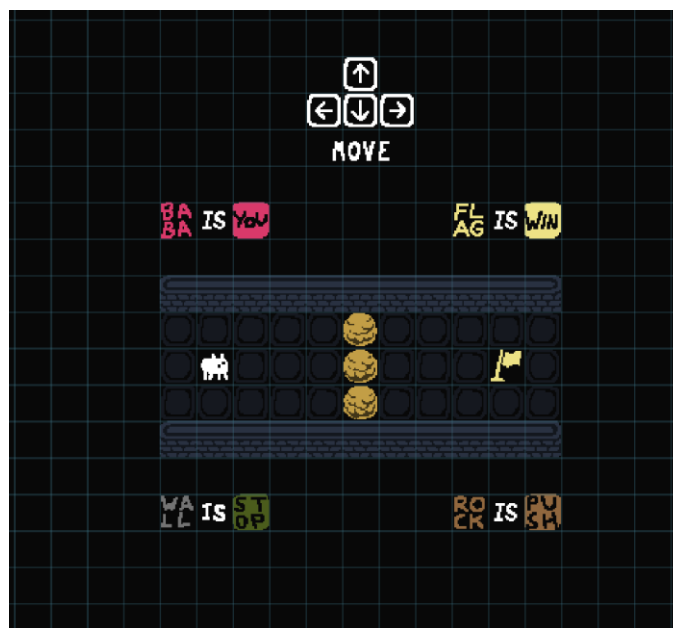
- profesorul va prezenta o posibilă soluție a nivelului unui joc,
- profesorul și elevii discută soluția altui nivel,
- elevii discută în grup alte soluții posibile și aleg o persoană care va prezenta procesul de rezolvare, verbal, pe parcursul orei
- profesorul rezolvă problema/provocarea acelui nivel și procesul continuă.

Fiecare pas prezentat este, de asemenea, un nivel diferit și un mod diferit de a gândi rezolvarea problemelor. Dacă profesorii au timp, pot face toți pașii, iar dacă nu, îi pot face la câteva ore de predare.

### • Pasul 1. Prezentarea conceptului de joc (10 minute)

Proiectarea gameplay-ului nivelului 0 al jocului video „Baba is you” în clasă (fie de către profesor, fie de către un elev care are experiență cu acest joc). Regulile de bază ale jocului (pentru nivelul 0) și modul de joc principal sunt prezentate mai jos.





Captura de ecran din jocul „Baba is You” (creator: Hempuli Oy)

Regulile sunt enunțate la început și sunt prezentate ca blocuri cu care jucătorul poate interacționa. Prin urmare, jucătorul poate înlocui regulile cu altele noi. Noile reguli pot fi create prin mutarea cuvintelor cu ajutorul tastelor de la tastatură.

- **Pasul 2. Prezentarea valorilor regulilor în rezolvarea de probleme și programare (timp: 10-15 minute)**

Profesorul prezintă elevilor valorile regulilor în jocuri și în procesele de rezolvare a problemelor. Ei pot rezolva o problemă IT ca exemplu și pot folosi, de asemenea, diverse exemple de primul nivel/simple din joc pentru a îmbunătăți acest concept (valoarea regulilor în rezolvarea problemelor și în programare).

- **Pasul 3 Crearea de noi reguli pentru a rezolva o provocare (15 minute)**

În acest pas, gândirea critică a elevilor poate fi cultivată prin discutarea posibilelor soluții ale provocărilor din nivelurile insulare 1,2,3,4,5.

- **Pasul 4 Discuție în grup mic (25 de minute)**

În primul rând, împărțim elevii în grupuri mici (3-5 elevi). În acest pas, se va încerca ceea ce se numește „Gândirea în afara cutiei” prin descoperirea și utilizarea unor reguli care nu sunt evidente (scrise și cunoscute în mod explicit) pentru a rezolva provocările nivelurilor 6 și 7. În acest pas, folosirea imaginației este o necesitate.

- **Pasul 5 Discuție în clasă (25 de minute)**

În acest pas putem discuta calea (procedura pas cu pas) care trebuie creată pentru a rezolva o problemă (nivelurile lacului 1,2,3,4). Crearea unui algoritm pentru a rezolva provocarea, cu alte cuvinte.

- **Pasul 6 Elevii propun soluții inovatoare (15 minute)**

În acest pas putem discuta și cultiva inovația prin soluții inovatoare propuse de elevi. De exemplu, în nivelul Lake-2 trebuie să definim procesul prin care două sau mai multe reguli sunt combinate pentru a rezolva provocarea/problema.

### **Pasul 7 Discuție în grup mic și clasă (15 minute)**

Fiecare grup de elevi se va concentra pe ideea de a crea reguli noi pentru a rezolva o problemă trăgând concluzii despre aceasta, iar reprezentanții fiecărui grup își vor nota concluziile pe tablă (interactivă). Profesorul îi va ajuta apoi pe elevi să asocieze procesul de modificare a regulilor existente sau de a crea altele noi în timpul jocului pentru a rezolva o problemă în programare.



## Referințe

Obținerea jocului

[https://store.steampowered.com/app/736260/Baba\\_Is\\_You/](https://store.steampowered.com/app/736260/Baba_Is_You/)

<https://www.nintendo.com/games/detail/baba-is-you-switch/>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=org.hempuli.baba&hl=el&gl=US>

<https://apps.apple.com/us/app/baba-is-you/id1517281887>

[https://www.humblebundle.com/g/baba\\_is\\_you](https://www.humblebundle.com/g/baba_is_you)

<https://hempuli.itch.io/baba>

## Informații

Toate capturile de ecran folosite în această lecție au fost preluate din Baba is You, Hempuli Oy (2019).

