

Cooperați pentru a construi o clădire cu Terraria

<p>Etape obligatorii anterioare / Cunoștințele anterioare ale elevilor</p>	<p>Atât educatorul, cât și elevii ar trebui să știe cum funcționează jocul și să fie familiarizați cu unele dintre posibilitățile acestuia (ce pot crea jucătorii). Dacă nu au experiență anterioară, se recomandă fie să se joace timp de 1 oră, fie să vizioneze un videoclip de joc înainte de a folosi această secvență. Educatorii vor trebui, de asemenea, să configureze conexiunea LAN înainte de a efectua al doilea pas al acestei secvențe.</p>
<p>Obiectivele de învățare</p>	<p>Să planifice și să creeze o clădire cu un nivel minim de complexitate care impune elevilor să testeze diferite strategii. Să folosească concepte, instrumente și strategii matematice pentru a rezolva probleme. Să aibă o atitudine de cercetare și testare a mai multor strategii atunci când se confruntă cu o problemă. Să folosească raționamentul matematic în medii non-matematice. Să proiecteze și să construiască structuri și să evalueze caracterul adecvat al rezultatelor. Să lucreze în echipă și să distribuie sarcinile în cadrul grupului.</p>
<p>Subiecte</p>	<p>Matematică, Tehnologie, Design</p>

Vârsta recomandată	10-18. Complexitatea sarcinii poate fi adaptată la nivelul elevilor.
Material necesar	Calculatoare (unul per elev). Dacă jocul este disponibil pentru alte platforme, acestea ar putea fi folosite, de asemenea, în locul computerelor.
Durata secvenței	2 – 3 ore
Activitate individuală sau de grup	Activitate de grup
Abilități dezvoltate	Colaborare și lucru în echipă, Creativitate, Planificare, Abilități de prezentare
Gama de prețuri a jocului	0 – 20 €
Jocuri similare de utilizat cu abordarea secvenței	<p>Minecraft, ediția educațională Minecraft (necesită un licență și o plată lunară), Minetest. Alte abordări includ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Overcooked 2: În acest caz, jucătorii gătesc feluri de mâncare, așa că ar trebui să vă concentrați planificarea pe acest tip de creație. ● Dragon Quest Builders 2: Acesta este, de asemenea, un joc de construcție, precum Minecraft, dar nu are o opțiune multiplayer. În schimb, jucătorii își pot împărtăși creațiile și le pot „vizita” virtual. În plus, acest joc are o poveste pe care trebuie să o jucați timp de aproape 4 până la 6 ore înainte de a putea educatorul



	<p>cunoaște foarte bine jocul și poate încărca un joc pre-salvat care a deblocat deja posibilitatea de a construi liber construi liber. Îl recomandăm doar dacă</p>
Sfaturi pentru Incluziune	<p>Jocul Terraria are mai multe opțiuni de accesibilitate, cum ar fi schimbarea numărului de inamici care apar simultan. Mai multe alte caracteristici pot fi, de asemenea, modificate, inclusiv: dimensiunea textului, comenzile (tastatură și mouse, dacă se joacă pe un computer), unele elemente de interfață și culorile acestora etc., pentru a fi mai incluzive pentru elevii cu deficiențe de vedere variate și dificultăți de învățare.</p>
Sfaturi pentru a scurta durata secvenței	<p>Se recomandă ca profesorii să împartă activitățile în secvență pe 2-3 sesiuni de curs dacă nu pot face toate activitățile deodată. Dacă profesorul dorește să facă o secvență mai scurtă de doar o oră, poate lua în considerare reducerea timpului de planificare în Pasul 1 la aproximativ 10 minute și acordarea elevilor de 30-40 de minute pentru a-și crea construcțiile (mult mai simplificate) în Pasul 2. În acest caz, elevii pot sări peste pregătirea prezentărilor formale prezentate în Pasul 3 și să ofere o demonstrație informală a creațiilor lor în câteva minute fiecare, pentru un total de 10-15 minute de prezentări la clasă (ca în Pasul 4).</p>

Pas cu pas: cum se implementează secvența

• Pasul 1: Planifică-ți clădirea (30 - 40 min)

În această activitate, elevii vor crea una sau mai multe clădiri împreună, în grupuri. Mai târziu, fiecare membru al grupului va juca de pe computere diferite pe aceeași conexiune LAN. Deoarece planificarea și testarea strategiilor de construcție fac parte din această secvență, educatorul ar trebui să decidă fie ce fel de clădiri ar dori să facă elevii, fie, cel puțin, care condiții (dimensiune, număr, scop) sunt cele mai importante pentru elevi. Rețineți că aceasta este ceva ce elevii ar trebui să poată finaliza într-o perioadă limitată de timp - în acest caz, o oră.

În acest pas inițial, îndrumarea educatorului este importantă, dar elevii ar trebui să fie cei care decid ce să construiască și cum să-l construiască. În acest fel, elevii au frâu liber să-și folosească creativitatea în utilizarea diferitelor concepte matematice și de design pe care le cunosc deja sau le-au învățat în clasă. De exemplu, educatorul poate decide să provoace elevii să construiască o casă cu un anumit număr de camere sau să aibă un anumit număr de NPC (personaje nejuocabile) care locuiesc în camere. Aici, cel mai important punct este ca elevii să se așeze și să planifice ceea ce ar dori să facă înainte de a juca, luând astfel în considerare unele posibile dificultăți pe care le pot întâmpina (cum ar fi combaterea inamicilor, nevoia de a căuta materiale pentru crafting etc.) încep să joace jocul.

Pentru a-i ajuta să planifice, le puteți oferi elevilor un ghid scris cu întrebări precum:

- Câte camere veți construi?
- Cum vor fi conectate?
- Cum vor oferi clădirile sau camerele NPC-urilor protecție împotriva dușmanilor pe timp de noapte?
- De ce sarcini va fi responsabil fiecare membru al grupului în timp ce joacă?



- **Pasul 2: Joacă și creează (60 min)**

Fiecare elev se va conecta la joc de pe un computer diferit pe aceeași conexiune LAN. Aceasta înseamnă că educatorii vor trebui să configureze configurarea înainte de desfășurarea orei, configurarea necesară în funcție de jocul utilizat. Consultați instrucțiunile de pe site-ul sau formularele oficiale ale jocurilor, precum și linkurile de mai jos, pentru configurarea acestor setări.

Cum se configurează un server LAN:

- [Pe Terraria](#)
- [Pe Minecraft](#)
- [Pe Minetest](#)

Când jocul este configurat corespunzător, elevii pot începe să-și creeze clădirile împreună, fiecare dintre ele conectat la un computer diferit și contribuind la construcția comună.

- **Pasul 3: Pregătiți o prezentare a clădirii finalizate (20 – 30 min)**

În continuare, elevii vor pregăti o prezentare pentru colegii lor, arătând ceea ce au creat. Pentru a face acest lucru, ei pot fie să folosească jocul în sine, fie să facă capturi de ecran ale progresului lor. Opțional, dacă aveți mai mult decât timpul minim pentru realizarea acestei secvențe, vă puteți gândi să le cereți elevilor să creeze un scurt videoclip de joc care să prezinte o parte din procesul lor de construcție. Acest lucru va ajuta la consolidarea abilităților tehnologice, narrative și de prezentare suplimentare.



Elevii ar trebui să petreacă aproximativ 20-30 de minute pregătind o scurtă prezentare care să răspundă la unele dintre întrebările puse la Pasul 1. Cel puțin, prezentările ar trebui să includă reflecții asupra următoarelor aspecte cheie:

- Cum au funcționat procesele de planificare și construire în grupurile dvs. ?
- Cât de diferite au fost rezultatele de ceea ce ați planificat?
- Ce dificultăți ați întâmpinat în timpul procesului?
- Ce măsuri ar putea fi întreprinse pentru a ajuta la depășirea acestor dificultăți?

● Pasul 4: Prezentarea clădirilor (10 min per grup)

În cele din urmă, fiecare grupă își va prezenta lucrările restului clasei, folosind mijloacele vizuale și discursul de prezentare pe care le-a creat în pasul anterior. Rolul educatorului în acest ultim pas este de a se asigura că elevii prezintă aspectele cheie menționate mai sus, precum și de a stimula întrebări despre proces și de a ajuta elevii să-și compare și să contrasteze experiențele.

Referințe:

Minecraft Wiki. (2021). Minecraft Wiki. Minecraft Fandom. Retrieved from:

https://minecraft.fandom.com/wiki/Minecraft_Wiki

Minetest [Computer Software]. (2010). Finland: Perttu Ahola. www.minetest.net

Minetest Wiki. (2021). Minetest Wiki, official source. Minetest Wiki. Retrieved from:

https://wiki.minetest.net/Main_Page

Persson, M. (2011). Minecraft [Computer Software]. Stockholm: Mojang Studios.

www.minecraft.net



Shelly, S.L. (2011). Terraria [Computer Software]. Indiana: Re-Logic.

<https://terraria.org>

Terraria Wiki. (2021). Official Terrari Wiki. Terraria Fandom. Retrieved from:

https://terraria.fandom.com/wiki/Terraria_Wiki

