

Ajută-mă să te ajut!

| | |
|---|---|
| Etape obligatorii anterioare / Cunoștințele anterioare ale elevilor | Niciuna |
| Obiective de învățare | Învață să cooperezi ca membru al echipei |
| Subiecte | Niciuna în special: această secvență este axată pe abilități |
| Vârsta recomandată | 10-14 |
| Material necesar | PC-uri care pot rula jocul „Trine Enchanted Edition” |
| Durata secvenței | 3,5 - 4,5 ore (75 minute la clasă, 15 minute completarea unui chestionar și jocul deschis acasă: 2-3 ore) |
| Activitate individuală sau de grup | Joc de cooperare / Activitate de grup |
| Abilități dezvoltate | Colaborare și lucru în echipă, Comunicare, Creativitate, Gândire critică , Planificare, Rezolvare de probleme, Empatie, Învăț să înveți Abilități cultivate |
| Gama de prețuri a jocului | <20€ (14,99€) |
| Sfaturi pentru incluziune | Dacă este necesar, pot fi adăugate controlere adaptive. Și dacă nu le puteți configura din meniul Opțiuni, o puteți face manual prin Steam/opțiuni. |

Pas cu pas: cum se implementează secvența

În această secvență pedagogică, elevii vor folosi un joc de acțiune/puzzle stabilit într-o lume a basmului fantastic: „Trine Enchanted Edition”.

Scopul principal al folosirii jocului este de a insufla dorința și de a cultiva elevilor capacitatea de a lucra împreună de la distanță pentru a depăși obstacolele pe care jocul le va pune în cale. În funcție de nivelul de dificultate, obstacolele impun personajelor să lucreze împreună pentru a le depăși. După ce au identificat caracteristicile și abilitățile celor trei personaje ale jocului, elevii vor alege un personaj și vor juca un nivel. Ei vor schimba în mod ciclic personajul pe care îl joacă pentru a înțelege pozițiile colegilor lor de clasă. Puteți crea grupuri de trei elevi pentru a crește comunicarea dintre ei și îi puteți conduce în activități de joacă plăcute și motivaționale pentru a cultiva abilități (sociale și de altă natură), astfel încât să poată lucra împreună pentru a atinge un obiectiv. Jocurile sunt un stimulent puternic pentru elevi să găsească coduri de comunicare și să coopereze eficient.

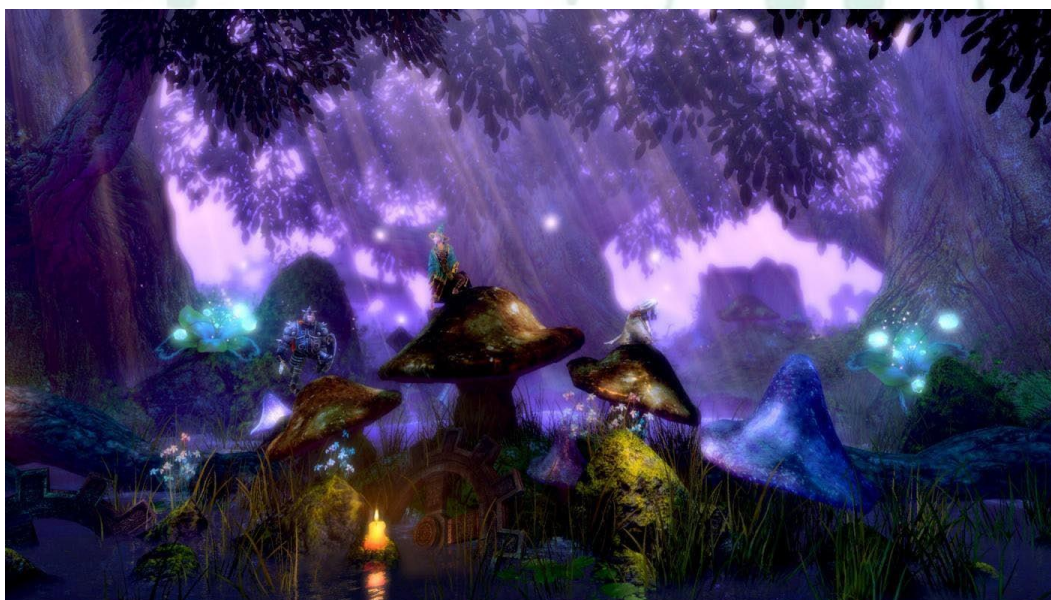


Figura 1. Instantaneu („Trine Enchanted Edition ", Frozenbyte, 2014)



- **Pasul 1: Explicați motivul principal pentru această activitate educațională (20 de minute)**

Educatorul descrie elevilor scopul acestei activități folosind un joc online multiplayer și întregul proces care va fi urmat. Ar trebui să spună elevilor că scopul principal al întregului proces este să se regăsească într-un mediu plăcut și plăcut în care vor învăța să lucreze împreună într-un mod ordonat și respectuos cu ceilalți oameni din grup. În vederea realizării unui scop: parcurgerea unor nivele în joc. Le va spune că jocul va începe în laboratorul de informatică al școlii și va continua acasă până la finalizarea unor nivele. Educatorul le mai spune elevilor că la final vor completa un chestionar online anonim despre experiența lor în joc și despre întregul proces de lucru cu colegii lor. Răspunsurile la chestionar vor fi discutate în întreaga clasă pentru a înțelege dificultățile cooperării și pentru a identifica căile corecte și metodele adecvate de cooperare reușită și fructuoasă între colegii de clasă. Vă sfătuim să citiți mai întâi chestionarul elevilor și să nu solicitați referințe la nume, caracteristici ale colegilor de clasă sau incidente din viața școlară deja cunoscute.

- **Pasul 2: Explicați jocul elevilor prin videoclipuri (10 minute)**

Educatorul explică jocul prin videoclipuri în clasă, acordând atenție modalităților de comunicare și cooperare prezentate în următoarele videoclipuri:

- [Let's Play Trine: Enchanted Edition Co-Op Part 1 - Trine prea tare](#) pe canalul „Catalysts Gaming”.
- [Să jucăm Trine: Enchanted Edition \(Co-Op\) - Ep.01 - Opusul unui Speedrun!](#) MrSmartDonkeyLP”.



- **Pasul 3: Elevii joacă jocul în laboratorul TIC (45 de minute)**

Pentru a sfătui și îndruma elevii cu privire la modul în care vor lucra împreună de acasă în timp ce se joacă, educatorul ar trebui să împartă elevii în grupuri de trei. Cei trei elevi din fiecare grupă fie stau în poziții consecutive și apropiate, fie, mai bine, poartă căști cu microfon și stau la distanță pentru a emula procesul pe care îl vor urma mai târziu de acasă.

Modul în care sunt împărțite grupurile depinde de educator. Fiecare educator își cunoaște destul de bine elevii și, în funcție de nevoile clasei, face împărțirile de grup corespunzătoare. De exemplu, într-o clasă, poate fi nevoie de a pune în același grup elevii care au avut probleme sociale minore între ei în trecut, pentru a-i ajuta să învețe să coopereze, sau chiar elevi care s-au dovedit a fi mai maturi social decât alții pentru a-și putea ajuta colegii de clasă mai puțin maturi social.

Alegerea este la latitudinea educatorului și este indicat să nu facă alegeri aleatorii sau să urmeze doar ceea ce își doresc elevii.

În timpul jocului, profesorul intervine minim și notează orice comportament neadecvat, apoi îl corectează cu argumente argumentate și acordă atenție politetei și sprijinului reciproc.

Elevii vor juca mai întâi nivelul introductiv (Nivel 1 - Academia Astrală) pentru a câștiga experiență în joc, iar dacă au timp în decurs de o oră de predare (în funcție de experiența generală a jucătorilor și a educatorului), vor continua până la al doilea. nivel (Nivelul 2 - Holurile Academiei), schimbarea personajelor.



- **Pasul 4: Elevii joacă jocul acasă (atâta timp cât este nevoie de încă două niveluri)**

Elevii vor juca de acasă la ore și în zilele convenite de comun acord, cu scopul de a finaliza încă două până la trei niveluri. Timpul necesar pentru această temă poate varia în funcție de nivelul de experiență al elevilor, cooperarea/lucrarea în echipă și alegerile lor în cadrul jocului. Poate dura de la 45 de minute la 3 ore.

- **Pasul 5: Elevii completează chestionarul online acasă (15 minute)**

După încheierea jocului (predefinit la pasul 4), fiecare elev va completa un chestionar electronic și. Întrebările sunt din nou în cadrul nevoilor pe care profesorul le-a identificat (în general și/sau de la pasul 3).

O idee dintr-un chestionar complet (Waterworth & Murray, 2014), poate fi găsită aici: <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.477.6124&rep=rep1&type=pdf>

Puteți alege câteva întrebări dintre cele pe care le veți găsi la sfârșitul articolului (în Anexă) și ar trebui să alegeți întrebările pe care le considerați potrivite pentru scopurile dvs. și care se potrivesc abilităților și nevoilor elevilor dvs.

Desigur, chestionarul ar putea fi ceva foarte simplu, chiar și o întrebare unică, deschisă, precum: „Descrieți în termeni generali experiența dvs. în jocul multiplayer online și dificultățile de cooperare și comunicare pe care le-ați întâmpinat în timpul jocului, precum și punctele pozitive la care te poți referi din acest proces”.

- **Pasul 6: Reflecție (45 minute)**

Educatorul va citi răspunsurile din chestionar (în timp ce, bineînțeles, păstrează anonimatul strict, chiar dacă a înțeles cine a făcut comentariile relevante) și va provoca discuții relevante pentru cooperarea și comunicarea elevilor. Se va concentra nu doar pe punctele negative, ci mai ales pe punctele pozitive care au reieșit din completarea chestionarului și din concluziile pe care le-a tras de la pasul 3.

Obținerea jocului:

https://store.steampowered.com/app/35700/Trine_Enchanted_Edition/

Referințe:

Teoria jocurilor cooperative. (nd). Preluat la 16 decembrie 2021, de la <http://coalitiontheory.net/research-areas/cooperative-game-theory>

Seif El-Nasr, M., Aghabeigi, B., Milam, D., Erfani, M., Lameman, B., Maygoli, H., & Mah, S. (2010, aprilie). Înțelegerea și evaluarea jocurilor cooperative. În Actele conferinței SIGCHI despre factorii umani în sistemele de calcul (pp. 253-262).

Let's Play Trine: Enchanted Edition Co-Op Part 1 - Trine Too Hard. (2016, 5 august). [Fișier video]. Pe YouTube. Preluat la 16 decembrie 2021, de la https://www.youtube.com/watch?v=94GlfFOSrhs&ab_channel=CatalystsGaming

MrSmartDonkeyLP (Director). (2015, 16 ianuarie). [Fișier video]. Pe YouTube. Preluat la 16 decembrie 2021, de la https://www.youtube.com/watch?v=2gBfnWAqmsU&ab_channel=MrSmartDonkeyLP



Riva, G., Waterworth, J. și Murray, D. (2014). 6 Măsurarea prezenței sociale în jocurile digitale bazate pe echipe. În interacțiunea cu prezența (p. 83-101). De Gruyter Open Polonia.

Trecerea ediției încântate de Trine. Walkthroughs pentru jucători. (nd). Preluat la 16 decembrie 2021, de la <http://gamerwalkthroughs.com/trine-enchanted-edition>

