

Elevii Apex

Etapele anterioare obligatorii / Cunoștințele anterioare ale elevilor	Niciuna
Obiective de învățare	Munca în echipă și comunicare sub presiune. Luare rapidă a deciziilor.
Subiecte	Nici unul în special, această secvență este axată pe abilități.
Vârsta recomandată	Oricare
Materialul necesar	PC-uri ușoare de jocuri și/sau console, smartphone- uri
Durata secvenței	2 - 3 ore
Activitate individuală sau de grup	Activitate de grup
Abilități dezvoltate	Colaborare și lucru în echipă, comunicare, rezolvare de probleme, planificare
Gama de prețuri a jocului	0€, atenție la achiziții în joc
Jocuri similare de folosit cu abordarea secvenței	PUBG, Fortnite
Sfaturi pentru scurtarea duratei secvenței	Pentru a face această secvență mai scurtă, nu sunt multe de făcut, cu excepția reducerii timpului de joacă și a unei discuții/debrief mai scurte. Puteți cere elevilor să facă tutorialul jocului acasă, dacă este posibil, înainte de a veni la clasă. Puteți avea apoi o sesiune de joc de 35 de minute în sala de



	<p>clasă, urmată de 20 de minute de debriefing. Veți întâlni mai puține situații în joc, dar sperăm că veți avea suficiente de discutat în timpul debriefului.</p>
<p>Sfaturi pentru a face secvența mai accesibilă sau incluzivă</p>	<p>Dacă elevii tăi se confruntă cu comenzile computerului și ale shooterului la persoana întâi, pune-le să folosească versiunea mobilă, dacă este posibil. Jocul nu este disponibil în limba greacă. Nu există prea multe scenarii și text de citit, dar ar trebui să le explicați elevilor noțiunile de bază (controale, elemente de joc, obiectiv) dacă aceștia nu înțeleg singuri folosind textul și sunetul jocului. Jocul oferă o mulțime de funcții de accesibilitate, cum ar fi un mod daltonist sau remaparea comenzilor. Le puteți găsi aici.</p>



Pas cu pas: cum se implementează secvența



Figura 1: Comenzi rapide de comunicare în Apex Legends (sursa: <https://levelskip.com/first-person-shooters/Apex-Legends-Ping-Guide>)

În această secvență, elevii tăi vor juca jocul Apex: Legends. Este un joc battle-royale: jucătorii sunt aruncați pe o hartă de dimensiuni reduse. Ei trebuie să găsească echipamente și arme la fața locului și să lupte până devin ultimul supraviețuitor. Abordarea ușor diferită a Apex: Legend este că este o echipă de jucători care trebuie să supraviețuiască, în loc de un singur câștigător. Munca în echipă și comunicarea sunt în centrul jocului, deoarece întreaga ta echipă trebuie să fie eficientă, nu numai tu.

Cerințe

Jocul este bine optimizat, dar sunt necesare o placă grafică și RAM decente. Puteți verifica dacă hardware-ul pe care îl aveți la dispoziție este capabil să ruleze jocul folosind acest site web.

Știți că jocul le permite jucătorilor să joace împreună indiferent de platforme, fie că este vorba de PC, PS4/5, XBOX sau switch. Deci, dacă elevii tăi au acasă console de jocuri, poți folosi hardware-ul pe care îl au deja în loc să folosești computerele instituției tale. Dar le poți amesteca pe amândouă! Iată documentația oficială despre cum să joci cu alte platforme.

În momentul în care scriem această secvență, versiunea mobilă a jocului este în closed-beta. Când versiunea mobilă este disponibilă, aceasta va face secvența mai ușor de utilizat, reducând și mai mult cerințele hardware.

Free-to-play

Modelul de afaceri al jocului este free-to-play. Este posibil să joci liber cu un număr limitat de personaje. Cu toate acestea, aceste tipuri de jocuri pun în aplicare strategii pentru a-i face pe jucători să plătească, de obicei pentru active sociale (skins, ipostaze etc.). Dacă vă este frică de acest aspect, vă invităm să vă avertizați studenții cu privire la aceste strategii folosind secvența noastră pedagogică: „Analiza modelului de afaceri jocuri-ca-serviciu prin prisma economiei comportamentale”.



- **Pasul 1: Familiarizați-vă cu jocul (30-45 de minute)**

Editorul jocului a lansat [un ghid oficial](#). Folosiți-l pentru a familiariza elevii cu conceptele jocului.

Dacă printre elevii tăi există jucători cu experiență, lasă-i să explice jocul mai detaliat. Apoi, cereți elevilor să parcurgă tutorialul jocului. Ei vor trebui să își creeze un cont și să joace misiunile tutoriale ale jocului la prima lansare. Numai când acestea sunt finalizate, jocul real poate începe.

Turnee private

Ați putea dori ca elevii dvs. să joace doar între ei, în loc să lăsați străinii să se alăture jocului. În acest fel, veți avea mai multă capacitate de a urmări ceea ce s-a întâmplat. Câștigătorii jocului vor fi întotdeauna în clasa ta. În plus, ori de câte ori ceva nu merge bine pentru o echipă (strategie proastă, greșeală, etc), vei avea acces la punctul de vedere al adversarilor care au beneficiat de această greșeală. Acesta va facilita debrief-urile și discuțiile prin utilizarea evenimentelor partajate între studenții dvs. Dacă faceți acest lucru, întrebați-vă elevii dacă există jucători calificați în joc și încercați să echilibrați cât mai bine nivelurile echipelor.

Utilizați [acest videoclip](#) pentru a vă ajuta să găsiți această funcționalitate. Există și [documentația oficială](#).

- **Pasul 2: Elevii joacă jocul (1-2h)**

Jocul este suportul unei discuții despre comunicarea în echipă și managementul emoțiilor.

După ce se joacă, elevii vor trebui să discute despre ceea ce s-a întâmplat în joc în ceea ce privește munca în echipă, cum s-au simțit în timpul jocului și alte lucruri care necesită introspecție sau analiză. Poate fi foarte greu de făcut în timp ce jucați un joc cu mize mari.



Puteți să îi puneți pe toți elevii să se joace deodată sau pe unii dintre ei să îi observe pe ceilalți. De asemenea, puteți cere jucătorilor care au fost eliminați să observe și să analizeze echipele rămase și evenimentele de joc. Odată învins, un jucător poate privi jucătorii rămași. Rugați elevii să urmărească jocul și interacțiunile sociale care au loc în clasă.

Ideea este să fii atent la felul în care membrii echipei comunică și se confruntă cu frustrarea și emoțiile puternice. De asemenea, pot fi interesante de observat interacțiunile sociale; există batjocuri între echipe? Furie sau vinovăție între membrii echipei după o oportunitate ratată sau o pierdere?

Dacă jucați de la distanță, nu veți putea observa acest lucru și va trebui să vă bazați pe observațiile personale ale elevilor dvs.

- **Pasul 3: Debrief și discuție (30 de minute)**

E-sport

Explicați elevilor că au efectuat o activitate sportivă.

Prin definiție, un sport este „orice forma de activitate fizică competitivă sau jocuri care, prin participare ocazională sau organizată, urmăresc să utilizeze, să mențină sau să îmbunătățească abilitățile și abilitățile fizice, oferind în același timp distracție participanților”, conform Convenției Internaționale SportAccord.

Sporturile tradiționale și cele electronice împărtășesc valori comune: spiritul de echipă și competiția, respectul și ideea de a se autodepăși.

Șahul și bridge-ul sunt recunoscute oficial ca sport, chiar dacă nu necesită niciun efort fizic. Din acest punct de vedere, e-sportul și-ar merita, așadar, locul său în cercul foarte închis al activităților sportive.



Campionii e-sportului sunt sportivi cognitivi. Au nevoie de APM (acțiuni pe minut), reflexe și capacități de decizie incredibile. Un studiu publicat în Nature Scientific Reports (Gong et al., 2000) a folosit scanări ale creierului pentru a investiga mințile jucătorilor experți. Ei au descoperit că jucătorii experți au îmbunătățit conectivitate și au crescut volumul de materie cenușie în regiunile atenționale și senzorio-motorii ale creierului și că o experiență mai mare de joc a fost corelată cu conexiuni mult mai puternice de-a lungul căilor neuronale cheie. Alte cercetări de la Universitatea din Utah sugerează că acest tip de hiperconectivitate ar putea ajuta jucătorii să gândească mai eficient.

Ce au exersat elevii tăi?

- **Gestionarea stresului:** un meci Apex poate dura 20 de minute până la o jumătate de oră. Petreceți această perioadă de timp în timp ce sunteți concentrat și jucați sub presiune este epuizant. Fiecare greșeală poate fi fatală și tot ceea ce a lucrat echipa este pierdut.
- **Luare rapidă a deciziilor:** situațiile în care jucătorii observă un inamic sau sunt prinși sub foc, le impun să ia decizii strategice rapide: ar trebui să ne retragem? Dacă da, unde? Ar trebui să facem împușcătura și să fim detectați? Ei trebuie să citească mediul înconjurător și să se adapteze rapid la situație. Poate fi dificil de la sine, dar acolo, trebuie făcut în echipă!
- **Munca:** succesul unei echipe se bazează în parte în modul în care gestionează diferite profiluri. Profilurile cu risc ridicat vor primi oportunități, dar vor pune echipa în pericol. Profilurile cu risc scăzut vor temporiza, vor stabili o situație, vor evita ambuscadele. Dacă doriți să aprofundați mai mult în profilurile psihologice ale membrilor echipei, discutați despre rolurile echipei Belbin cu elevii dvs.
- **Comunicare eficientă:** într-o situație rapidă, plină de acțiune: fiecare cuvânt costă timp prețios. Fiecare cuvânt inutil este un zgomot pentru luarea deciziilor. Membrii



echipei trebuie să își explice rapid acțiunile/planurile, deoarece luarea prea mult timp poate fi fatală. De asemenea, trebuie să fie clare și concise. Explicațiile proaste pot duce la o mișcare proastă din partea unui coechipier. Pentru a aprofunda subiectul, puteți folosi acest articol despre comunicarea eficientă.

- **Confruntarea cu frustrarea și emoțiile puternice:** eșecul unei oportunități, furnizarea sau primirea de informații greșite și gestionarea eșecului cuiva poate duce la furie sau frustrare. Iată câteva resurse care vă vor ajuta să vă ajutați studenții să se ocupe de asta.

Obținerea jocului:

https://store.steampowered.com/app/1172470/Apex_Legends/ Magazinele online ale fiecărei console (magazin PlayStation etc...)

Referințe:

Surse imagini: <https://levelskip.com/first-person-shooters/Apex-Legends-Ping-Guide>

L'E-SPORT, C'EST DU SPORT ?. (nd). Decathlon. Preluat la 10 ianuarie 2022, de la <https://conseilsport.decathlon.fr/lesport-est-il-un-sport-tout-savoir-sur-un-sujet-qui-divise>

Gong, D., He, H., Liu, D. și colab. (2014) Conectivitate funcțională îmbunătățită și volum crescut de materie cenușie a insulei legate de jocul video de acțiune. Sci Rep 5, 9763 (2015). <https://doi.org/10.1038/srep09763>

Cerințe de sistem Apex Legends. (nd). Laborator de cerințe de sistem. Preluat de la <https://www.systemrequirementslab.com/cyri/requirements/apex-legends-titanfall-battle-royale/18531/>



Ghidul pentru începători Apex Legends. (nd). Jocuri EA. Preluat de la <https://www.ea.com/games/apex-legends/news/apex-legends-beginners-guide-tips-and-tricks>

[Get Hyped Gaming]. (2021, 8 septembrie). „Cum să jucați meciuri private în Apex Legends” [Fișier video]. Preluat de la https://www.youtube.com/watch?v=CswrdS3_xqM

Apex Legends Creați-vă turneul. (nd). toornament.com. Preluat de la <https://help.toornament.com/disciplines/apex-legends-create-your-tournament>

University of Utah Health Sciences. Scanările creierului arată că jucătorii compulsivi au rețele neuronale hiperconectate (2015, 27 decembrie).psypost.org. Preluat de la <https://www.psypost.org/2015/12/brain-scans-show-compulsive-gaming-changes-neural-connections-for-better-and-worse-39914>

Echipe de conținut Mindtools. Rolurile echipei lui Belbin. (nd). Instrumente pentru minte. Preluat de la https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_83.htm

Kashyap, S. (nd). 14 sfaturi pentru o comunicare eficientă la locul de muncă. Preluat la 26 ianuarie 2022, de la ProofHub. <https://www.proofhub.com/articles/effective-communication>

18 moduri de a face față frustrării. Preluat la 26 ianuarie 2022, de la MentalHealthAmerica. <https://mhanational.org/18-ways-cope-frustration>

