

Munca în echipă face ca visul să funcționeze

| | |
|---|--|
| Etapele anterioare obligatorii / Cunoștințele anterioare ale elevilor | Niciuna |
| Obiective de învățare | Exprimarea în limba engleză (sau alte limbi), exersarea modului de comunicare sub presiune |
| Subiecte | Engleza ca limbă străină, Științe sociale, Psihologie |
| Vârsta recomandată | 15 – 18 |
| Material necesar | Un PC, conexiune Wi-Fi, un microfon funcțional compatibil cu PC |
| Durata secvenței | 180 de minute |
| Activitate individuală sau de grup | Activitate de grup (în perechi) |
| Abilități dezvoltate | Colaborare și lucru în echipă, Comunicare, Creativitate, Planificare, Rezolvare probleme |
| Gama de prețuri a jocului | Gratuit pe Steam |
| Jocuri similare de utilizat cu abordarea secvenței | Keep Talking and Nobody Explodes, Escape simulator |
| Sfaturi pentru a scurta durata secvenței | Pentru a face această secvență mai scurtă, puteți instrui elevii să joace doar câteva părți ale jocului. Ei vor putea răspunde la întrebările sugerate chiar dacă nu termină întregul joc. |

| | |
|---|--|
| Sfaturi pentru a face secvența mai accesibilă sau incluzivă | Jocul este în limba engleză, așa că, dacă elevii dvs. au probleme cu înțelegerea jocului, luați în considerare explicarea scenariului și elementele de bază ale jocului. |
| | |

Pas cu pas: cum se implementează secvența

- **Pasul 1: Introducere și teme pentru acasă (10 minute)**

Înainte de a atribui jocul ca temă, arată un trailer sau revizuieste-le elevilor și da-le instrucțiuni despre cum să descarce jocul.

- [We Were Here Game Trailer](#)
- [We Were Here – Recenzie](#)

Descrierea jocului:

We Were Here este un joc video cooperativ puzzle la persoana întâi. Jucătorii ajung prinși într-un castel abandonat într-un pustiu înghețat. Jucătorul Unu este prins într-o parte a castelului, în timp ce Jucătorul Doi se plimbă prin sala de clasă în căutarea Jucătorului Unu. Singurul lucru pe care jucătorii îl au cu ei este un walkie-talkie, prin care comunică. Fiecare cameră din castel provoacă jucătorul cu noi puzzle-uri, iar scopul este să lucrăm împreună și să comunicăm bine pentru a rezolva acele puzzle-uri și a găsi o cale de ieșire.



Captură de ecran 1: cameră din castel. Sursa: <https://totalmayhemgames.com/games/were-were-here/>

Obținerea jocului: Puteți obține acest joc gratuit pe [Steam](#). Dacă vrei să folosești alte jocuri din serie, le poți găsi și pe Steam, dar nu sunt disponibile gratuit.

Împărțiți elevii în perechi (sau lăsați-i să-și aleagă partenerii) și instruiți-i să joace jocul ca teme.



- **Pasul 2: Jocul (temă) (Durata: 120 de minute)**

Elevii ar trebui să joace jocul în perechi și să încerce să comunice între ei. Jocul este în engleză, dar pot comunica în alte limbi. Jocul durează aproximativ 2 ore pentru a se termina.

Jocurile de cooperare facilitează împărtășirea, grija și aprecierea față de alți jucători (Bui & Nguyen, 2018). Elevii vor exersa gestionarea stresului, luarea deciziilor, colaborarea și munca în echipă. Ei se vor confrunta, de asemenea, cu frustrarea și comunicarea greșită, așa că este important să acordați atenție acestor sentimente, mai ales din cauza potențialei nepotriviri dintre elevii obișnuiți să joace jocuri video și cei care au mai puțină experiență.

- **Pasul 3: Temă scrisă (20 de minute)**

În urma jocului, elevii vor scrie câteva paragrafe despre experiența lor, care vor fi discutate ulterior în clasă. Întrebați elevii despre interacțiunile sociale în timpul jocului și verificați dacă a existat o anumită frustrare și comunicare greșită în timpul jocului. Iată câteva întrebări pe care elevii trebuie să se concentreze în sarcina lor:

- Despre ce este jocul?
- Care a fost cel mai dificil în timpul jocului?
- Care a fost cel mai ușor în jocul?
- A fost ușor să lucrezi cu partenerul tău doar vorbind printr-un walkie-talkie?
- Cum ați comunicat unul cu celălalt?
- Ce a fost bine? Ce ar fi putut fi mai bun?
- Te-ai distrat în timp ce te joci?
- Cum ai terminat jocul? Ai avut succes?
- De ce a fost atribuit acest joc ca temă pentru acasă?

- **Pasul 4: Prezentare în clasă (30 de minute)**

Când vă întoarceți în clasă, elevii ar trebui să-și prezinte experiențele pe baza temei scrise și să discute despre experiențele lor în timpul jocului. Întrebați elevii cum s-au simțit în timpul jocului și verificați dacă a existat o anumită frustrare și cum au abordat-o. În timp ce discutați, puteți, de asemenea, să-i întrebați cum le-a plăcut acest tip de teme (jucând un joc video) și să verificați dacă acesta ar fi ceva pe care l-ați putea folosi din nou în viitor.

Referințe:

Bui, T., & Nguyen, H. (2018). Essential Feature-Cooperative Gameplay. ART 108: Introduction to Games Studies

Toro, J. (August 11th, 2020). We Were Here: A Retrospective. [Blog post] The Punished Backlog. <https://punishedbacklog.com/index.php/2020/08/11/we-were-here-series-review-retrospective/>

Total Mayhem Games (2017). We Were Here. [Video game]. Netherlands: Total Mayhem Game

