

# GAMING for skills

## Ghid de implementare: Feedback de la experiențele partenerilor



 Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## Cuprins

Introducere.....	1
Utilizarea jocurilor video ca instrument de incluziune în educație .....	1
Crearea de jocuri video ca instrument educational în clasă .....	1
Atelier de creare a jocurilor ca activitate non-formală .....	1
Organizarea unui atelier de creare de jocuri video (dacă nu ați creat niciodată un joc video până acum).....	1
Atelier de creare a jocurilor într-o școală profesională.....	1
Utilizarea jocurilor video pentru a sprijini implicarea elevilor.....	1

## Introducere

Dragă cititorule,

Dacă citiți acest ghid, probabil că sunteți un educator interesat de utilizarea video jocuri în activitățile didactice. S-ar putea să fii tu însuși un profesor, un educator activ într-un cadru non-formal, un formator în învățământul profesional sau chiar un profesor în învățământul superior sau student la pedagogie și didactică. Dar mai important, s-ar putea să cauți sfaturi sau experiențe de la alți educatori pentru a implementa activități legate de jocurile video pentru prima dată sau pentru a dezvolta noi activități dacă utilizați deja jocuri în sala de clasă.

În paginile următoare, partenerii proiectului Erasmus+ Gaming for Skills vor împărtășesc poveștile activităților pe care le-au implementat în sălile de învățământ secundar sau ca parte a activităților de predare non-formală pentru elevii cu vârsta cuprinsă între 10-18 ani. Accentul nostru a fost să arătăm diferite moduri de utilizare a jocurilor video – elevii acționând ca spectatori sau creatori, sau jucând jocuri single-player sau multiplayer –, și modul în care jocurile video pot sprijini dezvoltarea abilităților cheie ale elevilor și pot contribui la implicarea lor în învățământul secundar.

Împărtășind poveștile noastre din diferite setări, sperăm să vă încurajăm pe dumneavoastră și pe colegii dumneavoastră să porniți într-o călătorie plină de putere pentru dumneavoastră și studenții dumneavoastră!



## Utilizarea jocurilor video ca instrument de incluziune în educație

CEPS Projectes Socials este o asociație non-profit dedicată managementului și implementării de activități socio-educative pentru copii, tineri și adulți, formare continuă pentru profesioniști și cercetare și dezvoltare inovatoare în noi proiecte și practici.

Organizația este formată din peste

230 de profesioniști care lucrează în teritoriile catalane și spaniole, cu sediul principal în Barcelona.

Activitățile educaționale urmăresc să fie cât mai incluzive posibil: toată lumea, indiferent de vârstă, mediul socio-economic etc. ar trebui să poată participa la activități și să beneficieze de numeroasele rezultate ale învățării pe care le dețin.

Dacă ne uităm la tipologia activităților care implică jocuri video (ca creatori, ca spectatori și ca jucători), cu toate acestea, educatorii și facilitatorii pot considera că este o provocare pentru a implica anumite grupuri, în special tinerii expuși riscului. Tinerii defavorizați pot, de exemplu, avea probleme cu abordările de învățare deschise și bazate pe proiecte, care îi pot determina să devină frustrați și, în consecință, le pot pune în pericol mult timp participarea pe termen lung la proiect.

Una dintre cele mai notabile tensiuni atunci când folosiți jocuri video cu persoane tinere expuse riscului este tensiunea dintre avantajele estetice ale folosirii jocurilor video cu ele (adică, dobândirea de abilități și competențe în design, desen și lucru în echipă) și nevoia de a îi încuraja pe aceștia să se aventureze în proiecte ambițioase și cu mai multe fațete (eventual interdisciplinare).

Introducerea în lumea jocurilor video permite oricărui jucător să producă noi lumi digitale, să își creeze propria navă spațială sau avatar și o multitudine de alte posibilități. În orice caz, fără încurajare sau sprijin extern, jucătorii se pot limita adesea la efectuând o muncă relativ simplă care nu include niciun efort de calcul sau provocări complexe.

În calitate de educatori care folosesc jocurile video ca instrument de incluziune, ar trebui să încurajăm cursanții să se angajeze în experiențe de învățare provocatoare, deoarece unul dintre cele mai importante obiective este de a **sublinia importanța procesului față de produsul final.**

Obiectivul nostru ca educatori, în special atunci când avem de-a face cu tineri dezavantajați, ar trebui să fie încurajarea indivizilor să evite să se mulțumească cu crearea unor proiecte prea simple sau banale.

Acestea fiind spuse, extrema opusă este la fel de nedorită. Proiectele prea complexe adesea duc la frustrare și dezamăgire din partea cursanților. Educatorii ar trebui să se străduiască pentru a afla care activități creative funcționează cel mai bine pentru a implica cursanții în procesul de creație, evitând totodată banalizarea și îmbunătățirea acestor procese echipele de învățare și gradele de complexitate pe care le pot atinge participanții.

## Utilizarea jocurilor video cu elevi cu nevoi și niveluri curriculare diferite și experiență de joc: de ce să țineti cont atunci când efectuați secvențe

- Dacă jocul video are conținuturi care necesită un nivel minim de școlarizare sau experiență de joc și aveți studenți mai tineri sau studenți cu mai puțini experiență, îi puteți lăsa oricum să joace jocul, dar nu le atribuiți aceleași sarcini sau nu le adresați aceleași întrebări. În unele cazuri, puteți prezenta conținutul mai avansat ca o introducere la ceea ce vor studia în viitor. Spuneți-le că nu trebuie să învețe totul acum și că această activitatea va ușura învățarea în viitor.
- Dacă aveți elevi cu un nivel mai avansat de jocuri sau cunoștințe curriculare, gândiți-vă la modalități de a le atribui sarcini ceva mai dificile. Îi puteți încuraja să găsească modalități de a îmbunătăți ceea ce creează, scriu, proiectează etc. Când se simt validați să depășească obiectivele activității, se simt adesea mai inspirați. De asemenea, este util să-i întrebați care sunt interesele lor pentru că ar putea dori să găsească modalități de a-i determina să facă ceva legat de ambele lor interese și activitatea în cauză. De exemplu, dacă desfășurați o activitate folosind Minecraft în care elevii trebuie să creeze o construcție și aveți un elev cu un nivel foarte avansat în acest joc, îi puteți propune să contribuie prin adăugarea de noi funcționalități la clădire, cum ar fi blocurile interactive.



Sat creat în Minecraft. Sursă:

[https://live.staticflickr.com/7007/6730900775\\_7324fd1fe9\\_b.jpg](https://live.staticflickr.com/7007/6730900775_7324fd1fe9_b.jpg)

Cei mai mulți dintre noi - educatori, profesori și facilitatori - știm că crearea unui mediu mai incluziv de învățare este un lucru bun. Dar să ne dăm seama ce pași să facem în beneficiul cursanților cu nevoi diferite, fără a-i identifica ca fiind diferiți, este o provocare. Aici, vă prezentăm câteva aspecte de luat în considerare în ceea ce privește incluziunea și multe întrebări deschise pe care noi, ca educatori, am putea să le explorăm. Este un exercițiu util să gândim despre cum putem aduce propriile noastre experiențe specifice la masă pentru a rezolva întrebări în contextele noastre individuale.

### **Modalități de îmbunătățire a incluziunii în spațiile educaționale formale:**

- Adaptarea activității de învățare la interesele elevilor.
- Prezentări conținutul în moduri diferite. Jocurile video pot fi de mare ajutor, dar ar trebui să încercați, de asemenea, să găsiți videoclipuri pe rețelele de socializare la care cursanții pot relaționa. Combinarea diferitelor tipuri de conținut ajută la transmiterea mesajului acasă.

- Încercați să gamificați conținutul activității, cum ar fi oferirea de „insigne” elevilor ori de câte ori ating un obiectiv în cadrul secvenței sau folosind scorurile din joc ca scop (de exemplu, încercarea de a ajunge la nivelul următor sau încercarea de a obține un scor final de x). Cu toate acestea, asigurați-vă că nu veți transforma acest lucru într-o activitate competitivă, ci mai degrabă una în care elevii se pot concentra pe îmbunătățirea propriilor abilități.

### Modalități de îmbunătățire a incluziunii în spațiile educaționale non-formale:

- Vorbiți cu toți participanții și nu lăsați pe nimeni să se joace singur pentru o perioadă lungă de timp.
- Puneți-le întrebări, nu numai despre conținutul activității, ci și despre interesele lor, viața lor de zi cu zi, despre școală etc., pentru a arăta interes. Mulți dintre ei vor fi bucuroși să răspundă. Acesta ar putea fi, de asemenea, o frumoasă activitate de spărgător de gheață!
- Încurajați-i să lucreze împreună, în perechi sau în grupuri, pentru a îmbunătăți comunicarea și munca în echipă.

### Includere în ceea ce privește jocurile video:

- **Jocurile video oferă multe beneficii**, inclusiv o nouă viziune asupra lumii, abilităților mentale și emoționale, conținutul de învățare prin jocul în sine și referințele culturale, învățarea despre cultura jocurilor video și multe altele. În mod crucial, jocurile video ne permit, de asemenea, **să reflectăm asupra și/sau să ne dezvoltăm aptitudini**. Toți acești factori lucrează împreună pentru a ne ajuta să dezvoltăm o lume cu puncte de vedere și practici mai incluzive, întrucât suntem mai conștienți de alte puncte de vedere și cunoștințe și putem fi mai empatici cu ele.
- **Interacțiunea în jocurile video:** putem găsi diferite grade de interacțiune între jucătorii de jocuri video, inclusiv jucători AI și umani. Acest lucru poate duce la multe



interacțiuni pozitive și poate ajuta la dezvoltarea abilităților în colaborare și munca în echipă, deși deschide, de asemenea, ușa posibilității de agresiune de către alții jucători.

Puteți spune elevilor că, dacă se întâmplă acest lucru, au opțiuni. ei ar trebui să-și păstreze calmul și să încerce să nu reacționeze la bătăuș, dar pot, de asemenea, să filtreze sau blocați mesajele de la agresor și chiar raportați aceste acțiuni la jocul online moderatorii. Elevii nu ar trebui să se teamă niciodată să vorbească despre agresiune cu a adult de încredere (Grustniy, 2020). Unele jocuri multiplayer online permit chiar și educatorul să închidă opțiunile text și audio dacă sunt îngrijorați agresiunea care are loc.

Pentru a evita intimidarea, ați putea să vă gândiți să explorați diferite online sau offline jocuri care încurajează interacțiunile pozitive. De exemplu, s-ar putea să vă gândiți folosind jocuri de rol

pentru a sprijini interacțiunea cu mediile grafice, cu lumi virtuale (descoperire și învățare) și cu AI. Jocuri multiplayer, online jocurile și MMORPG-urile (Massive Multiplayer Online Role Playable Games). de asemenea posibilități interesante care permit interacțiuni pozitive. Unul incitant MMORPG este versiunea online a Stăpânului Inelelor, care permite jucătorilor creați muzică în cadrul jocului; aici, ei pot crea trupe în joc și pot chiar participa la festivaluri în joc, cum ar fi festivalul creat de unii jucători bazat pe faimosul festival de muzică Woodstock!

- **Accesibilitatea în jocurile video:** Accesibilitatea este un alt punct cheie pentru asigurarea includerea în jocuri video. Ori de câte ori este posibil, educatorii pot încerca să folosească jocuri care sunt accesibile pentru o mare varietate de jucători, inclusiv cei cu fizic, dizabilități mentale și de învățare. Dacă aveți studenți cu anumite dizabilități, asta este foarte util să verificați dacă jocurile pe

care doriți să le utilizați au speciale caracteristici de accesibilitate, sau chiar pentru a alege anumite jocuri din cauza lor caracteristici de accesibilitate. Dacă nu ai studenți cu dizabilități specifice, tu pot folosi în continuare aceste jocuri pentru a-i învăța pe elevi mai multe despre dizabilități și despre dizabilitățile lor adaptări în lumea jocurilor de noroc pentru a-și îmbunătăți gândirea incluzivă. Tu poate verifica cu ușurință caracteristicile de accesibilitate ale jocurilor pe care doriți să le utilizați site-uri web precum Baza de date pentru jocuri accesibile (2022).

- **Crearea cu jocuri video:** există multe jocuri care permit jucătorilor să construiască, proiectați, simulați și multe altele. Aceste tipuri de jocuri permit elevilor nu numai să-și dezvolte creativitatea și abilitățile de gândire la design, dar și să le exploreze emoțiile și își dezvoltă abilitățile de interacțiune dincolo de joc. Elevii pot de asemenea, dezvoltați o gamă mai profundă de abilități emoționale și vizuale prin crearea acestora medii de joc inovatoare, mai ales atunci când joci jocuri de artă și modding.

### Întrebări suplimentare pe care ni le putem pune pentru a îmbunătăți incluziunea:

Problemele pe care tocmai le-am luat în considerare oferă un bun punct de plecare pentru îmbunătățire includerea în sălile de clasă și atelierelor noastre și putem vedea clar cum sunt jocurile video joacă un rol în această îmbunătățire. Cu toate acestea, există încă multe alte aspecte ale includere pe care nu am acoperit-o anterior. Mai jos veți găsi o

listă de informații suplimentare întrebări care să vă ajute să reflectați asupra rolului jocurilor video în educație și societate astăzi și să vă gândiți mai amplu și mai creativ la modul în care vă puteți îmbunătăți includerea în propriile contexte educaționale. Această listă nu este deloc exhaustivă, dar mai degrabă are scopul de a vă oferi câteva idei despre lucruri suplimentare de luat în considerare, precum și inspirându-vă să veniți cu propriile întrebări și cu răspunsurile care vor beneficia elevii

tăi. Puteți chiar să discutați aceste întrebări cu studenții dvs pentru o reflecție și mai îmbogățitoare asupra jocurilor video și incluziunii!

Pot jocurile video să fie „mai prietenoase” pentru toți utilizatorii?

- Pot jocurile video să ofere spații pozitive și sigure pentru toată lumea?
- Crezi că jocurile inclusive vor deveni vreodată o tendință mainstream?
- Cum se comportă „jucătorii” online? De ce? Este diferit de modul în care alții online se comporta utilizatorii?
- Ce îi influențează pe oameni să se comporte așa, identitatea lor ca jucători sau medii de jocuri?
- Concurența poate fi prietenoasă? Sunt jocurile distractive din cauza competiției? Poate sa jocurile să fie distractive fără competiție și/sau fără hărțuire?
- Există vreo problemă cu sexismul în jocurile de astăzi? Este ceva de îngrijorat despre?
- Este misoginia din jocuri și comunități de jocuri online diferită de celelalte media/comunități/ industrie online (și offline)?
- Cine este de vină? Cum poate fi abordat acest lucru?
- Cum crezi că afectează asta fetele și băieții care cresc astăzi?

La multe dintre aceste întrebări se poate răspunde cu ușurință - nu ezitați să aruncați o privire peste fișele noastre informative din ghidul nostru pedagogic pentru a aborda aceste subiecte! Altele vor fi mai greu de răspuns, dar exercițiul de a pune aceste întrebări și de a căuta răspunsurile ne vor ajuta cu siguranță să ne gândim cum să conceptualizăm munca noastră ca educatori într-un mod mult mai incluziv, precum și permițând elevilor să facă același lucru.

## Resurse

- Accessible Games Database. (2022). Accessible Games Database. Apex Access. Available at: <https://accessiblegamesdatabase.com/>
- Grustniy, L. (2020). How to respond to bullying in online games. *Kaspersky Daily Blog*. Available at: <https://www.kaspersky.com/blog/game-bullying-what-to-do/38262/>

## Crearea de jocuri video ca instrument educational în clasă

Citizens In Power (CIP) este o organizație non-profit, educațională și de cercetare cu sediul în Cipru. Suntem activi în domeniile educației globale, inovației sociale, antreprenoriat, STEM și creștere durabilă.

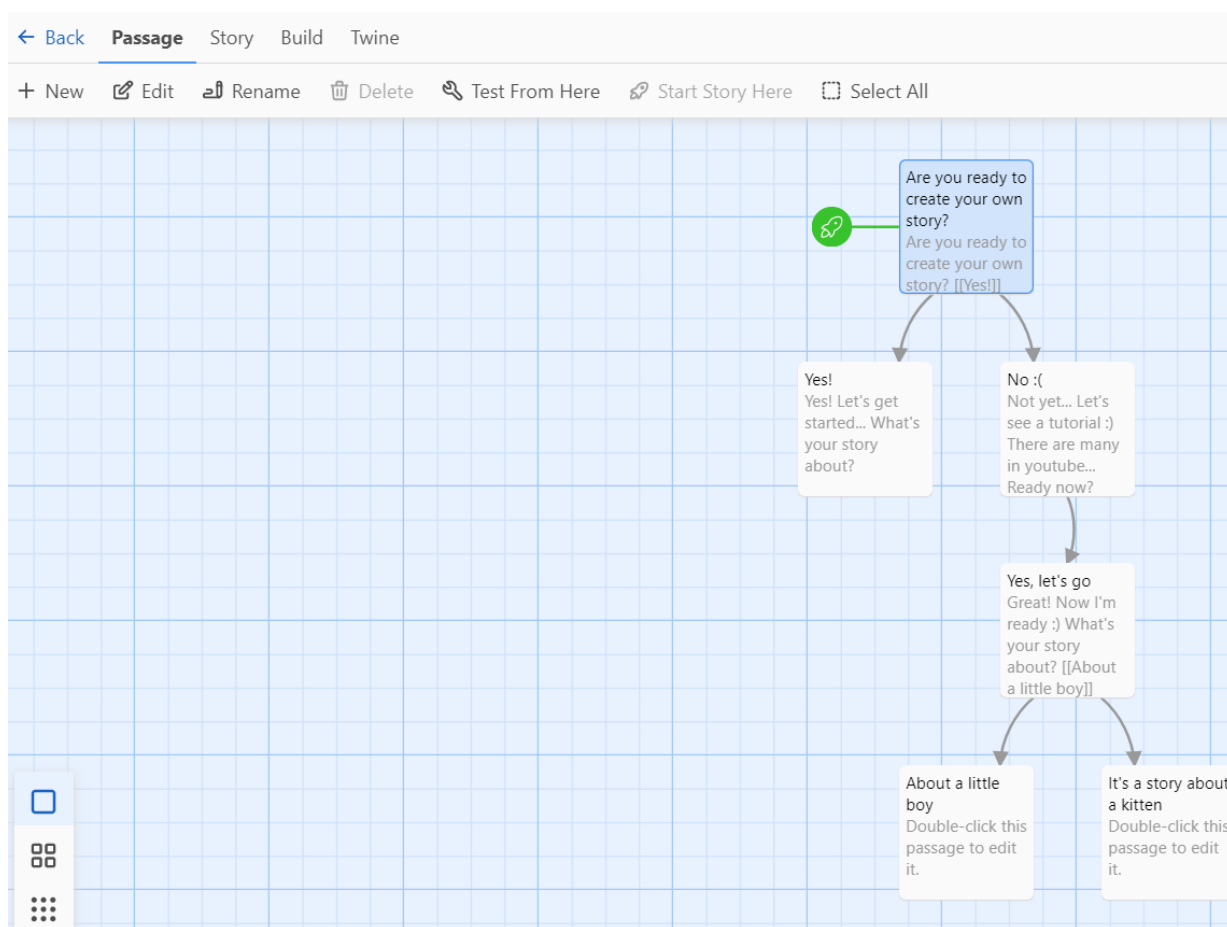
### **Pasul 1: Adresați-vă școlilor și centrelor educaționale pentru a organiza videoclipuri ateliere de creare a jocurilor:**

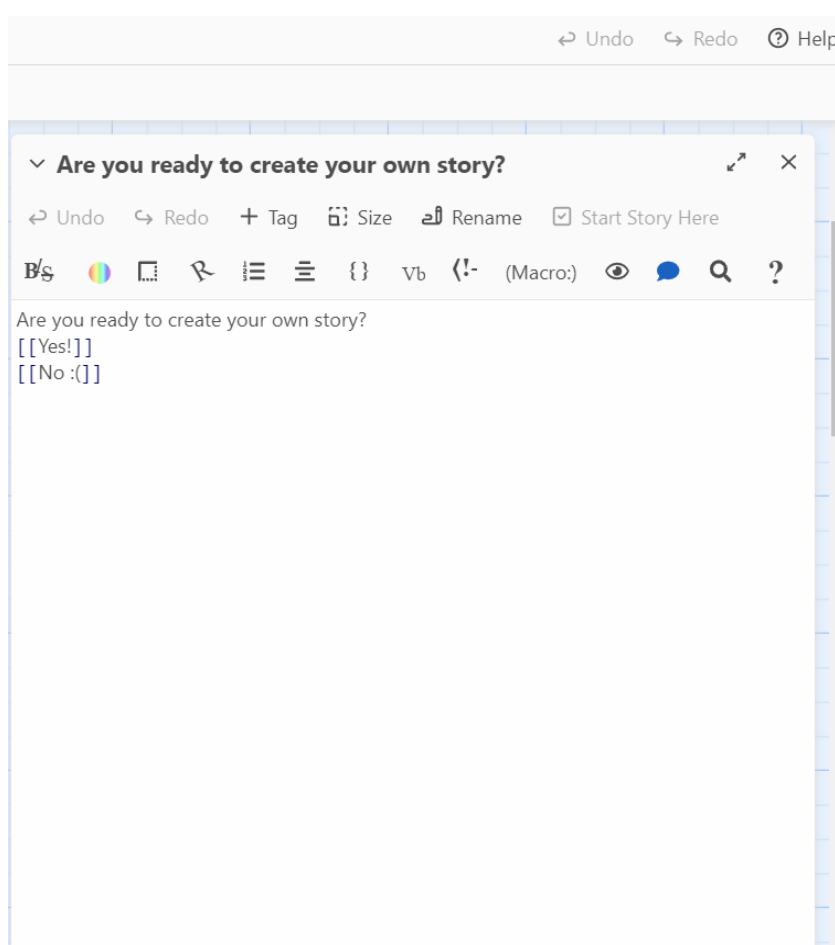
În timpul testării pilot, CIP Citizens in Power s-a adresat școlilor, educaționale centre și institute lingvistice să disemineze rezultatele proiectului și să invite educatorii și elevii să participe la ateliere de creare de jocuri video. Niste educatori au fost interesați de această oportunitate, dar nu toți au fost conștienți de cum să creeze jocuri video și cum să adapteze această activitate la propriile programe.

### **Pasul 2: Ce se întâmplă atunci când educatorii și profesorii nu sunt foarte familiarizați cu jocurile video?**

Pentru a rezolva această problemă, am organizat un atelier suplimentar de creare de jocuri video pentru ca educatorii să se familiarizeze cu jocurile video, să identifice cum pot jocurile video să devină un instrument educațional și să își creeze propriile jocuri video pe care le-ar putea folosi în sălile lor de clasă. În cadrul atelierului, CIP a prezentat diferite instrumente care ar putea fi utilizate pentru crearea de jocuri video, precum Core, Twinery și Scratch. În calitate de participanți la atelier, educatorii au avut

timp să experimenteze instrumentele și să-și creeze propriul joc video. Participanții au venit din diverse domenii, inclusiv chimie, matematică și biologie, precum și profesori de limbă engleză și greacă. Drept urmare, educatorii au fost împărțiți în grupuri mai mici și au lucrat la crearea de mici povești digitale interactive care ar putea fi aplicate în diferite clase.



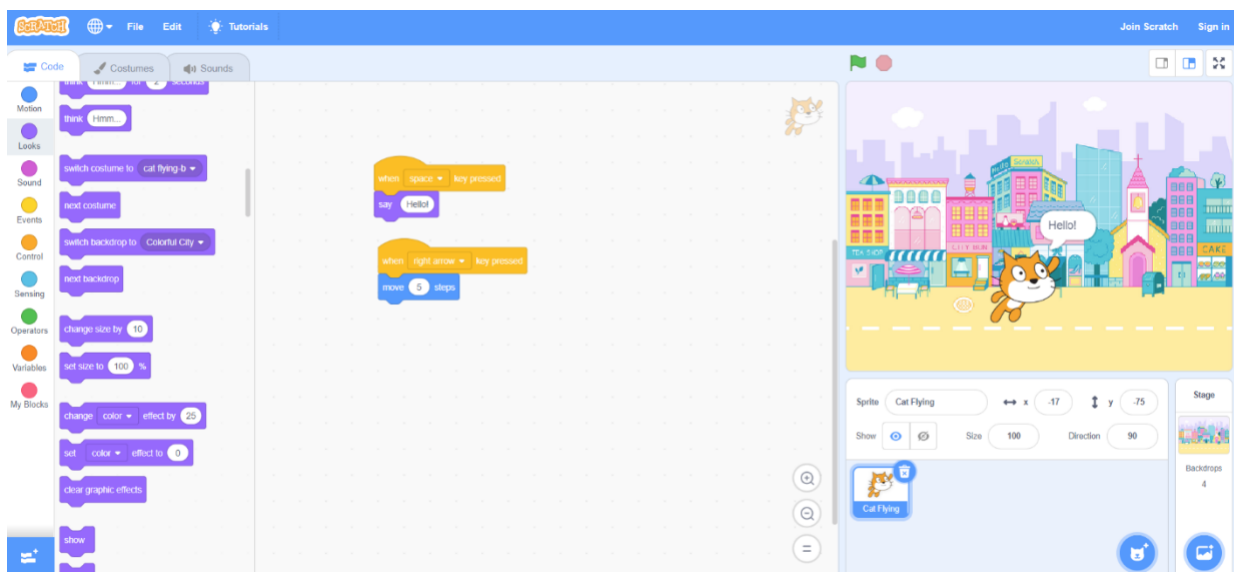
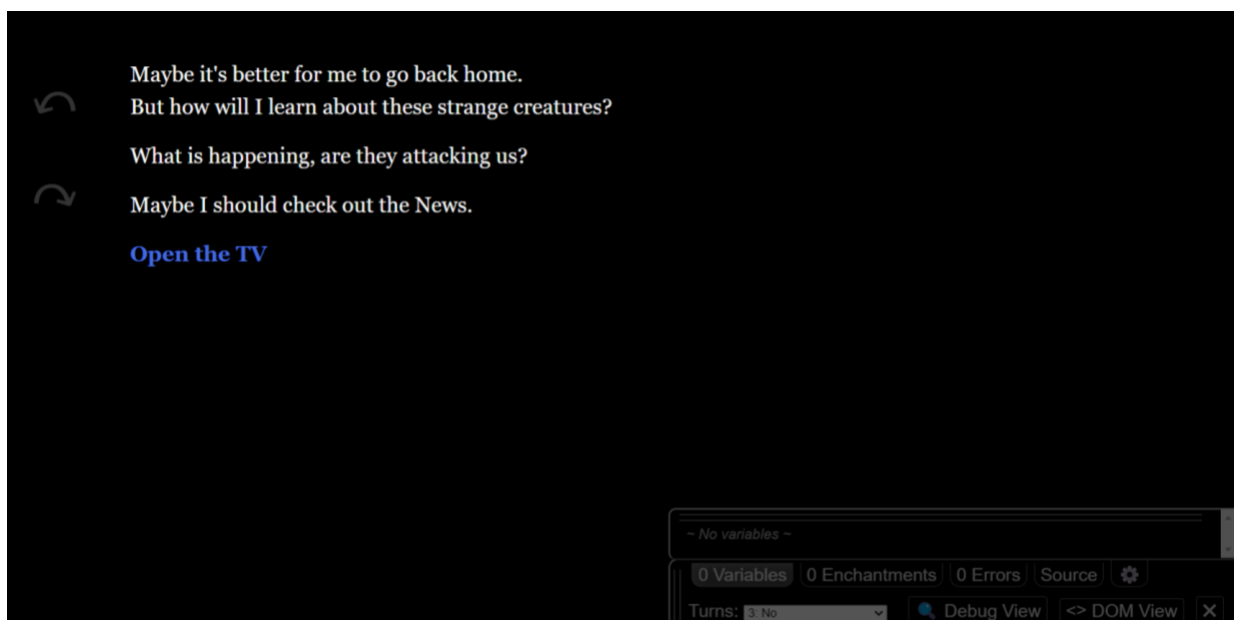


Aceste două imagini arată crearea unei foarte scurte povești interactive pe Twinery. Povestea începe cu întrebarea „Ești gata să-ți începi propria poveste?”. Raspunsul ar putea fi atunci un „da” sau un „nu” și, în ultimul caz, se dă un sfat cititorului să caute pe YouTube tutoriale Twinery înainte de a începe să-și scrie propria poveste.

### **Pasul 3: Implicarea atât a educatorilor, cât și a elevilor în procesul de creare a jocurilor video la clasă ca instrument educațional inovator:**

De asemenea, am organizat ateliere de jocuri video în săli de clasă cu participarea educatorilor și elevilor. Pentru a adapta crearea de jocuri video în mediul de sală de clasă, atelierul a inclus diferiți pași. În primul rând, elevii au efectuat cercetări de fond pe un subiect și au venit cu o poveste. Apoi, creea povestea lor într-o piesă de

povestire digitală, cu ajutorul Twinery. Într-una din testele-pilot pe care le-am organizat, elevii au ales să facă o poveste despre mediu și importanța reciclării. Aceasta a fost la o clasă de limba engleză și, ca rezultat, studenții au putut să-și mărească vocabularul, îmbunătățindu-și totodată cercetarea și abilitățile de scris. Atelierul a fost facilitat de un educator și un membru al CIP a fost prezent pentru sprijin suplimentar. La sfârșitul orei, elevii au avut timp pentru a descoperi și câteva dintre celelalte instrumente de creare de jocuri video.





Această imagine arată un alt instrument online pentru crearea de jocuri video, Scratch. Arată o pisică mică, care salută și multe dintre codurile care ar putea fi adăugate - direcționând mișcările pisicii.

#### **Pasul 4: Mărturii de la educatori și elevi:**

Comentariile pe care le-am primit în timpul atelierelor pe care le-am susținut au fost foarte pozitive. Elevii au declarat că ar dori să implementeze activități similare în alte clase. Învățând cum să creeze jocuri video, sau cel puțin unele părți ale unui joc video, elevii au avut ocazia să-și îmbunătățească atât abilitățile tehnice, cât și cele soft și au avut, de asemenea, oportunitatea de a participa la o clasă interactivă în loc de pur și simplu folosind cărți și completând exerciții.

Educatorii au fost, de asemenea, foarte mulțumiți de rezultatele atelierelor, deși provocările cărora trebuiau să le facă față au fost ușor diferite. Pentru unii dintre educatori, acest gen de atelier era ceva nou și aveau nevoie de mai mult timp pentru a se pregăti. Cu toate acestea, profesorii au comentat că atelierelor i-a ajutat pe elevi să înțeleagă mai bine diferitele subiecte, deoarece au avut mai multă practică în abordarea cu care se lucrează. În plus, educatorii și profesorii au subliniat faptul că atelierelor de creare a jocurilor video au servit ca un exemplu excelent al modului în care toți elevii pot participa la cursuri, în special pentru elevii cu dificultăți de atenție sau alte nevoi speciale de învățare.



Aceste imagini arată două dintre creațiile de jocuri video organizate de CIP; unul cu elevi (în stânga) și unul cu educatori (în dreapta).

## Atelier de creare a jocurilor ca activitate non- formală

### Atelier de creare a jocurilor video – Obiective

Centrul Internațional pentru Educație este un ONG finanțat în 2009 a cărui misiune este de a sprijini educația și contribuie la dezvoltarea holistică a copiilor, tinerilor, părinților, profesorilor și a altor actori cu rol în educație, pentru armonie și bunăstare în societate.

Atelierul a avut ca scop să le arate elevilor beneficiile muncii în echipă pentru realizarea unui produs final.

### Implementarea atelierului

Am implementat atelierul ca activitate non-formală, pentru că am vrut să oferim elevilor un mediu de lucru diferit în care să se simtă în largul lor, unde nu au fost constrânși sau perturbați de niciun factor extern.

La activitate au participat 10 elevi cu vârsta cuprinsă între 14-16 ani și 1 facilitator. Facilitatorul a avut experiență în predarea digitală, de când era profesor de informatică. Avea și el experiență în domeniul jocurilor video ca jucător, dar nu crease niciodată unul.

Pentru a ne asigura că lucrurile vor merge bine, am organizat o întâlnire pregătitoare cu facilitatorul, în care am prezentat secvențele pedagogice. Incluzând pași pentru a crea un joc video care au fost elaborați în cadrul proiectului Gaming for Skills.

De asemenea, am decis împreună să folosim instrumentul de creare a jocurilor GDevelop, deoarece este gratuit și foarte ușor de folosit.

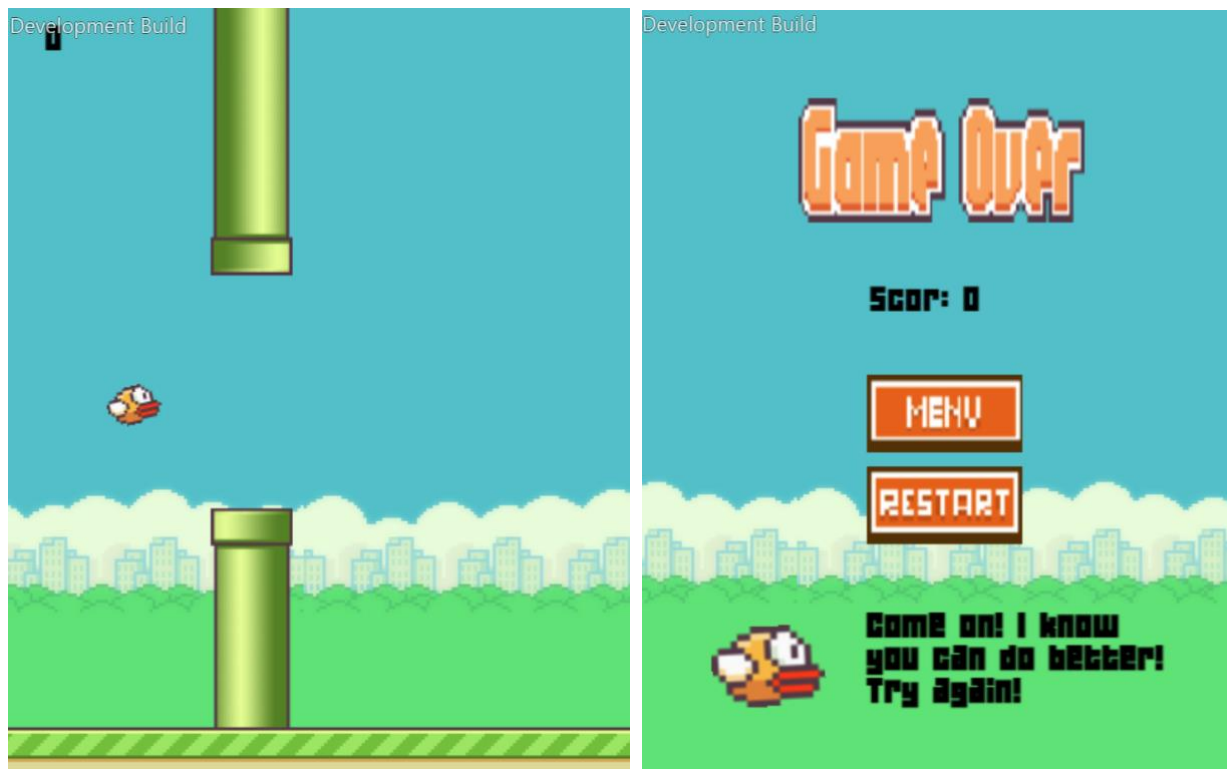
Atelierul a durat peste 10 ore, timp în care facilitatorul le-a oferit elevilor instrucțiuni pentru a crea un joc video și le-a prezentat un rezumat al secvenței pedagogice și platforma care urma să fie utilizată.

### Procesul de creare a jocului - Procesul de creare

**PASUL 1:** Elevii au decis împreună cu facilitatorul tema jocului printr-o sesiune de brainstorming.

**PASUL 2:** Elevii au fost împărțiți în echipe de câte 2 și au început procesul de creație folosind GDevelop. Fiecare echipă a lucrat împreună la ideea și designul jocului.

**PASUL 3:** Facilitatorul, împreună cu elevii, au analizat produsul final și au venit cu idei de îmbunătățire.



Capturi de ecran din jocurile create de elevi pe baza unui șablon FlappyBird

## Evaluarea generală a atelierului și a jocului creat

Elevii au fost foarte încântați pentru că au reușit să creeze un joc care ar putea fi jucat de alte persoane.

Când doriți să implementați o astfel de activitate cu elevii dvs., asigurați-vă că toată lumea este implicată și conținutul este accesibil tuturor.

Recomandăm cu tărie implementarea unor astfel de ateliere cu elevi, pentru că îi face să-și dezvolte abilitățile digitale și să le sporească interesul pentru munca în echipă și învățare.

Elevilor le-a plăcut foarte mult această activitate. Au decis chiar împreună pentru a continua să folosească platforma.

## Organizarea unui atelier de creare de jocuri video (dacă nu ați creat niciodată un joc video până acum)

Logopsycom este un centru de inovare în educație cu sediul în Mons, Belgia, care creează și folosește metode sau instrumente alternative (digitale sau nu) pentru a însoți școlile, centre VET, organizații educaționale, tineri și părinți. A fost creat inițial ca o companie de îngrijire, specializată pe tulburări de învățare, în special în rândul tinerilor cu dispraxie, disfazie, dislexie etc. și, prin urmare, funcționează întotdeauna pe accesibilitatea conținutului, dar și-a extins activitățile la toate domeniile educației.

### **Ați dori să creați jocuri video cu elevii dvs., chiar dacă nu ați creat niciodată un joc video înainte?**

Nu vă faceți griji; este posibil și nu atât de înfricoșător pe cât ar putea suna la început! Facilitatorii noștri au avut ceva experiență în a juca jocuri video, dar nu erau creatori în niciun caz. Unul dintre facilitatori este un manager de proiect cu pregătire în limbi și literatură și didactică fără experiență în programare. Al doilea este un proiect coordonator cu experiență în științe politice și deloc pasionat de IT, iar al treilea facilitator este un coordonator de proiect cu o diplomă în Copilărie Timpurie, Educația Preșcolară și Globală. Niciunul dintre facilitatori nu a avut experiență anterioară în crearea unui joc video. Deci, în această parte a ghidului, vom împărtăși experiența noastră în organizarea unui atelier de creare de jocuri video.

## În primul rând, ce am făcut?

Am organizat un atelier de creare de jocuri video într-o școală gimnazială din Chatelet, Belgia. În total, 17 elevi și un profesor de limba engleză au participat la atelier.

## În al doilea rând, cum organizezi un atelier de creare de jocuri video dacă ești constrâns de timp?

Sincer, această parte a fost puțin complicată. În primul rând, am planificat două sesiuni de jumătate de zi pentru crearea de jocuri video și, dintr-o dată, am avut doar două ore pentru a prezenta motorul elevilor, pentru a le arăta cum să-l folosească, cum să creeze împreună un nivel și să-i lăsăm să creeze un joc. Ușor? Nu chiar. Dar cu siguranță, a fost realizabil, iar feedback-ul primit a confirmat că a avut succes! Mai jos vom împărtăși pașii pe care i-am parcurs și niste sfaturi. Desigur, le puteți adapta la contextul dvs. și pentru elevii dvs., dar asta este ceea ce a funcționat pentru noi:

- **Pasul 1: Care este scopul atelierului?**

Începeți prin a vă gândi care este scopul atelierului și care este subiectul jocului video pe care doriți să creați cu elevii dvs. - este pentru a atinge un anumit subiect din istorie clase? Sau, poate, pentru a descoperi o poveste dintr-o anumită carte?

În cazul nostru, scopul a fost ca elevii să încerce să creeze un scurt joc video (3 nivele) prin ei înșiși în timp ce folosesc un motor de creare a jocurilor în limba engleză pentru a-și avansa competențele de limbă străină.

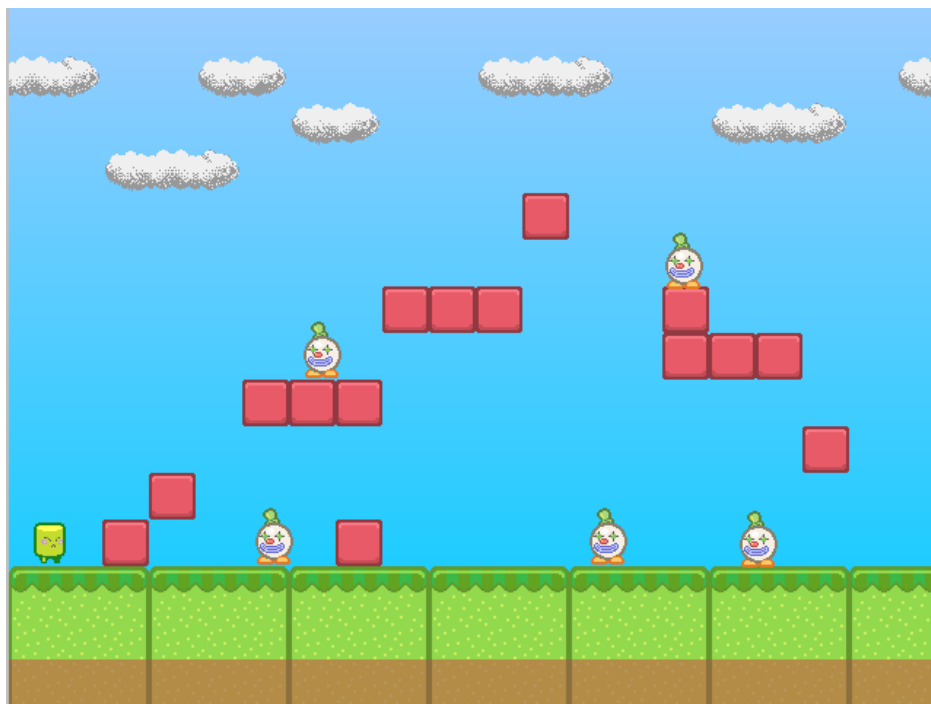
- **Pasul 2: Cum puteți atinge acest obiectiv și de ce aveți nevoie pentru atelier?**

Începeți prin a explora diferite motoare și posibilități de a crea jocuri video. Amintiți-vă că nu toate motoarele sunt gratuite. Explorați diferitele opțiuni și alegeți motorul care funcționează cel mai bine pentru dvs.

Gândiți-vă la echipamentul tehnic de care veți avea nevoie pentru atelier. În cazul nostru, elevii lucrau în perechi, așa că aveam nevoie de 9 computere cu acces Wi-Fi.

## Cum am ales motorul?

Primul punct important pentru noi a fost găsirea unui motor care să fie folosit gratuit. Deoarece aveam doar două ore de școală pentru a face atelierul, am început să verificăm care dintre ele motoarele disponibile gratuit ar fi cel mai ușor de învățat într-o perioadă scurtă de timp. Deși unii elevi aveau deja experiență de a juca și de a crea jocuri video, am decis să folosim ceva care ar fi ușor chiar și pentru elevii care nu joacă jocuri video în timpul lor liber. După ce am testat diferite motoare, am decis să mergem cu Stencyl.



Captură de ecran de la unul dintre jocurile cu platforme create de elevi.



- **Pasul 3: Joacă-te cu motorul și creează-ți propriul joc**

Cel mai bun mod de a fi sigur că vei putea răspunde la toate întrebările elevilor tăi este să înveți cum să folosești singur motorul. De asemenea, testând motorul în prealabil, puteți descoperi câteva sfaturi și trucuri. În cele din urmă, vă oferă, de asemenea, o viziune mai realistă asupra timpului necesar elevilor dvs pentru a crea jocul.

- **Pasul 4: Creați un plan pas cu pas pentru organizarea atelierului**

Acest lucru vă va ajuta să vă ghidați prin atelier și să vă oferiți mai multe informații despre sincronizarea diferitelor etape. Pașii pe care i-am urmat au fost:

- Pasul 1: Bun venit și introducere în Stencyl (5 minute)
- Pasul 2: Explorarea motorului împreună și crearea primei scene (20 de minute)
- Pasul 3: Brainstorming idei de jocuri în perechi (5 minute)
- Pasul 4: Crearea jocului (60 de minute)
- Pasul 5: Încheiere (5 minute)

### Cum ne-am adaptat la constrângerile de timp?

Scopul atelierului a fost crearea unui joc scurt cu cel puțin trei niveluri. Cu toate acestea, din cauza constrângerilor de timp, sarcina a fost adaptată, iar elevii au creat două niveluri și o tranziție de la un nivel la altul. Am folosit unul dintre șabloanele lui Stencyl să pornească de la o bază existentă.

- **Pasul 5: Instalați motorul pe computere înainte de atelier**

Dacă este posibil, încercați să instalați motorul și pregătiți totul înainte de atelier. Făcând acest lucru, evitați să pierdeți timp la instalare în timpul atelierului și puteți de asemenea, să vă asigurați că totul funcționează.

### Am atins scopul? Ce au spus participanții?

Pe baza participării și feedback-ului elevilor, putem concluziona că le-a plăcut activitatea. Ei au spus că și-ar dori să aibă mai multe activități similare în cadrul cursurilor de engleza. De asemenea, ei au menționat că ar trebui să se bazeze mai multe lecții pe jocuri și organizarea unor astfel de activități. Acest lucru le-ar întări și competențele lingvistice. În general, am primit feedback pozitiv de la profesor și elevi.

De asemenea, i-am cerut profesorului reflecția și opinia sa despre atelier. Profesorul a spus că au găsit atelierul foarte interesant și au fost mulțumiți de implicarea elevilor. Acest atelier diferă de orele lor obișnuite și ei cred ar fi interesant să includă mai multe activități de acest fel în clasele lor. De asemenea, fiindcă atelierul s-a desfășurat în întregime în limba engleză (întrucât facilitatorii vorbeau doar engleză), elevii au trebuit să-și exerseze abilitățile de limba engleză la fiecare pas.

### În sfârșit, suntem mulțumiți de modul în care am organizat atelierul? Ce am putea face altfel?

Categoric! Suntem foarte mulțumiți de organizarea atelierului și de implicarea elevilor. Cu toate acestea, deoarece acesta a fost primul atelier de creare de jocuri pe care l-am făcut, unele lucrurile ar putea fi îmbunătățite pentru data viitoare. De exemplu, am putea pregăti sarcini suplimentare pentru elevii care sunt mai familiarizați cu crearea de jocuri. Cu mai mult timp, am putea crea un întreg joc de la zero. Cu toate acestea, având în vedere totul, credem că a făcut o treabă bună și am demonstrat că nu trebuie să ai multă experiență în crearea de jocuri video pentru a face astfel de activități cu elevii tăi!

## Atelier de creare a jocurilor într-o școală profesională

Atelierul nostru de co-creare (organizat de Science View) a avut loc la un laborator de coală vocațională în regiunea Rafina care deservește două școli profesionale din zona urbană a Atticii de Est din Grecia. În școală există mai multe laboratoare de discipline diferite. Au participat elevi din sectorul tehnologiei informației, care a avut loc într-un laborator IT.

### Interesul elevilor pentru crearea de jocuri (la început și la sfârșit)

Elevii au fost informați despre participarea lor cu câteva zile înainte de atelier. Inițial și din cauza datelor (chiar înainte de examenele lor de admitere la educație superioară), elevii au participat la atelier cu un interes limitat la început. Dar, din cauza naturii și conținutului atelierului, interesul lor a crescut rapid. Ei au creat echipe pe cont propriu și au început să creeze niveluri în platforma de creare a jocului folosind creativitatea și imaginația cu entuziasm.

Unii elevi au cerut chiar o modalitate de a se înregistra pe platformă pentru a putea descărca jocuri pe telefoanele lor mobile. Noi am oferit această posibilitate.



Imaginea 1. Instantaneu al jocului pentru doi jucători creat de elevi

În timpul atelierului, elevii au devenit treptat mai motivați, iar unii și-au exprimat dorința că ar fi vrut să aibă ocazia să-l folosească (cu ani) înainte.



Imaginea 2. Elevii în timpul creației și recreerii (distracției)!

### **Experiența profesorului despre crearea de jocuri și instrumentul de creare**

A fost prezent profesorul de informatică care predă elevilor participanți și ne-a ajutat semnificativ în ambele zile ale atelierului.

Participarea lui a fost mai limitată în prima zi, deși a fost clar susținător. În a doua zi a atelierului (o săptămână mai târziu) însă, și pentru că era cu adevărat (și prin propriile sale declarații) intrigat de platforma de creare a jocurilor, el a participat la crearea jocului și a realizat un tutorial de creare a jocului exemplar cu elevii săi.

De altfel, el a declarat că are în vedere integrarea acestei platforme și a altora astfel de platforme (platforme de creare de jocuri online) în cursurile sale începând cu anul viitor cu scopul motivării elevilor săi.

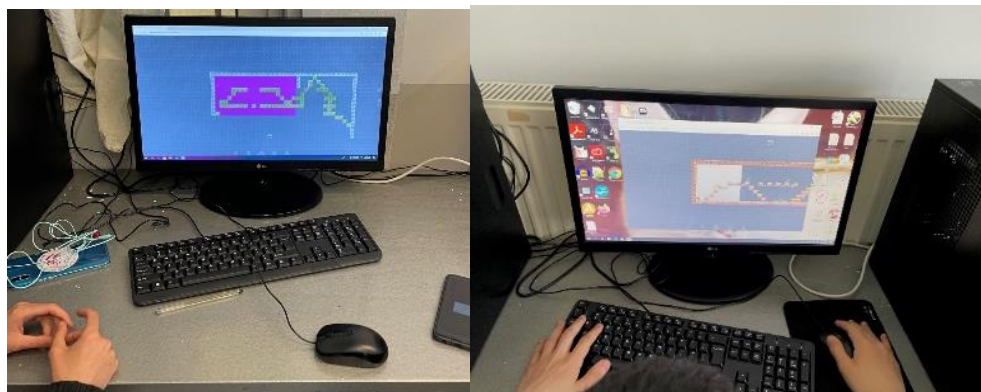
### **Comentariile generale ale facilitatorului despre atelier**

În timp ce participarea a fost inițial limitată din cauza proximității examenelor naționale, au participat un număr semnificativ de elevi și, de fapt, a fost o diferență evidentă în ceea ce privește interesul și participarea activă între prima și a doua zi a atelierului.

Elevii la informatică au experiență în programare, iar de obicei au mai fost implicați în lucrul cu un limbaj de programare precum Python sau C++. Programarea vizuală (online) nu era domeniul lor de expertiză.

În plus, natura programării este complet diferită de ceea ce au folosit elevii în trecut deoarece implică crearea unui joc video. Au găsit provocarea să fie extrem de interesantă, iar în scurtul timp pe care l-au avut au obținut niște rezultate foarte valoroase.

Cel mai important, toți elevii s-au bucurat de întregul proces și s-au distrat cu colegii de clasă, poate căpătând și o mică schimbare în bine în perspectiva lor asupra programării și aplicațiile acesteia.



Imaginile 3, 4: Fotografii de pe computerele elevilor în prima zi a atelierului



Imaginea 5. Facilitator și elevi în prima zi a atelierului



Imaginea 6. Profesor de informatică cu unii dintre elevii săi

## Utilizarea jocurilor video pentru a sprijini implicarea elevilor

YuzuPulse este o companie mică cu sediul în Tourcoing, în nordul Franței, care a participat la mai multe proiecte europene pentru a lucra la reducerea decalajului dintre inovare, educație și economia socială. Ne-am desfășurat activitățile de testare în mai multe contexte cu elevii de liceu. Pe lângă facilitatorii noștri care animau ateliere în liceu, am organizat ateliere de lucru pentru elevii de gimnaziu și liceu în cadrul evenimentelor care au avut ca scop promovarea carierelor digitale, antreprenoriatului și inovației la acest grup.

Deoarece facilitatorii sunt jucători înșiși cu experiență în a oferi ateliere de comunicare sau dând cursuri de sprijin, erau dornici să primească feedback nu numai de la elevi, ci și de la profesori și educatori. Vom împărtăși observațiile noastre cu privire la implicarea studenților în timpul activităților noastre de testare și vom finaliza cu câteva sfaturi pentru a vă organiza prima activitate folosind jocuri video în sala de clasă.

### **1. O concluzie comună: surprinderea cu privire la angajamentul elevilor chiar atunci când se confruntă cu sarcini dificile**

Dacă există o reacție comună între toți profesorii cu care am lucrat, aceasta este surprinderea că toți elevii au fost angajați în activitățile propuse. Sau mai degrabă, în special pentru profesorii care erau deja convinși că elevii vor fi angajați chiar înainte de activitate, nivelul ridicat de implicare al elevilor.



Acest lucru a fost valabil mai ales în ceea ce privește atelierul de creare de jocuri video pe care l-am ținut. Noi am decis să utilizăm un software de creare de jocuri care este atât accesibil, cât și intimidant datorită varietății de instrumente și opțiuni pe care le conține: [Core](#). Elevii din ambele cursuri tehnice și generale s-au oferit voluntar pentru acest atelier de 4 ore în afara orelor de școală. Am ales să le oferim un briefing comun înainte de a-i lăsa să descopere instrumentele pe cont propriu timp de aproximativ o oră cu sprijinul nostru. După această oră, jumătate din grup lucra deja la propriile proiecte și comunica cu noi sau cu ceilalți elevii în caz de dificultăți, iar cealaltă jumătate s-a simțit pierdută în general.

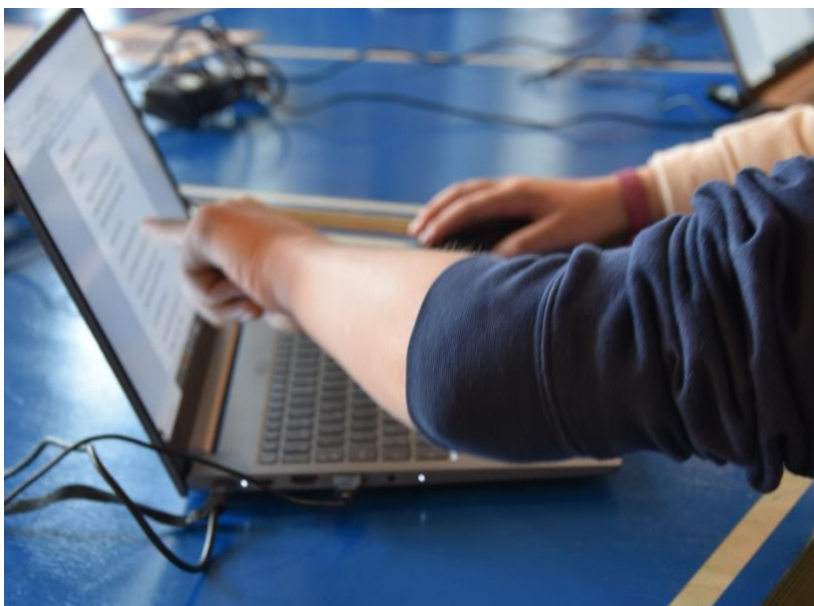
Am decis să organizăm un workshop în cadrul atelierului pe un proiect precis, iar noi am fost surprinși să vedem că și după acest sentiment inițial de eșec sau dificultate, toți au fost dornici să revină pe drumul cel bun și să creeze mini-proiecte. Acest sentiment general de motivație este reflectat în feedback-ul pe care l-am colectat prin chestionare, în care aproape toți elevii au exprimat că instrumentul le-a fost dificil, dar că au fost fericiți că au luat parte la el și ar dori să participe din nou la activități similare în viitor.



Core poate permite oricui să creeze un joc video complet funcțional fără nicio codificare. Cu toate acestea, interfața sa poate arăta destul de intimidantă.

## 2. Deci, jocurile video sunt cheia pentru a-mi face elevii mai activi în clasă?

Desigur, nu putem spune sincer că doar folosirea jocurilor video este în sine o modalitate de a face acest lucru garanta interesul elevilor și participarea activă la clasă. Pentru argumente teoretice care susțin și limitează impactul jocurilor video asupra angajamentului elevilor, nu ezitați să aruncați o privire la Broșura noastră despre jocurile video în Educație. Pentru limitări provenite din experiența noastră și sfaturi despre cum să le evitați, continuați să citiți!



Elevi care colaborează pentru a scrie un dialog pentru a oferi un indiciu într-un joc video.

În primul rând, nu toți elevii au fost foarte activi în fiecare activitate și unii chiar s-au opus participării. De exemplu, a existat o oarecare rezistență din partea unui grup de elevi care nu au văzut rostul să participe la o inițiere la programare în cadrul studiilor lor și au fost reticenți în a sugera modalități de a progresa în nivelurile de joc din frica de a greși în fața semenilor lor.

În plus, am avut mai mulți factori de partea noastră în timpul activităților noastre: în primul rând, am fost facilitatori externi care nu aveau „vocea obișnuită a profesorilor” și o parte din activitățile noastre au fost desfășurate ca parte a unor evenimente speciale în afara contextului strict al școlii. În cele din urmă, pentru că noi înșine suntem jucători, ar fi fost mai ușor de captat atenția elevilor la început prin stabilirea contactului personal.

Cu toate acestea, în ciuda acestor limitări, credem că și un educator care nu îndeplinește circumstanțele exacte pot facilita o activitate educațională în jurul jocurilor video urmând câteva principii de bază. Din nou, pentru o descriere detaliată a parametrilor luați în considerare pentru organizarea unei astfel de activități, vă recomandăm să citiți [Ghidul nostru practic](#). Pentru o primă privire asupra subiectului, citiți pagina următoare

### 3. Sfaturi pentru profesori care folosesc jocuri video în propria clasă sau educatori în sala de clasă a altcuiva

- **Împărțiți clasa în grupuri mai mici**

Pentru primele dvs. activități, în special pentru cele care solicită elevilor să fie creativi, noi vă recomandăm insistent să împărțiți clasa în grupuri de maxim 15 elevi. Nu numai vă va permite acest lucru să solicitați mai puțin echipament, dar vă va permite și să petreceți mai mult timp cu fiecare elev.

- **Faceți echipă!**

Nu ezitați să faceți echipă cu un coleg: ar putea fi un alt profesor sau un tehnician care cunoaște jocurile video și poate sprijini elevii atunci când se joacă. În plus, dacă unii elevi rezistă să participe la activitate pentru că nu se simt suficient de încrezători, vă va oferi mai mult timp să-i susțineți.

- **Nu știi nimic despre jocuri video? Întrebați-vă elevii!**

Nu trebuie să știți totul despre cultura jocurilor video pentru a introduce jocurile video sala de clasă. Chiar dacă selectați un joc, de exemplu, bazat pe unul dintre secvențele pedagogice, ați putea începe cursul întrebându-vă elevii despre jocurile preferate, personajele lor preferate etc. și chiar să le cereți să pregătească o poza pe care să o arate la începutul orei. Deși s- ar putea să nu cunoașteți aceste jocuri, asta le va permite să împărtășească ceea ce le place și să se simtă mai conectați sau în siguranță în mediul înconjurător.

- **Folosiți un ton de susținere mai degrabă decât o voce „corectivă”.**

În calitate de profesor într-o clasă, elevii dvs. ar putea simți asta; indiferent de sfatul pe care îl dați spuneți-le că există răspunsuri bune și greșeli simple. Asigurați-vă că le spuneți că performanța lor de joc nu va fi marcată, dar că această activitate se va concentra pe discuții și participare.

## Credite de icoane

Pictograma de introducere de pe flaticon.com

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.  
Această publicație reflectă numai punctele de vedere ale  
autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru  
orice utilizare a informațiilor conținute în proiect.

Cod proiect: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>