



Adaptarea conținutului de învățare pentru elevii cu TSI
Ce sunt Tulburările Specifice de Învățare (TSI)?

Indicații pentru începutul proiectării

Introducere

Jocurile serioase promovează implicarea elevilor și sunt un instrument excelent pentru învățare. Cu toate acestea, proiectarea unui joc antrenant și educativ poate fi o adevărată provocare. Vă prezentăm aici o structură și o listă de verificare destinate experților în domeniu care doresc să participe la proiectarea și ideea jocurilor serioase, în strânsă colaborare cu dezvoltatorii de jocuri video.

Ce ar trebui să aveți în vedere

„The Art of serious game design framework” (Ryerson University, n.d.)

Acest ghid se concentrează asupra pre-producției, deoarece experții în domeniu vor fi aici cei mai utili în proces.

Acest [video](#) explică structura, își propune să ajute în brainstorming pentru ideile de jocuri și să le ordoneze în funcție de cele 4 elemente: învățare, povestire, joc și experiență ca utilizator.

Ghidul complet pdf poate fi găsit [aici](#).

Pentru a stârni câteva idei, membrii echipei pot folosi [carduri de ideeție care merg împreună cu cadrul](#).

Planul nostru personalizat de proiectare

Pentru a vă ajuta să vă planificați jocul și să vă gândiți la toate aspectele, am creat un plan de proiectare: întrebări pe care să vi le puneți în timp ce concepeți un joc.

Obiective de învățare

- Care sunt obiectivele de învățare ale jocului?
- Ce nivel lingvistic (A1-B2) va fi ales?
- Ce competențe (ascultare, vorbire, scriere, citire) vor fi folosite?

Publicul țintă

- Vârsta elevilor, caracteristicile, sexul, competitivitatea și experiența anterioară de joc.
- Nivelul de vârstă țintă al jocului.
- Nevoi speciale. Elevii cu dizabilități ar putea fi lăsați pe dinafară?
- Diversitatea de gen și rasă. În alegerea personajelor, a limbajului sau a situațiilor, jocul jignește sau denigrează un anumit grup de elevi?

- Numărul de jucători. Câți elevi pot juca simultan? Vor fi lăsați prea mulți să se descurce singuri?
- Rolul profesorului. Observator pasiv sau participant activ?

Concepția

Tematica jocului

- Ce idee/temă exprimă jocul?
- Descrierea personajului/ a entității principale
- Care este intriga povestirii?

Elemente de micro-design

- Care este puzzle-ul/modelul de bază al jocului?

Care sunt:

- Obiectivele?
- Constrângerile și obstacolele (provocările)?
- Acțiunile pe care jucătorul va trebui să le efectueze (cea mai mare parte a timpului de joc)?

Formalizează puzzle-ul/modelul principal al jocului într-o diagramă: o buclă de acțiuni și stări.

Puneți pe hârtie un prototip de imagine care arată mecanica jocului.

- Care sunt cei 3 „C”? Caractere (personaje), comenzi, cameră?
- Cum implică jocul de bază conținutul de învățare?
- Cum susține micro-jocul tema jocului sau ideile exprimate?
- Descrieți 3 casete de joc în jurul gameplay-ului de bază, creați variații în jurul acestuia și generați situații de joc și/sau dificultăți (exemple: comportamentul dușmanului, variații de decor, timere și praguri de scor...).

Elemente de macro-design

- Cum vor progresa elementele de dificultate și jucătorul pe parcursul jocului? Sunt ele legate de diegeză? (geografie, obstacole, abilități...)
 - Are nevoie jucătorul de cunoștințe din lumea reală/conținut învățat pentru a progresa în joc?
- Care este feedback-ul pe care-l va primi jucătorul pentru a înțelege ceea ce face bine sau greșit?
- Care este intriga poveștii și cum se va derula?
 - Cine este protagonistul și care sunt datele de la care se pornește?
 - Care este scopul personajului principal? De ce?
 - Care este elementul perturbator în lumea ficțiunii sau dorința personajului?
 - Care este aventura/situația necunoscută în care intră personajul?
 - Care sunt obstacolele cu care se va confrunta personajul pentru a se adapta la această nouă situație?
 - Puteți descrie ce și cum găsesc protagoniștii ceea ce își doresc sau ce anume îi ajută în aventura lor?
 - Puteți descrie prețul pe care protagonistul trebuie să îl plătească și cum îl transformă?
 - Puteți descrie modul în care protagonistul se întoarce la situația inițială, ce obstacole îl pun la încercare?
 - Puteți descrie cum s-a transformat personajul, acum că a revenit la situația inițială? Care este încercarea finală? De ce poate protagonistul să o depășească acum?
- Ce emoții/momente înălțătoare și descurajante va traversa jucătorul? Ce anume va genera misterul, suspansul și elementul de noutate?
 - Cum sunt ele transpuse în momente/niveluri de joc (stări de presiune, dificultate, situații aparent insurmontabile)?
- Care sunt buclele macro-jocului? Cum sunt interconectate?
 - Care este obiectivul jocului?

- Care sunt nivelurile și obiectivele acestora?
- Care sunt situațiile din cadrul nivelurilor?
- Cum se potrivesc nivelurile cu momentele intrigii?

Estetica jocului

- Care este ambianța din joc?
- Realizați o paletă emoțională (imagini pline de inspirație pentru a imprima o estetică a jocului).

Secvențe pedagogice

- Cum ar trebui să folosească profesorul jocul în clasă?
 - Sfaturi pentru găzduire
 - Sesiune de debriefing și exerciții sau niveluri complementare (raport/eseu despre sesiunea lor de joc, descoperiri în interiorul jocului, niveluri de făcut acasă)
 - Activități de colaborare (poate că jocul propune o etapă de colaborare: scrierea unui wiki despre joc, împărtășirea tacticilor sau a descoperirilor între elevi (pattern-uri pentru video game boss/puncte slabe)...
 - Debriefing despre joc și exerciții complementare (raport/eseu despre sesiunea lor de joc, descoperiri în interiorul jocului)
 - Cunoștințe din lumea reală (elemente culturale) care oferă cheia înțelegerii jocului: context, sens, narațiune, personaje.
 - Activitate de deschidere care utilizează acele elemente
 - Sfaturi, indicii, ajutor pentru jucătorii cu dificultăți
- Oferă jocul un jurnal/rezumat care va fi actualizat odată cu evoluția jucătorului? Poate fi folosit ca o modalitate de a extinde/revizui ceea ce a fost învățat în timpul jocului?
- Oferă jocul un sistem de scoring pentru a urmări progresul jucătorului?

Concluzie

Am spicuit aici din ghidul „The Art of serious game design” și am prezentat un plan de proiectare a jocului. Răspunsurile la întrebările adresate vă vor determina să vă gândiți la componentele jocului și sperăm să vă fie de folos în conceperea unui joc calitativ.

Resurse și referințe:

- Digital Education Strategies, The Chang School of Continuing Education, Ryerson University. (n.d.). The Art of Serious Game Design. pressbooks.library.ryerson.ca
<https://pressbooks.library.ryerson.ca/guide/open/download?type=pdf>
- Design, Play and Experience
(DPE) Framework, developed by Winn (2009)



Cofinanțat de Uniunea Europeană

Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Codul proiectului: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Această lucrare este licențiată sub Creative Commons Atribuire-Necomercial-FărăDerivate 4.0 Internațional (CC BY-NC-ND 4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Pentru mai multe informații despre D-ESL, vă rugăm să vizitați: <https://www.d-esl.eu>