



Адаптација на наставни содржини за ученици со СПУ
Што е специфичната попреченост во учењето (СПУ)?

Дизајнирајте видео игра со традиционален изглед на ESL

Вовед

Ангажманот е клучен во образованието, сепак, ние имаме тенденција да заборавиме дека не сме еднакви во однос на ангажманот. Учениците со СПУ може да наидат на повеќе потешкотии да останат ангажирани во образовните содржини поради одливот или фрустрацијата предизвикана од нивните попречености. Затоа едукативните игри прво треба да имаат за цел да бидат забавни.

Што подразбираме под видео игра со традиционален изглед?

Под игра со традиционален изглед мислиме на несериозна игра. Клучот за успехот е дека игрите мора да се чувствуваат како игри. Лош пример би бил да им се претстави на

учениците фикцијата дека се крадци што мора да го отклучат сефот, но тие треба да го направат тоа одговарајќи на математички прашања. И покрај тоа што се преправате дека сте крадци, работниот лист со математички проблеми сè уште е работен лист.

Што е софтвер за игри?

Преглед

Моторот за игри е софтвер кој делува како диригент на оркестарот. Инструментите се визуелни, како и аудио средствата и кодот што се справува со физиката на играта итн. Тие нудат интерфејс што ја поедноставува употребата и комбинацијата на овие средства. Тие, исто така, ги рационализираат работите што се потребни за игри како што се ракување со кориснички влезови.

Софтвери за игри што може да ги користите

Construct3

Може да се користи онлајн, значи, од кој било уред. Интерфејсот е јасен. Со него беа направени многу убави игри. Тој е моќен и едноставен, но малку скап.

Gdevelop

Многу е сличен на **Construct**, но интерфејсот е малку попријатен и попријателски. Исто така, тоа е софтвер со отворен код. Малку е помалку моќен од **Construct**, но е потполно бесплатен.

Core

Интерфејс за создавање игра базиран на **Unreal Engine 4** и фокусиран на карактеристики на мултиплеер и онлајн. Сепак, нема алатки без код. Системот за скриптирање е едноставен, но ќе ви треба код.

Stencyl

Користи сличен систем за кодирање: елементи слични на загатки. Така, учениците кои го научиле гребењето може да се запознаат со него, но со многу помоќен и попријатен интерфејс. Интерфејсот е многу интуитивен. Сепак, може да недостасуваат функции како систем за управување со интерфејс.

Flowlab

Многу убаво за правење игри на ниско ниво. Тоа е сè-во-едно алатка. Можете да креирате sprites. Интерфејсот е интуитивен и системот за кодирање исто така. Нешто убаво во Flowlab е тоа што можете да извезувате елементи на играта или код што сте го направиле. Значи, ако ви треба нешто што го направил друг корисник, можете едноставно да го копирате!

Тој е моќен и интуитивен, забавен за работа и не е премногу скап!

RPG maker

Производителот на RPG е специјализиран за игри со улоги. Го насочува создавањето на сите елементи што ги карактеризираат овие игри: навигација по мапа, наидување и борба со чудовишта од чекор по чекор... Не бара кодирање, туку ве ограничува во она што можете да го правите (RPG). Ресурсите не се бесплатни, но некои луѓе споделуваат некои бесплатно и можно е да се куп за не премногу пари.

BuildBox

BuildBox е софтвер за игри без код кој користи Mindmap за да ги организира елементите на играта. Идеален е за непрограмери кои сакаат да прават 3D. Неодамна објавен со бесплатна верзија. Има многу убав интерфејс и е достапен. Функциите со ниски кодови (влечи и пушти јазли) се прилично убави, но на крајот ќе најдете ограничувања. Но, можете да користите сопствени јазли за скрипта за да ги надминете овие. Сепак, искуството со кодирање не е одлично со користење на нив.

Minetest

Minetest е многу специјализиран софтвер. Тој е насочен кон копирање на Minecraft, но на начин со отворен код и ориентиран кон прилагодување.

Можно е да се измени основната игра користејќи го јазикот за скриптирање Lua (лесно).

Страница посветена на тоа како да се користи Minetest за образование е достапна на <https://www.ocsmag.com/mining-for-education/>

Engine	Access-ibility	Hard-ware	Power	Docum-entation	Time	Money	2D	3D	OS	Low code	Platform	Asset store
FlowLab	++	-	+	+	-	29/month for 35 students	v	x	web	yes	All but consoles	
Construct3	+	--	=	+	-	9€ /month/ seat	v	x	web	yes	All but consoles	yes
Gdevelop	+	--	-	+	-	0	v	x	Win, Linux, Mac, web	yes	All but consoles	yes
Game-Maker	=	-	++	++	=	10€/month	v	x	Win, mac	yes	All	yes
Core	-	+	++	++	=	0	v	v	Win, mac	no	Core ptaform	Yes, huge
Godot	-	-	+++	+++	=	0	v	v	Pc, linux	yes	All	Limited
Stencyl	++	-	=	+	+	0	v	x	Win, Linux, Mac,	yes	All but consoles	no
Minetest	+	--	=	+	+	=	0	x	v	yes	Win, Linux, Android	No-need
Buildbox	=	=	+	=	+	+	0	v	v	yes	Win, mac	no



Заклучок

Презентиравме како функционираат софтверите за игри и неколку лесни за употреба софтвери, ниски или без код, кои можете да ги користите за да креирате интересни игри.

Ресурси и референци

- Serrano, H. (2016, January 9). How does a Game Engine work? An Overview. haroldserrano.com Retrieved from <https://www.haroldserrano.com/blog/how-do-i-build-a-game-engine>
- [Ask Gamedev]. (2018, June 19). 'Game Engines Explained' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=LMRZBKkQcRc>
- Chen, S. (n.d.). Facing Edutainment's Dark Legacy. gamesandlearning.org Retrieved from <http://www.gamesandlearning.org/2016/01/25/facing-edutainments-dark-legacy/>



Финансирано од Европска Унија

Овој проект е финансиран со поддршка од Европската комисија. Оваа публикација ги одразува само гледиштата на авторот и Комисијата не може да биде одговорна за каква било злоупотреба што може да се направи од информациите содржани во неа.

Код на проектот: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ова дело е лиценцирано под меѓународна лиценца Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Дознајте повеќе за D-ESL на: <https://www.d-esl.eu>