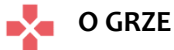


NEWSLETTER nr 5, luty, 2022 r.

TREŚĆ BIULETYNU

**O GRZE****TWORZENIE GRY**

Zarys programu nauczania i treści INGAME

Zespół EEA zasugerował liderowi projektu, Uniwersytetowi w Salamance, możliwość włączenia do projektu grupy doradczej złożonej ze studentów uczelni wyższych, którzy będą pomagać w rozwijaniu WP3. Lider zgodził się i obecnie mamy dwie grupy doradcze studentów-ochotników (jedna w EAA, a druga na Uniwersytecie w Salamance), którym wyjaśniono już założenia projektu; studenci wnoszą wkład w obszary zainteresowań projektu i projektowanie pól działań oraz współpracują z naukowcami przy tworzeniu INGAME. W związku z tym tematem badacze z EAA (Kyriakidou i Patsarika) przedstawili referat pt: "Enacting Youth Citizenry through Serious Gaming" na konferencji Europejskiego Stowarzyszenia Socjologicznego we wrześniu 2021 roku.

OPRACOWANIE NARRACJI I POZIOMÓW GRY

W konsultacji z EEA i ich (studentów) grupą fokusową oraz CSI, ZB&V w pełni opracowało narrację gry dla sześciu wybranych tematów: 1. równość płci; 2. edukacja; 3. integracja społeczna; 4. życie w mieście; 5. środowisko, klimat i zrównoważony rozwój; 6.

(aktualne i powracające) problemy globalne oraz, w stosownych przypadkach, długoterminowe scenariusze przyszłości. Każdy temat stanowi jednocześnie poziom gry, który należy przejść, wraz z (dodatkowymi) pytaniami oceniającymi. W końcu to poważna gra...

Celem gry jest budowanie świadomości i zaangażowania poprzez dostarczanie informacji i wiedzy za pomocą wyzwań i stymulowanie interakcji. Gra będzie także oferować pytania otwarte związane z omawianymi tematami i zachęcać gracza do refleksji oraz dzielenia się przemyśleniami i spostrzeżeniami z rówieśnikami, krewnymi lub kolegami.

Założeniem jest również to, że w grę można grać z uczniami i stwarzać okazje do pogłębionych rozmów, dyskusji i dalszych poszukiwań.



Tworzenie gier jest okazją do zdobycia praktycznego doświadczenia i jednoczesnego gromadzenia cennej wiedzy. Gry wideo w formie poważnych gier lub gier komercyjnych ze wskazówkami dydaktycznymi mają bardzo pozytywny wpływ na lekcje w klasie lub podczas zajęć pozaszkolnych.

Dzięki odpowiedniemu wykorzystaniu takich gier w celach edukacyjnych mogą one zapewnić efekty motywacyjne, które w innym przypadku byłyby trudne do osiągnięcia. Niestety, ten potencjał pozostaje niedoceniany zarówno w literaturze, jak i w projektach użytkowych, podczas gdy gry takie, jak zaprezentowane w projekcie INGAME, mogą być z powodzeniem wykorzystywane jako metoda dydaktyczna. Jest to szczególnie ważne w przypadku nauczania na tematy delikatne, związane z zachowaniami ludzkimi lub komunikacją interpersonalną.

Gracz, wcielając się w rolę humanoidalnego awatara, może zwiększyć swoją świadomość, wykonując zadania analizujące lub omawiające ludzką naturę. Uczący się ma możliwość zmierzenia się z refleksyjnymi pytaniami w angażujący sposób, co może być skutecznym narzędziem zarówno dla grających samodzielnie, jak i wspólnie z innymi uczącymi się, zachęcając do dyskusji na przedstawione tematy.



<https://ingame.erasmus.site/>



<https://www.facebook.com/InGame-project>



https://www.instagram.com/ingame_project



<https://twitter.com/IngameProject>

PROJECT PARTNERS:

