#gaming4skills
www.gaming4skills.eu

GAMING for skills

Abordarea practică a jocurilor video în clasă

Această broșură este rezultatul celui de-al doilea produs intelectual din cadrul proiectului #gaming4skills.

Cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene

CEPS Projectes Socials http://www.asceps.org
CITIZENS IN POWER
International EDU Center
LogoPsyCom
SCIENCE VIEW
YuzuPulse

T

Cuprins

CAPITOLUL 1 ..... **2**
CE SĂ IEI ÎN CONSIDERARE CÂND CREEZI O SESIUNE PEDAGOGICĂ CE IMPLICĂ JOCURI VIDEO **2**
1.1 Aspectele practice **3**
1.1.1 Alegerea jocurilor video pe baza profilului elevilor 3
1.1.2 Alegerea jocurilor video pe baza resurselor disponibile 7
1.2 De ce să creați scenarii de lecție care să includă jocuri video? **10**
1.2.1 Efectul pedagogic al jocurilor video 11
1.2.2 Jocurile video ca resursă educațională europeană 12
1.2.3 Un instrument educațional semnificativ 14
1.3 Abordări pentru predarea cross-curriculară, dezvoltarea competențelor de a învăța să înveți și abilitățile soft **17**
1.3.1 Introducere în predarea transversală 17
1.3.2 Cerințe pentru predarea transversală 18
1.4 Crearea unei hărți pentru a include jocurile video în lecțiile existente sau cele noi **22**

CAPITOLUL 2 ..... **30**

4 MODALITĂȚI DIFERITE DE A FOLOSI JOCURILE VIDEO ÎN CLASA TA **30**
2.1 Ca spectator **31**
2.2 Ca și creator **35**
2.3 Ca unic jucător **40**
2.4 Pentru mai mulți jucători **44**

CAPITOLUL 3 ..... **47**
3.1 Inspirație pentru subiectele pe care le-ați putea explora **48**
3.1.1 Jocuri care să învețe despre război 48
3.1.2 Jocuri care să învețe despre empatie 52
3.1.3 Cooperare și comunicare 55
3.1.4 A învăța să pierzi, a ânvăța să înveți 58
3.2 Concluzii **62**

REFERINȚE **63**

CAPITOLUL 1

CE SĂ IEI ÎN CONSIDERARE CÂND CREEZI
O SESIUNE PEDAGOGICĂ CE IMPLICĂ
JOCURI VIDEO

1.1 Aspectele practice

1.1.1 Alegerea jocurilor video pe baza profilului elevilor

Predarea prin intermediul jocurilor video presupune o viziune integrativă asupra procesului educational, întrucât eficiența predării este dată de raportul dintre rezultate și de modul în care puteți interacționa cu diferite jocuri video, găsind cele mai bune utilizări ale acestora în curriculum, clarificând obiectivele, organizarea, resursele, strategiile și evaluarea.
Integrarea cu succes a jocurilor video în clasă necesită adaptarea lecției la cerințele și capacitățile individuale ale fiecărui elev. Astfel, în procesul de creare a unei sesiuni pedagogice care include jocuri video, cunoașterea elevilor este necesară pentru:

- Adaptarea și modelarea metodologiilor și proceselor de învățare prin jocul (jocurile) video ales*/*e, precum și conținutul și metodele de evaluare, bazate pe vârstă, disciplină, abilități, interese și caracteristici personale;
- Crearea și implementarea activităților de predare, învățare și evaluare de succes folosind jocuri video;
- Crearea unei atmosfere bune de învățare în care elevii să se bucure de joacă, conștientizând în același timp valoarea educațională a jocului video.

Iată o selecție de aspecte pe care ar trebui să le luați în considerare în procesul de creare a unei sesiuni pedagogice care include jocuri video:

Caracteristici personale (vârstă, gen, tulburări specifice de învățare, dizabilități). Este important să alegi jocuri video care sunt potrivite pentru vârsta elevilor tăi. Pentru a te ajuta să alegi jocuri video potrivite pentru vârsta elevilor tăi, cei mai mulți editori de jocuri vor oferi un rating de vârstă pentru jocurile lor. În ceea ce privește relevanța genului, potrivit unor academicieni, acesta poate influența motivația jucătorului de a juca anumite tipuri de jocuri digitale. De exemplu, o cercetare făcută de Inal & Cagiltay a descoperit că jucătorii de gen masculin pot tinde să aleagă jocuri video ce conțin

dificultate, complexitate și competiție, cum ar fi jocurile sportive sau de curse, în timp ce jucătorii de gen feminin ar alege jocuri ce se focusează pe narațiune și povestire. (Y. Inal and K. Cagiltay, 2007). Ca profesor, trebuie să colectezi informații despre clasa ta și să le aplici în crearea lecției. Tulburările specifice de învățare și dizabilitățile sunt aspecte importante pe care ar trebui să le iei în considerare când plănuiești să integrezi jocurile video în subiectul disciplinei tale. Jocurile video sunt în general făcute să fie ușor accesibile și să permită repetarea. Elevii cu dificultăți de învățare își pot întări abilitățile și informațiile prin repetarea activității de învățare prin joc. Cu toate acestea, trebuie să iei în considerare faptul că jocurile video pot prezenta dificultăți, cum ar fi manipularea fizică a jocurilor, înțelegerea regulilor jocului, efectuarea anumitor acțiuni sau interacțiunea cu alții, toate acestea putând reprezenta de fapt provocări pentru elevii cu sau fără dizabilități.

Întrebări practice pe care ar trebui să ți le pui:

În ce feluri vârsta și genul elevului influențează utilizarea jocurilor video în clasă?
Există condiții medicale care ar putea afecta utilizarea unui anumit joc video ?
Exista vreun elev cu o dizabilitate care ar putea împiedica experiența acestuia de joc?

Preferințele de învățare și factorii sociali sunt aspecte importante pe care trebuie să le iei în considerarere deoarece oferă informații despre profilurile elevilor și despre jocul video potrivit să îl alegi. Preferințele și factorii sociali pot include: interese, stiluri de învățare, inteligență, stiluri de producție, preferințe pentru sarcini individuale sau de grup, implicarea în activități extracurriculare, abilități interpersonale, etc. Există o cercetare substanțială care indică o legătură puternică între interesul elevilor și nivelurile de motivație, realizare, producție și perseverență. Același lucru este valabil și pentru integrarea jocurilor video în clasă. În timp ce unii elevi pot fi atrași de jocuri ce presupun managementul resurselor strategice (ex: construcție), alții pot fi atrași de jocurile ce oferă simulări ale unor scenarii inspirate din viața reală. În plus, unii elevi

pot fi jucători individualiști, în timp ce alții sunt mai dornici de jocuri colaborative sau competitive. Găsirea echilibrului este cheia!

Întrebări practice pe care ar trebui să ți le pui:

În ce activități se implică elevul în timpul liber și / sau în pauzele școlare?
Care este stilul de învățare al elevului? Este elevul vizual, auditiv, kinestezic sau tactil?
Care este tipul de inteligență al elevului: analitică, practică sau creativă?
Cum ai caracteriza abilitățile sociale ale elevului? Se simte mai confortabil lucrând singur sau în grup?

Factorii culturali și sociali au un impact substanțial asupra motivației studenților. Aceștia pot include statutul economic, limbă, religie, norme și valori. S-ar putea să vrei să știi dacă statutul economic al elevilor le permite accesul la tehnologie și la resurse financiare, dacă au acces la calculatoare sau internet, prin urmare evaluează dacă sunt obișnuiți cu jocurile video și ce abilități au. Identitatea culturală are un efect comparabil asupra așteptărilor și valorilor elevilor, precum și asupra modului lor de a gândi despre jocurile video. Modul în care cultura jocurilor video este percepută în comunitatea ta și de către elevii tăi ar putea fi un subiect pe care ai putea dori să-l cercetezi anterior. Poți echilibra lecția pentru a fi potrivită atât pentru elevii experimentați, cât și pentru cei începători. Pe baza analizei tale, poți clasifica elevii în trei categorii: sunt ei pricepuți, jucători obișnuiți sau nejucători? În plus, jocurile, ca orice alt produs cultural, pot avea prejudecăți culturale ale unor culturi. Este important să analizăm miturile despre jocurile video perpetuate de-a lungul anilor, care pot fi mai întemeiate în unele culturi decât în altele. Broșura noastră „Când jocurile video întâlnesc educația” te poate ajuta să combați aceste mituri.

Întrebări practice pe care ar trebui să ți le pui:

Care este cultura elevului și cum poate ea afecta utilizarea jocului video în clasă?
Care este părerea sau atitudinea percepută a elevilor despre jocurile video?
Care sunt experiențele anterioare ale elevilor cu jocurile video?
Cum sunt percepute și adoptate jocurile video într-un context școlar formal și / sau în contextul familial al elevilor?
Ați identificat presupuneri false sau prejudecăți personale față de jocurile video sau de jucători?

Succesul academic îți poate permite să identifici nivelul de dificultate al jocurilor video și echilibra astfel gama largă de niveluri de abilități ale elevilor. Gândiți-vă la gândirea concretă și abstractă, competența în disciplina pe care o predați, citirea, scrierea, abilitățile de interpretare, abilitățile TIC, care sunt problemele și punctele forte ale elevilor.

Întrebări practice pe care ar trebui să ți le pui:

Care este competența elevului în disciplina pe care o predai și cum va influența acest lucru procesul de creare a unei sesiuni pedagogice incluzând jocuri video?
Care sunt punctele tari și punctele slabe ale elevilor?
Care sunt abilitățile TIC ale elevului tău?

1.1.2 Alegerea jocurilor video pe baza resurselor disponibile

După ce ți-ai însușit profilul elevilor, următorul pas este să te concentrezi asupra conținutului didactic al lecției, analizând în același timp timpul și resursele de care ai nevoie pentru a crea o sesiune pedagogică, inclusiv jocuri video.
Alegerea a ce să predai, cum să o integrezi în disciplină, tipul de joc video sau cum evaluezi elevii pe baza acestei experiențe sunt aspecte pe care trebuie să le clarifici. De asemenea, trebuie luate în considerare aspecte semnificative, cum ar fi accesul la internet în școala ta, dispozitivele și accesoriile pentru jocuri sau costurile jocurilor populare. În timp ce alte producții ale proiectului Gaming for Skills te vor ajuta să proiectezi lecția, următoarea parte îți va prezenta unele dintre cele mai comune resurse.

Resurse de care ai nevoie pentru a juca jocuri video

Telefoane inteligente/tablete: Apple, Android și Windows au procesoare bune și magazine de aplicații cu jocuri. În timp ce prezintă avantajul că sunt portabile și că cei mai mulți elevi le au, există câteva limitări în utilizarea lor pentru jocurile video, cum ar fi: un ecran mic care afectează intensitatea graficii, limitele touchscreen-ului, multe jocuri din magazinele de aplicații au o calitate slabă, deoarece există o lipsă de control a acesteia, pentru a funcționa bine, jocurile bune au nevoie de putere și ecrane cu definiție înaltă, care în momentul de față nu pot fi demonstrate de dispozitivele mobile în comparație cu calculatoarele și consolele.(Innovecs Games, 2018)
Computere: Oferă o experiență avansată de joc. În timp ce există, de asemenea, computere speciale pentru gaming, un computer obișnuit suportă o varietate de jocuri video. Dacă calculatorul tău nu poate suporta jocurile video, mai multe companii au oferte de jocuri cloud și unele dintre ele oferă un plan limitat gratuit, cum ar fi Nvidia Geforce Now, care vă permite să jucați gratuit o oră la un moment dat. (https://www.nvidia.com/en-eu/geforce-now/memberships/).
Dacă aveți conexiune la internet, jocurile cloud vă permit să rulați jocuri pe care computerul nu le poate gestiona.

Console: Cele mai comune console sunt: Sony's PlayStation; Microsoft's Xbox; Nintendo's Switch. Vei avea nevoie de un monitor sau un televizor și un port HDMI. De asemenea, există console portabile pe care le puteți lua oriunde, cum ar fi Nintendo Switch. Magazinele lor online vă permit să descărcați atât titluri noi, cât și titluri independente mai mici de jocuri video.

Unde poți găsi jocuri video online ?

- **Steam** este una dintre platformele majore de cumpărare de jocuri video pentru computer: **https://store.steampowered.com/**

- **Jocurile Indie** sunt jocuri video independente create de persoane fizice sau de echipe mai mici fără suport tehnic și financiar din partea unui editor mai mare de jocuri. Aici poți căuta o varietate de jocuri video:**https://itch.io/**

- **Internet Arcade** este o colecție web de jocuri tip arcadă (operate cu monede) din 1970 până în 1990: **https://archive.org/details/internetarcade?&sort=-week&page=2**

- **Humble Bundle**: Acest website vinde jocuri și pachete la prețuri acceptabile: **https://www.humblebundle.com/**

- **Indie DB**: Site-ul web oferă o varietate de jocuri video independente **https://www.indiedb.com/**

- **Free-to-play games:**Jocuri din ce în ce mai cunoscute se bazează pe modelul free-to-play, ceea ce înseamnă că accesul de bază este oferit gratuit și doar funcțiile mai avansate necesită plată. De exemplu:
    - Fortnite Battle Royale: **https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/**
    - PlanetSide 2: **https://www.planetside2.com/**
    - League of Legends: **https://play.euw.leagueoflegends.com/en_GB**
    - Warframe: **https://www.warframe.com/landing**

- **Microsoft Xbox Game Pass** - Tot mai multe jocuri Xbox sunt disponibile pe PC printr-un abonament. Vă permite să nu cumpărați fiecare joc pe care doriți să îl jucați. **https://www.microsoft.com/en-us/p/xbox-game-pass-for-pc/cfq7ttc0kgq8?activetab=pivot%3aoverviewtab**

Cum poți crea jocuri video cu elevii?

- **Core games** - https://www.coregames.com/
  Caracteristici: gratuitate; puteți crea jocuri 3D în numeroase genuri; disponibil pentru Windows; oferă un centru de resurse de învățare pentru a învăța cum să creați jocuri.

- **GameMaker** - https://www.yoyogames.com/gamemaker
  Caracteristici: gratuit pentru 30 de zile, și apoi licențele încep de la 33 EUR / an; puteți crea jocuri 2D; disponibil pentru Windows și macOS; oferă tutoriale video.

- **Gdevelop** - https://gdevelop-app.com/

Caracteristici: utilizare gratuită; puteți crea jocuri 2D; disponibil pentru Windows, macOS, Linux și web; oferă un centru de resurse de învățare pentru a învăța cum să creați jocuri.

- **Godot** - https://godotengine.org/
  Caracteristici: gratuit; poți crea jocuri 2D sau; disponibil pentru Windows, macOS și Linux; oferă un centru de resurse de învățare pentru a învăța cum să creezi jocuri video.

- **RPG Boss** - https://rpgboss.com/
  Caracteristici: gratuit; poți crea jocuri de rol 2D; disponibil pentru Windows, Mac și Linux; oferă tutoriale gratuite.

- **RPG Maker** - https://www.rpgmakerweb.com/products/programs/rpg-maker-mv
  Caracteristici: €67; poți crea jocuri de rol 2D; disponibil pentru Windows și macOS; oferă tutorial gratuire și o comunitate creată să îți poată oferi suport.

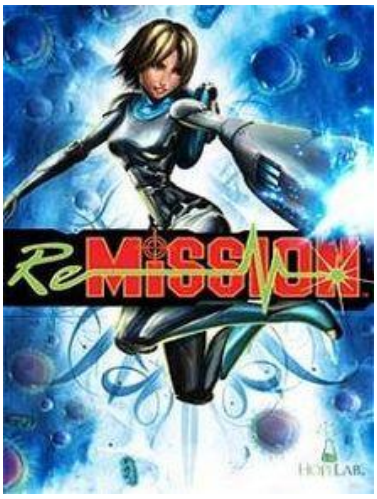
1.2 De ce să creați scenarii de lecție care să includă jocuri video?

Deși există o creștere pe piața internațională a jocurilor video și se așteaptă să crească și mai mult din 2020 până în 2027 (Dimensiunea pieței jocurilor video, Share | Raportul industriei, 2020-2027, 2020), există încă o oarecare incertitudine și ezitare cu privire la utilizarea lor în clasă. Cu toate acestea, se poate spune că este încurajator să observăm o creștere de-a lungul anilor a numărului de școli care folosesc jocuri video în mai multe situații, cum ar fi utilizarea lor ca instrument suplimentar al procesului formal de învățare în cadrul unei varietăți de alte resurse și instrumente. În consecință, deși ne așteptăm să vedem o abundență în utilizarea generală a jocurilor video pentru predarea învățării pertinente pe materii, este destul de dezamăgitor să

descoperim absența generală a acestora în procesul de învățare. (Kirriemuir, n.d.). Astfel, de ce să nu creezi scenarii de lecție care să includă jocuri video? De ce să concurezi cu tehnologia mai degrabă decât să folosești entuziasmul elevilor pentru jocurile video în procesul de învățare?(Clark, 2018)

1.2.1 Efectul pedagogic al jocurilor video

Jocurile video implică mulți oameni - de la preșcolari, la studenți, la adulți. Efectul individual și cel asupra societății în ansamblu a acestei culturi bazate pe divertisment este apelat prin jocuri video, precum și prin modalitățile prin care acestea pot modela cu precizie lumea reală (Kirriemuir, n.d.). De fapt, jocurile video sunt în jurul nostru, iar elevii le adoră! Prin crearea unei sesiuni pedagogice cu jocuri video, educatorii își pot motiva și educa elevii într-un mod distractiv și antrenant. Educatorii ar trebui să ia în considerare faptul că diverse jocuri video educaționale îi învață pe elevi despre matematică, civilizația antică și alte discipline școlare. S-a dovedit că, jucând jocuri video, starea de spirit a elevilor și abilitățile de rezolvare a problemelor se pot îmbunătăți (Clark, 2018).



Luați în considerare acest lucru: chiar și jocurile care sunt considerate violente, cum ar fi jocurile de tragere, pot avea un efect pozitiv asupra elevilor, îmbunătățind învățarea, abilitățile sociale și sănătatea. Mai mult, se poate susține că jocurile video sunt o activitate care nu stimulează intelectul, totuși, pot întări o serie de abilități cognitive. Acestea includ navigația spațială, memoria, raționamentul și percepția. Potrivit unei cercetări efectuate în 2013, aceste abilități sunt în special consolidate prin jocurile de tip shooter, iar capacitatea unui jucător de a gândi la obiecte în spații tridimensionale poate fi îmbunătățită în același mod în care cursurile academice stimulează aceste abilități. Mai mult, jucând jocuri video strategice, de exemplu jocuri de rol, elevii își pot îmbunătăți notele și abilitățile de rezolvare a problemelor și, de asemenea, își pot spori

creativitatea jucând orice fel de joc video în general, inclusiv jocuri violente. (Video Games Play May Provide Learning, Health, Social Benefits, 2013).

1.2.2 Jocurile video ca resursă educațională europeană

Potrivit ISFE (2020), Polonia este primul guvern la nivel global care include jocuri video într-o listă oficială de lectură școlară ca resursă educațională. Simon Little, CEO al ISFE, spune „Jocurile video sunt o parte intrinsecă a societății din secolul XXI și aduc beneficii enorme mai ales atunci când sunt utilizate în mod corespunzător într-un cadru școlar în care se dovedesc că sporesc implicarea elevilor și rezultatele învățării, dezvoltă team-building, problemă- rezolvare și agilitate mentală" (*ISFE - Poland*, 2020). Mai mult, un al doilea guvern european, Flandra belgiană, a integrat jocurile video în educație. Departamentul Flandra de Educație și instruire a autorizat un set de instrumente care acționează ca un ghid practic cu peste 30 de activități gata de utilizare, fișe de lecții și instrumente pentru ca educatorii să își creeze propriile activități bazate pe jocuri (*ISFE - Belgium*, 2020).

“Re-Mission”
Să aruncăm o privire la un exemplu de joc video și cum este folosit într-un mod educațional (Video Games Play May Provide Learning, Health, Social Benefits, 2013). “Re-Mission” – descris ca o colecție de jocuri concepute pentru a ajuta tinerii cu cancer să se lupte pentru viața lor (Realtime Associated, Inc., 2006) – este un joc în care pacienții cu celule canceroase gestionează greața, infecțiile bacteriene și alte bariere urmate de tratament. Un studiu internațional, în 2008, descrie că 34 de centre medicale au descoperit un devotament mai mare pentru tratament la tinerii care joacă „Re-Mission”, precum și o cunoaștere generală a acestora legată de cancer (*Video Games Play May Provide Learning, Health, Social Benefits*, 2013).

Desigur, a petrece nenumărate ore privind la o cutie dreptunghiulară de lumină strălucitoare și apăsând butoanele ca răspuns la declanșatoarele electronice poate provoca oboseala ochilor, ochi uscați, dureri în gât și umeri. Cu toate acestea,

petrecerea unui timp rezonabil în scop educațional ar putea fi benefică atât pentru studenți, cât și pentru educator. În zilele noastre, interacțiunea dintre indivizi și mașinării este naturală, iar răspunsul la electronica bazată pe ecrane este normal. Munca într-o lume modernă include în mod constant o modalitate de cooperare cu platformele digitale și, prin urmare, jocurile video nu ar trebui să mai declanșeze anxietate și teroare din partea educatorilor și a părinților. Într-o lume modernă, în care elevii sunt obligați să dezvolte abilități meta-cognitive puternice, să gândească critic și să se inspire în a face o diferență în lume, tehnologia este esențială (Shapiro, 2014). De exemplu, atunci când joacă jocuri video, elevii înțeleg că stăpânirea unui curs nu înseamnă neapărat că stăpânesc la fel și cursul următor. Aceasta ilustrează faptul că elevii înțeleg că o nouă dezvoltare a învățării începe la sfârșitul pasului anterior. Jucătorii de jocuri video sunt recompensați pentru fiecare sarcină, astfel învață să înțeleagă experimentarea, învățarea și realizarea împreună. Jocurile folosite în clasă pot încuraja aceeași inteligență motivațională. Învățarea se referă la aplicarea conținutului în context, prin urmare, prin aplicarea acestui proces de învățare, elevii dezvoltă abilități metacognitive (Shapiro, 2014). Poate fi definit ca gândire de ordin superior, caracterizând capacitatea unui individ de a se gândi la gândirea lor, permițând analiza, înțelegerea și controlul procesului cognitiv al unui individ (Definition of Metacognition | Dictionary.Com, n.d.). Pentru elevi, abilitățile metacognitive puternice pot fi traduse în abilități de studiu și, în consecință, abilitățile metacognitive puternice înseamnă că elevii dezvoltă abilitatea de a identifica problemele și de a căuta practica deliberată necesară pentru a le rezolva. (Shapiro, 2014).

Atunci când creează o sesiune pedagogică care include jocuri video, educatorii ar trebui să ia în considerare faptul că jocurile video, în general, pot fi utilizate pentru a dezvolta abilități sociale de învățare emoțională (SEL). Cu alte cuvinte, pot ajuta elevii să-și gestioneze emoțiile, să manifeste empatie, să-i înțeleagă pe ceilalți și să se angajeze în relații pozitive. Mai mult, jocurile video îmbunătățesc alte aspecte ale psihologiei pozitive, cum ar fi determinarea, datoria civică, optimismul și capacitatea de perspicacitate. În afară de faptul că aceste îmbunătățiri ale abilităților sociale de învățare emoțională pot proveni din gameplay-ul propriu-zis, educatorii ar trebui să

considere că beneficiile pot fi găsite în procesul de a juca jocuri video cu alții, folosind abilități de comunicare și colaborare și învățând din greșelile altuia (Watkins, 2016).

Programul Kerbal Space

Programul Kerbal Space este un joc video de simulare a zborului spațial, care permite jucătorilor să își construiască propriile nave spațiale și rachete pentru a explora spațiul. Personajele - mici creaturi verzi - au acces la o serie de piese pentru a asambla o navă spațială complet funcțională, bazată pe fizica aerodinamică și orbitală precisă. Cursanții trebuie să înțeleagă aceste principii pentru a-și atinge obiectivele de explorare spațială (Kerbal Space Program, n.d.). Prin urmare, se poate spune că jocurile video îi pot ajuta pe elevi să își atingă obiectivele de învățare prin implicarea lor în procesul de învățare (Raupp, 2018). Jocurile video sunt considerate o forță influentă și puternică în viața tinerilor de astăzi. Conectând aceste jocuri video la STEM și mai departe la lumea generală a învățării, educatorii pot confirma că jocurile video sunt o forță definitivă (Raupp, 2018).

Kerbal Space Program
Sursa: https://www.kerbalspaceprogram.com/product/kerbal-space-program/

1.2.3 Un instrument educațional semnificativ

Jocurile video confirmă că acestea nu sunt doar o parte semnificativă a culturii globale, ci și un instrument educațional fundamental. Acestea oferă o modalitate sigură și, eventual, la un cost redus de abordare a învățării și permit dezvoltarea minții indivizilor. Exemple suplimentare de aplicații educaționale ale jocurilor video includ Minecraft, SimCity și Sid Meier's Civilization; fiecare poate fi folosit ca instrument de experimentare pentru planificarea urbană și proiectarea arhitecturală chiar și la nivelurile de vârf ale educației (Waas, 2017). Exemplele de mai sus de jocuri video sunt lucruri pe care toți educatorii le doresc într-o sală de clasă contemporană; să le

folosească ca instrument în îmbunătățirea abilităților mentale și fizice ale elevului, punând accent pe dezvoltarea cognitivă a acestuia, în construirea de medii estetice plăcute, în conexiune socială și colaborare (lucru în echipă), precum și crearea unui spațiu cu o atitudine permisivă față de eșec. Atunci când se utilizează jocuri video și învățare bazată de jocuri, partea educatorului este de a aplica o „mediere semiotică" - adoptarea și utilizarea semnelor ca aspect al dezvoltării psihologice - exemple includ limbaj, dispozitive mnemonice, semne regulate, hărți - la învățare practici. Cu alte cuvinte, educatorii de învățare bazată pe jocuri dezvoltă activități de lecție în și în jurul jocului (de exemplu, conversații la clasă, joc, ascultare etc.) și utilizează semne de învățare care depind de medierea profesorului pentru ca aceasta să fie valoroasă la nivel sumativ și formativ.(Richardson, 2014). În afară de faptul că jocurile video sunt distractive, acestea sunt concepute în așa fel încât să facă și învățarea distractivă.

Minecraft
Sursa: https://www.gameskinny.com/vp3qn/game-based-learning-how-teachers-use-video-games-in-education

Crearea scenariilor de lecții care includ jocuri video este o modalitate semnificativă de a ajuta elevii să se recâștige în timpul învățării la distanță. Învățarea la distanță, generează multe provocări în motivarea elevilor și în a-i face să se simtă ca și cum ar fi încă parte a unui mediu de învățare. Instrumente media bine concepute, precum jocurile video, le oferă „căi spre stăpânirea conținutului" adecvate și interactive (Bidarra et.al., 2011). Cel mai important, elevii care învață de acasă trebuie să adopte abordări care să-i îndrume în a rămâne focalizați și auto-motivați. Classcraft, de exemplu, este o metodă de predare bazată pe joc și este utilizată pentru a încuraja elevii să participe la curs și pentru a promova un comportament bun (Classcraft Team, 2020).

Din perspectiva unui profesor:

Pentru a finaliza această parte, iată o mărturie a unui profesor. Aviles, antrenor ed-tech pentru Fair Haven School District din New Jersey și fost profesor de engleză la liceu, recomandă să lucrezi împreună cu elevii tăi și să-i ajuți să-și atingă obiectivele împingându-i spre acestea, mai degrabă decât să fii genul de educator care stă în fața elevilor și crede că știu totul. El continuă, spunând că jocurile video îi învață pe elevi cum să atace o problemă - să o identifice și rezolve - și este bine dacă elevii eșuează pentru că nu au primit răspunsul corect prima dată când au încercat. Ei vor reveni hotărâți să încerce de cât mai multe ori posibil să obțină răspunsul dorit (Puno, 2016).

Aviles cu elevii săi
Sursa: https://www.upworthy.com/this-teacher-is-using-video-games-in-his-lesson-plan-and-kids-obviously-love-it

1.3 Abordări pentru predarea cross-curriculară, dezvoltarea competențelor de a învăța să înveți și abilitățile soft

1.3.1 Introducere în predarea transversală

Predarea cross-curriculară ar trebui utilizată ca mijloc de a sprijini elevii să înțeleagă mai bine conceptele și procesele. O abordare interdisciplinară oferă multiple alternative pentru rezolvarea problemelor și îmbrățișează diferențierea oportunităților de învățare, explorând în același timp mai multe moduri de anchetă. Interdisciplinaritatea, ca integrator al diferitelor domenii de studiu, de la diferite grade și multiple domenii de expertiză, beneficiază în mare măsură de o predare transversală a modelelor pedagogice specifice. În același timp, îmbrățișează în mod liber imaginația preconceptă a elevilor și le stimulează propria creativitate, permițându-le în același timp să experimenteze cu propriile lor cercetări și idei. (Sotiriou, M., et al 2021).

Mai multe politici Europene și Internaționale au stabilit argumente pentru a sprijini predarea transversală:

- Școlile îi pregătesc pe elevi pentru complexitatea lumii reale. În timp ce utilizează abordări interdisciplinare în educație, profesorii pot aduce lecții în lumea reală.
- Oferă un cadru pentru studierea noțiunilor, conceptelor și evenimentelor din unghiuri diferite și poate stabili abordări care să demonstreze interconectările și relațiile dintre ele.
- Este un instrument care poate oferi soluții pentru a răspunde dificultăților elevilor.
- Facilitează dezvoltarea cunoștințelor de mâine, precum și dezvoltarea abilităților secolului XXI.

- Interdisciplinaritatea poate compensa parțial diferențele din mediile sociale conform lui Dominique Rojat. Argumentul său se bazează pe faptul că elevii din medii defavorizate vor face legăturile dintre discipline datorită școlii, în timp ce elevii din medii privilegiate le vor face prin interacțiunile cu mediul lor.

Implementarea completă a abordărilor transversale nu este ușor de realizat. Pe termen lung, va trebui să restructureze școlile și să reformeze, în multe cazuri, structurile și sistemele educaționale. Ar trebui făcute modificări în sistem, management, nivel individual, precum și la clasă. Cu toate acestea, utilizarea jocurilor video în clasă este o activitate inerent transversală, care te-ar putea ajuta ca educator să pui piciorul pe acest nou teritoriu.

1.3.2 Cerințe pentru predarea transversală

Trecând mai departe în analiza metodelor și abordărilor de urmat pentru implementarea predării transversale, ar trebui să luăm în considerare principalele cerințe privind abilitățile și instruirea necesare pentru implementarea acesteia. Utilizarea jocurilor video ar putea sprijini și ajuta profesorii în această direcție, deoarece este inerent transversală. De exemplu, Assassin's Creed ar putea susține predarea transversală, deoarece această serie de jocuri include multe noțiuni din istorie, limbi și istoria științei.
Cele două categorii principale de părți interesate care ar trebui să fie implicate în aceste abordări sunt liderii școlii și profesorii. Implementarea unei predări cross-curriculare necesită dobândirea unui set de competențe de la conducătorii școlii și de la profesori.
Ca **lider al școlii**, ar trebui să vă dezvoltați::

- Competențe pedagogice puternice
- Cunoaștere solidă a subiectului
- Disponibilitatea de a colabora
- Deschidere către schimbări și dezvoltare

Ca **profesor** ar trebui să vă dezvoltați:

- Motivația individuală pentru predarea transversală
- Atenție asupra altor discipline
- Curiozitate și interese intelectuale largi
- Abilități de management și competențe de proiect
- Relații bune între colegi
- Experiență largă de viață

În practică, iată 4 niveluri care ar trebui luate în considerare atunci când ne gândim la implementarea unei abordări transversale într-o școală datorită utilizării jocurilor video:

- **Nivelul școlii:** înțelegeți cultura și infrastructura școlii, precum și mediul comunității locale, punctele forte și oportunitățile sale, obstacolele și amenințările existente;
- **Nivelul clasei:** particularizează rezultatele fiecărui nivel de clasă, luând în considerare nevoile specifice fiecărei grupe de vârstă a elevilor;
- **Nivelul profesorului:** profesorii din diferitele discipline implicate în fiecare nivel ar trebui să aibă posibilitatea de a participa la activitățile altor profesori pentru a identifica posibile domenii comune de studiu, iar profesorii ar trebui să le introducă noi lecții cu jocuri video colegilor lor pentru a-i inspira și a le oferi cooperarea la lecții sau subiecte specifice;
- **Nivelul elevilor**: să ofere multiple oportunități de dezvoltare personală a fiecărui elev, permițând crearea autonomă a propriei călătorii, fie că se joacă sau creează jocuri video.

Iată pașii de urmat pentru a proiecta activități curriculare specifice care să cuprindă aceste aspecte:

a) Începeți concentrându-vă pe integrarea mai multor subiecte într-o abordare transversală prin utilizarea de bune practici deja existente (de exemplu, pentru a integra subiecte științifice pe care cineva le-ar putea folosi Harlen's (2015) „Working with Big Ideas of Science Education");
b) Încurajați colaborarea orizontală, verticală și diagonală între profesori (de la diferite discipline și niveluri de clasă, inclusiv oportunități de colaborare în același domeniu de disciplină și în diferite domenii de materii, cum ar fi amestecarea domeniului umanist cu cel al științelor);
c) Contextualizați experiențele de învățare ale elevilor și localizați-le prin integrarea exemplelor din comunitatea școlară care pot fi abordate, studiate, explorate în cadrul proiectelor.
d) Creați contextul pentru ca creativitatea elevilor să apară oferind oportunități de a-și dezvolta în continuare ideile, oferindu-le suficientă libertate pentru a-și explora viziunea asupra anumitor subiecte,pentru a învăța încercând să-și materializeze propriile teorii și soluțiile prevăzute.

Întregul proces trebuie să fie facilitat și însoțit de profesori care trebuie să își asume rolul de tovarăși de călătorie. Utilizarea abordării didactice transversale nu numai că poate asigura dobândirea abilităților specifice, ci și crește înțelegerea tuturor cunoștințelor de conținut relevante și o practică mult mai eficientă la școală. Metodologia nu impune o creștere a timpului la clasă, dimpotrivă. Dacă profesorii lucrează în echipă și funcționează într-un mod coerent, ei pot economisi mult timp, în special în cercetarea jocurilor video. Astfel de experiențe pot facilita o învățare mai profundă pentru elevii implicați și o experiență de predare mult mai semnificativă și pentru profesori.

1.3.3 Dezvoltarea competențelor și abilităților de învățare pentru a învăța prin utilizarea jocurilor video în predarea transversală.

Așa cum am prezentat deja în broșura „Când jocurile video întâlnesc educația" și în special în capitolul 3, jocurile video pot contribui la dezvoltarea tuturor aspectelor competenței de a învăța să înveți prin dezvoltarea colaborării, comunicării, abilităților

sociale și / sau culturale, abilități TIC, gestionarea timpului și sarcinilor, creativitate, gândire critică și rezolvarea problemelor.

În secțiunile anterioare, am prezentat că profesorii pot beneficia de implementarea predării transversale în multe moduri. Această abordare didactică nu numai că oferă beneficii profesorilor, ci și elevilor. Interacțiunile sociale pozitive pot duce la conversații mai profunde și la dobândirea de noi cunoștințe. Munca în echipă creează oportunități pentru noi descoperiri și idei. Elevii pot învăța să fie flexibili. Pe măsură ce elevii descoperă că învățarea este un proces continuu, pot începe să folosească ceea ce au învățat deja pentru a gestiona noi dificultăți din ceea ce învață în prezent. Acest lucru le poate permite elevilor să realizeze că totul este conectat. Predarea transversală poate încuraja munca în echipă, noi descoperiri, mai multă motivație și mai multe cunoștințe despre procesul de învățare, sprijinind astfel elevii să devină studenți pe tot parcursul vieții.

De-a lungul anilor, au existat mai multe încercări și exemple cu privire la modul de utilizare a jocurilor video pentru a realiza o abordare didactică transversală. Acestea contribuie la dezvoltarea competenței de a învăța să înveți prin utilizarea unei abordări de predare transversală. Iată câteva exemple:

- Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor și de colaborare în rândul elevilor prin introducerea învățării bazate pe proiecte prin utilizarea Classcraft;
- Învățarea elementelor de bază ale programării cu Scratch care poate fi ușor integrată în programa STEM;
- Învățarea modului de a construi o societate virtuală în Revoluția Civilizației, atât pentru studii sociale, cât și pentru orele de istorie;
- Spațiul este un subiect care poate oferi numeroase activități în diferite discipline și este destul de interesant pentru elevi, deoarece le deschide o nouă lume. Pentru elevii mai tineri, NASA Kids Club oferă numeroase jocuri în care aceștia pot juca în timp ce învață despre spațiu și aplică logica și matematica.

1.4 Crearea unei hărți pentru a include jocurile video în lecțiile existente sau cele noi

Această secțiune vă va arăta cum să creați o secvență pedagogică, o lecție, un mediu de învățare sau orice altă acțiune educațională care include jocuri video ca resursă. Este destinat să funcționeze atât pentru lecțiile existente, cât și pentru cele noi. După ce ați lucrat la considerațiile anterioare pe care le-am inclus în acest ghid, va trebui să combinați toate cunoștințele pentru a crea activitățile. Am văzut ce aspecte practice trebuie luate în considerare (cum ar fi profilurile elevilor, resurse în afară de jocurile video), cum să comunicați cu comunitatea educațională despre utilizarea jocurilor video, precum și cum să alegeți jocurile în conformitate cu nevoile elevului. Vor fi exemple diferite, fiecare dintre ele urmând structura de mai jos.

Ghid practic

Scopul acestui tabel este de a servi drept cadru pentru a crea orice fel de activitate care utilizează jocurile video ca resursă pedagogică. Are două părți:

În primul rând, ar trebui să țineți cont de toți pașii pregătitori înainte de a planifica activitatea. Este important să puteți răspunde la majoritatea întrebărilor, în special la cele pe care le considerați strâns legate de obiectivele activității. Vă va ajuta să determinați aspectele mai specifice ale activității.
A doua parte este menită să funcționeze ca o descriere simplă a activității, a obiectivelor, dinamicii, duratei, etc. Ar trebui să o folosiți ca referință a progresului activității.

Etape pregătitoare	
Profilul elevului	Interval de vârstă. Nivelul școlii. Orice tulburări de învățare sau alte specificații care trebuie luate în considerare în cadrul grupului.
Spațiu de învățare	Este o activitate educațională formală, informală sau non-formală? Este o activitate care trebuie făcută doar în sala de clasă sau se va extinde și în alte locuri sau alte momente (teme, timp cu familia sau prietenii ...)? Spațiu fizic disponibil (clasă, spațiu în aer liber, școală, centru comunitar ...). Aveți o conexiune wifi? Aveți echipamente (computere, tablete, altele), dacă este necesar? Aveți nevoie de un ecran comun pentru ca toți participanții să poată viziona în același timp?
Comunicare	Cum veți comunica cu elevii atunci când utilizați jocuri video într-un mediu de predare? Vei comunica ideea părinților? Cum? Instituția dvs. este familiarizată cu utilizarea jocurilor video în predare? Trebuie să convingi pe cineva din interiorul instituției tale?
Conținuturi	Ce conținut educațional va avea activitatea: conținut curricular sau extracurricular, dezvoltarea abilităților, inspirație pentru activități viitoare ..
Caracteristicile jocului video	Este un joc video individual sau de echipă?

Jocul video	Ce joc video vor urmări sau vor juca elevii? Va fi un joc creat special pentru această secvență pedagogică sau un joc existent? Va exista un singur joc video?

Crearea activității	
Scop	Care va fi rezultatul activității: ce vor învăța elevii, ce abilități va dezvolta, are un obiectiv motivațional pentru activitățile viitoare etc.?
Dinamica activității	Care este planificarea activității (sarcini, exerciții ...), care este rolul educatorului, ce acțiuni vor efectua elevii?
Timp	Durata activității.
Practică suplimentară	Vor exista teme? Această activitate va fi conectată la alte activități? Vor fi și alte momente în care elevii să practice ceea ce au învățat?
Referințe	Referințe educaționale legate de tipul de joc video. Resurse de discutat sau referire la subiecte care apar în jocul video.

Exemplul 1

Predarea istoriei elevilor din învățământul secundar cu un joc video special creat

Uneori, educatorii pot lua în calcul crearea unui joc video. Acesta este un mod de a se asigura că anumite conținuturi sau cerințe care induc dezvoltarea unei anumite abilități vor apărea în jocul pe care elevii îl vor juca. Din nou, acest lucru s-ar putea aplica pentru o serie de spații pedagogice diferite, formale, informale și non-formale, dar în acest exemplu considerăm o clasă de liceu.

În primul rând, profesorii vor trebui să decidă ce platformă vor folosi pentru a crea jocul. Va fi o aplicație web care vă permite să creați mici jocuri de acțiune sau platformă? Va fi un program de calculator special conceput pentru a crea jocuri video pentru non-creatori? Sau un motor de joc și scripturi de codare ce vor fi utilizate direct? Acest lucru va depinde de cunoștințele profesorului, dar această decizie ar trebui luată ținând cont de nevoile specifice ale clasei, deoarece există diferite posibilități pentru fiecare dintre aceste niveluri de complexitate tehnică. În acest exemplu, întrucât conținutul care trebuie predat este Istoria, ne-am gândit că ar fi foarte util să creăm un RPG scurt (Joc de rol) care să permită elevilor să joace în rolul unui personaj ce trăiește în epoca pe care o studiază.

Etape pregătitoare	
Profilurile elevilor	Elevi din învățământul secundar, cu vârste cuprinse între 12 și 16 ani.
Spațiu de învățare	Spațiu formal: sala de clasă. Echipament necesar: câte un calculator pentru fiecare elev.
Comunicare	Elevilor li se va spune despre ce este jocul, pe ce epocă se bazează și câteva indicii despre ce vor descoperi în raport cu conținutul istoric (modul în care interacționează personajele, ce

	evenimente istorice vor fi reflectate în joc, care este contextul …).
Conținuturi	Conținutul programei de istorie.
Jocul video	RPG (Jocul de rol) creat de educatori folosind un program ca și RPG Maker (nu este gratuit) sau rpgboss (sursă deschisă, beta)
Crearea activității	
Scop	Scopul jocului nu ar trebui să fie doar transmiterea conținutului curricular, ci și motivarea elevilor să se angajeze cu subiectul. În jocul video ar trebui să existe referințe contextuale (cum erau oamenii și viața lor la acea vreme, cum era mediul, cum vorbeau etc.). Înainte de activitate, profesorul va crea jocul (o singură dată și apoi poate fi folosit de câte ori doriți), care va include conținutul istoric dorit, contextul său, o poveste, personaje, mecanica jocului etc.
Dinamica activității	1. Explicația conținutului curricular (acest pas poate fi mutat după ce jocul a fost jucat, la discreția profesorului). 2. Explicație generală a jocului video dacă este necesar (controale, mecanică etc.) și pe scurt, despre ceea ce se pot aștepta elevii în ceea ce privește conținutul istoric. 3. Elevii joacă jocul. 4. Practicați conținutul, după ce ați jucat jocul: elevii vor reflecta la ceea ce au învățat într-un exercițiu de clasă ales de profesor în care elevii vor trebui să se refere la ceea ce au descoperit în jocul video.
Timp	Durata este variabilă și ar trebui adaptată la extensia conținutului. Se recomandă să petreceți între 30 și 60 de minute.

Practică suplimentară	Este posibil ca elevii să fie nevoiți să redea jocul pentru a fi atenți la toate informațiile cheie ale acestuia. Acest lucru poate necesita teme, exerciții noi, etc.
Referințe	Există multe resurse grafice și sonore pe internet pentru a crea jocuri RPG. Există, de asemenea, jocuri accesibile care pot servi drept inspirație pentru acest exercițiu. Aruncați o privire la aceste jocuri create de elevi și educatori: www.cogame.eu/play-games

Exemplul 2

Desfășurarea unei activități de jocuri video multiplayer pentru adolescenți într-un centru comunitar

În contextele educaționale non-formale, rezultatele învățării activităților nu sunt neapărat obiectivul lor principal, deși sunt de obicei inseparabile de alte obiective precum motivația, lucrul la valorile comunității, distracția etc. De exemplu, într-un centru comunitar multe activități au scopuri relaționale, adică ideea de a întări legăturile, de a implica oamenii în viața comunitară a teritoriului lor, de a îmbogăți viața culturală a unui cartier etc.

În acest exemplu, vom descrie o activitate pentru adolescenți a cărei scop principal este de a-i face să interacționeze între ei, să descopere interese comune, să-și împărtășească timpul împreună, etc. Toate acestea vor fi realizate jucând un joc video multiplayer prin care vor dobândi sau dezvolta anumite abilități și cunoștințe soft.

Etape pregătitoare	
Profilul elevilor	Utilizatorii centrului comunitar au vârste cuprinse între 12 și 17 ani.
Spațiu de învățare	Spațiu informal. Poate fi o sală de clasă într-un centru comunitar, dar dacă este jucat pe dispozitive mobile, poate fi în aer liber.
Comunicare	Pe lângă adolescenți, întreaga comunitate poate fi informată despre activitate și valorile acesteia, în special părinții. Acest lucru se poate face prin diferite canale: în conversație directă în timpul altor activități, pe rețelele sociale și alte canale digitale, prin comunicarea scrisă (fluturași, afișe ...) etc. În plus, comunicarea poate fi utilizată pentru a extinde activitatea la alte sau la noi activități.
Conținuturi	Participanții la activitate (utilizatorii) vor practica mai multe abilități soft: implicare socială, comunicare emoțională etc.
Jocul video	Există multe posibilități de jocuri video multiplayer care pot fi folosite. Pentru această activitate specială, este recomandat să alegeți un joc cu niveluri scurte, astfel încât să poată fi repetat într-o dinamică de tip turneu.
Crearea activității	
Scop	A facilita utilizatorilor o activitate distractivă în care aceștia au posibilitatea de a-și dezvolta abilități sociale, simțul comunității, abilități de comunicare etc. De asemenea, a deschide porțile către alte activități din comunitate. Dinamica descrisă aici funcționează pentru o singură sesiune, dar ar trebui să aibă continuitate, să fie deschisă schimbării și să fie combinată cu alte activități.
Dinamica activității	Înainte de activitate, educatori vor stabili anumite acțiuni în joc care ar trebui să fie recompensate cu o „insignă” reprezentând o

	realizare (jucând un anumit nivel, câștigând un anumit număr de puncte etc.). 1. Educatorii vor explica modul în care funcționează activitatea (ordinea jucătorilor, există o recompensă pentru participare?). 2. În echipe, utilizatorii vor juca un nivel (5-10 minute fiecare). Fiecare echipă va câștiga realizările ca grup. Pentru ca acest lucru să funcționeze, dacă jocul nu poate fi jucat de întreaga echipă în același timp, fiecare membru trebuie să joace pe rânduri (câte un nivel) și să se gândească la strategii împreună între niveluri. 3. Odată cu rezultatele nivelurilor, educatorii vor crea un panou care prezintă fiecare „realizare” sub formă de insignă sau altă reprezentare și care grup a fost premiat. 4. Ca modalitate de continuitate, panoul va fi menținut și afișat pe canalele sociale pe care participanții le folosesc în mod normal și îi va încuraja să continue să câștige insigne noi și, de asemenea, să încurajeze noii participanți să ia parte la joc.
Timp	60 - 90 min fiecare sesiune.
Further practice	În plus față de continuitatea activității în sine, într-un centru comunitar orice acțiune poate duce la alta, în funcție de interesele utilizatorilor. Dacă centrul intenționează să lucreze la o serie de activități, acestea ar putea face parte din acesta.

CAPITOLUL 2

4 MODALITĂȚI DIFERITE DE A FOLOSI JOCURILE VIDEO ÎN CLASA TA

2.1 Ca spectator

Se știe deja că jocurile video pot contribui la procesul de studiu, prin implicarea elevilor în activități de învățare. De obicei, jocurile video angajează o persoană atunci când joacă jocul. Dar ar putea fi același lucru când îi priviți pe alții jucând? În industria jocurilor video, există deja o discuție despre direcționarea persoanelor care doresc să fie mai degrabă spectatori decât jucători și, din punctul lor de vedere, păstrându-și interesul pentru joc și poate convingându-i să meargă mai departe și să înceapă să joace jocul pe deplin (Severin 2021). Cu toate acestea, acest fapt ne oferă perspectiva modului în care industria jocurilor video intenționează să implice și mai mulți spectatori.

Figura 1: Vizitatorii urmăresc echipe internaționale care joacă în timpul turneului jocului pe computer "League of Legends" în May 8, 2014 în Paris. Lionel Bonaventure—AFP/Getty Images

Aceeași perspectivă ar putea fi dezvoltată în continuare în cadrul unei clase. În loc să folosească un joc video în clasă și să angajeze elevii să joace jocul, un profesor ar putea folosi jocuri video și ar putea implica elevii ca spectatori ai conținutului existent

al acestora. Dar cum s-ar putea face acest lucru? Și înainte de asta, ce înseamnă mai exact să folosești jocurile video ca spectator în clasă?

Unul dintre obiectivele proiectului Gaming for Skills este de a propune modalități prin care un profesor ar putea profita de jocurile video și de a implica elevii ca spectatori. Există deja mai multe abordări pe care un profesor le-ar putea folosi. Multe jocuri sunt înregistrate de jucători și sunt disponibile pe mai multe platforme precum YouTube, Twitch sau Facebook Gaming. Profesorii ar putea folosi aceste platforme în clasa lor pentru a accepta utilizarea jocurilor video ca o abordare complementară în acoperirea unei părți specifice a curriculumului. Profesorii pot folosi jocurile video în mai multe moduri:

- Rezolvări
- Trailere sau demonstrații ale jocurilor video
- Tutoriale ale jocurilor video
- Privind pe alții cum joacă un joc video
- Profesorul joacă sau face o demonstrație a jocului în conformitate cu deciziile elevilor

Utilizarea jocurilor video ca spectator în scop educativ nu este atât de ușoară pe cât pare. Este nevoie de pregătire pentru a crea un plan de lecție specific și pentru a cunoaște de la început obiectivele educaționale specifice. Profesorii ar putea folosi majoritatea categoriilor de jocuri video (jocuri de aventură, puzzle, simulare a vieții, jocuri de rol, strategie, curse etc.) în aceste procese în funcție de ceea ce ar dori să realizeze și de abilitățile pe care elevii ar dori să le dezvolte. Este important să definiți în mod clar obiectivele educaționale în funcție de diferitele titluri ale jocului și conținutul care va fi utilizat.

De exemplu, atunci când se utilizează jocuri video educaționale (Math Blaster, Pajama Sam și Castle of Dr. Brain pentru a cita jocuri pentru jucătorii mai tineri), profesorii ar trebui să se concentreze pe predarea anumitor abilități specifice, cum ar fi, algebra, ortografia, rezolvarea problemelor și alte elemente de bază.

Dacă profesorii decid să folosească jocuri video de divertisment comercial (SimCity, Civilization), atunci scopul ar trebui să fie implicarea elevilor în mai multe discipline, iar

elevii își pot dezvolta în continuare abilități transversale (lucru în echipă, comunicare, gândire critică).

Un alt caz ar putea fi atunci când profesorii folosesc jocuri video educaționale bazate pe cercetare (Oregon Trail, Logical Journey of the Zoombinis, Phoenix Quest). Chiar dacă astfel de jocuri ar putea să nu aibă întotdeauna calitatea tehnică a jocurilor comerciale moderne, ar putea oferi profesorilor posibilitatea de a prezenta noi abordări și de a introduce studenții în probleme de cercetare.

Profesorii pot folosi jocurile video în mai multe ocazii, în timpul unei lecții sau într-o perioadă a anului școlar. Mai jos sunt prezentate modalitățile recomandate:

Situație	Nivel de importanță	Explicație
Temă	**	Profesorul poate indica o legătură specifică pe una dintre platformele menționate mai sus și le poate cere elevilor să urmărească un joc sau o anumită parte a jocului legată de programa pe care doresc să o acopere. Apoi, ar putea cere elevilor să analizeze și să raporteze constatările lor sau să finalizeze un exercițiu specific.
În clasă	***	La fel ca mai sus, dar aceasta ar putea fi o parte a orelor de curs
Ca instrument de introducere al unui subiect	**	Profesorul ar putea folosi un joc pentru a introduce un subiect specific legat de materia pe care ar dori să o predea în clasa următoare. Acest lucru ar putea câștiga interesul elevilor, deoarece aceștia își vor da seama că subiectul specific poate fi asociat cu un joc.

Ca instrument pentru a merge mai departe într-un subiect sau ca instrument principal în lecție	***	Profesorul ar putea folosi un joc pentru a aprofunda explicația unui anumit subiect.
Ca instrument de integrare a învățării formale a elevilor în exemple mai puțin formale	**	Profesorul ar putea folosi un joc pentru a explica mai multe activități informale (activități din viața de zi cu zi) care pot fi legate de subiectul pe care îl predă în acel moment. Acest lucru va oferi elevilor capacitatea de a conecta învățarea formală cu activitățile de zi cu zi (informale).
Ca instrument obișnuit pentru un subiect sau abilități soft	***	Profesorul ar putea împărți elevii în echipe pentru a lucra împreună în timp ce urmăresc un joc video specific, cum ar fi un joc de strategie, cu scopul de a colabora și de a dezvolta abilități de comunicare și lucru în echipă prin acest proces.
Pentru învățarea la distanță	***	Este dificil pentru un profesor să aibă atenția și angajamentul elevilor în timp ce predă de la distanță. Utilizarea unui joc în aceste ocazii ar putea ajuta profesorul să capteze interesul elevilor și să ofere activități mai antrenante.

2.2 Ca și creator

Crearea unui joc video ca activitate educațională poate fi realizată în diferite moduri. Acesta constă în implicarea elevilor într-un proces creativ. Ceea ce le oferă ceva nou sunt condițiile prealabile pentru ca elevii să creeze jocul: o lecție, dezvoltarea unei abilități soft, dobândirea unei competențe etc.
Pe de o parte, obiectivele de învățare pot fi legate de conținutul jocului (povestea acestuia, mecanica, elementele vizuale etc.). De exemplu, dacă elevii sunt desemnați să creeze un joc scurt care îl face pe jucător să rezolve o problemă de matematică, vor trebui să înțeleagă cum să rezolve problema în timpul procesului de creație. Pe de altă parte, rezultatele învățării pot proveni din procesul de creație în sine. De exemplu, dacă jocul trebuie creat într-o echipă, elevii își vor dezvolta capacitatea de a lucra în echipă, precum și abilitățile lor de învățare socială și emoțională atunci când organizează și distribuie sarcini care, la rândul lor, le vor oferi cunoștințele despre procesul de creare a jocului video. Rețineți că acest proces poate fi transferat și către alte tipuri de proiecte, deoarece structura sa are puncte comune cu alte tipuri de procese creative.

Procesul de creare al jocului poate fi modelat în funcție de nevoile educaționale ale activității. Cu toate acestea, vă vom oferi o schiță generală pe care o puteți adapta. Ar trebui să se țină seama de faptul că acest tip de activitate poate varia considerabil în lungime și adâncime: de la un exercițiu de construcție de nivel scurt care poate fi finalizat într-o singură sesiune, la un proiect de echipă la care să lucreze un termen întreg. În orice caz, trebuie urmat un proces ordonat.

1. **Faza preliminară**: colectarea informațiilor necesare creării conținuturilor jocului. Aceste informații pot fi un context istoric, elemente ale unui univers fictiv sau literar, o temă sau o cunoaștere curriculară de transmis etc.
2. **Faza de design**: pregătirea informațiilor și organizării necesare înainte de a face jocul. Aceasta înseamnă crearea unui scenariu, a unei povești, a unui storyboard sau a oricărui alt document care să reflecte despre ce va fi jocul.

Care este povestea dacă există, ce fel de grafică va include jocul, care sunt mecanismele jocului (obstacole, dificultăți și recompense), cum vor apărea informațiile din faza preliminară etc.

3. **Faza de producție**: folosiți orice fel de software pentru a crea și programa jocul. Acesta este momentul pentru a implementa munca de proiectare și a o transforma în jocul propriu-zis. În mod normal, programul folosit pentru a crea jocul trebuie ales la început, deoarece posibilitățile sale tehnice determină de obicei ce fel de jocuri pot fi create. De asemenea, există programe mai complexe care necesită cunoștințe tehnice superioare, dar sunt mult mai versatile.
4. **Faza de postproducție și comunicare:** acestea sunt acțiunile care aduc jocul jucătorilor. În principal, acestea sunt: testarea, comunicarea și distribuția. Este important să testați jocul pentru a evita erorile (asigurați-vă că jocul poate fi învins!). Creați o copertă sau orice alt tip de material pe care să îl împărtășiți cu comunitatea, încărcați jocul pe o platformă digitală sau partajați-l în orice mod doriți, astfel încât ceilalți să îl poată juca etc.

După cum s-a menționat mai sus, acest proces poate fi adaptat oricărui tip de proiect școlar sau exercițiu în clasă. Uneori, profesorii au nevoie doar ca elevii lor să petreacă o lecție sau două dezvoltând ceva prin crearea unui nivel de joc unic sau poate a unei părți dintr-un joc mai mare. În acest scop, există instrumente online simple care permit crearea rapidă a jocurilor scurte și simple, cum ar fi sploder.com.
În acest caz, unele dintre fazele procesului nu vor fi necesare sau vor fi simplificate (de obicei prima și a patra fază sunt cele mai scurte aici). Pe de altă parte, se poate realiza un proiect mai extins în care elevii trebuie să lucreze pentru mai multe sesiuni pe fiecare dintre faze, lucrând astfel într-o activitate interdisciplinară. Apoi, vor petrece mai mult timp căutând informații, organizând echipa de creatori, creând materiale vizuale, o poveste etc. Potențialul acestui tip de proiect este enorm, deoarece permite profesorilor să lucreze la diferite competențe și abilități, conținut curricular al diferitelor subiecte etc.

Există **exemple de proiecte** care au fost dezvoltate privind crearea de jocuri video în educație. De exemplu, proiectul european CoGame (www.cogame.eu), în care acest proces creativ a fost aplicat în diferite medii educaționale. Pe site-ul web al proiectului există exemple de acțiuni din fiecare dintre faze, informații despre jocuri video din punct de vedere educațional, documente tehnice care pot fi utile dacă doriți să implementați crearea unui joc în clasă etc. De asemenea, există mai multe jocuri video create de studenți în activități educaționale care au avut loc în timpul proiectului CoGame în diferite spații educaționale formale și non-formale. Un alt exemplu este proiectul „Să cercetăm și să inventăm pentru a fi mai durabili" (Consiliul municipal El Prat de Llobregat, 2019), care a avut loc în orașul El Prat de Llobregat (lângă Barcelona, Catalonia), ca parte a programului IntersECCions care a implicat școlile și centrele comunitare culturale care lucrează împreună ca o rețea.
În cursul unui an universitar, elevii de gimnaziu secundar și superior din diferite școli au lucrat la proiecte tehnologice, folosind în principal programul Scratch (https://scratch.mit.edu/) pentru a crea jocuri video sau animații interactive. Le-au creat în clasă, ghidați de profesorii lor, cu sprijinul lucrătorilor din centrul comunitar. Au lucrat la conținutul sustenabilității pe care l-au pus apoi în practică prin proiectarea și producerea de jocuri și creații interactive. Au terminat cu o sesiune demonstrativă comună în două centre comunitare pe care o vedem ca o modalitate de a dezvolta ultima fază a procesului de creație.

Crearea de jocuri video are multe **beneficii educaționale**. Pe lângă faptul că este un instrument foarte versatil, așa cum am explicat anterior, există mai multe puncte de luat în considerare. Jocurile video, ca orice alt instrument sau dispozitiv tehnologic, sunt ceva foarte utilizat de copii și adolescenți, dar nu știu neapărat cum funcționează, de ce le avem și dacă este posibil să le creezi singuri. Învățarea modului în care se face ceva atât de familiar, adică cunoașterea „din culise", este foarte valoroasă pentru ei să înțeleagă cum funcționează lumea și de unde provin toate aceste realități tehnologice. Acest lucru este și mai important, deoarece un număr din ce în ce mai

mare de jocuri sunt gratuite, ceea ce înseamnă că jocul de bază vine gratuit, dar îl determină pe jucător să facă achiziții în joc, la care jucătorii mai tineri pot fi deosebit de vulnerabili. În acest moment, activitatea profesorului devine foarte importantă pentru ca elevii să dobândească o anumită conștientizare a jocurilor video ca realitate tehnologică și, de asemenea, social-culturală.

În special, valorile educaționale ale creării jocului se bazează pe conținutul pe care profesorul decide să lucreze. Rolul profesorului este important în faza preliminară, deoarece alegerea conținutului este crucială. În această fază, temele, subiectele și conținutul curricular vor defini obiectivele și sfera activității de învățare. O parte a provocării pentru elevi va fi să găsească modalități prin care jucătorii să folosească aceste cunoștințe pentru a ajunge la sfârșitul jocului.

Acest lucru necesită, dar și încurajează și o mai bună înțelegere a conținutului curricular în timpul procesului de creație. În plus, un alt beneficiu este dezvoltarea abilităților și competențelor. Fiecare parte a procesului poate necesita seturi diferite de abilități. Profesorii pot întări una dintre ele concentrând acțiunile elevilor pe părți specifice, cum ar fi ca elevii să creeze un storyboard pentru a-și lucra abilitățile de desen sau să solicite jocului să aibă o structură narativă specifică pentru a-și dezvolta abilitățile de povestire și scriere.

Situație	Nivel de importanță	Explicație
Temă	**	Proiectele mari sunt de obicei lucrate exclusiv în sala de clasă, dar este, de asemenea, posibil să continuați să lucrați la un joc video acasă, mai ales dacă este unul mic la care se poate lucra cu un program cu cerințe de sistem reduse.
În clasă	***	
Ca instrument de	**	Crearea unui joc scurt ar putea fi o modalitate atractivă pentru elevi de a descoperi un subiect

introducere a unui subiect		nou.
Ca instrument pentru a merge mai departe într-un subiect sau ca instrument principal în lecție	***	În mod normal, crearea unui joc necesită o cunoaștere minimă a unui anumit subiect. Deci, prin crearea jocului, elevii își vor dezvolta înțelegerea și vor face conexiuni cu alte subiecte. În plus, este probabil ca aceștia să-și amintească cu ușurință rezultatele învățării, deoarece este un proiect pe care l-au făcut ei înșiși.
Ca instrument de integrare a învățării formale a elevilor în exemple mai puțin formale	*	În mod normal, acest lucru ar trebui realizat jucând un joc. Cu toate acestea, jocul jucat ar putea fi creat de alți studenți.
Ca instrument obișnuit pentru un subiect sau abilități soft	***	Deși gama de subiecte sau abilități și competențe posibile este foarte largă, unele dintre ele sunt foarte frecvente în toate procesele. De exemplu, abilități digitale, muncă în echipă, abilități sociale și emoționale, gândire creativă etc. Dacă un centru educațional dorește să predea unele dintre aceste abilități în mod regulat cu un proces de creare a unui joc video adaptat, este perfect posibil și foarte recomandat.

Pentru învățarea la distanță	*	Cel puțin prima dată când creează un joc video, elevii au nevoie de asistență și exemple pentru a cunoaște procesul și cum să utilizeze instrumentele de creare.

2.3 Ca unic jucător

Elevii pot face parte dintr-un joc video ca jucător unic. Aceasta înseamnă că ei joacă un joc video conceput pentru a fi jucat de un singur jucător sau un joc video care este conceput pentru a avea moduri diferite, unul dintre ele fiind cu un singur jucător. Chiar dacă acest lucru înseamnă că un joc video ar avea un singur jucător exclusiv, capacitatea de joc poate consta din mai mulți (IGI Global, nd). Prin urmare, într-un joc video cu un singur jucător, deși există de obicei un tablou de lider la sfârșitul jocului, fiecare elev joacă individual și nu unul împotriva celuilalt sau cu alții din interiorul jocului. Jocurile video utilizate de un singur utilizator pot fi mai ușor de jucat și de utilizat într-un context educațional (Davis, 2014).

Un exemplu de joc video cu un singur jucător este „Legenda lui Zelda”, o serie de jocuri japoneze lansate pentru prima dată în 1986, cunoscută mai ales pentru experiența sa de un singur jucător. Acest joc poate fi descris ca fiind bazat pe avatar care se bazează pe informații combinate și simboluri interacționale, într-un mediu tipic de acțiune-aventură (Klevjer, 2006).
Seria Legend of Zelda prezintă o combinație de puzzle-uri, aventură, joc de acțiune și analiză. În plus,

Sursa: https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/

Legenda lui Zelda : Breath of the Wild este primul joc open-world din seria Zelda și oferă jucătorului libertatea de a face și de a merge după bunul plac (The Legend of Zelda, n.d.). Breath of the Wild accentuează o serie de caracteristici de joc și de învățare din joc, iar aceste caracteristici pot promova și susține experiențe educaționale (Bros, 2020).

Diferite feluri de a juca jocuri cu un singur jucător

O definiție mai formală pentru jucatul singur este aceea a juca un un joc video în care este așteptată acțiunea de la un singur jucător pe parcursul sesiunii de jocuri. Mai mult, numărul de persoane conectate în jocul propriu-zis poate fi diferit de modul inițial stabilit de jucător, iar jucătorii pot participa și comunica într-o activitate între ei în alte moduri decât designul jocului. Există două cazuri în care jucătorii pot fi implicați; fie jucând un joc video în același mediu fizic sau spațiu împrăștiat.
De exemplu, jucătorii care stau împreună și joacă un joc video pe un singur computer sau consolă pentru a rezolva puzzle-urile dintr-un joc sau jucătorii dintr-un joc video online care comunică într-un chat în timp real pentru a-și sugera și a-și oferi sfaturi și sugestii, reciproc. Jocurile video cu un singur jucător nu au nevoie de colaborare, totuși, există diferite forme posibile și comune de interacțiune de colaborare. În plus, jucătorii pot juca pe rând sau împreună, pot rezolva singuri probleme sau pot lucra împreună și se pot susține reciproc în același spațiu fizic sau chiar online. Toate acestea sunt forme interesante de a juca jocuri cu un singur jucător, pe care vă puteți gândi să le aplicați în clasă.

Sursa: https://www.edutopia.org/blog/guide-to-game-based-learning-vicki-davis

Prin comunicarea simultană, comunitățile online ale unui joc video pun la dispoziția jucătorilor sfaturi, sugestii și alte asistențe importante. Se poate recunoaște că un singur jucător interacționează cu jocul, precum și cu personajele sale, iar jocurile video pot fi descrise ca „inerent sociale” - conform Gee (2003) - chiar dacă alți „jucători” sunt oameni reali sau creaturi și personaje create de computer (Eskelinen, 2019).

Viitorul jocurilor video cu un singur jucător

A fost generată o dezbatere cu privire la destinul unui joc video cu un singur jucător într-o lume a jocurilor video multiplayer. S-ar putea spune că toate jocurile video cu un singur jucător sunt jucate cu o anumită formă de conexiune cu altele. De exemplu, în Xbox Live și PlayStation Network toate jocurile cu un singur jucător au profiluri online, ecusoane individuale numite „realizări” sau „trofee”, jucătorii știind că alți jucători joacă în paralel. Unii susțin chiar că toate jocurile video cu un singur jucător vor fi dezvoltate într-un fundal multiplayer de conectivitate, profiluri continue și vizibile public și având conștiința altor utilizatori (Koster, 2018).

Poate că jocurile video cu un singur jucător se schimbă într-adevăr, cu toate acestea, cu siguranță nu dispar. Mulți jucători optează pentru modul single player, deoarece se bucură să se piardă în lumea jocurilor și se simt conectați la personaje, precum și la complot (Khasru, 2018). Jocurile pentru jucători singuri permit să urmeze propriul ritm și sunt considerate, în general, că oferă mai multe oportunități pentru dezvoltarea personajului, identificarea sa și concentrarea narativă.

Nu toți jucătorii, cum ar fi dezvoltatorul veteran Warren Spector, consideră că socializarea virtuală este la fel de interesantă și atrăgătoare ca povestirea interactivă. El susține că unul dintre cele mai semnificative elemente atunci când joci jocuri video este să construiești o conexiune cu jocul; acestea sunt o discuție între jucător și dezvoltatori și nu necesită 16 jucători în lume (Martens, 2018).

Situație	Nivel de importanță	Explicație
Temă	***	De obicei, temele se fac individual, prin urmare, modul single player este relevant pentru această situație.
În clasă	**	În clasă, de obicei, elevii lucrează fie individual, fie în grup. Modul single player nu este cea mai importantă activitate pentru această utilizare.
Ca instrument de introducere a unui subiect	*	Educatorii livrează un subiect la clasă în ansamblu, astfel încât modul single player nu este cel mai relevant în acest caz, cu excepția cazului în care este folosit ca temă pregătitoare.
Ca instrument pentru a merge mai departe într-un subiect sau ca instrument principal în lecție	*	Situația este similară cu introducerea unui subiect.
Ca instrument de integrare a învățării formale a elevilor în exemple mai puțin formale	**	Atât jocurile single, cât și cele multiplayer sunt relevante pentru această utilizare.
Ca instrument obișnuit pentru un	*	Abilitățile sociale ar putea să nu fie cele mai dezvoltate de activitățile unui singur jucător. Cu toate acestea, ele pot fi utile pentru a dezvolta

subiect sau abilități soft		rezolvarea problemelor în ritmul propriu, de exemplu.
Pentru învățarea la distanță	**	Atât jocurile single, cât și cele multiplayer sunt relevante pentru această utilizare.

2.4 Pentru mai mulți jucători

Un joc video multiplayer este definit ca un joc video care permite oportunități de colaborare și interacțiune între mai multe persoane. Acestea au loc în același mediu de joc și pot fi acceptate fie local (de exemplu, jocuri Nintendo: Mario Kart, Super Smash Bros), fie online (de exemplu, World of Warcraft, Eve Online).
În jocurile video multiplayer, indivizii lucrează în cooperare pentru a atinge un obiectiv comun sau pentru a concura între ei, oferind oportunități de comunicare socială și interacțiune în timp real. În cazul jocurilor online, jucătorii pot folosi chat text sau voce pentru a vorbi și pot colabora cu membrii echipei în timpul jocului.
Într-o lecție care folosește jocuri video multiplayer, indiferent dacă este vorba de competiție sau colaborare, există diferite moduri de a profita la maximum de a fi împreună într-un mediu de învățare fie virtual (învățare la distanță, teme), fie fizic (în clasă).

Unele dintre cele mai importante beneficii de învățare și dezvoltare personală ale jocurilor video multiplayer sunt:

Interacțiune socială: elevii interacționează între ei în cadrul școlii / mediul virtual în care conversează, colaborează, organizează și elaborează strategii de joc în funcție de obiectivul lor, practică vorbirea și ascultarea, astfel modul multiplayer reprezintă un instrument bun în dezvoltarea abilităților de alfabetizare în rândul elevilor.
Creativitate și imaginație: conceptul de joc de rol se găsește în multe dintre aceste jocuri, elevii iau rolul unui personaj cu abilități speciale și urmează o linie de poveste,

avansând de-a lungul jocului; jocurile video scufundă jucătorii într-o lume nouă, unde trebuie să se provoace și să găsească modalități creative și să-și extindă imaginația pentru a scăpa, a lupta sau a îndeplini diverse sarcini.

Adaptabilitate, rezolvarea problemelor și luarea deciziilor: în jocurile video multiplayer, elevii se vor ocupa de diverse situații și vor trebui să găsească soluții, să învețe cum să ceară ajutor și să practice abilitățile de leadership.

Autoreglare: jocurile video multiplayer și modul lor competitiv, îi vor ajuta pe elevi să găsească modalități de a-și gestiona emoțiile de furie (de a nu câștiga), frica (de a pierde), precum și de a face față eficient stresului, presiunii, relaționării cu ceilalți și susținerea concentrării în timp ce joacă jocul.

Cunoştinţe: jocurile video pot fi utilizate într-o varietate de situații de predare și învățare (de exemplu, Mario Kart poate fi folosit în matematică pentru a converti între unități de măsură, pentru a calcula km / mile pe oră în echipe; Minecraft poate fi folosit pentru înțelegerea citirii, la orele de istorie, pentru a preda diverse competențe matematice; Civilization permite explorarea noțiunilor de istorie, strategie, gestionarea resurselor).

Situație	Nivel de importanță	Explicație
Temă	*	Modul multiplayer oferă o experiență mai captivantă, în timp ce elevii se joacă în sala de clasă.
În clasă	***	Există diferite modalități prin care profesorul poate integra jocuri video multiplayer, cum ar fi: elevii negociază un obiectiv pentru sesiunea de jocuri și joacă jocul împreună pentru a-și îndeplini obiectivul, pot face rânduri încercând diferite roluri sau pot avea o sesiune de joc competitivă .

Ca instrument de a introduce un subiect	**	În funcție de jocul video pe care îl alegeți, modul multiplayer permite explorarea diferitelor subiecte adecvate disciplinei pe care o predați.
Ca instrument pentru a merge mai departe într-un subiect sau ca instrument principal în lecție	***	La fel ca mai sus.
Ca instrument de integrare a învățării formale a elevilor în exemple mai puțin formale	**	La fel ca mai sus.
Ca instrument obișnuit pentru un subiect sau abilități soft	***	Modul multiplayer este relevant pentru dezvoltarea abilităților soft în rândul studenților: colaborare, comunicare, leadership, convingere, rezolvarea problemelor și multe altele.
Pentru învățarea la distanță	***	Modul multiplayer este potrivit pentru învățarea la distanță, deoarece permite crearea unui sentiment de muncă în comunitate sau în grup.

CAPITOLUL 3

INSPIRAȚIE PENTRU SUBIECTE PE CARE LE-AȚI PUTEA EXPLORA

3.1 Inspirație pentru subiectele pe care le-ați putea explora

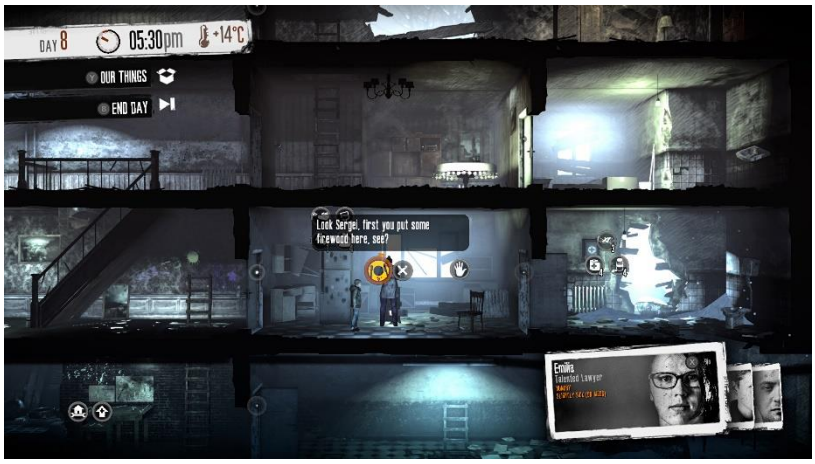
3.1.1 Jocuri care să învețe despre război

Când vorbim despre război în clasă, acesta rămâne adesea o noțiune destul de abstractă pentru studenții din Europa de Vest. Deoarece jocurile video sunt mediile captivante prin excelență, ne-am putea întreba dacă nu ar putea deveni un instrument puternic pentru a învăța despre război și pacifism (Annart, 2018). Deoarece profesorii folosesc deja literatură și filme pentru a ilustra ce înseamnă cu adevărat războiul, ne propunem să facem un pas mai departe și să luăm în considerare utilizarea unuia dintre următoarele jocuri video în clasă. Cu toate acestea, este important de menționat că trebuie luată în considerare adecvarea la vârstă și o reflectare comună a jocurilor.

1. This war of mine, de 11 bit studios

17+ / 19€ / Single player / Desktop/Smartphone/Tabletă

This war of mine spune povestea **Asediului din Sarajevo** (1992-1996) **din perspectiva civililor bosniaci** care trăiesc în orașul fictiv Pogoren, Graznavia. Jucătorul controlează un anumit număr de personaje într-un adăpost improvizat și trebuie să ia decizii dificile pentru ei în timpul jocului. În timp ce destinul personajelor depinde de alegerile jucătorilor, scopul jocului este de **a face personajele să supraviețuiască**, menținându-și sănătatea, foamea și nivelul de dispoziție. Ai putea compara gameplay-ul cu ceea ce oferă The Sims - dar în timp de război. Jocul propune o altă perspectivă asupra războiului decât multe titluri cu buget mare și îl face pe jucător să înțeleagă ce face războiul oamenilor (Annart et al., 2018), trimițând un puternic mesaj pentru pace. Acest



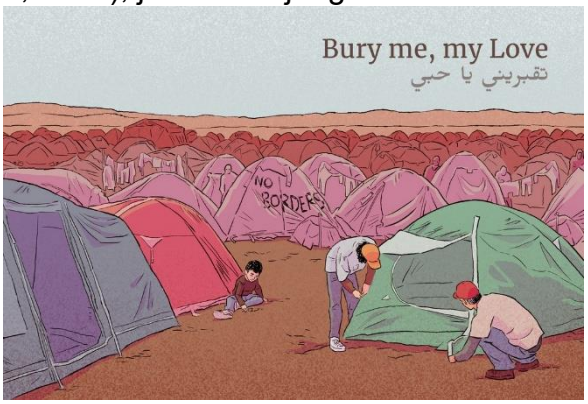
Sursă: https://www.thiswarofmine.com/

război al meu a fost adăugat pe lista de lecturi școlare din Polonia (Handrahan, 2020). Poți folosi jocul în modul single player în clasă - fie jucându-te singur, cât și proiectând jocul pentru ca toată lumea să poată urmări și discuta deciziile din joc cu elevii sau să îi faci să se joace singuri în grupuri mici, urmate de o discuție de grup.
Acest joc îl face pe jucător să gândească și să reflecte făcându-l să treacă printr-un proces de decizie etică

2. Enterre-moi, mon amour, de The Pixel Hunt, ARTE France and Figs

10+ / 3,50€ / Single player / Smartphone/Tabletă/Desktop

Enterre moi, mon amour poate fi descris mai degrabă ca un roman interactiv decât un joc (Vincent, 2019), dar acest lucru nu îl îndepărtează de a fi folosit pentru a face oamenii să înțeleagă **cum este să fugi de război**, exact motivul pentru care a fost jocul creat (Maurin, 2019). Acesta se bazează pe adevărata poveste a Danei, o **refugiată siriană**, care a ajutat la dezvoltarea jocului. Titlul său „Îngroapă-mă, dragostea mea", înseamnă „Ai grijă de tine", „Să nu îndrăznești să mori înaintea mea". Enterre moi, mon amour spune povestea unei siriene fictive, Nour, care se îndreaptă spre Germania într-un mod destul de neobișnuit: jucătorul îl întrupează pe soțul Majd și primește **mesaje text de la Nour în timp real** în câteva zile. În timp ce jocul elimină granița dintre ficțiune și viața de zi cu zi (Annart et al., 2018), jucătorul ajunge să înțeleagă luptele cu care trebuie să se confrunte un refugiat. Datorită gameplay-ului său destul de special, ai putea să-i faci pe elevii tăi să se joace acasă, să scrie despre experiență și să o discute în clasă. Din nou, rețineți că acest joc poate avea un impact emoțional mare asupra elevilor: discuția poate ajuta la rezolvarea acestui lucru, permițându-le elevilor să împărtășească toate aspectele experienței lor.



Sursa: https://burymemylove.arte.tv/

3. Peacemaker, de Impact games

17+ / Gratuit / Single Player / Smartphone/Tabletă/Desktop

Peacemaker este joc de simulare guvernamentală în timpul căruia jucătorul nu află doar despre **conflictul israeliano-palestinian**, ci se angajează activ în **procesul de pace**. Jocul reprezintă conflictul cu precizie, prezentând imagini reale ale evenimentelor petrecute. Jucătorul poate alege să joace fie președintele Federației Palestiniene, fie primul ministru al Israelului și trebuie să încerce să conducă cele două părți către pace, războiul fiind considerat un eșec (Annart et al., 2018). Deciziile trebuie luate la nivel social, politic și militar. Scopul jocului este de a ajunge la soluție în două stări. Puteți folosi jocul în modul single player în clasă - fie jucându-vă singuri, cât și proiectând jocul pentru ca toată lumea să poată urmări și discuta deciziile din joc sau să îi faci pe elevi să se joace singuri în grupuri mici, urmate de o discuție de grup.

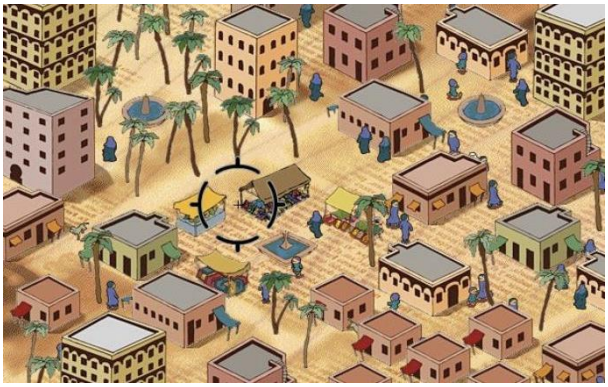
Sursa: http://peacemakergame.com/about.php

4. September 12th: A Toy World, de Newsgaming

Fără criterii de vârstă / Gratis / Unic jucător / Online

12 septembrie: A Toy World “nu este un joc. Nu poți câștiga și nu poți pierde.” Potrivit instrucțiunilor. Într-adevăr, jocul nu este unul tipic: este conceput pentru a fi mai frustrant decât distractiv de jucat. Jucătorul poate lansa rachete împotriva teroriștilor, dar omoară întotdeauna și civili. Civilii jelind morții nevinovați se transformă ei înșiși în teroriști. Astfel, încercarea de a ucide teroriști duce doar la creșterea numărului de teroriști în joc (Jocuri pentru schimbare). Jocul este eficient în a-l face pe jucător să se gândească la războiul împotriva terorii și dacă violența poate fi singurul răspuns la terorism. (Annart et al., 2018) Puteți utiliza acest joc ca punct de plecare pentru a

discuta despre terorism, lăsând elevii să se joace în grupuri mici pentru câteva minute, urmate de o discuție de grup. Jocul este eficient în a-l face pe jucător să se gândească la **războiul împotriva terorii** și dacă violența poate fi singurul răspuns la **terorism**. (Annart et al., 2018) Puteți utiliza acest joc ca punct de plecare pentru a discuta despre terorism, lăsând elevii să se joace în grupuri mici pentru câteva minute, urmate de o discuție de grup.



Sursa: https://www.gamesforchange.org/game/september-12th-a-toy-world/

5. Valiant Hearts: The Great War, de Ubisoft

12+ / 15€ / Single Player / Desktop / Consolă / Smartphone

Valiant Hearts: The Great War este un joc de puzzle de tip aventură despre **Primul Război Mondial** inspirat din scrisorile din acele timpuri. Jucătorul află mai multe despre război din perspectiva a patru personaje diferite: un soldat german, un prizonier de război francez, o asistentă belgiană și un voluntar american. Jocul conține, de asemenea, informații istorice despre numeroase subiecte sub formă de articole de colecție. Grafica asemănătoare desenelor animate și simplitatea puzzle-urilor îl fac un joc pacifist accesibil, dar antrenant emoțional (Annart et al., 2018). Puteți utiliza jocul în modul single player în clasă - fie jucându-vă singuri, cât și proiectând jocul pentru ca toată lumea să poată viziona sau face elevii să se joace singuri în grupuri mici urmate de o discuție de grup.

Sursa: https://www.ubisoft.com/en-us/game/valiant-hearts

3.1.2 Jocuri care să învețe despre empatie

Natura imersivă a jocurilor video le permite jucătorilor să vadă lumea dintr-o altă perspectivă. Jucătorul încorporează personajul pe care îl joacă în aproape orice joc, dar mesajul unor jocuri este deosebit de puternic. Iată selecția noastră de câteva jocuri pentru a vă învăța elevii despre empatie.

1. Journey, de Thatgamecompany și Santa Monica Studio

7+ / 12,50€ / Single Player / Desktop / Consolă

Journey este un joc de aventură, cu imagini și muzică frumoase. Jucătorul rătăcește prin ruine într-un deșert în direcția unui munte la orizont, colectând bucăți de pânză care se aprind când sunt atinse. Este posibil să colaborați cu alți jucători în timpul călătoriei, dar acest lucru se întâmplă fără nicio comunicare directă. **Jocul cu un străin creează** un sentiment de companie, oferind jucătorilor Journey o **experiență emoțională**. Puteți juca părți ale jocului în fața elevilor sau îi puteți lăsa să se joace în grupuri mici și să le cereți să scrie despre ce fel de emoții le-a provocat jocul pentru a reflecta asupra acestora și a cauzelor lor.

Sursa: https://thatgamecompany.com/journey/

2. Papers, Please, by 3909 LLC

16+ / 9€ / Single Player / Desktop / Tabletă

Papers, Please poate fi descris ca un simulator de administrare. Jocul îl plasează pe jucător în rolul unui **ofițer vamal la postul de frontieră al unui stat totalitar**, confruntându-l cu dileme morale dramatice și implicând jucătorul emoțional. Jucătorul trebuie să facă **alegeri dificile** luând în considerare aspecte precum eficiența, umanitatea, familia și democrația și se confruntă ulterior cu consecințele

alegerilor lor (Annart et al., 2019). Puteți folosi acest joc pentru a introduce conceptul Hannei Arendt despre banalitatea răului, etica și consecințele alegerilor personale în general, fie jucând în fața elevilor dvs., fie făcându-i să se joace singuri.

Sursa: https://papersplea.se/

3. Life is strange, de Dontnod Entertainment

16+ / 20€ (Episodul 1 gratis) / Single Player / Desktop / Consolă /Smartphone

Life is strange (Viața este ciudată) este un joc narativ amplasat într-un mediu de liceu în care jucătorul încorporează o **adolescentă** care descoperă că se poate întoarce ușor în timp. Luând decizii diferite, jucătorul influențează modul în care se desfășoară povestea. Jocul abordează problemele adolescenților, inclusiv depresia, agresiunea, sinuciderea, violența domestică, bolile mintale și pierderea celor dragi.

Sursa: https://dont-nod.com/en/projects/

Jucătorului i se arată clar că **deciziile** personale și interacțiunile sociale au **consecințe** imediate și pe termen lung. Puteți folosi jocul pentru a discuta oricare dintre subiectele pe care le abordează sau pentru a ilustra modul în care deciziile mici pot avea un impact mare asupra vieții noastre.

4. Gris, de Nomada Studio și Blitworks

7+ / 17€ / Single Player / Desktop / Consolă / Smartphone

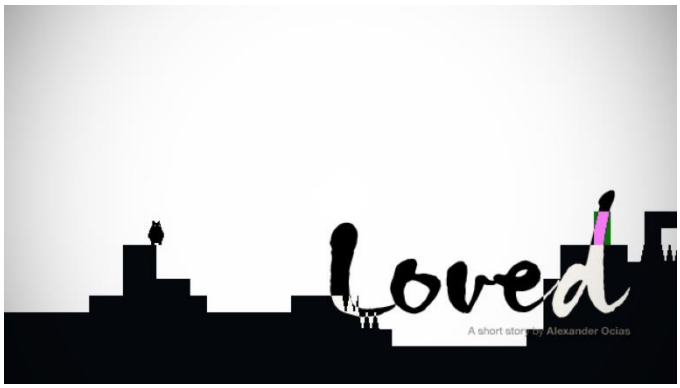
Gris este un joc de aventură care se ocupă de **procesul durerii** și prezintă imagini și muzică frumoasă. Jucătorul trece prin diferiți pași ai durerii, care sunt ilustrați în culori, rezolvând mici puzzle-uri pe parcurs.

Sursă: https://nomada.studio/

La început, mediul de joc este gri și, treptat, pe măsură ce personajul câștigă abilități, apar tot mai multe culori (Eros Madelung). Deoarece moartea și doliu sunt subiecte complexe de tratat, deoarece sunt înconjurate de tabuuri (Annart, 2019), puteți folosi acest joc pentru a le aborda într-un mod jucăuș. De exemplu, ai putea să-i faci pe elevii tăi să se joace și să le spui după aceea despre interpretarea simbolisticii jocului.

5. Loved, de Alexander Ocias

16+ / Free / Single Player / Desktop



Iubit este un joc destul de neobișnuit și care **provoacă gânduri**, care ilustrează ce simți atunci când ești **într-o relație abuzivă**. Naratorul instruiește jucătorul în timpul jocului, uneori ajutându-l și uneori instruindu-l să-și omoare personajul. Când ascultă, jucătorul este uneori lăudat. Când nu respectați instrucțiunile, apare un mesaj jignitor și apare un motiv colorat în mediul altfel negru, care se extinde pe măsură ce

jucătorul avansează. Puteți folosi Loved, de exemplu, pentru a discuta despre dreptul la confidențialitate, ascultare și despre modul în care aceste aspecte se desfășoară în relații. Deoarece jocul durează doar câteva minute, îi puteți face pe elevi să joace întregul joc.

3.1.3 Cooperare și comunicare

Sala de clasă tradițională nu este locul în care elevii au ocazia să vorbească între ei, să discute idei sau să învețe să lucreze împreună. Munca în grup poate fi dificilă pentru elevi: ar putea fi nevoiți să lucreze cu elevi care nu sunt prietenii lor sau s-ar putea să nu le placă că toți membrii grupului lucrează într-un ritm diferit. În unele cazuri, tensiunile preexistente din afara clasei vin și parazitează dinamica muncii de grup. O modalitate de a încuraja cooperarea și comunicarea poate fi de a începe prin a juca împreună jocuri video, în special cele care forțează să coopereze și să comunice. Este întotdeauna esențial să discutați cu elevii dvs. după astfel de activități: nu toți jucătorii vor juca în același mod și nici nu se vor adapta rapid la un joc nou. Acest lucru poate crea frustrare și conflicte dacă nu este tratat. Totuși, dacă vă alocați timp pentru a discuta cu fiecare grup după o sesiune introductivă de joc, vă puteți orienta elevii către o cale mai cooperantă, încurajându-i să discute despre frustrările și neînțelegerile lor și, eventual, să-i facă mai dornici să le depășească împreună într-un joc viitor sau în timpul muncii lor școlare.

Here is a list of games that push players to cooperate and communicate under different levels of pressure.

1. Printre noi de Innersloth

9+ / Gratuit pe mobil / Multiplayer / Desktop, console, smathphone

Sursa: https://www.innersloth.com/

Among Us (Printre noi) a fost publicat la sfârșitul anului 2018, dar a devenit popular din vara anului 2020. Este un joc pentru 4-10 jucători, fie local, fie online (adică, fie jucători care se cunosc, fie amestecat cu jucători externi). Grafica și mecanica acestui joc sunt destul de simple, deoarece accentul este pus pe cooperare. Fiecare jucător joacă un membru al unui echipaj al navei spațiale, cu excepția unuia care este un impostor și a cărui misiune este de a ucide ceilalți jucători. De îndată ce jocul se lansează, fiecare jucător are sarcini de îndeplinit pe nava spațială și îi vede pe ceilalți împlinindu-și sarcinile, iar impostorul trebuie să falsifice sarcinile suficient de bine. Jucătorii rămân în tăcere până când se găsește un prim corp și apoi trebuie să voteze cine este impostorul pentru a-i scoate din navă. Această fază de dezbatere poate deveni destul de animată, deoarece impostorul poate nega orice acuzație, dar va acuza un alt jucător.

Jocul nu este prea dificil de manevrat, dar ar putea fi bine să prezinți harta navei înainte de a juca, deoarece jucătorii experimentați vor ști mai multe despre unde să meargă. Există, de asemenea, un scurt tutorial.

2. Keep Talking and Nobody Explodes de Steel Crate Games

12+ / +/- 15-20€ / Multiplayer / Desktop, console, mobil

Scopul acestui joc polițist este ca un grup să dezamorseze o bombă. Cu toate acestea, doar o parte are bomba (în joc), iar cealaltă are doar manualul de dezactivare a bombei (în tipar sau în PDF) și niciuna dintre părți nu vede ceea ce cealaltă vede. Prin urmare, comunicarea este esențială pentru ca fiecare parte să înțeleagă ce trebuie să facă pe baza a ceea ce cealaltă parte le poate spune. Acest joc își propune să fie distractiv datorită tuturor confuziilor posibile în timpul explicațiilor sau înțelegerii ambelor părți

Sursa: https://keeptalkinggame.com/

3. Seria Trine de Frozenbyte

10+ / +/- 15-20€ / Multiplayer / Desktop, console

Trine este o serie de jocuri de platformă în care jucătorii pot juca un cavaler, un hoț sau un vrăjitor și își pot combina abilitățile pentru a rezolva puzzle-uri, ex. pentru a afla cum să depășească obstacolele sau să progreseze printr-un nivel. De exemplu, un personaj ar trebui să sară pe scutul cavalerului pentru a sări peste un copac căzut, etc. Există mai multe modalități de a rezolva obstacolele, prin urmare, în timp ce jocul cere jucătorilor să gândească și să coopereze, oamenii cu stiluri de joc diferite se pot bucura de joc. Jocurile Frozenbyte tind să aibă o atmosferă captivantă „fermecată”, cu grafică și muzică frumoase.

Sursa: https://www.trinegame.com/

4. Factorio de Wube Software

13+ / 25€ / Multiplayer / Desktop

Sursa https://cdn.factorio.com/assets/img/screenshots/screenshot-5.jpg

Factorio este un joc care se învârte în jurul creării și întreținerii fabricilor. În ceea ce privește povestea, jucătorul aterizează pe o nouă planetă și începe să-și folosească resursele pentru a-și crea fabrica și a obține suficientă tehnologie și infrastructură pentru a construi o navă spațială și a se întoarce acasă. Speciile locale vin în mod regulat să atace fabrica și siturile miniere, ceea ce îi determină pe jucători să creeze sisteme de apărare și să-și optimizeze structura fabricii pentru a ușura apărarea. Există mai multe scenarii de cooperare, dintre care unul se învârte în jurul valorii de a dezvolta suficient pentru a construi o navă spațială și a părăsi planeta. Acest joc este un joc de management relativ ușor de înțeles care permite o gamă largă de posibilități și pentru jucătorii mai experimentați.

3.1.4 A învăța să pierzi, a ănvăța să înveți

Învățarea modului de a juca un joc video urmează o cale similară cu orice alt proces de învățare: într-o situație dată, jucătorul încearcă modalități diferite de a depăși un obstacol. La succes, ei vor repeta procedura atunci când se confruntă cu un obstacol similar. Dacă eforturile nu reușesc, jucătorul trebuie să încerce să repete diferite strategii până când obstacolul este depășit. Este similar cu oricine învață să meargă

cu bicicleta: probabil că veți cădea, dar din ce în ce mai puțin, până când veți putea merge fără să vă mai gândiți la asta.

În timp ce toate jocurile video vor împinge jucătorul să elaboreze strategii diferite pentru a rezolva puzzle-uri și a depăși provocările, unele jocuri se învârt în jurul procesului „învățarea prin eșec". Pot fi jocuri single și multiplayer și necesită eforturi bune de cooperare și comunicare atunci când sunt multiplayer.

1. Untitled Goose Game de House House

Toate vârstele / 15-20€ / 1 - 2 jucători / Desktop, console

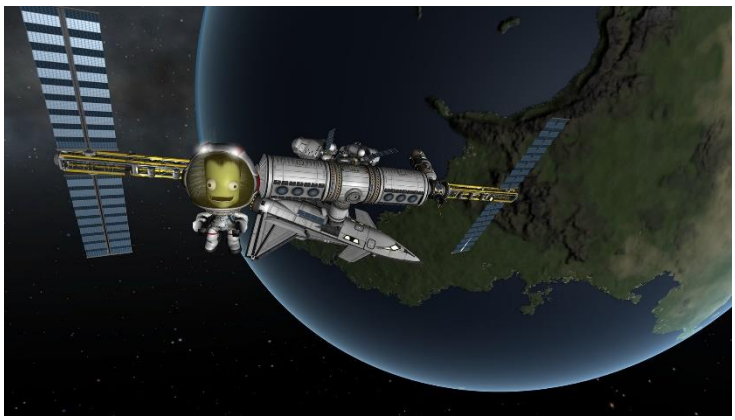
Sloganul jocului spune: „Este o dimineață minunată în sat și ești o gâscă oribilă". În acest joc, tu (și posibil un alt jucător) jucați o gâscă și puteți face doar ceea ce pot face gâștele: mergeți, alunecați peste apă, bateți din aripi, prindeți lucrurile cu ciocul și claxonați. Gâsca are o listă de sarcini de îndeplinit, cum ar fi organizarea unui picnic și finalizarea acestora îi va enerva pe sătenii rezidenți (cum ar fi furtul sandvișului, mărului și radioul fermierului pentru picnic). Cu toate acestea, nu ești decât o gâscă, iar oamenii te pot distruge cu ușurință, ceea ce poate face jocul provocator. Grafica jocului este simplă și curată, iar întreaga coloană sonoră este scrisă ca o serie de variante ale Preludiilor lui Debussy, care oferă jocului o atmosferă de film mut umoristic. În general, jocul îi împinge pe jucători să facă trucuri amuzante și să se distreze doar de dragul de a enerva oamenii virtuali.

Sursa: https://goose.game/#&gid=1&pid=12

2. Kerbal Space Program de Squad

8+ / 40€ / Single player/ Desktop

În acest joc jucătorul trebuie să-și creeze propria navă spațială de la zero și să o lanseze în spațiu (pe orbită, pentru a crea o bază lunară, pentru a merge pe Marte etc.). Personajele sunt reprezentate de personaje verzi cu desene animate care dedramatizează inevitabila lor dispariție în spațiu, întrucât jocul simulează fin fizica și ține cont de principiile inginerești avansate. Primele niveluri sunt accesibile majorității jucătorilor, dar misiunile mai elaborate necesită o înțelegere fină a mecanicii jocului, posibil a ingineriei și a planificării avansate. Chiar și în primele niveluri, jucătorul este împins să învețe prin încercări și erori, iar exploziile spectaculoase ale lansărilor de rachete eșuate sunt mai susceptibile să-l facă pe jucător să râdă mai degrabă decât să se enerveze de joc.



Sursa: https://www.kerbalspaceprogram.com/wp-content/uploads/2019/01/ss_de8762796859f062d1871084f4448bc45dbb4445.jpg

3. The Legend of Zelda: Link's Awakening de Nintendo

Toate vârstele / 60€ / Single player / Nintendo Switch

Seria Legend of Zelda este probabil una dintre cele mai iconice ale acestui joc de acțiune-aventură bazat pe rezolvarea enigmelor și puzzle-urilor. Acesta este un remaster din 2019 al unui joc de acțiune-aventură din 1993 pentru GameBoy. Ca atare, păstrează efectul de hartă 2D și mecanica simplă a jocului.

Prin urmare, este accesibil jucătorilor de orice nivel, dar vine cu o grafică mai adaptată unui public modern, în timp ce aspectul copilăresc al jocului echilibrează un scenariu oarecum întunecat.

Sursa: https://www.nintendo.com/games/detail/the-legend-of-zelda-links-awakening-switch/

4. SimCity de Maxis/Electronic Arts

SimCity: Toate vârstele / 30€ / Single și multiplayer / Desktop
SimCity BuildIt: 10+ / in game purchases / Single și multiplayer / Telefon Mobil

Un alt clasic al jocurilor video care impune jucătorului să nu reușească mai întâi pentru a învăța să joace mai bine este seria Sim City. Jucătorul este primarul orașului pe care îl construiesc de la zero și trebuie să-și gestioneze resursele, nivelul criminalității și să lanseze catastrofe asupra cetățenilor lor pentru a vedea cum să reziste sau să se rupă. În afară de caracteristicile jocului, care nu transformă jucătorul într-un primar cu experiență, ci le oferă o idee despre parametrii care trebuie luați în considerare în urbanism și managementul orașului, acest joc poate fi interesant pentru a ilustra exemple practice din exemple de geografie. De exemplu, un profesor le-ar putea trasa elevilor sarcina să construiască un oraș rezistent la tsunami sau cutremure într-o

Sursa: https://www.ea.com/fr-fr/games/simcity/simcity

anumită perioadă de timp, apoi să lanseze catastrofa în joc să vadă cum au rezistat orașele create și de ce să explorezi teme precum catastrofele naturale și rezistența la schimbările climatice, de exemplu.

3.2 Concluzii

Acest capitol a urmărit să ofere câteva exemple despre modul în care diferite jocuri, de la mari francize comerciale la jocuri independente, pot contribui la dezvoltarea cunoștințelor și abilităților soft în rândul elevilor. Arătând modul în care o gamă largă de jocuri ar putea fi utilizate în clasă, ne-am propus să arătăm că jocurile video pot oferi mai mult decât o pauză distractivă pentru elevii dumneavoastră, ci și o parte reală a programelor în diferite discipline. Fie permițându-le să experimenteze practic concepte studiate, punându-se în pielea personajelor, confruntându-se cu dileme etice, fie încurajând elevii să comunice și să coopereze mai bine, jocurile video vă pot îmbogăți practica didactică și călătoria de învățare a elevilor în moduri pe care s-ar putea să nu le fi imaginat încă. Sperăm că aceste exemple vă vor încuraja să integrați jocurile video în lecții, fie aducând jocuri pe care le știiți dumneavoastră sau elevii dumenavoastră, fie folosind secvențele noastre pedagogice.

REFERINȚE

11 bit Studio (2014) This war of mine [video game]. Warsaw, Poland: 11 bit studio.

3909 LLC. (2013) Papers, please [video game]. 3909 LLC.

AIDLET Model. In Computer Games As Educational and Management Tools: Uses and Approaches (p. 19). https://doi.org/10.4018/978-1-60960-569-8.ch005

Alexander Ocias (2010) Loved [video game]. Australia: Alexander Ocias.

Annart, Julien. (2018). Guerre et paix (et jeu vidéo). https://www.agirparlaculture.be/guerre-et-paix-et-jeu-video/

Annart, Julien, Gilson, Gaël, Cornut, Anne, Michnik, Grégory, Fenaert, Mélanie, Marquet, Virginie, Plumel, David, Guquet, Thierry, Bonvoisin, Daniel, Culot, Martin, Ponsard, Jonathan. (2019). Jeux vidéo et éducation, Ateliers de Pédagogie vidéoludique. FOr'J. https://www.quai10.be/projets-pedagogiques/gaming/

Ashinoff, B.K. (2014). The potential of video games as a pedagogical tool. Frontiers in Psychology, September 2014, Volume 5, Article 1109. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.01109

Bavelier, D., Green, C. S., Pouget, A., & Schrater, P. (2012). « Brain plasticity through the life span: Learning to learn and action video games ». Annual Review of Neuroscience 35(1):391-416.

Blizzard Entertainment (2021) World Of Warcraft [video game]. Irvine, USA: Blizzard Entertainment.

CCP Games (2003) EVE Online [video game]. Reykjavik, Iceland: CCP Games.

Chiang, S. (2017). Integrating Video Games into the Elementary School Classroom. https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/77307/1/Chiang_Simon_201706_MT_MTRP.pdf

City Council El Prat de Llobregat. June 2019. "Let's research and invent to be more sustainable", Available at: https://www.elprat.cat/actualitat/noticies/alumnes-del-prat-

creen-videojocs-videos-tutorials-i-circuits-electronics-sobre?lan=en#googtrans(ca%7Cen).

City Council El Prat de Llobregat, June 2019. “Fes-t @ Lab, final action of the project: Let’s research, invent to be more sustainable”. Available at: https://www.elprat.cat/actualitat/noticies/fes-t-lab-accio-final-del-projecte-investiguem-inventem-ser-mes-sostenibles?lan=en#googtrans(ca%7Cen)

Clark, A. (2018). 7 Ways to Integrate Video Games into Your Classroom. Classcraft Blog. https://www.classcraft.com/blog/features/video-games-in-the-classroom/

Classcraft Team. (2020). Classcraft’s Guide to Remote Education—Classcraft Blog. Resource Hub for Schools and Districts. https://www.classcraft.com/resources/blog/classcrafts-guide-to-remote-education/

Davis, V. (2014). A Guide to Game-Based Learning. Edutopia. https://www.edutopia.org/blog/guide-to-game-based-learning-vicki-davis

Definition of metacognition | Dictionary.com. (n.d.). Www.Dictionary.Com. Retrieved January 7, 2021, from https://www.dictionary.com/browse/metacognition

de Freitas, S., Ott, M., Popescu, M. M., & Stanescu, I. (2013). New pedagogical approaches in game enhanced learning: curriculum integration. IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-4666-3950-8

Dontnod Entertainment (2015) Life is strange [video game]. Tokyo, Japan: Square Enix.

EC (2019). Key competences for lifelong learning. European Commission, Brussels. doi:10.2766/291008.

Forbes. https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2018/10/09/how-video-games-help-students-level-up-stem-learning/

Frozenbyte (2009) Trine [video game]. Limonest, France: Nobilis.

Games for Change. September 12th: A Toy World. https://www.gamesforchange.org/game/september-12th-a-toy-world/

Handrahan, M. (2020). 'This War of Mine will be added to school reading list in Poland', available at: https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-06-18-this-war-of-mine-will-be-added-to-polish-schools-reading-list

Hanghøj, T. (2013). Game-based teaching: Practices, roles, and pedagogies. In New Pedagogical Approaches in Game-enhanced Learning: Curriculum integration (pp. 81-101). IGI Global.

Home | Re-Mission 2: Fight cancer and WIN! Games for cancer support based on scientific research. (n.d.). Retrieved January 5, 2021, from https://www.re-mission2.org/

House House (2019) Untitled Goose Game [video game]. Portland, USA: Panic Inc.

Humongous Entertainment (1996) Pajama Sam [video game series]. Bothel, USA: Humongous Entertainment

Impact games (2007) Peacemaker [video game]. Pennsylvania, USA: Impact games.

Inal, Y. and Cagiltay, K. (2007). Flow experiences of children in an interactive social game environment. Br. J. Educ. Technol., vol. 38, no. 3.

Innersloth (2018). Among Us [video game]. Redmond, USA: Innersloth.

Innovecs Games. (2018, 10/10). Mobile Gaming vs PC Gaming: Latest Tendencies in Game Industry Development. https://www.innovecsgames.com/blog/mobile-gaming-vs-pc-gaming-tendencies-in-game-industry-development/

ISFE - Belgium. (n.d.). ISFE. Retrieved June 22, 2021, from https://www.isfe.eu/news/belgiums-flanders-is-second-european-government-to-integrate-video-games-into-mainstream-education/

ISFE - Poland. (n.d.). ISFE. Retrieved June 22, 2021, from https://www.isfe.eu/news/poland-is-first-government-worldwide-to-add-video-games-to-official-school-reading-list-as-educational-resource/

JumpStart Games (2021) Math Blaster [video game]. Gardena, USA: JumpStart games.

Khasru, A. (2018, June 21). Are single-player games dying? Dhaka Tribune. https://www.dhakatribune.com/magazine/2018/06/21/are-single-player-games-dying

Kampylis, P., Punie, Y. & Devine, J. (2015). Promoting Effective Digital-Age Learning - A European Framework for Digitally-Competent Educational Organisations. Joint Research Centre, Brussels. doi:10.2791/54070

Kerbal Space Program – Kerbal Space Program. (n.d.). Retrieved June 23, 2021, from https://www.kerbalspaceprogram.com/game/kerbal-space-program/

Kirriemuir, J. (n.d.). Use of Computer and Video Games in the Classroom. 12.

Klevjer, R. (2006). What is the Avatar? Available at: https://bora.uib.no/bora-xmlui/bitstream/handle/1956/2234/Dr._Avh_Rune_Klevje.pdf?sequence=1

Koster, R. (2018, January 4). Are single-player games really doomed? The Daily Dot. https://www.dailydot.com/parsec/single-player-games-doomed/

LeMonde (no date) ‘Le voyage d’une migrante syrienne à travers son fil WhatsApp’. Available at: https://www.lemonde.fr/international/visuel/2015/12/18/dans-le-telephone-d-une-migrante-syrienne_4834834_3210.html

Maurin, F., Vincent , R., Macq, M. (2019) ‘JVH - Jeux Vidéo et Histoire. Play-Conférence : Enterre-moi mon amour’. Available at: https://www.youtube.com/watch?v=sPScK4IoF3E

Martens, T. (2018, June 20). Surviving as a single-player in video game's multiplayer world. Los Angeles Times. https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-hc-single-player-game-survival-e3-20180620-story.html

Martinez, M. & McGrath, D. (2014). Deeper Learning: How Eight Innovative Public Schools Are Transforming Education in the Twenty-First Century. New York: The New Press. pp. 1–21.

Maxis (1989) SimCity [video game]. Redwood, USA: Electronic Arts.

MECC, Gameloft (1971) The Oregon Trail [video game]. Novato, USA: Broderbund Software.

Nintendo (2017) Mario Kart™ 8 Deluxe [video game]. Kyoto, Japan: Nintendo.

Nintendo (2018) Super Smash Bros. Ultimate [video game]. Kyoto, Japan: Nintendo.

Nomada Studios (2019) Gris [video game]. Austin, USA: Devolver Digital.

OECD (2020). Back to the Future of Education: Four OECD Scenarios for Schooling, Educational Research and Innovation, OECD Publishing, Paris, https://doi.org/10.1787/178ef527-en.

One Earth Rising. (2018). PC vs Console vs Mobile Games: What market is the best bet? https://oneearthrising.com/news/pc-vs-console-vs-mobile-games-part-1

Panic Bros (2020). 'Breath of the Wild: The Educational Game'. Available at: https://panicbros.medium.com/breath-of-the-wild-the-educational-game-9f53549bf3c6

Puno, R. (2016, December 12). This teacher is using video games in his lesson plan. And kids (obviously) love it. Upworthy. https://www.upworthy.com/this-teacher-is-using-video-games-in-his-lesson-plan-and-kids-obviously-love-it

Raupp, A. B. (2018). Council Post: How Video Games Help Students Level Up STEM Learning.

Richardson, W. (2014, July 16). How Video Games Will Save School. Modern Learners. https://modernlearners.com/how-video-games-will-save-school/

Rojat D. (2017). Key ideas about cross-curricular teaching. Presentation in the conference of CROSSCUT project, "Cross-curricular teaching: How does it work?", 7th November 2017.

Senge P., Cambron-McCabe N., Lucas T., Smith B. & Dutton J. (2012). Schools that Learn: A Fifth Discipline Field book for Educators, Parents, and Everyone who Cares about Education. Nicholas Brealey Publishing, London.

Severin, K. (2021). The next generation of spectator modes. GamesIndustry.biz. https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-04-29-the-case-for-next-generation-spectator-modes-opinion

Sierra On-Line, Inc. (1991) The Castle of Dr. Brain [video game]. Simi Valley, USA: Sierra On-Line, Inc.

Simon Egenfeldt-Nielsen (2006). Overview of research on the educational use of video games. Digital Kompetanse, 3-2006, vol. 1, side 184–213

Shapiro, J. (2014). Social And Emotional Benefits Of Video Games: Metacognition and Relationships. KQED. https://www.kqed.org/mindshift/35734/social-and-emotional-benefits-of-video-games-metacognition-and-relationships

Sjöblom, M., Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. Computers in Human Behavior. Volume 75, October 2017, Pages 985-996. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019

Sotiriou, S., Cherouvis, S., Zygouritsas, N., Bogner, F.X. (2020). Open Schooling Roadmap. A Guide for School Leaders and Innovative Teachers. Published by Ellinogermaniki Agogi, ISBN: 978-960-636-106-7

Sotiriou, M., Robberstad, J., Ben-Horin, O., Stergiopoulos, P.. The GSO4SCHOOL Framework and Master Plan. Deliverable D1.1. Retrived from http://gso4school.eu/wp-

content/uploads/2021/O1_D1_1/D1_1_GSO4SCHOOL%20Framework%20and%20Master%20Plan_FINAL.pdf

Squad (2015) Kerbal Space Program [video game]. New York, USA: Take-Two Interactive.

Steel Crate Games (2015). Keep Talking And Nobody Explodes [video game]. Ottawa, Canada: Steel Crate Games.

TeachThought Staff (2013). Exactly How To Teach With Video Games In The Classroom. https://www.teachthought.com/technology/exactly-how-to-teach-with-video-games-in-the-classroom/

TERC (2015) Zombinis [video games]. New York, USA: Viva Media.

Thatgamecompany (2012) Journey [video game]. Tokyo, Japan: Sony Interactive Entertainment.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild. (n.d.). The Legend of Zelda: Breath of the Wild for the Nintendo Switch™ Home Gaming System and Wii U™ Console. Retrieved June 23, 2021, from https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/

The Pixel Hunt, ARTE France and Figs. 'Enterre-moi, mon amour'. Available at : https://enterremoimonamour.arte.tv/

TrackTwenty (2014). SimCity: BuildIt app [video game]. Redwood, USA: Electronic Arts.

Wube Software (2020) Factorio [video game]. Prague, Czech Republic: Wube Software.

Ubisoft (2014) Valiant Hearts: the Great War [video game]. Montpellier, France: Ubisoft.

Video Game Market Size, Share | Industry Report, 2020-2027. (2020). https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/video-game-market

Video games play may provide learning, health, social benefits. (2013). Https://Www.Apa.Org. https://www.apa.org/news/press/releases/2013/11/video-games

Waas, M. (2017, October 24). Video Games as a Learning Tool? Medium. https://medium.com/mind-at-play/video-games-as-a-learning-tool-108b95895234

Watkins C. (2005). Classrooms as Learning Communities: What's In It For Schools? London: Routledge.

Watkins, L. (2016, January 28). Can Video Games Improve Social and Emotional Learning Skills? LearningWorks for Kids. https://learningworksforkids.com/2016/01/can-video-games-improve-social-and-emotional-learning-skills/

What is Single-Player Game | IGI Global. (n.d.). Retrieved January 11, 2021, from https://www.igi-global.com/dictionary/single-player-game/27018

#gaming4skills

www.gaming4skills.eu

Acest proiect este finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflect doar opiniilor autorului și Comisia nu este responsabila pentru modul în care sunt utilizate informatiile publicate.

Nr. de referință: 2020-1-FR01-KA201-080669

https://www.gaming4skills.eu/

#gaming4skills

https://www.facebook.com/Gaming4skills

Cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene