NIEUWSBRIEF N°4, November 2021

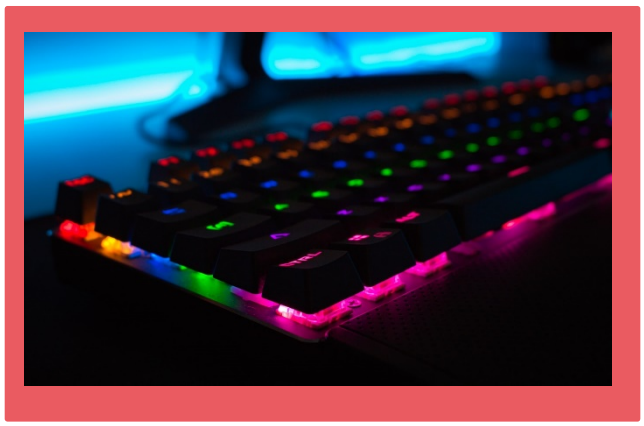
INHOUD

- OVERZICHT VAN WP3
- INGAME CURRICULUM EN CONTENT ONTWERP
- INGAME EDUCATIEF ONTWERP, STORYLINE EN NARRATIEF
- INGAME DESIGN METHODOLOGIE

Overzicht van WP3

door project coördinator

WP3 omvat 3 onderdelen voor de algemene output: het INGAME Educatief Ontwerp, Verhaal en scenario met thematische inhoud, voor het stimuleren van de positieve houding van EU-burgers t.o.v. sociale inclusie, gendergelijkheid, burgerparticipatie en het ontwikkelen van interculturele competenties. De ontwikkeling van het INGAME Onderwijskundig Ontwerp, Verhaal en scenario zal worden geleid door EAA en ZB&V, met feedback van de partners.



De storyboards voor de game en de opzet van de inhoud zijn met succes voltooid en het werk is verdeeld onder de partners. Er werden thematische actiegebieden samengesteld met specifieke leerdoelen, leeractiviteiten, bijbehorend lesmateriaal en hulpmiddelen gebaseerd op de filosofie van puzzel-/avonturenspellen. Het leerplan (het algemene leerproces van het spel) en de inhoud (ontwikkeld in de storyboards) zullen worden geïntegreerd in de technologische infrastructuur (web, visuals, digitale en grafische ontwerpen) van het spel, dat parallel aan de inhoud zal worden ontwikkeld door DANMAR.

INGAME Curriculum and Content Ontwerp

De ontwikkeling van de inhoud moest voldoen aan de volgende normen:

- Geschiktheid van het leerplan. Deze norm heeft betrekking op de vraag of de inhoud van INGAME die wordt ontwikkeld, compatibel is met de leerstijlen van de doelroep, gemakkelijk kan worden opgenomen in bestaande structuren en compatibel is met de geplande activiteiten en procedures. Het cruciale aspect is het potentieel van de inhoud om te worden aangepast in verschillende contexten (culturele en sociale) en mogelijkheden die in de game zijn voorzien.

- Geschiktheid voor instructie. Deze component verwijst naar de mate waarin de ontwikkelde inhoud de nodige ondersteuning biedt voor leren en het behalen van de instructiedoelen zoals gesteld in het theoretisch kader en het curriculum.

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Visuele en auditieve geschiktheid. Deze component heeft betrekking op hoe de INGAME inhoud in ontwikkeling er daadwerkelijk uitziet. Aandachtspunten zijn onder andere de samenhang tussen afbeeldingen, animaties, tekst en muziek en het type en formaat van de inhoud die aan de gebruiker wordt doorgegeven.

- Technische geschiktheid. Dit onderdeel heeft betrekking op de feitelijke inhoud zoals die online wordt geleverd en hoe die is verbonden met de technische kenmerken van het spel.

- Sleutelcompetenties die we via INGAME willen ontwikkelen. Dit onderdeel heeft betrekking op de belangrijkste levens- en burgerschapsvaardigheden die jongeren ontwikkelen door INGAME te spelen.

INGAME EDUCATIEF ONTWERP, STORYLINE EN NARRATIEF

EAA stelt richtlijnen voor na de afronding van de eerste bijdrage met de leerdoelen, draagt bij aan het bepalen van inhoudelijke hoofdlijnen op basis van de game-niveau's coördineert de inhoud en toetsingsinstrumenten, selecteert passende instructiestrategieën en past deze toe, en stelt een algemeen plan op voor de ontwikkeling van de inhoud en de integratie ervan in de game De INGAME-inhoud zal uiteindelijk worden geïntegreerd in de spel-template van de webdesigners.

Belangrijkste bevindingen

1) We zagen een overlap tussen de input van CSI en OXFAM, wat als positief wordt beschouwd omdat het aangeeft welke richting we op moeten gaan. Daarnaast heeft ZB&V specifieke scenario's ontwikkeld en uitgeschreven als basis voor een discussie over het game-verhaal.

2) Er zal verder worden gediscussieerd over de kijk op de thema's, bijvoorbeeld in hoeverre we een meer open, verkennende benadering toestaan in plaats van een heel specifiek, vastomlijnd scenario (bijvoorbeeld patriarchaat versus feminisme door ZB&V) of dat we kiezen voor scenario's met betrekking tot levensechte personages en situaties in plaats van fictieve (bijvoorbeeld een Yeti-verhaal voorgesteld door CSI).

3) In het algemeen lijken er twee (in grote lijnen) verschillende groepen te ontstaan: een groep die zich richt op procedurele / technische / pedagogische kwesties (Kaunas, Symplexis, RLA) en een andere groep die zich richt op kwesties met betrekking tot de inhoud, het leerlingenprofiel en de leerresultaten (ZB&V, CSI, OXFAM).

INGAME Design Methodologie

De educatieve reikwijdte heeft betrekking op de sociale en maatschappelijke vaardigheden en waarden samen met de bijbehorende kennis die de spelers tijdens het spelen moeten verwerven. (Vereiste vaardigheden voor spelers om met het spel te kunnen spelen en de vaardigheden en kennis worden opgedaan via interactie en spel, zie ook relevante leerresultaten - welke spelactiviteiten helpen om de leerresultaten te bereiken).

Het verhaal en de verhaallijn die betrekking hebben op het achtergrondverhaal van het spel - de 'wereld' van het spel, inclusief de beschrijving van de personages en hoe ze handelen en met elkaar omgaan, de settings, de actievelden, plotpunten, ethische dilemma's, de oplossing van conflicten aan het einde van het spel en ontwerp ook de problemen van het spel. Wat is de beste

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

oplossing die de ultieme prijs oplevert?

Het spelgenre heeft betrekking op de genrecategorie van het spel (in ons geval puzzel/avontuur/verhalend spel) en op het personage/de personages. Wat zijn de motivaties voor acties en de soorten acties die de speler kan kiezen, hoe lang en wat is de uitkomst?

De spelerservaring heeft te maken met de emoties die spelers ontwikkelen tijdens het spelen. Hoe wordt muziek of tekst gebruikt? Zouden er mini-maps of menu's en scoretabellen zijn? Krijgen ze feedback op de verschillende niveaus? Kunnen ze hun resultaten delen met andere spelers?

VERGEET NIET ONS TE VOLGEN:

https://ingame.erasmus.site/

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

https://www.instagram.com/ingame_project

https://twitter.com/IngameProject

PROJECT PARTNERS:

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.