Biuletyn Nr 4, Listopad 2021

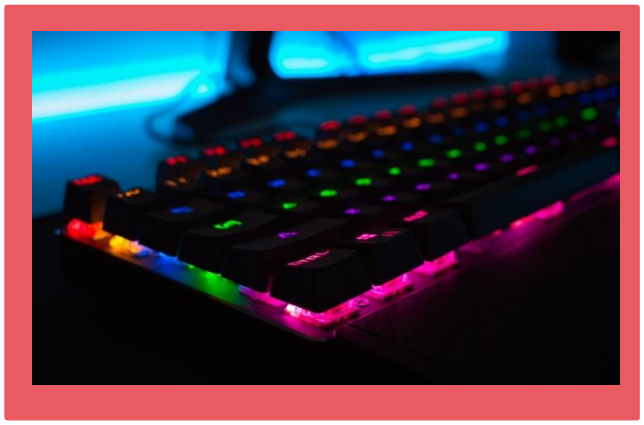
TREŚĆ NEWSLETTERA

- PRZEGLĄD WP3
- PROGRAM I ZARYS TREŚCI GRY
- PROJEKT EDUKACYJNY INGAME, FABUŁA I NARRACJA
- METODOLOGIA PROJEKTOWANIA INGAME

Przegląd WP3

przez koordynatora projektu

WP3 obejmuje 3 produkty dostarczone do ogólnego wyniku, którym jest projekt edukacyjny, fabuła i narracja INGAME oraz ogólna treść służąca wspieraniu pozytywnych postaw obywateli UE w zakresie włączenia społecznego, równości płci, aktywności obywatelskiej rozwijających umiejętności i kompetencje międzykulturowe. Rozwój projektu edukacyjnego, fabuły i narracji INGAME będzie prowadzony przez EAA, a wszyscy partnerzy wniosą znaczący wkład.



Scenariusze gry i zarys zawartości zostały pomyślnie ukończone, a obciążenie pracą zostało podzielone między partnerów. Zastosowano tematy tematyczne/pola działań składające się z sekcji z określonymi celami nauczania, zajęciami edukacyjnymi, powiązanymi materiałami edukacyjnymi i narzędziami opartymi na filozofii gier logicznych/przygodowych. Program nauczania (który nakreśla ogólny proces uczenia się gry) i treść (opracowana w ramach scenopisów) zostaną zintegrowane z infrastrukturą technologiczną (internetową, wizualną, cyfrową i graficzną) gry, która będzie rozwijana równolegle z zawartość przez DANMAR.

Program nauczania i zarys treści INGAME

Opracowanie treści powinno być zgodne z następującymi standardami, o których mowa w programie nauczania i projekcie konspektu treści /Szablony/ Scenopisy /Formaty: -

- Adekwatność programu nauczania. Ten standard dotyczy tego, czy opracowywane treści INGAME są zgodne ze stylami uczących się, łatwo włączane do istniejących struktur oraz zgodne z przewidzianymi działaniami i procedurami. Krytycznym aspektem tego standardu jest możliwość dostosowania treści do różnych kontekstów, kulturowych, społecznych przewidzianych w grze.

- Adekwatność instruktażowa. Komponent adekwatności nauczania odnosi się do

Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejszy komunikat odzwierciedla wyłącznie poglądy autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji.

zakresu, w jakim opracowywana treść zapewnia niezbędne wsparcie

uczenie się i osiąganie celów dydaktycznych określonych w ramach teoretycznych i programie nauczania.

- Adekwatność wizualna i dźwiękowa. Ten komponent odnosi się do tego, co INGAME
- treść w trakcie opracowywania faktycznie wygląda. Problematyczne obszary obejmują wzajemne połączenia obrazów, animacji, tekstu i muzyki oraz rodzaj i format treści przekazywanych użytkownikowi.
- Adekwatność techniczna. Ten komponent odnosi się do faktycznej zawartości dostarczanej online i sposobu, w jaki jest ona powiązana z funkcjami technicznymi gry.
- Kluczowe kompetencje, które chcemy rozwijać poprzez INGAME. Ten komponent odnosi się do kluczowych umiejętności życiowych i obywatelskich, które młodzież rozwinie grając w INGAME.

PROJEKT EDUKACYJNY INGAME, FABUŁA I NARRACJA

EAA proponuje wytyczne dla narracji INGAME po sfinalizowaniu pierwszego produktu z celami nauczania, stworzeniem konspektów treści na podstawie rozdziałów gry, określeniem treści i narzędzi oceny, wyborem i zastosowaniem odpowiednich strategii instruktażowych, przedstawieniem ogólnego planu rozwoju zawartości i jej integracji z INGAME. Zawartość INGAME zostanie ostatecznie zintegrowana z szablonem opracowanym przez projektantów instruktażowych i twórców stron internetowych.

Kluczowe wnioski

1) Zidentyfikowaliśmy pewne nakładanie się, zwłaszcza danych wejściowych CSI i OXFAM, co uważa się za pozytywne, ponieważ wskazuje kierunek, w którym powinniśmy podążać. Ponadto ZB&V opracowało konkretne scenariusze jako podstawę do dyskusji na temat narracji gry.

2) Dalsza dyskusja wymaga spojrzenia na – tematy, np. w jakim stopniu pozwalamy na bardziej otwarte, eksploracyjne podejście w porównaniu z bardzo konkretnym, jasno określonym scenariuszem (np. patriarchat vs. feminizm według ZB&V) lub czy decydujemy się na scenariuszach związanych z prawdziwymi postaciami i sytuacjami vs. fikcyjnymi (np. historia Yeti zaproponowana przez CSI).

3) Ogólnie wydaje się, że wyłaniają się dwie (ogólnie mówiąc) odrębne grupy: jedna skupiająca się na kwestiach proceduralnych/technicznych/pedagogicznyh (Kaunas, Symplexis , RLA), a druga skupiająca się na kwestiach związanych z treścią, profilem ucznia i efektami uczenia się (ZB & V, CSI, OXFAM).

Metodologia projektowania INGAME

Zakres edukacyjny dotyczy umiejętności i wartości społecznych i obywatelskich oraz związanej z nimi wiedzy, którą gracze mają zdobyć podczas rozgrywki. (Umiejętności wymagane od graczy do interakcji z grą oraz umiejętności i wiedza zostaną zdobyte poprzez interakcję i rozgrywkę, zobacz także odpowiednie efekty uczenia się – które z działań w grze pomagają osiągnąć efekty uczenia się).

Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejszy komunikat odzwierciedla wyłącznie poglądy autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji.

Narracja i fabuła, które odnoszą się do fabuły gry – „świata" gry, w tym opisu postaci oraz ich zachowania i interakcji, scenerii, pól akcji, fabuły, punkty , dylematy etyczne, rozwiązywanie konfliktów na koniec gry, a także projektować problemy gry. Jakie jest najlepsze rozwiązanie, które zapewni najwyższą nagrodę?

Gatunek gry odnosi się do kategorii gatunku gry (w naszym przypadku gra logiczna/przygodowa/narracyjna), a także do postaci (postaci). Jakie są motywacje do działania i rodzaje działań, które gracz może podjąć, na jak długo i jaki będzie wynik?

Doświadczenie gracza jest związane z emocjami, które rozwijają gracze podczas rozgrywki. W jaki sposób wykorzystano by muzykę lub narrację? Czy byłyby minimapy lub menu i tabele wyników? Czy uzyskaliby informację zwrotną na innym poziomie? Czy mogą dzielić się swoimi wynikami z innymi graczami?

NIE ZAPOMNIJ NAS ŚLEDZIĆ:

https://ingame.erasmus.site/

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

https://www.instagram.com/ingame_project

https://twitter.com/IngameProject

PROJECT PARTNERS:

Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejszy komunikat odzwierciedla wyłącznie poglądy autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji.